

Készítsünk animációt!

Kezdjük az eszközzel való ismerkedést azzal, hogy a LED kijelzőn jelenítsünk meg különböző ábrákat és animációkat!

A munkaterületen alapesetben két blokkot is találunk. Az *indításkor* blokk tartalma egyszer, a program elindulásakor hajtódik végre. Az *állandóan* blokk tartalma állandóan ismétlődik, csakúgy, mint a korábban látott végtelen ciklus esetén.

Mindkét blokk kék színű, ez egyben arra is utal, hogy melyik kategóriába tartoznak. Ez most az Alapok kategória.

Feladatok

1. Próbáljuk ki, hogy az itt látható blokkok hatására mi fog történni a szimulátorban/eszközön! Mit tapasztalunk?
2. Bővítsük úgy a kódot, hogy indításkor az eszköz írja ki a keresztnevünket! Az ehhez szükséges blokk szintén az Alapok kategóriában található. Próbáljuk ki a programot!
3. Láthattuk, hogy a programban nemcsak szívecskét, hanem sok más ikont is meg lehet jeleníteni. Cseréljük le a szív ikonokat több, általunk választott ikonra. Bővítsük az állandóan blokk tartalmát úgy, hogy az animáció legalább öt ikonból (fázisból) álljon!
4. Nincs olyan ikon, amire szükségünk van? Semmi gond, rajzoljunk egyet kedvünk szerint! Készítsünk olyan animációt, amelynek minden fázisát mi rajzoltuk meg. Az ehhez szükséges blokkot szintén az Alapok kategóriában kell keresni.
5. A micro:bit logója pont a LED kijelző tetejénél van elhelyezve, és úgy néz ki, mintha egy robot feje lenne, két szemmel. Használjuk ki ezt, készítsünk egy robotot, amely tud integetni!



► Mit csinálnak a blokkok?

A *Bemenet* kategóriában találunk olyan vezérlőblokkokat, amelyekkel megoldható, hogy a blokkok akkor hajtódjanak végre, amikor megnyomtuk az *A* vagy a *B* gombot, vagy mindkettőt egyszerre.

Készítsünk olyan animációt, amelyben az *A* gombot lenyomva a robot az egyik karjával integet, a *B* gomb hatására pedig a másikkal! Ha mindkét gombot egyszerre megnyomjuk, akkor pedig csináljon valami egyedi mozgást, amit mi találunk ki. Az integetés legalább kétszer ismétlődjön. Keressük meg a megfelelő blokkot ehhez a Ciklusok kategóriában. Az integetés után a robot vegye fel a kiindulási helyzetét! Próbáljuk ki a projektet! Mentsük el a programot, hogy következő alkalommal folytathassuk!

