

Dado con Lego SPIKE para Python



Para realizar un dado vamos a utilizar solo un sensor de color que hemos conectado en el puerto "B".

Cuando abrimos un proyecto nuevo con Python esta por defecto llama a un gran número de librerías, aun que no sean necesarias, con la marcha y experiencia limitaremos solo a las librerías que necesitemos.

El siguiente código QR te mostrará cómo tiene que funcionar.



En la siguiente página tiene el código para consultar alguna duda.

Código:

```
from spike import PrimeHub, LightMatrix, Button, StatusLight, ForceSensor
, MotionSensor, Speaker, ColorSensor, App, DistanceSensor, Motor, MotorPa
ir
from spike.control import wait_for_seconds, wait_until, Timer
from math import *
import random ←
hub = PrimeHub()
boton = ForceSensor('B')
numero = 0
while True:
    hub.speaker.beep(60,0.2)
    boton.wait_until_pressed()
    numero = random.randrange(1,7)
    if(numero==1):
        hub.light_matrix.set_pixel(2,2)
    if(numero==2):
        hub.light_matrix.set_pixel(1,1)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,3)
    if(numero==3):
        hub.light_matrix.set_pixel(1,1)
        hub.light_matrix.set_pixel(2,2)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,3)
    if(numero==4):
        hub.light_matrix.set_pixel(1,1)
        hub.light_matrix.set_pixel(1,3)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,1)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,3)
    if(numero==5):
        hub.light_matrix.set_pixel(2,2)
        hub.light_matrix.set_pixel(1,1)
        hub.light_matrix.set_pixel(1,3)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,1)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,3)
    if(numero==6):
        hub.light_matrix.set_pixel(1,1)
        hub.light_matrix.set_pixel(1,2)
        hub.light_matrix.set_pixel(1,3)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,1)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,2)
        hub.light_matrix.set_pixel(3,3)
    wait_for_seconds(2)
    hub.light_matrix.off()
```