

## 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:

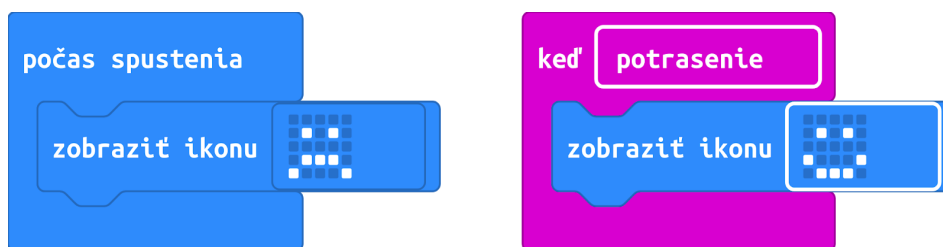
- Mobilný telefón/tablet využíva senzor naklonenia na otáčanie obrazovky
- Airbagy v autách využívajú merač zrýchlenia na zistenie nárazu (čiže opak zrýchlenia - spomalenie)
- Krokomer využíva akcelerometer na rozpoznanie krokov

#### 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](https://makecode.microbit.org/_dri3y6FvAc28)

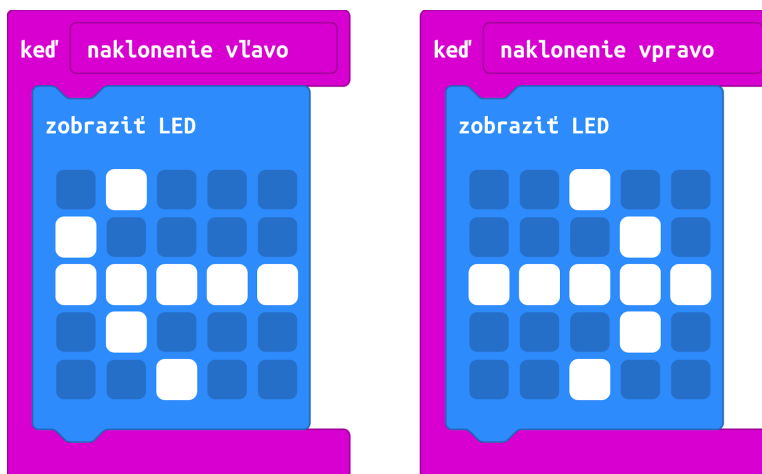
#### 4. Snímanie naklonenia vľavo a vpravo

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 õXıwrö"*
- / *õng "pçmqpgpk"xrt cxqö zo sekcie õXıwrö"*
- / *õ|qdt c|k 'NGF ö'zo sekcie'õ\ "mçfp²ö"*
- "

Riešenie:



[https://makecode.microbit.org/\\_8pz3t7dDvAgk](https://makecode.microbit.org/_8pz3t7dDvAgk)

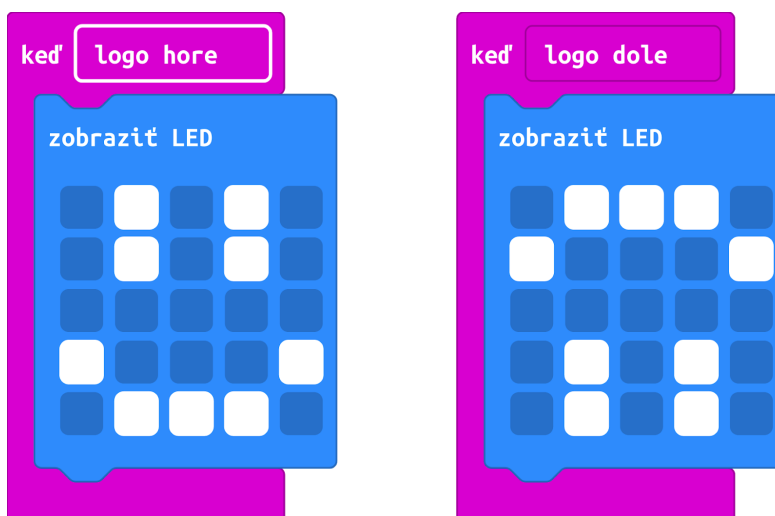
#### 5. Pri otočení micro:bitu sa smajlík na obrazovke otáča tak, aby sme ho vždy videli rovnako (analógia s otáčaním obrazovky na smartfónoch).

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 "ıqi q'j qt gö zo sekcie õXıwrö"*
- / *õng "ıqi q'f qrgö zo sekcie õXıwrö"*
- / *õ|qdt c|k 'NGF ö'zo sekcie'õ\ "mçfp²ö"*

Riešenie:



[https://makecode.microbit.org/\\_RrCCpMcJ4654](https://makecode.microbit.org/_RrCCpMcJ4654)

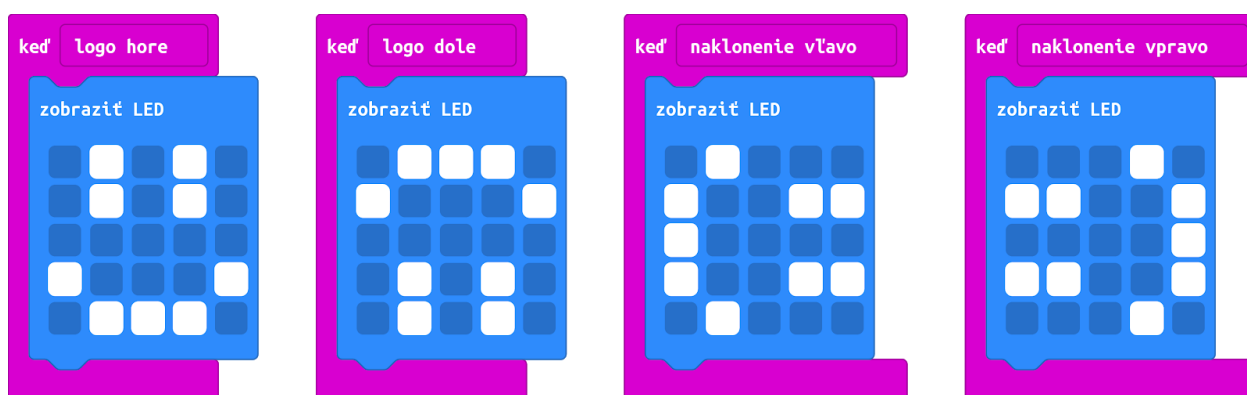
## 6. Otáčanie smajlíka na všetky 4 strany

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 'iqi q'j qtgö zo sekcie õXiuwr ö"*
- / *õng 'iqi 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](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 *display*), do ktorého vložíme príkaz *pick random* (kategória *math*), do ktorého vložíme príkaz *pick random* (kategória *math*), do ktorého vložíme príkaz *pick random* (kategória *math*) "0" do "1" (kategória *math*). Dôležité je použiť príkaz *show number* (kategória *display*) a nie *show text* (kategória *display*). "nakol'ko sú to dva rôzne dátové typy. Aby sa displej po jednej sekunde zmazal, použijeme príkazy *wait 1000 ms* (kategória *control*) a *hide* (kategória *display*).

Riešenie:



[https://makecode.microbit.org/\\_DT8aFT6u4VUE](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:

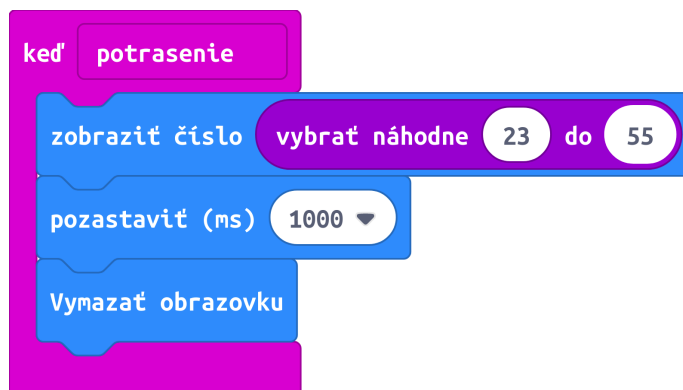


[https://makecode.microbit.org/\\_KrUf6EUjrH2k](https://makecode.microbit.org/_KrUf6EUjrH2k)

## 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](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 funkcionality akcelerometru a využitie v bežnom živote
- využívať príkazy na snímanie pohybu a naklonenia
- náhodne vypísať náhodné číslo z ľubovoľného intervalu
- použiť príkaz na sčítanie