

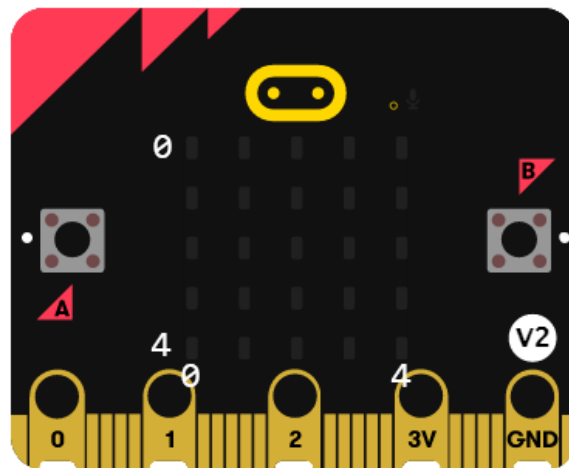
LED mozaika

Jméno a příjmení _____

Datum _____

Třída _____

Plocha 5×5 LED bude v této úloze sloužit jako malovací pole. Pomocí tlačítek si budeme moci zvolit jakou LED rozsvítíme a jakou necháme zhasnutou. Tím můžeme na poli tvořit různé tvary.



1. Nejdříve si v bloku „při startu“ vytvoříme proměnné x a y, které v sobě budou obsahovat aktuální souřadnice.
2. Nyní si vezmeme blok „opakuj stále“, ve kterém realizujeme blikání kurzoru.
3. Nyní si zvolíme vstupy pro pohybování kurzorem, vypnutí/zapnutí kurzoru, vymazání kresby a přepnutí „pixelu“ (rozsvícení/zhasnutí LED).
4. Jako poslední přichází nejtěžší část. Naprogramování pohybu kurzoru po poli. Na pomoc použijte obrázek micro:bitu výše, kde jsou číselně označeny souřadnice. Nejdříve začneme volbou vstupů, které budeme používat („natahání“ do vývojového prostředí). Zamyslete se, jak se budou souřadnice x a y měnit, když půjdeme doprava, doleva, nahoru a dolů. V každém vstupu pak adekvátně upravte souřadnice a pak je vždy obě předejte metodě *pohyb*.