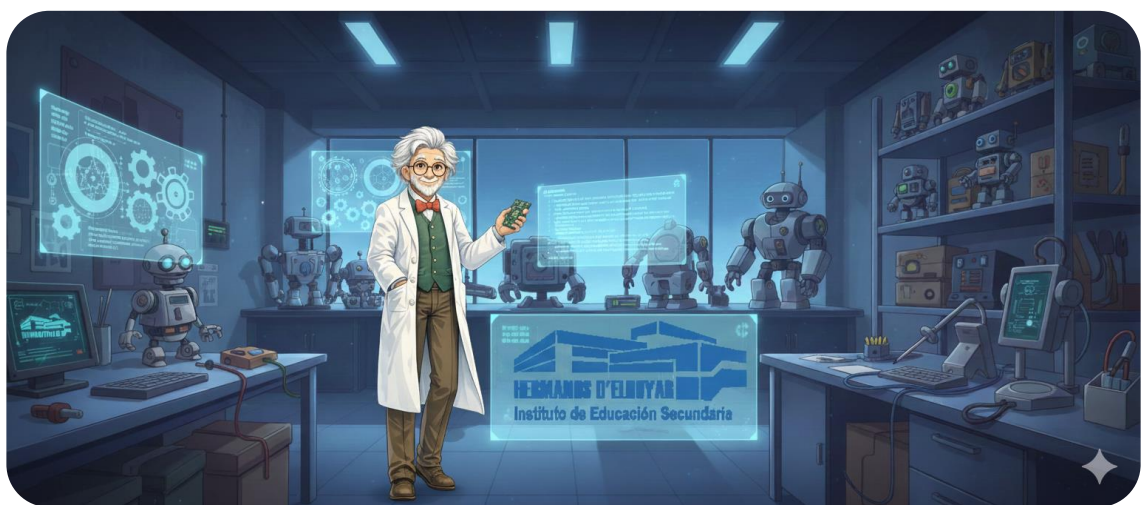


PRÁCTICAS MICRO:BIT

MISIÓN 4 TIEMPO LIBRE: JUGUEMOS...



1. MISIÓN 4: TIEMPO LIBRE

Como agradecimiento a nuestro trabajo, el **Doctor Elio Wolfram** nos ha dejado un tiempo libre para poder jugar. Solo hay una condición, el juego debe desarrollarse con la Microbit. Nos propone que realicemos dos actividades:

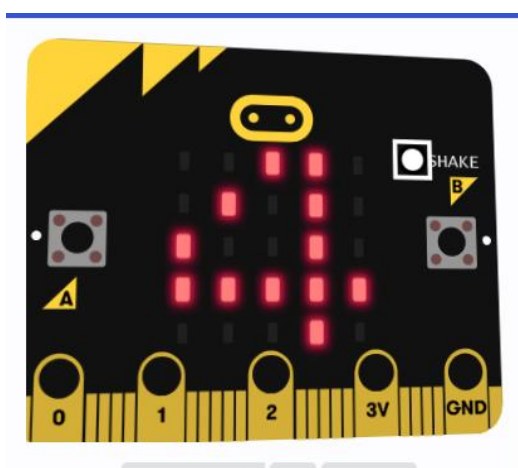
Actividad 1

El juego consistirá en **programar la micro:bit** para que funcione como un dado. Será válido si muestra los números del 1 al 6 de manera aleatoria, pero intenta que parezca un dado real, y en vez de números aparezcan puntos sobre la Microbit.

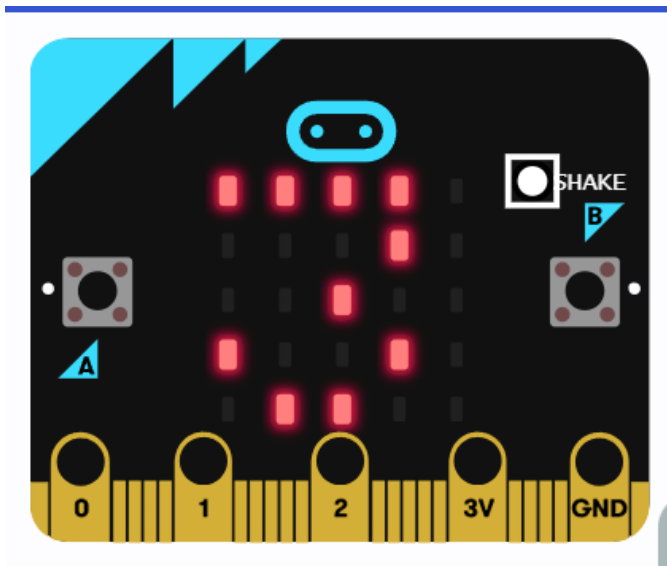
Pista: Usa una variable que tome el valor aleatorio. Utiliza los condicionales.

SOLUCIÓN

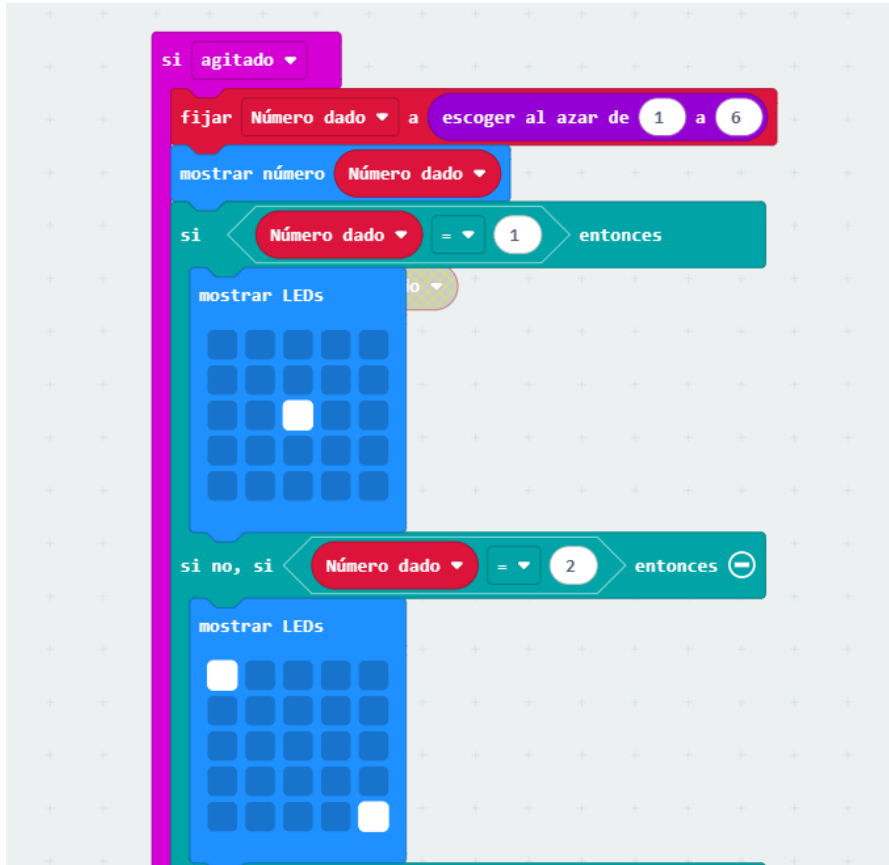
Programar un dado con la Microbit es muy sencillo, bastaría con el código que se muestra a continuación:

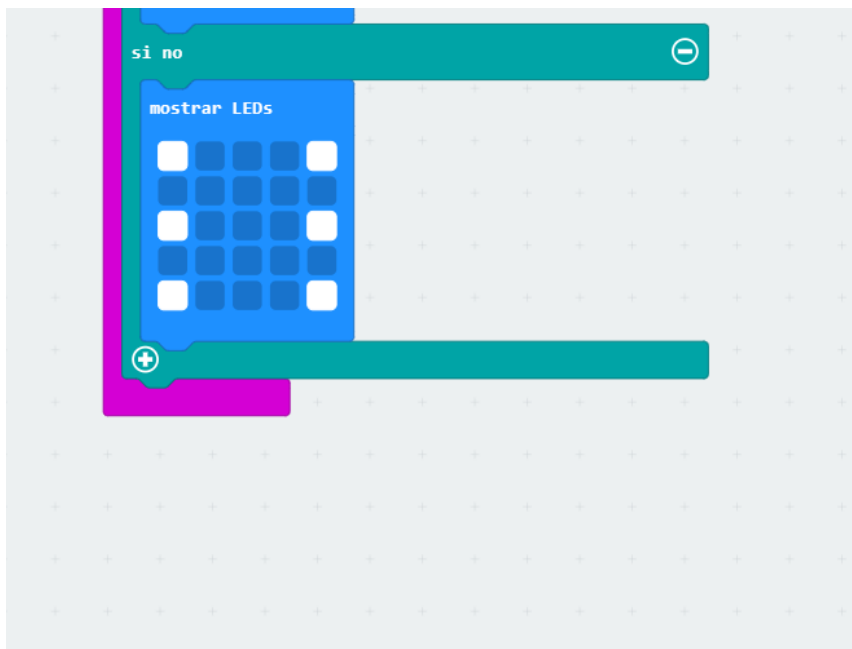
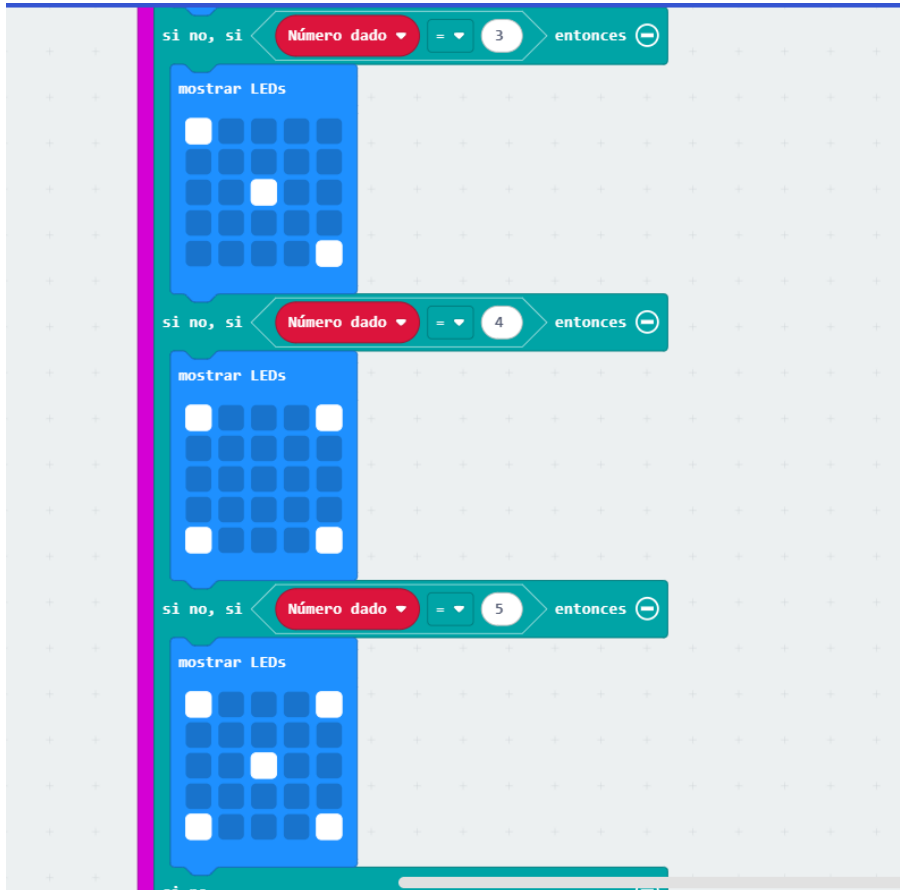


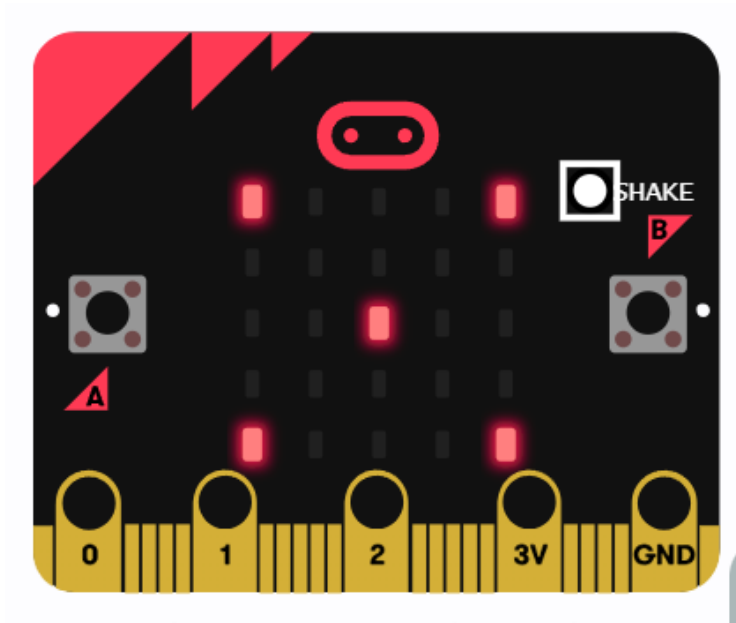
Otra forma de programarlo, sería introduciendo una variable que tome el valor aleatorio:



Pero el Doctor Wolfram no nos pide que salgan números, sino que imite a un dado real. Para ello, deberemos decirle lo que tiene que mostrar en la pantalla cada vez que salga uno de los números de la siguiente manera:







Actividad 2

El videojuego tiene que simular una moneda para jugar a cara o cruz. Para ello, tenemos que programar la Microbit para que salga el icono de una cara, o una cruz cuando pulsemos el botón A.

SOLUCIÓN

