

Název úlohy	Zeptáme se publika 1/2
Třída	4. třída 6. třída
Úloha splňuje rámce	<ul style="list-style-type: none"> DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ – kódování a přenos dat 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 I-9-2-05 - Žákyně/žák v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za něj; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby
Propojení s ŠVP výstupy	<ul style="list-style-type: none"> Žákyně/žák Žákyně/žák v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídící chování micro:bitu Žákyně/žák v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program, dbá na jeho čitelnost a přehlednost
Časová náročnost	25 minut (1. stupeň), 15 minut (2. stupeň)
Stručný popis úlohy	První ze dvou částí úlohy, pomocí které žáci vytvoří hlasovací systém.
Odkaz na rozšíření	Bez rozšíření
Odkaz na řešení	https://github.com/microbit-cz/pxt-voting-voter-demo

Zeptáme se publika 1/2

Začátek

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

V první části budeme dělat hlasovací zařízení.

Žák/Žákyně se v této úloze naučí/procvičí

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

Co budete potřebovat

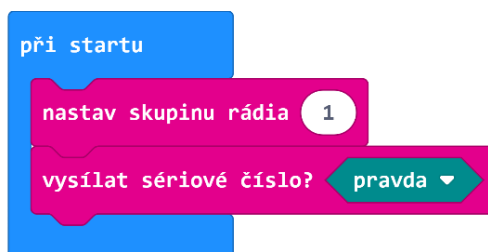
- PC s přístupem k [MakeCode](#)
- Propojovací USB kabel s micro USB koncovkou
- Micro:bit

Možný postup v úloze

1. Nastavení komunikace (rádio)

Jako vždy budeme komunikovat pomocí rádiových skupin a tím pádem ji musíme nastavit číslo.

Jako druhou věc, co dáme do bloku *při startu*, je též blok ze sekce *Rádio*. Tento blok povoluje microbitu vysílat jeho sériové číslo, které budeme v druhé části této úlohy používat na zaznamenávání odpovědí.



2. Zprovoznění hlasovacích vstupů

Každé zařízení bude mít 4 hlasovací možnosti. Serveru nebudeme posílat přímo jednu z možností, ale jen písmeno A, B, C nebo D. Server si pak „přeloží“ písmeno na odpovídající možnost, ve verzi pro první stupeň sám, ve verzi pro druhý stupeň po naprogramování žáky.

V této části úlohy nám ale pouze zbývá vybrat si libovolné vstupy (v příkladu zvoleny tlačítka a dotykové logo microbitu) pro každou odpověď a do každého z nich vložit blok, který bude odesílat písmeno vybrané odpovědi.

Blok *zobraz text* slouží pouze k tomu, že se nám po odhlasování na displeji ukáže, pro kterou variantu jsme hlasovali.

