Sam Elfring

Micro:Bit

Pre-Scrum 1

Inhoudsopgave:

Inhoud

[Opdracht 1a: 2](#_Toc18411587)

[Opdracht 1b: 2](#_Toc18411588)

[Opdracht 2a: 2](#_Toc18411589)

[Opdracht 2b: 3](#_Toc18411590)

[Opdracht 3a: 3](#_Toc18411591)

[Opdracht 3b: 3](#_Toc18411592)

[Opdracht 3c: 3](#_Toc18411593)

[Opdracht 4a: 3](#_Toc18411594)

[Opdracht 4b: 4](#_Toc18411595)

[Opdracht 5a: 4](#_Toc18411596)

[Opdracht 6a: 4](#_Toc18411597)

[Opdracht 6b: 4](#_Toc18411598)

[Opdracht 6c: 4](#_Toc18411599)

[Opdracht 7a: 4](#_Toc18411600)

[Opdracht 7b: 5](#_Toc18411601)

[Opdracht 8a: 5](#_Toc18411602)

[Opdracht 9a: 5](#_Toc18411603)

[Opdracht 9b: 5](#_Toc18411604)

Micro:bit

Ik snap het opdrachten

# Opdracht 1a:

**Ik snap het:** Bij opstarten -> stel teller in op 2, dan begint het bij 2. Als je daarna de verander teller op 2 zet gaat het om het even getal.

**Ik snap het:** De inhoud blijft hetzelfde.

# Opdracht 1b:

**Ik snap het 1:** Omdat er dan 2 tabellen met ‘wanneer knop a wordt ingedrukt’ zijn.

**Ik snap het 2:** X = Vermenigvuldigen, / = Delen, - = Aftrekken.

**Ik snap het 3:** Dit zorgt ervoor dat als het ingevoerde getal 10 is het wordt teruggezet naar 0.

# Opdracht 2a:

**Ik kan uitleggen:** Het is een syntax-fout omdat de “ tekens worden gebruikt voor tekst.

**Ik snap het:** 1. De “ tekens weghalen, 2. In plaats van ‘toon nummer’ ‘toon tekens’ gebruiken.

# Opdracht 2b:

**Ik kan vertellen:** Hij slaat het 1e lampje over, omdat er als eerst 1 wordt bijgeteld en daarna pas wordt getekend.

**Ik snap het:** Als je stel… en teken… omdraait werkt het wel omdat hij dan eerst tekent en daarna er 1 bij op telt.

Opdracht 3a:  
**Ik snap waarom:** Je kunt niet allebei de knoppen tegelijk indrukken in de simulator.

**Ik snap het verschil**: Hiermee kan je bekijken of één van de toetsen op dit moment wordt ingedrukt.

# Opdracht 3b:

**Ik snap het:** Er wordt tot en met mee bedoeld.

Opdracht 3c:  
**Ik snap het:** Door het blok ‘4 keer herhalen’ te gebruiken.

# Opdracht 4a:

**Ik snap het:** Omdat er staat ‘voor index van 0 tot 4’ en je hebt 0 tot 3 al ingevoerd is er nog maar 1 nummer over.

# Opdracht 4b:

Kim of (Jan en Fatima) krijgen taart = Kim of Jan en Fatima krijgen taart.

(Kim of Jan) en Fatima krijgen taart = Fatima krijgt taart en of Kim of Jan.

Opdracht 4c:

**Ik snap het:** Het nummer 1 komt in beeld.

# Opdracht 5a:

**Ik kan voorspellen:** Elk lampje gaat aan.

# Opdracht 6a:

**Ik weet waarom:** Omdat 1000 mg = 1 gram.

# Opdracht 6b:

**Ik weet waarom:** Als je hem naar links/rechts kantelt dan wordt de x-waarde groter. Als de x-waarde onder de 100 is geeft hij het pictogram aan.

**Ik weet hoe:** Je kan hem nauwkeuriger maken door de 100 kleiner te maken.

# Opdracht 6c:

**Ik snap het:** Omdat als je de microbit naar rechts kantelt dan gaat de variabele ‘graden’ omhoog.

# Opdracht 7a:

Geen opdrachten.

# Opdracht 7b:

**Ik snap waarom:** Anders raakt het zilverpapier onder stroom.

# Opdracht 8a:

Geen opdrachten.

# Opdracht 9a:

Geen opdrachten.

# Opdracht 9b:

**Ik snap het:** Wanneer knop A wordt ingedrukt = Dan gaat het geluid aan.

Stel mijnWeerstand in op lees analoge pin p1 = Zorgt ervoor dat mijnWeerstand p1 is.