



Micro:bit

PXT: Stein, saks, papir

Skrevet av: Bjørn Hamre, Julie Christina Revdahl

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Introduksjon

Her skal du lære å programmere micro:biten slik at du kan spele stein, saks, papir med den eller mot den.

Steg 1: Velje tilfeldig tal

Du skal få micro:biten til å velje eit tilfeldig tal når du ristar på den. For at du skal kunne bruke dette talet seinare, så må du lagre talet i ein variabel.



Sjekkliste



Start eit nytt PXT-prosjekt, til dømes ved å gå til makecode.microbit.org (<https://makecode.microbit.org/?lang=no>).



Micro:biten skal velje eit tilfeldig tal når du ristar på den. For å gjere det skal du bruke når ristes -klossen som du finn i kategorien Inndata .



Klikk på variabler -kategorien og så på knappen Lag en variabel . Gi den nye variabelen namnet trekk og klikk OK . Då ser du at det dukkar opp ein kloss som heiter trekk i Variabler -kategorien.



Ta sett variabel til 0 -klossen og plasser denne inne i når ristes -klossen. Trykk på den vesle pila bak variabel og endre til den nye variabelen du laga - trekk .

- ☐ For å få micro:biten til å lage eit nytt tilfeldig tal kvar gong me speler, så kan du bruke klossen **velg tilfeldig 0 til 4** i Matematikk -kategorien. Kople den saman med **sett trekk til**-klossen i staden for talet 0.
- ☐ Du kan sjå kva tal som vart valt ved å bruke **Basis**-klossen **vis tall 0** og bytte ut 0 med variabelen **trekk**. Denne set du saman med dei andre klossane så programmet ditt ser slik ut:



Test prosjektet

Det er to ulike måtar du kan teste micro:bit-program på:

- ☐ Til venstre på skjermen er det bilete av ein micro:bit. Dette er ein simulator som kan køyre programmet ditt utan at du må laste det ned på datamaskina di og overføre det til micro:biten din:

Sidan koden din skal reagere når du ristar på micro:biten kan du simulere dette ved å klikke på den kvite prikken til venstre for teksten **SHAKE** på micro:bit-simulatoren. Det tilfeldige talet som vart valt skal visast på skjermen til micro:bit-simulatoren. Prøv fleire gonger og sjå at talet forandrar seg.

- ☐ Det er endå meir morosamt å teste programmet på micro:biten din! Kople micro:biten din til datamaskina med ein USB-kabel. Gi prosjektet ditt namnet **stein-saks-papir** i feltet til høgre for **Last ned**-knappen nede i venstre hjørne av skjermen. Trykk på **Last ned**-knappen for å laste ned programmet.

No blir det lasta ned ei fil som heiter **stein-saks-papir.hex** til datamaskina di. Samstundes får du opp eit vindauge som seier at du må flytte fila til MICROBIT-disken. Viss du treng hjelp kan du spørje ein rettleiar.

Steg 2: Vis det valte trekket

Micro:biten skal vise om det er stein, saks eller papir som vart valt.

Sjekkliste

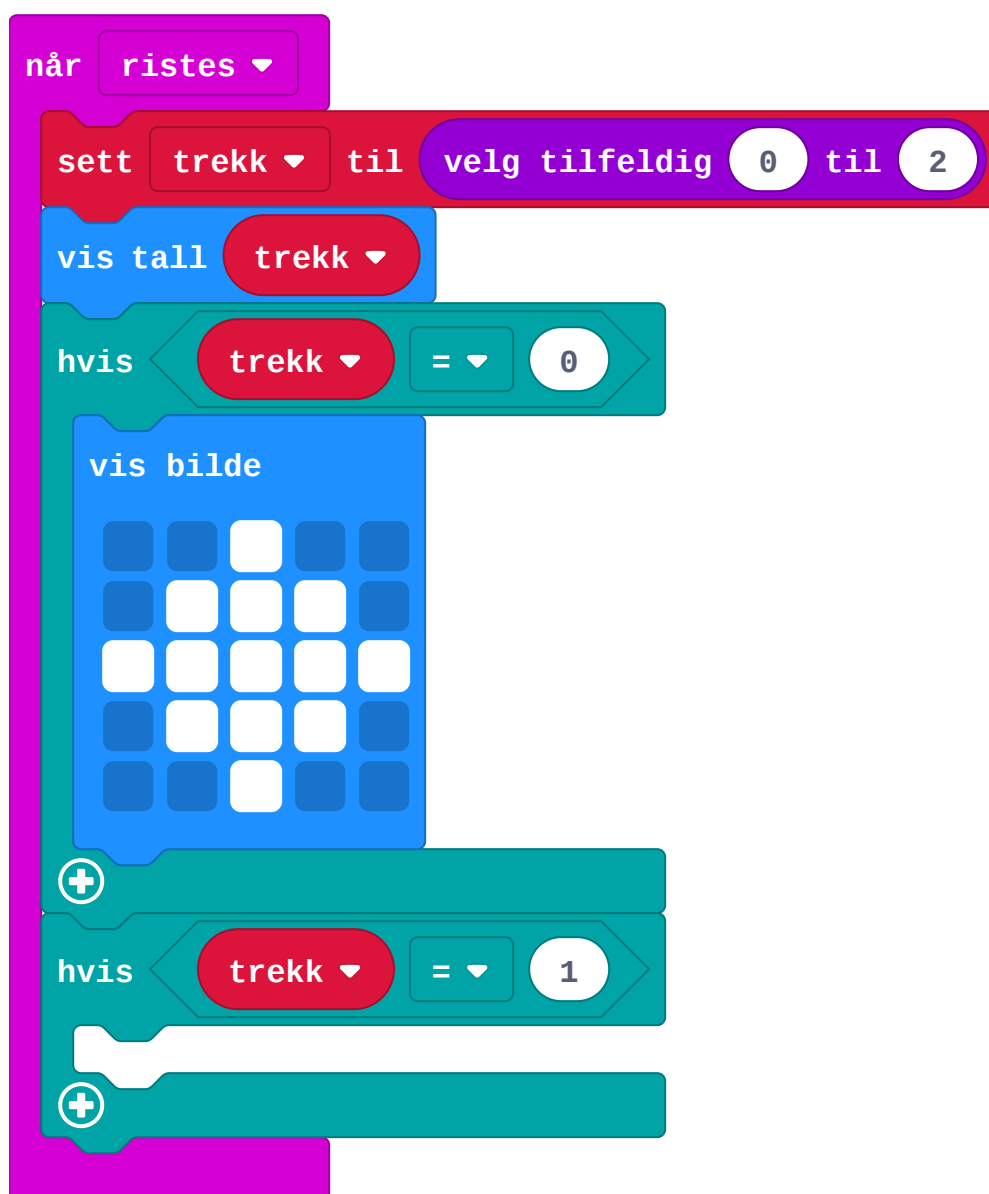
- ☐ Det er berre tre moglege trekk å velje mellom i stein, saks, papir. Sidan klossen som vel eit tilfeldig tal startar å telje på null, så endrar me til at den skal velje eit tal mellom 0 og 2.
- ☐ Variabelen `trekk` skal no ha ein av verdiane 0, 1 eller 2. La 0 vere stein, 1 vere saks og 2 vere papir.
- ☐ Du skal teikne ulike bilete på skjermen, avhengig av kva tal som vart valt. Start med ein `hvis`-kloss frå kategorien `Logikk`. Plasser den nedst inne i `når ristes`-klossen. For å samanlikne to tal treng du `0 = 0`-klossen. Denne erstattar sann i øvste del av `hvis`-klossen.
- ☐ Du skal samanlikne og sjå om variabelen `trekk` er lik 0. For å få til det må du klikke på kategorien `Variabler` og erstatte det venstre `0`-talet i `0 = 0`-klossen med variabelen `trekk`.
- ☐ Viss variabelen `trekk` inneheldt verdien 0 vil du teikne eit bilete av ein stein. Vel klossen `vis bilde` frå `Basis`-kategorien og plasser den inne i `hvis`-klossen.
- ☐ Klikk på dei midterste lampene på biletet. Det er dei som skal tennast når du skal vise bilete av ein stein. Nå bør programmet sjå slik ut:



Teikn saks når talet 1 blir valt.

✓ Sjekkliste

- ☐ Du treng ein ny `hvis`-kloss for å teikne ei saks når talet 1 er valt. Denne plasserast rett under den førre `hvis`-klossen.
- ☐ På same måte som du gjorde med `stein`, så skal du bruke ein `0 = 0`-kloss, men erstatte det venstre `0`-talet med variabelen `trekk`.
- ☐ Du skal vise ei saks når variabelen `trekk` inneheldt talet 1, så erstatt det høgre `0`-talet med eit `1`-tal. No ser programmet slik ut:



- ☐ Det finst eit ferdig bilete av ei saks som du kan bruke. Gå til kategorien `Basis` og dra klossen `vis ikon` inn i `hvis`-klossen du jobbar med no.

- ☐ Ikonet har ei lita pil oppe i høgre hjørne. Trykk på den, og sjå at du får opp eit vindauge med mange ferdige ikon. Vel ikonet som liknar på ei saks:



Test prosjektet

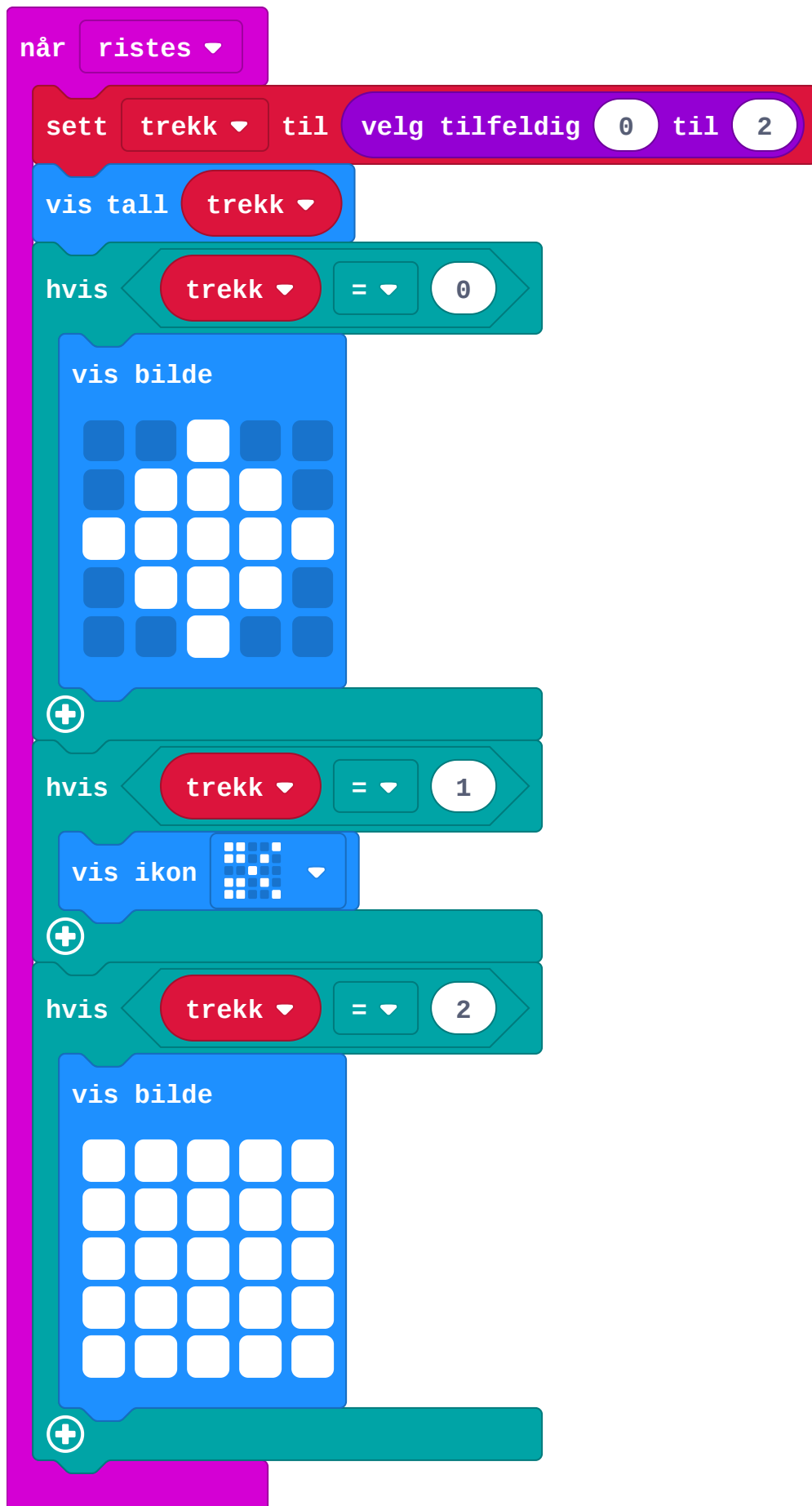
Før du går vidare er det på tide å teste programmet att. Det skal vise biletet av ein stein viss 0 blir valt og saks viss det er 1 . Framleis får du berre opp talet 2 viss det er det som er valt.

Steg 4: Vise papir

Å teikne papir når variabelen `trekk` har verdien 2 blir veldig likt det du gjorde for steinen tidlegare.

Sjekkliste

- ☐ Legg til ein `hvis`-kloss under dei to andre `hvis`-klossane.
- ☐ Bruk ein `0 = 0`-kloss og endre slik at det blir til `trekk = 2`.
- ☐ Inne i `hvis`-klossen plasserer du klossen `vis bilde` frå `Basis`-kategorien og klikkar på alle lysa i klossen.
- ☐ Det ferdige programmet skal sjå slik ut:



Test prosjektet

No kan du teste programmet ditt. Det skal vise anten stein, saks eller papir avhengig av kva tal som blir valt når du trykkar på SHAKE -knappen.

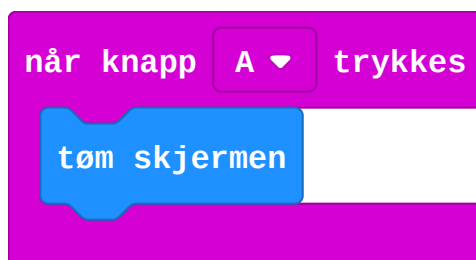
- ☐ Viss du lastar ned programmet på micro:biten din for å prøve, så må du vere veldig forsiktig når du ristar den viss den framleis er kopla til datamaskina di med USB-kabelen.

Steg 5: Tøm skjermen mellom kvar spel

Når micro:biten skal velje eit tilfeldig tall, så kan det hende at det same talet blir valt to gonger på rad. Viss du ristar på micro:biten og den viser det same biletet som før, så er det vanskeleg å vite om du ikkje rista hardt nok eller om det same talet vart valt to gonger på rad.

Sjekkliste

- ☐ Gå til kategorien Inndata og vel klossen når knapp A trykkes . Dra denne over til den delen av sida du programmerer på, og plasser den for seg sjølv. Den skal ikkje henge saman med nokon av dei andre klossane.
- ☐ Inne i når knapp A trykkes -klossen legg du klossen tøm skjerm . Når A -knappen blir trykka skal micro:biten slå av alle lysa slik at den er klar til eit nytt spel.
- ☐ Den nye programklossen ser slik ut:



Vidare arbeid

- ☐ Viss du ikkje vil sjå talet på skjermen før du teiknar biletet, så kan du fjerne vis tall 'trekk' -klossen mei la inn i steg 1.
- ☐ Last ned programmet til di eiga datamaskin. Hugs å gi fila eit godt namn.
- ☐ Kopier fila over på micro:biten din og prøv det der. Du kan spele mot ein annan person. Pass på at viss micro:biten er kopla til datamaskina, så må du ikkje riste så voldsomt at datamaskina fell ned. Hugs at programmet blir borte frå micro:biten, så viss du vil ta vare på det må du kopiere fila, ikkje flytte ho.

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)