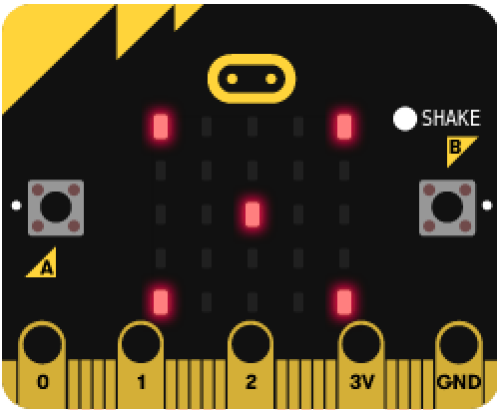


Dado de seis caras

Mediante el generador de números aleatorios podemos convertir micro:bit en un **dado**, de forma que cada vez que la placa sea agitada muestre en pantalla el resultado de una tirada.



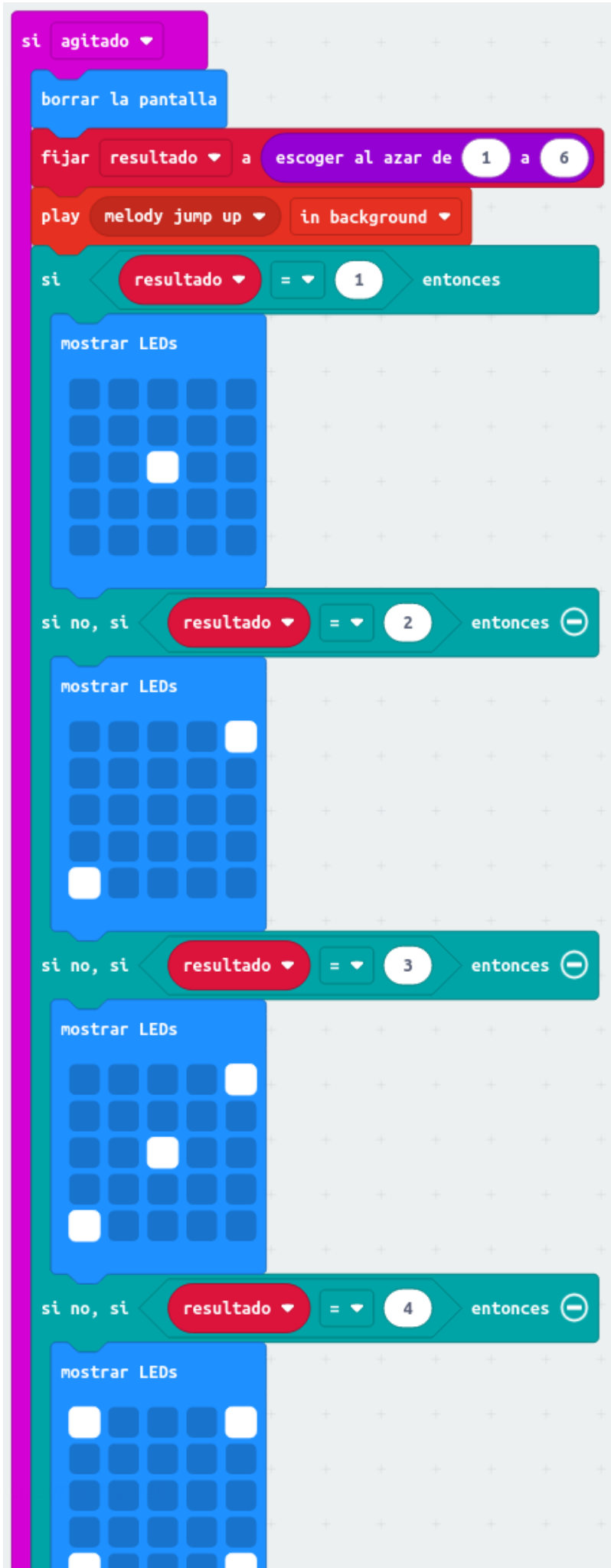
Para empezar, es preciso crear una variable que almacene el número aleatorio generado por micro:bit cuando sea agitado. Llamaremos a esta variable **resultado**, y la crearemos desde el menú **Variables**, para lo cual hay que pulsar sobre **Crear una variable...**



Un evento de tipo **si agitado** borrará la pantalla y hará sonar una pequeña melodía antes de mostrar el resultado de la tirada. El bloque **fijar resultado a escoger al azar de 1 a 6** asignará a la variable **resultado** un valor aleatorio de 1 a 6. El bloque **escoger al azar de...a...** se encuentra en el menú **Matemática**.



Seguidamente, una estructura condicional **si...entonces** decidirá qué icono mostrar en la pantalla en función del resultado.

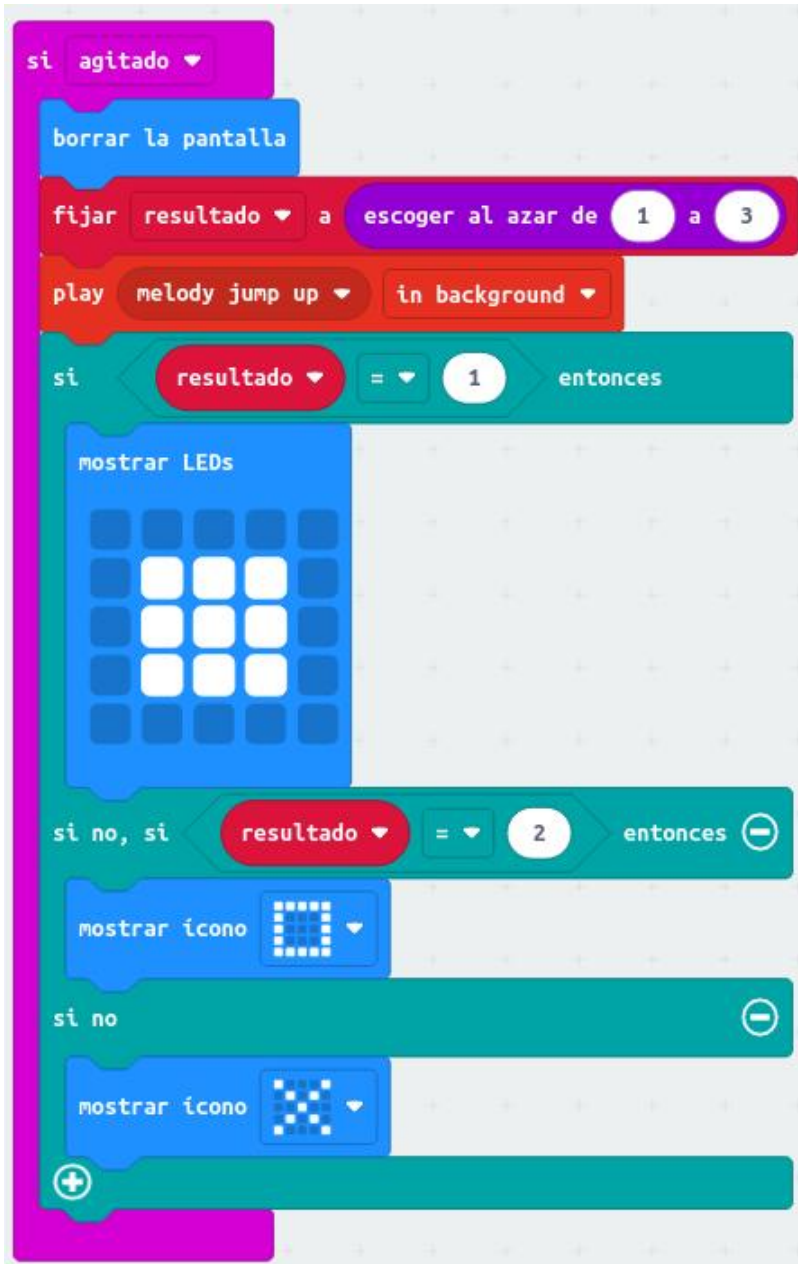


The image shows a Scratch script for a dice game. The script starts with a 'si agitado' block, followed by 'borrar la pantalla', 'fijar resultado a escoger al azar de 1 a 6', and 'play melody jump up in background'. It then uses four 'si resultado = [n] entonces' blocks to show the dice grid with one or more LEDs lit, corresponding to the roll result (1, 2, 3, or 4).

```
si agitado
  borrar la pantalla
  fijar resultado a escoger al azar de 1 a 6
  play melody jump up in background
  si resultado = 1 entonces
    mostrar LEDs
  si no, si resultado = 2 entonces
    mostrar LEDs
  si no, si resultado = 3 entonces
    mostrar LEDs
  si no, si resultado = 4 entonces
    mostrar LEDs
```



El código mostrado es muy fácil de adaptar a otros eventos aleatorios, como el lanzamiento de una moneda al aire o el juego de piedra, papel y tijera, cuyo código se presenta a continuación:



Revision #2

Created 2023-09-27 18:13:51 CEST by mario monteagudo alda

Updated 2023-09-28 09:22:49 CEST by mario monteagudo alda