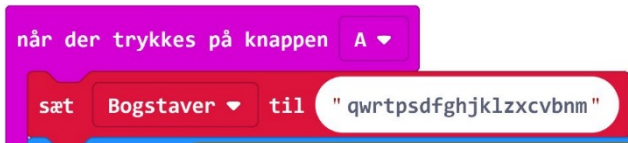




## OBS

Find tekststrengen, som skal sættes ind i variabelen "sæt bogstaver til" i kategorien "Tekst".



Søg...

- Grundlæggende
- Input
- Musik
- LED
- Radio
- Løkker
- Logik
- Variabler
- Matematik
- Avanceret
- Funktioner
- Matricer
- Tekst**
- Spil
- Billeder
- Pins
- Seriel
- Kontrol
- Udvidelser

Tekst

- længde på "Hej"
- forbind "Hej" "Verden" - +
- sammenlign " " med " "
- understreng til " " fra 0 på en længde af 10
- " " is empty
- parse to number "123"
- tegn fra " " ved 0
- tekst fra tegnkode 0
- convert 0 to text



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS FOND  
MEMBER DANK  
KONKURRENCEVINE  
The Danish Industry Foundation

C-FU  
CENTRE FOR  
INNOVATIONSPEDAGOGIK



## Simpel ordjagt

Denne kode gør, at når du trykker på A-knappen, så udvælger mikrocomputeren tilfældigt en konsonant ud af de 20 konsonanter, der er i alt. Husk, at 0 tæller med, og derfor står der '19' i stedet for '20'.

Når du trykker på B-knappen, vælger mikrocomputeren tilfældigt en vokal.

```
når der trykkes på knappen A ▼  
  sæt Bogstaver ▼ til "qwrtpsdfghjklzxcvbnm"  
  vis streng tegn fra Bogstaver ▼ ved vælg tilfældig fra 0 til 19  
  pause (ms) 100 ▼
```

```
når der trykkes på knappen B ▼  
  sæt Bogstaver ▼ til "eyuioa"  
  vis streng tegn fra Bogstaver ▼ ved vælg tilfældig fra 0 til 5  
  pause (ms) 100 ▼
```





## Simpel ordjagt med tydeligt bogstavskift

Denne kode gør, at når du trykker på A-knappen, så udvælger mikrocomputeren tilfældigt en konsonant ud af de 20 konsonanter, der er i alt. Husk, at 0 tæller med, og derfor står der '19' i stedet for '20'. Men koden viser også en streg, inden der udvælges et nyt bogstav. På den måde kan du tydeligt se, at mikrocomputeren har registreret, at du har trykket på knappen, selvom den tilfældigt udvælger det samme bogstav igen.

```
ved start
sæt Konsonanter til "qwrtpsdfghjklzxcvbnm"
sæt Vokaler til "eyuioa"

når der trykkes på knappen A
vis LED'er
pause (ms) 100
vis streng tegn fra Konsonanter ved vælg tilfældig fra 0 til 19
pause (ms) 100

når der trykkes på knappen B
vis LED'er
pause (ms) 100
vis streng tegn fra Vokaler ved vælg tilfældig fra 0 til 5
pause (ms) 100
```





## Ordjagt med Æ, Ø og Å

Denne kode gør, at når du trykker på B-knappen, vælger mikrocomputeren tilfældigt en vokal. Men hov! Vi har ni vokaler i det danske sprog, men der står kun seks vokaler i variabelen. Hvilke mangler?

BBC micro:bit er engelsk, og derfor er de danske vokaler Æ, Ø og Å ikke en del af mikrocomputerens alfabet.

For at fikse det, skal du selv "tegne" de manglende vokaler. Husk at skrive '8' i kodeblokken 'vælg tilfældig fra', for nu har vi udvidet koden med tre vokaler mere. 0 tæller med, og derfor står der '8' i stedet for '9'.

```
ved start
  sæt Konsonanter ▼ til "qwrtpsdfghjklzxcvbnm"
  sæt Vokaler ▼ til "eyuioa"

når der trykkes på knappen A ▼
  vis LED'er
  pause (ms) 100
  vis streng tegn fra Konsonanter ▼ ved vælg tilfældig fra 0 til 19
  pause (ms) 100
```

Fortsættes på næste side...





```
når der trykkes på knappen B ▼  
  vis LED'er  
  pause (ms) 100  
  sæt Vokalnummer til vælg tilfældig fra 0 til 8  
  hvis Vokalnummer = 6 så  
    vis LED'er  
  ellers hvis Vokalnummer = 7 så  
    vis LED'er  
  ellers hvis Vokalnummer = 8 så  
    vis LED'er  
  ellers  
    vis streng tegn fra Vokaler ved Vokalnummer  
  pause (ms) 100
```





## Ordjagt med hyppige bogstaver

Denne kode gør, at når du trykker på knappen A, vælger mikrocomputeren en tilfældig konsonant. MEN den kan vise 'z' lige så ofte, som den vælger 'r'. Og det er ikke så smart, for der findes jo ikke mange danske ord med 'z'. Derfor kan du sætte flere af de bogstaver ind i koden, som bruges mest i det danske sprog.

```
ved start
  sæt Konsonanter ▼ til "qwrrrttppsdddfghjklzxcvbnnm"
  sæt Vokaler ▼ til "eeeyuioa"

når der trykkes på knappen A ▼
  vis LED'er
  pause (ms) 100
  vis streng tegn fra Konsonanter ▼ ved vælg tilfældig fra 0 til 25
  pause (ms) 100
```

Fortsættes på næste side...





```
når der trykkes på knappen B ▼  
  vis LED'er  
  pause (ms) 100  
  sæt Vokalnummer til vælg tilfældig fra 0 til 10  
  hvis Vokalnummer = 8 så  
    vis LED'er  
  ellers hvis Vokalnummer = 9 så  
    vis LED'er  
  ellers hvis Vokalnummer = 10 så  
    vis LED'er  
  ellers  
    vis streng tegn fra Vokaler ved Vokalnummer  
  pause (ms) 100
```



ultra:bit





## Ordjagt med roulette

Denne kode gør, at mikrocomputeren viser tre bogstaver, inden den "lander" på det endelige bogstav, som den udvælger tilfældigt. Den virker faktisk som en roulette.

```
når der trykkes på knappen A ▼  
  sæt Bogstaver ▼ til "qwrtpsdfghjklzxcvbnm"  
  gentag 3 gange  
  lav  
    vis streng tegn fra Bogstaver ▼ ved vælg tilfældig fra 0 til 19  
    pause (ms) 100
```

```
når der trykkes på knappen B ▼  
  sæt Bogstaver ▼ til "eyuioa"  
  gentag 3 gange  
  lav  
    vis streng tegn fra Bogstaver ▼ ved vælg tilfældig fra 0 til 5  
    pause (ms) 15
```

## Ordjagt med point

Denne kode gør, at mikrocomputeren viser, hvor mange point, man får ud fra hvert bogstav. Så hvis du har bestemt, at et 's' giver to point, så viser mikrocomputeren et to-tal efter den har vist bogstavet.

Koden er ret lang og mere kompliceret end de andre, så den kan du finde ved at klikke [HER](#).



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS FOND  
MEMBER DANK  
KONKURRENCEVINE  
The Danish Industry Foundation

C-FU  
CENTRE FOR  
INNOVATION  
RESEARCH





## Ordjagt med bevægelse

Denne kode gør, at mikrocomputeren tilfældigt udvælger en konsonant eller vokal, afhængigt af hvilken vej, du vender mikrocomputeren. Du ændrer inputtet fra at trykke på A- eller B-knappen til, at du nu vender mikrocomputeren mod højre eller venstre for at få den til at udvælge et bogstav.

```
ved start
sæt Konsonanter ▼ til " qwrtrttdsddfghjklzxcvbnnm "
sæt Vokaler ▼ til " eeeyuioa "

på vip til venstre ▼
vis LED'er
pause (ms) 100 ▼
vis streng tegn fra Konsonanter ▼ ved vælg tilfældig fra 0 til 25
pause (ms) 100 ▼
```

Fortsættes på næste side...





```
på vip til højre ▼  
vis LED'er  
pause (ms) 100  
sæt Vokalnummer ▼ til vælg tilfældig fra 0 til 10  
hvis Vokalnummer ▼ = 8 så  
vis LED'er  
ellers hvis Vokalnummer ▼ = 9 så  
vis LED'er  
ellers hvis Vokalnummer ▼ = 10 så  
vis LED'er  
ellers  
vis streng tegn fra Vokaler ▼ ved Vokalnummer ▼  
pause (ms) 100
```



ultra:bit

