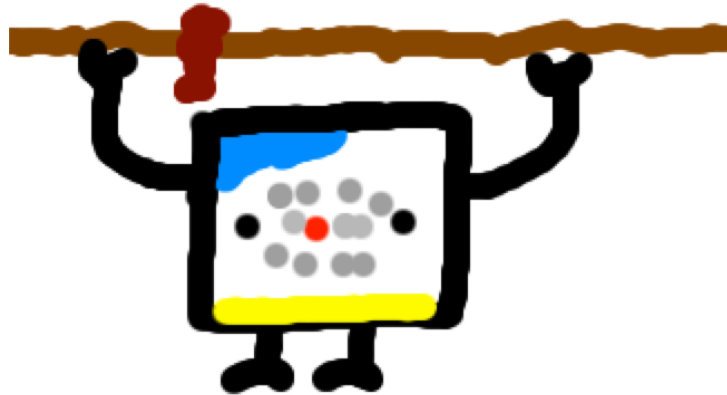


Instruksen er hentet fra: <https://makecode.microbit.org/projects/tug-of-led> men forbedret og oversatt til Norsk.

← ← ← ← LED:rakamp → → → →

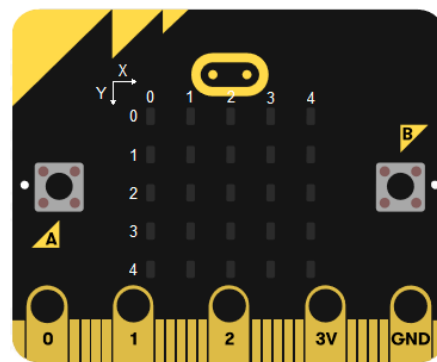
Med LED:rakamp, så mener vi at vi lager en digital versjon av en vanlig drakamp som bruker tau. Istedenfor en fysisk tau, så bruker vi de røde LED lysene. Istedenfor å “dra”, slår vi en aluminiumsfolie “knapp” så fort som mulig.



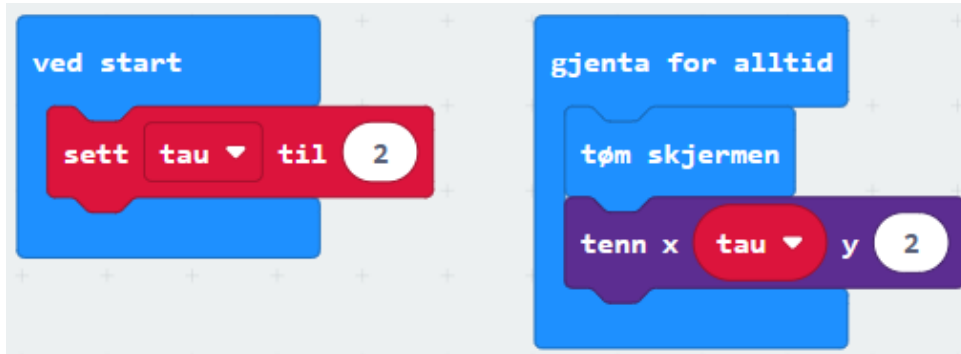
Når man er ferdig med å kode, så lager vi en enkel “spillkonsoll” av papp, aluminiumsfolie, og noen ledninger.

1. Lag en ny variabel som heter **tau** og sette den i **ved start**. Denne variabelen blir brukt til å lyse X koordinat så at den beveger seg enten til høyre eller venstre. Vi setter variabelen til 2 ved start.

LED lys koordinater på Micro:bit



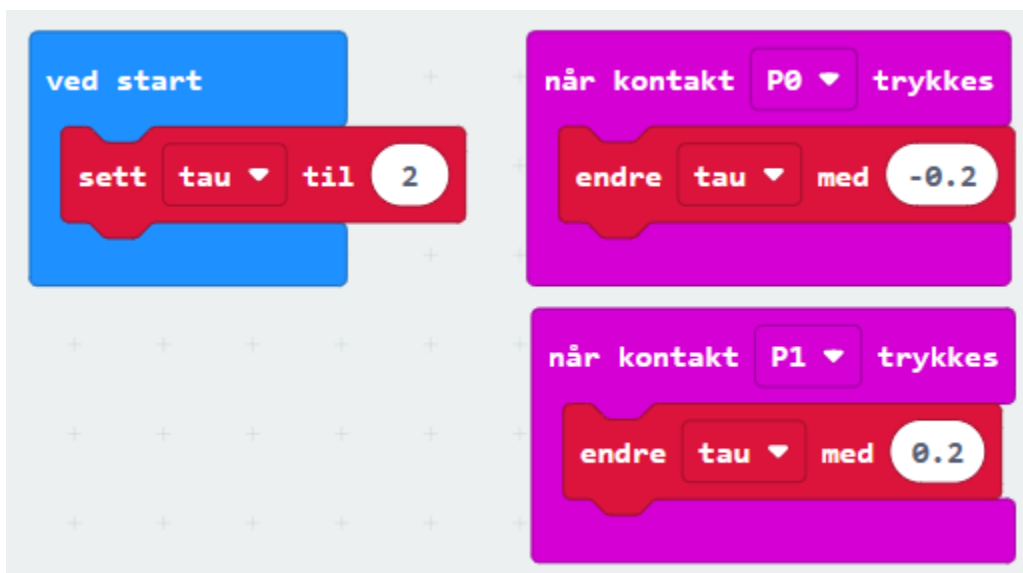
2. Legg til en **gjenta for alltid** blokk som slår på lyset i **tau** posisjon.



3. Legg til en **når kontakt P0 trykkes** blokk for å **endre tau** med **-0.2** hver gang den trykkes.



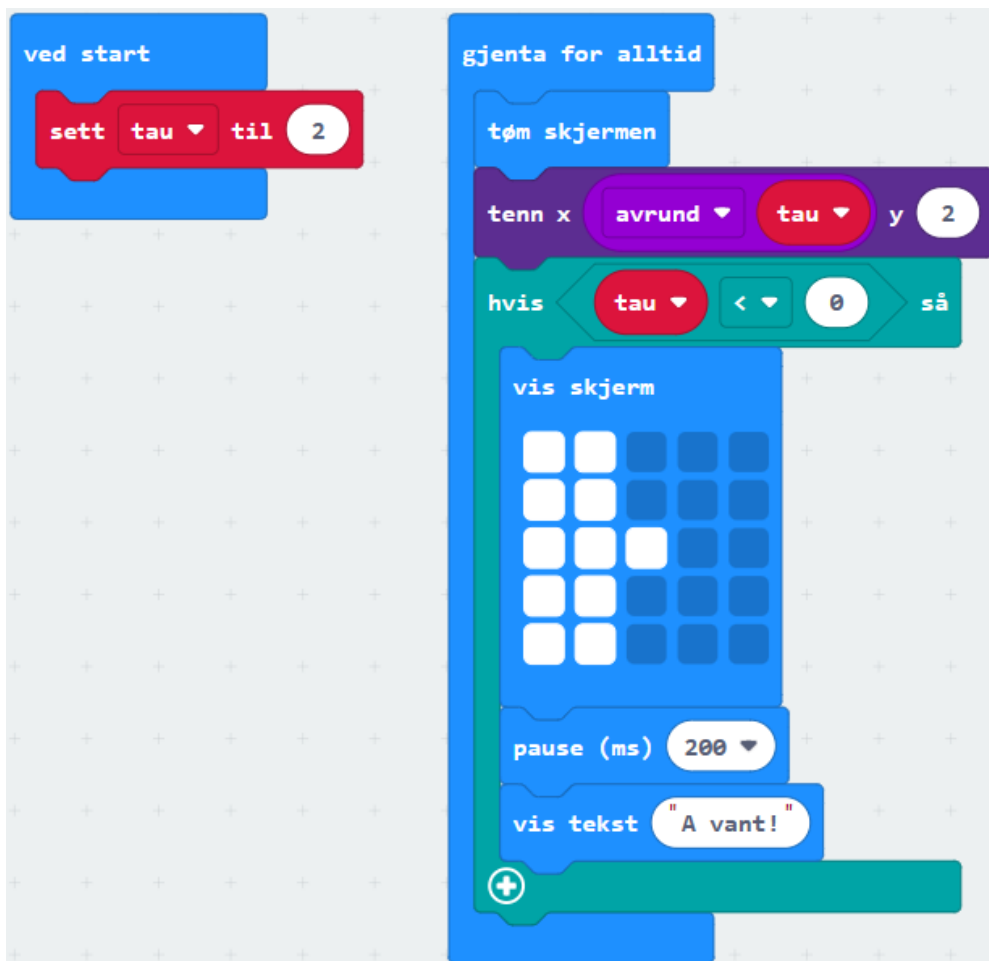
4. Legg til en **når kontakt P1 trykkes** blokk for å **endre tau** med **0.2** hver gang den trykkes.



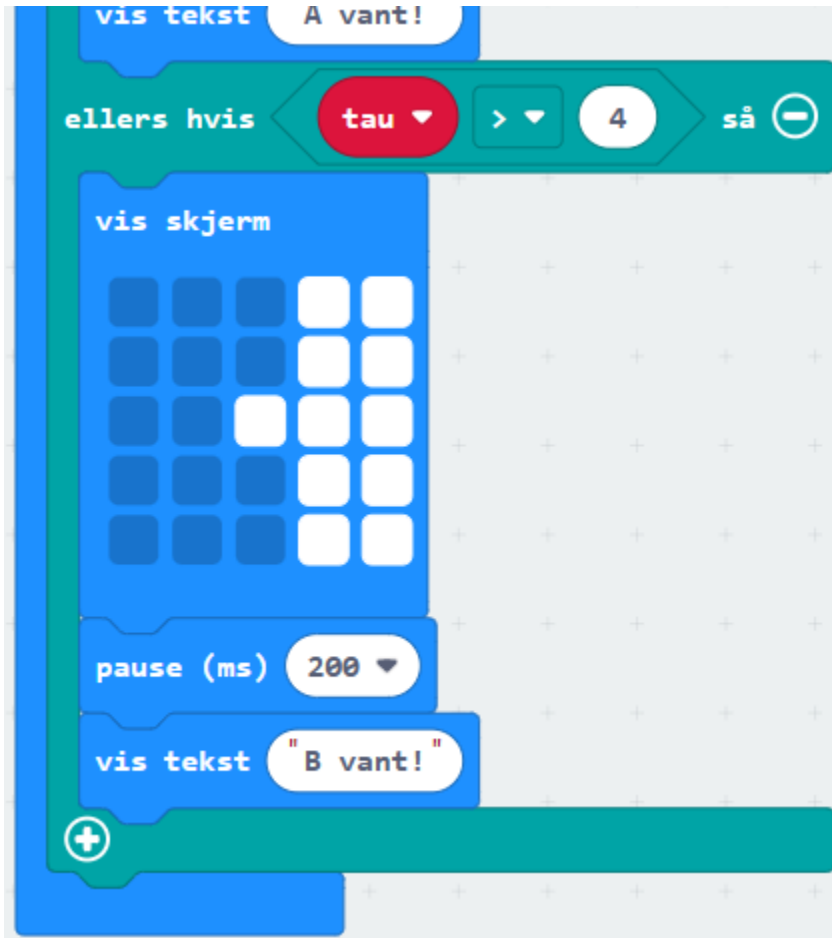
5. Hvert kontakt-trykk endrer tau opp eller ned med 0.2, så vi må **avrunde tau** tallet til det nærmeste LED koordinat som er heltall (0, 1, 2, 3, 4).



6. På **gjenta for alltid**, legg til **hvis tau blir mindre enn 0 så vis skjerm** et blink på vinner siden, kort **pause** og **vis tekst** "A vant!". Her kan du gjerne være litt kreativ.



7. Legg til **ellers hvis** med å trykke på **+** to ganger, så lager vi en test: **hvis tau** er mer enn 4, så **vis skjerm** blink på vinner siden, kort **pause** og **vis tekst** "B vant!".



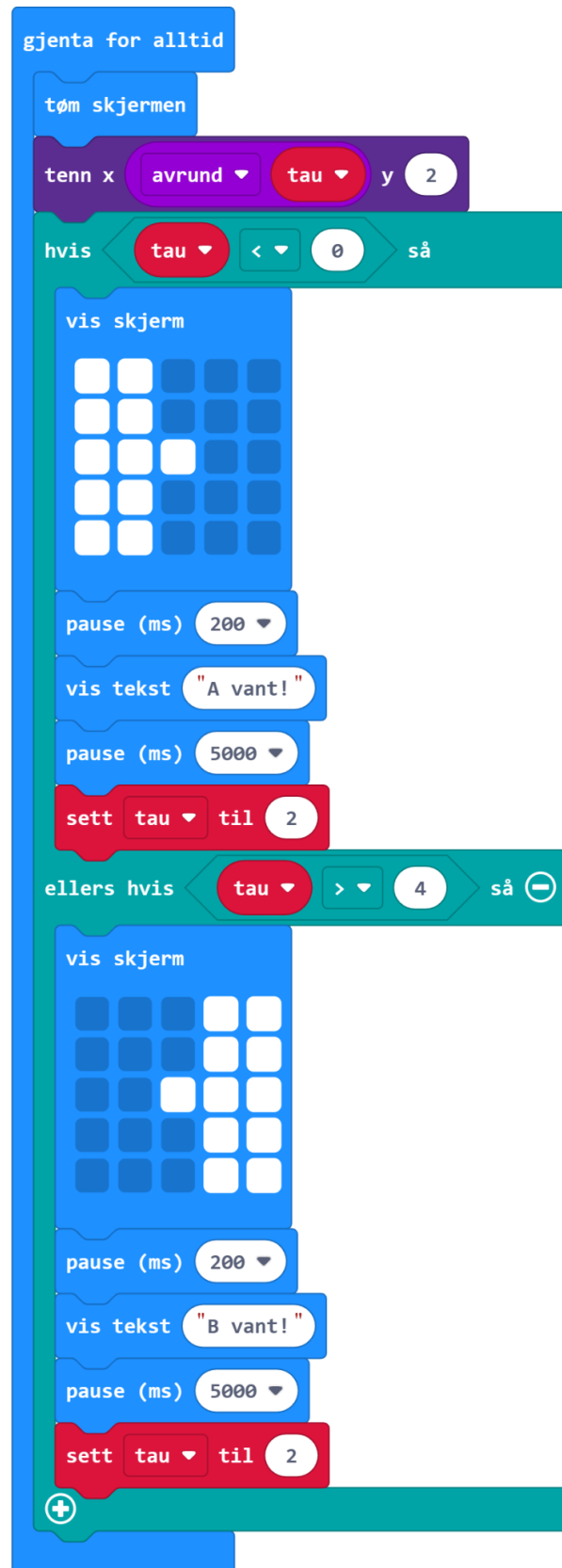
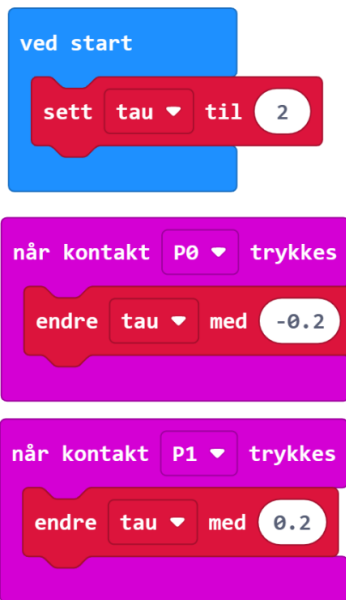
8. Helt til sist, må vi huske å sette **tau** tilbake til midtpunktet (nummer 2) etter 5 sekunder **pause** (eller 5000 millisekund), så at spillet er klar til en ny runde med kamp.



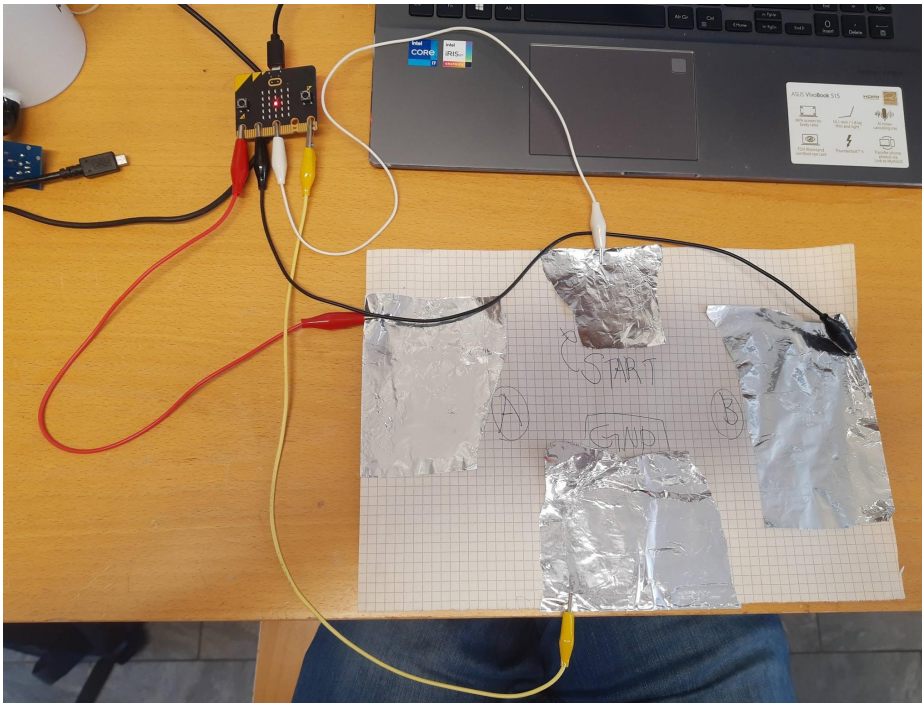
og



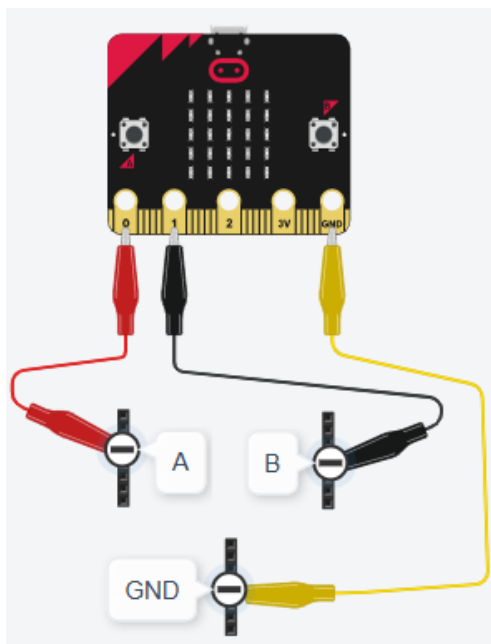
Ferdig Kode:



9. Koble til en Spillkonsoll med aluminiumsfolie.



Man skal koble 3 ledninger. (i bildet over, så er det 4 ledninger, men du trenger ikke den hvite ledningen.)



Koble slik:

- P0 til A
- P1 til B
- GND til GND

For at tastetrykket skal fungere, må man holde ned GND med en hånd mens du trykker på enten A eller B flate!