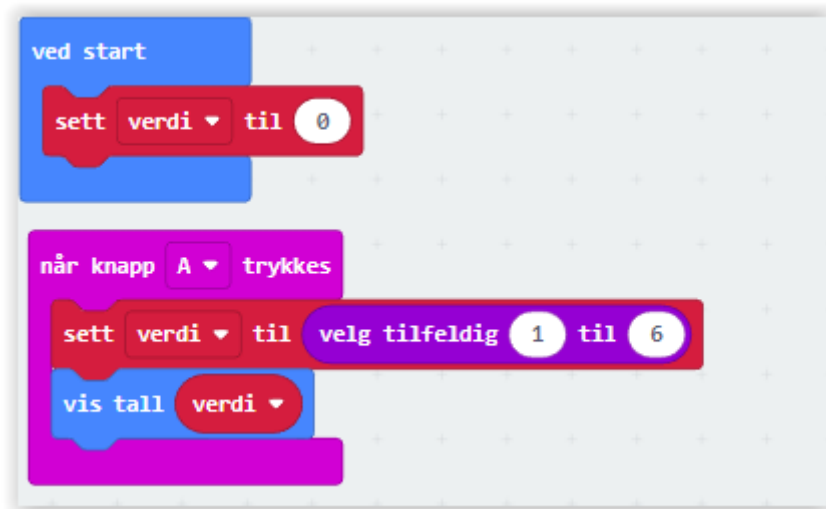


Terning

Først oppretter vi en variabel som vi kaller *verdi*.

Deretter bruker vi tilfeldig-kommandoen som vi finner i kategorien Matematikk

Programmet kan se slik ut



LAST PROGRAMMET INN I MICRO:BITTEN!

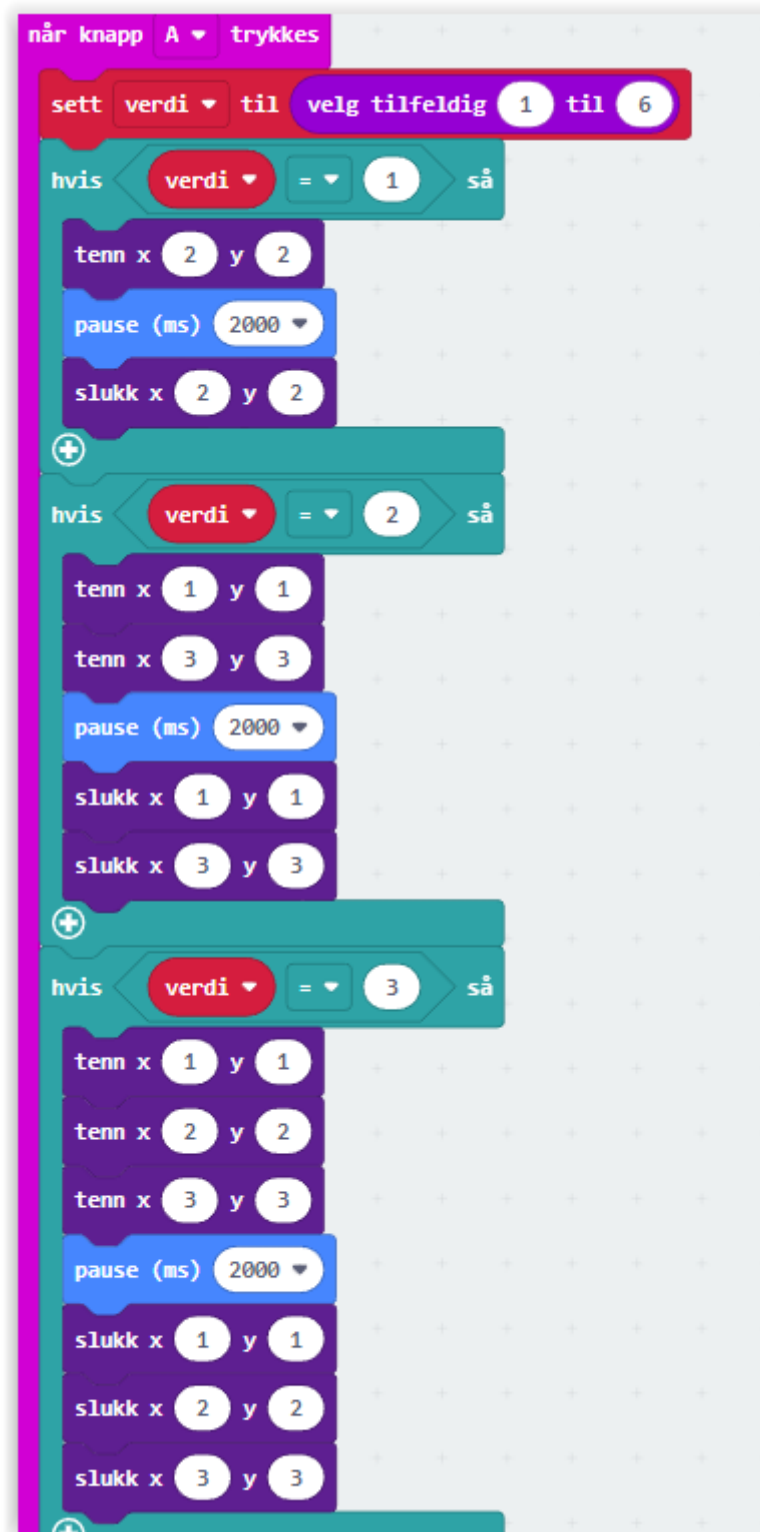
Hver gang du trykker knappen A viser displayet et tilfeldig tall mellom 1 og 6

Nå skal vi forandre programmet slik at displayet viser «øyne» i stedet for tall.

Da må vi bruke:

1. hvis-kommandoen som vi finner i kategorien Logikk
2. Tenn- og slukk kommandoene som vi finner i kategorien Skjerm

Begynnelsen på programmet ser slik ut:



4

Fullfør programmet!

Last det inn i micro:bitten

Virker det????

Kan du forandre programmet ditt slik at seks øyne blinker seks ganger når du får tallet seks?

På de neste sidene finner du forslag til fullstendig program

Terning med «øyne»***Program***