

Ejercicio 10 Microbit

Ejercicio 10: “Juego de dados”

En este ejercicio tienes que entregar 3 archivos.

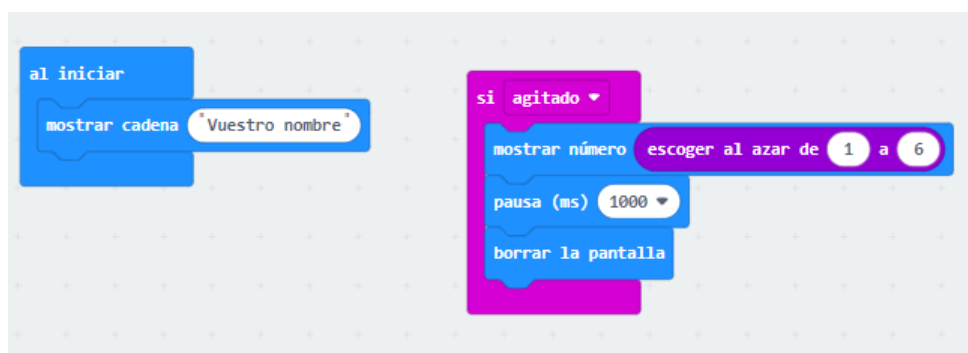
Apartado 10A:

Este ejercicio es un juego donde al agitar la Microbit sale un número aleatorio entre 1 y 6, como los dados. Se muestra el número un segundo y se borra el resultado. Hay que agitar otra vez para ver un número aleatorio.

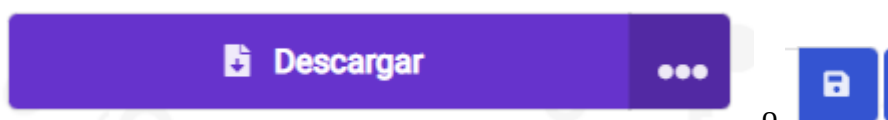
Pruébalo con la Microbit.

Para elegir un número al azar tenemos que buscar en

 Matemática



Guardáis el archivo como ejercicio **vuestronombre10A.hex** :
Por ejemplo **EmiliaErnesto10A.hex**



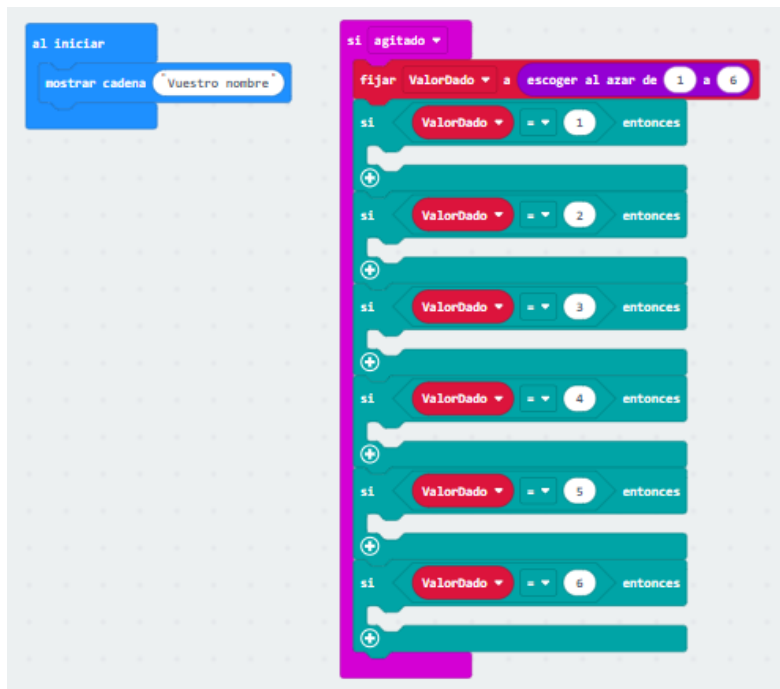
Ejercicio 10 Microbit

Apartado 10B:

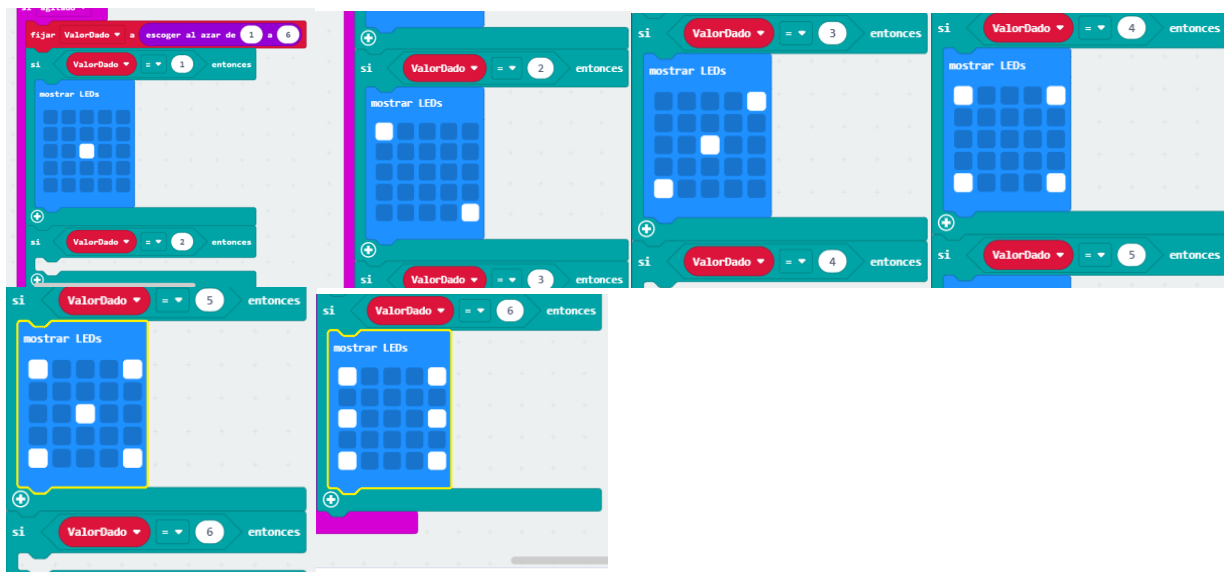
Ahora vamos a hacer lo mismo que en ejercicio anterior pero gráficamente. Esto es que se vean los dados.

Para ello creamos una “**Variable**” llamada “**valorDado**” donde almacenamos el valor aleatorio que nos sale.

Hay 6 posibilidades que nos mostraran una pequeña gráfica de los números.



Las diferentes gráficas son:



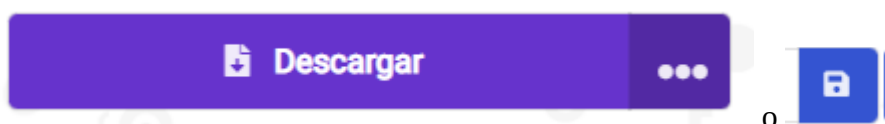
Ejercicio 10 Microbit

Por último mantenemos la imagen 1 segundo y la borramos.



Guardáis el archivo como ejercicio **vuestro nombre9B.hex** :

Por ejemplo **EmiliaErnest10B.hex**



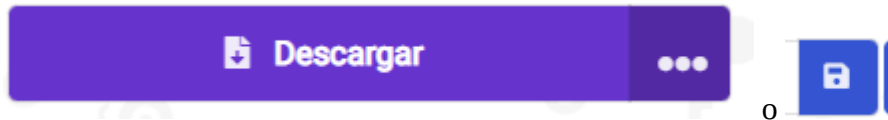
Ejercicio 10 Microbit

Apartado 10C:

Vas a crear dos modos de juego. Uno para un jugador y otro para 2 jugadores. Para ello crea una variable que tenga el valor de “1” para un jugador y “2” para 2 jugadores. Cuando se pulse **A** será para un jugador y cuando se pulse **B** para 2 jugadores. Lo demás te lo inventas tu para ver como funciona.

Guardáis el archivo como ejercicio **vuestronombre10C.hex** :

Por ejemplo **EmiliaErnest10C.hex**



Explica en comentarios privados como funciona tu programa.