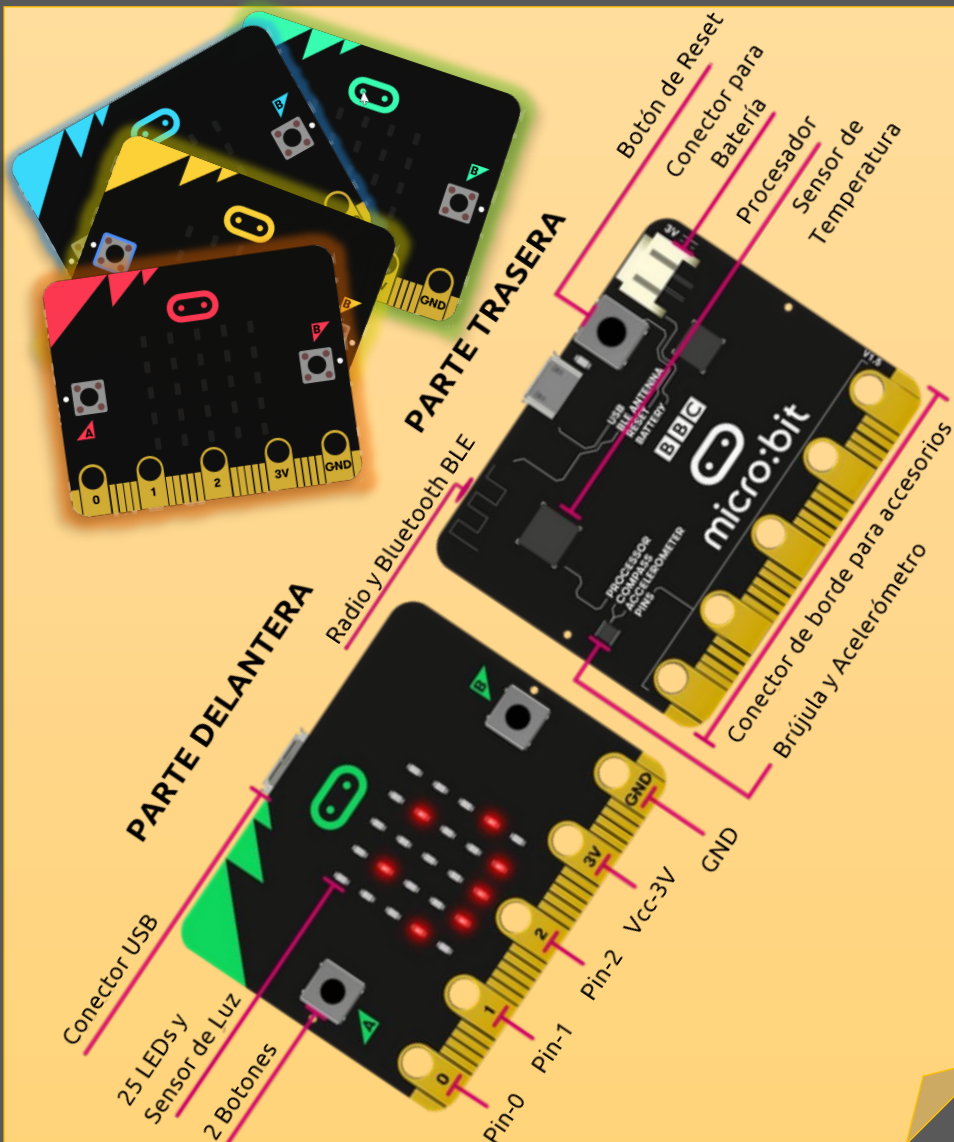


O.o

# micro:bit



Juan Pedro Perianes

  
micro:bit

Por la **parte delantera**, las tarjetas nos dan pistas para poder hacer el programa. Los colores están relacionados con la categoría donde podemos encontrar el Bloque que necesitamos

- Si la **fuerza magnética es mayor o igual al valorlman** mostramos el icono de un tic. Sino mostramos el icono de una cruz.
- Con el **Evento presionar el botón B** detenemos la animación y mostramos **valorlman**.



En la **parte trasera** encontramos el problema solucionado, algún reto relacionado o alguna nota aclaratoria



También hay **tarjetas de información** (como esta)



El color de la tarjeta se relaciona con el tipo de **Bloque** usado principalmente