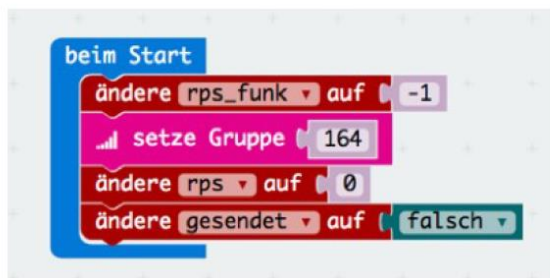


## Programm: Schere, Stein, Papier

Dieses Spiel ist für zwei micro:bit vorgesehen

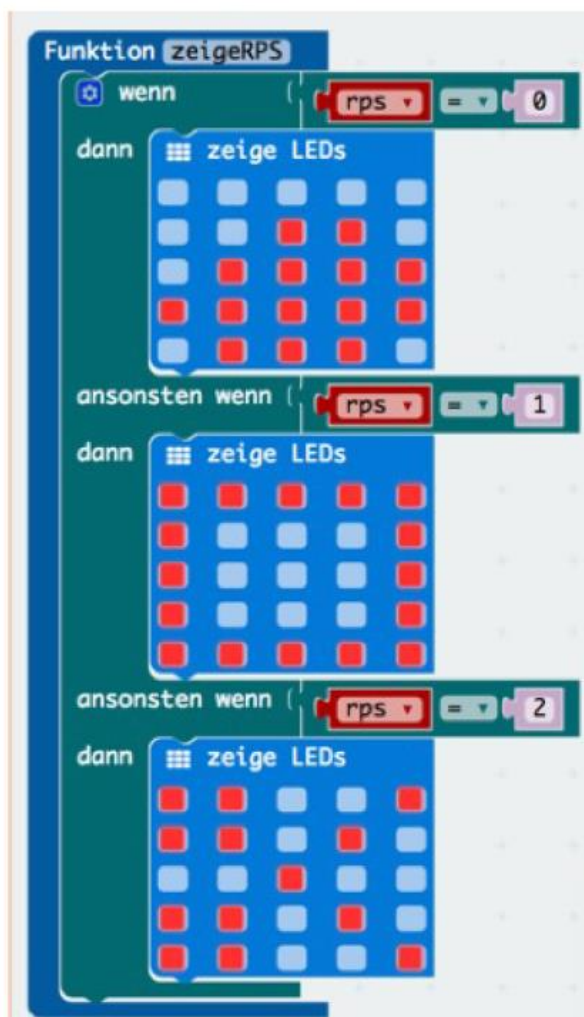
### Beim Start

Zuerst muss eine Radiogruppe angelegt werden über die sich die micro:bit unterhalten können (verwendet hier irgendeine Zahl, z.B. die 164). Außerdem verwenden wir ein paar Variablen die wir hier gleich einmal auf die Standartwerte setzen. Lege also folgende Variablen an: `rps_funk`, `rps`, `Gesendet`.



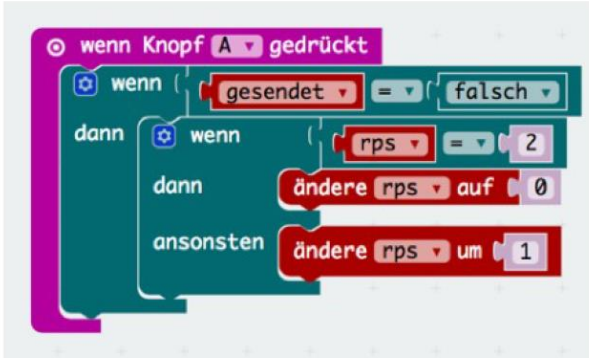
### zeigeRPS Funktion

Nun erstellen wir eine Funktion zwecks Übersichtlichkeit, in welcher die Bilder entsprechend den werten in der Variable `rps` angezeigt werden. 0 soll einen Stein darstellen, 1 soll ein Blatt Papier darstellen und 2 eine Schere.



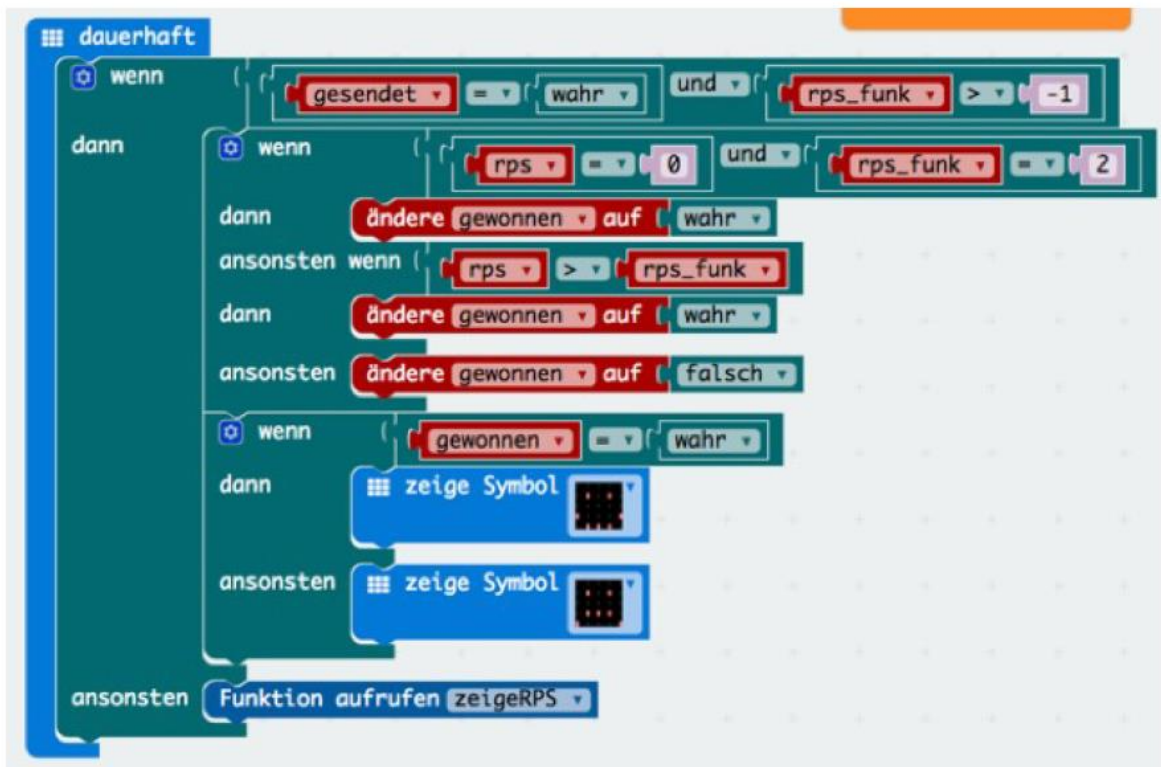
## Knopf A

Immer wenn jemand den A Knopf drückt wollen wir das nächste Bild anzeigen. Wir müssen hierzu also lediglich die Variable `rps` um 1 ändern. Falls sie aber schon auf 2 steht dann ändern wir nicht auf 3 sondern zurück auf 0. Außerdem soll dies nur funktionieren solange wir noch nicht unsere Auswahl getroffen haben, also solange `gesendet` noch falsch ist.



## Dauerhaft

So jetzt müssen wir das Bild aber auch mal anzeigen. Daher fügen wir in dauerhaft Funktion aufrufen `zeigeRPS` ein. Aber nur wenn wir noch nichts gesendet haben. Ausserdem müssen wir auch auswerten falls wir etwas gesendet und auch schon empfangen haben ob wir gewonnen oder verloren (`gewonnen = false`) haben.



## Knopf B

Nachdem wir ein Symbol ausgesucht haben, wollen wir dieses mit B an den anderen micro:bit senden.



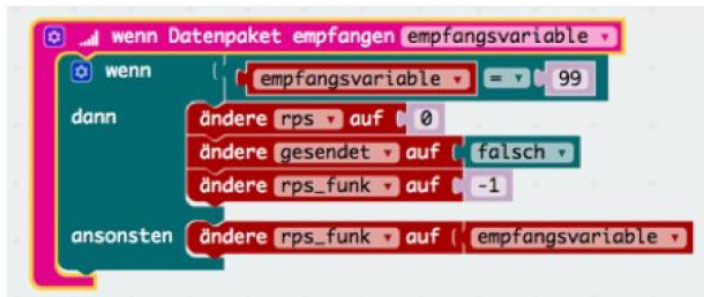
## Knopf A+B

Wenn wir A+B gleichzeitig drücken, wollen wir alles zurücksetzen für ein neues Spiel und gleich dem anderen micro:bit auch diese Information senden.



## Datenpaket empfangen

Als nächstes wollen wir wissen falls jemand von einem anderen micro:bit etwas gesendet hat. Hierzu verwenden wir `wenn datenpaket empfangen empfangsvariable` und weisen sie der variable `rps_funk` zu.



## weitere Ideen

- finde eventuelle Fehler und behebe sie
- was passiert bei einem Unentschieden?
- verwende `Rest von` für das Abfragen wer gewonnen hat