

Hack sten-saks-papir

I denne opgave skal du hacke et spil sten-saks-papir, så du altid vinder.

Har du ikke prøvet at kode sten-saks-papir på din mikrocomputer, kan du lære det [HER](#).

Opgave:

Reglerne til et normalt spil sten-saks-papir:

To mikrocomputere rystes samtidig og viser tilfældigt enten en sten, en saks eller et papir på hver deres display.

- Saks vinder over papir
- Sten vinder over saks
- Papir vinder over sten

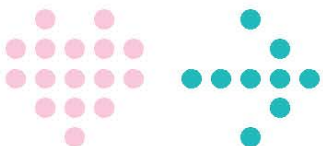
HACKET!!

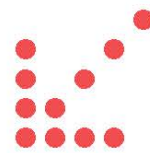
... men, men, men. I denne udgave af sten-saks-papir har der været en hacker på spil og sørget for, at mikrocomputer 2 altid vinder over mikrocomputer 1.

Kig på de to koder på side 2 og 3.

1. Hvad sker der i koden til mikrocomputer 1?
2. Hvad sker der i koden mikrocomputer 2?
3. Kan I se, hvor og hvordan sten-saks-papir-spillet er blevet hacket?

Lav koden på makecode.org, og snyd en, du kender.

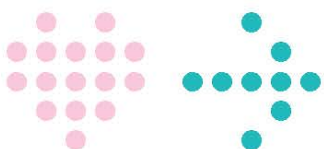


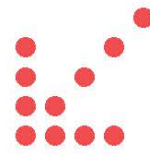


Mikrocomputer 1

```
ved start
  radio indstil til gruppe 1

på ryst
  sæt symboler til vælg tilfældig fra 0 til 2
  hvis symboler = 0 så
    vis ikon [4x4 grid]
  +
  hvis symboler = 1 så
    vis ikon [3x3 grid]
  +
  hvis symboler = 2 så
    vis ikon [5x5 grid]
  +
  radio send nummer symboler
```





Mikrocomputer 2

```
ved start
  radio indstil til gruppe 1

når radio modtog receivedNumber
  pause (ms) 10
  hvis receivedNumber = 0 så
    vis ikon [4x4 grid]
  ellers hvis receivedNumber = 1 så
    vis ikon [4x4 grid]
  ellers hvis receivedNumber = 2 så
    vis ikon [4x4 grid]
  +
```

