
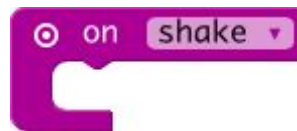


## Scheda di lavoro: sasso, carta, forbice


Quando scuoti robottino:bit comparirà in modo casuale uno dei tre simboli: sasso, carta, forbice

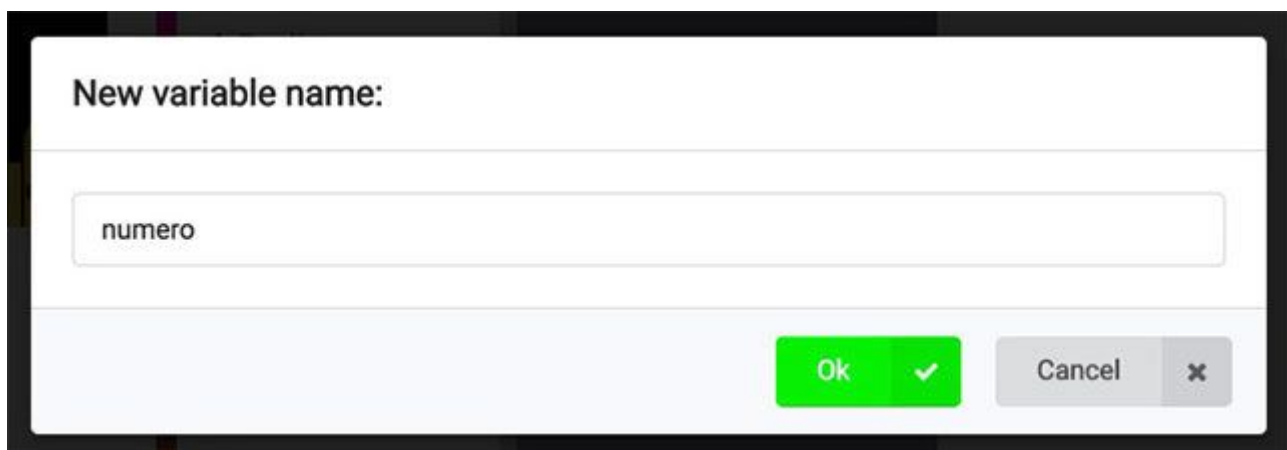
### PASSO 1

Dalla sezione  **Input** selezionare **on shake** e trascinatela nell'area di programmazione



### PASSO 2


Aprire il gruppo  **Variables** fate click su **Make a Variable** e create una variabile di nome: "numero"

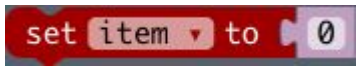



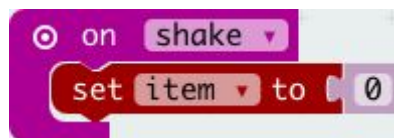
vedrete all'interno del pannello "Variable" la nuova variabile creata



### PASSO 3

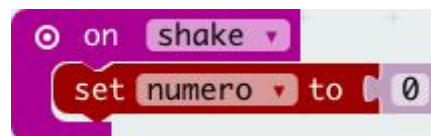
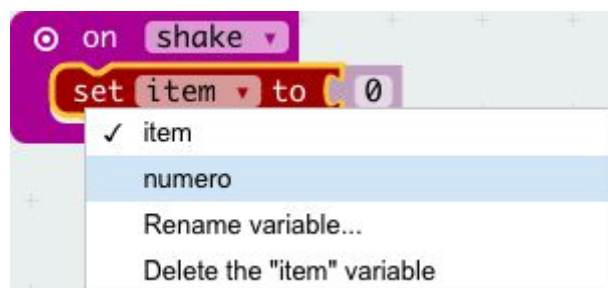
All'interno del gruppo  selezionate l'istruzione  che permetterà di impostare un contenitore (la variabile) ad un valore desiderato.

Trascinate l'istruzione  all'interno di  che avete precedentemente disposto al **PASSO 2** nell'area di programmazione.



### PASSO 4

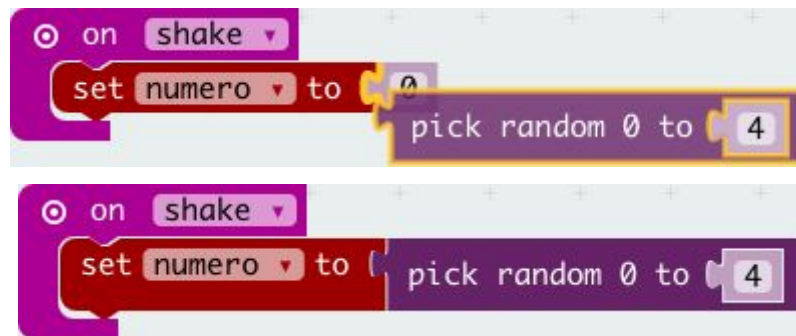
Cambiare il nome del contenitore (variabile) da "item" in "numero".



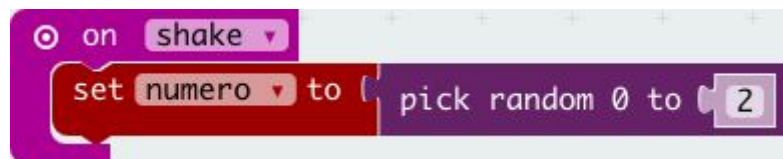
## PASSO 5

All'interno della sezione  **Math** selezionate l'istruzione

 e trascinatela all'interno del valore "0" in 



Sostituite il valore "4" in "2".



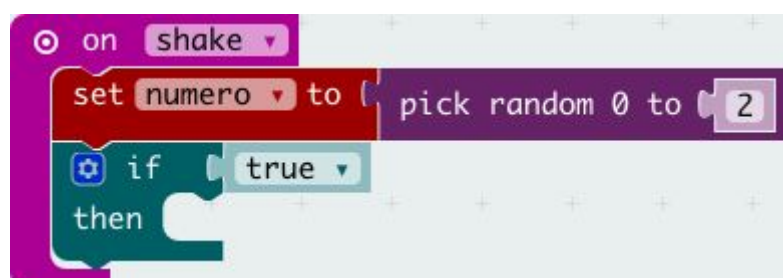
## PASSO 6

L'obiettivo è generare un numero a caso tra 0 e 2, quindi: 0, 1, 2 e poi associare a 0 il disegno di un foglio di carta, a 1 il disegno di un sasso e a 2 il disegno di una forbice. Le scelte vengono realizzate con le istruzioni "**if** *CONDIZIONE* **then** ISTRUZIONE" in italiano "**se** *CONDIZIONE* **allora** ISTRUZIONE"



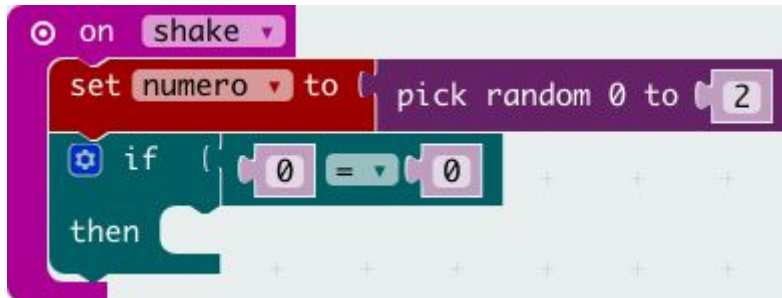
"**se (if)** una *CONDIZIONE* e vera **allora (then)** esegui istruzioni".

Se "*CONDIZIONE*" non è vera allora non viene eseguita nessuna **istruzione**



### PASSO 7


Dalla sezione  Logic selezionare l'operatore  ed inseritelo al posto di 

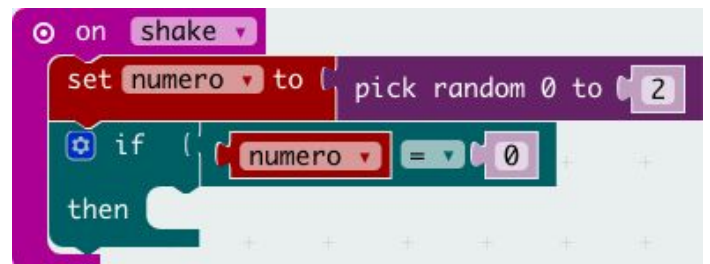


```

on shake
  set numero to pick random 0 to 2
  if ( 0 = 0 )
    then
  
```

### PASSO 8


Inserire all'interno della **CONDIZIONE** dell'istruzione **if**, al posto del primo "0", il contenitore (variabile) **numero** che trovate all'interno del gruppo 

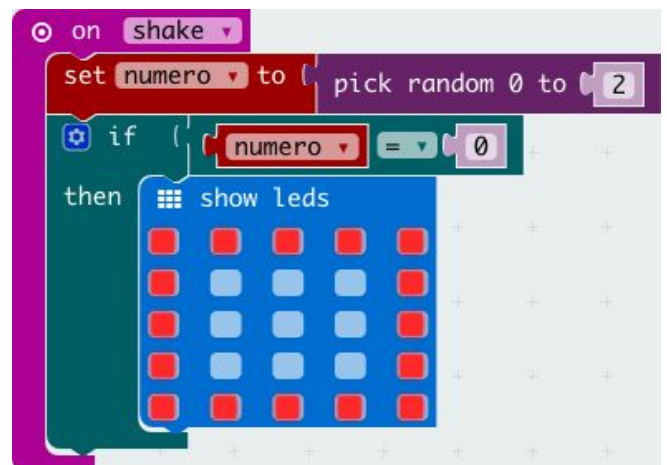



```

on shake
  set numero to pick random 0 to 2
  if ( numero = 0 )
    then
  
```

### PASSO 9

All'interno dell'istruzione **if** inserire l'istruzione  **show leds** e disegnate all'interno un pezzo di carta

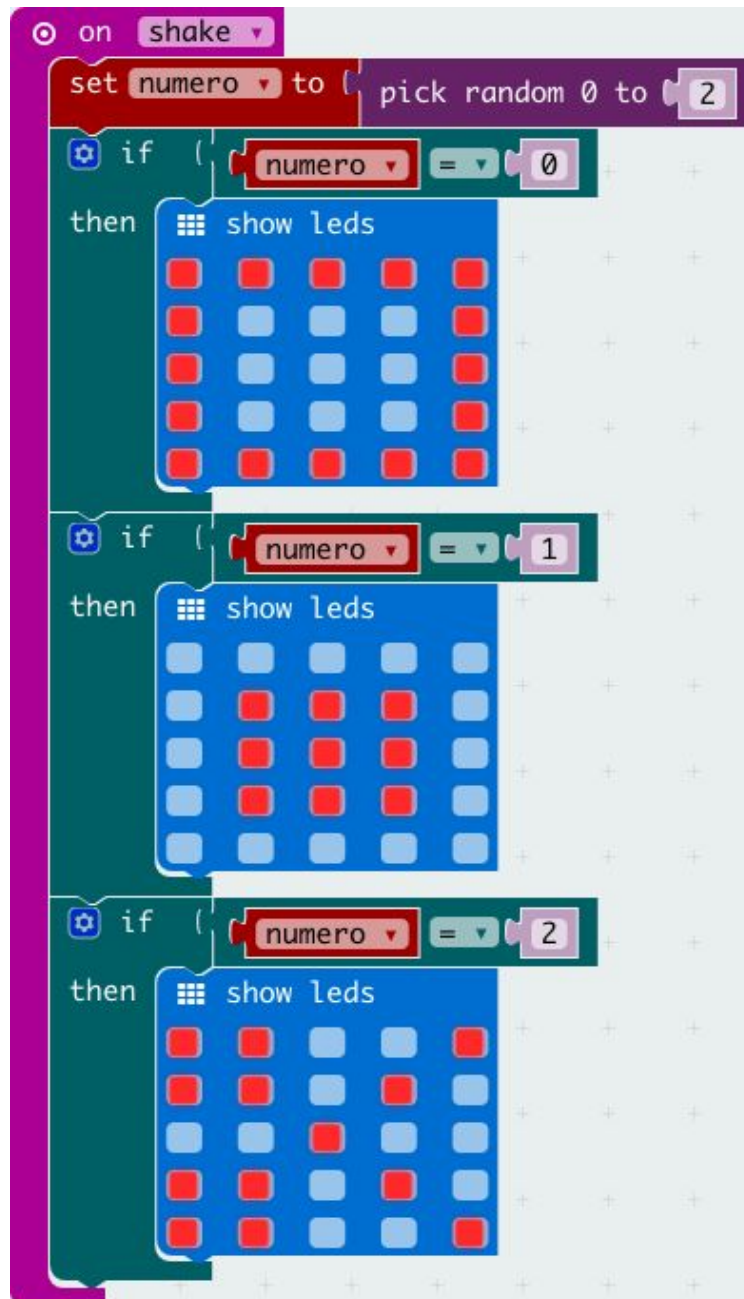


```

on shake
  set numero to pick random 0 to 2
  if ( numero = 0 )
    then
      show leds
  
```

**PASSO 10**

Aggiungete altre **due** istruzioni **if** di seguito alla prima inserita al **PASSO 9** e disegnate all'interno della seconda **show leds** un sasso e nella terza **show leds** una forbice, ricordate anche di modificare la condizione di controllo in 1 e 2 che corrispondono a sasso e forbice.


**PASSO 11**

Fate click su [Download](#) per trasferite il programma sul vostro micro:bit e a giocare con i vostri amici