



Rødt forløb: Kodesprog

Opgave 2: Læs en kodeopskrift

Du skal bruge:

- En BBC micro:bit med batterier
- En computer med internetforbindelse
- Videoer på dr.dk/skole/laes-en-kodeopskrift

To og to:

1. Læs opskriften på næste side. Forsøg at kode spillet 'Gæt og grimasser' med BBC micro:bit.
Der er fejl og mangler i opskriften. Kan I finde dem?

Hjælp til at finde fejl

Er der fejl i rækkefølgen?

Får man at vide, hvilke ting man skal bruge?

Mangler der billeder?

Mangler der info om, hvor man skal finde blokkene?

Mangler der info om, hvor blokkene skal sidde?

Er der fejl eller mangler i selve koden?





Opskrift: Gæt og grimasser

Sådan gør du:

1. I 'Input' vælg kodeblokken 'når der trykkes på knappen (A)'.

2. Gå derefter ind på kodesiden makecode.com.

3. I 'Variabler' vælg kodeblokken 'sæt billede til'.

Vælg 'Opret en variabel'. Kald variabelen 'billede'.

I 'Matematik' vælg blokken 'vælg tilfældig fra 0 til 10'. Ret tallet fra '10' til '5'.

6. Vælg blokken:



7. I 'Logik' vælg blokken ' $0 = 0$ '. Sæt den ind i feltet 'sand' i 'hvis sand så-blokken'.

8. Find blokken 'billede' i 'Variabler'. Indsæt blokken 'billede' i blokken ' $0 = 0$ ', der hvor det første ' 0 ' er.

9. I 'Grundlæggende' vælg den blå blok 'vis streng'. Skriv et navn på et dyr i strengen.

10. Find de blå blokke 'pause ms (100)' og 'ryd skærmen'. Sæt dem under 'vis streng-blokken'.

11. Duplikér alle blokkene, som hænger sammen i 'hvis sand så-blokken'. Duplikér dem fem gange, så du har seks samlede 'hvis sand så-blokke'.

12. Skriv andre dyr ind i felterne i 'vis streng blokkene'.

13. Download koden til din BBC micro:bit. Nu er du færdig.





Hele klassen:

2. Svar på spørgsmålene:

Hvad er de særlige genretræk ved den tekst, I lige har læst?

Hvilke fejl og mangler har I fundet?

To og to

3. Vælg 2-3 af de fejl og mangler, I har fundet sammen i klassen.

Kan I gøre teksten bedre, så den er lettere at forstå?

To og to-grupper:

4. Fortæl til en anden gruppe, hvordan I vil 'rette' jeres 2-3 fejl og mangler.

To og to (valgfri opgave)

5. Test jeres kodefærdigheder: Kan I alligevel kode 'Gæt og grimasser-spillet', selvom der er fejl i opskriften?

Måske kan videoen 'Sten-saks-papir tutorial' hjælpe jer.

Hvis ikke, så få kodefacittet af jeres lærer, kod og spil spillet.





Spilleregler: Sådan spiller du 'Gæt og grimasser'

1. Person A holder sin BBC micro:bit op for panden, så person B kan se, hvad der står på den. Person A må ikke selv kunne se det.
2. Person A trykker på A-knappen. BBC micro:bit viser et dyr.
3. Person B skal nu forklare, hvilket dyr det er, uden at sige navnet på dyret. Person A skal nu gætte, hvilket dyr han/hun er.
4. Byt roller. Nu skal person B gætte, hvilket dyr han/hun er.

PS: Anden gang det samme dyr vises, må man kun sige et ord om dyret. Tredje gang det samme dyr vises, må man kun mime; altså kun vise, hvordan dyret ser ud uden at bruge ord.

Hvis samme dyr kommer mere end tre gange, trykker I bare på A-knappen igen, indtil I har været alle dyrene igennem.

Se eventuelt videoen 'ultra:bit Gæt og grimasser' i klipsamlingen.

