

Computationeel denken: UNPLUGGED

Betalen bij een terminal met een bankkaart



FATIMA YÜCEL & ESRA AVCI

CGP BEDRIJFSORGANISATIE - 3.2

2020-05-20

Spelregels

Doel van het spel

Het spel wordt steeds gespeeld door twee teams van minimaal 2 personen per team. Per team is er steeds één iemand de pion 'Alex' die zich bevindt op het spelbord. Dit spelbord stelt een winkelstraat voor. De winkels worden op het spelbord uitgedrukt met een afbeelding van een betaalterminal zodat Alex weet dat hij in een winkel kan betalen met de bankkaart. Het andere teamlid is de programmeur. De programmeur moet een 'programma' schrijven waarmee Alex bestuurd wordt. Dit programma bestaat uit actiekaartjes waarop de stappen staan die Alex moet uitvoeren om te kunnen betalen voor het product dat hij wil kopen in een winkel. Bijvoorbeeld steek de bankkaart in de betaalterminal, wacht op de goedkeuring van de betaalterminal, vul je pincode in, enz.

Wie Alex het eerst laat betalen in een winkel door de juiste stappen te volgen heeft gewonnen. Alex moet de opdrachten van de programmeur altijd precies uitvoeren, zelfs als Alex het zelf beter denkt te weten.

Het spelbord

Het spelbord is liefst groot afgedrukt op een A3 formaat. Dit spelbord is een bord dat een plein voorstelt met winkelstraten. De winkels worden voorgesteld met vakken waar een betaalterminal op afgebeeld staat. Zo weet Alex naar waar hij moet gaan.



Benodigdheden voor twee teams

1x spelbord

1x pion Alex

1x bankkaart (Echte bankkaart of speelgoed)

1x betaalterminal (Speelgoed betaalterminal te huren of te kopen)

12x Actiekaartjes 'betalen met een bankkaart'

Alle benodigdheden kunt u vinden onder 'Bijlagen'.

Spelverloop

Begin van het spel

Zorg ervoor dat alle actiekaarten door elkaar geschud zijn en leg ze gesloten neer. De programmeur en Alex nemen hun plek in op de startplaats van het spelbord.

Spelronde

Er moeten twee rondes afspelen: eerst komt een 'programmeerfase' door de programmeur gespeeld, en daarna de 'uitvoerfase' door Alex gespeeld.

Programmeerfase

In de programmeerfase pakt elk team van programmeurs de kaarten die op tafel liggen. Met deze kaarten moet de programmeur een 'programma' schrijven van alle kaartjes die op tafel liggen. De programmeur moet ervoor zorgen dat het programma juist is zodat Alex geen fouten maakt tijdens het betalen in de uitvoerfase.

De programmeur legt de kaarten in de juiste volgorde onder elkaar op de tafel.

Uitvoerfase

Alex voert de actiekaarten uit. Hij loopt op het spelbord naar de gekozen winkel en neemt de betaalterminal en bankkaart bij de hand. Alex voert de stappen uit die de programmeur heeft geprogrammeerd.



Bijlagen

Spelbord



WINKEL A



WINKEL B



WINKEL C



START HIER

Pion Alex



Bankkaart



Betaalterminal



Actiekaartjes

Je koopt een
product naar keuze
in de winkel.



Je gaat naar winkel
A-B of C.
(kies één naar
keuze)



Je steekt de
bankkaart in de
terminal.



De handelaar geeft
het bedrag in.



Je controleert het bedrag op het scherm van de betaalterminal.



Je tikt je pincode in.



De betaalterminal contacteert het Atos Wordline-netwerk en controleert je pincode en de geldigheid van je bankkaart.



Er wordt nagegaan of er voldoende geld op je rekening staat.



Atos Worldline geeft de opdracht om het geld van jouw rekening op de rekening van de handelaar te zetten.



Het scherm geeft de boodschap dat de betaling in orde is.



Je neemt je bankkaart terug.



De handelaar geeft je het betalingsbewijs.

