

1. Chifoumi

L'activité consiste à implémenter un chifoumi à l'aide de la carte micro:bit.

- Le lancement du chifoumi s'effectue lorsque la carte est secouée.
- Aléatoirement, une des images ci-dessous apparaît.



pierre



feuille



ciseaux

2. Instructions

Les instructions ci-dessous peuvent être utiles pour implémenter le chifoumi.

Description	Instruction
Donne un chiffre aléatoire compris entre val1 et val2.	<code>val = random.randint(val1, val2)</code>
Efface l'écran	<code>display.clear()</code>
Montre à l'écran la valeur val	<code>display.show(val)</code>
Défile à l'écran la valeur val	<code>display.scroll(val)</code>
Indique si le bouton A est appuyé	<code>button_a.is_pressed()</code>
Indique si le bouton B est appuyé	<code>button_b.is_pressed()</code>
Attends t millisecondes	<code>sleep(t)</code>
Crée une image.	<code>img_1 = Image("99999:90009:90009:90009:99999:")</code>
Crée une liste d'image	<code>liste_image = [img_1, img_2]</code>
Affiche aléatoirement une image de la liste	<code>display.show(random.choice(liste_image))</code>
Détecte un mouvement de la carte	<code>accelerometer.was_gesture("shake")</code>

3. Détection du mouvement de la carte

La carte micro:bit possède un accéléromètre qui permet de détecter les mouvements de la carte.

L'instruction `accelerometer.was_gesture("shake")` retourne `True` lorsque la carte est secouée.

4. Implémentation du programme du chifoumi

À l'aide de la description ci-dessous, implémenter le programme du chifoumi sur la plateforme :

<https://python.microbit.org/v/beta>.

- Créer les images pierre, feuille et ciseaux.
- Créer une liste contenant les images.
- Dans une boucle infinie, faire :
 - Si la carte est secouée, alors afficher aléatoirement une image, puis attendre 1 seconde.
 - Sinon, effacer l'écran