MicroBit

Lucas Huls

Inhoudsopgave

[Opdracht 1a 2](#_Toc18910678)

[Opdracht 1b 2](#_Toc18910679)

[Opdracht 2a 2](#_Toc18910680)

[Opdracht 2b 2](#_Toc18910681)

[Opdracht 3a 2](#_Toc18910682)

[Opdracht 3b 2](#_Toc18910683)

[Opdracht 3c 2](#_Toc18910684)

[Opdracht 4a 2](#_Toc18910685)

[Opdracht 4b 3](#_Toc18910686)

[Opdracht 4c 3](#_Toc18910687)

[Opdracht 5a 3](#_Toc18910688)

[Opdracht 6a 3](#_Toc18910689)

[Opdracht 6b 3](#_Toc18910690)

[Opdracht 6c 3](#_Toc18910691)

* **De opsommingstekens staan voor één ‘ik begrijp het’ uitleg. Deze staan op volgorde.**

# Opdracht 1a

* De microbit telt elke seconde één nummer. Je kan zoveel nummers toevoegen door het volgende te herhalen: Toon nummer -> verander variabele
* Als je “stel” de variabele veranderd” veranderd deze mee met dezelfde variabele.

*Zie bestand 1a.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 1b

* Hij vervaagde omdat er al een code was voor de ‘knop A’. Je kan niet 2 dezelfde codes hebben voor 1 knop.
* Door de ‘-‘ te veranderen met ‘+’ [Klik Hier voor een screenshot](https://rocvantwente-my.sharepoint.com/personal/0320242_student_rocvantwente_nl/Documents/School/Code/MicroBit/MicroBit/Afbeeldingen%20voor%20verslag/-+%20verandering%201b.jpg)
* Als de microbit het getal 10 behaald reset hij zich naar 0. Dus getal 10 is het maximum.

*Zie bestand 1b.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 2a

* Syntax fout omdat je voor getallen geen aanhalingstekens kan gebruiken.
* Dit kan door “stel ‘mijnGetal’ in op 3”

*Zie bestand 2a.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 2b

* Hij zal elke keer een lampje verder gaan en als hij het 5 lampje bereikt dan begint hij weer opnieuw.
* Door de y aan te passen in de lichttekens

# Opdracht 3a

* Omdat je in de simulator alleen maar keus heb met A en B en je kan niet snel switchen tussen de twee knoppen.
* Je hebt een eigen kop en je hebt een variabele die je ergens in kan voegen.

*Zie bestand 3a.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 3b

* Hij knippert tot 4 keer daarna stopt hij en zul je opnieuw moeten kantelen.

Zie bestand 3b.hex voor de uitwerking

# Opdracht 3c

* Voltooid

*Zie bestand 3c.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 4a

* Omdat je als hoofd in hebt gesteld dat het “van 0 tot 4 doe” gaat.

*Zie bestand 4a.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 4b

* De namen die tussen haakjes staan zijn één persoon. Dus of alleen kim krijgt een taart. Of Jan en Fatima krijgen ‘Samen’ een taart.

*Zie bestand 4b.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 4c

* Het cijfer 0 zal continu blijven staan omdat je de waarde van knop a omdraait Dus als je hem nu ingedrukt houd zal er 1 komen te staan.

*Zie bestand 4c.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 5a

* 100 Ledlampjes zullen gaan branden.

*Zie bestand 5c.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 6a

* Hoe lager de waarde hoe hoger de gevoeligheid is van het staafdiagram.

*Zie bestand 6a.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 6b

* Als de waarde van de x boven zijn limiet is zal hij van icoon veranderen. Dus dan is hij niet waterpas / recht.
* Door de ‘kleiner dan’ te verlagen zal hij gevoeliger worden. [Klik hier voor een screenshot](https://rocvantwente-my.sharepoint.com/personal/0320242_student_rocvantwente_nl/Documents/School/Code/MicroBit/MicroBit/Afbeeldingen%20voor%20verslag/Gevoeligheids%20verandering%206b.jpg)

*Zie bestand 6b.hex voor de uitwerking*

# Opdracht 6c

* Omdat de graden van groot naar klein moeten staan anders zal hij verkeerde richtingen aangeven.

*Zie bestand 6c.hex voor de uitwerking*