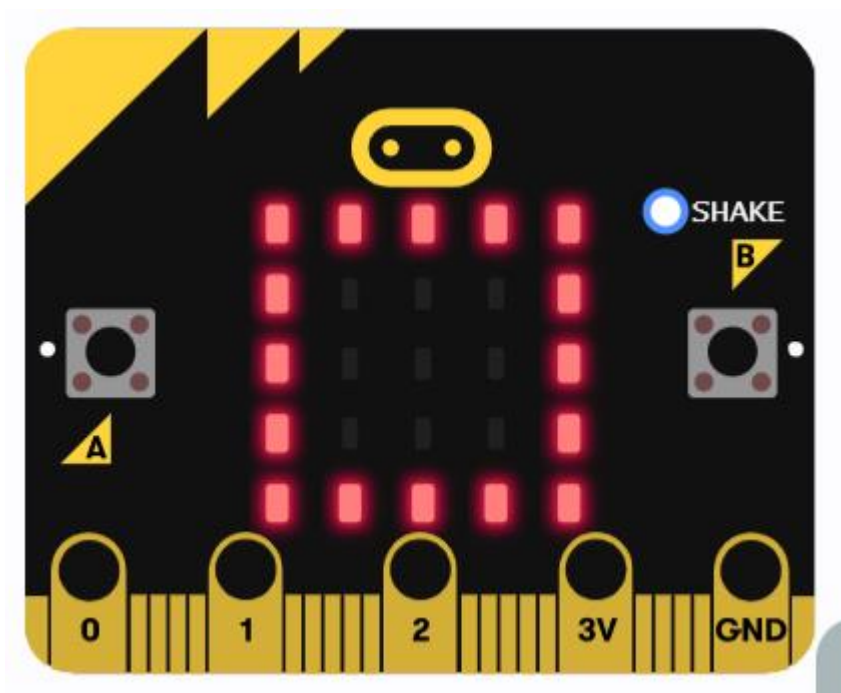


Workshops

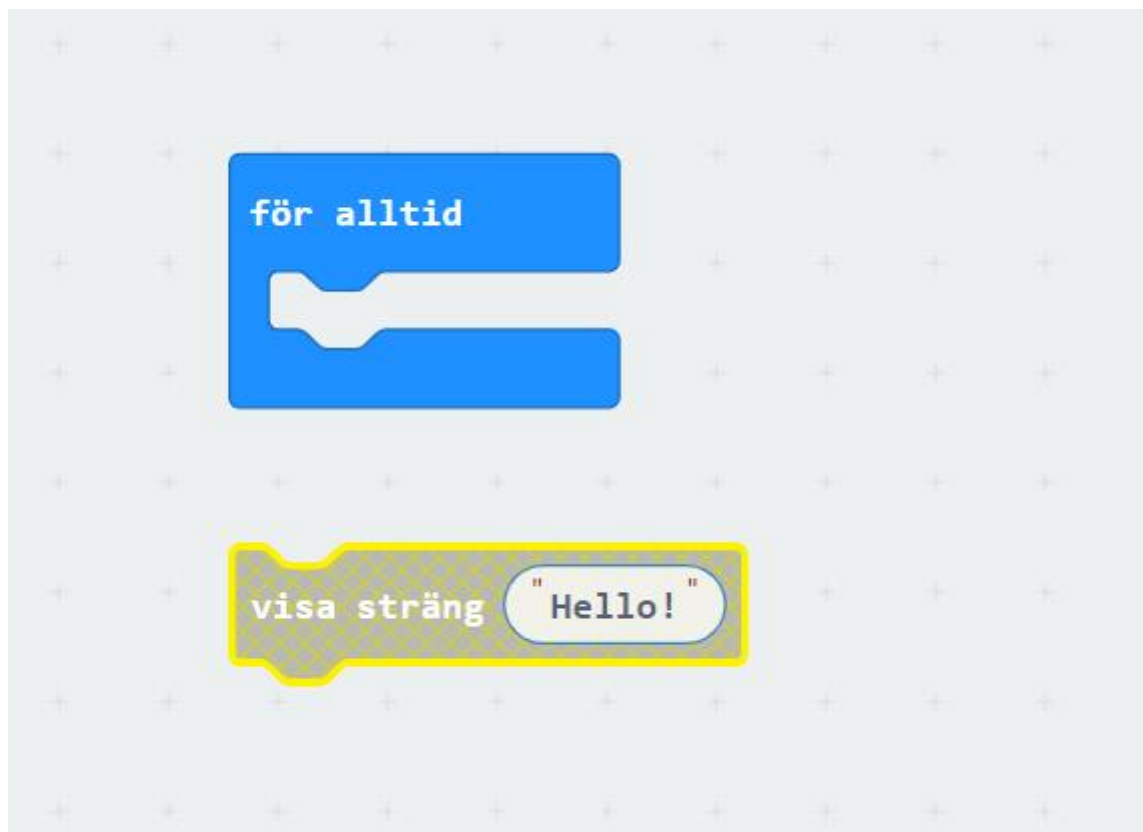


-prova på att koda
med Micro:bit

Namnbricka

Gör en namnbricka där ditt namn rullar fram över ledskärmen.

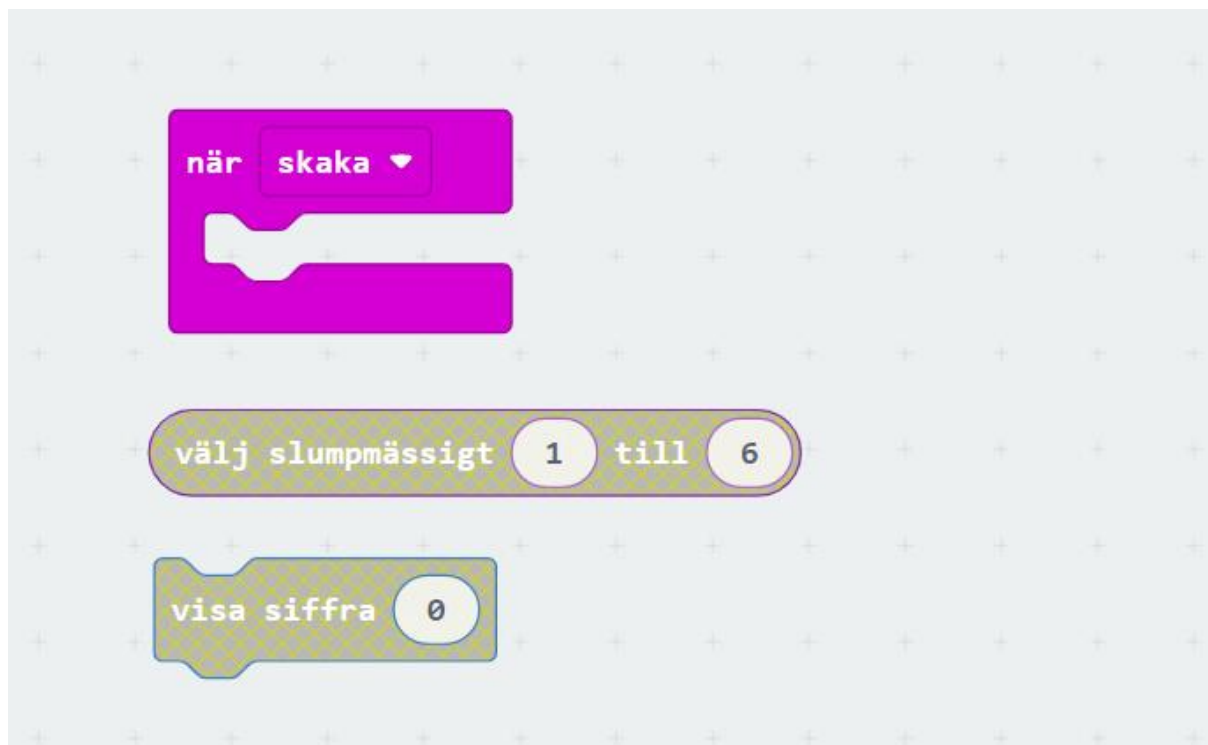
Du behöver:



Tärning

När du skakar micro:biten (input) ska den visa ett värde (output) mellan 1 och 6.

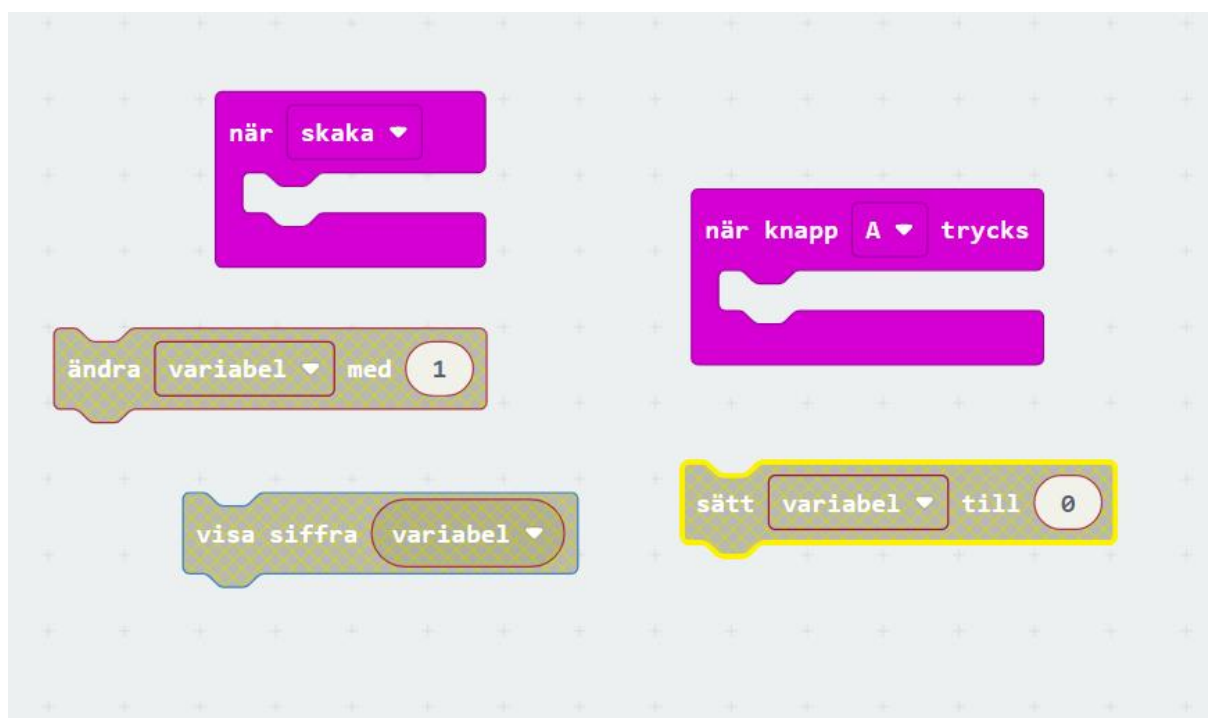
Du behöver:



En stegräknare med nollställningsfunktion

Gör så att micro:biten räknar varje skakning/steg och visar det på skärmen och när du trycker på A-knappen nollställs räknaren.

Du behöver:



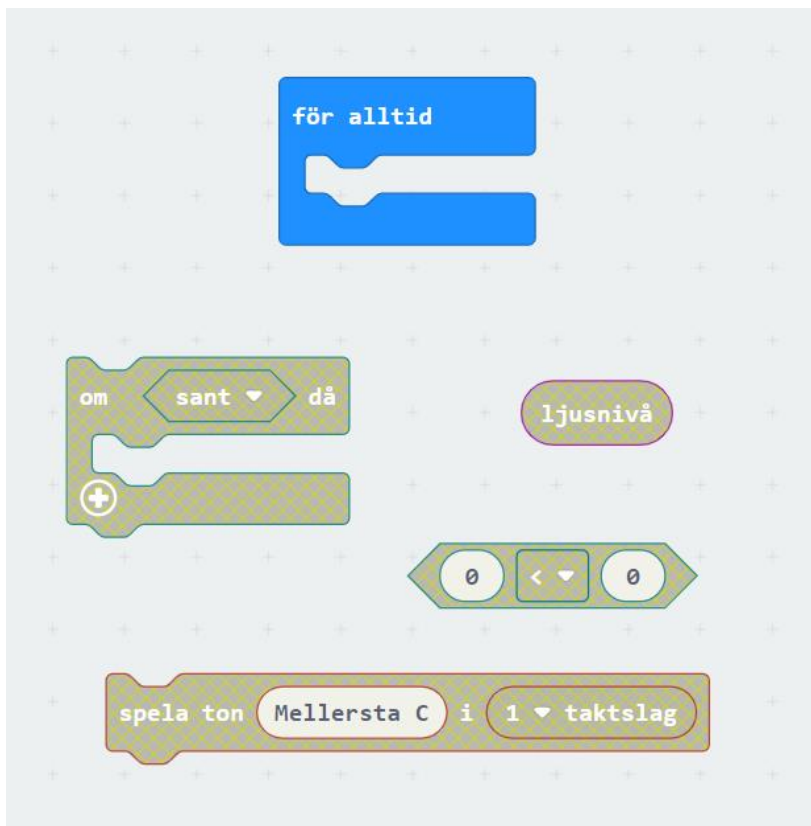
Tips!

Du behöver en variabel. Något som ändras.
Ge den namnet steg.

Ett tjuvlarm

Larmet ska gå på när det bli ljust. (Obs! Testa inte med lurar i öronen!)

Du behöver:



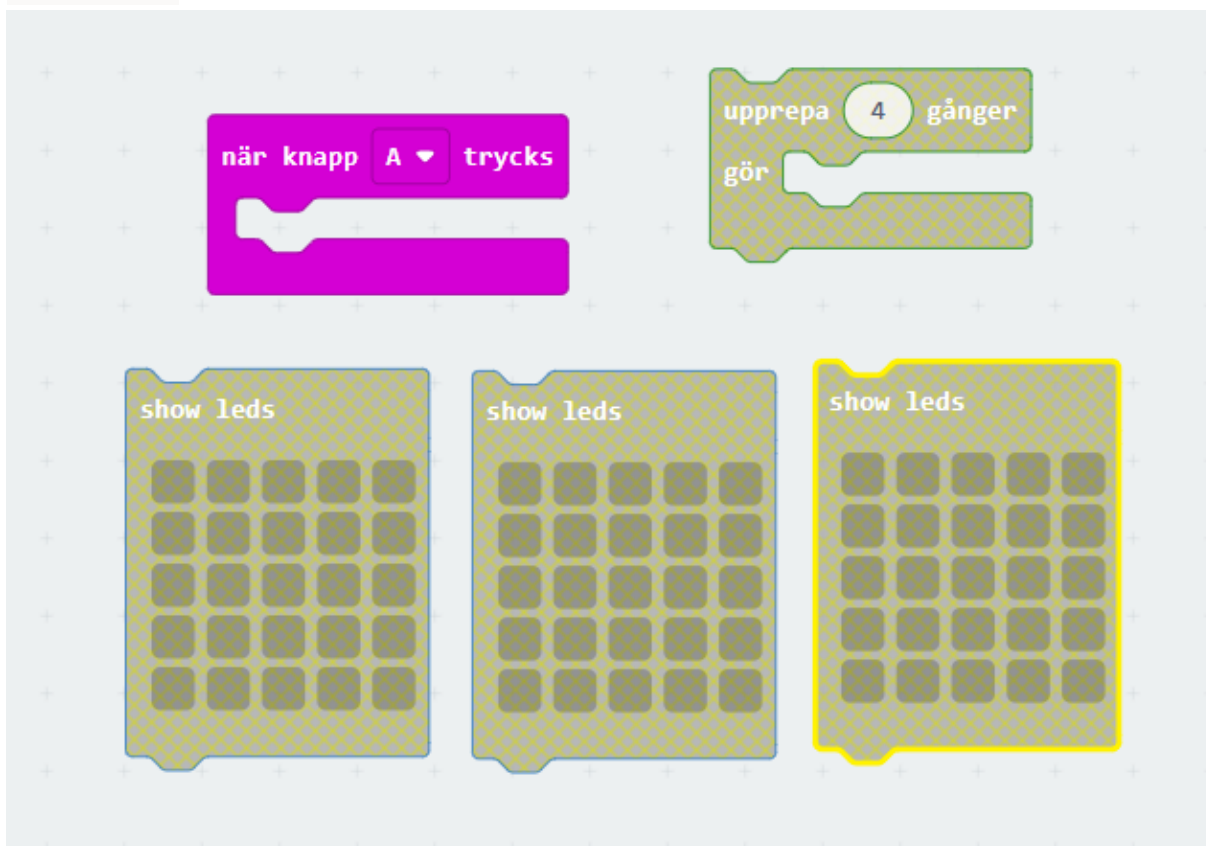
Tips!

Uppe i vänstra hörnet på micro:biten kan man se vilka värden som den anser är mörkt och ljust. Och när du hovrar över "ljusnivå"-biten får du veta mellan vilka värden micro:biten räknar.

Ett blinkande hjärta

Sprid lite extra kärlek med ett Microbit-hjärta! I den här övningen ska Microbiten startas genom att trycka på knappen A. Då ska det programmerade hjärtat starta att pulsera i en loop om 10 gånger. Detta gör man genom att måla i olika delar av de lampor som ska lysa. Ex; I första är det bara ramen av hjärtat, bara mitten, och sista är hela hjärtat ifyllt.

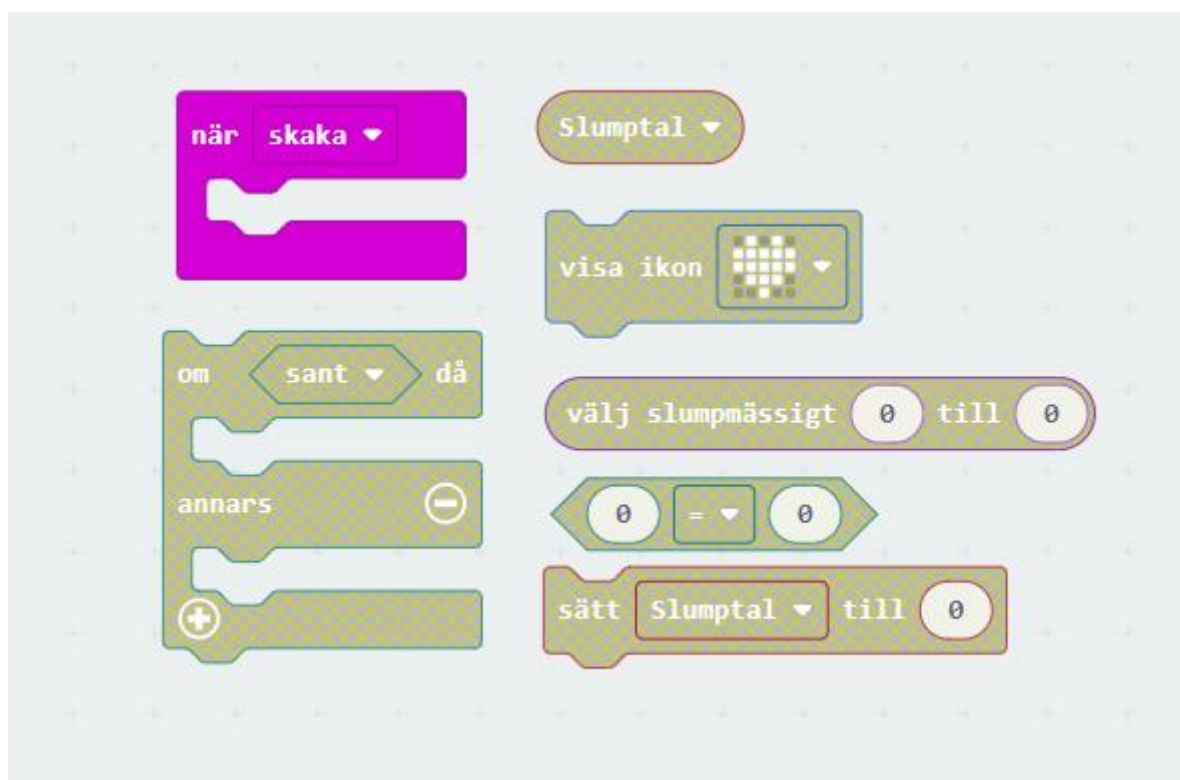
Du behöver:



Sten, sax & påse-spelet

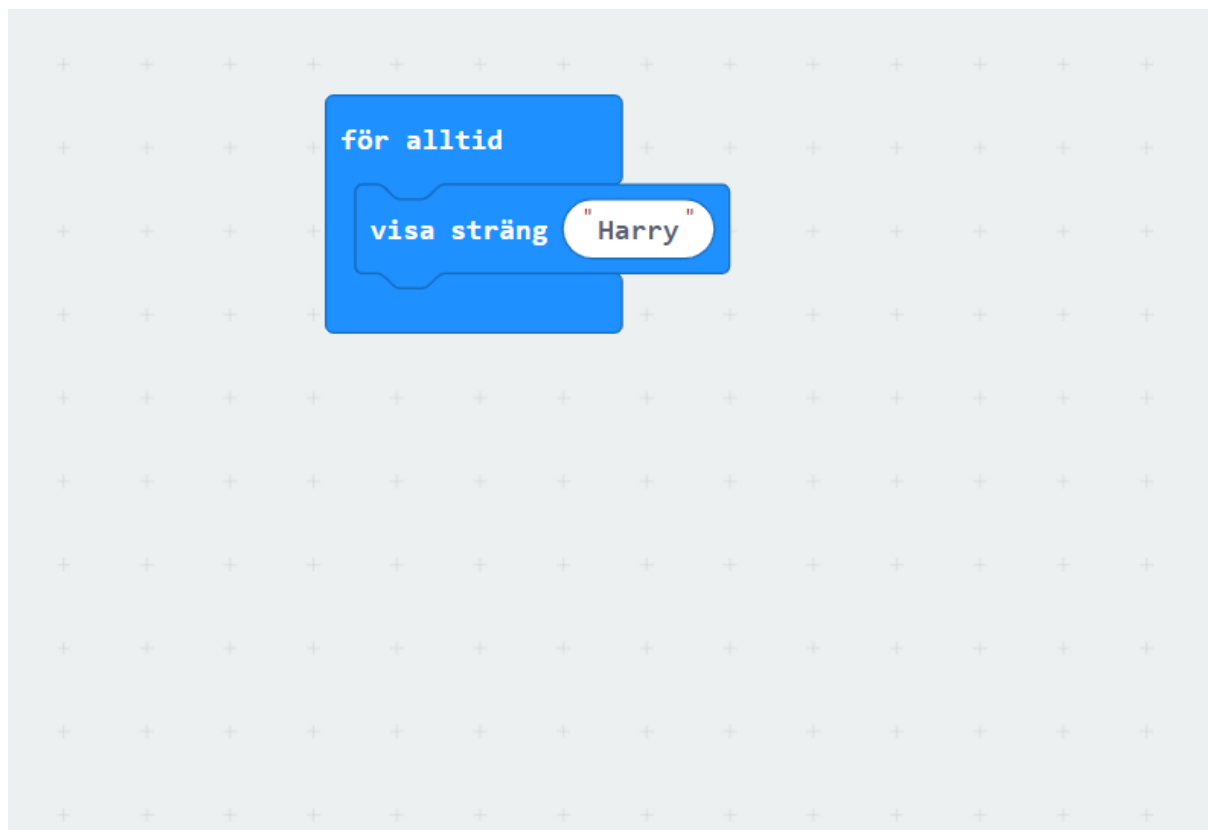
Att spela sten, sax och påse är roligt och blir ännu roligare med en micro:bit. För detta spel så behövs två stycken micro:bits

Du behöver:

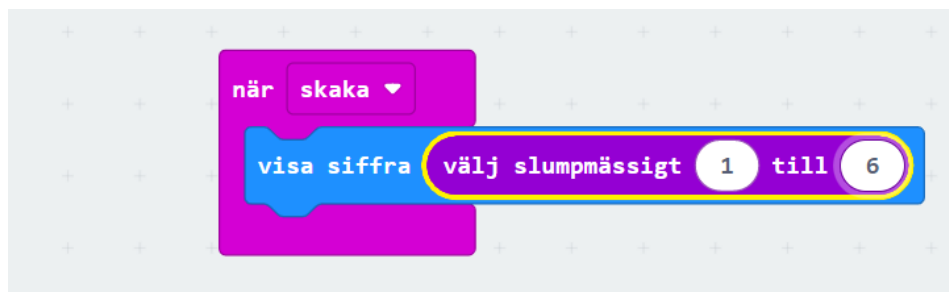


Lösningsförslag

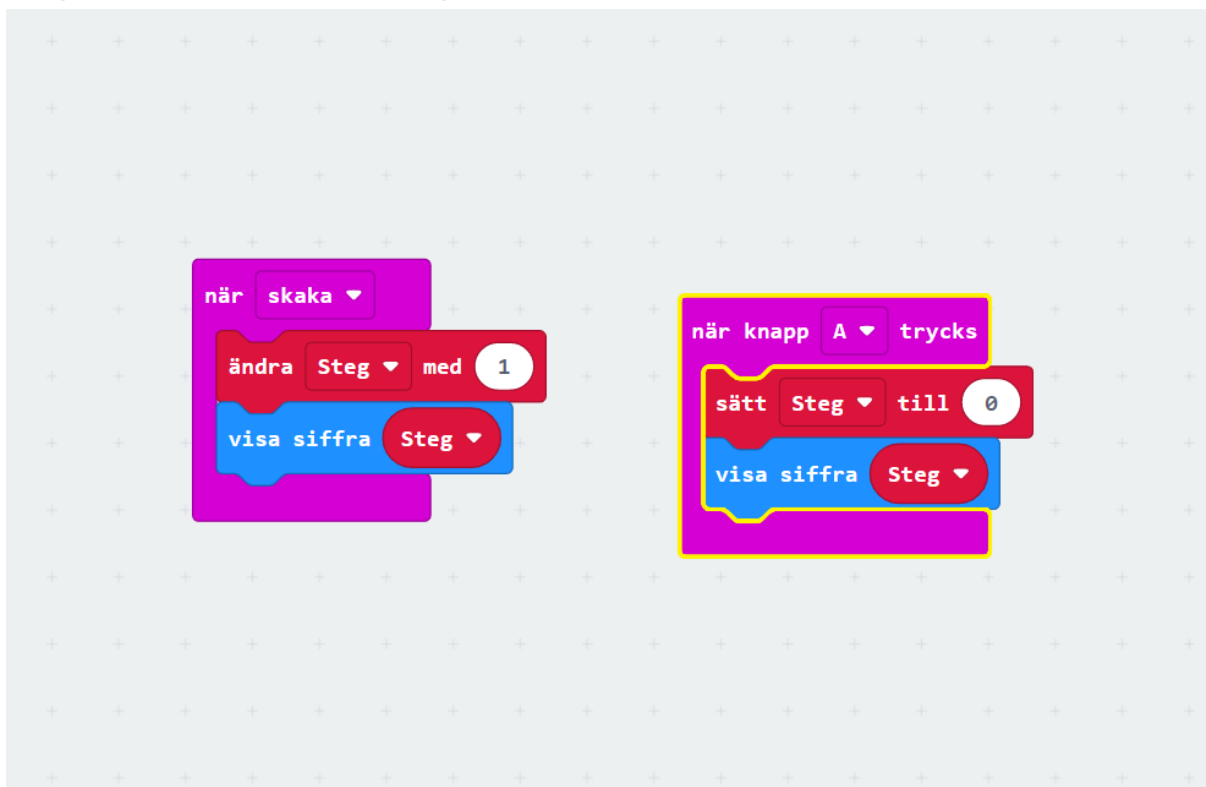
Namnbricka



Tärning



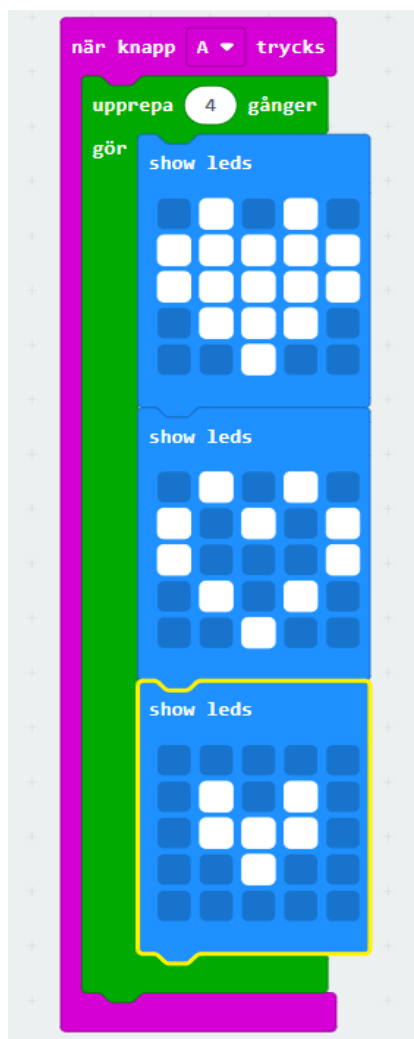
Stegräknare med nollställningsfunktion.



Ett tjuvlarm



Ett blinkande hjärta



Sten, sax & påse-spelet

