

= místo v paměti pro ukládání informací = krabička

Make a Variable

New variable name:

PocetBodu

Chytré pojmenování je důležité, abychom se v programu vyznali!

Například: PocetBodu nebo dvě proměnné HracA HracB

Bez háčků a čárek.

set item to 0

Nastav proměnnou item na hodnotu 0
= dej do krabičky číslo 0

item

Myši vybereme
jinou proměnnou

change item by 1

Změň proměnnou item o 1
= přidej do krabičky 1

show number PocetBodu

Zobraz proměnnou PocetBodu
= ukaž, co je v krabičce

Úkoly:

1. POČÍTADLO:

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 a podobně

2. SKOKOMÉR:

Při startu zobraz 0, při zatřesení zvyš číslo o 1, při stisku A vynuluj.

3. DVA HRÁČI:

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

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.

Chytré pojmenování je důležité i pro celý program!

Download

skokomer

Uložený program můžeme nahrát zpět do okna makecode.

= místo v paměti pro ukládání informací = krabička

Make a Variable

New variable name:

PocetBodu

Chytré pojmenování je důležité, abychom se v programu vyznali!

Například: PocetBodu nebo dvě proměnné HracA HracB

Bez háčků a čárek.

set item to 0

Nastav proměnnou item na hodnotu 0
= dej do krabičky číslo 0

item

Myši vybereme
jinou proměnnou

change item by 1

Změň proměnnou item o 1
= přidej do krabičky 1

show number PocetBodu

Zobraz proměnnou PocetBodu
= ukaž, co je v krabičce

Úkoly:

1. POČÍTADLO:

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 a podobně

2. SKOKOMÉR:

Při startu zobraz 0, při zatřesení zvyš číslo o 1, při stisku A vynuluj.

3. DVA HRÁČI:

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

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.

Chytré pojmenování je důležité i pro celý program!

Download

skokomer

Uložený program můžeme nahrát zpět do okna makecode.