

応用 19

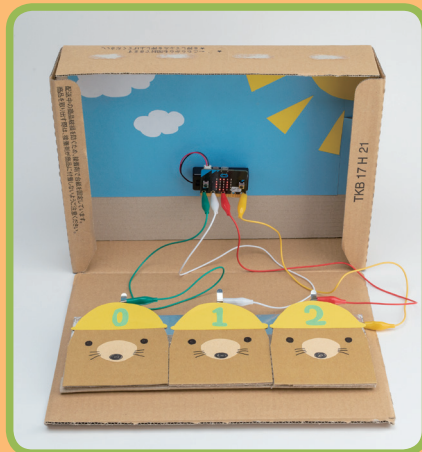
もぐら叩きゲーム

つか
使う機能

ボタン

にゅうしゅつりょくたん し
入出力端子

エルイーディー
LED



で
出た数字の
もぐらを叩け!

かんせい
完成!

動画 URL <http://mbit.fun/m19>



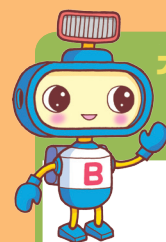
ゲームセンターにあるような「もぐら叩きゲーム」を作ってみよう。
micro:bitとダンボールがあれば作れるよ。

用意する物

- ① micro:bit
- ② ワニ口クリップケーブル
- ③ 電池ボックス (USBケーブルでも可)
- ④ アルミテープ (なければアルミホイル)
- ⑤ ダンボール
- ⑥ 両面テープ
- ⑦ ピコピコハンマー(なくても可)
- ⑧ コードフック

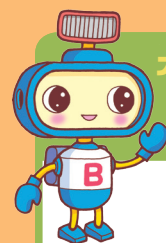
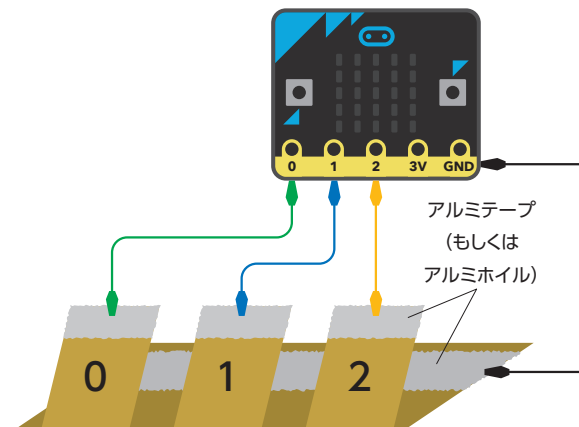


作ってみよう!



ステップ
1

はいせん
配線は、ハンマーで叩かれるとP0~P2のいずれかがGNDと
せつしよく
接触するように、ダンボールとアルミテープで作るんだ。



ステップ
2

しゅり
処理としてはAボタンを押したら、スタート。表示された数字
のモグラが消えるまでに叩ければ得点。チャンスは5回。最
ご
後に合計得点が表示される、というプログラムだよ。

```

最初だけ
スクロール時間を設定 100
変数 得点 を 0 にする
変数 表示中のモグラ を -1 にする
変数 叩かれたモグラ を -1 にする

ボタン A が押されたとき
文字列を表示 "スタート"
関数を呼び出す ゲーム実行
関数を呼び出す 得点表示

関数 ゲーム実行
くりかえし 5 回
一時停止 (ミリ秒) 2000
変数 表示中のモグラ を 0 から 2 までの乱数 にする
数を表示 表示中のモグラ
一時停止 (ミリ秒) 500
表示を消す
変数 表示中のモグラ を -1 にする

関数 得点表示
文字列を表示 "トゲッ"
数を表示 得点
変数 得点 を 0 にする
    
```