

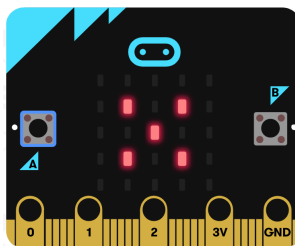
Lancers de dés

1. Lancer un dé

Matériel : 1 carte micro:bit

Fonctionnement attendu : Lorsqu'on appuie sur le bouton A de la carte, elle simule le lancer d'un dé, et affiche le résultat sous la forme d'une face de dé.

Exemple :



Options

- créer une *fonction* pour afficher le résultat sous la forme d'une face de dé.

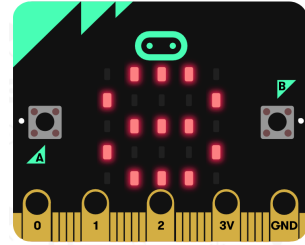
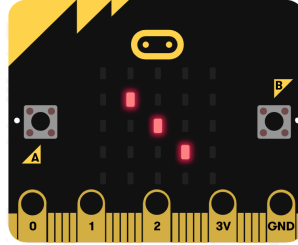
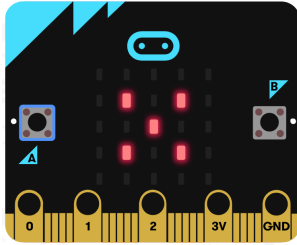
2. Somme de deux dés

Matériel : 3 cartes micro:bit

Fonctionnement :

- L'une des cartes est le "maître du jeu".
- Lorsqu'on appuie sur le bouton A de cette carte, un message radio est envoyé.
- Lorsqu'elles le reçoivent, les 2 autres cartes simulent le lancer d'un dé, et envoient par radio le résultat de leur dé.
- La carte "maître" réceptionne les valeurs, additionne les résultats.
- Lorsqu'on appuie sur le bouton B, elle affiche la somme.

Exemple :



Option 1 :

- Afficher un compteur des signaux reçus sur la carte maître, afficher "✓" lorsque 2 signaux ont été reçus et remettre le compteur à 0.

Option 2 :

- Au lieu d'envoyer un seul signal radio lors de l'appui sur le bouton A, envoyer en boucle 10 signaux espacés. Récupérer les données (les 2 lancers et la somme) grâce à une communication série.