

Zapiši imena posameznih delov mikrokrmilnika microbit na sliko spodaj: **Mikrokrmilnik Micro:bit, USB-odnik (USB-A), ter škatlica za dve zaporedno vezani bateriji AAA s skupno izhodno napetostjo 3 V.**



Prijavite se kot piše spodaj. Uporabi svoje pravo ime da boš lahko ocenjen:

Go to URL

microbit.org/join

Classroom name

Rainy Silver Museum 49

Password

K9 - YT - DH - TE

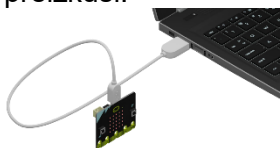
NAREDI VAJE IN JIH POKAŽI UČITELJU	IZZIV	ŠT. TOČK
<p>1. VAJA: JavaScript je jezik, s katerim lahko računalniku dajemo navodila, da prikaže številke, slike ali reagira na gumbе in senzorje. Na Micro:bitu lahko programiramo tako z JavaScriptom kot tudi z blokovnim programiranjem, ki je bolj vizualno in enostavno za začetnike.</p> <div data-bbox="209 1249 592 1317" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: flex; gap: 10px;"> Blocks JS JavaScript </div> <p>Zapiši kodo kot kodo JavaScript in preveri, kaj se zgodi.</p> <pre>let stevec = 0 // Ko pritisnemo gumb A, povečamo števec input.onButtonPressed(Button.A, function () { stevec += 1 basic.showNumber(stevec) }) // Ko pritisnemo gumb B, ponastavimo števec input.onButtonPressed(Button.B, function () { stevec = 0 basic.showNumber(stevec) }) // Na začetku pokaži začetno vrednost basic.showNumber(stevec)</pre>	<p>Ko ti vaja 1 uspe in si jo pokazal učitelju se loti izziva.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Naj tvoja naprava ob pritisku na tipko A prikazuje samo sode številke, se pravi, naj se povečuje za 2. 2. Naj se prikaže namesto 0 ikona srček. 	

2. VAJA.

a) Napiši program za igro **KAMEN, ŠKARJE, PAPIR** in jo preizkusi najprej na simulatorju.

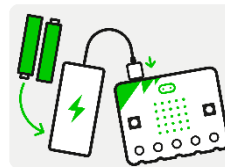
```
on shake
  set tool to pick random 0 to 2
  if tool = 0 then
    show icon [stone icon]
  else if tool = 1 then
    show icon [scissors icon]
  else
    show icon [paper icon]
  +
```

b) Nasnami program na mikrokrmilnik in ga znovo preizkusi.



c) Priključi mikrokrmilnik na baterijo in se s soigralcem odigraj 5 iger in zapiši rezultat. (npr. MIHA : TONI = 5 : 3)

Tukaj je izziv tekma pod točko c.



3. VAJA

Napiši program za igro **VROČ KROMPIRČEK**. Naprava se vključi ko pritisnemo tipko A. Naključno se izbere čas od 5 do 15 sekund in potem se na zaslonu prikaže X in sliši zvok eksplozije. Testiraj na simulatorju in kasneje še naloži program na mikrokrmilnik.

```
on button A pressed
  set timer to pick random 5 to 15
  show icon [X icon]
  while timer > 0
    do
      change timer by -1
      pause (ms) 1000
  show icon [X icon]
  play melody wawawaaa in background
  play sad until done
```

S sošolci se pojavite v krog in prvi ki ima v roki **VROČ KROMPIRČEK** pove eno zelenjavo in poda vroč krompirček drugemu, drugi mora povedati zelenjavo ki se začne z črko ki je bila zadnja pri imenu zelenjave predhodnika. (npr. prvi reče **KROMPIR**, drugi reče **RADIČ**, tretji **ČILI**, ...) Tisti ki ima krompir v roki in počti dobi točko. Boljši je tisti, ki jih ima čim manj.