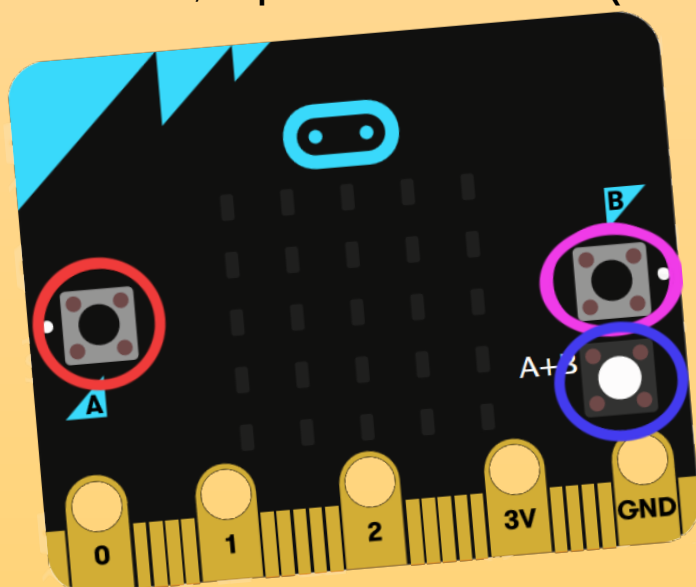


4.º

Simulador y botones



- El simulador incorporado en **Make:Code** no solo es una imagen sino que reacciona como si de la propia placa **micro:bit** se tratara.
- Al detectar el uso de bloques de botones, estos son sensibles y puedes “tocarlos” además, si utilizas la acción de pulsar los dos a la vez, aparece un botón (A+B).



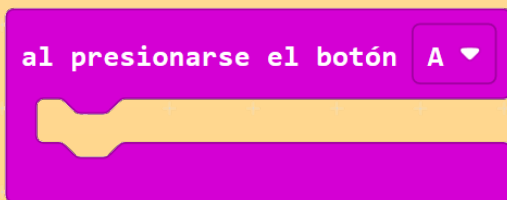
4.1

Evento VS Condición



- Algunas **entradas** (botones, pines, sensores...) pueden evaluarse como un **EVENTO** (cuando sucede) o como una **CONDICIÓN** dentro de un bloque condicional (al ejecutar la instrucción).

Como EVENTO



Como CONDICION

