



Unplugged

Algoritmes in het dagelijks leven

Oefening Dobbelstenenrace



Je kunt algoritmes gebruiken om dingen te beschrijven die mensen iedere dag doen. In deze oefening gaan we een algoritme maken om aan elkaar uit te leggen hoe je de Dobbelstenenrace speelt.

Als je een probleem wil laten oplossen door een computer moet je eerst maar eens proberen te bedenken hoe je activiteiten in het dagelijks leven écht moet beschrijven. We gaan dat oefenen door het spel 'Dobbelstenenrace' te spelen én te beschrijven.

Lees de regels hieronder en speel daarna een paar rondjes van de Dobbelstenenrace. Bedenk terwijl je het spel speelt hoe je alles wat je doet zou beschrijven. Hoe zou het er voor een computer uitzien?

De regels:

- 1) De beginscore van iedere speler is 0.
- 2) Laat de eerste speler met de dobbelsteen gooien.
- 3) Tel het aantal punten van de worp op bij de totaalscore van speler 1.
- 4) Laat de volgende speler met de dobbelsteen gooien.
- 5) Tel het aantal punten van de worp op bij de totaalscore van speler 2.
- 6) Iedere speler gooit nog twee keer.
- 7) Kijk welke speler de meeste punten heeft.
- 8) Hij of zij is de winnaar.

Spel 1

	<i>Beurt 1</i>	<i>Beurt 2</i>	<i>Beurt 3</i>	<i>Totaal</i>	
<i>Speler 1</i>	_____	_____	_____	_____	} <i>Omcirkel de winnaar</i>
<i>Speler 2</i>	_____	_____	_____	_____	

Spel 2

	<i>Beurt 1</i>	<i>Beurt 2</i>	<i>Beurt 3</i>	<i>Totaal</i>	
<i>Speler 1</i>	_____	_____	_____	_____	} <i>Omcirkel de winnaar</i>
<i>Speler 2</i>	_____	_____	_____	_____	