

BBC micro:bit v pohybe

detekovanie naklonenia a pohybu

Cieľ hodiny: Zoznámiť sa s použitím senzoru pohybu v zariadení.

Priebeh hodiny: Učiteľ postupne zadáva úlohy žiakom, ktorí pracujú samostatne (alebo o dvojici) pri vlastnom počítači.

Trvanie hodiny: 45 minút, pričom je potrebné počítať s časom na rozdanie hardvérových sád na začiatku hodiny (2-3 minuty), a ich pozbieranie a záverečnú diskusiu na konci hodiny (približne 5 minút).

Potrebný hardvér: BBC micro:bit, USB kábel, [batérie pre BBC micro:bit], počítač pripojený na internet.

Príprava učiteľa pred hodinou: Táto hodina si nevyžaduje predprípravu programu do zariadení.

Priebeh vyučovacej hodiny:

1. Pripomenutie si aktivít z predchádzajúcej hodiny

V diskusii si žiaci pripomenú, že na minulej hodine pracovali so zariadením micro:bit, ktorý je programovateľný mikropočítač so zabudovanými tlačidlami a senzormi pohybu.

2. Akcelerometer

Diskusia so žiakmi: Zariadenie micro:bit má vbudovanú súčiastku, ktorá sníma dve veci - naklonenie a zrýchlenie (pohyb) zariadenia, a je aj označená. Skúste ju nájsť.

Odpoveď: Accelerometer - slovensky merač zrýchlenia

Diskusia: Vymenujte zariadenia z bežného života, ktoré využívajú takýto senzor.

Odpoveď:

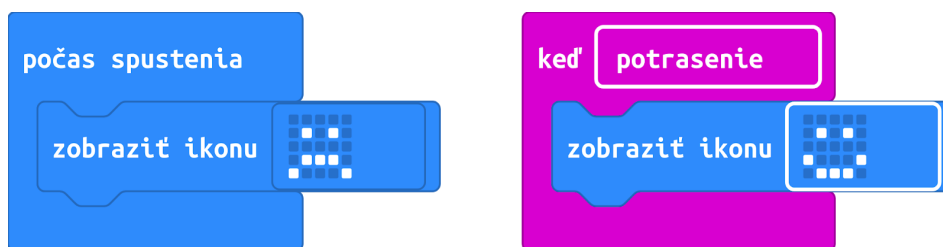
- Mobilný telefón/tablet využíva senzor naklonenia na otáčanie obrazovky
- Airbagy v autách využívajú merač zrýchlenia na zistenie nárazu (čiže opak zrýchlenia - spomalenie)
- Krokomer využíva akcelerometer na rozpoznanie krokov

3. Využitie príkazu *“ked potrasenie”* na zmenu zobrazovaných ikonov na displeji

Zadanie: Microbit po spustení bude zobrazovať smutného smajlíka, avšak po zatrasení sa zobrazí šťastný smajlík.

Poznámka: v prostredí makecode je preklep na bloku pre potrasenie, oprava prekladu sa rieši.

Riešenie:



https://makecode.microbit.org/_dri3y6FvAc28

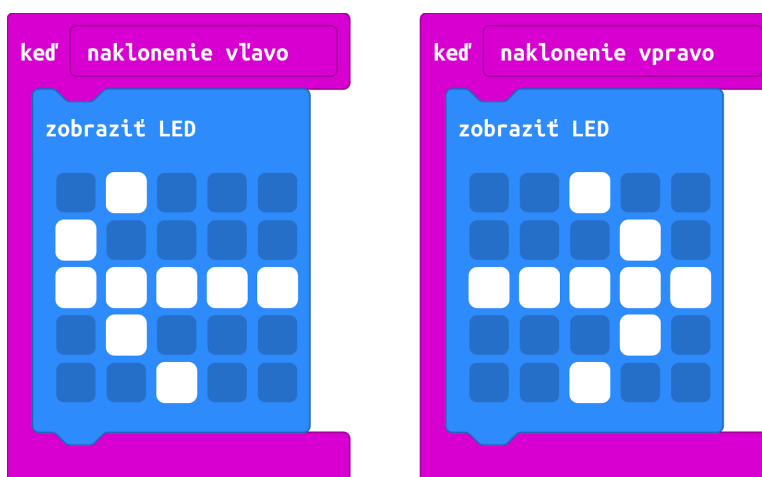
4. Snímanie naklonenia vľavo a vpravo

Učiteľ zadá žiakom úlohu: Micro:bit pri naklonení vľavo bude zobrazovať šípku smerujúcu vľavo a pri naklonení vpravo bude zobrazovať šípku smerujúcu vpravo.

Použijeme príkazy:

- / *õng "pçmqpgpk"x cxqö zo sekcie õXuwö"*
- / *õng "pçmqpgpk"xrt cxqö zo sekcie õXuwö"*
- / *õ|qdt c|k 'NGF ö'zo sekcie'õ\ "mxf p²ö"*

Riešenie:



https://makecode.microbit.org/_8pz3t7dDvAgk

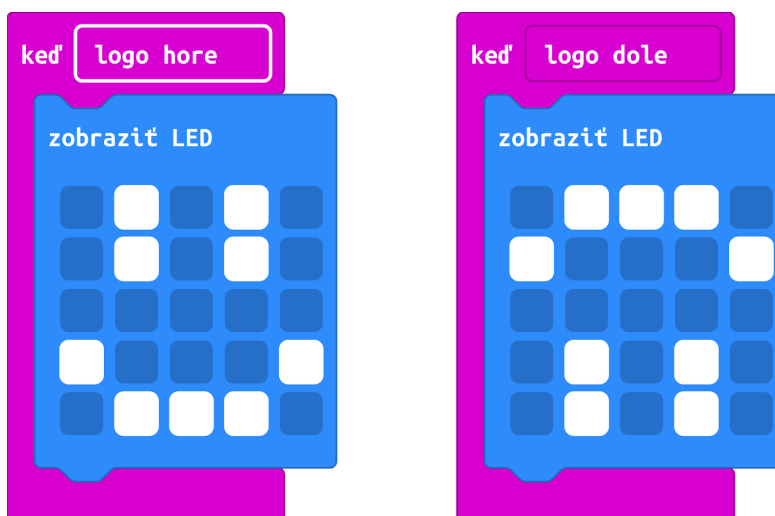
5. Pri otočení micro:bitu sa smajlík na obrazovke otáča tak, aby sme ho vždy videli rovnako (analógia s otáčaním obrazovky na smartfónoch).

Zadanie: Keď budete držať micro:bit kolmo na stôl tak, aby logo (malá tvárička s očami) bolo hore, bude sa na displeji zobrazovať šťastný smajlík. Keď otočíte micro:bit tak, aby logo smerovalo dole, tak sa smajlík tiež otočí tak, aby sme ho videli stále normálne.

Použijeme príkazy:

- / *õng "iqi q'j qt gö zo sekcie õXuwö"*
- / *õng "iqi q'f qrgö zo sekcie õXuwö"*
- / *õ|qdt c|k 'NGF ö'zo sekcie'õ\ "mxf p²ö"*

Riešenie:



https://makecode.microbit.org/_RrCCpMcJ4654

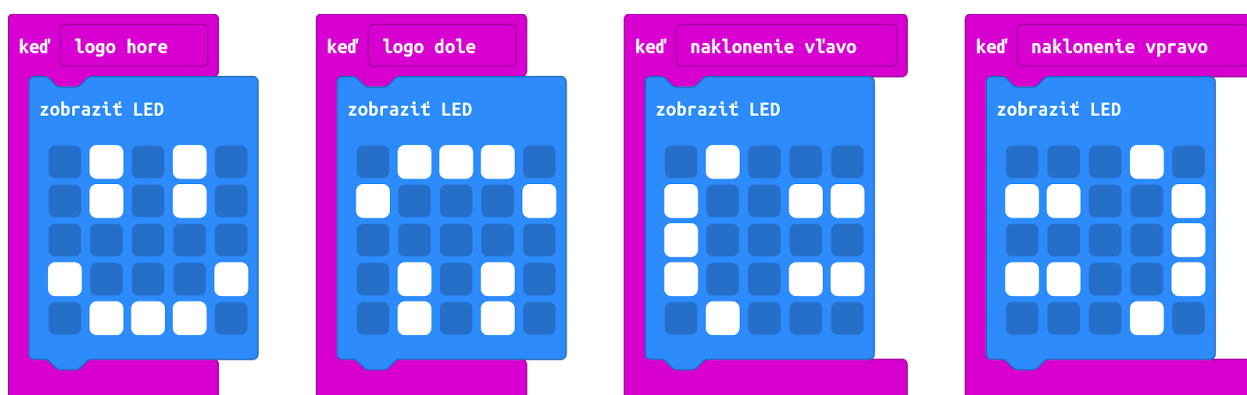
6. Otáčanie smajlíka na všetky 4 strany

Zadanie: Doplňte riešenie predchádzajúcej úlohy o zisťovanie naklonenia vľavo (vpravo) a podľa toho vykreslite smajlíka tak, aby sa vždy zobrazil správnym smerom. Smajlík sa bude otáčať tak, ako displej na vašom mobile.

Použijeme príkazy:

- / *õng 'rqi q'j qtgö zo sekcie õXiuwr ö"*
- / *õng 'rqi q'f qrgö zo sekcie õXiuwr ö"*
- / *õng 'pcmmpgpgk'xrt cxqö zo sekcie õXiuwr ö"*
- / *õng 'pcmmpgpgk'x cxqö zo sekcie õXiuwr ö"*
- / *õ|qdt c|k 'NGF ö'zo sekcie'õ\ "mxf p²ö"*

Riešenie:



https://makecode.microbit.org/_3XuPAaH80F3K

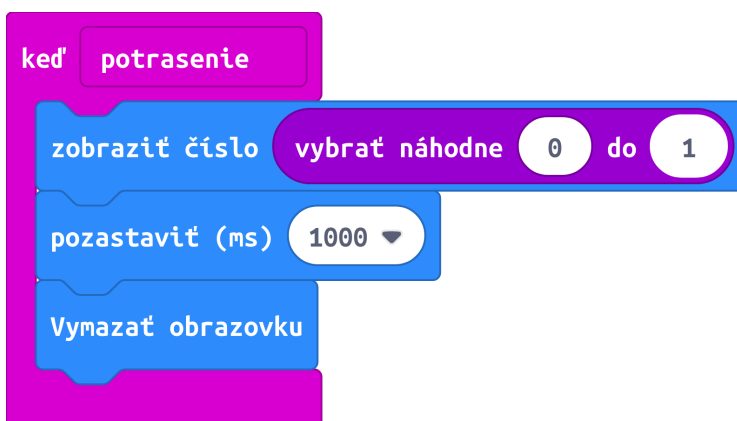
7. Hod mincou

Zadanie: Janko je veľmi nerozhodný a tak na rozhodnutia niekedy používa hod mincou. Dnes si ale svoju šťastnú mincu zabudol doma a má pri sebe iba micro:bit. Pomôžte Jankovi

naprogramovať micro:bit tak, aby pri zatrasení náhodne vypísal číslo 0 alebo 1. Náhodné číslo po jednej sekunde zmažte.

Postup: Náhodné číslo budeme vypisovať vždy, keď micro:bitom potrasíme, a tak všetok náš kód vložíme do príkazu *when shaken* (kategória *when*). Následne použijeme príkaz *show number* (kategória *show*), do ktorého vložíme príkaz *pick random* (kategória *pick*), do ktorého vložíme príkaz *pick random* (kategória *pick*). Dôležité je použiť príkaz *pick random* a nie *pick random* "ako číslo". "nakolko sú to dva rôzne dátové typy. Aby sa displej po jednej sekunde zmazal, použijeme príkazy *wait* a *clear screen*.

Riešenie:



https://makecode.microbit.org/_DT8aFT6u4VUE

8. Digitálna kocka

Zadanie: S kamarátmi ste si išli zahrať hru *roll the dice*, ale po otvorení krabice ste zistili, že v balení chýba kocka. Vy ale nezúfate a vytiahnete z vrečka micro:bit s cieľom premeniť ho na digitálnu kocku. Naprogramujte micro:bit tak, aby pri zatrasení vypísal náhodné číslo od 1 po 6. Číslo sa po 1 sekunde zmaže.

Postup: Postupujeme podobne ako v predchádzajúcom príklade, avšak musíme tento krát namiesto čísel 0 a 1 zobrazovať čísla 1 až 6.

Riešenie:

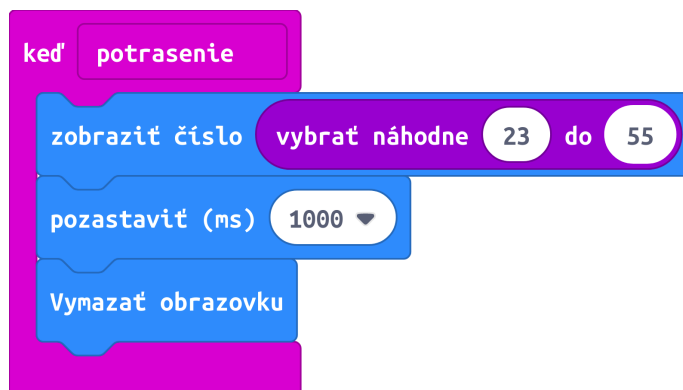


https://makecode.microbit.org/_KrUf6EUjrH2k

9. Generátor čísel

Úloha: Po stlačení tlačidla A náhodne zobraz číslo väčšie alebo rovné 23 ale menšie alebo rovné 55.

Riešenie:



https://makecode.microbit.org/_FYv9j6U4J9km

Záverečná diskusia

Vráťte sa so žiakmi k diskusii zo začiatku hodiny a spýtajte sa ďalšie možné využitie akcelerometru v každodennom živote.

Na konci hodiny vie žiak:

- popísať funkčnosť akcelerometru a využitie v bežnom živote
- využívať príkazy na snímanie pohybu a naklonenia
- náhodne vypísať náhodné číslo z ľubovoľného intervalu
- použiť príkaz na sčítanie