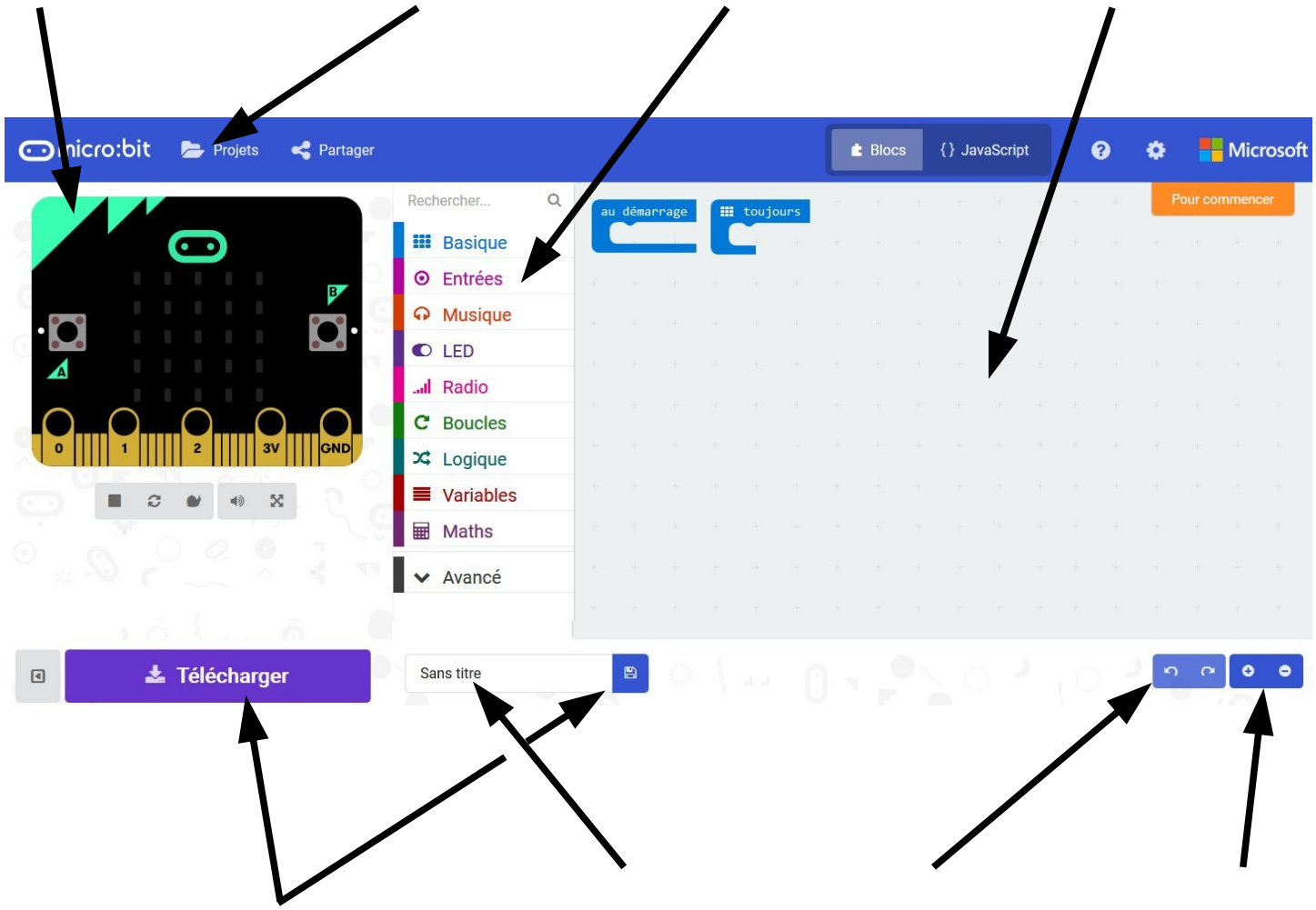
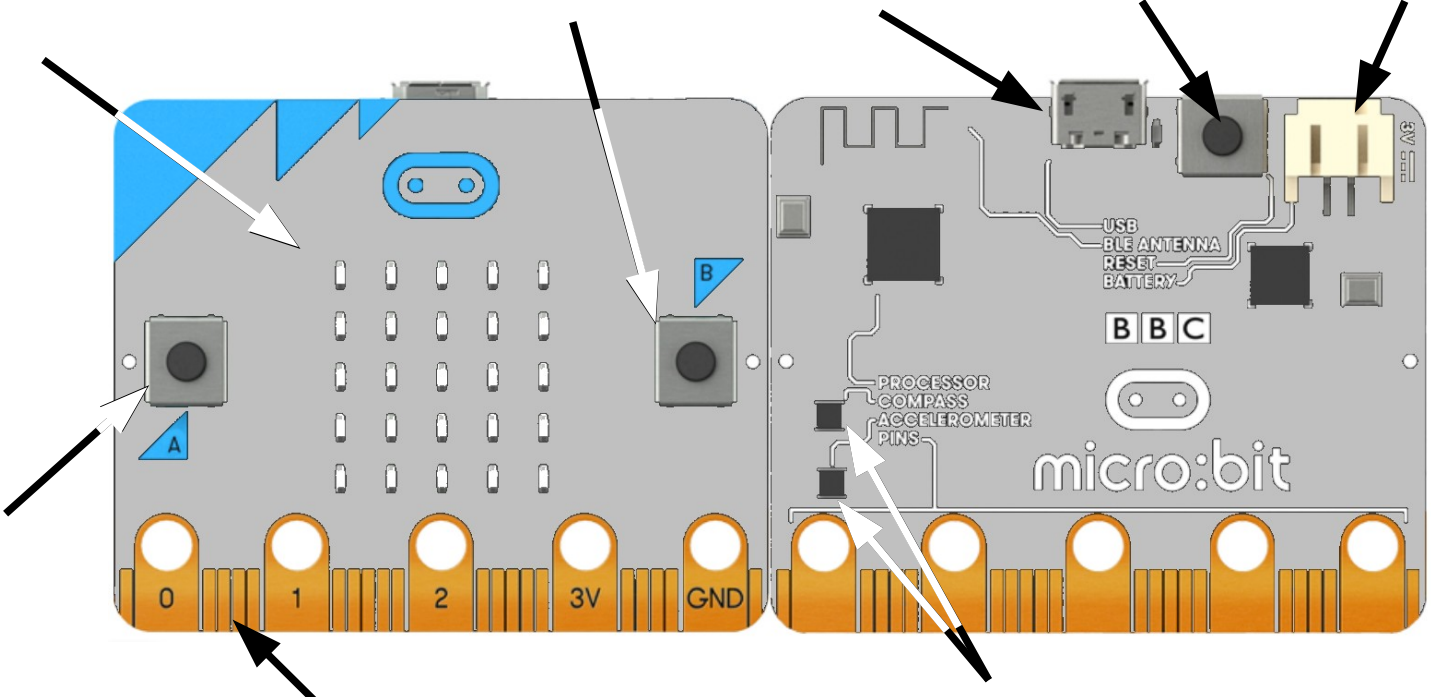


Carte micro:bit Programmation 1

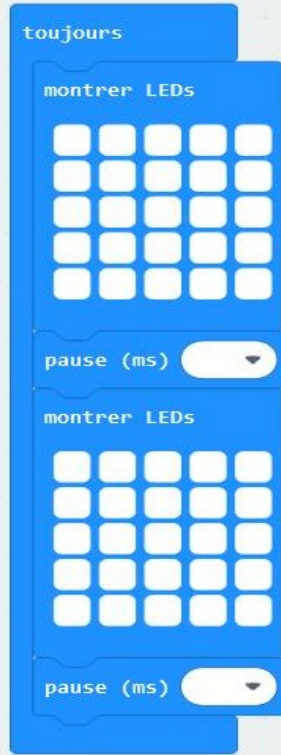
Fig. 1





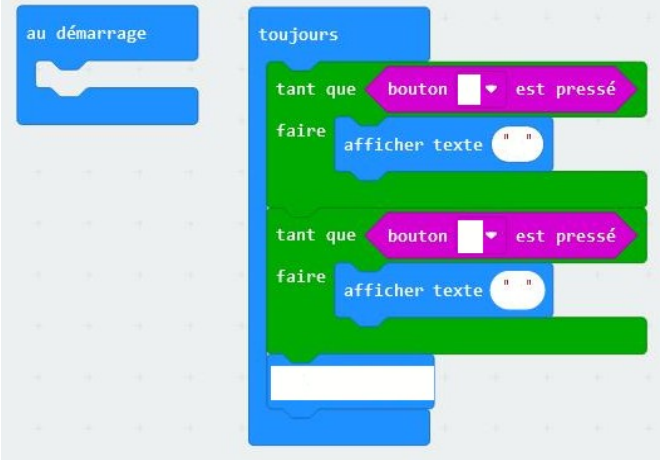
Programme1_1 :

- Afficher un carré au démarrage pendant 1 seconde,
- Afficher une diagonale / pendant 100 ms,
- Afficher une diagonale \ pendant 100 ms,



Programme1_3 :

- Lorsque le Bouton A est pressé, afficher A
- Lorsque le Bouton B est pressé, afficher B
- Si pas d'appui, effacer l'écran.1



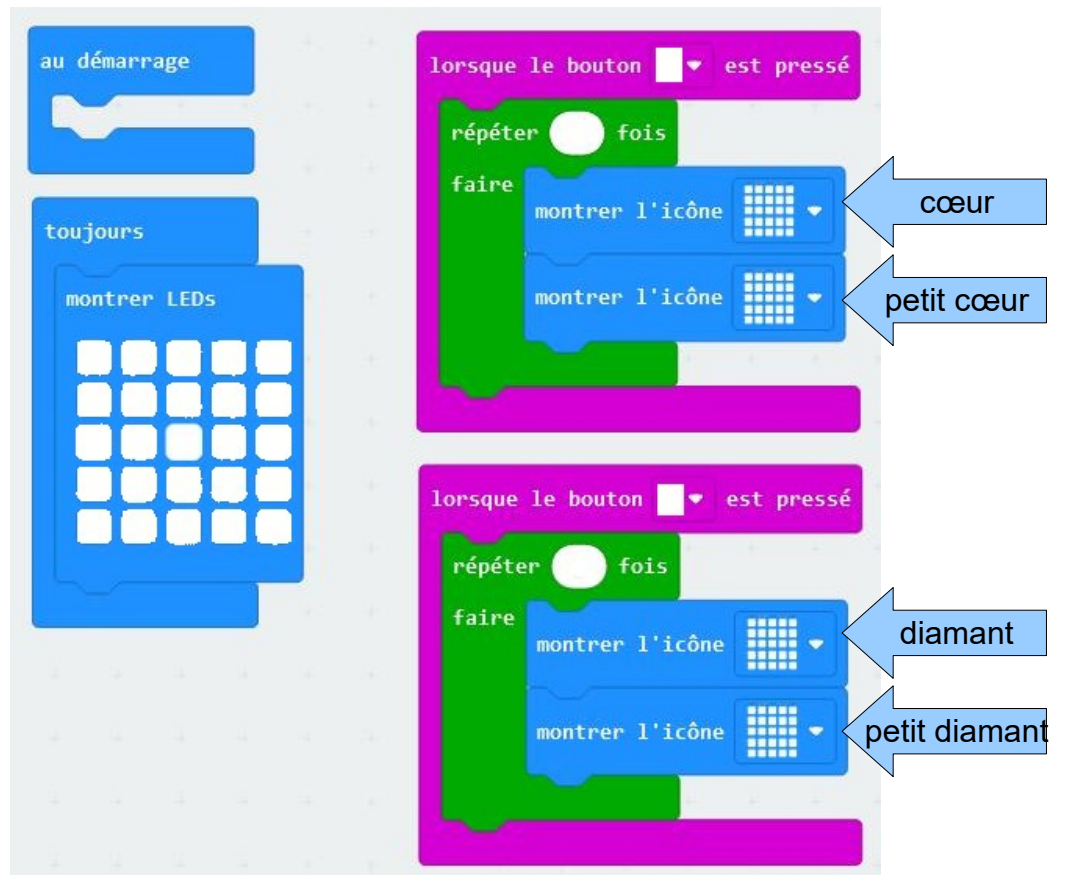
Programme1_2 :

- Au démarrage, afficher « Bonjour »
- Lorsque le Bouton A est pressé, afficher « A »
- Lorsque le Bouton B est pressé, afficher « B »



Programme1_4 :

- Positionner un point central
- Lorsque le Bouton A est pressé, afficher 2 fois un cœur et un petit cœur
- Lorsque le Bouton B est pressé, afficher 4 fois un diamant et un petit diamant



au démarrage

toujours

lorsque le bouton est pressé

montrer nombre choisir au hasard de à

Programme1_5 :
Permettant de simuler un lancer de dé lorsque l'on presse la bouton B

au démarrage

toujours

lorsque

si < choisir au hasard de à = 1 > alors

afficher texte

sinon

afficher texte

Programme1_6 :
Permettant d'afficher au hasard un oui ou un non lorsque l'on secoue la plaque

au démarrage

toujours

lorsque le bouton est pressé

montrer nombre choisir au hasard de à

Programme1_5 :
Permettant de simuler un lancer de dé lorsque l'on presse la bouton B

au démarrage

toujours

lorsque

si < choisir au hasard de à = 1 > alors

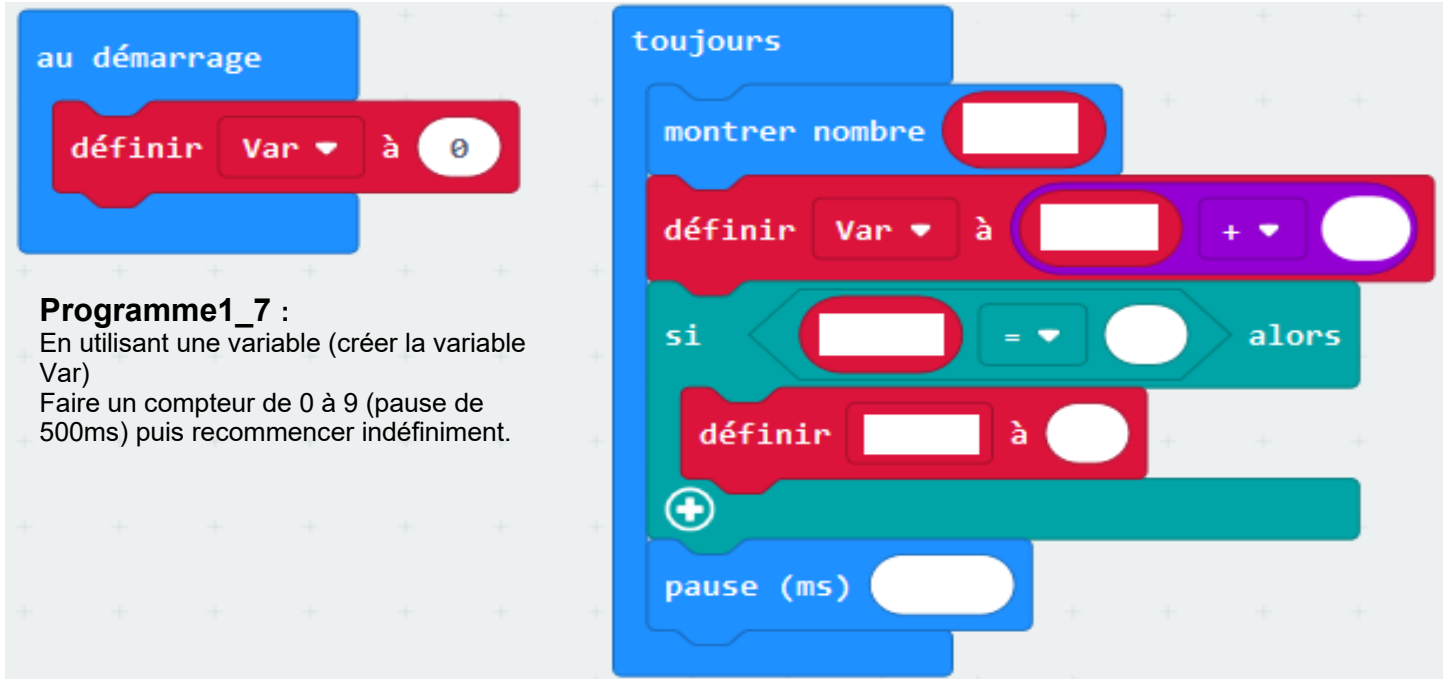
afficher texte

sinon

afficher texte

Programme1_6 :
Permettant d'afficher au hasard un oui ou un non lorsque l'on secoue la plaque

NOM :

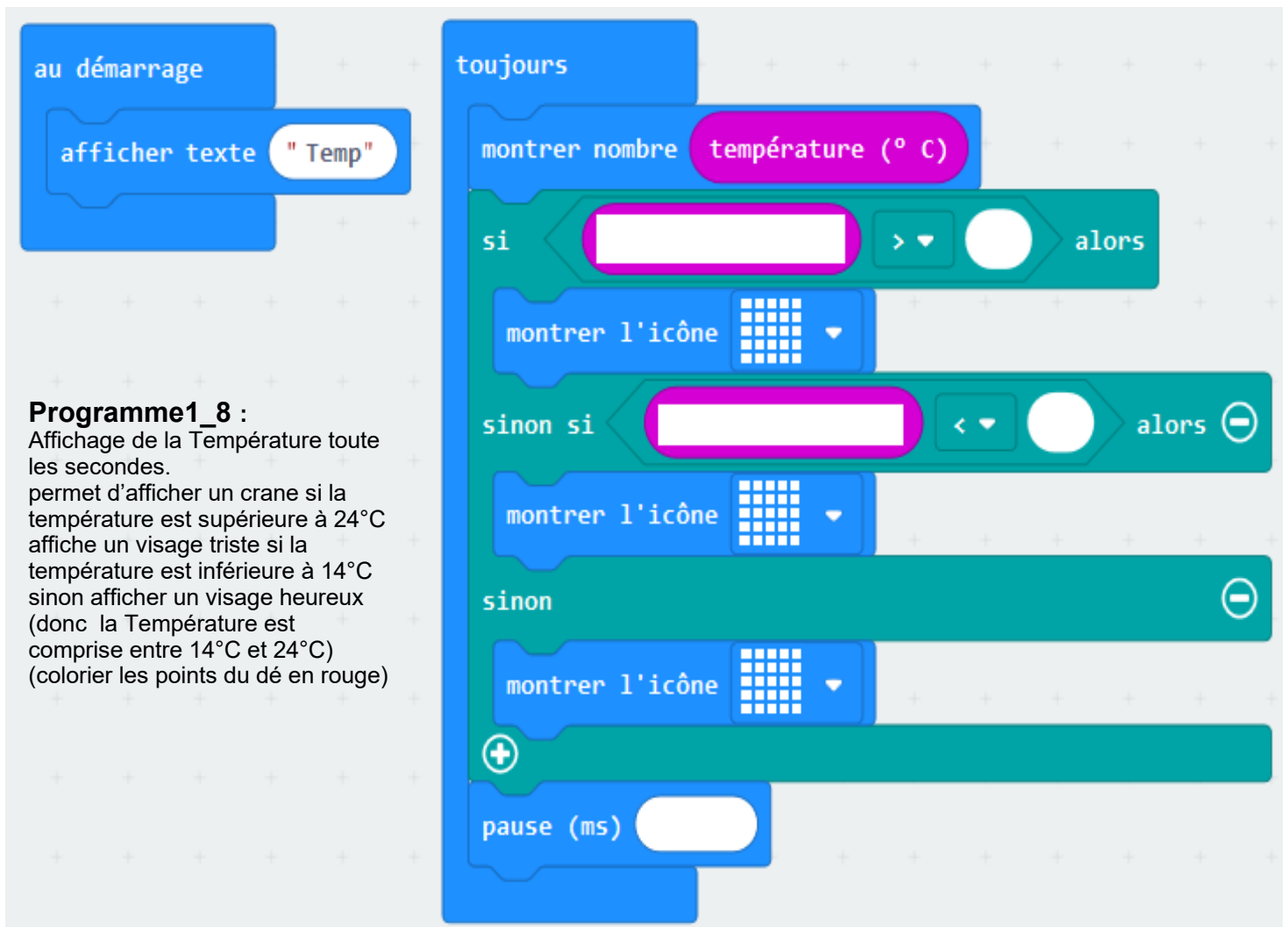


The Scratch code for Programme1_7 consists of two main parts. On the left, an 'au démarrage' (when green flag clicked) block contains a 'définir Var à 0' (set variable Var to 0) block. On the right, a 'toujours' (forever) loop contains the following blocks in order: 'montrer nombre' (show number) block with a text input field; 'définir Var à' (set variable Var to) block with a text input field and a '+' operator; a 'si' (if) block with a text input field and an '=' operator; 'alors' (then) block containing a 'définir' (set) block with a text input field and a '+' operator; a '+' connector block; and a 'pause (ms)' (wait) block with a text input field.

Programme1_7 :

En utilisant une variable (créer la variable Var)

Faire un compteur de 0 à 9 (pause de 500ms) puis recommencer indéfiniment.



The Scratch code for Programme1_8 consists of two main parts. On the left, an 'au démarrage' (when green flag clicked) block contains an 'afficher texte "Temp"' (show text "Temp") block. On the right, a 'toujours' (forever) loop contains the following blocks in order: 'montrer nombre température (° C)' (show number temperature (° C)) block with a text input field; a 'si' (if) block with a text input field and a '>' operator; 'alors' (then) block containing a 'montrer l'icône' (show icon) block with a grid icon; a 'sinon si' (else if) block with a text input field and a '<' operator; 'alors' (then) block containing a 'montrer l'icône' (show icon) block with a grid icon; a 'sinon' (else) block containing a 'montrer l'icône' (show icon) block with a grid icon; a '+' connector block; and a 'pause (ms)' (wait) block with a text input field.

Programme1_8 :

Affichage de la Température toute les secondes.

permet d'afficher un crâne si la température est supérieure à 24°C
affiche un visage triste si la température est inférieure à 14°C
sinon afficher un visage heureux (donc la Température est comprise entre 14°C et 24°C)
(colorier les points du dé en rouge)

Programme1_9 :
 Lorsque l'on secoue la plaque :
 permet d'afficher les points d'un dé.
 Utilisation de la variable Var
 (colorier les points du dé en rouge)

NOM :

Programme1_10 :
 Au départ : affiche 0
 Le chrono se déclenche quand on presse le bouton A.
 Le chrono s'arrête quand on presse le bouton B.
 Remise à 0 du chrono quand on appui sur le bouton A
 et B

Remarque le chrono compte au rythme de la seconde.