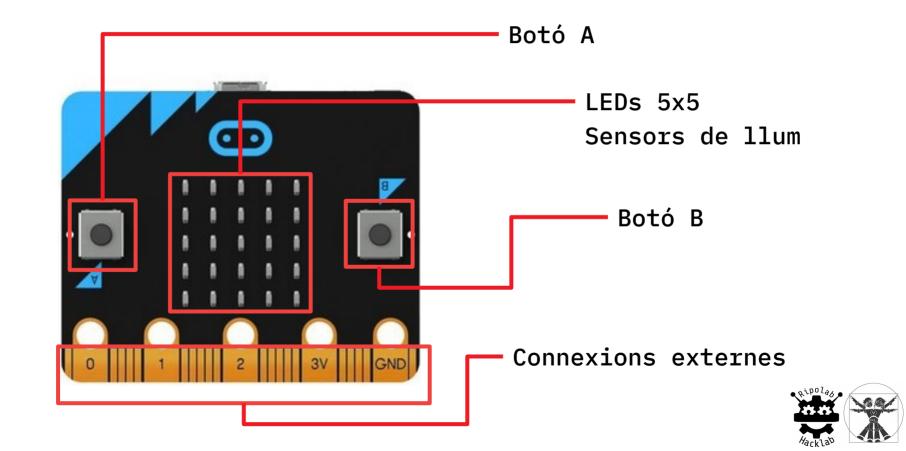
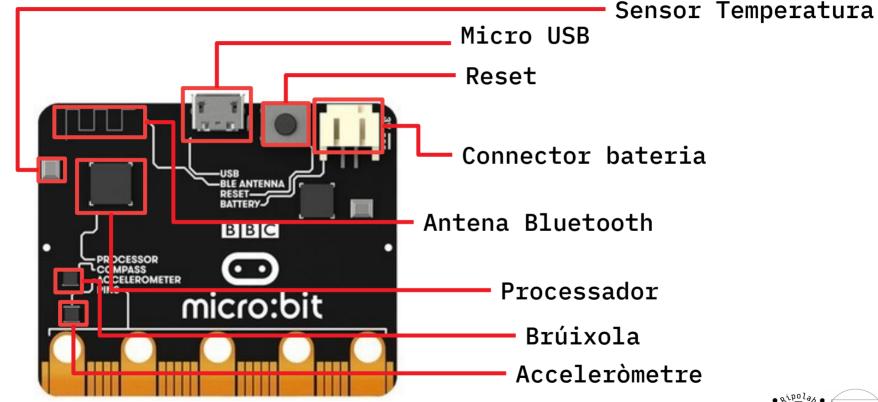


Part del davant

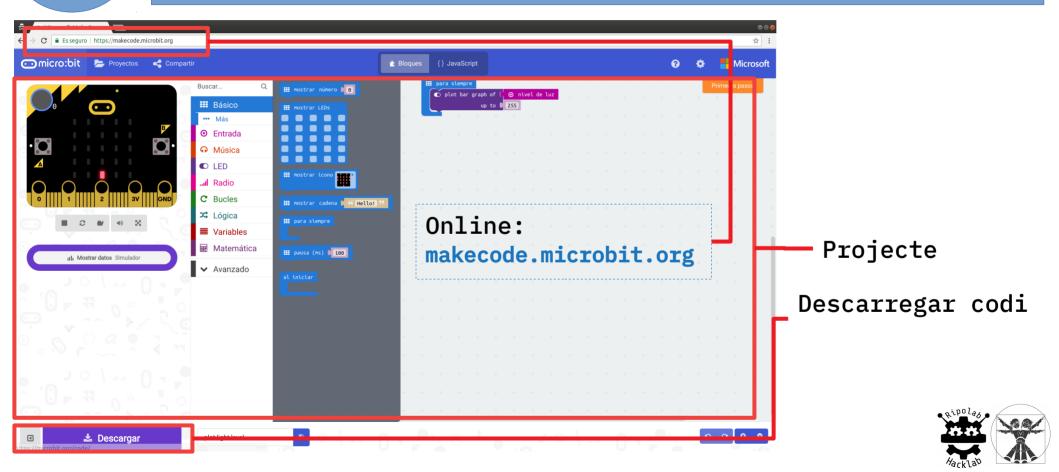


Part del darrere

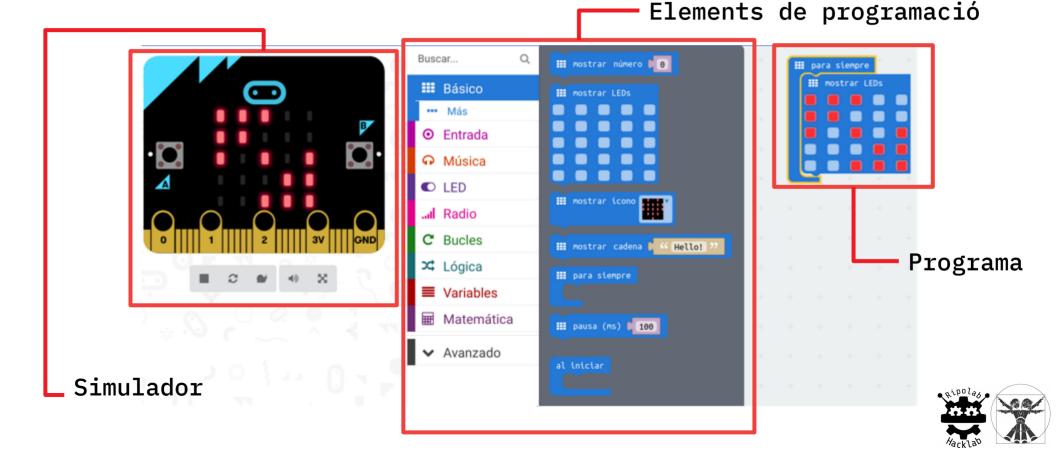




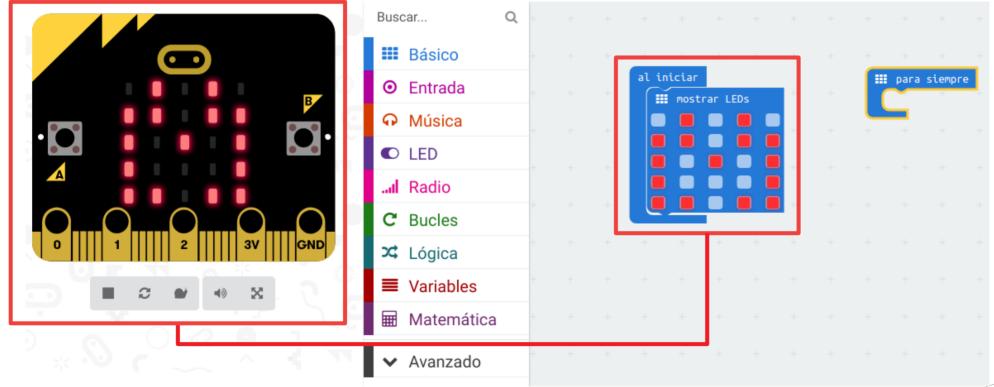
Com programem?



Com programem?

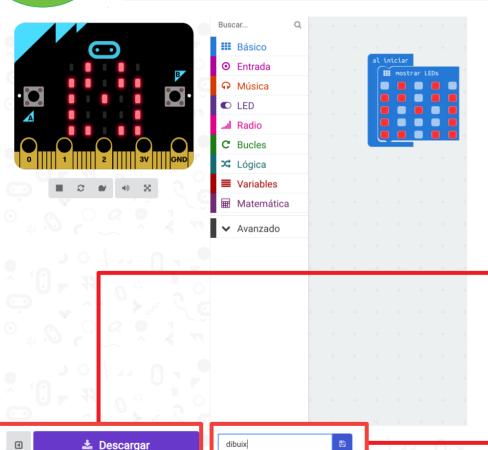


Fem un dibuix





Fem un dibuix

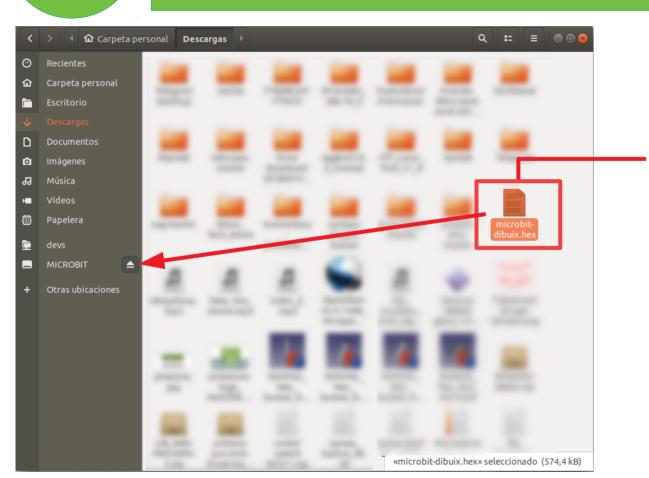


1. Posem un nom al nostre projecte.

2. Descarregar el fitxer a l'ordinador



Fem un dibuix

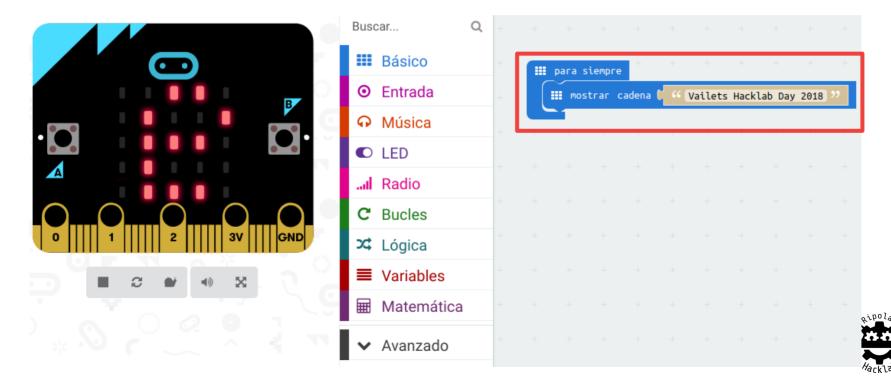


- Copiem el fitxer al USB MICROBIT
- 2. Esperem a que la micro:bit carregui el programa



1 El teu nom

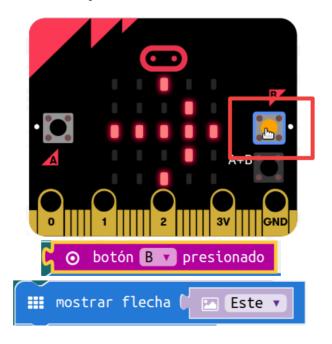
Escriu el teu nom per la petita pantalla de led's que porta la micro:bit

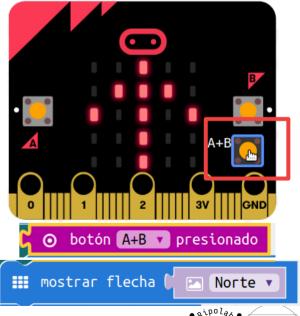


Click A, Click B

Has d'aconseguir que el teu micro:bit assenyali amb una fletxa el botó que prémis: A o B. I si prems A+B, una fletxa cap amunt.









Click A, Click B

Una possible solució podria ser...

```
## para siempre
                                                                                                             ⊙ botón A+B ▼ presionado
                entonces

    ■ borrar la pantalla

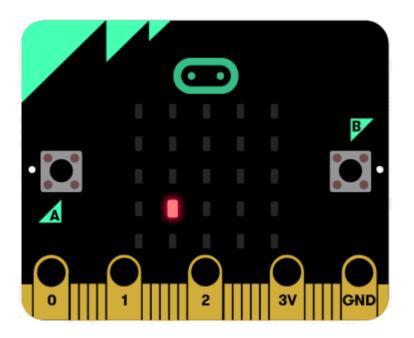
                si no
                                                                                     si 🔯
                                                                                                                                                                     O botón A v presionado
                                                                                     entonces
                                                                                                                                                       mostrar flecha 📜 🥅 Oeste 🔻
                                                                                                                                                       ## pausa (ms) [ 100
                                                                                                                                                       ## borrar la pantalla
                                                                                    🗯 si
                                                                                                                                                                                ⊙ botón B ▼ presionado
                                                                                      entonces
                                                                                                                                                       ## pausa (ms) ( 100

    borrar la pantalla
    borrar la pan
```



LED corredor!!!

Un led que corre per tota la pantalla!!!. Podries fer que vagi mes ràpid?



```
para siempre

para yp v de 0 a 4

ejecutar

para xp v de 0 a 4

ejecutar

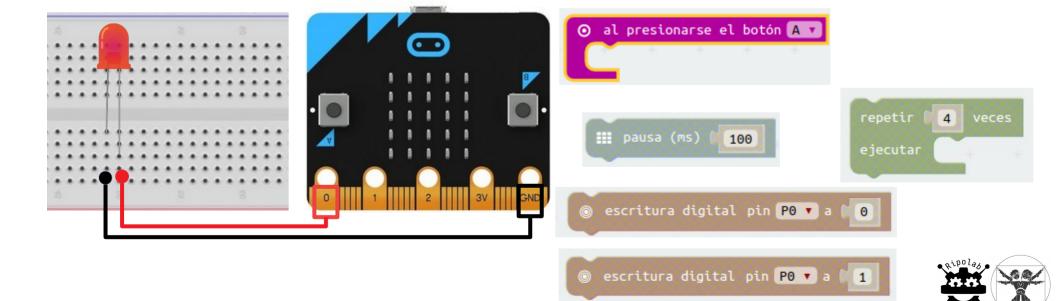
graficar x (xp v y (yp v)

iii pausa (ms) 100

iii borrar la pantalla
```

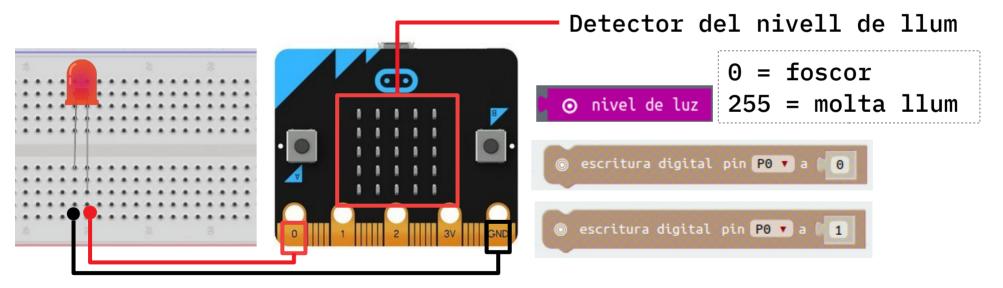
LED blink-blink

Aconsegueix que quan premis el **botó A**, el LED extern parpellegi quatre vegades, una vegada cada segon. I quan premis el **botó B** quatre vegades, però mes ràpid.



Detector de 11um

No ens agrada la foscor. Anem a crear un sistema que encengui un LED quan detectem que no hi ha llum a la habitació





Dau digital

Fes un programa que simuli el llançament d'un dau. El resultat a de ser aleatori. Bona sort!!!

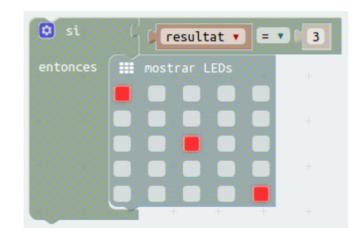
Primer farem que mostri el resultat amb un número.

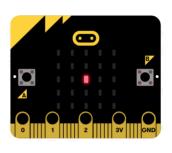


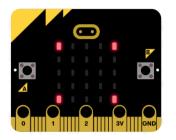
Dau digital

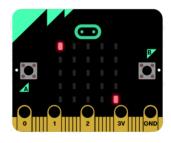
Ara intenta que es mostri els punts com un dau real.

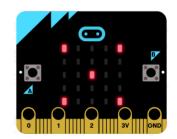


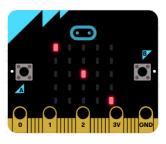


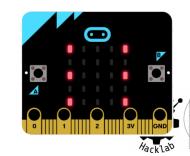






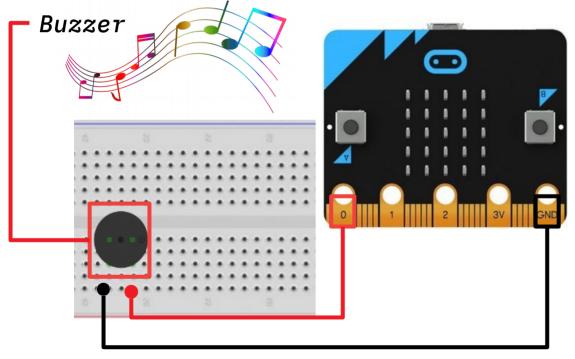


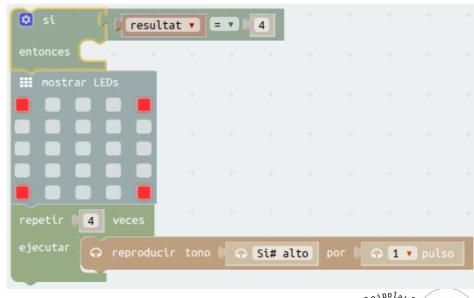




Dau digital

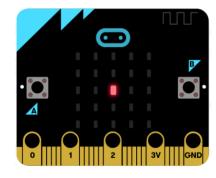
I si li posem una mica de música?. Intenta que soni un "piii" per cada número, per exemple, un 3 farà "pi-pi-pi"



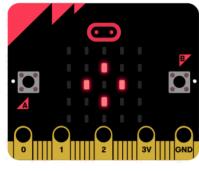


Bomba!!!

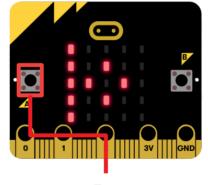
El joc de la bomba. Passa la bomba abans que s'acabi el temps.



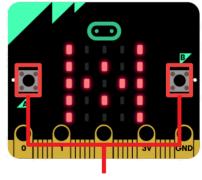
Esperan...



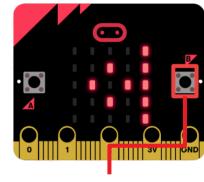
La bomba



Tens la bomba, pulsa A



Tens la bomba, pulsa A+B



Tens la bomba, pulsa B



Bomba!!! - El codi

```
al iniciar
                                         Jugador 1
  establecer jugadores v para
  establecer jugador v para 3
  mostrar número jugador
    radio establecer grupo 🛭
  establecer contador ▼ para 3
  repetir 4 veces
  ejecutar
           mostrar número contador
           cambiar contador ▼ por [ -1
           establecer enviar bomba v para ( jugador v
  mientras
               enviar_bomba 🔻 😑 🔻 jugador 🔻
           establecer enviar_bomba v para
  ejecutar
                                          escoge al azar de 0 a ( jugadores v 1
    radio send number enviar_bomba
  mostrar número enviar_bomba
  ## pausa (ms) ( 1000
  ## borrar la pantalla
```

S'ha de configurar el número de jugadors i el jugador que ets



Bomba!!! - El codi

```
establecer jugador para 3

establecer jugador para 3

S'ha de configurar el número de jugadors i jugador jugador
```



Bomba!!! - Jugador N

