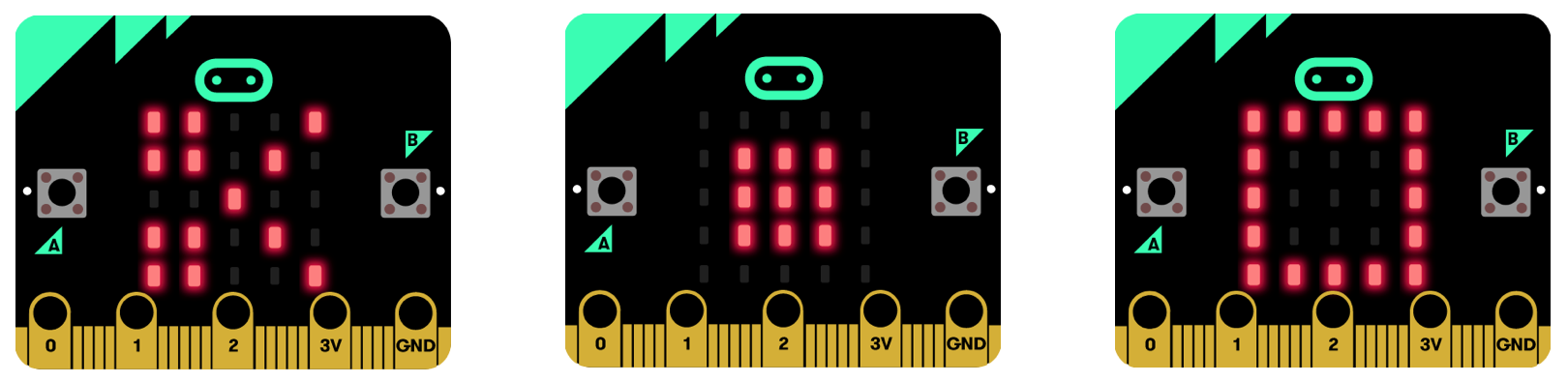
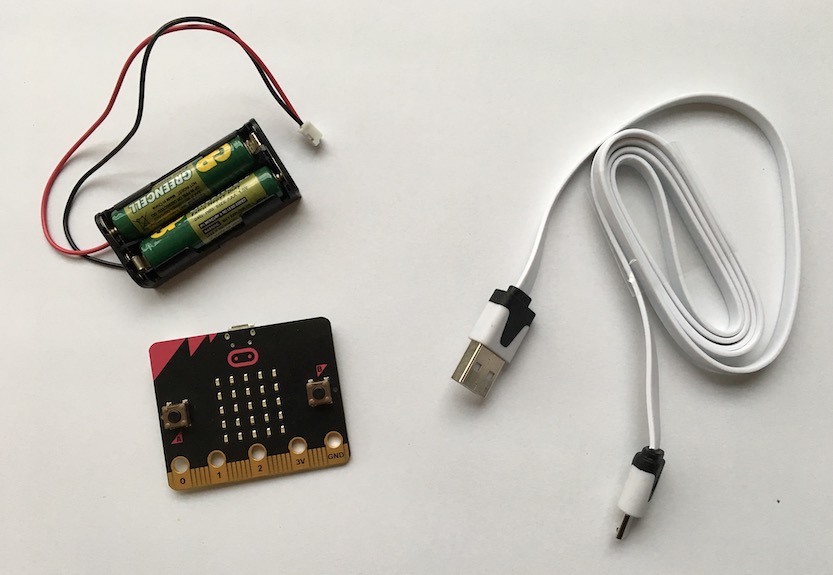
# Bedingungen – Aufgabe 1: Schere-Stein-Papier

Nachdem ihr im Kapitel «Variablen» einen Punktezähler für das Spiel «Schere-Stein-Papier» programmiert habt, erstellt ihr nun ein Programm, welches das Spiel selbst auf dem micro:bit simuliert.

**Lernziele**

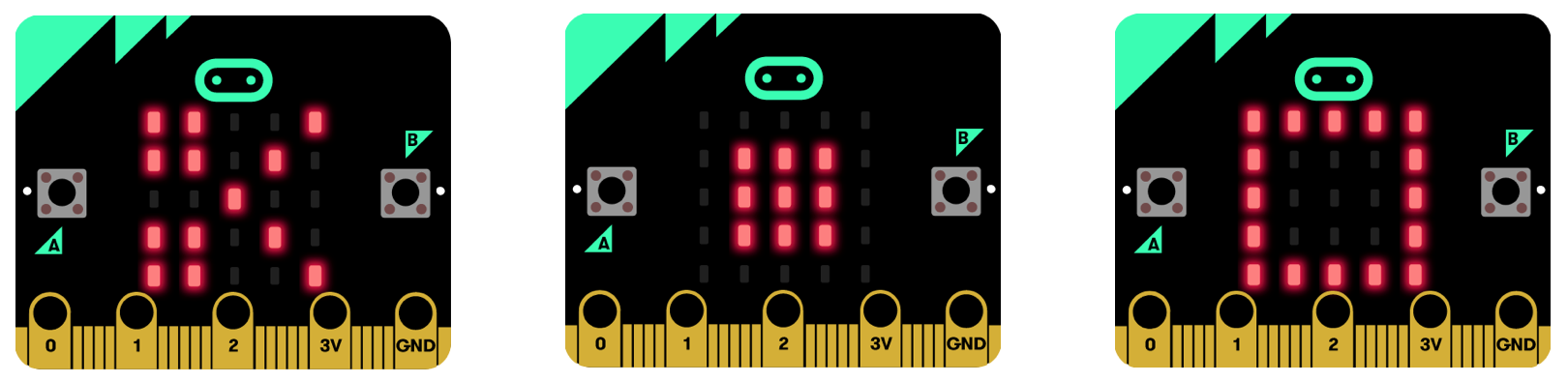
* Ihr versteht, was «Bedingungen» sind und warum und wann sie in einem Programm verwendet werden.
* Ihr lernt, wie ihr die Logikblöcke «wenn-dann» und «wenn-dann-ansonsten» verwendet.
* Ihr übt, die Logikblöcke so zu verwenden, dass verschiedene Bedingungen bestimmte Ergebnisse ergeben.
* Ihr wendet die erlernten Anwendungskenntnisse an, indem ihr mit euren Mitschüler/-innen zusammenarbeitet, um ein Spiel mit dem micro:bit zu entwickeln.

****

**Material**

* micro:bit
* Micro-USB-Kabel, evtl. Akkupack
* Computer oder Laptop

**Pseudocode**

1. Formuliert den vollständigen Pseudocode, um das Spiel «Schere-Stein-Papier» auf dem micro:bit spielen zu können.
2. Erarbeitet nun auf der Grundlage eures Pseudocodes ein funktionsfähiges «Schere-Stein-Papier»-Programm.
3. Mit dem +-Knopf könnt ihr euren «wenn-dann»-Block zu einem «wenn-dann-ansonsten»-Block ausbauen.



1. Hilfestellungen findet ihr auf <https://makecode.microbit.org/projects/rock-paper-scissors>.
2. Probiert euer Programm auf dem Simulator aus und korrigiert allenfalls.

**Testspiel**

1. Ladet das Programm auf den micro:bit.
2. Spielt eine Runde gegen euren micro:bit.
3. Zusatzaufgabe: Verwendet einen zweiten micro:bit mit dem Programm «Punktezähler», um den Spielstand anzuzeigen.