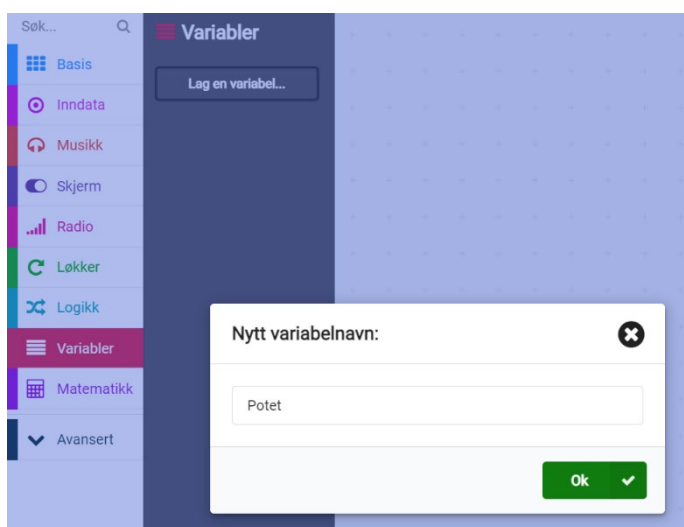


Elevark: Micro:Bit – Varm potet

Er du rask nok til å ikke bli sittende igjen med den varme poteten?! Rist microbiten for å sende poteten videre. Er du for treg vil poteten eksplodere, og du har tapt! La oss lage spillet!

1. Lag et nytt prosjekt på <https://makecode.microbit.org/>
2. Vi skal bruke en variabel som vi kaller «Potet» til å styre spillet. Gå inn på **Variabler blokkmenyen**, trykk på «Lag en variabel» og gi variabelen vår navnet «Potet».



Når vi har laget variabelen vår får vi opp noen flere valg inne i menyen.



Denne blokka er variabelen vår. Skal du bruke verdien til variabelen bruker du denne.

«Sett til»-blokka vil gi variabelen vår en ny verdi.

«Endre med»-blokka vil endre variabelen. Variabelen blir da lagt på så mye som det står i bobla.

3. I «ved start» blokka, sett verdien til «Potet» til -1. Det er også lurt å velge en radiogruppe.



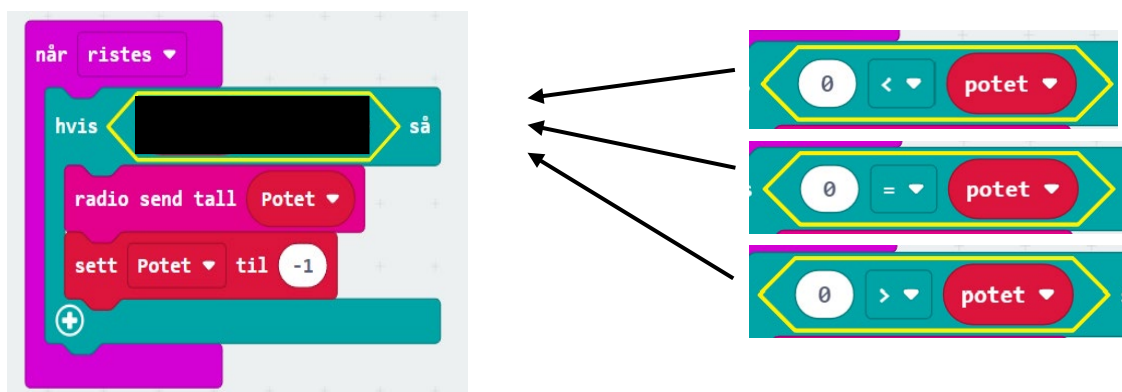
4. Når spilleren trykker på A og B knappen samtidig skal vi starte spillet. Da skal vi sette «Potet» til et tilfeldig tall mellom 10 og 20. Du finner blokka for «når knapp A+B trykkes» i Inndata og «velg tilfeldig» i Matematikk.



Vår variabel «Potet» blir et tall som sier noe om hvor lenge spilleren har på å sende poteten fra seg. Når vi starter spillet blir dette tallet satt til et tilfeldig tall mellom 10 og 20, så vi vet ikke helt hvor lenge spillerne har på seg!

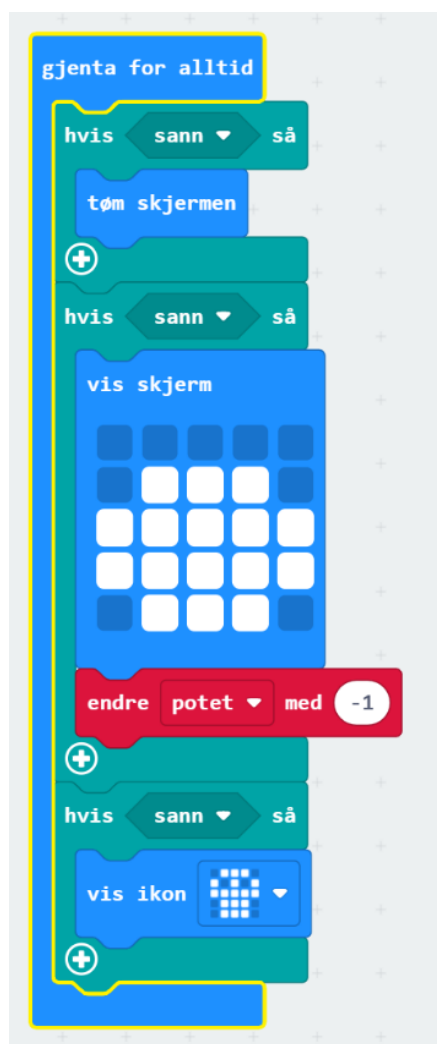
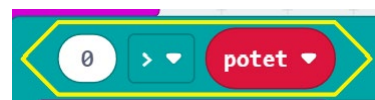
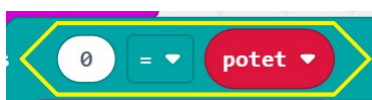
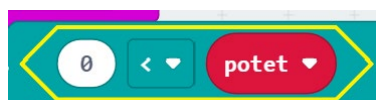
For å sende poteten videre så skal vi riste microbiten. I «Inndata» finner du ei blokk som heter «Når ristes». Inne i blokka så må vi sjekke om vi har poteten. Da bruker vi en «Hvis»-blokk som du finner i Logikk-menyen.

5. Når spilleren rister microbiten skal vi sende fra oss «Poteten». Det gjør vi ved å sende verdien til «Potet» med radioen. Når vi har sendt fra oss poteten må vi sette verdien til «Potet» til -1 for å vise at vi ikke lenger har den. MEN dette skal programmet bare gjøre *hvis* «Potet» har verdi større enn 0. **Velg den rette sammenligningsblokka til å finne ut om «Potet» har større verdi enn 0.**



6. For å finne ut om vi har mottatt en potet må vi bruke microbitens radio. **Dra inn en «når radio mottar *receivedNumber*»-blokk fra radiomenyen. Sett inn en kode inn i denne blokken som setter verdien til «Potet» til «receivedNumber».**

Nå begynner spillet å nærme seg ferdig, vi trenger bare koden som sjekker om du har poteten eller ikke, og om poteten har eksplodert. Dette gjør vi med å bruke tre «Hvis»-blokker inne i «Gjenta for alltid»-blokka. **Velg den rette sammenligningsblokka til hver av de tre «Hvis»-blokkene!**



Den første «hvis»-blokka skal sjekke om verdien til «Potet» er **mindre enn null**. Det at vi ikke har poteten. Legg inn koden «Tøm skjermen» fra Basis menyen.

Den andre «hvis»-blokka skal sjekke om verdien til «Potet» er **større enn null**. Da holder vi poteten! Legg inn en kode som viser spilleren noe på skjermen slik at han skjønner at han holder poteten. I tillegg skal vi **endre** verdien på «Potet» med -1, slik at vi teller ned tiden som er igjen å sende poteten på.

Den tredje «hvis»-blokka skal sjekke om verdien til «Potet» er **null**. Da er spillet over og vi må vise en melding til spilleren at han har tapt!