

# PXT: Vis namnet ditt

*Skrevet av: Helene Isnes*

*Oversatt av: Stein Olav Romslo*

*Kurs: Microbit*

*Tema: Elektronikk, Blokkbasert*

*Fag: Programmering*

*Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole*

## Introduksjon

I denne introduksjonsoppgåva skal me få micro:bit-en til å vise namnet ditt.

## Steg 1: Me finn "ved start"-klossen

### Sjekkliste

- ☐ Start eit nytt PXT-prosjekt, til dømes ved å gå til [makecode.microbit.org](https://makecode.microbit.org) (<https://makecode.microbit.org/?lang=no>).
- ☐ Klikk på gruppa `Basis` som ligg øvst i menyen (midt på skjermen). Finn klossen som heiter `ved start` (den ligg nedst) og klikk på den.



- ☐ No skal den ha dukka opp i kodefeltet ditt. Du kan flytte den kor du vil i feltet - det har ikkje noko å seie kor den ligg. Du hadde nok klossen i kodefeltet ditt allereie, saman med ein kloss som heiter `gjenta for alltid`. Du kan slette dess to ved å dra dei bort til menyfeltet og sleppe dei der.

## Steg 2: Set inn tekst

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Viss me legg klossar med kode inni ved start -klossen, vil desse skje når micro:bit-en startar å køyre programmet. Finn klossen vis tekst i Basis og legg den inni ved start -klossen frå steg 1 sånn at koden din ser slik ut:



- ☐ Såg du at det skjedde noko i simulatoren til venstre? Trykk på  viss du vil køyre programmet ein gong til.

## Steg 3: Skriv inn namnet ditt

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Bytt ut "Hello!" i vis tekst -klossen med namnet ditt.

### OBS!

Micro:bit-en er opphavleg engelsk og forstår ikkje Æ, Ø og Å. Viss du har desse bokstavane i namnet ditt kan du bytte dei ut med AE, OE og AA.

## Steg 4: Last ned programmet

# Sjekkliste

- ☐ Last ned programmet til micro:bit-en. No kan du kople den frå PC-en og kople den til batteriet i staden (viss du ikkje allereie har gjort det).
- ☐ Gå og vis namnet ditt til nokon andre.

Du kan køyre programmet på nytt ved å trykkje på RESET -knappen på baksida av micro:bit.en.

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)