

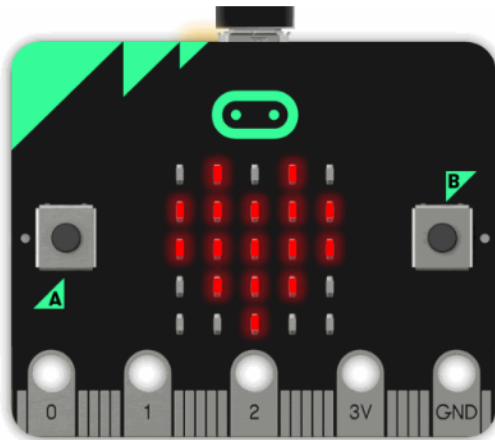


Deine ersten Schritte mit micro:bit - Blockprogrammierung

Der BBC micro:bit ist ein kleiner anprogrammierbarer Computer mit Bewegungssensoren und Kompass. Weitere Informationen und einer ausführlichen Anleitung zu den ersten Schritten gibt es [hier](http://microbit.org/de/guide/).

<http://microbit.org/de/guide/>

Ausstattung



In der Mitte befinden sich 25 LED-Lämpchen in einem 5x5 Raster. Links hast du den A-Knopf (Button) und rechts den B-Knopf. Auf der Rückseite befinden sich die Anschlüsse für das Batteriefach und ein Micro-USB-Kabel.

Verbinde den micro:bit

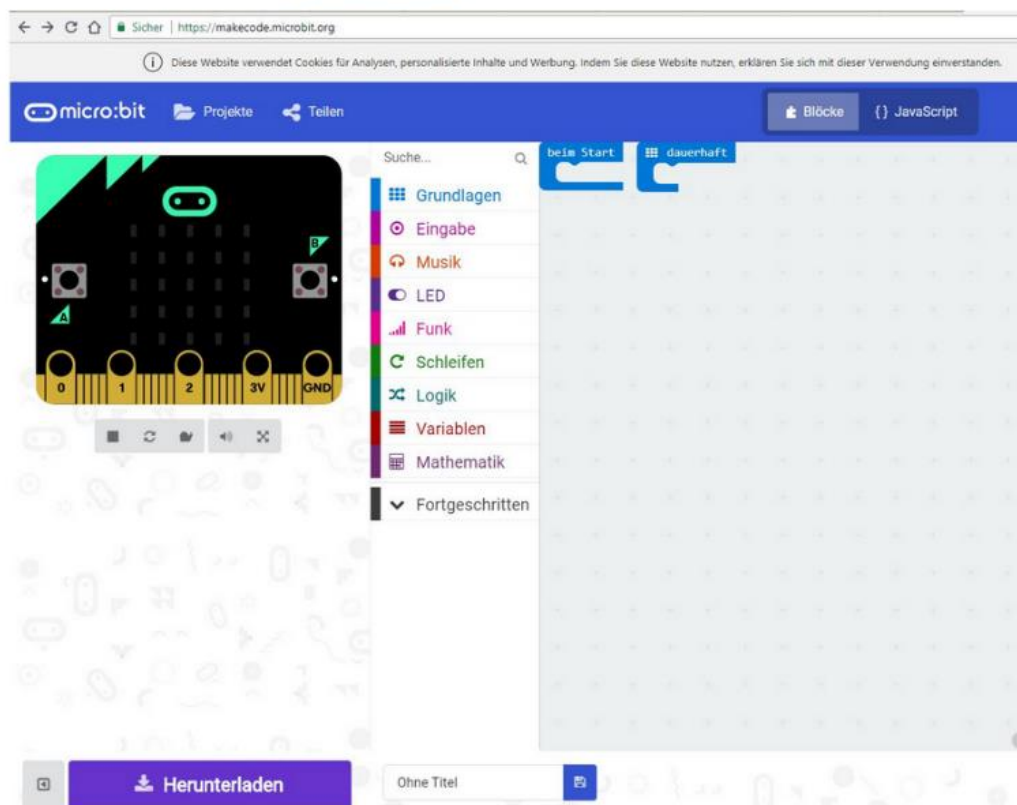
Um zu Beginn verbinde deinen micro:bit mit dem zusätzlichen Batteriefach oder mit einem USB-Kabel mit deinem Laptop.

Drücke die Knöpfe (Buttons) wenn dich dein micro:bit mit Lichtzeichen (A und B) dazu auffordert.

Entwicklungsumgebung

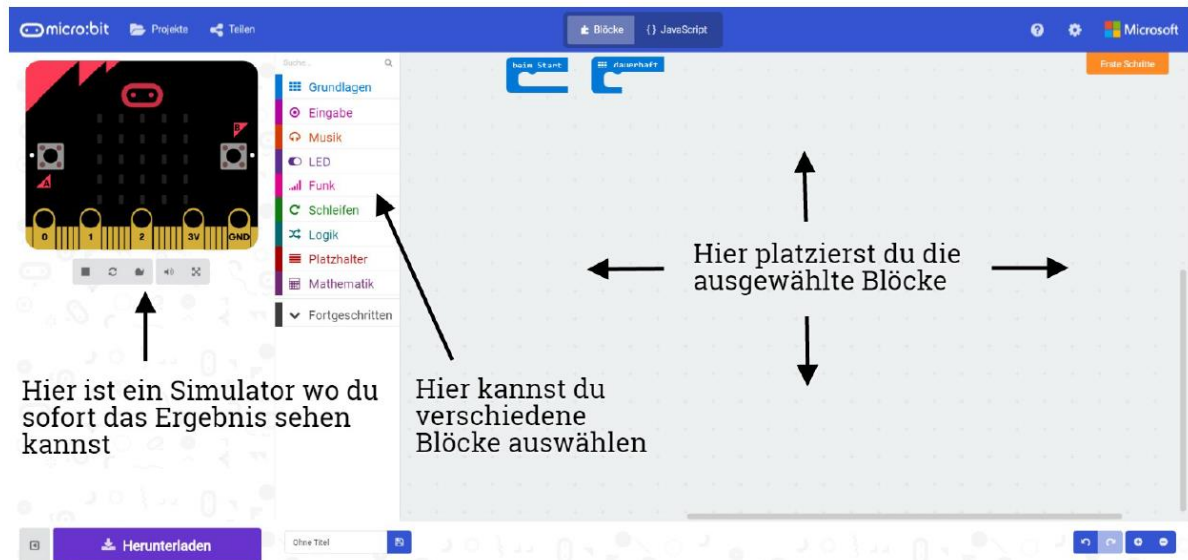
<https://makecode.microbit.org/#lang=de>

Öffne in einem Webbrowser die folgende URL: <https://makecode.microbit.org/>

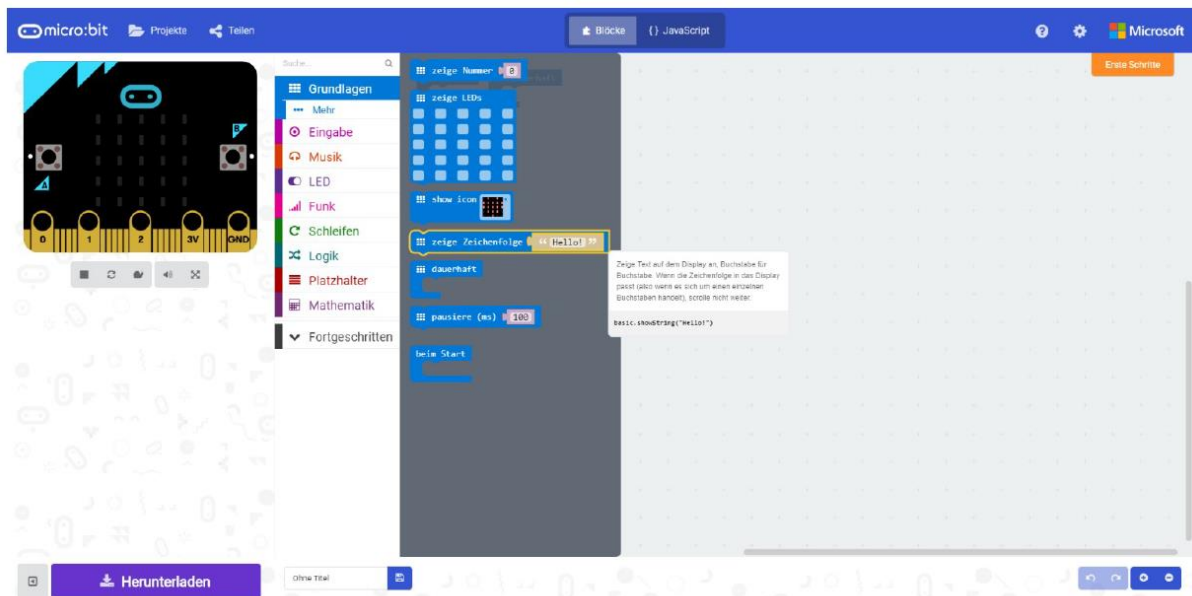


Das ist der Editor mit dem wir ähnlich wie bei Scratch mit den bunten Blöcken oder mit JavaScript programmieren können.

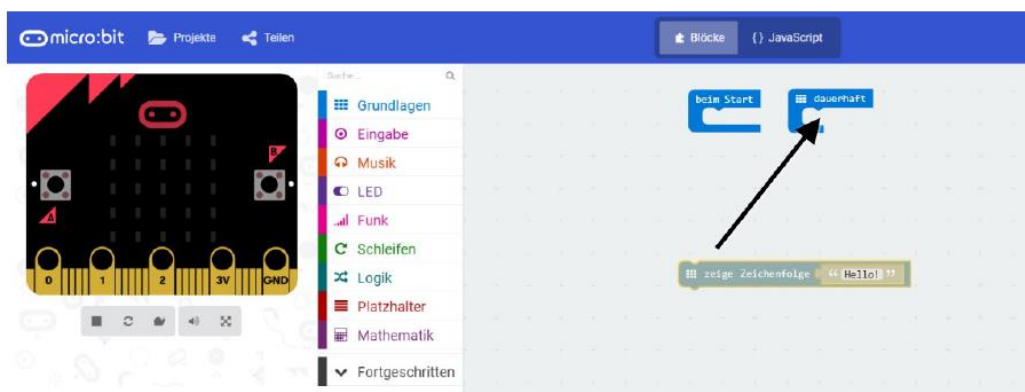
1. Öffne den makecode Editor



2. Klicke Blöcke auf **Grundlagen** und wähle der Block **zeige Zeichenfolge "Hello!"** aus.



3. Verschiebe den Block in **dauerhaft**.



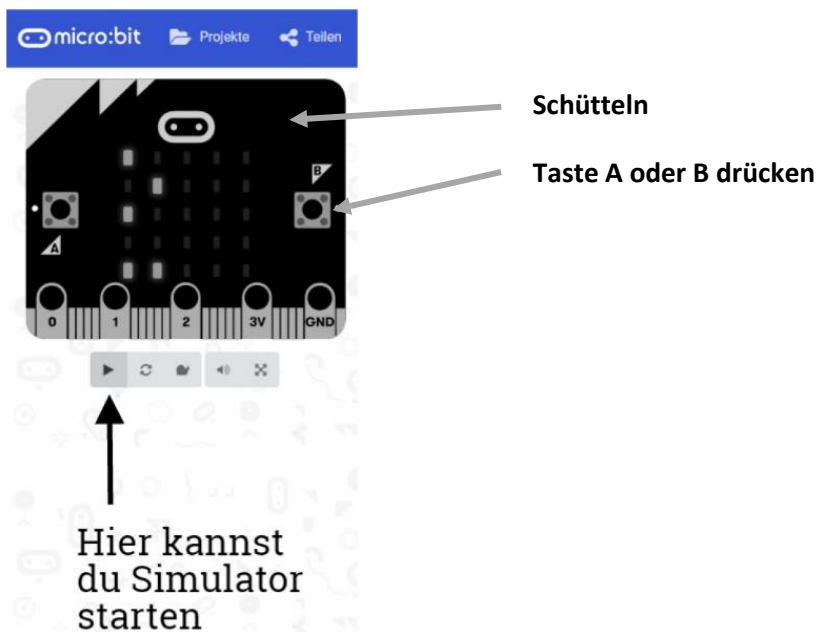


- Verändere den Text innerhalb von **zeige Zeichenfolge "Hello!"** Block auf **Hello World**.



Du solltest im Simulator sofort das Ergebnis sehen.

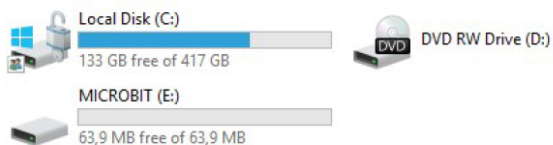
Ist das nicht der Fall, ist der Simulator nicht gestartet. Du kannst den Simulator mit dem Start- Knopf starten.



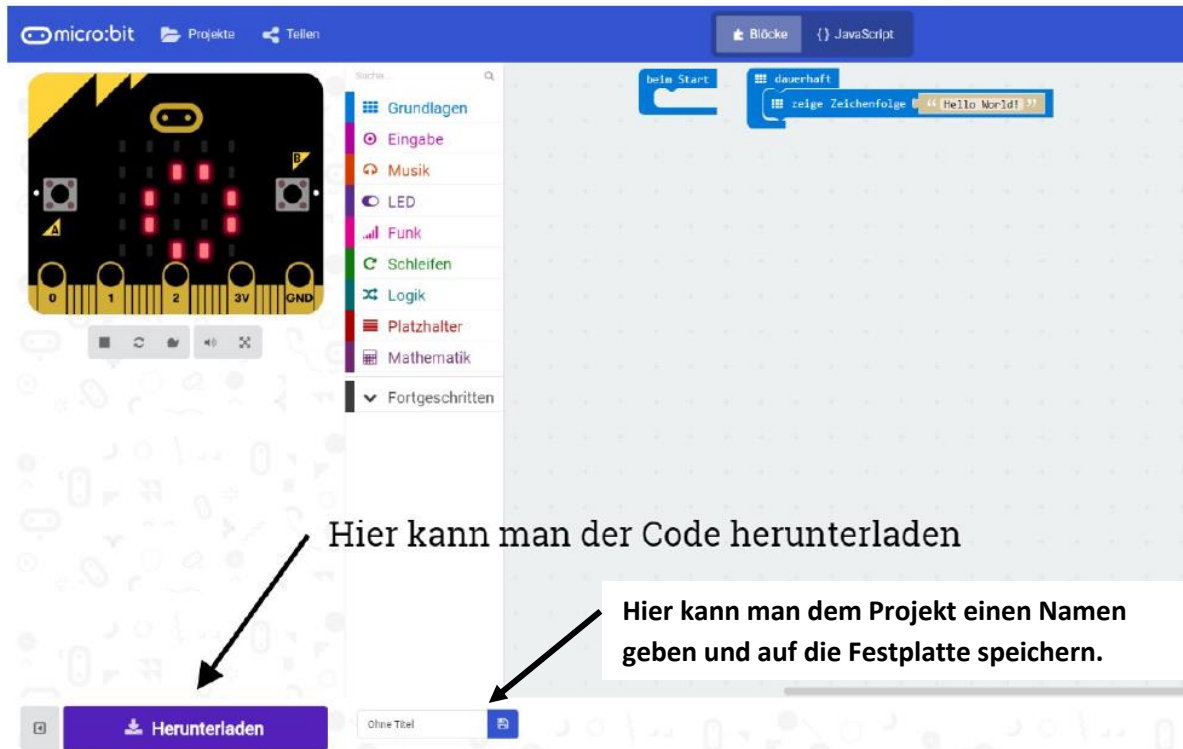
Wenn dein Programm das gewünschte Ergebnis erzielt, dann übertrage den Code auf den micro:bit.

Übertrage den Code auf ein micro:bit

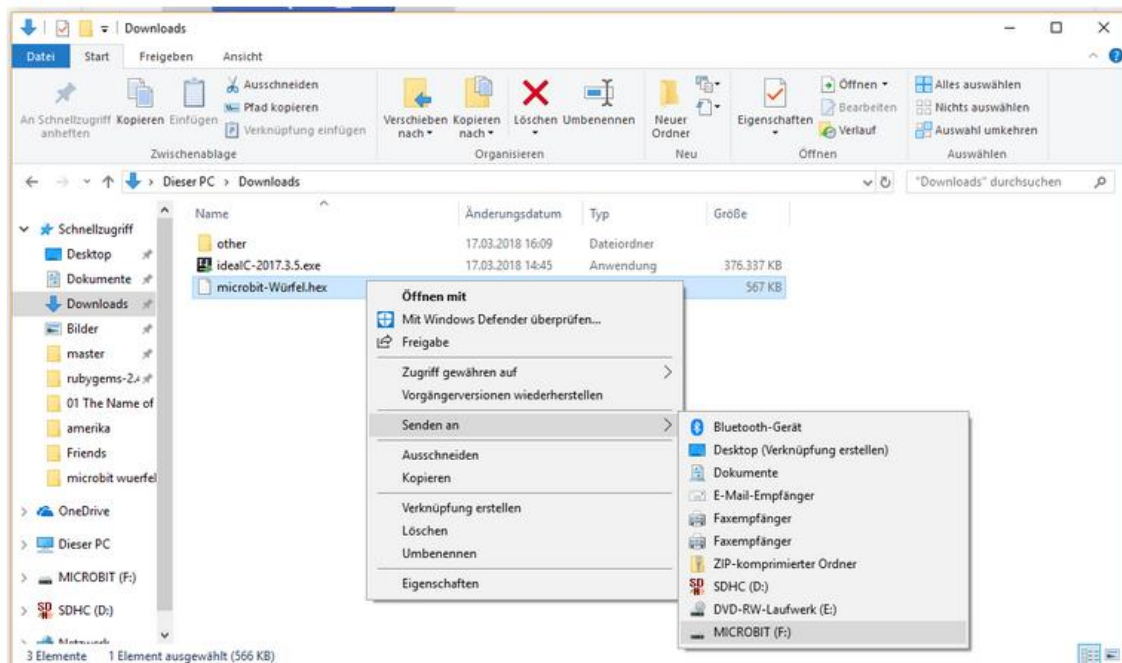
- Schliesse das micro:bit am Computer an. Der micro:bit sollte am Computer als ein Laufwerk erscheinen.



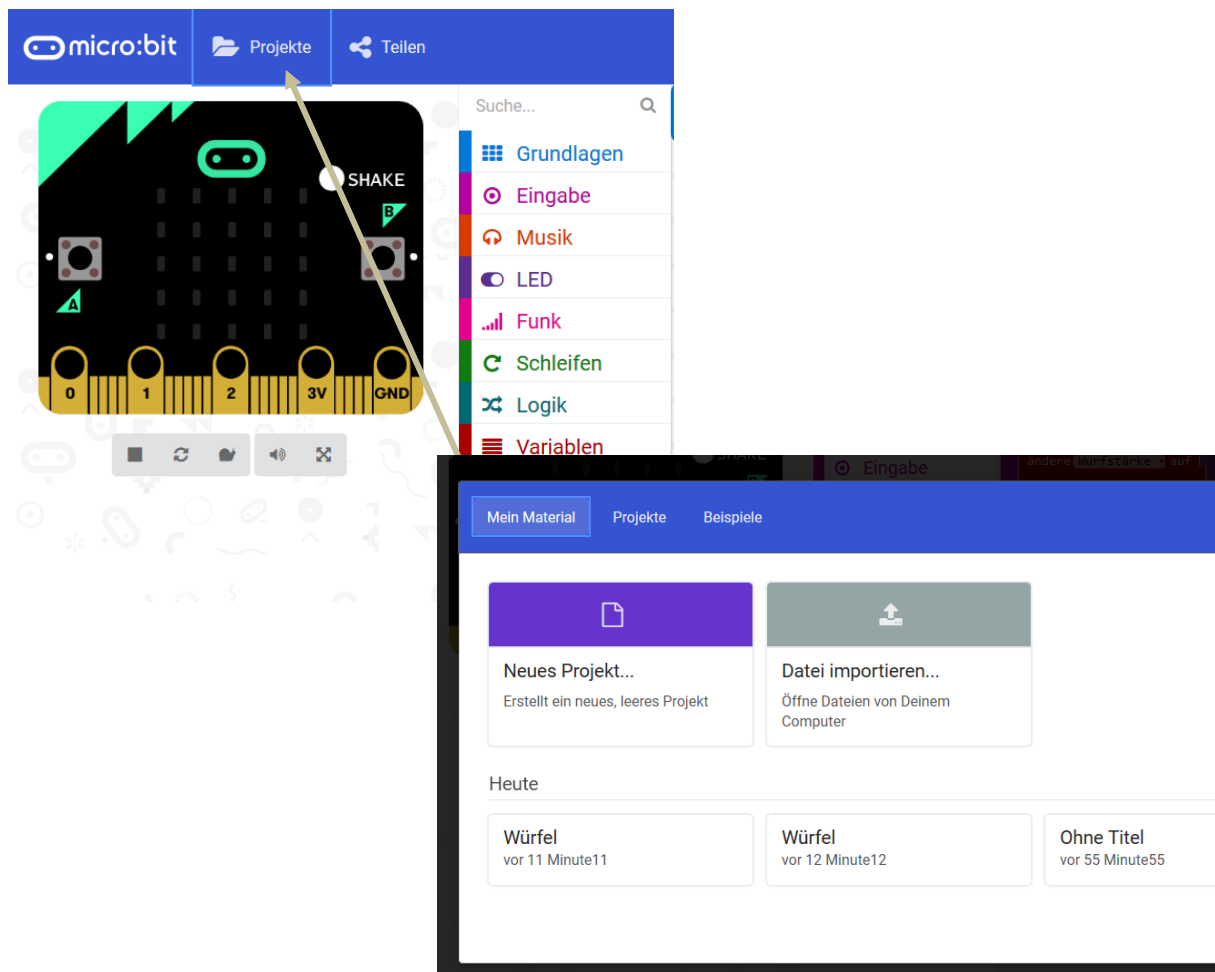
- Nun müssen wir den Code herunterladen. Entweder speicherst du den Code direkt auf dem micro:bit Laufwerk oder du speicherst es auf deinem Computer und verschiebst es dann auf das micro:bit.



3. Übertrage das Programm auf den Microbit. Klicke mit der rechten Maustaste auf die Datei um das Context Menu zu öffnen. (Oder kopiere in von den Ordner auf den Micro:bit).



Deine Projekte verwalten



Unter Projekte und Beispiele findest Du viele Anregungen und Übungsbeispiele.

Viel Spaß und Erfolg mit dem micro:bit.