

## Aktiviteti Magic 8 Ball

### Objektivat e aktivitetit

- Nxënësit do të mësojnë të punojnë në ekipe.
- Studentët do të njihen me konceptin e mekatronikës dhe programimit.
- Nxënësit do të mësojnë rreth sensorëve.
- Nxënësit do të njihen me numrat e rastësishëm dhe mënyrën se si mund të përdoren.
- Nxënësit do të mësojnë variablat e konceptit.

### Mjetet dhe materialet që do t'ju nevojiten

- Kompjuterë (laptop/desktop), në të cilët përpiluesi makecode offline është i parainstaluar ose ka një lidhje interneti për t'u lidhur me përpiluesin online.
- Një mikrobit për çdo ekip. Nëse nuk ka mjaftueshëm micro:bit për çdo ekip, mund të bëni simulimin brenda programit të redaktimit.

### Përshkrimi i aktivitetit

#### Hyrje

- Tema prezantohet për nxënësit me pyetje të tilla si: "A keni menduar ndonjëherë për të ardhmen?", "A i keni bërë ndonjëherë një pyetje një topi magjik?".
- Prezantoni mjedisin e programit të redaktimit tek nxënësit.
- Prezantoni konceptin e numrit të rastësishëm për nxënësit.
- Prezantoni konceptin e sensorëve tek nxënësit.

#### Aktiviteti

Qëllimi i këtij aktiviteti është krijimi i një topi magjik 8. Duke përdorur akselerometrin, kur micro:bit tundet një përgjigje si: "Po", "Jo", "Ndoshta", etj.

- Nxënësit krijojnë ekipe prej 2-4 personash.
- Fillimisht, nga menuja e variablave, nxënësit krijojnë një variabël të quajtur Zgjedhje.
- Nga menuja e hyrjes, nxënësi përdor komandën "kur tundet".
- Brenda kësaj komande ata fusin zgjedhjen *e caktuar për komandën nga menuja e variablave*.
- Ata vendosin "Zgjedhjen" për të përzgjedhur rastësisht nga numrat 0 në 8 (menuja matematikore).

- Pastaj bazuar në numrin e variablës, nxënësit duhet të japin një përgjigje.

Programi mund të shihet më poshtë.

