

# Tampen brænder

I denne opgave skal I samarbejde to og to og kode gemmelegen 'tampen brænder'.

Der skal kodes to mikrocomputere. En sender (side 2) og en modtager (side 3).

## Kom i gang med legen!

Start med at kode mikrocomputer 1 og mikrocomputer 2 på [makecode.org](https://makecode.org).

Vælg et startpunkt for legen (fx i skolegården, ved madboden etc.).

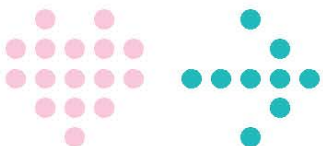
En person tager mikrocomputer 1 (senderen) og gemmer sig et sted i nærheden af startpunktet.

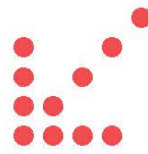
Den anden skal nu finde personen ved hjælp af de informationer, som mikrocomputer 2 (modtageren) kan fortælle om 'gemmestedet'.

Mikrocomputer 2 (modtageren) kan nemlig afsløre:

- Hvor mange skridt væk fra startpunktet 'gemmestedet' er (tryk på B)
- Hvad temperaturen er på 'gemmestedet' (tryk på A+B)
- Hvor tæt de to mikrocomputere er på hinanden, altså om tampen brænder (tryk på A)

Byt roller, når 'gemmestedet' er fundet. Husk at nulstil 'antal skridt' på mikrocomputer 1 (A+B).





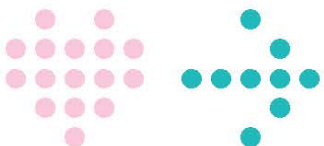
## Mikrocomputer 1 - sender

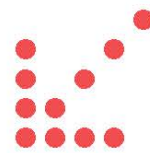
```
ved start
  radio indstil til gruppe 1
  radio indstil sendeffekt 6
  sæt skridt til 0

på ryst
  ændr skridt af 1

for altid
  radio send værdi temp = temperatur (°C)
  pause (ms) 100
  radio send værdi skridt = skridt
  vis ikon [LED matrix icon]
  vis ikon [LED matrix icon]

når der trykkes på knappen A+B
  sæt skridt til 0
```





## Mikrocomputer 2 - modtager

ved start

radio indstil til gruppe 1

når radio modtog name value

sæt Signal Styrke til modtaget pakke signalstyrke + 128

hvis name = temp så

sæt temperaturen til value

ellers

sæt skridt til value

når der trykkes på knappen A

tegn søjlediagram af Signal Styrke

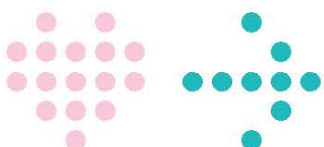
op til 86

når der trykkes på knappen B

vis nummer skridt

når der trykkes på knappen A+B

vis nummer temperaturen



DR

INDUSTRIENS FOND  
FROPPER DANSK  
KUNSKABSCEJNE  
The Danish Industry Foundation

CFU  
CENTRE FOR  
COMPUTERBÅS  
UNDERSØGELSE

ultra:bit