

Název úlohy	Zeptáme se publika 2/2
Třída	4. třída
Úloha splňuje rámce	<ul style="list-style-type: none"> • ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ – řešení problému krokováním, programování, kontrola řešení
Propojení s RVP výstupy	<ul style="list-style-type: none"> • I-5-2-03 - Žákyně/žák v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy
Propojení s ŠVP výstupy	<ul style="list-style-type: none"> • Žákyně/žák sestaví program pro micro:bit • Žákyně/žák oživí micro:bit, otestuje jeho chování • Žákyně/žák používá opakování, události ke spouštění programu
Časová náročnost	20 minut
Stručný popis úlohy	Druhá ze dvou částí úlohy, pomocí které žáci vytvoří hlasovací systém.
Odkaz na rozšíření	https://github.com/microbit-cz/pxt-voting-collector-extension
Odkaz na řešení	https://github.com/microbit-cz/pxt-voting-collector-demo-easy

Zeptáme se publika 2/2

Začátek

Tyto dvě úlohy dohromady zrealizují sběr jakýchkoli dat (hlasování). Na to bude potřeba jeden server („výběrčí dat“) a N hlasujících zařízení.

Ve druhé části hlasování bude za úkol udělat server (tzn. shromažďování hlasů).

Žák/Žákyně se v této úloze naučí/procvičí

- Práce se sekci *Rádio* v *MakeCode*
- Používání vstupů
- Seznámení se sériovými čísly

Co budete potřebovat

- PC s přístupem k [MakeCode](#)
- Propojovací USB kabel s micro USB koncovkou
- Micro:bit

Rozšíření

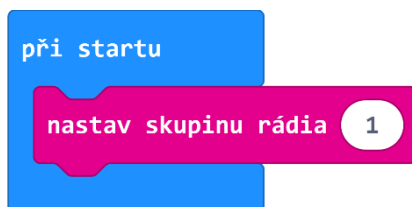
Popis rozšíření

Zobraz výsledky 	<ul style="list-style-type: none">• zobrazí dosavadní výsledky hlasování• bez parametrů• bez návratové hodnoty
Spust' nové hlasování 	<ul style="list-style-type: none">• spustí nové hlasování a smaže uložená data• bez parametrů• bez návratové hodnoty
Zaznamenej hlas se sériovým číslem  	<ul style="list-style-type: none">• zaznamená nový hlas• parametry:<ul style="list-style-type: none">○ hlas (text)○ sériové číslo (číslo)• bez návratové hodnoty

Možný postup v úloze

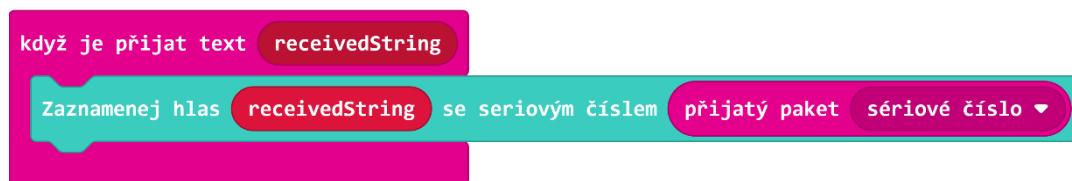
1. Nastavení rádia (Bluetooth)

Jako první nastavíme rádiovou skupinu. Skupina musí mít stejné číslo jako v předchozí části této úlohy na microbitech, které fungují jako hlasovače.



2. Zaznamenání přichozího hlasu

Nyní se postaráme o zaznamenání každého hlasu, který nám přijde. Díky tomu, že jsme si na hlasovacím microbitu v první části úlohy povolili odesílání sériového čísla, můžeme ho získat přes blok *přijatý paket*, který se nachází v sekci *Rádio*.



3. Zvolení vstupů

Jako poslední si vybereme, jakým vstupem chceme zobrazovat výsledky a spouštět nové hlasování. V příkladu jsou použity *tlačítko A* a *tlačítko B*.

