

„Schiffe Versenken“ mit dem BBC micro:bit

Idee und Umsetzung: Stefan Bechtold, Bobenheim-Roxheim, 02/2024

Anleitung (Spiel für eine*n Spieler*in):

1. Lade die Datei „microbit-Schiffe-versenken-xx.hex“ von der Website www.bechtold-online.de/links/ herunter.
2. Speicher die Datei „microbit-Schiffe-versenken-xx.hex“ auf deinem BBC micro:bit
3. Um über die Tasten A und B z. B. die Koordinaten „D3“ einzugeben, ist Folgendes zu tun:
 - a. Drücke so oft die Taste A, bis z. B. der Buchstabe „D“ erscheint (Auswahl Taste)
 - b. Taste B drücken (Bestätigen)
 - c. Drücke so oft die Taste A, bis z. B. die Zahl 3 erscheint (Auswahl Taste)
 - d. Taste B drücken (Bestätigen)
 - e. Die Koordinate „D3“ ist nun vollständig eingegeben.
 - f. Auf dem Display wird nun für die Koordinate „D3“ entweder ein Treffer (Haken „√“) oder Wasser (Welle „~“) angezeigt.
 - g. Das Ergebnis (Treffer oder Wasser) ist anschließend im Koordinatenfeld auf dem Arbeitsblatt mit einem Stift in die Zelle „D3“ einzutragen.
 - h. Im Anschluss kann die nächste Koordinate eingegeben werden (siehe 3.a.)
 - i. Ein Treffer wird nur einmal angezeigt. Wird zwei Mal nacheinander die gleiche Koordinate eingegeben, so ist das Ergebnis nach dem zweiten Schuss immer „Wasser“.
 - j. Das Spielende wird angezeigt, sobald alle 11 Treffer vollständig eingegeben wurden.
 - k. Bei Spielende wird die Anzahl der Schüsse (Treffer + Wasser) angezeigt.
 - l. Ein neues Spiel wird durch das Betätigen der Reset-Taste gestartet.

Koordinatenfeld (Spielfeld):

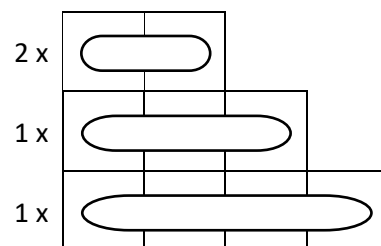
	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Treffer =

√

Wasser =

~



Alle Schiffe befinden sich entweder waagrecht oder senkrecht auf dem Spielfeld.
Zwischen den Schiffen wird in jede Richtung ein Abstand von mindestens einer Zelle eingehalten.

Viel Spaß beim Spielen!