

# Carte micro:bit Programmation 1

- Prendre une nouvelle feuille de classeur. *Ecrire votre nom, prénom et classe dans la marge.*
- Découper l'étiquette de l'activité et la coller sur votre feuille de classeur. En dessous, écrire :

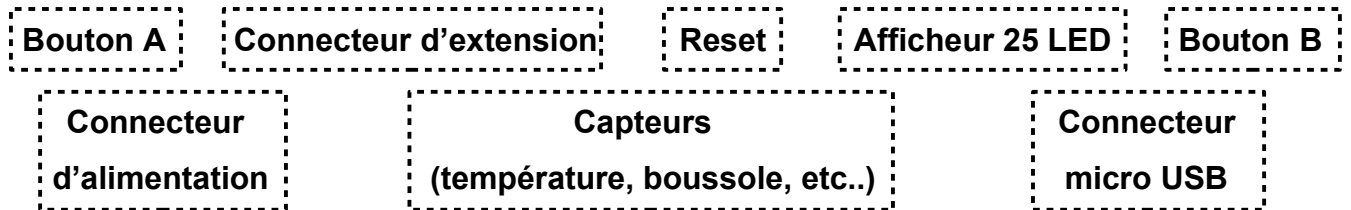
ECRIRE

## 1 - La carte micro:bit

Souligner

Cette carte est un ordinateur de poche conçu pour découvrir la programmation.  
Elle dispose d'un afficheur de 25 LED, de capteurs et de 2 Boutons programmables.

- Découper et coller la fig. 1, compléter les flèches avec la bonne information :



- Colorier en rouge les 25 LED.
- Sur la page 2, écrire :

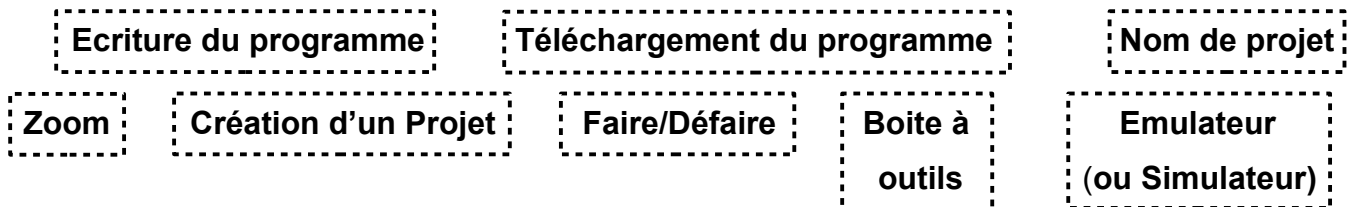
ECRIRE

## 2 - La programmation

Souligner

Un programme est une suite d'instructions permettant le fonctionnement d'un système.  
La programmation de cette carte s'effectue via une interface en ligne : l'éditeur MakeCode.

- Découper et coller interface en ligne, compléter les flèches avec la bonne information :



- Sur la page 3, écrire :

ECRIRE

## 3 - Programmes simples

Souligner

- Découper et coller le Programme1\_1, colorier les leds et compléter les pauses
- Découper et coller le Programme1\_2, compléter le programme pour respecter les consignes.
- Découper et coller le Programme1\_3, compléter le programme pour respecter les consignes.

- Sur la page 4 :

- Découper et coller le Programme1\_4, compléter le programme pour respecter les consignes.
- Découper et coller le Programme1\_5 et 1\_6
- Tester les Programmes sur un PC et **compléter les programmes sur votre classeur**
- Remplir les feuilles concernant les programmes 1\_7 à 1\_10