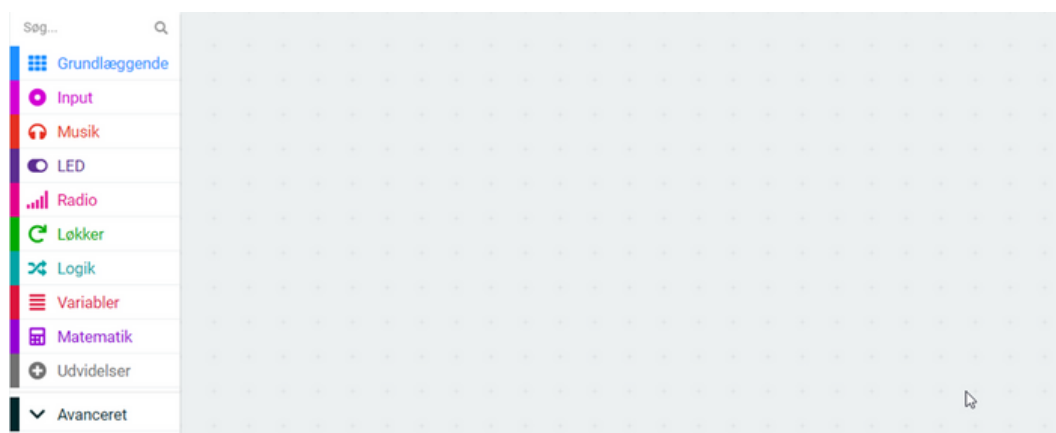
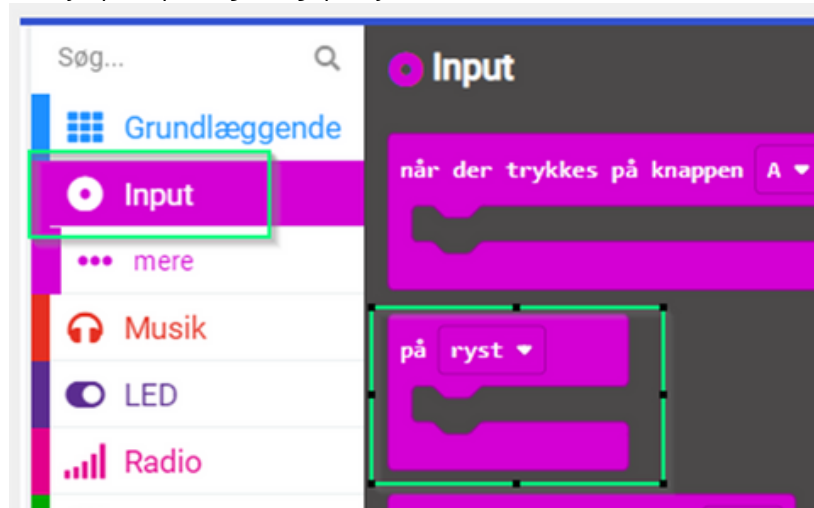


BILAG: PROGRAMMERINGSGUIDE STEN, SAKS, PAPIR!

1. Tilslut micro:bitten til din computer eller tablet og gå ind på <https://makecode.microbit.org/>
2. Tryk på 'Nyt projekt'
3. Giv projektet et navn, f.eks. sten saks papir – husk at vælge et navn der giver mening, så I også i næste uge kan huske, hvad det er for et program I har programmeret
4. Fjern de 2 blå kasser (tryk med musen på dem og tryk på delete). Nu er editoren tom

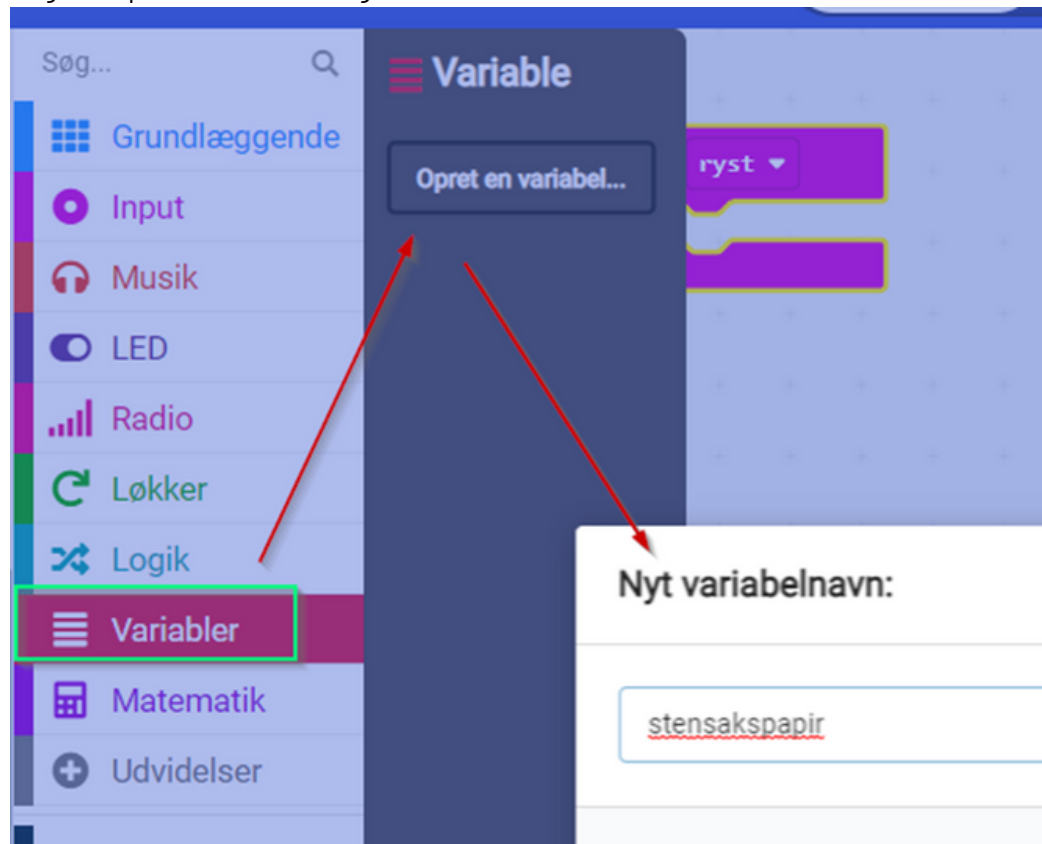


5. Tryk på input og vælg "på 'ryst'"

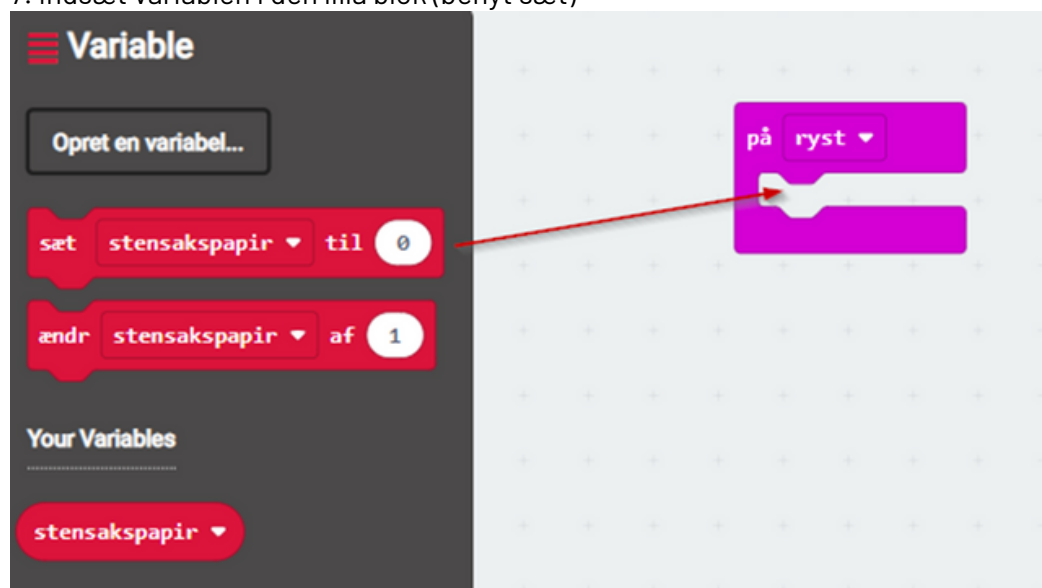


SMUTTER

6. Lav en variabel der kan indeholde et tal. Tryk på "Variabler", derefter indtast noget i "opret en variabel" og indtast et navn.

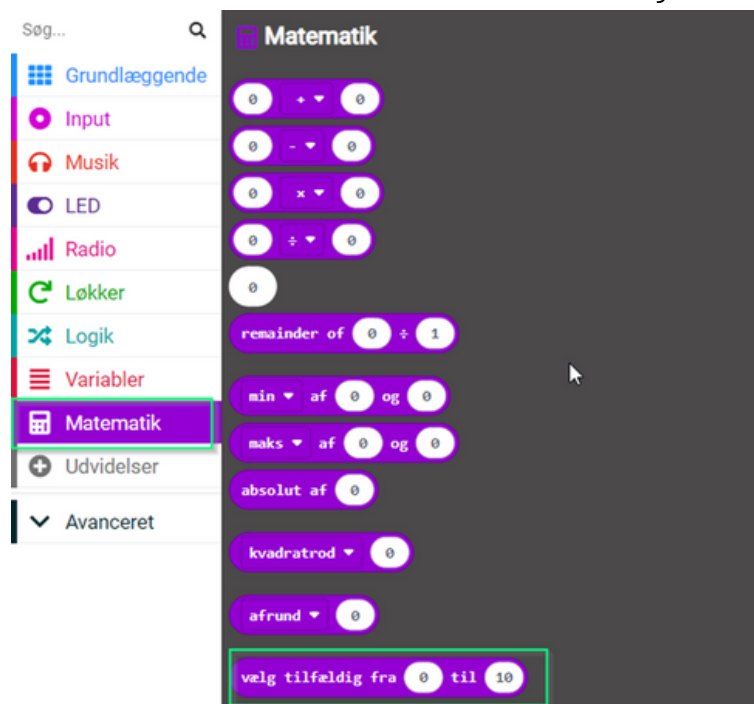


7. Indsæt variabelen i den lille blok (benyt sæt)

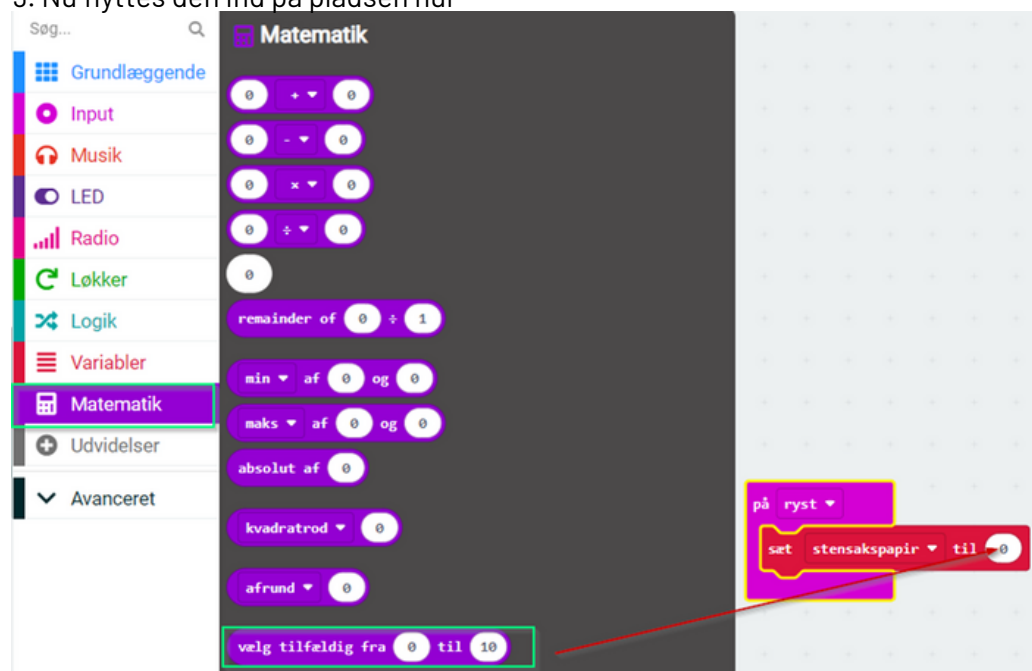


SMUTTER

8. Da vi gerne vil have at det skal være tilfældig, hvilken værdi, der bliver valgt, skal vi have fat funktion fra Matematik, der hedder "vælg tilfældig"



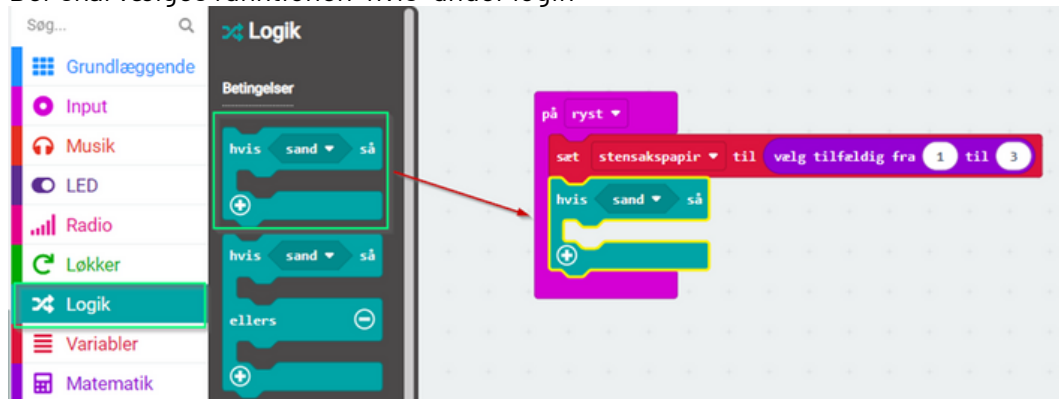
9. Nu flyttes den ind på pladsen nul



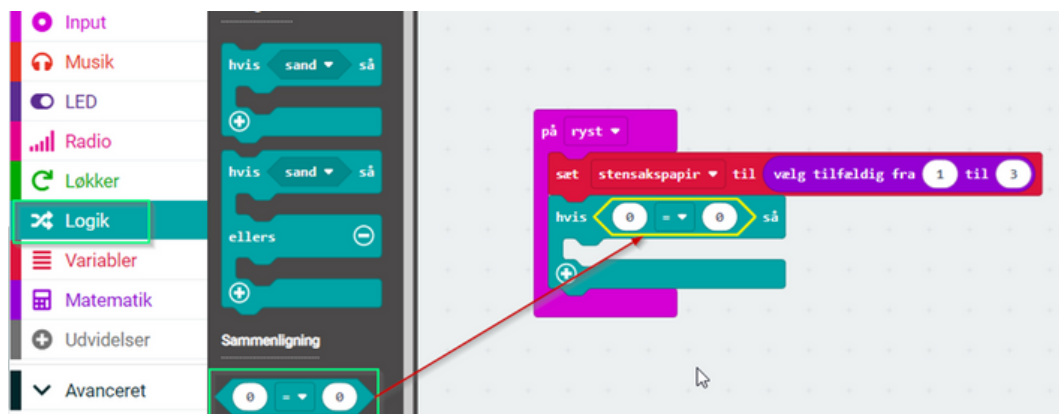
10. Ret hvilket tal der kan vælges. Det skal kun være muligt at vælge 3 tal.



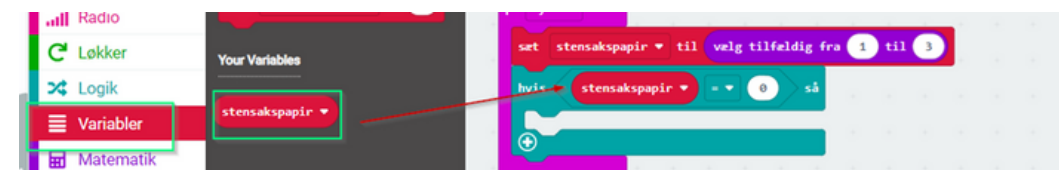
11. Nu skal der så vælges, hvad der skal ske alt efter hvilket tal der er bliver valgt. Der skal vælges funktionen "hvis" under logik



12. Der skal ske en samling ved hvis, så tryk på logik og find sammenligningen (=) og sæt ind i stedet for sand



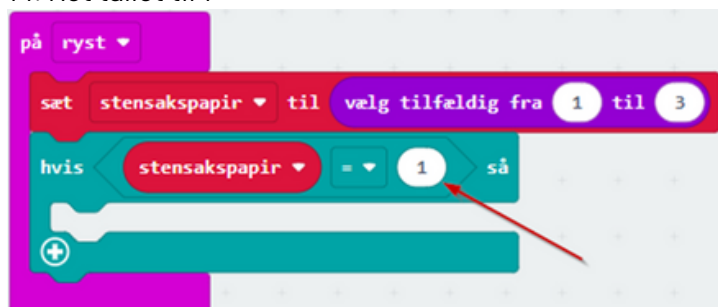
13. Nu skal variabelen findes og sættes ind i udtrykket (det kan være lige svært at ramme gå efter den røde prik)



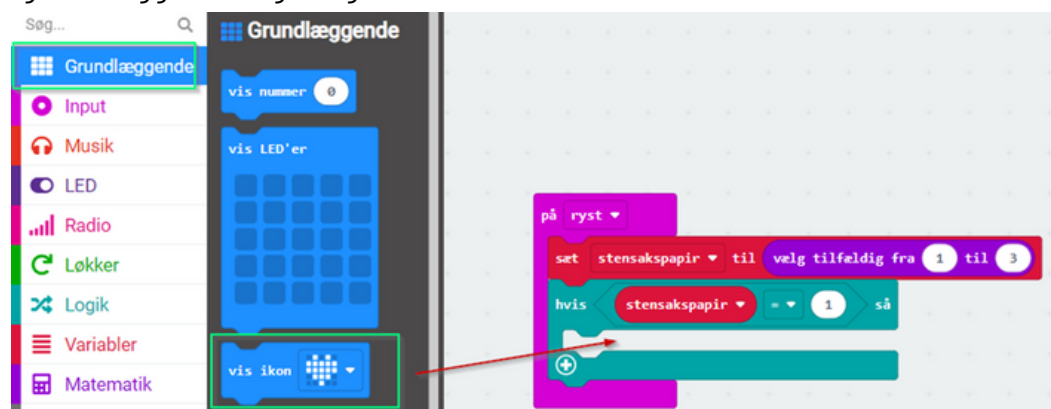
SMUTTER



14. Ret tallet til 1

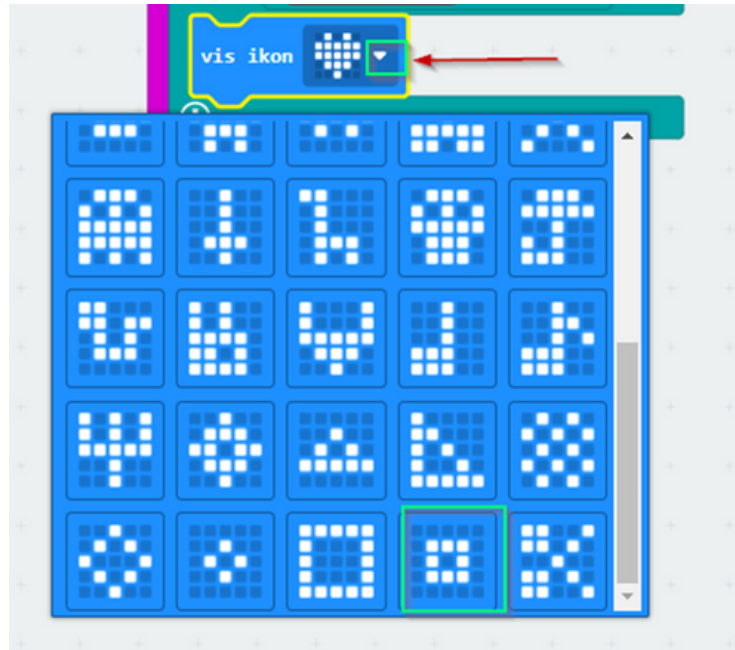


15. Vælg hvad der skal ske når tallet er 1. Vælg at den skal vis ikon – tryk på "grundlæggende" og vælg "vis ikon"

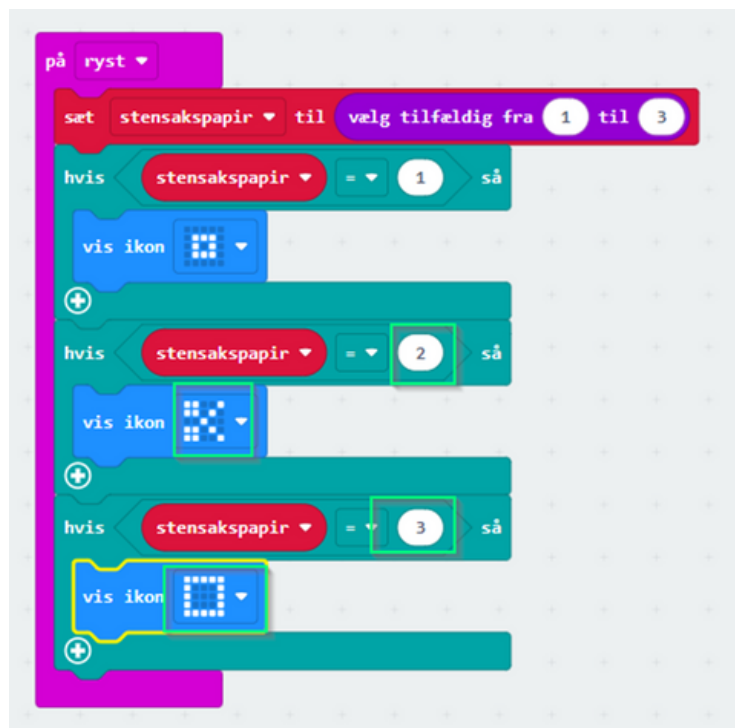


SMUTTER

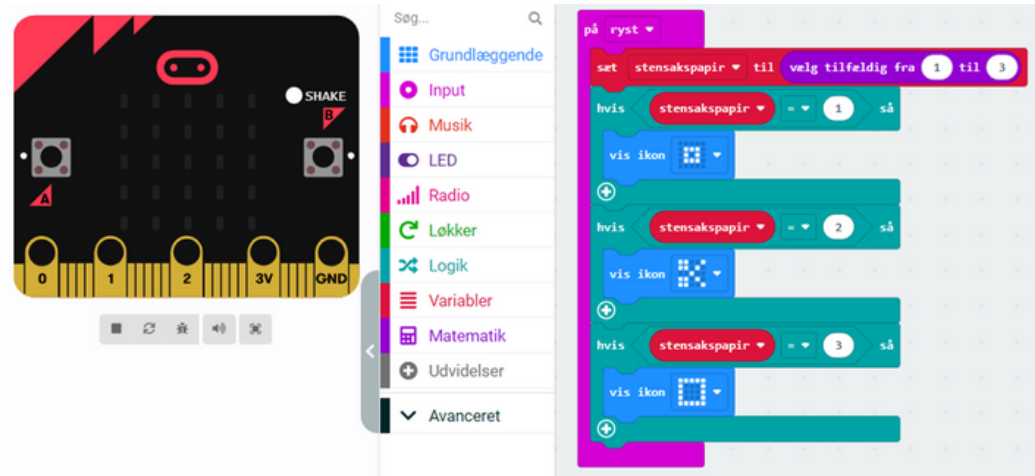
16. Tryk på den lille pil og alle ikonerne kommer frem. Vælg den som ligner en sten



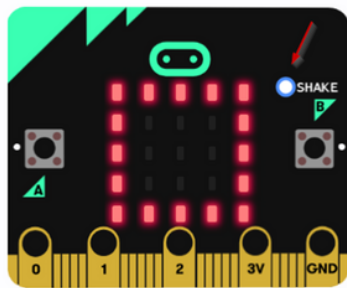
17. Udfør punkterne 11 til 16. S skriv i stedet for tallet 2 og vælg saks og gør det engang mere og vælg tallet 3 og vælg papir



18. Test om koden virker. Når micro:bitten lyser med farver kan den benyttes



19. Tryk på "shake" – så ryster min micro:bitten og den viser en figur. Prøv igen og den viser en anden figur.



20. Overfør nu programmet til 2 eller flere micro:bitS