

Gult forløb: ultra:bit-epik

Opgave 3

Lav dit eget ultra:bit-eventyr, og arbejd med epikkens genretræk.

I skal bruge

- Tre BBC micro:bits med batterier
- En computer med internetforbindelse

Firemandsgrupper

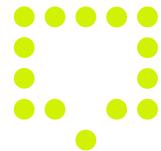
- Kod jeres BBC micro:bits til at være en roulette med ord i stedet for tal
- I skal selv bestemme følgende:
 - HVEM er hovedpersonen?
 - HVAD skal der ske i eventyret?
 - HVOR skal eventyret foregå?
- En BBC micro:bit skal indeholde seks ord med hvem, hovedpersonen er. En anden BBC micro:bit skal indeholde seks ord med hvad, der skal ske i eventyret. Og den tredje skal have seks ord med hvor, eventyret skal foregå.

Hvordan kommer I i gang med at kode BBC micro:bit om til en roulette med ord?

1. Snak sammen: Har I lært noget tidligere, som I kan bruge til at kode rouletten med ord?
2. Hvis det stadig er svært, så se, hvordan koden kan se ud på næste side.

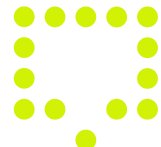


ultra:bit

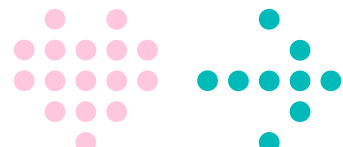


- Når I er færdige med at kode, så byt jeres tre BBC micro:bits med en anden gruppe
- Ryst de tre nye BBC micro:bits, og find ud af:
 - Hvem skal være hovedperson i eventyret?
 - Hvad skal der ske i eventyret?
 - Hvor skal det foregå?
- Skriv et eventyr.
- I eventyret skal I også finde på tre prøver, som hovedpersonen skal igennem. Mindst en af prøverne skal kunne løses med en BBC micro:bit. Brug skabelonen på næste side.
- Når I er færdige, skal I bytte eventyr og BBC micro:bits med en anden gruppe. I skal nu læse det eventyr, I har fået fra den anden gruppe. I skal også løse prøverne i eventyret med jeres BBC micro:bits.

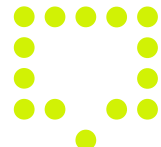




```
på ryst
  sæt element til ( vælg 0 til 5
  hvis ( element = 0
  så vis streng " Prinsesse "
  hvis ( element = 1
  så vis streng " Konge "
  hvis ( element = 2
  så vis streng " Trolld "
  hvis ( element = 3
  så vis streng " Heks "
  hvis ( element = 4
  så vis streng " Soldat "
  hvis ( element = 5
  så vis streng " Pandekage "
  ryd skærmen
  pause (ms) 100
```



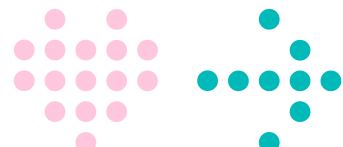
ultra:bit

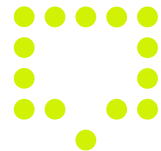


Prøve 1:

Prøve 3:

Prøve 2:





Eksempler på prøver:

Hovedperson: Trolldmand

Prøve: Nedkæmp en drage

Kod et monster på mikrocomputeren, som kan nedkæmpe dragen for trolldmanden.

Se videoen i klipsamlingen til opgave 3, hvordan man laver et lommemonster.

Hovedperson: Prinsesse

Prøve: Find ud af skoven

Kod et kompas, så prinsessen kan finde ud af skoven.

Se et kodefascit herunder.

Hovedperson: Heks

Prøve: Overvind kongens soldater

Kod en roulette, der vælger, hvilket våben heksen kan forsvare sig med. Får hun et sværd, en tryllestav eller en kost til at flyve væk med? Og hvad betyder det for historien? Skriv tre forskellige slutninger, alt efter hvilket våben heksen får.

Se, hvordan man koder en roulette i videoen 'Kod en kagechallenge' i klipsamlingen til opgave 3.

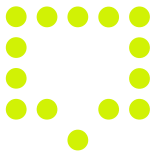
Hovedperson: Gadetyv

Prøve: Stjæl troldens hjerte

Kod et bankende hjerte.

Se et kodefascit på næste side.





Bankende hjerte

```
for altid
  vis LED'er
  pause (ms) 500
  ryd skærmen
  pause (ms) 500
```

Kompas

I denne kode skal du selv oprette kodeblokken 'Grader'. Det gør du i fanen 'variabler'.

```
når der trykkes på knappen A
  sæt Grader til kompasretning (°)
  vis nummer Grader
```

