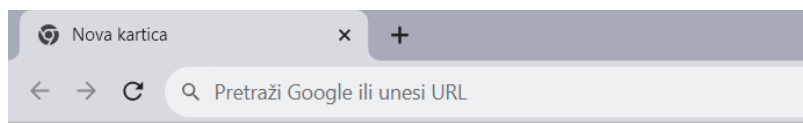


# MICROBIT: skripta

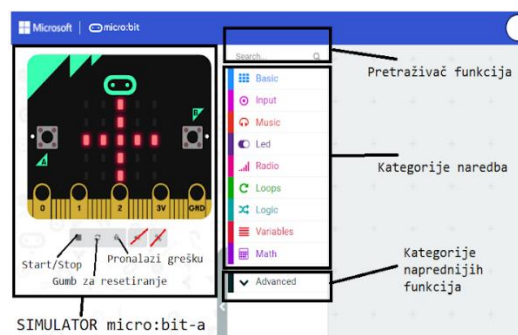
## Opće informacije



1. Poveznica za programiranje micro:bita u MakeCode: [makecode.microbit.org](https://makecode.microbit.org)
2. Poveznica za programiranje micro:bita u digitalnoj učionici: [microbit.org/join](https://microbit.org/join)
3. Poveznica za povezivanje na kahoot kviz: [kahoot.it](https://kahoot.it)
4. Tijekom prijave unesite svoje ime i prvo slovo prezimena: \_\_\_\_\_ (Pero P)

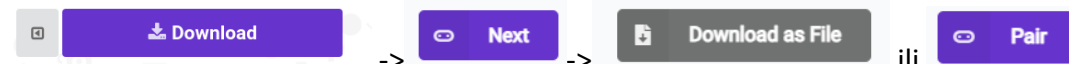
za kosu crtu / pritisnuti  $\uparrow$  Shift +7 (potrebno pritisnuti istovremeno)

## Dijelovi programa



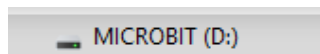
## Prebacivanje programa

1. da biste prebacili program učinili, kliknite "**Preuzmi**" na izborniku s lijeve strane zaslona.

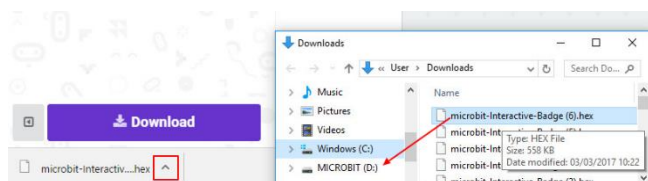


ovo će stvoriti i preuzeti **.hex** datoteku koja će se pokretati na vašem micro:bit-u

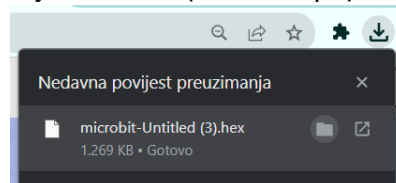
2. upotrijebite **USB** kabel da biste mikro:bit priključili na računalo
3. tada biste trebali vidjeti kako se vaš micro: bit u upravitelju datotekama vašeg računala pojavljuje kao USB



4. **.hex** datoteku moramo kopirati ili prebaciti u micro:bit
5. možete kliknuti strelicu nakon preuzete datoteke i odabrati "Prikaži u mapi", a zatim povući istaknutu datoteku na micro: bit pogon, na novijim uređajima gornji desni kut (ikona mape):



<-windows10  
windows11->



6. svjetlo (žuto) na stražnjoj strani vašeg micro: bita će treptati dok se datoteka kopira. Kad se ovo zaustavi, možete kliknuti gumb za resetiranje na stražnjoj strani mikro: bita da biste ponovno pokrenuli program

## Programiranje OSNOVE

### Kategorija Basic

#### funkcija **on start**



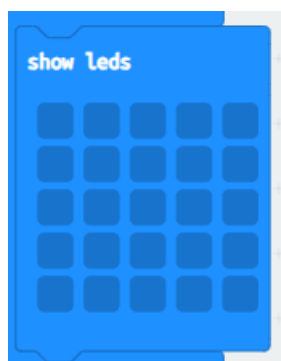
<-sve što je unutar te naredbe izvrši se odmah na početku (*kada se pokrene micro:bit*)

#### funkcija **forever**



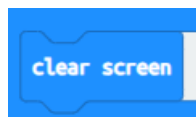
<-sve što je unutar te naredbe uvijek se ponavlja (*beskonačno, zauvijek*)

#### ostale **funkcije** u kategoriji **Basic**

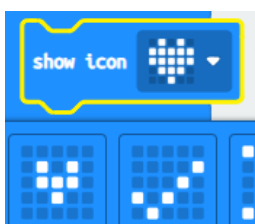


<-prikaz nacrtanog na zaslonu

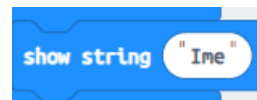
prikaz odabrane ikone ->



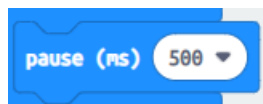
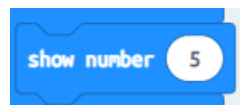
<-očisti zaslon, ugasi sve ledice, ništa više nije prikazano



prikaz teksta->



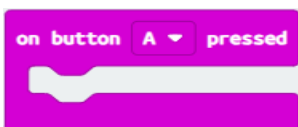
prikaz broja->



<- pauzira program, čeka 0.5 sekunde prije izvršenja iduće naredbe

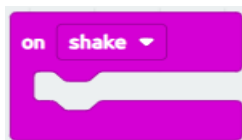
### Kategorija Input

#### funkcija **on button A/B/A+B pressed**



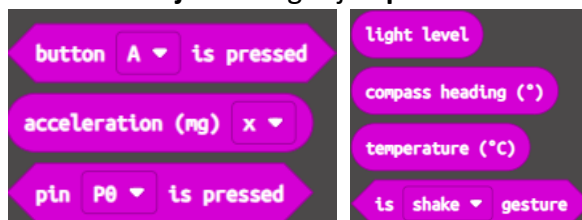
<- sve što je unutar te naredbe izvršiti će se kada je gumb A pritisnuti

#### funkcija **on shake**

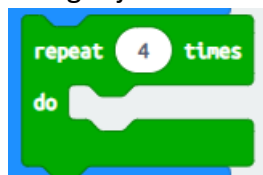


<- sve što je unutar te naredbe izvršiti će se kada se micro:bit protrese

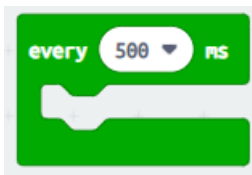
#### ostale **funkcije** u kategoriji **Input**



### Kategorija Loops



<- sve što je unutar te naredbe izvršiti će se 4 puta

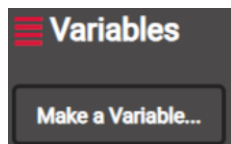


<-sve što je unutar te naredbe izvršavati će se svakih pola (0.5) sekunde

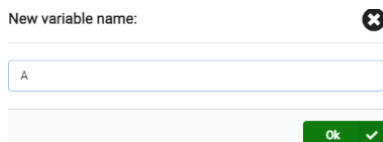
## Programiranje 1. razina

### VARIJABLE Variables

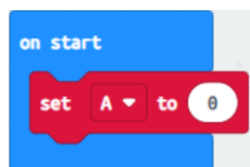
Varijabla služi za čuvanje informacija u računalnom programu. To je kao oznaka koja vam omogućuje pohranjivanje i korištenje podataka, poput brojeva ili teksta, tijekom izvršavanja programa.



<- izrada varijable



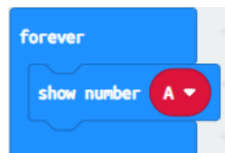
Imenovanje varijable->



<- na početku postavljamo varijablu na 0

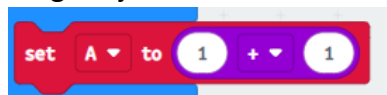


<- kada se pritisne gumb A varijabla će se povećati za jedan +1

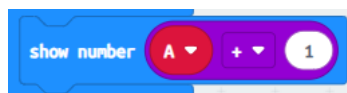


<- da bismo prikazali varijablu koju koristimo, potrebno je koristiti **show number** ili **show string** ovisno o tome što se nalazi u varijabli

moguće je izvoditi matematičke operacije



<- varijabla A će biti 2  
 $A=1+1=2$



<-prikazati će se broj za jedan veći  
ako je A=2 tada će se prikazati broj 3 ( $2+1=3$ )

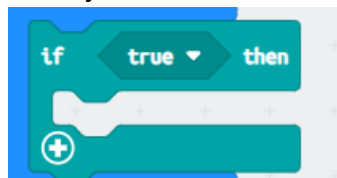
**\*\* ime varijable smije sadržavati samo brojeve, velika i mala slova abecede te crticu**

**\*\*ime varijable ne smije započeti brojem**

### GRANANJE Logic

Koristimo izraze **istina TRUE** i **laž FALSE**,

funkcija **IF ELSE**



<- ako (**IF**) je uvjet koji stavimo na mjesto TRUE istinit tada će se izvršiti, ako nije tada se neće izvršiti

