



micro:bit Schere - Stein - Papier

Dabei lernst du wie ein echter Profi, wie man **Zufallszahlen** nutzt, **Variablen** als Speicherplatz verwendet und dem Computer mit „**Wenn-dann**“- **Regeln** Befehle gibt.

So funktioniert das Spielprinzip:

„Schere, Stein, Papier“ ist ein echtes Glücksspiel-Duell für zwei Personen. Normalerweise schüttelt ihr dreimal eure Fäuste und zeigt dann gleichzeitig eines der drei Handzeichen. Die Regeln kennst du bestimmt: Stein macht die Schere stumpf, die Schere schneidet das Papier und das Papier wickelt den Stein ein!

Wie klappt das mit dem micro:bit?

- Wenn der Beschleunigungssensor am micro:bit das Schütteln erkennt - wählt er eine zufällige Ziffer zwischen 0 und 2 aus. Die er sich als Variable (Behälter) namens Hand merkt.
- Warum fangen wir bei 0 an? Ganz einfach: Computer fangen fast immer bei der Null an zu zählen. Merke dir also: 0 ist für einen Computer eine ganz normale Zahl!
- Die Entscheidung: Jetzt schaut das Programm nach, welche Zahl gewürfelt wurde:
Ist die Zahl 0? Dann zeigt der Bildschirm eine Schere.
Ist die Zahl 1? Dann zeigt er einen Stein.
Ist es weder 0 noch 1? Dann muss es die 2 sein! In diesem Fall zeigt der micro:bit das Blatt Papier an.

```

when [geschüttelt] [1]
set [Hand v] to [0]
if [Hand] = [0] then
  [zeige Symbol v]
else if [Hand] = [1] then
  [zeige Symbol v]
else
  [zeige Symbol v]
end

```

Für Profis
Verbessere dein Programm:

- Erstelle eigene Symbole
- Lass Töne erklingen
- Füge eine 4. Möglichkeit hinzu