



Keersommen

Voorkennis:

Alle level 1 opdrachten microbit

Leerdoelen:

Rekenen met variabelen.

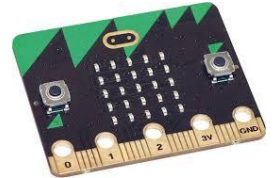
Stap 1

Nu we aan level 2 opdrachten gaan beginnen, zal er steeds minder worden voorgezegd en zul je dus meer zelf moeten uitzoeken.

We willen een programma dat 2 getallen, die willekeurig gekozen worden met elkaar vermenigvuldigd. Laat de getallen kiezen met de A-knop en zodra je 2 getallen hebt en je schudt de micro:bit dan krijg je de uitkomst te zien.

Maak een nieuw project aan op <https://makecode.microbit.org/> en geef deze de naam Keersommen.

Wat heb je nodig voor deze opdracht



1x Micro:bit



1x USB-kabel

Stap 2

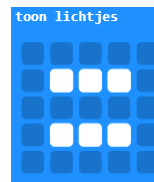
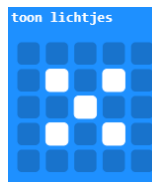
Je hebt voor deze opdracht 3 variabelen nodig, **getal1**, **getal2** en **uitkomst**. Begin met de willekeurige keuze van de getallen 1 – 9.

Bedenk goed wat er onder de **A-knop** moet komen en wat er moet gebeuren **bij het schudden**.

Tip: Onder **Rekenen** staat ook het blokje om te vermenigvuldigen



Laat de getallen op zien op de microbit, want dan weet je wat beide getallen zijn en gebruik "Toon lichtjes" om x en = af te beelden



Zit je vast? → https://makecode.microbit.org/_XvLEyDJbDfbo

Extra uitdagingen

Het is je gelukt om de keersommen op de micro:bit uit te laten rekenen. Cool zeg! Dan wil je deze uitdagingen ook wel aan gaan:

1. Verander je programma dat je zelf een getal kan kiezen in plaats van willekeurig. Met de A-knop verhoog je je getal van 1 – 9 en met de B-knop leg je deze keuze vast.
2. Voeg de mogelijkheid toe om het A+B ook de keuze te veranderen van keersommen naar optellen of aftrekken.