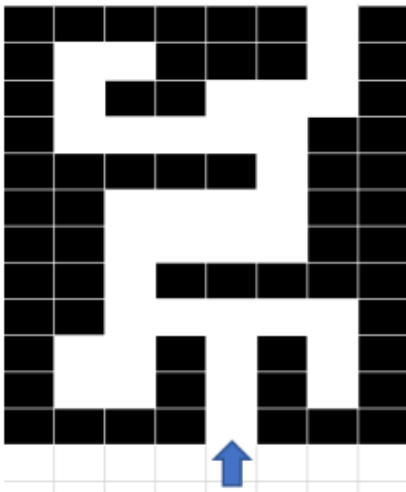


Ismétlés (kijutás a labirintusból)

A korábban elhangzottak felelevenítéséhez adjuk ki az alábbi feladatot, melynek megoldásához már mindent ismernek a diákok.

Feladat a diákok számára



A képen látható labirintusból kell kijutnod, de csak a micro:bitet használhatod arra, hogy eldönts, balra, vagy jobbra fordulsz.

Vagyis készítened kell egy alkalmazást, amely az „A” gomb megnyomásakor véletlenszerűen egy balra, vagy egy jobbra mutató nyilat rajzol a képernyőre. Egy változóban tartsd nyilván, hogy hányszor lett lenyomva az „A” gomb. A „B” gomb megnyomásakor legyen kiírva a kijelzőre ez a szám. Az „A+B” gomb együttes megnyomásakor nullázdjon a változó.

A szabály a következő, mindig egyenes vonalban kell haladni, egészen a falig. Ott el kell dönteni, hogy balra, vagy jobbra fordulsz, és szintén ütközésig kell haladnod, ha tudsz. Ha például jobbra tudnál csak fordulni, de a micro:bit azt jelzi, hogy balra kell fordulnod, nem tudsz mit tenni, várnod kell amíg nem jelez egy jobbra fordulást. Ha sem jobbra, sem balra nem lehet tovább menni, akkor vége a játéknak, csapdába kerültél. Ilyenkor kezd újra a játékot a próbálkozások nullázásával. Ha sikerült kijutnod a labirintusból, nyomd meg a „B” gombot, hogy megtudd az irányváltások számát!