Micro:bit Kivi-Sakset-Paperi

Pelin osatekijät:

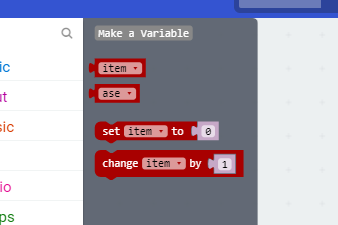
* kolme eri vaihtoehtoista “asetta”
* käden liike
* satunnaisuus

## 1. Muuttuja “*ase”*

Tehdään muuttuja nimeltä ase.

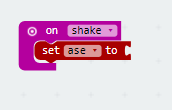
Avaa *Muuttujat / Variables* välilehti ja sieltä *Tee* *muuttuja / Make a variable*

Nimeä se: ase, jolloin se ilmestyy lohkoksi *Muuttujat-*välilehdelle.



## 2. Käden liike

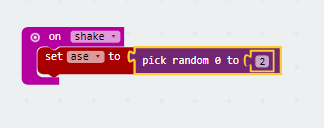
Valitaan syötteeksi *on shake / kun ravistetaan*. *Set item to / Aseta kohde arvoon* - lohko löytyy *Muuttujat* välilehdeltä ja pienestä alaspäin osoittavasta nuolesta saa valittua muuttujaksi aseen.



## 3. Satunnaisuus

*Matematiikka / Math*- välilehdeltä poimi *pick random 0 to* - palikka. Koska vaihtoehdot alkavat nollasta niin vaihteluväli on 0 - 2. Lisää siis 2 viimeiseksi numeroksi.

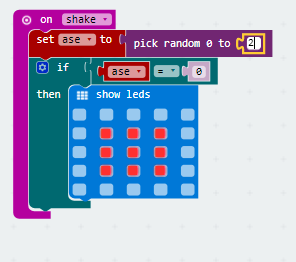
0 = Kivi, 1 = Paperi ja 2 = Sakset



## 4. Ehtolauseet

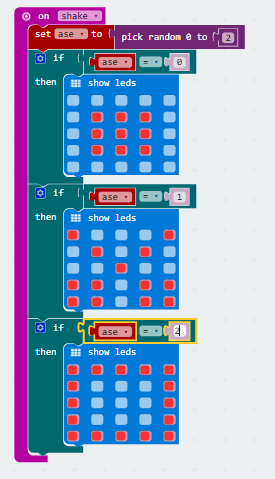
Ensimmäinen *ehtolause / if-then* sanoo, että jos ravistettaessa tulee luku 0, niin silloin näytetään LED-valoilla kivi.

*Ehtolause* ja *yhtäsuuruus*-palikka löytyvät *Logiikka*-välilehdeltä.



Lisätään loput ehtolauseet samalla tavalla. Vaihda 0:n tilalle 1 ja 2 ja muuta LED-valot esittämään saksia ja paperia.

Ehtolauseen voi monistaa klikkaamalla sitä hiiren oikealla näppäimelle. Monistamisen jälkeen siitä pitää vaihtaa vaihtoehdon numero ja LED-kuva.



PELI ON VALMIS! Siirrä koodi Micro:bittiin ja ota erä ihminen vastaan kone kaverisi kanssa.