

## Světelná závora

Jméno a příjmení \_\_\_\_\_

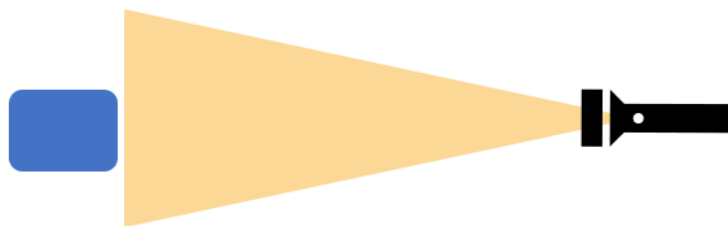
Datum \_\_\_\_\_

Třída \_\_\_\_\_

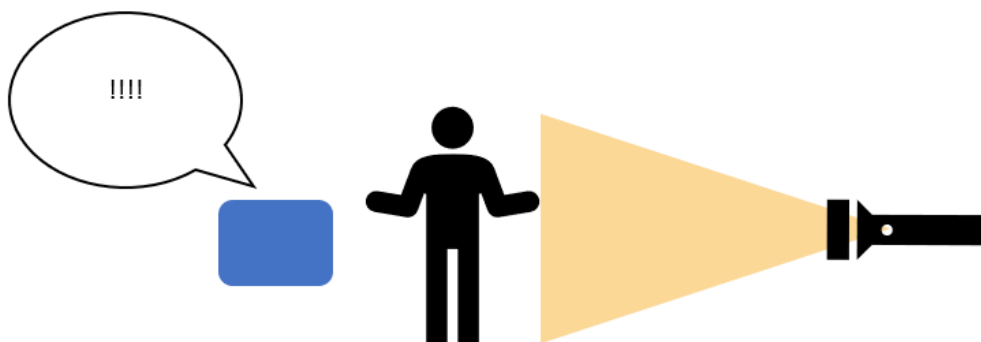
Na obrázku vidíme microbit (modrá kostička vlevo) a baterku (nebo jakýkoliv zdroj světla). Baterku nejdříve rozsvítíme a poté zkalibrujeme microbit.

*Kalibrace* nám v této chvíli zajistí to, že bude microbit brát rozsvícenou baterku jako výchozí stav. Na opačný stav než výchozí, pak bude reagovat pípáním.

Po kalibraci tedy microbit bude potichu, dokud na něj budeme svítit baterkou.



V tu chvíli, kdy si mezi baterku a microbit někdo stoupne (nebo tam například strčí ruku), microbit si všimne, že je kolem něj větší tma, než je zvyklý, a tak začne houkat.



1. Nejdříve si založíme nějakou proměnnou, která bude představovat stav naší hry. Když zmáčkne například tlačítko A, tak chceme, aby se hra zapnula/vypnula (zkrátka aby prohodila svůj stav). Pokud je potřeba hru zapnout, tak zavoláme blok „Zkalibruj a nastav toleranci“.
2. A v bloku „Při porušení hladiny světla“ chceme zvuk přehrát jen v moment, kdy máme hru zapnutou.