

Hack en terning

I denne opgave skal du hacke en terning, så du altid slår en 6'er.

Har du ikke prøvet at kode en terning på din mikrocomputer før, kan du lære det [HER](#).

Opgave:

En almindelig terning.

Når du ryster en mikrocomputer, skal den tilfældigt enten vise 1,2,3,4,5 eller 6 på displayet.

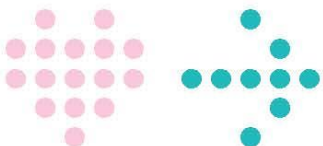
HACKET!!

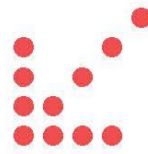
... men, men, men. I denne udgave skal vi hacke den almindelige terning, så mikrocomputeren altid viser en 6'er på displayet.

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. Hvilken af koderne er en almindelig terning?
4. Hvilken af koderne er den hackede terning?

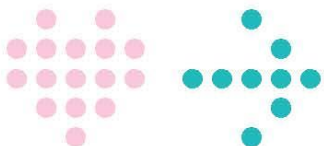
Lav koden på makecode.org, og snyd en, du kender.

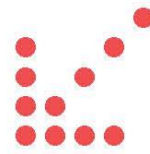




Mikrocomputer 1

```
på ryst ▼
  sæt terning ▼ til 5
  hvis terning ▼ = 0 så
    vis LED'er
  ellers hvis terning ▼ = 1 så
    vis LED'er
  ellers hvis terning ▼ = 2 så
    vis LED'er
  ellers hvis terning ▼ = 3 så
    vis LED'er
  ellers hvis terning ▼ = 4 så
    vis LED'er
  ellers
    terning ▼ = 5 så
    vis LED'er
```





Mikrocomputer 2

```
på ryst ▼  
set terning ▼ til vælg tilfældig fra 0 til 5  
hvis terning ▼ = 0 så  
  vis LED'er  
ellers hvis terning ▼ = 1 så  
  vis LED'er  
ellers hvis terning ▼ = 2 så  
  vis LED'er  
ellers hvis terning ▼ = 3 så  
  vis LED'er  
ellers hvis terning ▼ = 4 så  
  vis LED'er  
ellers terning ▼ = 5 så  
  vis LED'er
```

