

LA TARJETA micro:bit Y SUS SENSORES

RETO 1: Acelerómetro. En este ejercicio vamos a programar la tarjeta encendiendo y apagando la matriz de luces en función de si la tarjeta está boca arriba o boca 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.

