

# PXT: Trykk A for bilde

Skrevet av: Julie Christina Revdahl

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert

Fag: Programmering, Teknologi

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

## Introduksjon

I denne oppgaven skal vi lage et program som viser et bilde når vi trykker på knapp A.

## Steg 1: Finne klossen for når knapp A trykkes

### Sjekkliste

- ☐ Start et nytt PXT-prosjekt, for eksempel ved å gå til [makecode.microbit.org](https://makecode.microbit.org) (<https://makecode.microbit.org/?lang=no>).
- ☐ Klossen når knapp A trykkes ligger under kategorien Inndata i menyen til venstre. Alt vi legger inne i klossen, som danner en blokk, vil skje etter at knapp A trykkes. Vi kan også endre til at ting skal skje når vi trykker på knapp B eller knapp A+B ved å trykke på den lille pila på klossen. Klossen for når knapp A trykkes ser slik ut:

```
input.onButtonPressed(Button.A, function () {  
  
  })
```

## Steg 2: Legge til et bilde

## Sjekkliste

- ☐ Nå vil vi legge til et bilde som skal vises på micro:biten vår. Vi går først inn i kategorien `Basis`. Der finner vi klossen `show leds`, som lar oss tegne et bilde på egenhånd, ved å velge hvilke leds som skal tennes. Vi kan også bruke klossen `vis ikon`, men der er bildene allerede tegnet for oss.
- ☐ Legg nå klossen du har valgt inne i når knapp A trykkes -klossen. Tegn i vei dersom du valgt `show leds` -klossen! Om du valgte `vis ikon` -klossen, kan du bruke den lille pila til å velge blant mange forskjellige bilder. Vi har valgt å bruke et forhåndslagd bilde, så vår kode ser ut som dette:

```
input.onButtonPressed(Button.A, function () {  
    basic.showIcon(IconNames.Angry)  
})
```

## Steg 3: Legge til flere bilder

### Sjekkliste

- ☐ Nå kan du legge til flere bilder dersom du ønsker det. Da legger du bare den nye klossen med `show leds` eller `vis ikon` under den forrige.
- ☐ Sånn! Nå er koden vår ferdig og vi kan gå videre til å teste den.

---

## Test prosjektet

Det er to forskjellige måter vi kan teste micro:bit-programmer på:

- ☐ Til venstre på skjermen er det et bilde av en micro:bit. Dette er faktisk en simulator som kan kjøre programmet vi nettopp laget. Siden koden vår kjører med en gang kan det hende du må starte simuleringen på nytt med knappen til venstre under bildet av micro:biten.

- ☐ Enda morsommere er det å teste programmet på micro:biten din! Koble micro:biten din til datamaskinen med en USB-kabel. Klikk deretter på knappen Last ned nede til venstre på skjermen.

Det lastes nå ned en fil som heter `microbit-Uten-navn.hex` til datamaskinen din. Samtidig dukker det opp et vindu som sier at du må flytte denne filen til MICROBIT-disken på datamaskinen din.

## Utfordring

- ☐ Synes du bildene skifter litt for fort? Prøv å legge inn en pause -kloss mellom hvert av bildene. Denne klossen finner du under Basis i menyen.
- ☐ Hva med å legge til et eget bilde for når vi trykker på knapp B? Får du det til på egenhånd?