

κατά την έναρξη

Ξεκίνα τον κώδικα

κατά την έναρξη

Inclusive ER

01

micro:bit

για πάντα

Εκτέλεσε συνεχώς τον κώδικα

για πάντα

Inclusive ER

02

micro:bit

κατά την έναρξη

Εκτελείται για να εκκινήσει το micro:bit

κατά την έναρξη

Χρησιμοποιείται για τις αρχικές ρυθμίσεις
(π.χ. αρχικοποίηση τιμών, καθαρισμό οθόνης)
και την εκκίνηση του προγράμματος

για πάντα

Εκτελεί συνεχώς το σύνολο των εντολών που
τοποθετούνται μέσα στο μπλοκ

για πάντα

Χρησιμοποιείται για να εκτελεί συνεχώς τον
κύριο κώδικα της βασικής δραστηριότητας που
θέλουμε να πραγματοποιεί το micro:bit.

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη
στη μέση



2. Κόλλησε τις
πλάτες μεταξύ
τους



3. Κόψε το
περίγραμμα

εμφάνισε αριθμό

Εμφάνισε έναν αριθμό στην οθόνη LED του micro:bit

εμφάνισε αριθμό 5

Inclusive ER

03

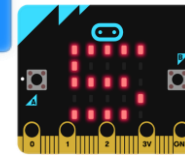
micro:bit

εμφάνισε αριθμό ○

Μετακινεί στην οθόνη
όποιον αριθμό βάλουμε μέσα στον κύκλο

κατά την έναρξη

εμφάνισε αριθμό 5

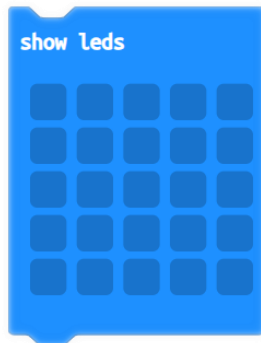


Εάν ο αριθμός που βάλουμε μέσα στον κύκλο
έχει περισσότερα από ένα ψηφία, κάθε ψηφίο
μετακινείται στην οθόνη ξεχωριστά

show leds

Εμφάνισε μια εικόνα στην οθόνη LED του micro:bit

show leds



Inclusive ER

04

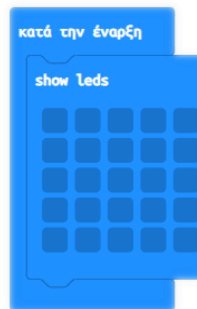
micro:bit

show leds

Εμφανίζει την εικόνα που θέλουμε στην
οθόνη του micro:bit

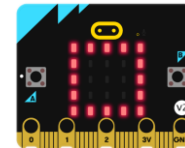
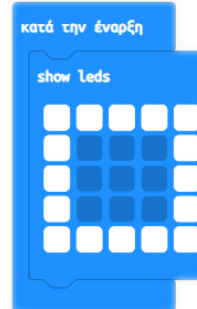
κατά την έναρξη

show leds



κατά την έναρξη

show leds



Εάν π.χ. θέλουμε να εμφανιστεί στην οθόνη του
micro:bit ένα τετράγωνο, επιλέγουμε τα
κατάλληλα LED στο μπλοκ



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ
DEMOCRITUS UNIVERSITY OF THRACE

IEES Lab

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη
στη μέση



2. Κόλλησε τις
πλάτες μεταξύ
τους



3. Κόψε το
περίγραμμα

εμφάνιση εικονιδίου

Εμφάνισε εικονίδιο στην οθόνη LED του micro:bit



Inclusive ER

05

micro:bit

εμφάνιση εικονιδίου ▾

Εμφανίζει το επιλεγμένο εικονίδιο στην οθόνη LED του micro:bit



εμφάνισε συμβολοσειρά

Εμφάνισε κείμενο στην οθόνη LED του micro:bit



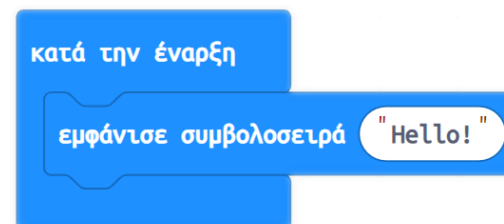
Inclusive ER

06

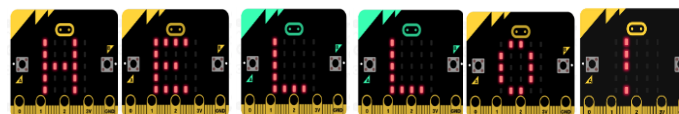
micro:bit

εμφάνισε συμβολοσειρά ○

Εμφανίζει στην οθόνη του micro:bit τον χαρακτήρα που τοποθετούμε μέσα στον κύκλο



Εάν οι χαρακτήρες είναι περισσότεροι από έναν εμφανίζονται στην οθόνη ένας-ένας ξεχωριστά



Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

καθαρισμός οθόνης

Σβήσε όλα τα LED της οθόνης του micro:bit

καθαρισμός οθόνης

Inclusive ER

07

micro:bit

καθαρισμός οθόνης

Σβήνει όλα τα LED από την οθόνη του micro:bit

κατά την έναρξη

καθαρισμός οθόνης

Πραγματοποιείται εκκαθάριση της οθόνης από
οποιοδήποτε κώδικα ή οποιαδήποτε γραφικά

παύση (ms)

Σταμάτα τον κώδικα επιλέγοντας έναν
αριθμό παύσης

παύση (ms) 100 ▼

Inclusive ER

08

micro:bit

παύση (ms)

Κάνει παύση του προγράμματος για όσο
χρόνο ορίζει ο αριθμός μέσα στον κύκλο

κατά την έναρξη

παύση (ms) 100

- ✓ 100 ms
- 200 ms
- 500 ms
- 1 second
- 2 seconds
- 5 seconds

Ο χρόνος παύσης μετρείται σε (ms)

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη
στη μέση



2. Κόλλησε τις
πλάτες μεταξύ
τους



3. Κόψε το
περίγραμμα

όταν πιεστεί το πλήκτρο button

Ξεκίνα τον κώδικα πατώντας A ή B ή A+B

όταν πιεστεί το πλήκτρο button A ▾



Inclusive ER

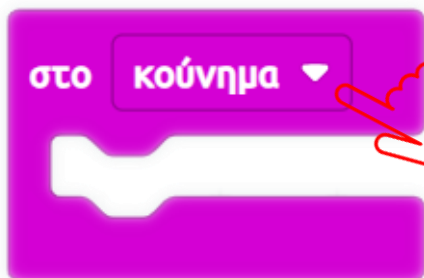
09

micro:bit

στο

Ανιχνεύει μια ενέργεια στο micro:bit

στο κούνημα ▾



Inclusive ER

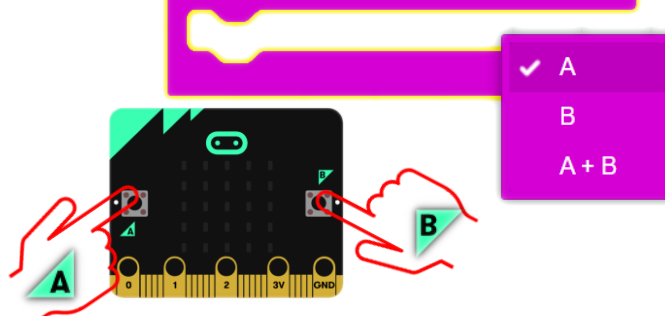
10

micro:bit

όταν πιεστεί το πλήκτρο button ▾

Πιέζονται και απελευθερώνεται
τα πλήκτρα A, B, A+B

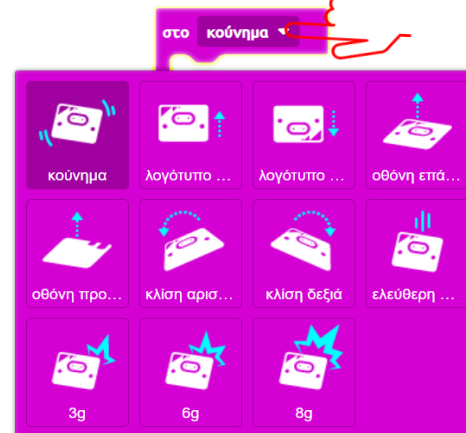
όταν πιεστεί το πλήκτρο button A ▾



Όταν πιεστεί και αφηθεί αμέσως το πλήκτρο A ή
B ή A+B εκτελούνται οι εντολές που έχουμε
ορίσει

στο ▾

Ανιχνεύει μια ενέργεια στο micro:bit



Επιλέγεται η ενέργεια που θέλουμε στο
micro:bit και έπειτα εκτελούνται οι εντολές που
έχουμε ορίσει

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη
στη μέση



2. Κόλλησε τις
πλάτες μεταξύ
τους



3. Κόψε το
περίγραμμα

όταν πιεστεί ο ακροδέκτης

Πίεσε έναν ακροδέκτη στο micro:bit

όταν πιεστεί ο ακροδέκτης

P0 ▾

όταν πιεστεί ο ακροδέκτης ▾

Πιέζεται και απελευθερώνεται ο ακροδέκτης που έχουμε επιλέξει (P0, P1, P2), εκτελώντας τις εντολές που έχουμε ορίσει

όταν πιεστεί ο ακροδέκτης

P0 ▾

✓ P0

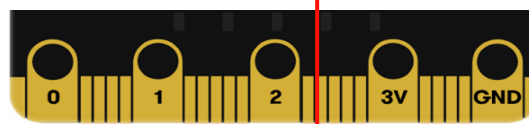
P1

P2

Inclusive ER

11

micro:bit



κουμπί είναι πατημένο

Πίεσε συνεχώς ένα κουμπί στο micro:bit

κουμπί A ▾ είναι πατημένο

κουμπί ▾ είναι πατημένο

Πιέζει συνεχώς ένα κουμπί χωρίς να το απελευθερώνει

κουμπί A ▾ είναι πατημένο

✓ A

B

A + B

Αν έχει πατηθεί ένα από τα πλήκτρα του micro:bit (A ή B) ή και τα δύο πλήκτρα ταυτόχρονα (A + B), εκτελεί τις εντολές που έχουμε ορίσει

Inclusive ER

12

micro:bit

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

επίπεδο φωτισμού

Βρες πόσο φωτεινός είναι ο χώρος που βρίσκεσαι

επίπεδο φωτισμού

Inclusive ER

13

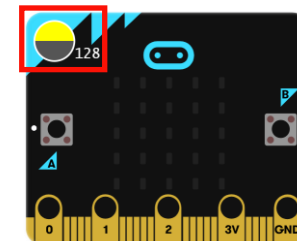
micro:bit

επίπεδο φωτισμού

Βρίσκει το επίπεδο φωτός ενός χώρου (πόσο φωτεινό ή σκοτεινό είναι)

επίπεδο φωτισμού

Το επίπεδο φωτός 0 σημαίνει σκοτεινός χώρος και το επίπεδο φωτός 255 σημαίνει χώρος με έντονο φως



θερμοκρασία (°C)

Λάβε τη θερμοκρασία του χώρου που βρίσκεσαι

θερμοκρασία (°C)

Inclusive ER

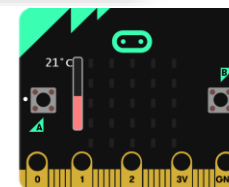
14

micro:bit

θερμοκρασία (°C)

Λαμβάνει τη θερμοκρασία του χώρου που βρισκόμαστε (εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο) και την εμφανίζει στο micro:bit

θερμοκρασία (°C)



Η θερμοκρασία μετριέται σε βαθμούς Κέλσιου (°C)

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



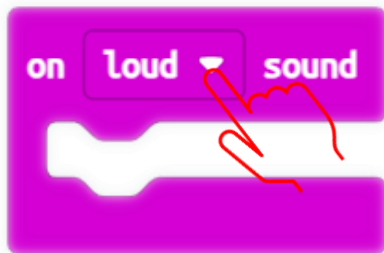
2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

on sound

Επέλεξε την ένταση του ήχου που θα ανιχνεύσει το micro:bit



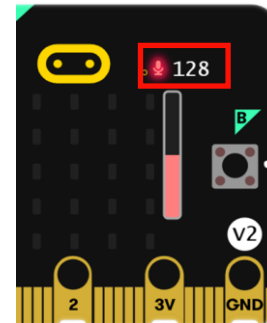
Inclusive ER

15

micro:bit

on ▾ sound

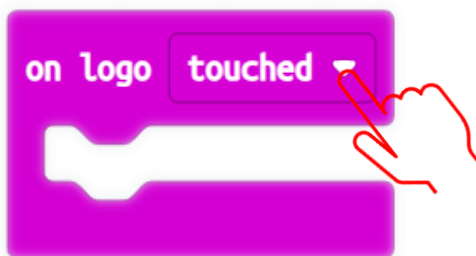
Ενεργοποιεί τον αισθητήρα ήχου στο micro:bit. Διαθέσιμο μόνο στο micro:bit v2



Το μικρόφωνο στον αισθητήρα ήχου ανιχνεύει χαμηλό (quiet) ή δυνατό (loud) ήχο και εκτελεί τις εντολές που έχουμε ορίσει

on logo

Επέλεξε την ενέργεια που θα ανιχνεύσει το logo του micro:bit και εκτέλεσε



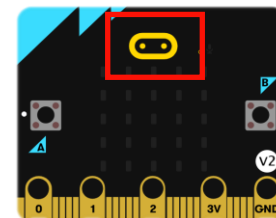
Inclusive ER

16

micro:bit

on logo ▾

Ενεργοποιεί τον αισθητήρα λογότυπου στο micro:bit που λειτουργεί σαν ένα κουμπί αφής. Διαθέσιμο μόνο στο micro:bit v2



Εκτελούνται οι εντολές που θέλουμε όταν ανιχνευτεί κάποια ενέργεια στον αισθητήρα. Χρήσιμο σε περιβάλλοντα που υποστηρίζουν αφή (π.χ. οθόνες αφής)

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

μουσική

Επέλεξε μια ενέργεια για τη μελωδία

μουσική έγινε αναπαραγωγή νότας μελωδίας ▾



Inclusive ER

17

micro:bit

play

Παίξε μελωδία

play tone Μεσαία Ντο for 1 ▾ κτύπος until done ▾



Inclusive ER

18

micro:bit

μουσική ▾

Ελέγχει την ενέργεια που έχουμε επιλέξει για τη μουσική μελωδία και αν είναι ορθή, εκτελεί τον κώδικα

μουσική έγινε αναπαραγωγή νότας μελωδίας ▾

- ✓ έγινε αναπαραγωγή νότας μελωδίας
 - η μελωδία ξεκίνησε
 - η μελωδία τελείωσε
 - μελωδία επαναλήφθηκε
 - έγινε αναπαραγωγή παρασκηνιακής νότας μελωδίας
 - η παρασκηνιακή μελωδία ξεκίνησε
 - η παρασκηνιακή μελωδία τελείωσε
 - η παρασκηνιακή μελωδία επαναλήφθηκε
 - η παρασκηνιακή μελωδία σταμάτησε
 - έγινε επαναφορά της παρασκηνιακής μελωδίας

play



Αναπαράγει τον ήχο που επιλέγουμε από το πιάνο σε συγκεκριμένο κτύπο (1, 1/2, 1/4, ..., 4) και σε συγκεκριμένη λειτουργία

play tone Μεσαία Ντο for 1 ▾ κτύπος until done ▾



Χαμηλή Ντο

- ✓ 1
- 1/2
- 1/4
- 1/8
- 1/16
- 2
- 4

- ✓ until done
 - in background
 - looping in background



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ DEMOCRITUS UNIVERSITY OF THRACE

IEES Lab

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

σχεδίαση x y

Άναψε συγκεκριμένο LED στην οθόνη του micro:bit



Inclusive ER

19

micro:bit

εναλλαγή x y

Αναβόσβησε συγκεκριμένο LED στην οθόνη του micro:bit



Inclusive ER

20

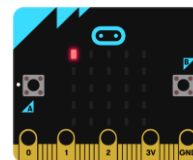
micro:bit

σχεδίαση x y

Ανάβει ένα συγκεκριμένο LED στην οθόνη του micro:bit. Οι x και y συντεταγμένες δέχονται τιμές από 0 έως 4

κατά την έναρξη

σχεδίαση x y



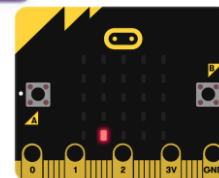
Παράδειγμα: Στη θέση x=0, y=0 ανάβει το πάνω αριστερό LED. Αυτό συμβαίνει διότι οι συντεταγμένες αυξάνονται προς τα δεξιά για το x και προς τα κάτω για το y

εναλλαγή x y

Αναβοσβήνει ένα LED στην οθόνη του micro:bit με τις συντεταγμένες που του έχουμε ορίσει

κατά την έναρξη

εναλλαγή x y



Παράδειγμα: Στη θέση x=1, y=4 αναβοσβήνει το συγκεκριμένο LED που απεικονίζεται στην εικόνα

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



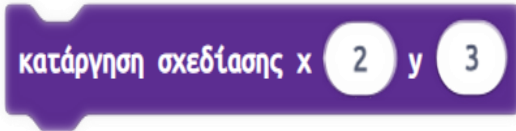
2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

κατάργηση σχεδίασης x y

Σβήσε το LED στην οθόνη του micro:bit που βρίσκεται σε συγκεκριμένη θέση



Inclusive ER

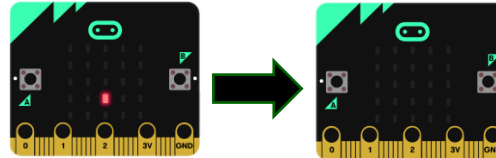
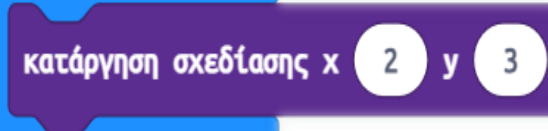
21

micro:bit

κατάργηση σχεδίασης x ○ y ○

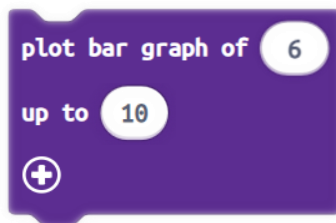
Σβήνει το LED στη συγκεκριμένη θέση της οθόνης του micro:bit, σύμφωνα με τις συντεταγμένες που έχουμε ορίσει

κατά την έναρξη



plot bar graph of up to

Εμφάνισε ένα ραβδωτό γράφημα στην οθόνη του micro:bit



Inclusive ER

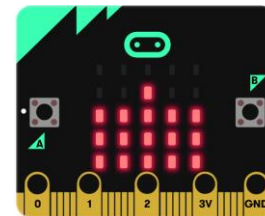
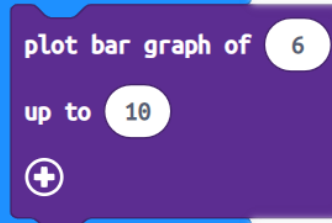
22

micro:bit

plot bar graph of ○ up to ○

Εμφανίζει ένα ραβδωτό γράφημα στην οθόνη του micro:bit σύμφωνα με μια αναλογία

κατά την έναρξη



Τα LED του micro:bit είναι 25. Για παράδειγμα, αν η μέγιστη τιμή είναι 10 και η αριθμητική τιμή είναι 6, τότε θα ανάψουν 16 LED



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ
DEMOCRITUS UNIVERSITY OF THRACE

IEES Lab

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

επανάληψη φορές do

Επανάλαβε την εκτέλεση του κώδικα



Inclusive ER

23

micro:bit

ενώ do

Επανάλαβε τον κώδικα όσο ισχύει η συνθήκη



Inclusive ER

24

micro:bit

επανάληψη φορές do

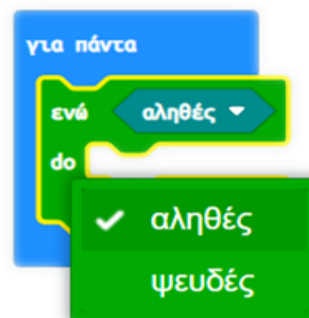
Επαναλαμβάνει τη σειρά των εντολών που έχουμε ορίσει στο μπλοκ «επανάληψη»



Για παράδειγμα οι εντολές που ορίζονται μέσα στο μπλοκ θα επαναληφθούν τέσσερις φορές

ενώ do

Επαναλαμβάνει τις εντολές ξανά και ξανά όσο ισχύει η συνθήκη που έχουμε ορίσει (αληθής ή ψευδής)



Η συνθήκη ελέγχεται πριν εκτελεστεί οποιοσδήποτε κώδικας. Αυτό σημαίνει ότι εάν η συνθήκη που ορίσαμε δεν ισχύει, η σειρά των εντολών μέσα στη συνθήκη δεν εκτελείται

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



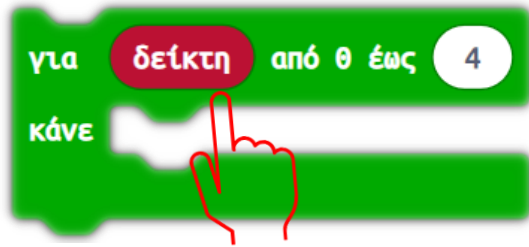
2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

για από 0 έως κάνε

Εκτέλεσε μια ενέργεια για κάθε στοιχείο



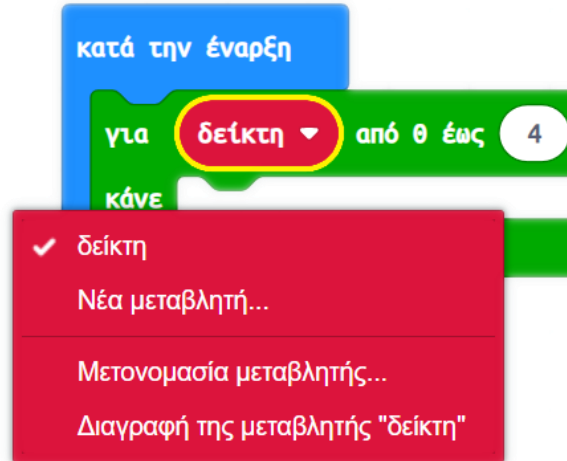
Inclusive ER

25

micro:bit

για ▽ από 0 έως ○ κάνε

Εκτελεί τις εντολές που θέλουμε για όσες φορές το έχουμε ορίσει μέσα στον λευκό κύκλο, χρησιμοποιώντας μια μεταβλητή που μετράει τις επαναλήψεις



every ms

Εκτέλεσε τον κώδικα για καθορισμένο χρονικό διάστημα



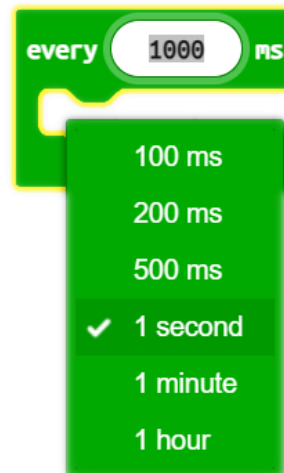
Inclusive ER

26

micro:bit

every ○ ms

Εκτελεί τις εντολές που θέλουμε ξανά και ξανά για το χρονικό διάστημα που το έχουμε ορίσει



Παρόμοιο με το μπλοκ «για πάντα», με τη διαφορά ότι υπάρχει ένα χρονικό διάστημα που έχουμε ορίσει για να περιμένει πριν εκτελεστούν οι εντολές. Ο χρόνος μετρείται σε ms



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ

IEES Lab

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

εάν τότε

Εκτέλεσε τον κώδικα εάν ισχύει η συνθήκη



Inclusive ER

27

micro:bit

εάν τότε

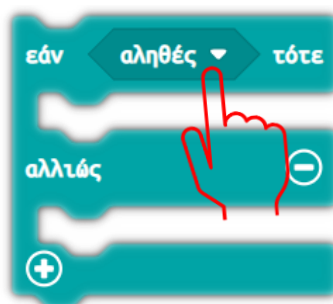
Εκτελεί τις εντολές που έχουμε ορίσει, ανάλογα με το αν μια συνθήκη είναι αληθής ή ψευδής



Οι εντολές εκτελούνται μόνο εάν ισχύει η συνθήκη που έχουμε ορίσει μέσα στο μπλοκ

εάν τότε, αλλιώς

Εκτέλεσε τον κώδικα εάν ισχύει η συνθήκη, αλλιώς εκτέλεσε άλλον κώδικα



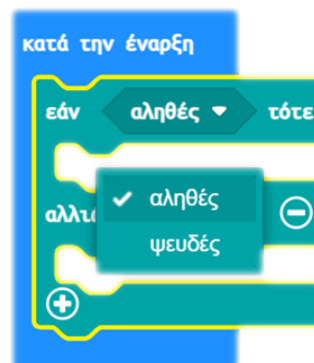
Inclusive ER

28

micro:bit

εάν τότε, αλλιώς

Εκτελεί τις εντολές που έχουμε ορίσει, ανάλογα με το αν μια συνθήκη είναι αληθής ή ψευδής



Αν ισχύει η συνθήκη που ορίζουμε, εκτελούνται οι εντολές μέσα στο μπλοκ «εάν». Σε περίπτωση που δεν ισχύει η συνθήκη, εκτελούνται οι εντολές που ορίζουμε στο μπλοκ «αλλιώς»

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



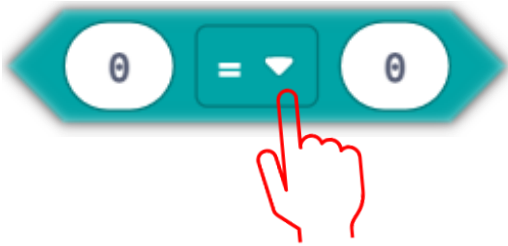
2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

σύγκριση

Έλεγε αν οι τιμές είναι ίσες



Inclusive ER

29

micro:bit



Συγκρίνει τις τιμές που τοποθετούνται μέσα στους κύκλους και ελέγχει αν οι τιμές αυτές είναι ίσες μεταξύ τους



Επιπλέον έχει τις εξής επιλογές σύγκρισης:
 \neq (διαφορετικό), $<$ (μικρότερο από),
 \leq (μικρότερο ή ίσο από), $>$ (μεγαλύτερο από),
 \geq (μεγαλύτερο ή ίσο από)

αληθές

Όρισε αληθές ή ψευδές



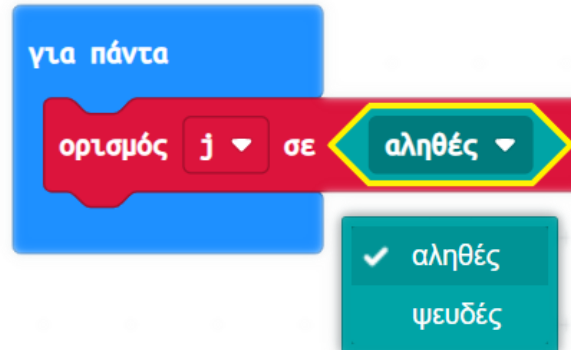
Inclusive ER

30

micro:bit

αληθές ▾

Μια τιμή ή μια συνθήκη μπορεί να οριστεί και με μια δυαδική τιμή (αληθές ή ψευδές). Αυτή η δυαδική τιμή ελέγχεται και αν είναι ορθή, εκτελούνται οι εντολές που θέλουμε



Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



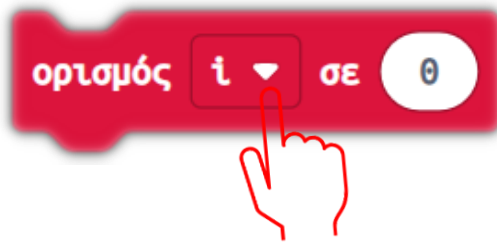
2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

ορισμός σε

Δημιούργησε μια μεταβλητή



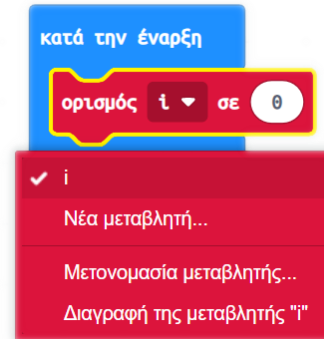
Inclusive ER

31

micro:bit

ορισμός ▽ σε ○

Δημιουργείται η μεταβλητή που θέλουμε ώστε να αποθηκεύονται κάποιες τιμές. Μπορούμε να δημιουργήσουμε όσες θέλουμε, να τις τροποποιήσουμε ανάλογα ή να τη διαγράψουμε



Υπολογίζει το άθροισμα δυο τιμών μέσα στους κύκλους και εκτελεί τις εντολές που θέλουμε ανάλογα με το αποτέλεσμα του αθροίσματος



Αντίστοιχα υπάρχει και η δυνατότητα υπολογισμού της διαφοράς (-), του γινομένου (x) και του πηλίκου (/) δυο τιμών



Inclusive ER

32

micro:bit

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

τυχαία επιλογή

Διάλεξε τυχαία έναν αριθμό

τυχαία επιλογή 0 έως 10

Inclusive ER

33

micro:bit

Τιμή αισθητήρα υγρασίας εδάφους

Διάβασε την υγρασία του εδάφους

Τιμή αισθητήρα υγρασίας εδάφους J1 (0-100)

Inclusive ER

34

micro:bit

τυχαία επιλογή 0 έως 10

Ο κώδικας επιλέγει έναν τυχαίο αριθμό που βρίσκεται μεταξύ του μικρότερου (min) και του μεγαλύτερου (max) αριθμού που έχουμε ορίσει μέσα στους κύκλους.

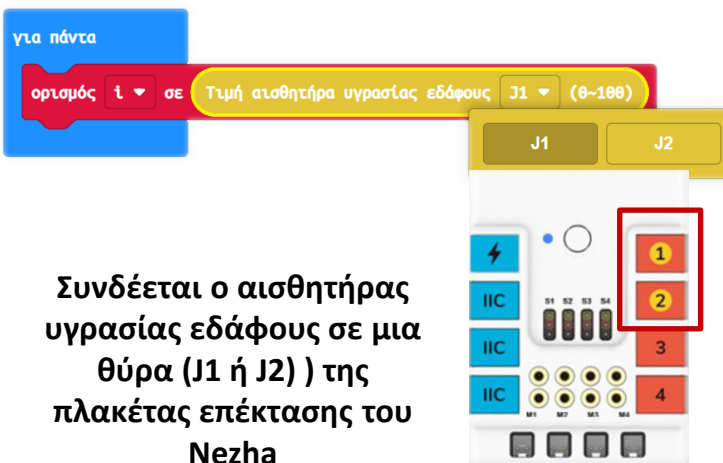
Η επιλογή περιλαμβάνει τόσο την μικρότερη όσο και τη μεγαλύτερη τιμή.

Ανάλογα με τον αριθμό που επιλέγεται, εκτελούνται οι αντίστοιχες εντολές που έχουμε ορίσει

τυχαία επιλογή 0 έως 10

Τιμή αισθητήρα υγρασίας εδάφους ▾

Μπλοκ από την επέκταση PLANETX. Μετράει την τιμή της υγρασίας εδάφους και την αποθηκεύει στη μεταβλητή που ορίσαμε πριν



Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

ο αισθητήρας Χρώματος ανίχνευσε

Ανίχνευσε χρώμα

0 αισθητήρας Χρώματος ανίχνευσε Κόκκινο

Inclusive ER

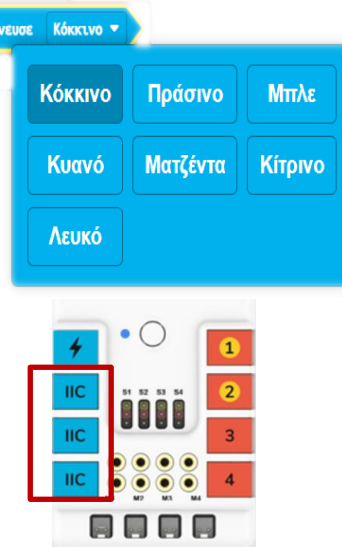
35

micro:bit

ο αισθητήρας Χρώματος ανίχνευσε ▾

Μπλοκ από την επέκταση PLANETX. Ανιχνεύει ένα χρώμα μέσω ενός αισθητήρα χρώματος

Συνδέεται ο αισθητήρας χρώματος σε μια από τις τρεις θύρες IIC (I²C) της πλακέτας επέκτασης Nezha. Επιλέγεται το επιθυμητό χρώμα και όταν ο αισθητήρας το εντοπίσει, εκτελούνται οι εντολές που θέλουμε



ο αισθητήρας χειρονομίας ανίχνευσε κίνηση :

Ανίχνευσε κίνηση

0 αισθητήρας χειρονομίας ανίχνευσε κίνηση : Καθόλου κίνηση

Inclusive ER

36

micro:bit

ο αισθητήρας χειρονομίας ανίχνευσε κίνηση: ▾

Μπλοκ από την επέκταση PLANETX. Ανιχνεύει κίνηση μέσω ενός αισθητήρα κίνησης

Συνδέεται ο αισθητήρας κίνησης σε μια από τις τρεις θύρες IIC (I²C) της πλακέτας επέκτασης Nezha, ανιχνεύοντας διάφορες κινήσεις και εκτελώντας τις εντολές που θέλουμε



Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



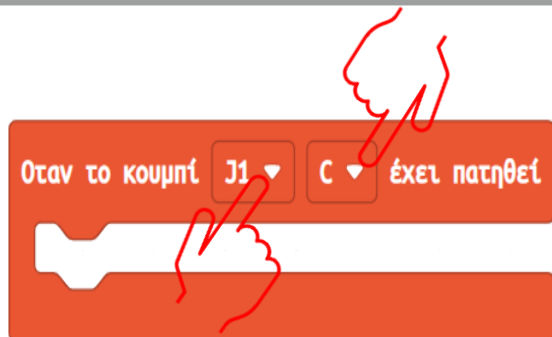
2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα

όταν το κουμπί έχει πατηθεί

Πάτησε το κουμπί στη θέση της πλακέτας



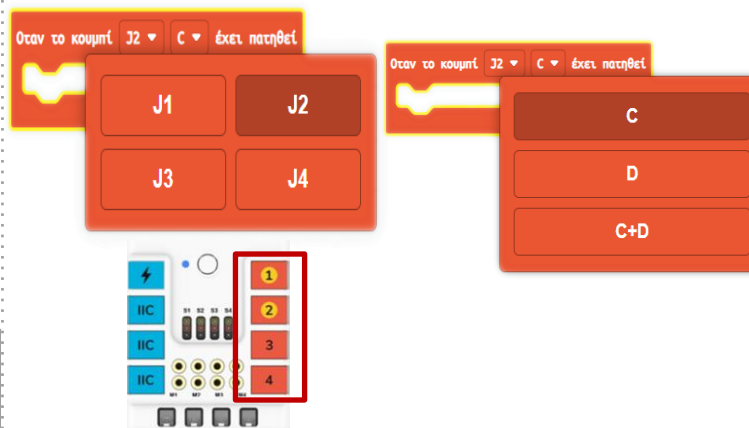
Inclusive ER

37

micro:bit

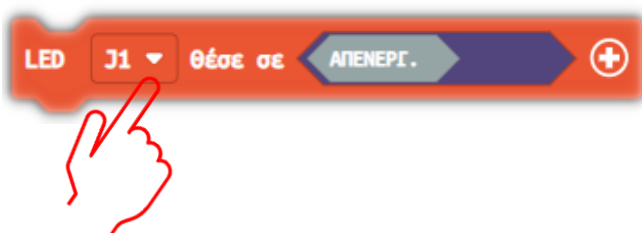
όταν το κουμπί ▾ ▾ έχει πατηθεί

Μπλοκ από την επέκταση PLANETX. Συνδέεται ένα κουμπί σε μια από τις θύρες (J1, J2, J3, J4) της πλακέτας επέκτασης Nezha και εκτελούνται οι εντολές που θέλουμε όταν αυτό το κουμπί πατηθεί



LED θέσε σε

Άναψε ή σβήσε τα συνδεδεμένα φωτάκια



Inclusive ER

38

micro:bit

LED ▾ θέσε σε ▮

Μπλοκ από την επέκταση PLANETX



Συνδέεται ένα LED σε μια από τις θύρες (J1, J2, J3, J4) στην πλακέτα επέκτασης Nezha και επιλέγουμε να ανάψει, να σβήσει ή να αναβοσβήσει. Έπειτα εκτελούνται οι εντολές που θέλουμε ανάλογα με την επιλογή μας

Make an iCard



1. Δίπλωσε τη στη μέση



2. Κόλλησε τις πλάτες μεταξύ τους



3. Κόψε το περίγραμμα