

Η Αποστολή

Θα φτιάξουμε ένα ζάρι που δεν χάνεται ποτέ! Θα μάθουμε πώς να αποθηκεύουμε πληροφορίες σε **Μεταβλητές** και πώς να ζητάμε από το micro:bit να διαλέξει έναν **τυχαίο αριθμό**.

Βήματα Υλοποίησης

1. Πήγαινε στο μενού **Variables (Μεταβλητές)**, πάτα "Make a Variable" και ονόμασέ τη `dice`.
2. Μέσα στο μπλοκ `on shake`, βάλε την εντολή `set dice to`.
3. Από το μενού **Math (Μαθηματικά)**, πάρε το `pick random 0 to 10`. Βάλτο μέσα στο "set dice to" και άλλαξε τους αριθμούς σε **1 έως 6**.
4. Τέλος, εμφάνισε τον αριθμό στην οθόνη: Βάλε το `show number` και σύρε μέσα του την μεταβλητή `dice` (το κόκκινο οβάλ μπλοκ).

Challenge

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη λογική **If...Then (Εάν...Τότε)**; Φτιάξε τον κώδικα έτσι ώστε αν το ζάρι φέρει **6**, να παίζει έναν χαρούμενο ήχο νίκης!

Φύλλο Ελέγχου

1. Τι είναι μια "Μεταβλητή" στον προγραμματισμό;

Π.χ. Είναι σαν ένα κουτί που αποθηκεύει...

2. Γιατί αλλάξαμε το "pick random" σε 1 έως 6 και όχι 0 έως 5;