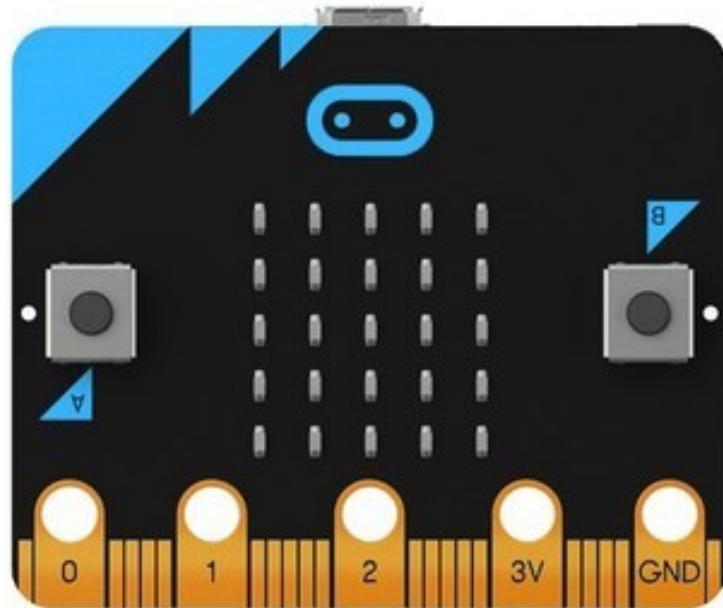


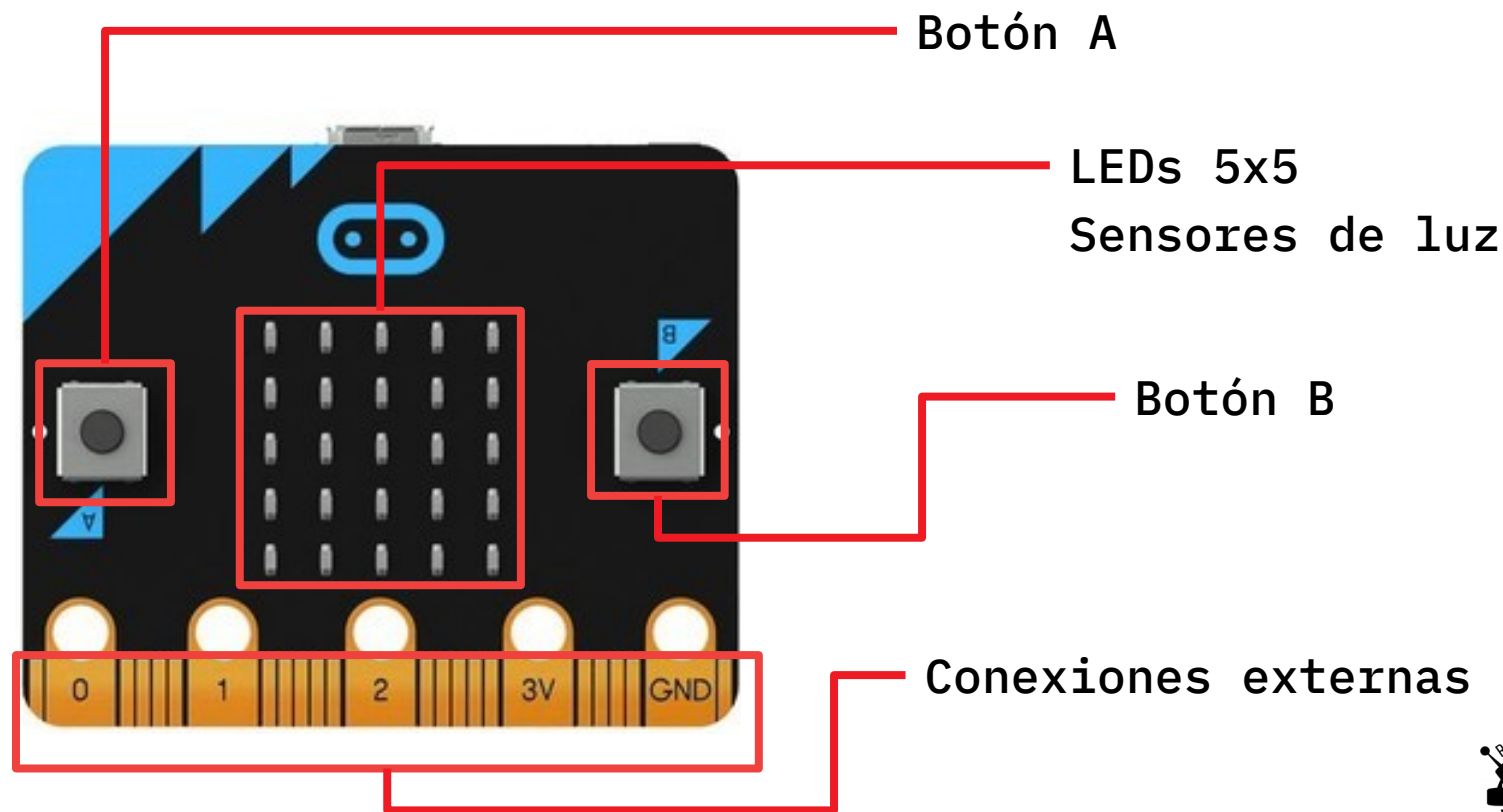


micro:bit



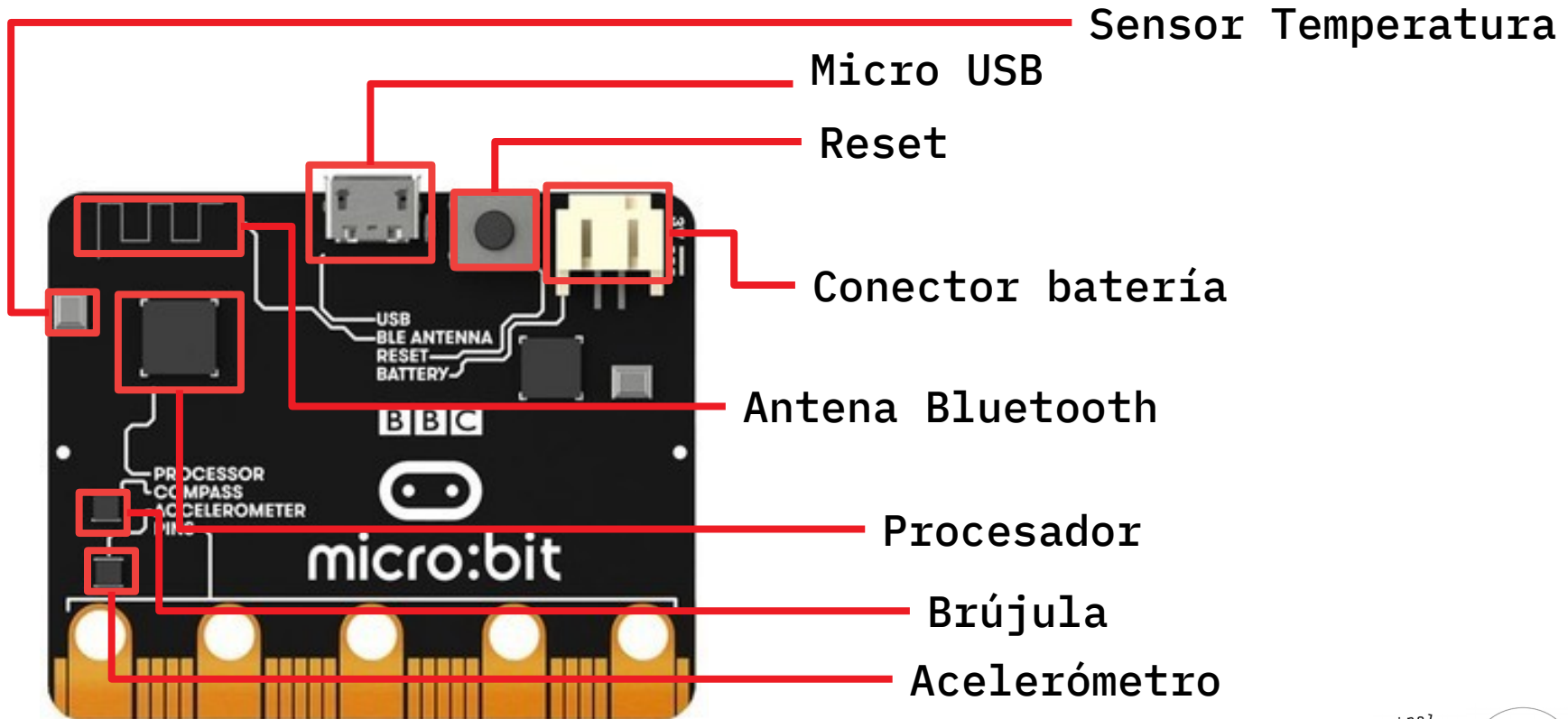
1

Parte delantera



2

Parte trasera



3

¿Cómo programamos?

The screenshot shows the makecode.microbit.org website. A red box highlights the browser's address bar containing the URL `https://makecode.microbit.org`. Another red box highlights the 'Descargar' (Download) button at the bottom left. A third red box highlights the 'Proyecto' (Project) button at the bottom right. A dashed blue box in the center of the workspace contains the text 'Online: makecode.microbit.org'. The interface includes a left sidebar with categories like 'Básico', 'Entrada', 'Música', 'LED', 'Radio', 'Bucles', 'Lógica', 'Variables', 'Matemática', and 'Avanzado'. The main workspace shows a block-based programming environment with a 'para siempre' (forever) loop containing a 'plot bar graph of' block and a 'nivel de luz' (light level) sensor block. The top navigation bar includes 'micro:bit', 'Proyectos', 'Compartir', 'Bloques', and 'JavaScript'.

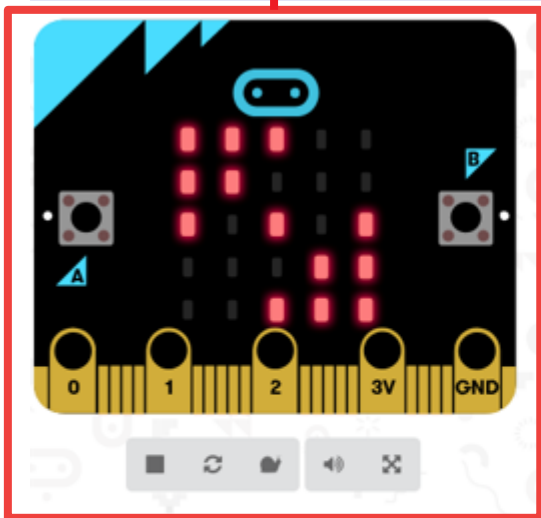
Proyecto

Descargar código

4

¿Cómo programamos?

Elementos de programación



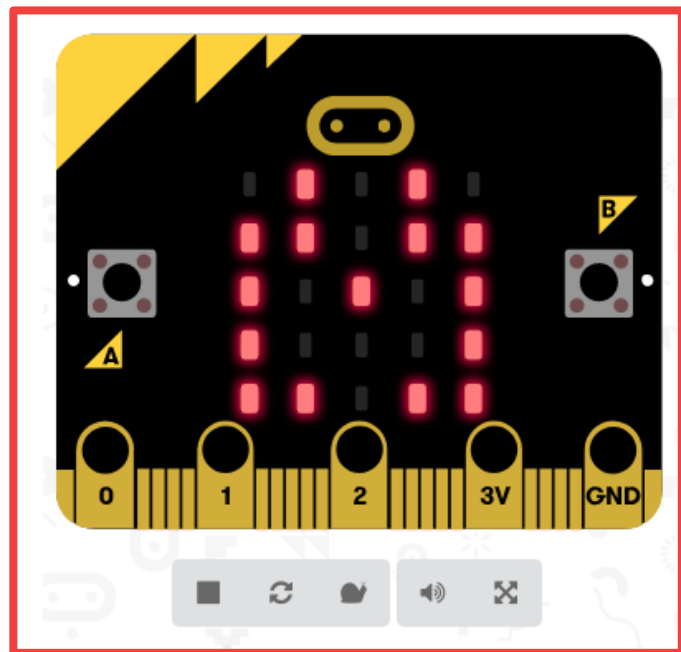
Simulador



Programa

1

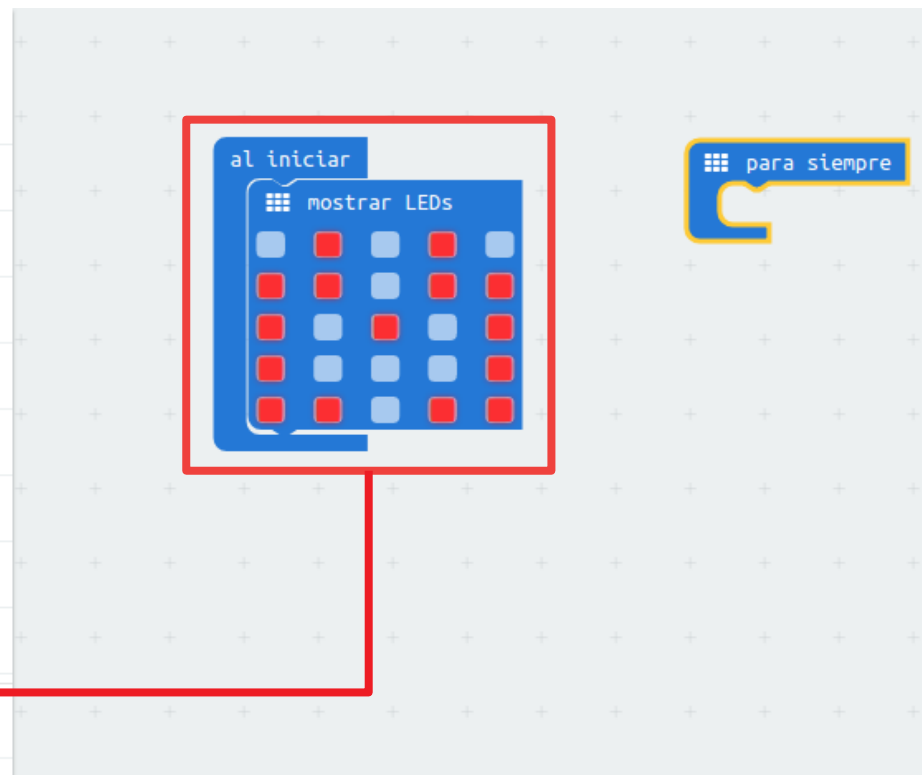
Hacemos un dibujo



Buscar...

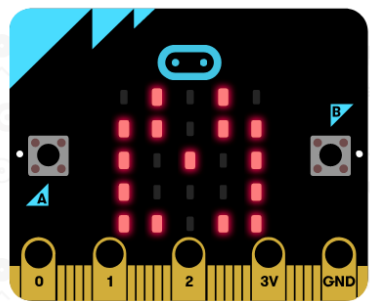
- Básico
- Entrada
- Música
- LED
- Radio
- Bucles
- Lógica
- Variables
- Matemática

Avanzado



2

Hacemos un dibujo



Buscar...

- Básico
- Entrada
- Música
- LED
- Radio
- Bucles
- Lógica
- Variables
- Matemática
- Avanzado



1. Ponemos el nombre a nuestro proyecto.

2. Descargamos el fichero a nuestro ordenador



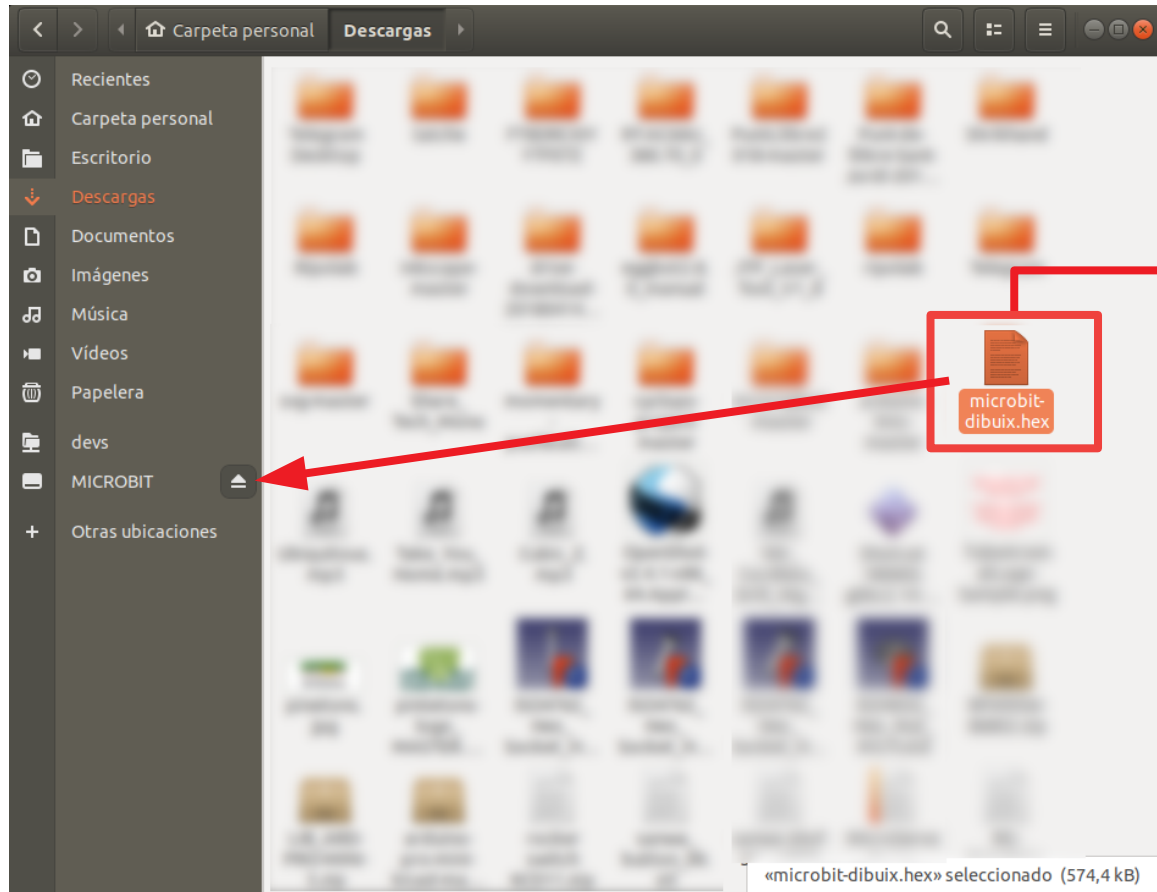
Descargar

dibuix



3

Hacemos un dibujo



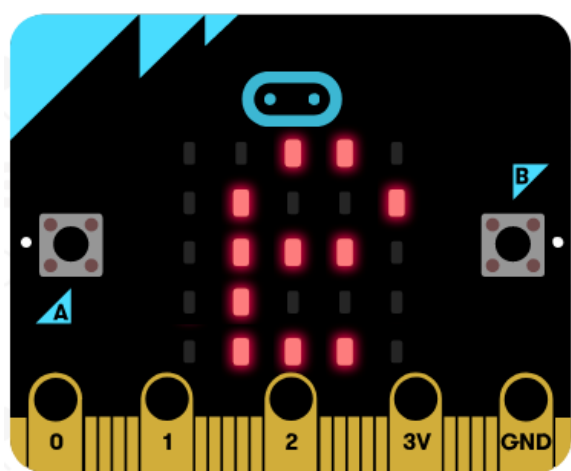
1. Copiamos el fichero al USB MICROBIT

2. Esperamos a que la micro:bit cargue el programa

1

Tu nombre

Escribe tu nombre por la pequeña pantalla de led's que tiene la micro:bit



Buscar...



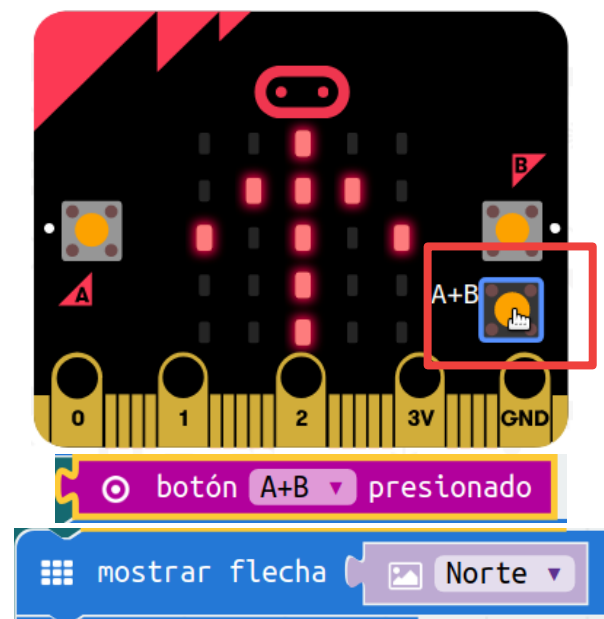
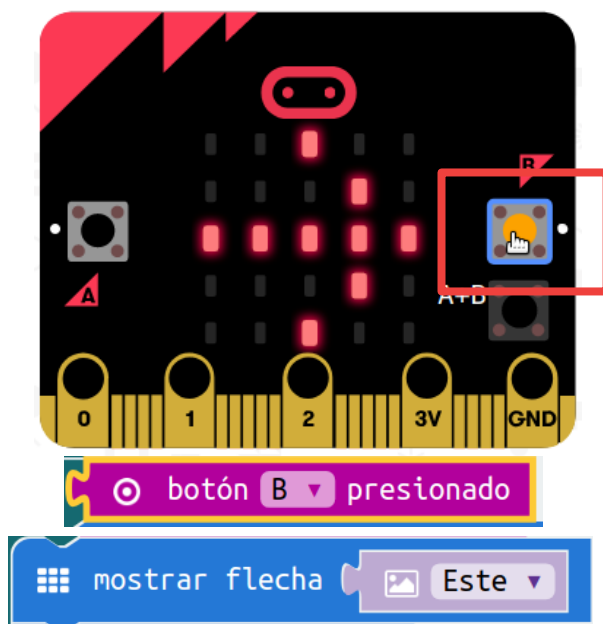
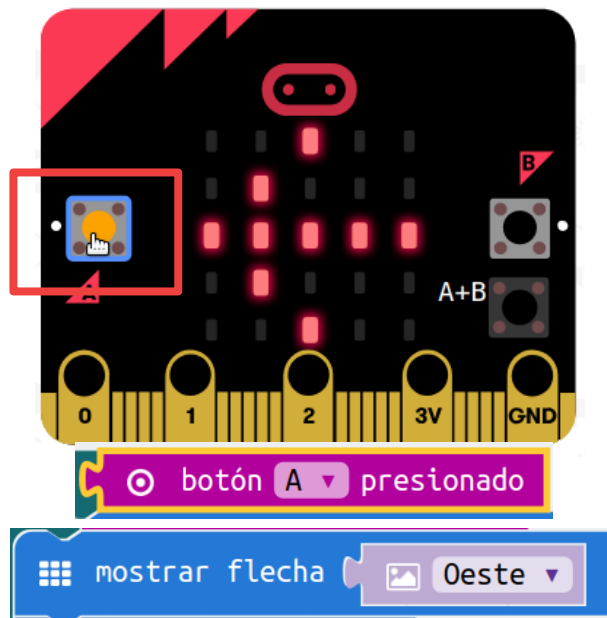
- Básico
- Entrada
- Música
- LED
- Radio
- Bucles
- Lógica
- Variables
- Matemática
- Avanzado



1

Click A, Click B

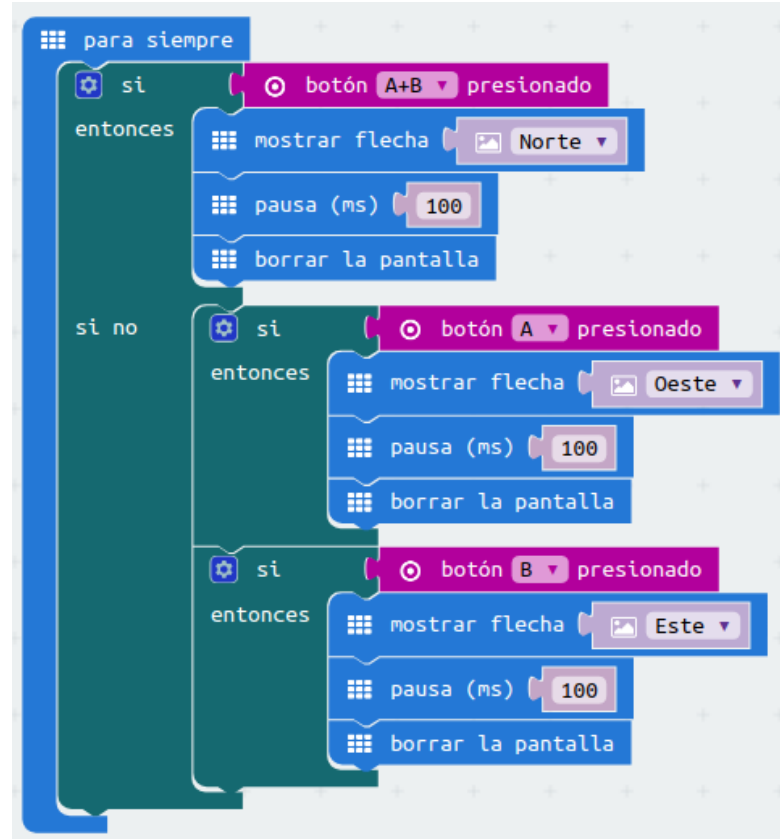
Tienes que conseguir que tu micro:bit señale con una flecha el pulsador que aprietes: A o B y si pulsas A+B una flecha hacia arriba.



2

Click A, Click B

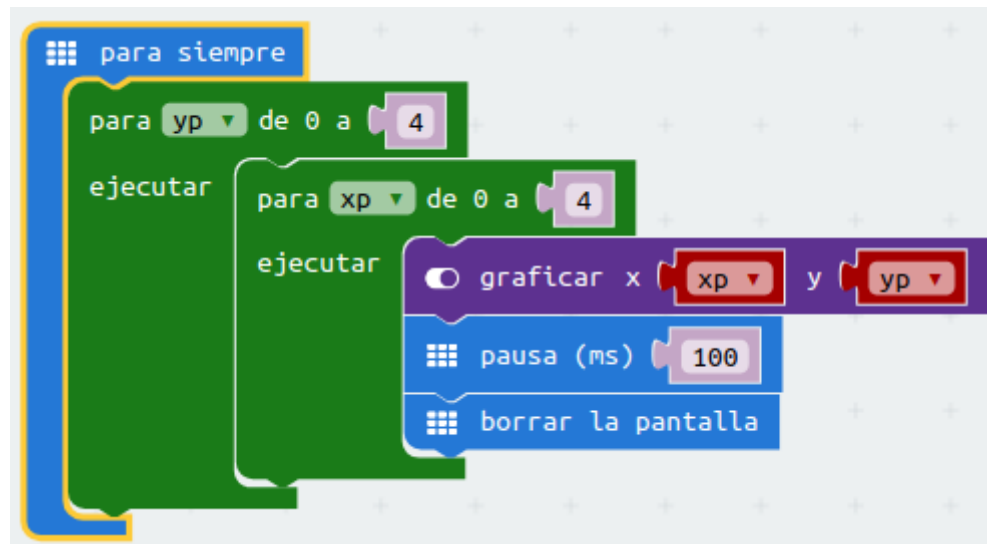
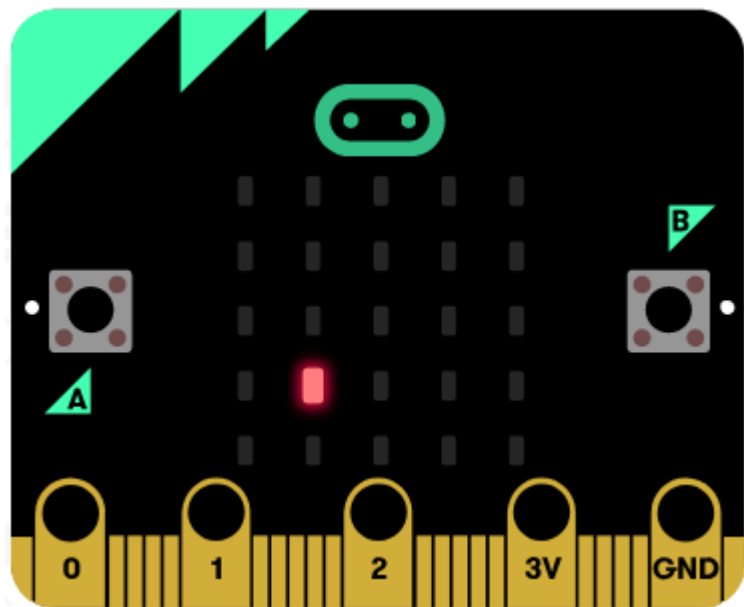
Una posible solución podría ser...



1

LED corredor!!!

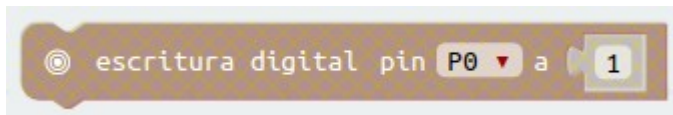
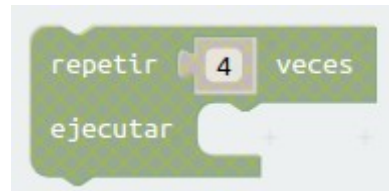
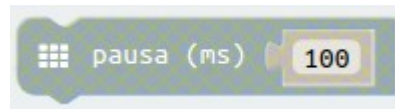
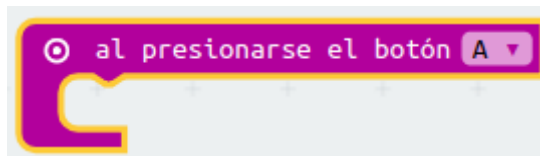
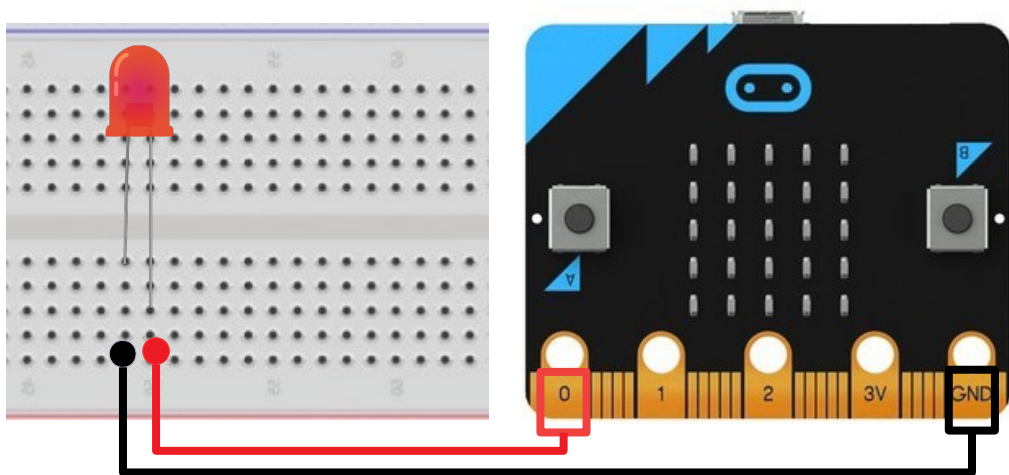
Un led que corre por toda la pantalla!!!
¿Podrías hacer que vaya mas rápido?



1

LED blink-blink

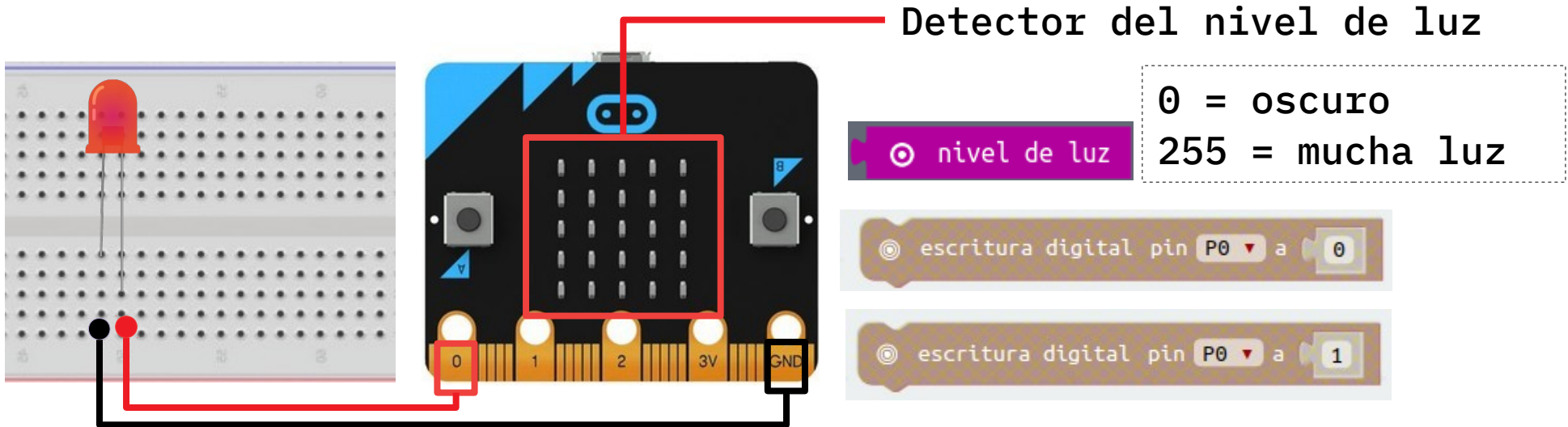
Consigue que cuando aprietes el botón A, el LED externo parpadee cuatro veces, una vez cada segundo. Y cuando aprietes el botón B que parpadee cuatro veces en un segundo.



1

Detector de luz

No nos gusta la oscuridad. Vamos a crear un sistema que encienda un LED cuando detectemos que no hay luz en la habitación.



1

Dado digital

Haz un programa que simule el lanzamiento de un dado de 6 caras. El resultado tiene que ser aleatorio, como un dado de verdad. Mucha suerte!!!

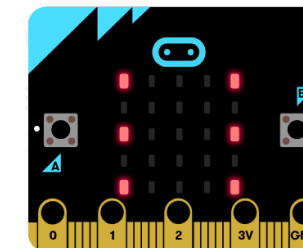
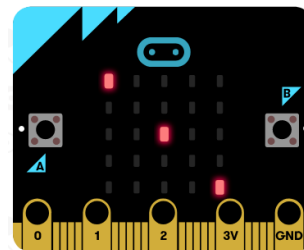
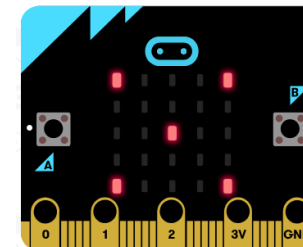
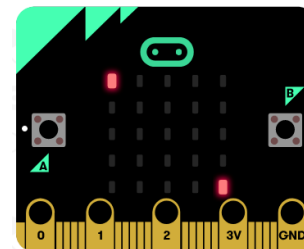
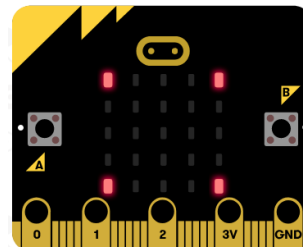
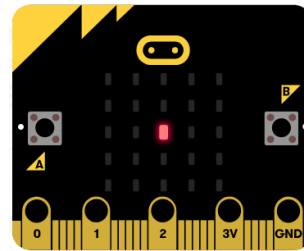
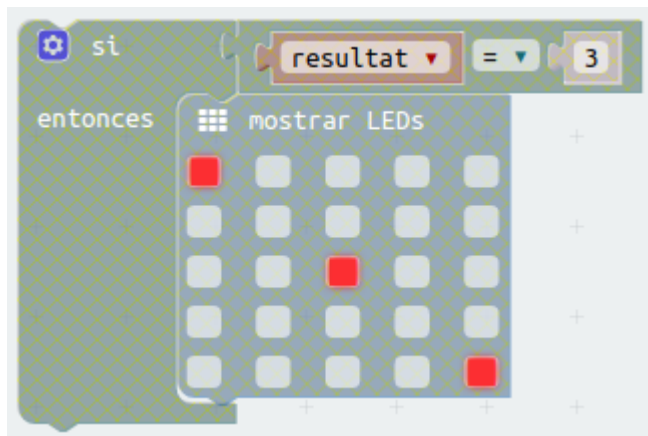
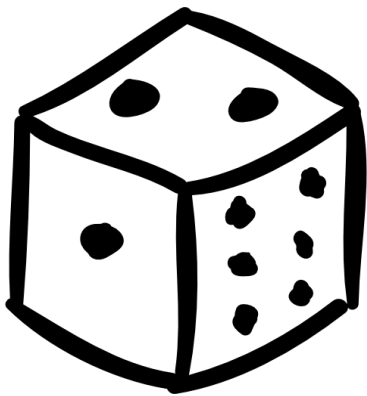
Primero haremos que muestre el resultado como un número.



2

Dado digital

Ahora intenta que muestre los puntos como un dado real.

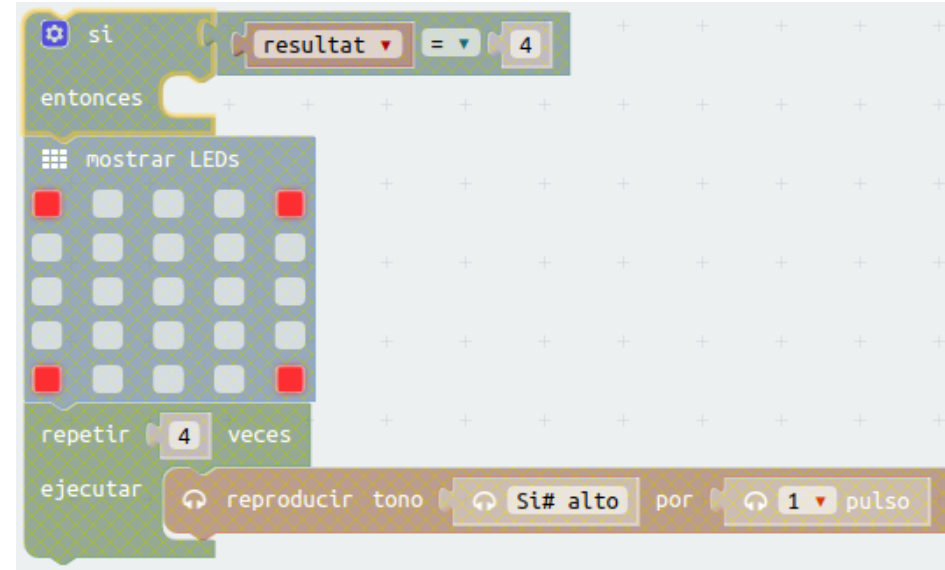
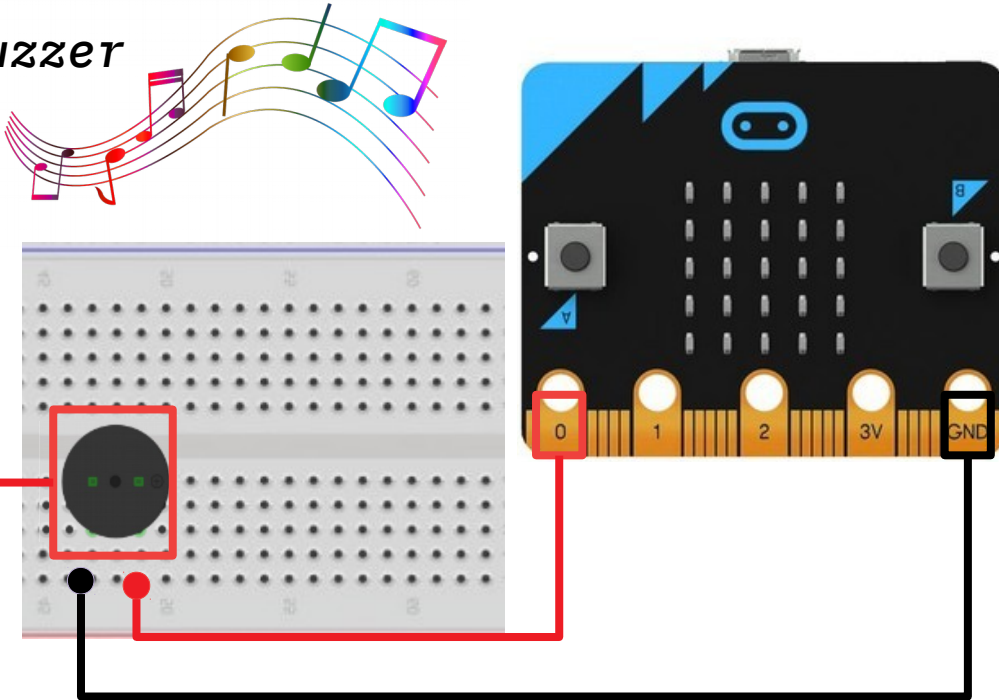


3

Dado digital

¿Y si ponemos un poco de música?. Intenta que suene un “piii” por cada número, por ejemplo, un 3 hará “pi-pi-pi”

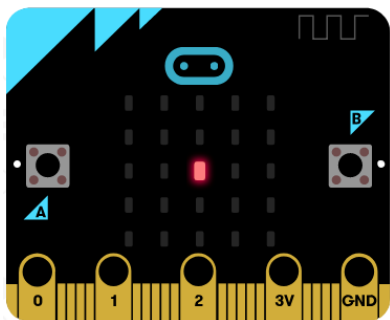
Buzzer



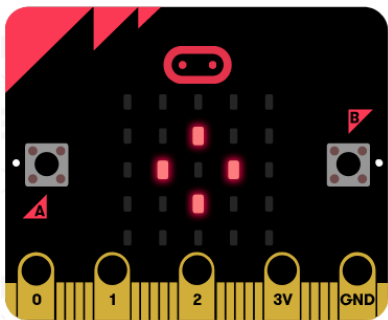
1

Bomba!!! - Las reglas del juego

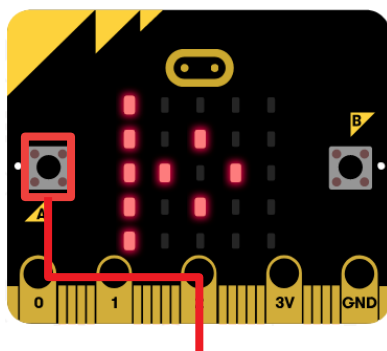
El juego de la bomba. Pasa la bomba antes de que se acabe el tiempo.



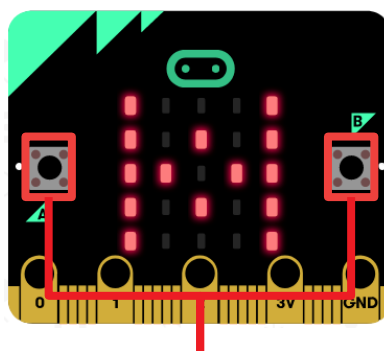
Esperando...



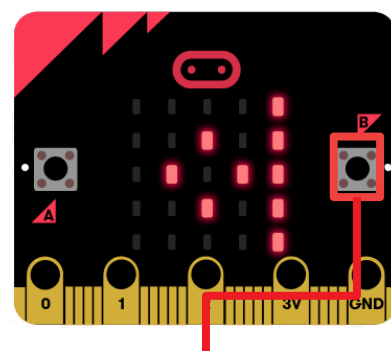
La bomba



Tienes la
bomba,
pulsa A



Tienes la
bomba,
pulsa A+B



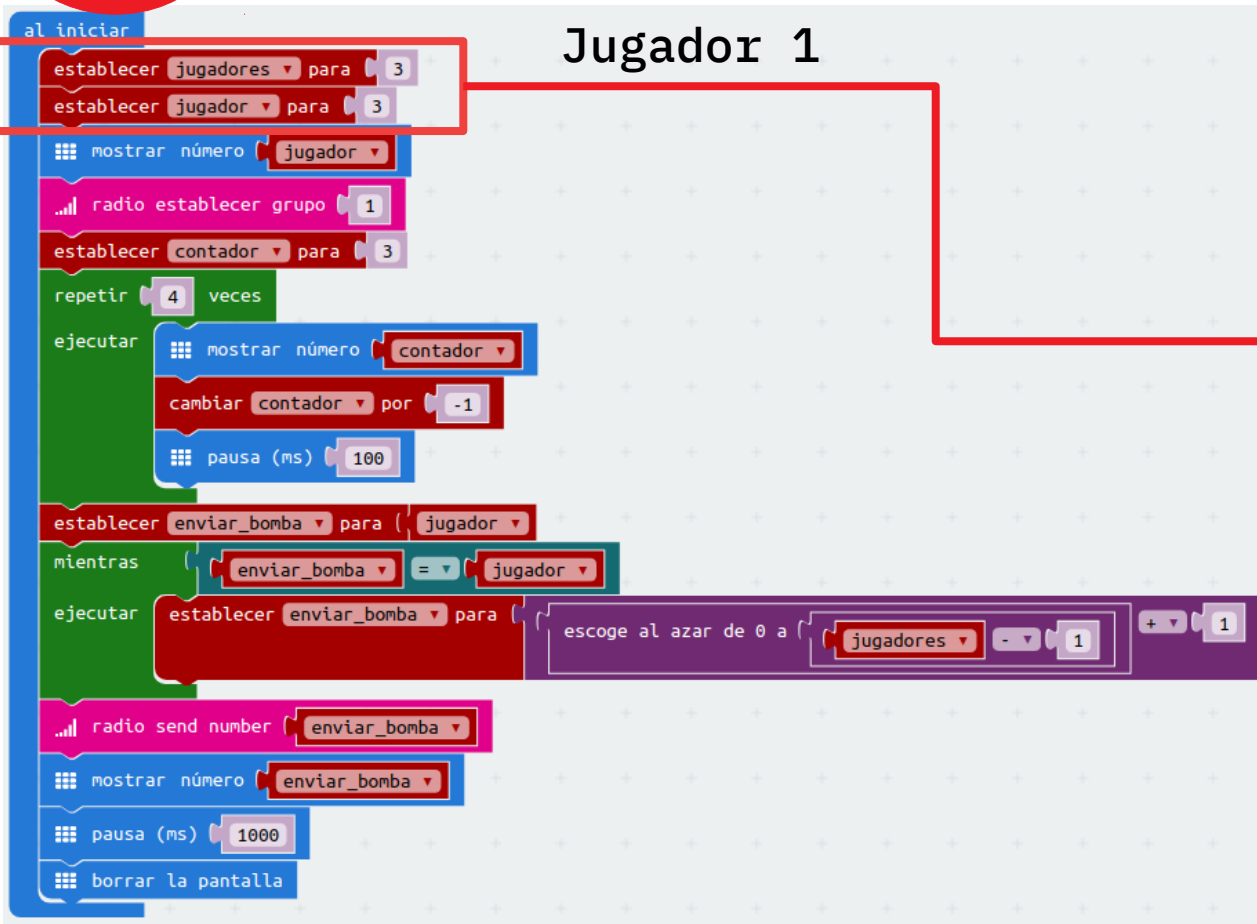
Tienes la
bomba,
pulsa B

2

Bomba!!! - El código

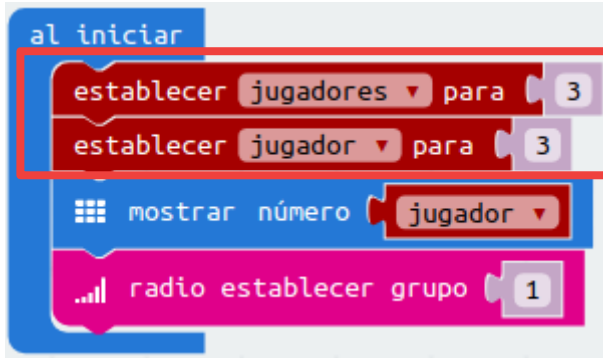
Jugador 1

Se tiene que configurar el número de jugadores y el número de jugador que eres



3

Bomba!!! - El código



S'ha de configurar el número de jugadors i jugador

4

Bomba!!! - Jugador N

