Micro:bit

Python: Knappar

Skrevet av: Omsett frå microbit-micropython.readthedocs.io (https://microbit-micropython.readthedocs.io/en/latest/tutorials/buttons.html)

Oversatt av: Stein Olav Romslo og Susanne Rynning Seip

Kurs: Microbit
Tema: Elektronikk, Tekstbasert
Fag: Programmering, Matematikk
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Denne oppgåva er ein del av oppgåvesamlinga "Programmering i micro-python" og byggjer vidare på Python: Bilete (../python_images/python_images_nn.html).

Me tilrår at du lastar ned og skriv koden din i mu editor (https://codewith.mu/) når du jobbar med desse oppgåvene. Instruksjonar for korleis ein lastar ned Mu finn du på nettsida via linken.

Når Mu er installert kan du kople micro:biten din til datamaskinen via ein USB-kabel. Skriv koden din i editor-vindauget og trykk på “Flash”-knappen for å laste koden over på micro:biten. Dersom det ikkje fungerer, sørg for at micro:biten har dukka opp som ei USB-eining på datamaskinen din.

Introduksjon

Til no har me laga kode som får micro:bit-en til å gjere noko. Det kallar me *output*. Men me treng òg at micro:bit-en kan reagere på ulike handlingar. Det kallar me gjerne for *input*.

Skilnaden er enkel å hugse: input er det me sender inn til micro:bit-en og som den prosesserer, medan output er det micro:biten viser ut til verda.

Den mest åpenbare måten å gi input til micro:bit-en på er dei to knappane `A` og `B`. Fyrste oppgåve er å finne ut korleis me kan få MicroPython til å registrere at knappane blir trykka på.

Det er overraskande enkelt:

```
from microbit import *

sleep(10000)
```

```
display.scroll(str(button_a.get_presses()))
```

Det einaste dette skriptet gjer er å sove i ti tusen millisekund (med andre ord 10 sekund), og så scrolle så mange gonger du trykka knappen `A` over skjermen. Det er det!

Trass i at det er eit veldig enkelt skript, så introduserer det eit par interessante idear.

1. `sleep` -*funksjonen* får micro:bit-en til å vente eit gitt antal millisekund. *Viss du vil pause programmet ditt, så gjer du det slik.*
2. Det er eit objekt `button_a` som let deg hente ut kor mange gonger den har blitt aktivert via `get_presses` -metoden.

Sidan `get_presses` gir ein numerisk verdi, og `display.scroll` berre viser tekst, så må me konvertere den numeriske verdien til ein tekststreng. Me gjer det med `str` -funksjonen (namnet er kort for *string* som kanskje gjer det enklare å hugse).

Den tredje linja er litt som ein lauk - den har fleire lag. Viss du tenker på parentesane som laga på lauken vil du leggje merke til at `display.scrolll` inneheldt `str` som igjen inneheldt `button_a.get_presses` . Python startar å skrelle lauken innanfrå og ut. I klartekst startar den altså med dei inste parantesane og går utover. Det kallar me gjerne for *nesting* av funksjonar.

La oss late som du har trykka knappen 10 gonger. Her er korleis Python tolkar det som skjer på den tredje linja:

Python les heile linja og hentar ut verdien frå `get_presses` :

```
display.scroll(str(button_a.get_presses()))
```

No som Python veit kor mange knappetrykk som har skjedd, så kan den konvertere den numeriske verdien til ein tekststreng.

```
display.scroll(str(10))
```

Endeleg veit Python kva som skal rulle over skjermen:

```
display.scroll("10")
```

Handlingsløkker

Ofte treng du at programmet ditt skal vente på at noko skal skje. For å gjere det kan du få ein liten bit kode til å køyre om att og om att, og reagere på ulike input - til dømes at du trykkar på `A` .

Slike kodesnuttar kallar me `while`-*løkker*. I Python kan du lage dei ved å bruke `while` for å sjekke om noko er sant, og viss det er det blir ei *kodeblokk* (innmaten i løkka) køyrt. Viss det ikkje er sant, så bryt den ut av løkka, og fortset med reisten av programmet.

Python gjer det enkelt å definere kodeblokker. Si at me har ei hugseliste skrive på papir. Den kan sjå om lag slik ut:

```
Handle
Reingjere takrenna
Klyppe plena
```

Viss me vil gjere hugselista meir detaljert, så kan den bli utvida slik:

```
Handling:
   Egg
   Bacon
   Tomater
Reingjere takrenna:
   Låne stige frå naboen
   Finne hanskar og plastpose
   Returnere stige til naboen
Klyppe plena:
   Tømme grasklypparen når den er full
   Sjekke drivstoffnivå til grasklypparen
```

Det er åpenbart at hovudoppgåvene er brotne ned til mindre oppgåver med *innrykk* (indented) under hovudoppgåvene. Slik at `Egg`, `Bacon` og `Tomater` åpenbart er kopla til `Handling`. Ved å bruke innrykk blir det enklare å få oversikt, og me kan enklare sjå samanhengen mellom ulike oppgåver.

Dette kallast *nesting*. Me kan bruke nesting til å definere ei kodeblokk som følgjer:

```
from microbit import *

while running_time() < 10000:
    display.show(Image.ASLEEP)

display.show(Image.SURPRISED)
```

Funksjonen `running_time` returnerer antal millisekund sidan micro:bit-en vart starta.

Linja `while running_time() < 10000:` sjekkar om tida er mindre enn ti tusen millisekund (ti sekund). Viss den er det, så visast `Image.ASLEEP`. Merk korleis dette er rykka inn under `while`-løkka *akkurat som i hugselista vår*.

Det er klart at viss køyretida er større enn eller lik 10000 millisekund, så vil skjermen vise `Image.SURPRISED`. Kvifor? Fordi vilkåret til `while`-løkka er usant (`running_time` er ikkje lengre `< 10000`). I det tilfellet er løkka ferdig, og programmet vil fortsetje under `while`-løkka si kodeblokk.

Handtering av løkker

Viss me vil at MicroPython skal reagere på eit knappetrykk bør me plassere den i ei løkke som går evig og sjekke om knappen `is_pressed`.

Å lage ei løkke som går for alltid er enkelt:

```
while True
    # gjer noko
```

Hugs at `while` sjekkar om noko er sant (`True`) for å finne ut om den skal køyre kodeblokka eller ikkje. Det er åpenbart at `True` alltid er sant, så dermed har du laga ei evig løkke!

La oss lage eit veldig enkelt elektronisk kjæledyr. Den er alltid trist viss du ikkje trykkar `A`. Viss du trykkar `B` så døyr dyret. (Eg innser at dette ikkje er eit veldig hyggeleg spel, så kanskje du kan klare å forbetre det).

```
from microbit import *

while True:
    if button_a.is_pressed():
        display.show(Image.HAPPY)
    elif button_b.is_pressed():
        display.show(Image.SKULL)
        sleep(1000)
        break
    else:
        display.show(Image.SAD)

display.clear()
```

Ser du korleis me sjekkar kva knappar som blir trykt? Me brukte `if`, `elif` (kort for "else if") og `else`. Desse kallast for *vilkår* og virkar som følgjer:

```
if noko is True:
    # gjer ein ting
elif ein annan ting is True:
    # gjer ein annan ting
else:
    # gjer endå ein ny ting.
```

Dette er veldig likt engelsk!

Metoden `is_pressed` produserer berre to resultat: `True` eller `False`. Når du heldt inne knappen returnerer den `True`, elles returnerer den `False`. Koden over seier det følgjande på norsk: "For evig og alltid, viss A blir trykt vis eit smilande ansikt, viss B blir trykt vis ein hovudskalle i 1 sekund og bryt deretter løkka, elles vis eit trist ansikt". Me bryt ut av løkka (stoppar programmet frå å køyre for alltid) ved å bruke `break`.

Lag spelet mindre tragisk

Kan du tenke på måtar å gjere spelet mindre tragisk på? Korleis kan du sjekke om *begge* knappane er trykka ned samstundes?

Hint: Python har `and`, `or` og `not` - logiske operatorar for å sjekke fleire logiske påstandar samstundes (ting som anten er `True` eller `False`).

Neste oppgåve i samlinga er Python: Tilfeldig (../python_random/python_random_nb.html). Klikk vidare for å halde fram gjennom samlinga.

Lisens: The MIT License (MIT) (https://github.com/bbcmicrobit/micropython/blob/master/LICENSE)