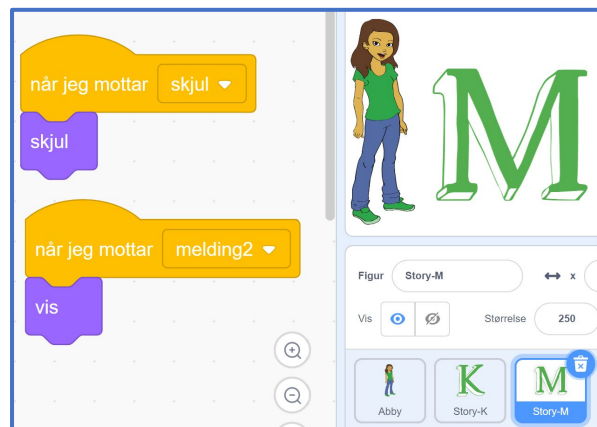
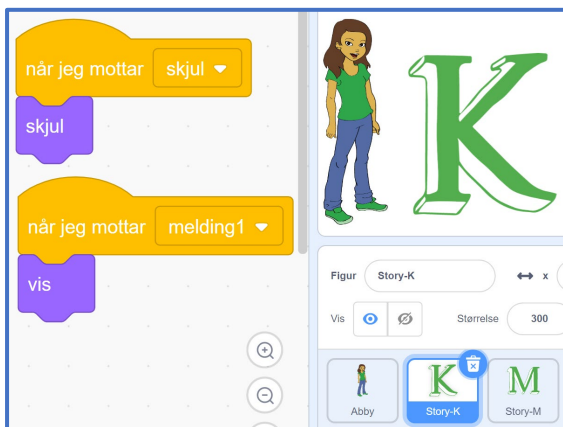
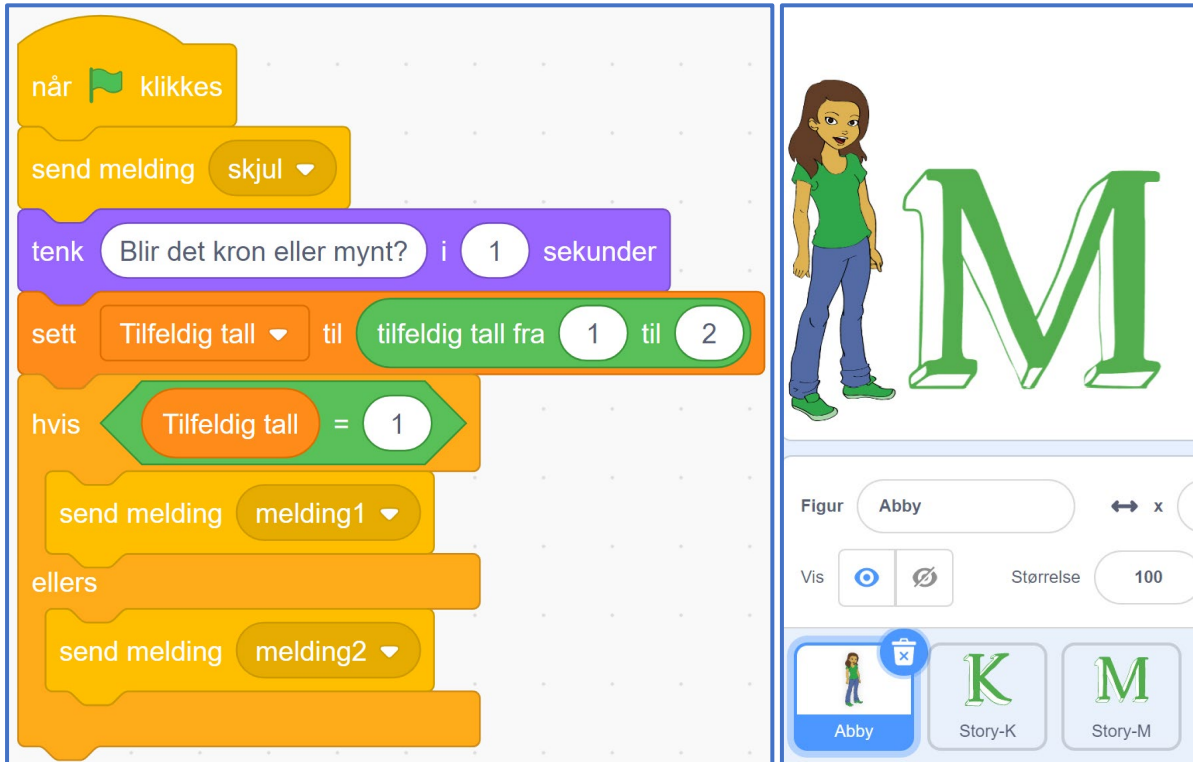


Scratch – filer benyttet til modul 6

06-1 K-M? enkel



06-2 K-M? %

```

    når flagget klikkes
    sett antall kast til 0
    sett antall M til 0
    sett antall K til 0
    sett prosent K til 0
    sett prosent M til 0
    spør "Hvor mange ganger vil du kaste?" og vent
    send melding melding1

    når jeg mottar melding1
    sett antall kast til svar
    gjenta antall kast ganger
    sett tilfeldig tall til tilfeldig tall fra 1 til 2
    hvis tilfeldig tall = 2
    endre antall M med 1
    ellers
    endre antall K med 1
    sett prosent M til (antall M / antall kast) * 100
    sett prosent K til (antall K / antall kast) * 100
    
```



06-2 K-M? % med liste

```

når jeg mottar nullstill
  sett antall kast til 0
  sett prosent K til 0
  sett prosent M til 0
  slett alt i antall K
  slett alt i antall M

når klikkes
  send melding nullstill
  spør "Hvor mange ganger vil du kaste?" og vent
  sett antall kast til svar
  gjenta antall kast ganger
    sett tilfeldig tall til tilfeldig tall fra 1 til 2
    hvis tilfeldig tall = 2
      legg til K i antall K
    ellers
      legg til M i antall M
  sett prosent M til lengden av antall M / antall kast * 100
  sett prosent K til lengden av antall K / antall kast * 100
    
```

antall kast: 0
 prosent M: 0
 prosent K: 0

antall K		antall M	
(tom)		(tom)	
+ lengde 0 =		+ lengde 0 =	

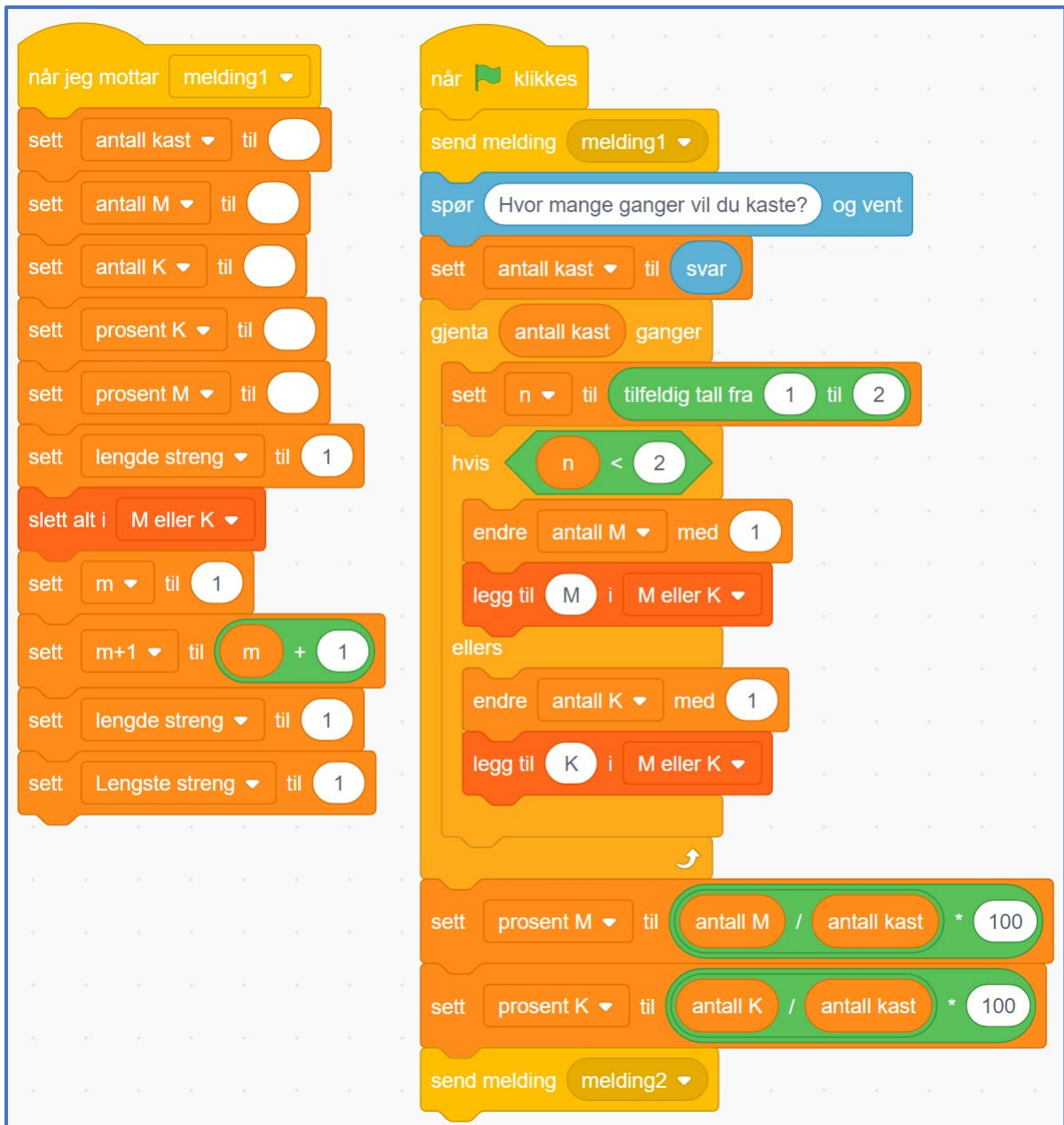
antall kast: 200
 prosent M: 53.5
 prosent K: 46.5

antall K		antall M	
1 K		1 M	
2 K		2 M	
3 K		3 M	
4 K		4 M	
5 K		5 M	
6 K		6 M	
7 K		7 M	
+ lengde 93 =		+ lengde 107 =	

Programmering – filer benyttet til Modul 6

06-3 K-M % og streng

Ekstra fil. Denne er ikke med i modulen.



```

    når jeg mottar melding2
    gjenta lengden av M eller K - 1 ganger
    sett element m til element m i M eller K
    sett element m+1 til element m+1 i M eller K
    hvis element m+1 = element m
    endre lengde streng med 1
    endre m med 1
    endre m+1 med 1
    ellers
    hvis lengde streng > Lengste streng
    sett Lengste streng til lengde streng
    sett type mynt til element m
    sett lengde streng til 1
    endre m med 1
    endre m+1 med 1
    si sett sammen Denne gangen kom det sett sammen Lengste streng sett sammen type mynt -er etter hverandre
    
```

06-4 Antall kast til seks 1

```

    når klikkes
    sett antall kast til 0
    sett verdi kast til 
    gjenta til verdi kast = 6
    vent 0.25 sekunder
    sett verdi kast til tilfeldig tall fra 1 til 6
    endre antall kast med 1
    
```


Programmering – filer benyttet til Modul 6

06-6 antall kast til seks 2

```

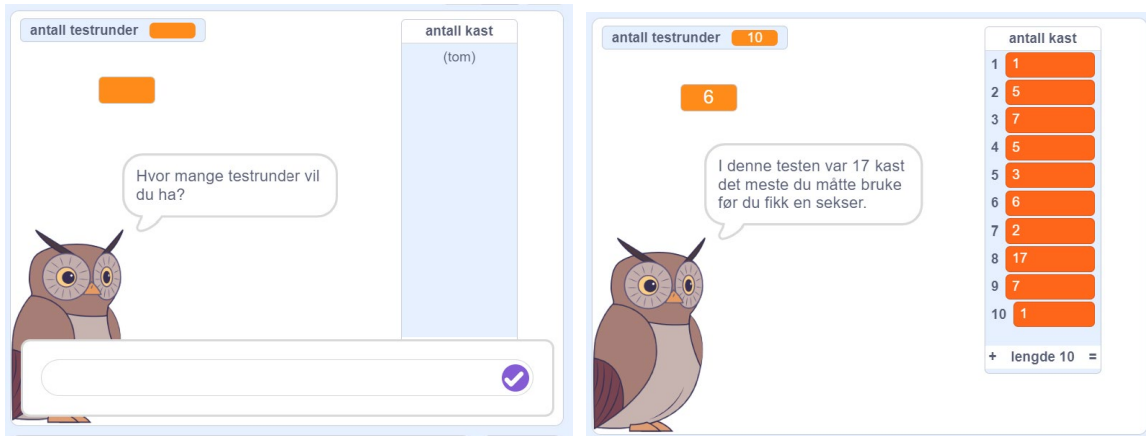
    når flagg klikkes
      slett alt i antall kast
      sett verdi kast til 0
      sett antall testrunder til 0
      sett max antall til 0
      sett element n til 0
      spør Hvor mange testrunder vil du ha? og vent
      sett antall testrunder til svar
      send melding kast

    når jeg mottar kast
      gjenta antall testrunder ganger
        sett antall kast til 0
        sett verdi kast til 0
        vis variabel antall kast
        vis variabel verdi kast
        gjenta til verdi kast = 6
          vis variabel verdi kast
          sett verdi kast til tilfeldig tall fra 1 til 6
          endre antall kast med 1
          vent 0.2 sekunder
          legg til antall kast i antall kast
          endre antall kast med 1
          vent 0.2 sekunder
        skjul variabel antall kast
      send melding finn MAX
  
```

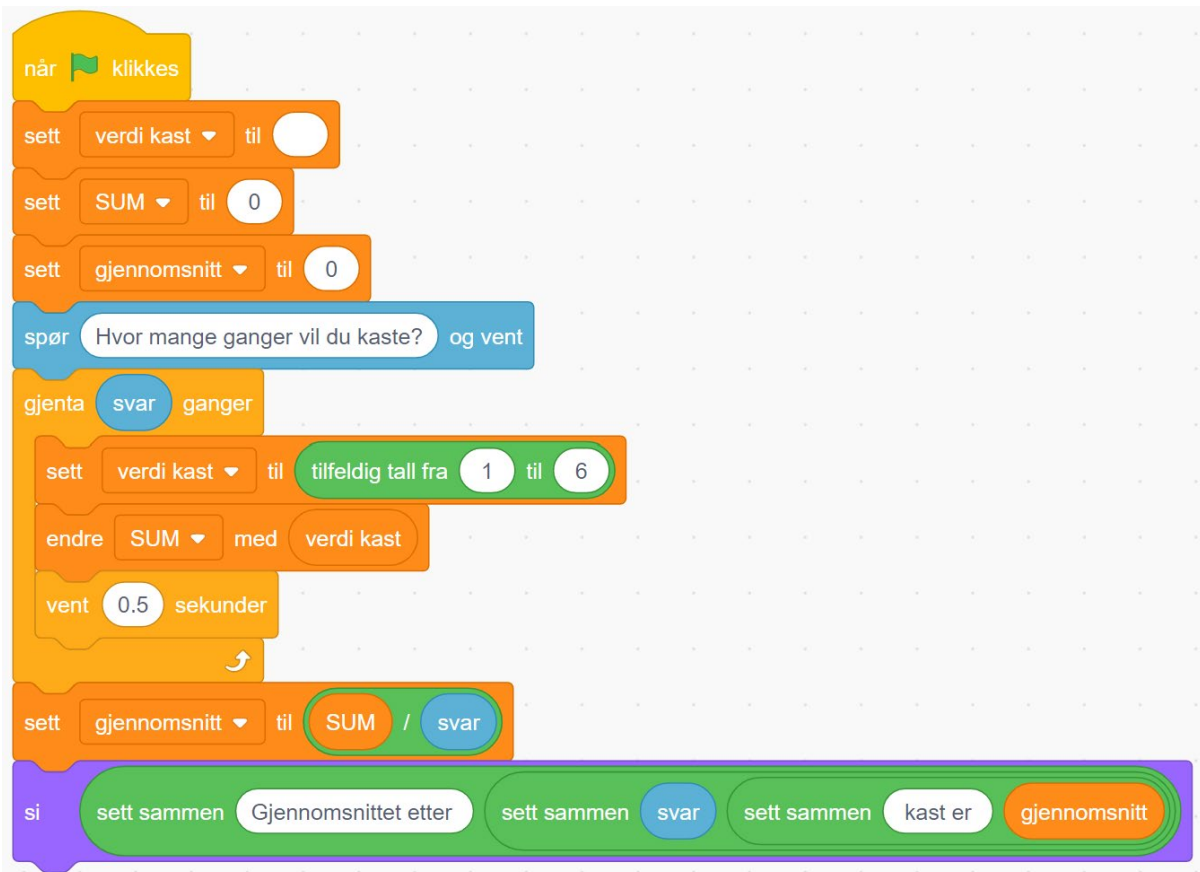
```

    når jeg mottar finn MAX
      sett element n til 1
      sett max antall til element 1 i antall kast
      gjenta til element n = lengden av antall kast + 1
        hvis element element n i antall kast > max antall
          sett max antall til element element n i antall kast
        endre element n med 1
      si sett sammen I denne testen var sett sammen max antall kast det meste du måtte bruke før du fikk en sekser.
  
```

Programmering – filer benyttet til Modul 6



06-6 snitt x kast



Beregne snitt med to desimaler



Programmering – filer benyttet til Modul 6

06-8 frekvens x kast liste

```

  når flagget klikkes
  slett alt i frekvens
  sett antall kast til 0
  gjenta 6 ganger
  legg til 0 i frekvens
  spør Hvor mange ganger vil du kaste? og vent
  sett antall kast til svar
  gjenta antall kast ganger
  sett element n til tilfeldig tall fra 1 til 6
  erstatt element element n i frekvens med element element n i frekvens + 1
  si Studer frekvensene
  
```

frekvens	
1	6
2	7
3	11
4	9
5	11
6	6
+ lengde 6 =	

antall kast 50

Programmering – filer benyttet til Modul 6

06-9 SUM 2 kast

```

  når jeg mottar nullstill
  sett Antall kast til 0
  sett SUM kast til 0
  slett alt i Frekvens
  gjenta 12 ganger
  legg til 0 i Frekvens

  når klikkes
  send melding nullstill
  spør Hvor mange kast vil du ha? og vent
  gjenta svar ganger
  sett SUM kast til tilfeldig tall fra 1 til 6 + tilfeldig tall fra 1 til 6
  erstatt element SUM kast i Frekvens med element SUM kast i Frekvens + 1
  endre Antall kast med 1
  vent 0.1 sekunder
  si Hva tenker du om denne fordelingen?
  
```



Programmet kan enkelt endres slik at man ser på frekvensen til vanlig terning og en 10-er-terning.

Man må kun endre hvor mange nuller det skal være i listen til å begynne med, og maks verdi på terningene. Eksempel med en 10-er-terning og en 6-er-terning.

```

  når jeg mottar nullstill
  sett Antall kast til 0
  sett SUM kast til 0
  slett alt i Frekvens
  gjenta 16 ganger
  legg til 0 i Frekvens

  når klikkes
  send melding nullstill
  spør Hvor mange kast vil du ha? og vent
  gjenta svar ganger
  sett SUM kast til tilfeldig tall fra 1 til 10 + tilfeldig tall fra 1 til 6
  erstatt element SUM kast i Frekvens med element SUM kast i Frekvens + 1
  endre Antall kast med 1
  vent 0.1 sekunder
  si Hva tenker du om denne fordelingen?
  
```