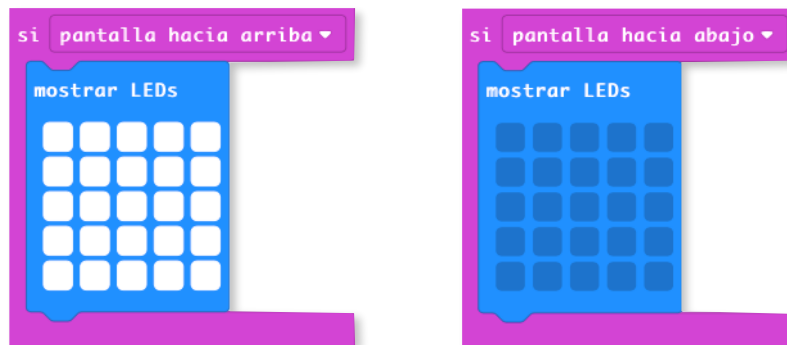


# LA TARJETA micro:bit Y SUS SENSORES

## PROYECTO B01

**RETO 1: Acelerómetro.** En este proyecto vamos a programar la tarjeta encendiendo y apagando la matriz de luces en función de si la tarjeta está orientada hacia arriba o hacia abajo.



**RETO 2: Dado.** Se propone imitar con la tarjeta el comportamiento de un dado, es decir, que cuando se agite la tarjeta se muestre, de manera aleatoria, un número del 1 al 6.



**RETO 3: Moneda.** En esta ocasión vamos a imitar el comportamiento del juego de la moneda. Para ello, cuando se agite la tarjeta, de manera aleatoria se deberá mostrar en pantalla una cara o una cruz.

