

# Xogo da pedra, papel e tesoiras

Regras para decidir o gañador:

- A pedra esmaga as tesoiras
- O papel cobre a pedra
- As tesoiras cortan o papel

Se os dous xogadores escollen a mesma ferramenta, empate.

Contidos que se traballan

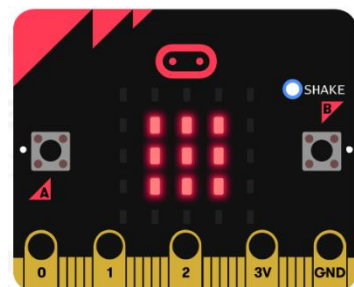
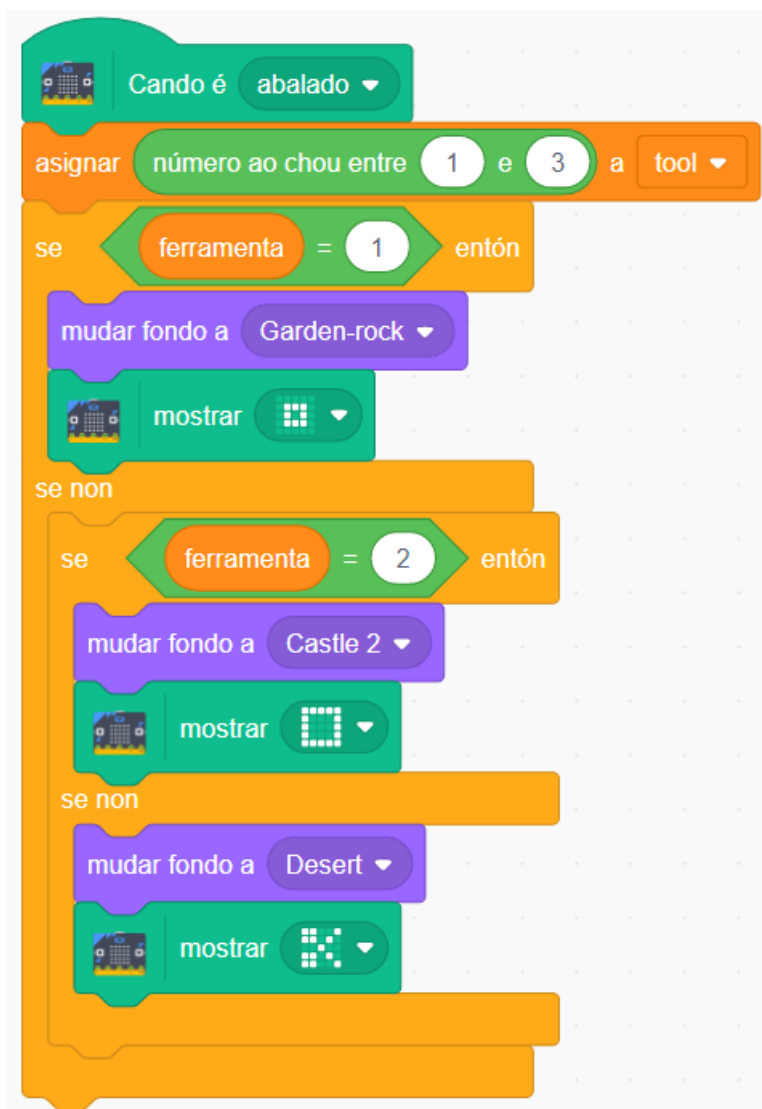
Sensor: acelerómetro

Actuador: matriz de led

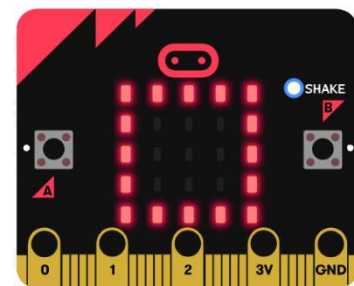
Matemáticas: variables e números aleatorios

Estrutura de control de programación: condicional

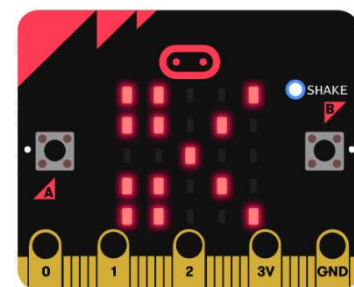
Programa en Scratch co uso da placa micro:bit:



Pedra



Papel



Tesoiras