

Gyakorlás, saját ötletek megvalósítása

Most már egy új, kézzelfogható eszközt is megismertünk, amelynek kijelzőjén számokat, szöveget, ikonokat és animációkat is meg tudunk jeleníteni. Az eszköz szenzorai segítségével érzékelni tudja a környezetét, és akár gesztusokkal (pl. rázás) is irányítani lehet.

Ezek alapján újabb izgalmas programokat lehet megvalósítani.



Alkossunk együtt!



Alkossunk három-négy fős csoportokat! Gondoljuk át, hogyan lehetne továbbfejleszteni a korábban megvalósított számláló és dobókocka alkalmazást úgy, hogy minél több társasjátéknál lehessen használni segédeszközként! Gyűjtsük össze, hogy az általunk játszott és kedvelt társasjátékoknál milyen segédeszközöket kell használni, és azokat hogyan lehetne kiváltani micro:bittel!

Tervezzük meg az alkalmazást, majd valósítsuk is meg! Törekedjünk arra, hogy mindenki kapjon olyan részfeladatot, amiért ő a felelős!

Ha elkészültünk a munkánkkal, mutassuk be egymásnak a fejlesztéseket!

Otthon pedig, amikor összeül a család egy jó kis társasjátékra, lépjük meg őket azzal, hogy a micro:bitek is szerepet kapnak a játékban!

Egyéni feladat

1. Készítsünk olyan animációt, melynek szereplője egy általunk kiválasztott állat. Az *A* és *B* gombok megnyomásakor, valamint a különböző események hatására (pl. rázás, döntés) más-más animáció játszódjon le (pl. menjen balra, jobbra, ugorjon egyet stb.).
2. Készítsünk egy programajánló alkalmazást, amely különböző tevékenységeket ajánl! Ha unatkozunk, csak megrázzuk a micro:bitet, és a megjelenő ikon alapján már akár cselekedhetünk is (pl. zenehallgatás, sport, kirándulás stb.)!
3. Készítsünk egy időjárás-előrejelző alkalmazást. Az *A* gomb hatására véletlenszerűen napsugár, esőfelhő vagy hópihe alak jelenjen meg. A *B* gomb hatására pedig jelenjen meg számként, hogy a micro:bit hőmérséklet-érzékelője hány fokot érzékel.



Páros feladat

Készítsünk egy számkitalálós játékot! A játék során azt kell megtippelnünk, hogy a micro:bit milyen számra fog gondolni. Aki eltalálja, az kap egy pontot. A játékot felváltva lehet játszani. A program úgy működjön, hogy a micro:biten a *B* gomb megnyomásával lehessen növelni a kijelzön megjelenő szám értékét, az *A* gomb hatására pedig egy véletlen szám jelenjen meg 1 és 9 között.

