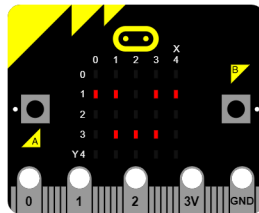


Δέκα απλά προγράμματα με το micro:bit

1 Buzzer

Σε ένα παιχνίδι με δύο παίκτες ο ένας παίκτης πατάει το κουμπί A και ο άλλος το κουμπί B, ποιο κουμπί πατήθηκε πρώτο;

Η λειτουργία του προγράμματος είναι να δείχνει την εικόνα:



Όταν κάποιος παίκτης πατήσει το δικό του κουμπί εμφανίζεται για 5 δευτερόλεπτα το A ή το B αντίστοιχα.

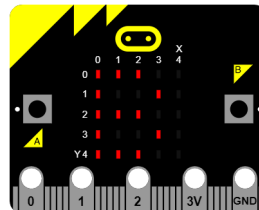
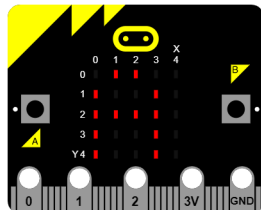


Figure 1: Image.ASLEEP

Το παρακάτω πρόγραμμα υλοποιεί αυτή τη λειτουργία:

```
1 #buzzer
2 #show the fastest of two players
3 from microbit import *
4
5 display.scroll('Buzzer', wait = True)
```

```

6
7 while True:
8     display.show(Image.ASLEEP)
9     if button_a.is_pressed():
10        display.show('A')
11        sleep(5000)
12    if button_b.is_pressed():
13        display.show('B')
14        sleep(5000)

```

Ο λογική του προγράμματος είναι να δείχνει την εικόνα `Image.ASLEEP`, να ελέγχει αν πατήθηκε το A και στη συνέχεια να ελέγχει αν πατήθηκε το B. Όταν δεν πατιέται κανένα κουμπί εμφανίζεται η εικόνα `Image.ASLEEP` με την εντολή:

```

8 display.show(Image.ASLEEP)

```

για κάθε ένα από τα κουμπιά το πρόγραμμα ελέγχει αν πατήθηκε και αν πατήθηκε το εμφανίζει με την εντολή `display.show` στη συνέχεια το `micro:bit` δεν κάνει τίποτα για 5 δευτερόλεπτα που είναι 5000 χιλιοστά του δευτερολέπτου `sleep(5000)`