



La carte micro:bit

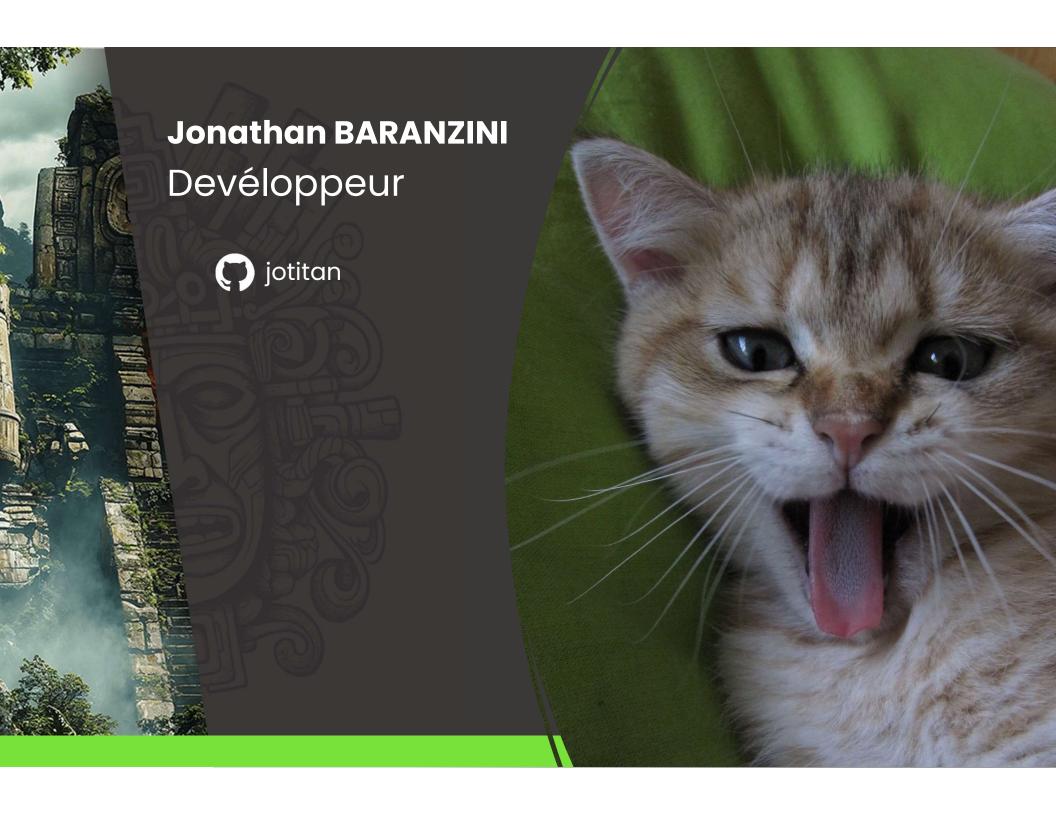
**U**sages

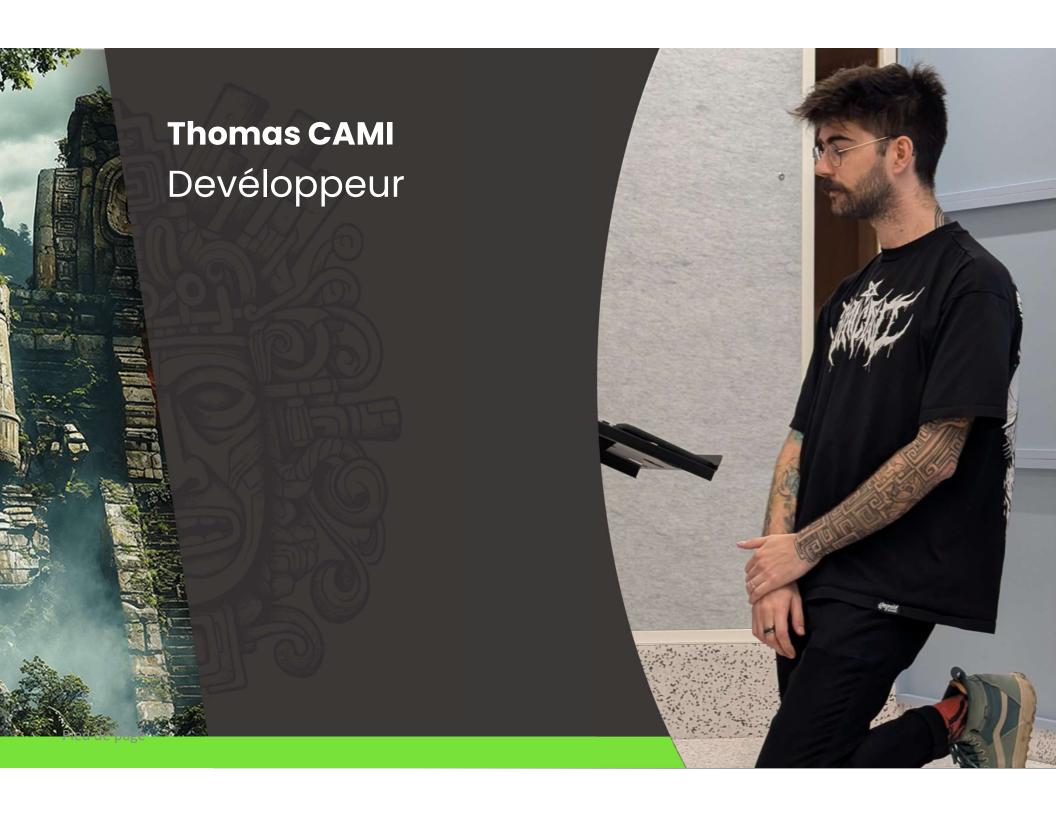
**Exercices** 

Conclusion

BBC



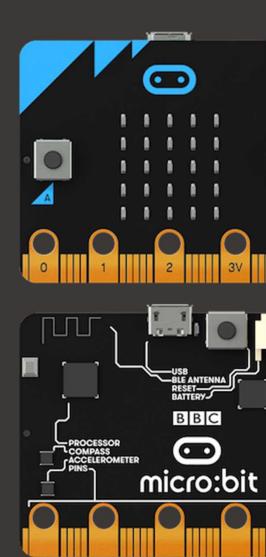


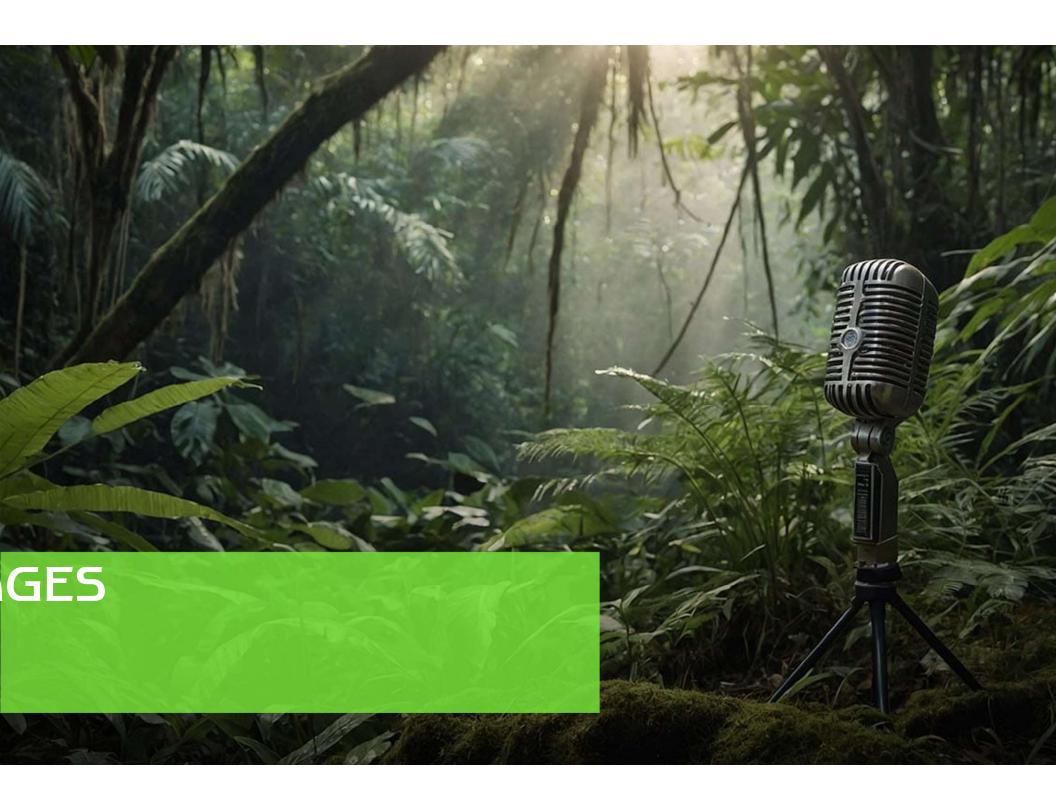




## LA CARTE MICRO:BIT

	06 / 07 / 2015
nt	BBC (British Broadcasting Corporation), Micro:bit Educational Fundation
	Former les jeunes au développement informatique
ogie	<ul> <li>Microcontrôleur 16Mhz, 32 bits</li> <li>256ko mémoire flash + 16ko mémoire vive</li> <li>Matrice led 5 x 5</li> </ul>
'S	<ul> <li>2 boutons + 1 bouton sensitif</li> <li>1 thermomètre, 1 boussole</li> <li>1 capteur de mouvement 3D</li> <li>1 micro + haut-parleur</li> <li>Ports GPIO (x20) + bluetooth</li> </ul>
e d'exploitation	Zephyr OS
es	Bloc, Javascript, Python
ation	<ul><li>USB 5V</li><li>Piles (3V)</li></ul>
ires	<ul> <li>Lumière : bande led / matrice led, feu tricolore</li> <li>Moteur : servo-moteur, barrièe</li> <li>Feu tricolore</li> <li>Capteurs : ultrasons</li> </ul>





## AGES

#### JURIR LE OPPEMENT

ingage block **éophyte** 

rès visuel

essible aux

umentation

# APPRENDRE UN LANGAGE INFORMATIQUE

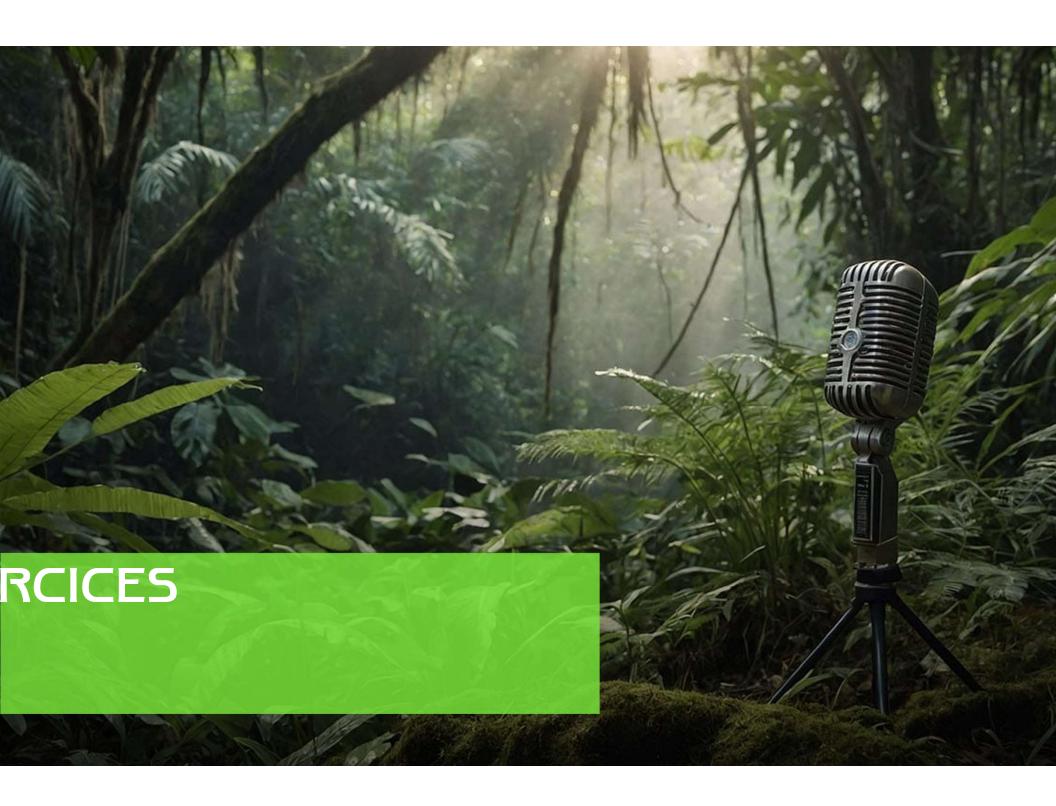
- Q Python
   Javascript
   Typescript
- / Strict minimum

#### SE PERFECTIONNER EN ALGO

- <u>a Environnement</u> minimal
- Faibles capacités (CPU + mémoire)
- Entretien d'embauche

#### EXPÉRIMENTE SES IDÉES

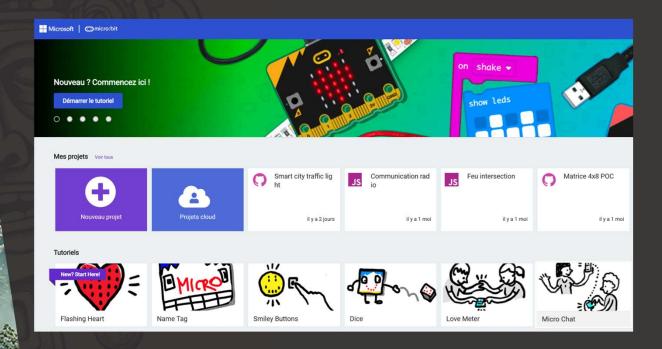
- % Nombreux c
- **†** Ports GPIO
- \$ Pas cher
- Librairies disponibles

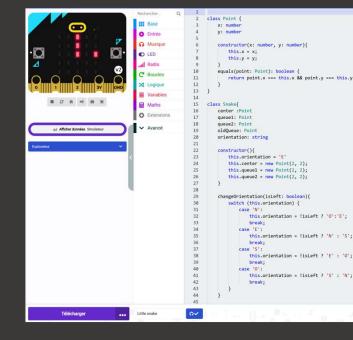


# PLATEFORME DE DÉVELOPPEMENT

- https://makecode.microbit.org
- Compte pour sauvegarder son code
- Simulateur de carte affiché pour tester le code
- Envoi du code sur la carte en USB

- Passage du bloc au javascript ou python
- Librairie de fonctions et auto-complétion
- Intégration de librairies externes
- · Création d'une librairie facilitée

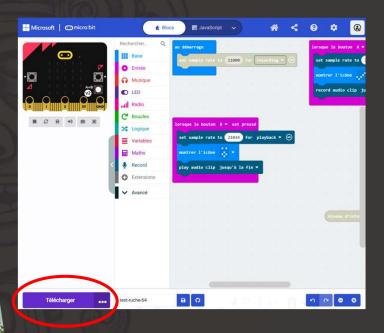




# DÉPLOYER SUR LA CARTE

#### **Windows**

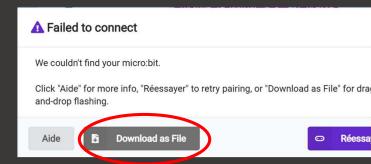
- Cliquer sur Télécharger
- Suivre les étapes
- Carte reconnue lors de l'appairage
- · La carte est à jour





#### Linux

- Carte non reconnue par la plateforme
- Télécharger le binaire
- 🕨 Le déplacer directement sur la carte (
- La carte redémarre et exécute le nouv



### PROGRAMME

https://jotitan.github.io/microbit-devoxx-2025

Découvrir la programmation 🚟

Démo : faire des katas 💥

La bille qui roule 💿

Icônes par radio 🌝

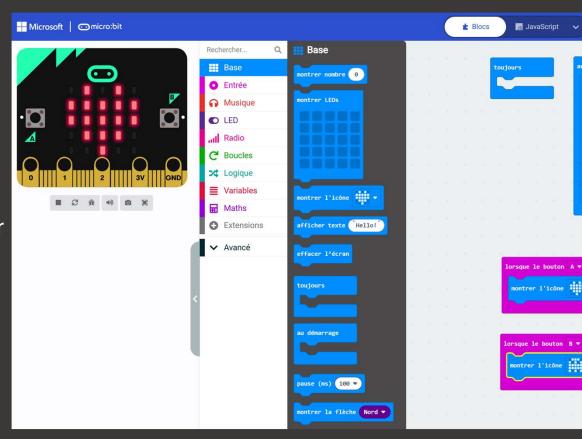
Tu chauffes tu brules 🥚 📦





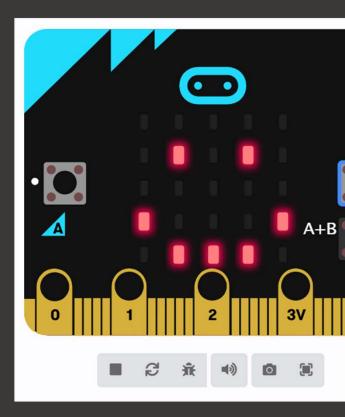
## **DÉCOUURIR LA PROGRAMMATION**

- Langage : bloc
- **Objectif**: manipuler du bloc comme un enfant
- Exercice:
  - Au démarrage, afficher une icône de cœur
  - Quand on appuie sur le bouton A, incrémenter un compteur et l'afficher
  - Quand on appuie sur le bouton B, réduire ce compteur et l'afficher
  - Quand on appuie sur les deux boutons, remettre le compteur à 0 et l'afficher



# KATA D'ALGORITHMIE / TEST ENTREI

- Langage: Javascript
- Lien : 🕠 https://github.com/jotitan/microbit-tests-kata
- Objectif : kata court pour s'améliorer en algorithmie
- Contexte:
  - La carte micro:bit dispose d'une matrice Led 5x5 permettant de facilement visualiser un tableau
- Démarrage :
  - Librairie Github à importer (implémente le bouton A et B)
  - Une fonction à implémenter loadImplementations
- Exercice:
  - Lire le readme ©
- Lancement
  - Le bouton A affiche une nouvelle entrée
  - Le bouton B lance le test en retournant, si ça marche © + résultat, sinon ⊗



## **DEBUGGER SUR MICRO:BIT**

- Le Classique : F12 et console.log(message);
- Mode débug:
  - Quand ca plante



- L'option « déboguer ce projet apparaît »
- Mode debug normal : points d'arrêt, pile d'exécution et variables

```
Rebug Mode
                                                                                                                           ☑ Quitter le mode Debug
                             let pressed = false
▶ G G. C.
                             let counter = -1
Variables
                             //const rawSong = "C F F F G F F G A A A B A G F F F F E D C C C F F F G G F"
                             let rawSong:string;
Pile d'exécution
                            const song = rawSong.split(" ")
→ <main>
                             basic.forever(function () {
                                  if (!(pressed) && input.buttonIsPressed(Button.A)) {
                          8
                                      pressed = true
                          9
                                      counter = (counter + 1) % song.length
                         10
                                      control.inBackground(function () {
                         11
                                           const m = music.stringPlayable(song[counter], 200)
```

## OT: LA BILLE QUI ROULE

• Langage: Javascript

• Objectif : Simuler une bille sur un plateau qui bouge

• Lien: Thttps://github.com/jotitan/microbit-rolling-ball

• Exercice:

• Utiliser la détection de l'orientation de la carte

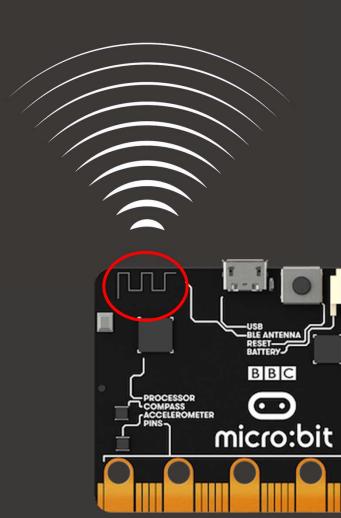
• Etablir



## RADIO SUR MICRO:BIT

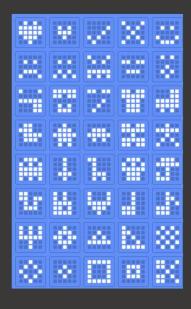
- Fonctionne en radio et bluetooth
- Attention aux interférences
- Fréquence
  - Bande de fréquence : entre 2.4Ghz et 2.5Ghz
  - 84 pas de fréquences
  - radio.setFrequency(frq) // 0-83
- Group
  - Permet le filtrage des messages
  - · 256 valeurs
  - radio.setGroup(group); // 0-255
- · Fonctions de communication
  - Chaîne de caractères : 19 caractères max
  - · Nombre: nombre décimal ou entier
  - Couple chaîne de caractères (8 caractères max) et un nombre
  - Buffer (19 octets max)
  - Emission: sendXXXXX où xxxx est le type
  - Réception : onReceivedXXXXX où xxxx est le type
  - Détail du paquet reçu : receivedPacket





## OT: COMMUNICATION RADIO

- Langage: Javascript
- **Objectif** : Faire communiquer les micro:bit par radio. Chacun peut choisir son canal, son icône, et l'envoyer aux autres.
- Lien: (7) https://github.com/jotitan/microbit-radio-icons
- Etapes:
  - Sélection d'un canal de communication
  - Sélection d'une icône
  - Envoi de l'icône
  - Affichage d'une icône reçue sur le canal





# OT: JEU DU « TU CHAUFFES TU BRULES"

- Langage: Javascript
- Objectif: Trouver les balises cachées dans la salle
- **Lien** : (7) <u>https://github.com/jotitan/microbit-burn-cold-game</u>

#### Exercice:

- Plusieurs émetteurs sont présents dans la salle et envoie des messages sur les canaux 4 à 9 toutes les 500 ms
- Ecrire un récepteur qui utilise la puissance de réception du message pour estimer relativement la distance
- Afficher sur l'écran des indices pour évaluer la distance de la balise
- Utiliser les boutons pour changer de groupe radio pour trouver les autres balises



