

CODER(DOJO); (kennemerwaard);



# MICRO:BIT

Uitdaging 9

Steen, papier en schaar

Origineel: Micro:bit Educational Foundation 2016

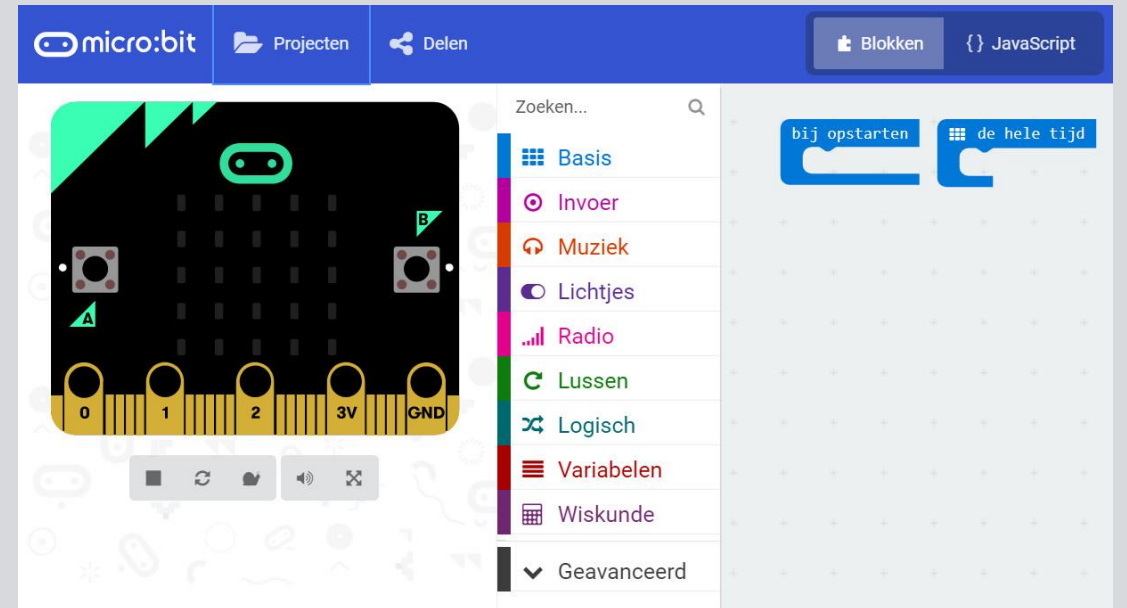
Vertaling: CoderDojo Kennemerwaard 2017



Ga naar de website

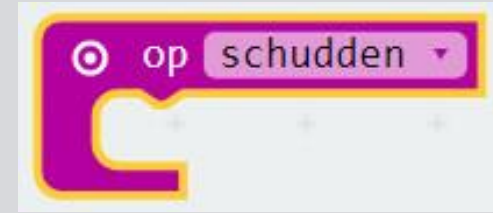
<https://makecode.microbit.org/#>

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



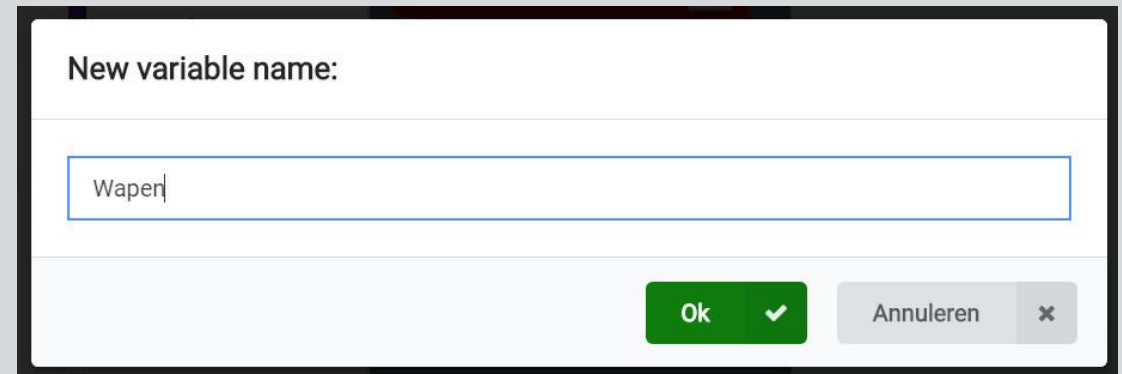
We willen dat de micro:bit zelf een schaar, steen of papier kiest als je ermee schudt.

Daarom beginnen we met een 'op schudden' blok.



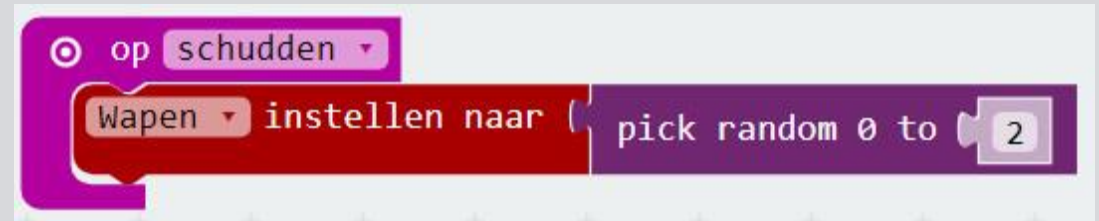
Voeg een 'wapen' variabele toe om een willekeurig nummer op te slaan met behulp van 'pick random 0 to 4'.

We gebruiken het woord 'wapen' omdat steen, papier en schaar de "wapens" van dit spel zijn!



Als je de micro:bit schudt, moet deze zelf een willekeurig getal tussen 0 en 2 kiezen en dat getal opslaan in 'wapen'.

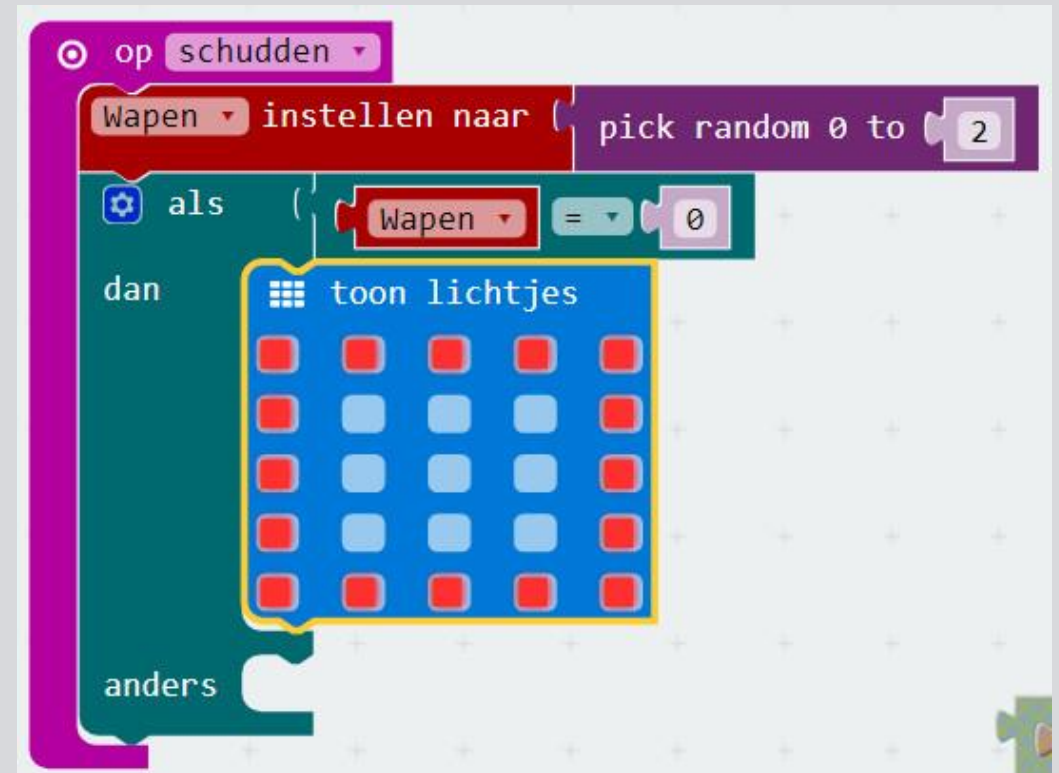
Op een later moment voegen we de tekeningen toe waarmee 0, 1 en 2 op het display worden getoond!



Voeg een 'als...dan...anders' blok toe én het blok 'is gelijk aan'.  
Verander daarin de eerste 0 in de variabele 'wapen'.



Plaats in het 'als...dan...anders' blok een 'toon lichtjes' blok om een afbeelding van papier te maken.

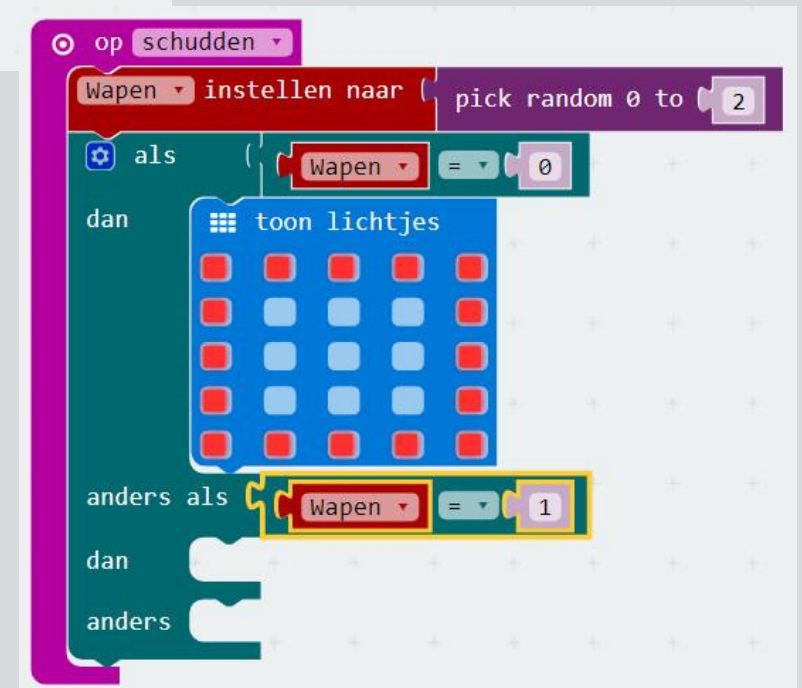
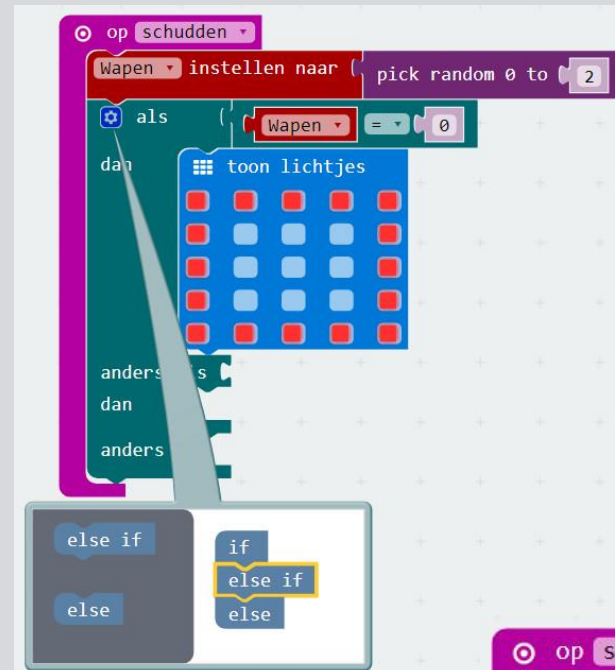


Optie 0 is dus papier.

Nu moeten we een 'else if' toevoegen in het 'als...dan...anders' blok voor optie 1.

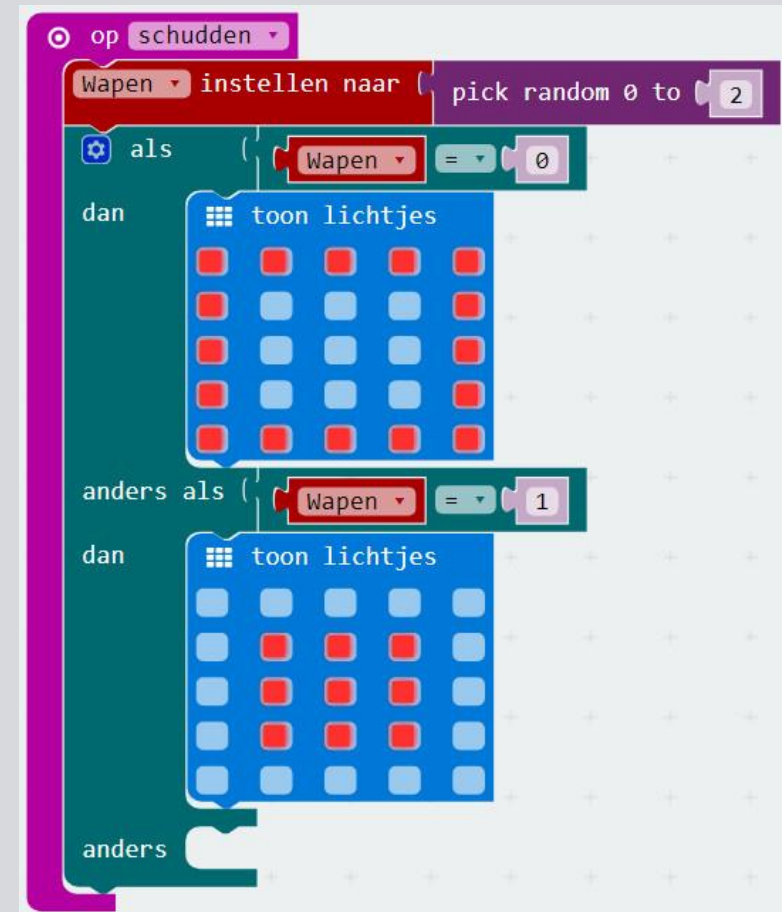
Door op het radertje te klikken in het 'als...dan...anders' blok kun je een 'else if' toevoegen.

Voeg weer een 'is gelijk aan' blok toe, zet de variabele 'wapen' er in en maak van de 0 een 1.



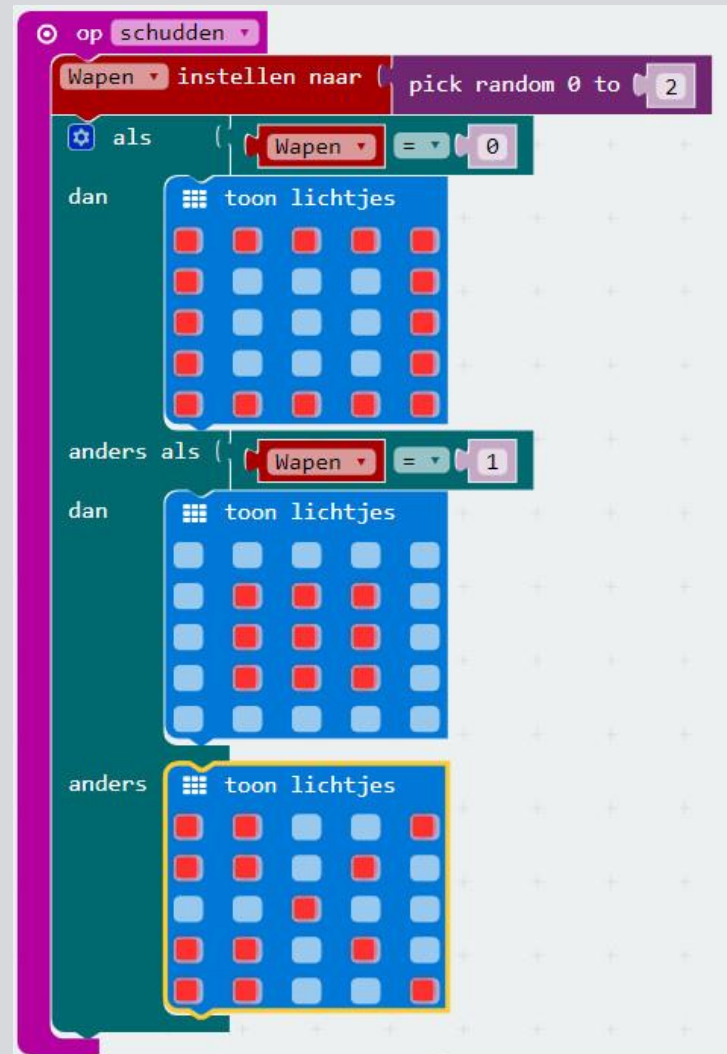


Voeg een 'toon lichtjes' blok toe en teken een steen.



Voeg nu een schaar toe met het 'toon lichtjes' blok. Zet het bij 'anders'.

Je hoeft geen 'wapen is gelijk aan 2' blok toe te voegen. Je hebt de opties 0 en 1 al ingevoerd, dus 2 kan dan bij 'anders'.



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

Laat je vrienden hun eigen micro:bits ook programmeren en speel Steen, papier, schaar samen!