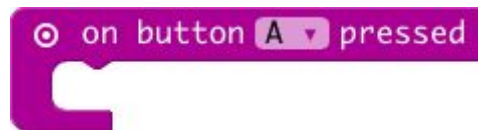


## Scheda di lavoro: indoviniamo il numero

Premendo il pulsante **A** viene generato un numero casuale da **1** a **9**, il riavvio del gioco avviene premendo nuovamente il pulsante **A**.

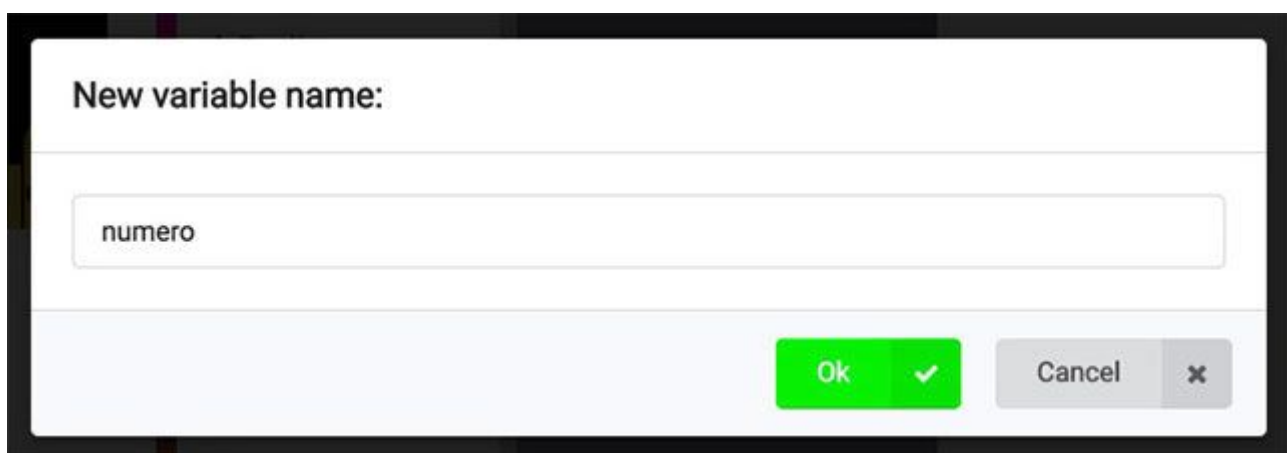
### PASSO 1

Inseriamo dal gruppo di istruzioni "Input" l'istruzione **on button pressed**



### PASSO 2

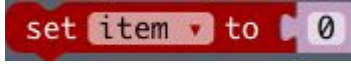
Aprire il gruppo **Variables** fate click su **Make a Variable** e create una variabile di nome: "numero"

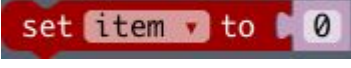



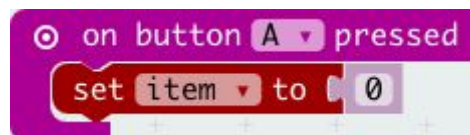
vedrete all'interno del pannello "**Variable**" la nuova variabile creata



### PASSO 3

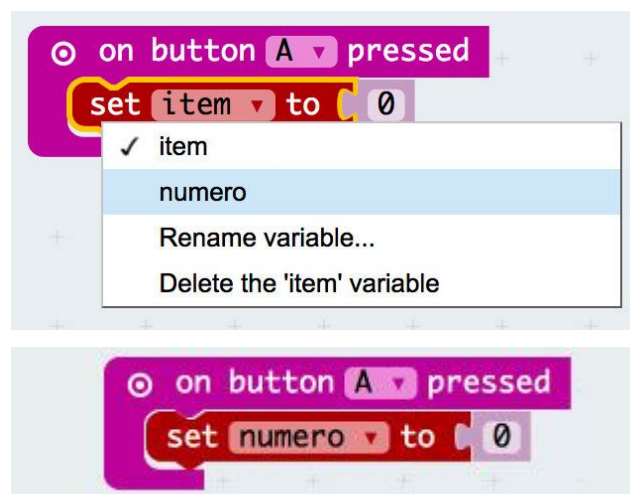
All'interno del gruppo  **Variables** selezionate l'istruzione  che permetterà di impostare un contenitore (la variabile) ad un valore desiderato.

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 "9".





Quando si premerà il pulsante "A" verrà generato un numero casuale tra 0 e 9 che verrà inserito nel contenitore "numero".

## PASSO 6


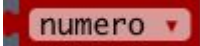
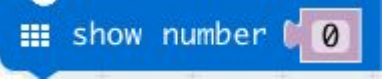
Bisogna ora visualizzare il numero casuale generato al **PASSO 5** e conservarlo nel contenitore

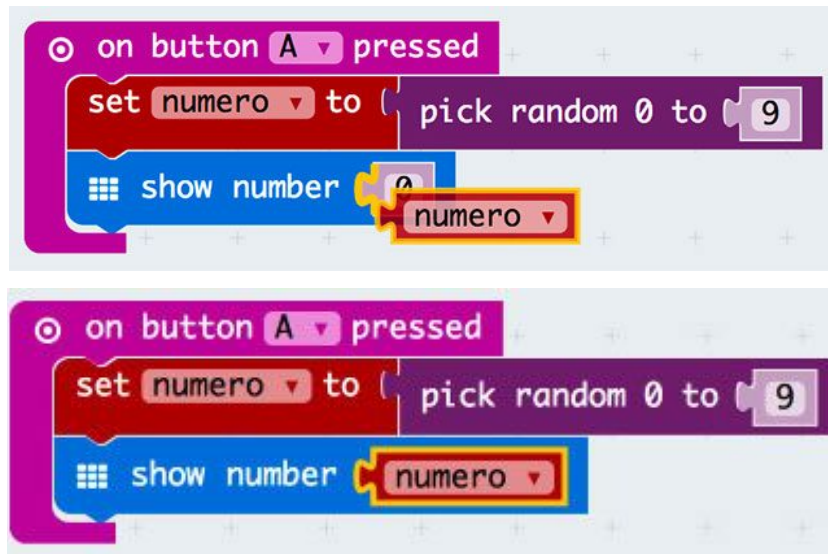
"numero". Selezionare la sezione  **Basic** e prendete l'istruzione

 all'interno dell'istruzione 




## PASSO 7

Dalla sezione  Variables selezionare la variabile  ed inserirlo nella casella "0" in 



## PASSO 8

Fate click su  trasferite il programma sul vostro micro:bit e provate a premere il pulsante **A** per vedere cosa succede.