

3.º

## Dado Aleatorio



Vamos a hacer un dado con lo que hemos visto

✓ Vamos a usar otra vez la función matemática **escoger al azar entre 2 números**

✓ También hemos visto **el gesto de agitar** la micro:bit.

Vamos a juntar las dos cosas para hacer que:

- **Si es agitada** la micro:bit se comporte como un dado que **nos muestre** **un valor aleatorio entre 1 y 6.**

3.1

# Dado Aleatorio



si agitado ▼

mostrar número

escoger al azar de 1 a 6