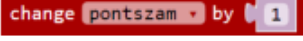


Kő, papír, olló játék

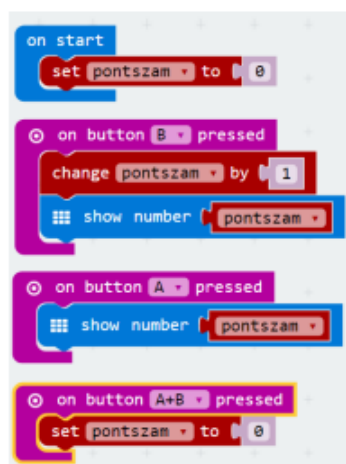
A diákok által kifejlesztett projektet fejlesszük tovább úgy, hogy a micro:bittel nyilván tudjuk tartani, hogy hány játékok nyertünk. A „B” gomb megnyomásával növelhessük meg a pontszámunkat, az „A” gombbal pedig kérdezhessük le az aktuális pontszámunkat. Az A és B gomb együttes lenyomásával a pontszám nullázódjon.

Mutassuk meg, hogy a változó értékét hogyan növelhetjük (csökkenthetjük).

Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a  blokk használatával egyenértékű a következő megoldás is:



A megoldás:



Hagyjunk időt arra, hogy a diákok egymás ellen játszhassanak kő, papír, olló játékot. Minden nyert játszma után növeljék a pontszámukat. Vezényeljük le a játékot úgy, hogy minden diák azonos számú játékot játsszon. A végén mindenki mutassa meg, hogy mekkora pontszámot ért el, határozzuk meg, ki a győztes.