





## Výplň



Okolo micro:bitu pridáme výplň, ktorá nesmie obsahovať vodivé látky. Väčšinou však obsahuje len plast, ktorý nie je vodivý. Keď výplň máme, zošijeme všetky strany hračky tak, aby výplň nevypadla. Teraz však máme 2 problémy - micro:bit nevieme vybrať a nemáme v ňom nahrať žiadny program.

Keď hračku otočíme na zadnú časť, v mieste micro:bitu do nej nastrihneme ležaté H. To nám zabezpečí, že micro:bit z tade nevypadne, spredu nie je nič vidno, avšak micro:bit môžeme pomocou krokosvoriek kedykoľvek odpojiť bez toho, aby nám vypadla výplň.





## PROGRAMUJEME

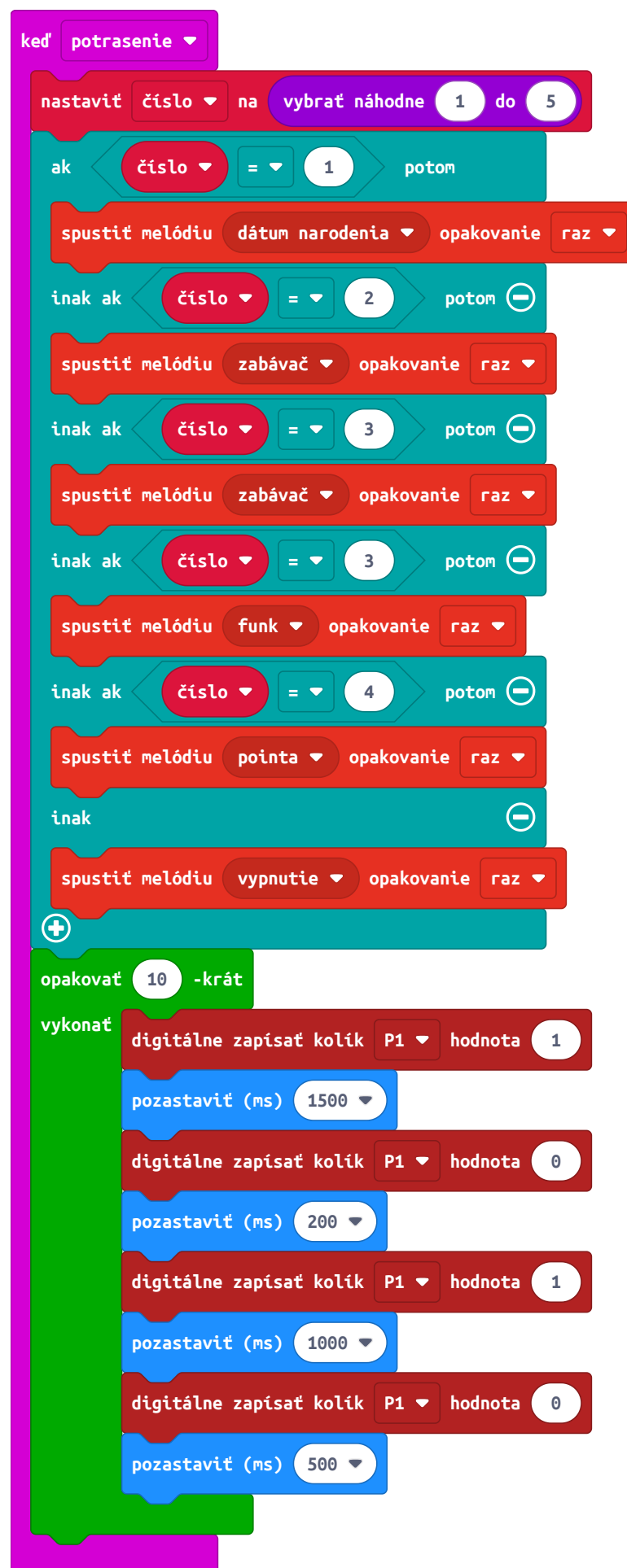
Skúsme si určiť jasný cieľ programu: Keď hračkou potrasieme, vygeneruje nám náhodnú hudbu a zároveň bude imitovať žmurkanie cez blikanie LED diód.

Z kategórie *vstup* vyberieme príkaz *keď potrasenie*. Potrebujeme nastaviť náhodné číslo napríklad od 1 do 5, takže si zadefinujeme *premennú* s názvom *číslo*. Z kategórie *matematika* vyberieme *vybrať náhodne 1 do 5*. Z logiky vyberieme podmienku a porovnávanie, pričom do hodnoty *pravda* vložíme premennú *číslo* a ak bude číslo = 1, potom vyberieme z *hudby* príkaz *spustiť melódiu zabávač opakovanie raz*. Kliknutím na plus v podmienke zadávame ďalšie podmienky, a tak si zadefinujeme, čo treba vykonať, pokiaľ sa vygeneruje číslo 2, 3, 4 alebo 5. Melódie si môžeme zvoliť podľa vlastných preferencií.

## Žmurkanie

Žmurkanie alebo blikanie LED diód budeme programovať hneď za podmienkou. Obe oči musia svietiť a žmurkať rovnako, ale vďaka paralelnému zapojeniu nám nevzniká so synchronizáciou žiadny problém. Z kategórie *Kolíky* vyberieme *digitálne zapísať kolík P1 hodnota 1*, pozastavíme, skopírujeme digitálny zápis s hodnotou 0, čím zhasneme LED diódy. Žmurkanie sa nedeje presne po určitom časovom intervale, a to si môžeme korigovať nastavením pozastavenia na rôzny počet milisekúnd.

Následne program stiahneme a vyskúšame potriasť plyšovou hračkou.



Edituj a stiahni: <http://makecode.microbit.org/2kW8hxW480yV>