

= místo v paměti pro ukládání informací = krabička

Vytvořit proměnnou...

Jméno nové proměnné:

PocetBodu

Chytré pojmenování proměnné je důležité, abychom se v programu vyznali!

Například: PocetBodu HracA HracB nebo pocet_bodu hrac_a hrac_b



= dej do krabičky číslo 0



= přidej do krabičky 1



= ukaž, co je v krabičce

Úkoly:

1. POČÍTADLO

(U)

Při startu zobraz 0, při stisku A zvyš zobrazené číslo o 1, při stisku B sniž číslo o 1.

Další nápady:

- při zatřesení počítadlo vynuluj,
- zobrazuj násobku = počítej po 2 nebo po 3, apod.,
- přičítej i odečítej náhodné číslo.

Kde můžeme takové počítadlo reálně využít?

Pro každý program
založ nový projekt.



2. SKOKOMĚŘ

Počítej skoky: Při startu je 0 skoků, při zatřesení jeden skok přibude.

Při stisku A počet skoků zobraz, při stisku A+B vynuluj.

Zkus naskákat alespoň 20 skoků.
Kam nejlépe microbit připevnit?

3. DVA HRÁČI

(U)

Použijeme micro:bit jako počítadlo bodů pro dva hráče hrající kostky nebo jinou hru.

Při startu mají oba 0 bodů.

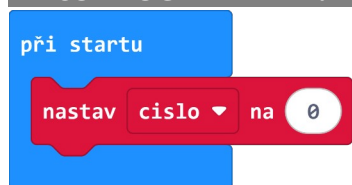
Při stisku A se přičte bod hráči A, při stisku B se přičte bod hráči B.

Při zatřesení se zobrazí "A" počet bodů A, "B", počet bodů B.



myši vybereme
jinou proměnnou

4. CO PROGRAM DĚLÁ?



Vymysli programu výstižný název.

Nahraj do micro:bitu a vyzkoušej.
Funguje podle tvých představ?

5. ODPOČET

(U)

Uprav předchozí program pomocí opakování tak,
aby po stisku A+B odpočítal od 9 do 0 a na konci zablikal.

Další nápady: Pomocí tlačítek A, B měň číslo, od kterého odpočítat.



= místo v paměti pro ukládání informací = krabička

Vytvořit proměnnou...

Jméno nové proměnné:

PocetBodu

Chytré pojmenování proměnné je důležité, abychom se v programu vyznali!

Například: PocetBodu HracA HracB nebo pocet_bodu hrac_a hrac_b



= dej do krabičky číslo 0



= přidej do krabičky 1



= ukaž, co je v krabičce

Úkoly:

1. POČÍTADLO

(U)

Při startu zobraz 0, při stisku A zvyš zobrazené číslo o 1, při stisku B sniž číslo o 1.

Další nápady:

- při zatřesení počítadlo vynuluj,
- zobrazuj násobku = počítej po 2 nebo po 3, apod.,
- přičítej i odečítej náhodné číslo.

Kde můžeme takové počítadlo reálně využít?

Pro každý program
založ nový projekt.



2. SKOKOMĚŘ

Počítej skoky: Při startu je 0 skoků, při zatřesení jeden skok přibude.

Při stisku A počet skoků zobraz, při stisku A+B vynuluj.

Zkus naskákat alespoň 20 skoků.
Kam nejlépe microbit připevnit?

3. DVA HRÁČI

(U)

Použijeme micro:bit jako počítadlo bodů pro dva hráče hrající kostky nebo jinou hru.

Při startu mají oba 0 bodů.

Při stisku A se přičte bod hráči A, při stisku B se přičte bod hráči B.

Při zatřesení se zobrazí "A" počet bodů A, "B", počet bodů B.

PocetBodu

myši vybereme
jinou proměnnou

4. CO PROGRAM DĚLÁ?



Vymysli programu výstižný název.

Nahraj do micro:bitu a vyzkoušej.
Funguje podle tvých představ?

5. ODPOČET

(U)

Uprav předchozí program pomocí opakování tak,
aby po stisku A+B odpočítal od 9 do 0 a na konci zablikal.

Další nápady: Pomocí tlačítek A, B měň číslo, od kterého odpočítat.

