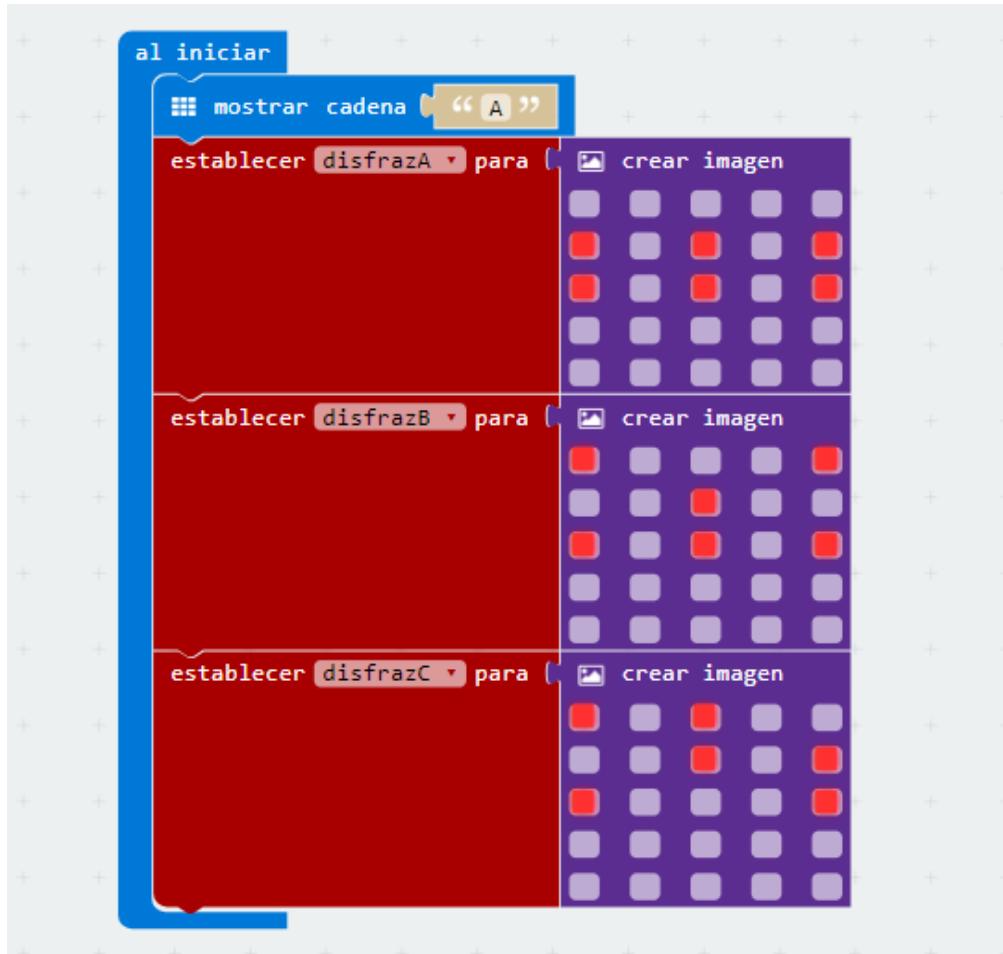
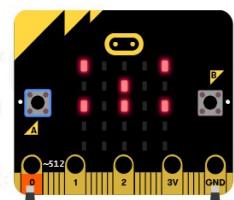


Guía para realizar juego de tragamonedas en micro:bit

Analizamos el resultado. Si salio 0, quiere decir que ganamos. Mostramos el disfrazA que es el de victoria. Tocamos una mÙsica de victoria y desplegamos en pantalla una cara feliz. En primera instancia lo que vamos a hacer es definir tres posibles disfraces o estados de nuestra pantalla. Uno que se va a mostrar cuando ganamos y otros dos cuando se pierde.



Explicación del código:

La tragamonedada va a comenzar a funcionar cuando presionamos el grupo A.

En primera instancia trabajamos con un bloque repetir. Repetimos 4 veces un cambio de disfraz para lograr el efecto de movimiento en la pantalla. En ese mismo bloque de repetir colocamos una mÙsica similar a la de las tragamonedadas para que siempre estemos escuchando algo.

Luego de ese efecto visual y de sonido, vamos a trabajar con el azar. Elegimos un nÙmero al azar entre 0 y 2 (son un total de 3 opciones porque hay tres disfraces).

Analizamos el resultado. Si sale 0, quiere decir que ganamos. Mostramos el disfrazA que es el de victoria. Tocamos una mÙsica de victoria y desplegamos en pantalla una cara feliz.

Si sale 1 o 2 mostramos los disfraces B o C, colocamos una mÙsica de derrota y una calavera.

Por ultimo volvemos a poner en pantalla la letra A para volver a jugar

Mejora sugerida: Llevar estadística de victorias y derrotas y mostrarla al presionar el botòn B.

