



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg V A / 2014–2020

Micro:bit

Micro:bit

Webová stránka pro programování a nastavení jazyka:

Webseite für die Programmierung und die Spracheinstellung:

<https://makecode.microbit.org/>

Microsoft | micro:bit

Send messages with your
micro:bit

Spustit kurz

Moje projekty [Zobrazit vše](#) [Importovat](#)

Nový projekt

Zkouška
před 2 hodinami

Jazyk
Vysoký kontrast zapnutý
Nahlásit zneužití...
Obnovit
O aplikaci...



ZÁKLADNÍ
ŠKOLA JAZYKŮ
KARLOVY VARY

Základní škola
Karlový Vary, 1. máje





Seznámení s programem, bloky ZÁKLADNÍ:

Kennenlernen des Programms, Blöcke GRUNDLAGEN:

Microsoft | micro:bit

Bloky JavaScript

Hledat...

- Základní
- Vstup
- Hudba
- Displej
- Rádio
- Smyčky
- Logika
- Proměnné
- Matematika
- Rozšíření
- Rozšířené

při startu opakuj stále

Stáhnout

překlad

Microsoft | micro:bit

Blöcke JavaScript

Suche...

- Grundlagen
- Eingabe
- Musik
- LED
- Funk
- Schleifen
- Logik
- Variablen
- Mathematik
- Erweiterungen
- Fortgeschritten

beim Start dauerhaft

Herunterladen

Wähle einen Namen...





Hledat...

Základní

- Základní
- Vstup
- Hudba
- Displej
- Rádio
- Smyčky
- Logika
- Proměnné
- Matematika
- Rozšíření
- Rozšířené

zobraz číslo 0

ukaž tvar

ukaž ikonu

zobraz text "Hello!"

zhasni displej

opakuj stále

při startu

čekej 100 ms

ukaž šipku Sever

Suche...

Grundlagen

- Grundlagen
- Eingabe
- Musik
- LED
- Funk
- Schleifen
- Logik
- Variablen
- Mathematik
- Erweiterungen
- Fortgeschritten

zeige Zahl 0

zeige LEDs

zeige Symbol

zeige Text "Hello!"

Bildschirminhalt löschen

dauerhaft

beim Start

pausiere (ms) 100

zeige Pfeil Norden

1. Dokonči program tak, aby se na displeji objevily postupně čísla od 0 do 9:

1. Beende das Programm so, dass die Zahlen von 0 bis 9 nacheinander auf dem Display erscheinen:

při startu

zobraz číslo 0

zobraz číslo 1

beim Start

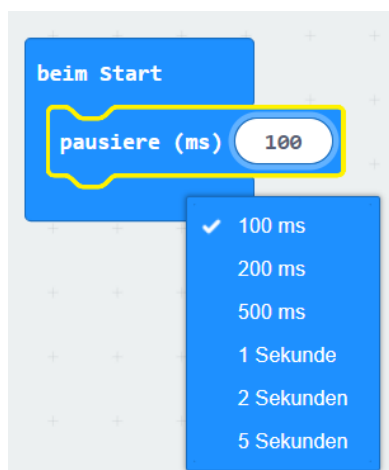
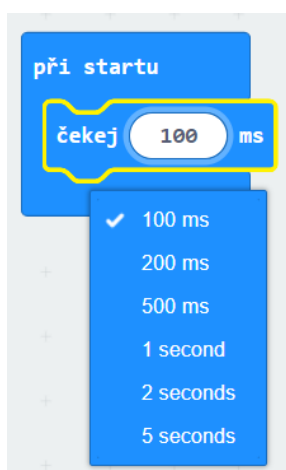
zeige Zahl 0

zeige Zahl 1



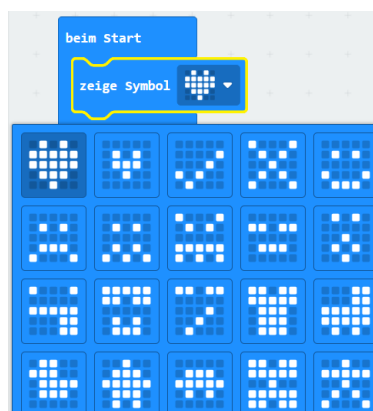
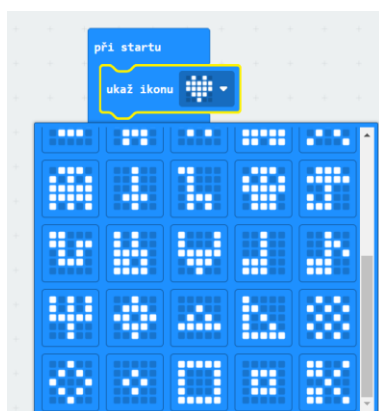
2. Doplně program z úkolu č. 1 tak, aby se čísla nezobrazovala tak rychle. Použij modrý blok pro čekání ČEKĚJ. Čas se nastavuje v milisekundách (ms). Kolik ms má 1 sekunda? Kolik musíš zadat ms, aby pauza mezi čísly byla 0,5 sekundy?

2. Ergänze das Programm aus Aufgabe 1, damit die Zahlen nicht so schnell erscheinen. Verwende den blauen Block PAUSIERE. Die Zeit wird in Millisekunden (ms) eingestellt. Wie viele ms hat 1 Sekunde? Wie viele ms musst du eingeben, damit die Pause zwischen den Zahlen 0,5 Sekunden beträgt?



3. Vytvoř program, kde se vystřídá 5 různých ikon. Mezi nimi nastav čekání 0,5 s. Jaký příkaz použiješ na to, aby po skončení programu se na displeji nic nezobrazovalo?

3. Erstell ein Programm, in dem sich 5 verschiedene Symbole abwechseln. Stell dazwischen eine Wartezeit von 0,5 s. Welchen Befehl verwendest du, damit nach dem Ende des Programms nichts auf dem Display angezeigt wird?





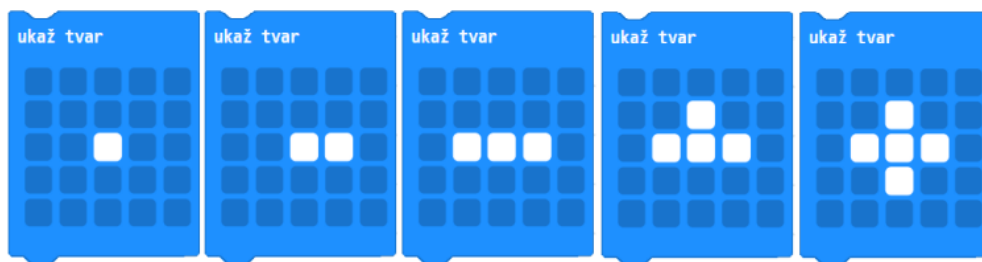
4. Vytvoř program, kde se vystřídá 5 různých ikon, které vytvoříš sám. Po skončení programu bude displej prázdný. Nezapomeň přidat čekání mezi bloky s ikonami.

4. Erstell ein Programm, in dem sich 5 verschiedene Symbole, die du selbst erstellst, abwechseln. Nach dem Programm bleibt das Display leer. Vergiss nicht, eine Wartezeit zwischen Symbolblöcken hinzuzufügen.



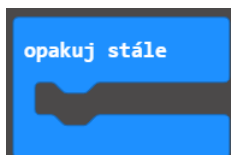
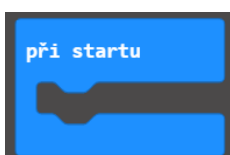
5. Pomocí bloku UKAŽ TVAR vytvoř nějakou animaci. Inspiraci máš na obrázku.

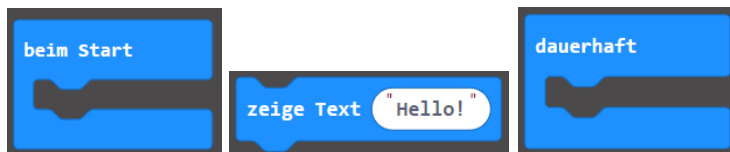
5. Verwende den ZEIGE LEDS-Block, um eine Animation zu erstellen. Die Inspiration hast du auf dem Bild.



6. Vytvoř program, kde se na displeji ukáže slovo „Ahoj“. Zkus vyzkoušet místo bloku PŘI STARTU blok OPAKUJ STÁLE.

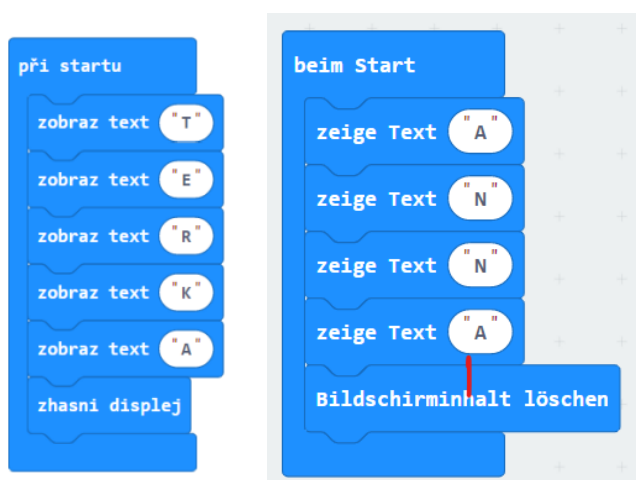
6. Erstell ein Programm, bei dem das Wort „Hallo“ auf dem Display erscheint. Versuch anstelle des Blocks BEIM START den Block DAUERHAFT zu testen.





7. Vytvoř program, který zobrazí postupně tvoje jméno.

7. Erstell ein Programm, das deinen Namen nacheinander anzeigt.



8. Vytvoř program, kde se budou střídat šipky.

8. Erstell ein Programm, in dem sich die Pfeile abwechseln.

