

`CODER(DOJO);` (kennemerwaard);



MICRO:BIT

Uitdaging 1
Willekeurig getal

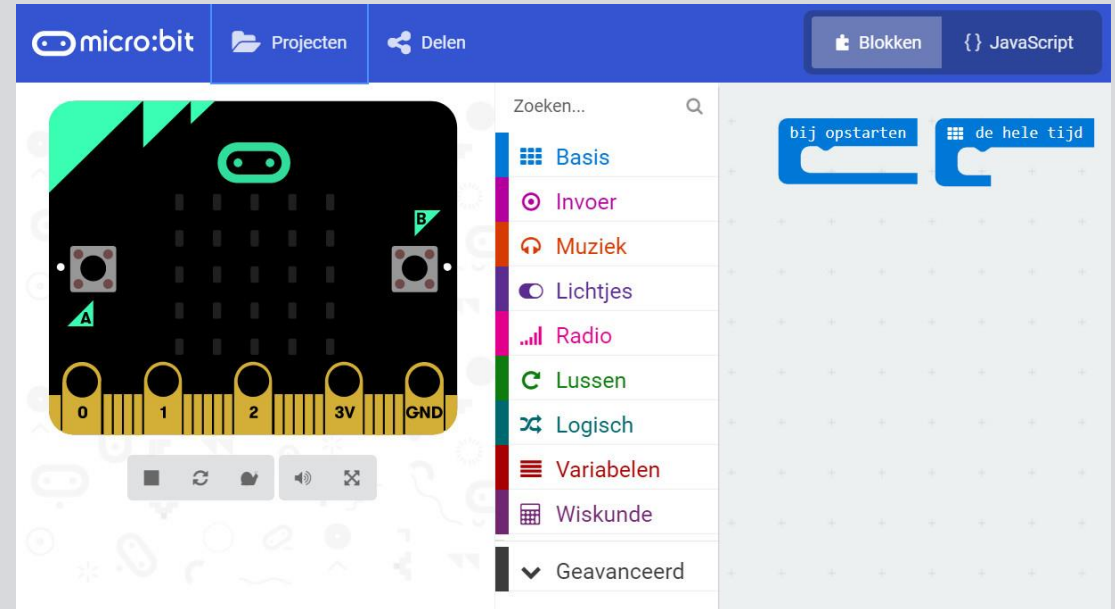
Origineel: Micro:bit Educational Foundation 2016
Vertaling: CoderDojo Kennemerwaard 2017



Ga naar de website

<https://makecode.microbit.org/#>

Met het radertje rechtsboven kun je de taal op Nederlands instellen. Zie je nu het volgende in beeld?

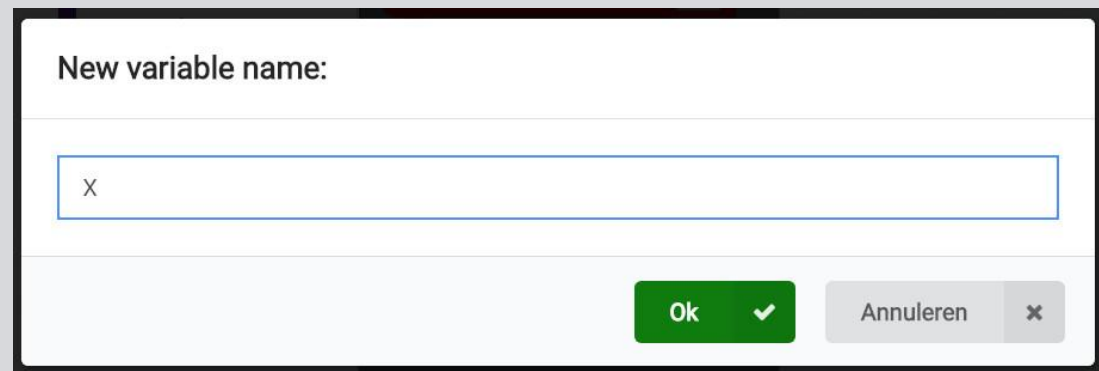
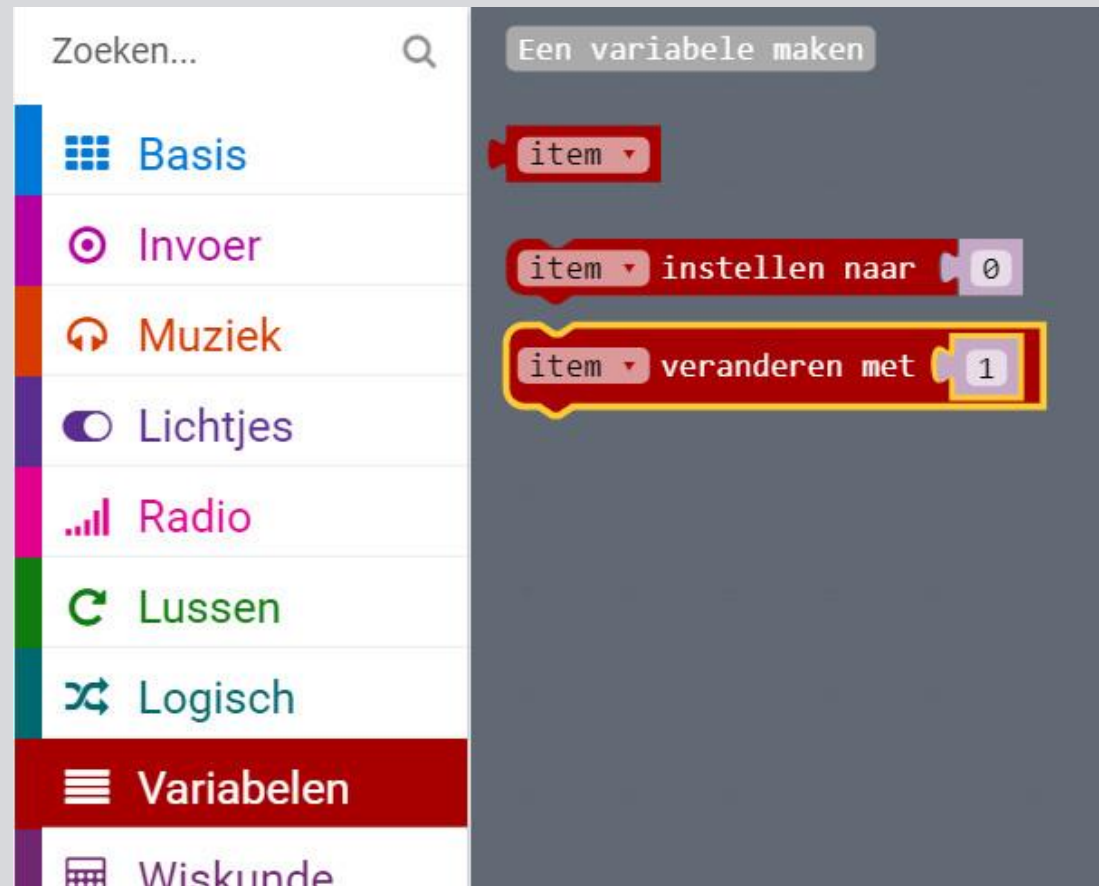


De blokken 'bij opstarten' en 'de hele tijd' mag je verwijderen. Zoek het blok 'wanneer knop A wordt ingedrukt'. Alle code die in dit blok komt te staan zal alleen werken als je knop A op de micro:bit indrukt.

Een variabele lijkt op een doos waarin we getallen en tekst stoppen, die veranderen, en we gebruiken ze dan weer door hun naam te gebruiken. Het lijkt op bestanden in je computer: die hebben namen, je kunt veranderen wat er in die bestanden zit, en de computer onthoudt het voor je voor de volgende keer dat je die bestanden nodig hebt.

Ga naar 'Variabelen' en maak een eigen variabele die je 'X' noemt.

2

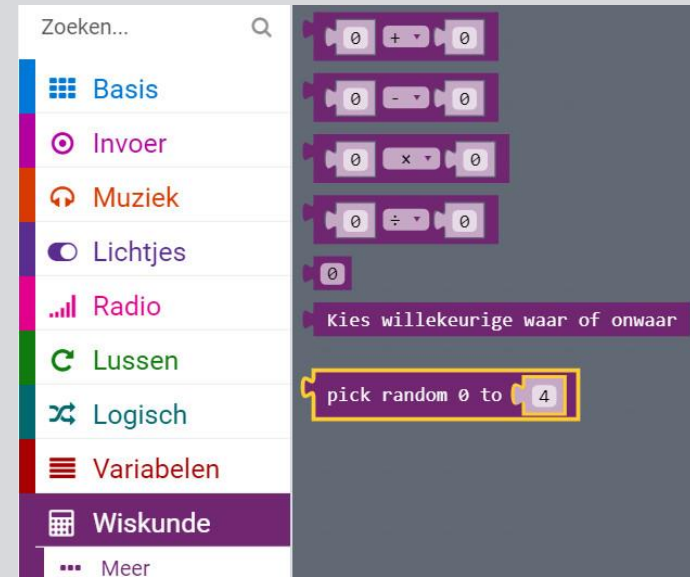


Sleep nu het 'item instellen naar 0' blok naar het paarse 'wanneer knop A wordt ingedrukt' blok. Als je nu knop A indrukt op de micro:bit, springt deze naar 0.

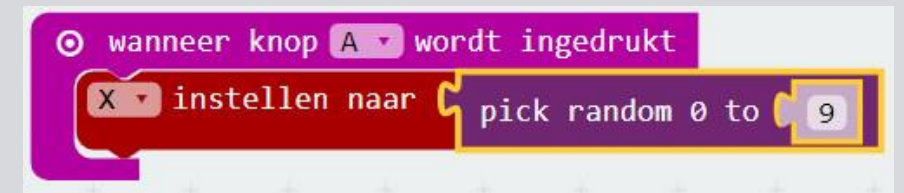
Aangezien je zelf een variabele 'X' hebt gemaakt, kun je in dit blok 'item' veranderen in 'X'



Nu gaan we de code toevoegen zodat er steeds een willekeurig getal wordt gekozen. Ga naar 'Wiskunde' en kies het blok 'pick random 0 to 4'.



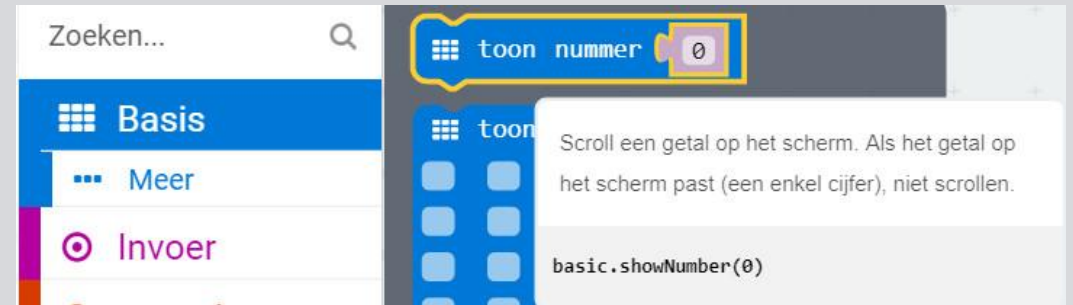
Nu willen we dat 'X' een willekeurig getal wordt, dus sleep dit blok naar de plek waar de '0' staat, en verander het getal 4 naar 9.



Maar hoe verschijnen de willekeurige getallen nu in het LED display van je micro:bit?

Ga naar 'Basis' en zoek het 'toon nummer' blok.

Sleep dit blok onder het 'X instellen naar' blok. Nu laat het display alleen het cijfer 0 zien, terwijl we willen dat het willekeurige getallen toont. De 0 kun je veranderen in X m.b.v. het juiste blok in 'Variabelen'.



Sla je project op en download het naar je micro:bit.

En, laat de micro:bit willekeurige getallen zien als je op knop A drukt?