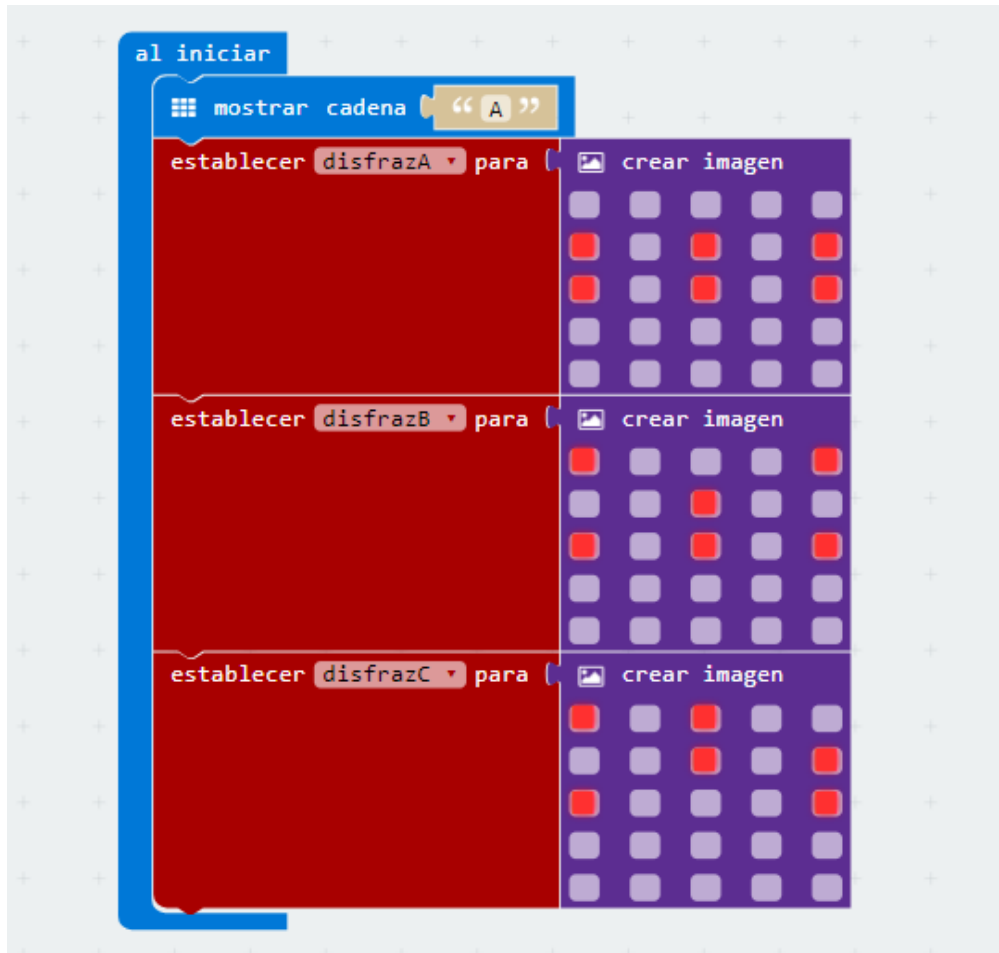
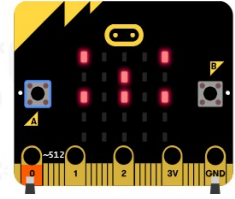


Guía para realizar juego de tragamonedas en micro:bit

Analizamos el resultado. Si salio 0, quiere decir que ganamos. Mostramos el disfrazA que es el de victoria. Tocamos una música 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 tragamoneda 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 música similar a la de las tragamonedas para que siempre estemos escuchando algo.

Luego de ese efecto visual y de sonido, vamos a trabajar con el azar. Elegimos un número 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 música de victoria y desplegamos en pantalla una cara feliz.

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

Por último 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 botón B.

```
al presionarse el botón A
  repetir 4 veces
    ejecutar
      comenzar melodía con jump up repitiendo una vez
      mostrar imagen disfrazA en el desplazamiento 8
      esperar (µs) 4
      mostrar imagen disfrazB en el desplazamiento 8
      esperar (µs) 4
      mostrar imagen disfrazC en el desplazamiento 8
      esperar (µs) 4
  establecer ganador para escoge al azar de 0 a 2
  si ganador = 0
    entonces
      mostrar imagen disfrazA en el desplazamiento 8
      pausa (ms) 2000
      comenzar melodía con funk repitiendo una vez
      mostrar icono micro:bit
  si no, si ganador = 1
    entonces
      mostrar imagen disfrazB en el desplazamiento 8
      pausa (ms) 2000
      comenzar melodía con fúnebre repitiendo una vez
      mostrar icono teclado
  si no, si ganador = 2
    entonces
      mostrar imagen disfrazC en el desplazamiento 8
      pausa (ms) 2000
      comenzar melodía con fúnebre repitiendo una vez
      mostrar icono teclado
  pausa (ms) 3000
  mostrar cadena " A "
```