

Investigar com o Micro:bit

Atividades Práticas - Primeiros Passos

1. Coração

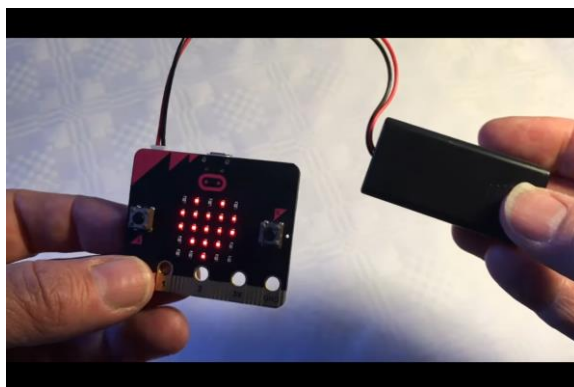
*Este programa mostra a imagem de um coração no ecrã de **saída** de LEDs do micro:bit.*



<https://microbit.org/pt-pt/projects/make-it-code-it/heart/>

2. Coração a bater

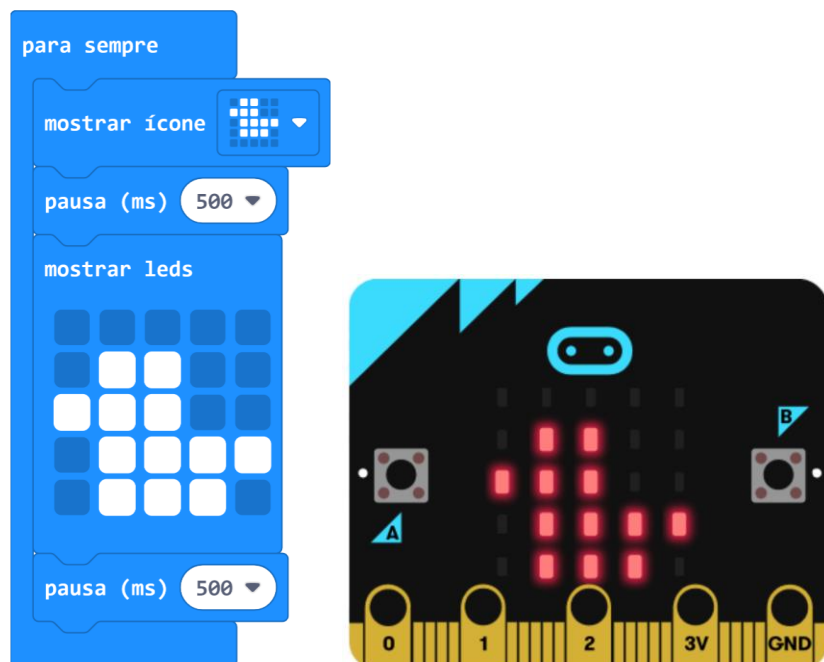
O programa mostra um coração a bater usando duas imagens animadas no ecrã de LEDs do micro:bit, uma de um coração pequeno e outra de um grande.



<https://microbit.org/pt-pt/projects/make-it-code-it/beating-heart/>

3. Animais animados

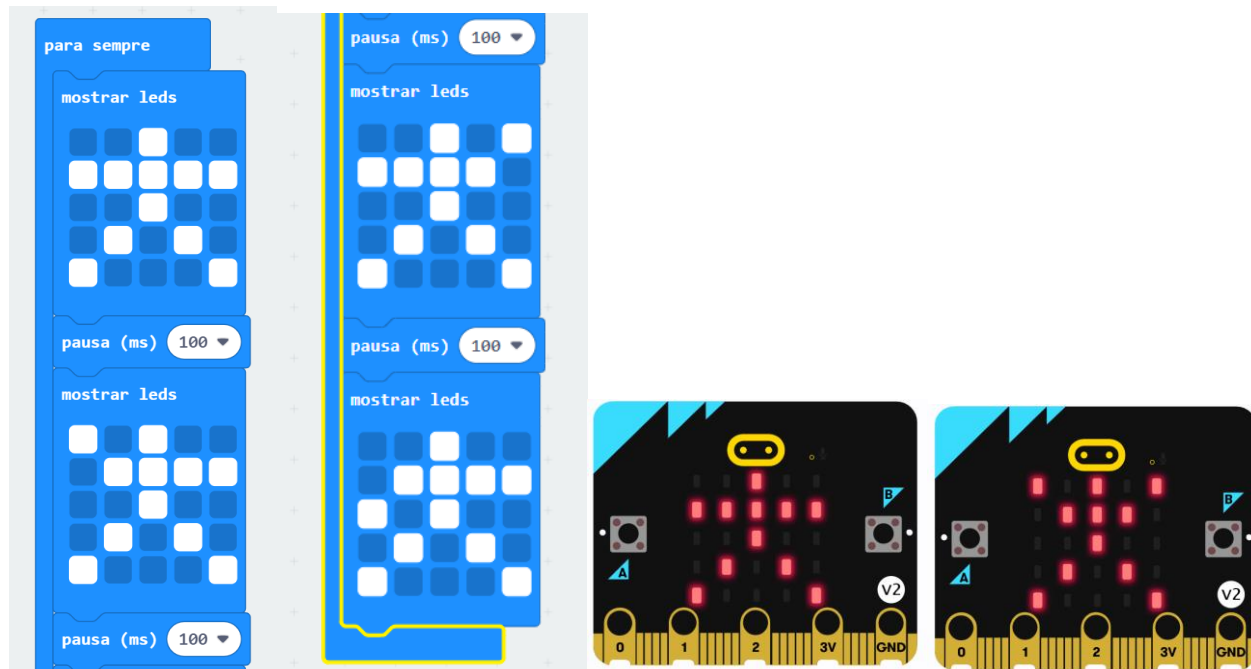
Este programa cria uma animação no ecrã LED do micro:bit usando uma imagem integrada e uma outra criada pelo utilizador. As duas imagens são mostradas uma após a outra, com um tempo de meio segundo (500 milissegundos) de atraso (delay) entre si. Um loop infinito faz com que o micro:bit mostre a imagem em movimento até que o dispositivo seja desligado da corrente.



<https://microbit.org/pt-pt/projects/make-it-code-it/animated-animals/>

4. Animação

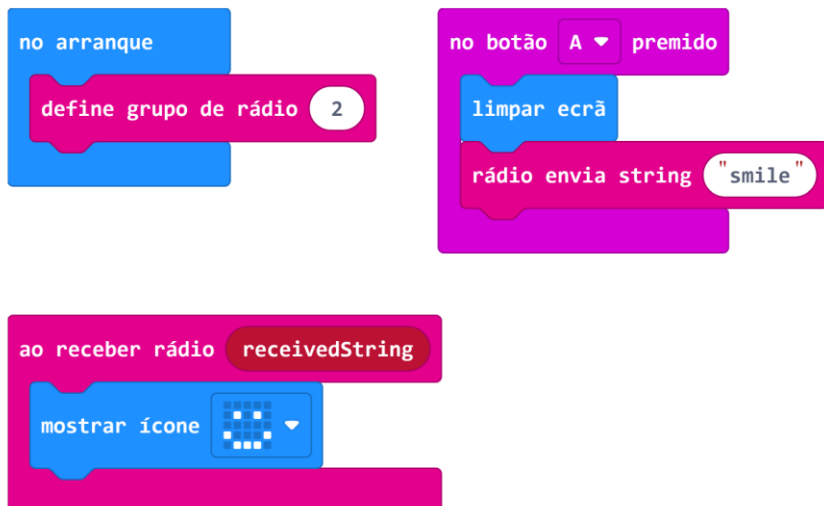
Este programa cria uma animação no ecrã LED do micro:bit usando uma sequência de uma mesma imagem em outras posições. As imagens são mostradas uma após a outra, com um tempo de meio segundo (100 milissegundos) de atraso (delay) entre si.



Micro:Bit 04: Criar uma Animação

5. Envia um sorriso

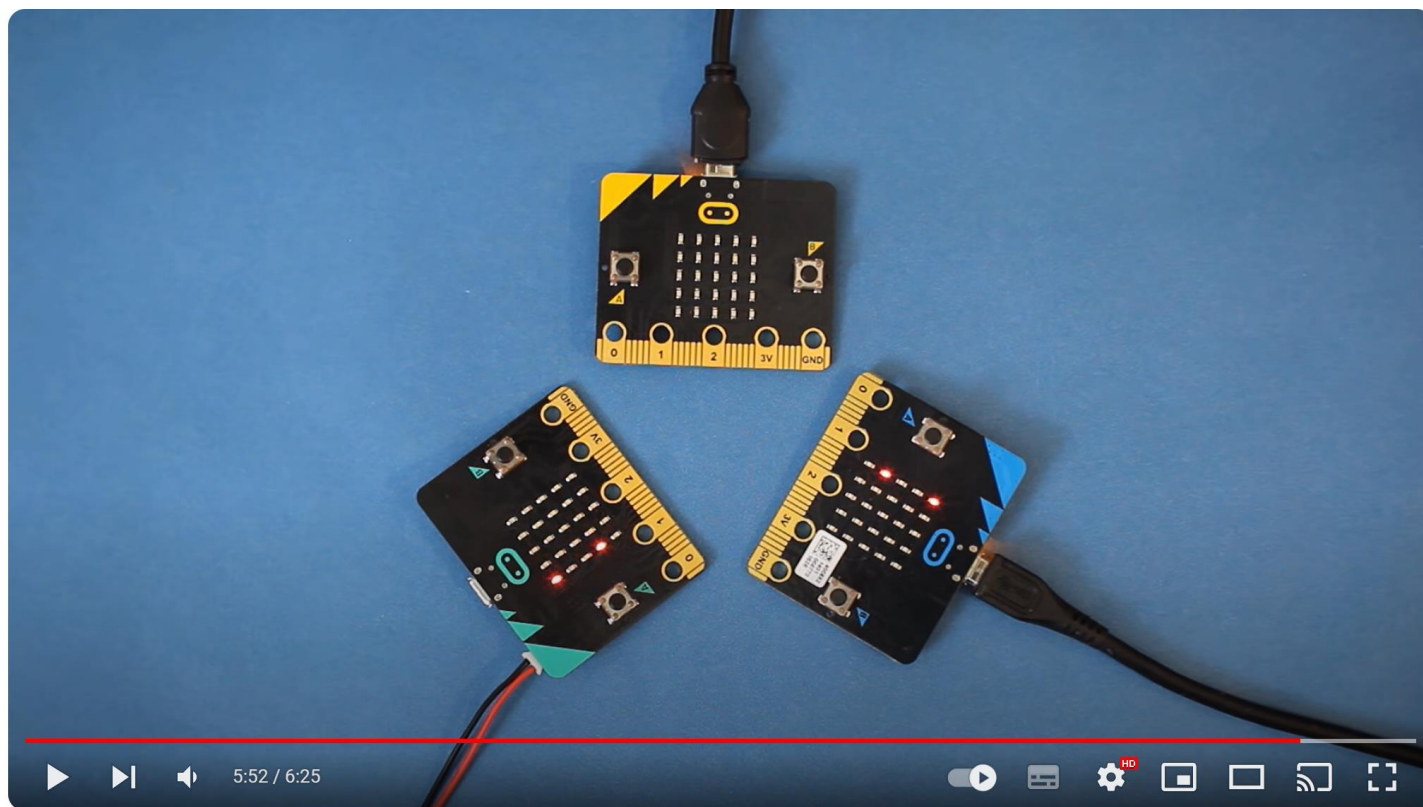
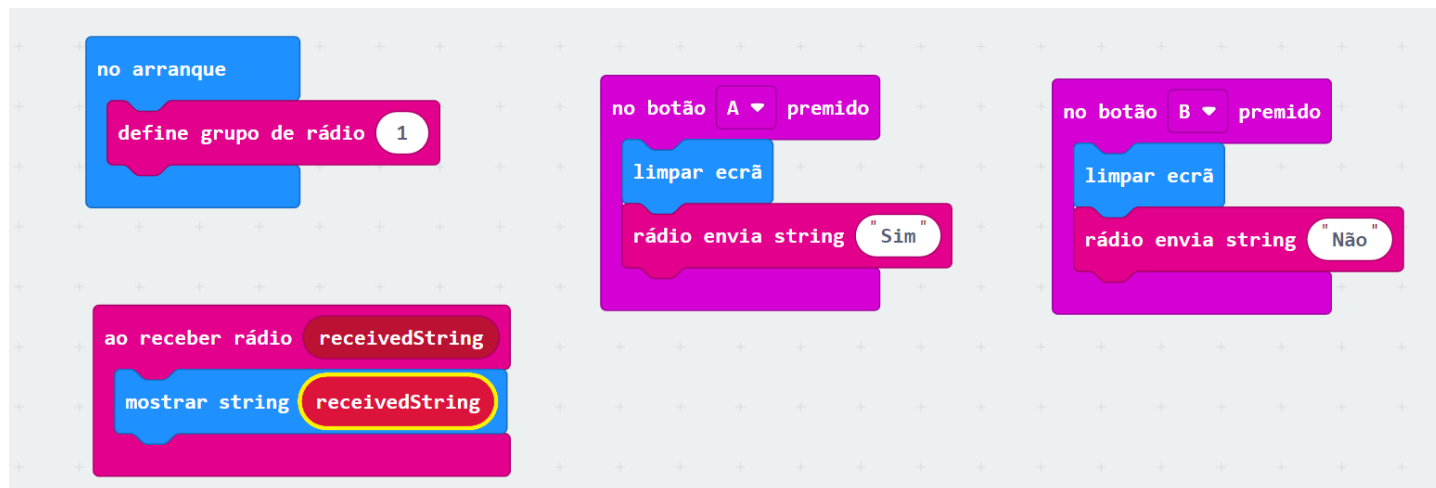
Este programa usa a função rádio do micro:bit para enviar um sorriso de um micro:bit para outro micro:bit. Quando se carrega no botão A, é enviada por rádio a mensagem de texto "smile" (sorriso). Quando a mensagem rádio é recebida, aparece um emoji sorriso no ecrã de LEDs. No início escolhe-se o número que identifica o canal de comunicação. Por exemplo, estas mensagens são trocadas entre os micro:bits que estão no canal 2.



<https://microbit.org/pt-pt/projects/make-it-code-it/send-a-smile/>

6. Enviar mensagens

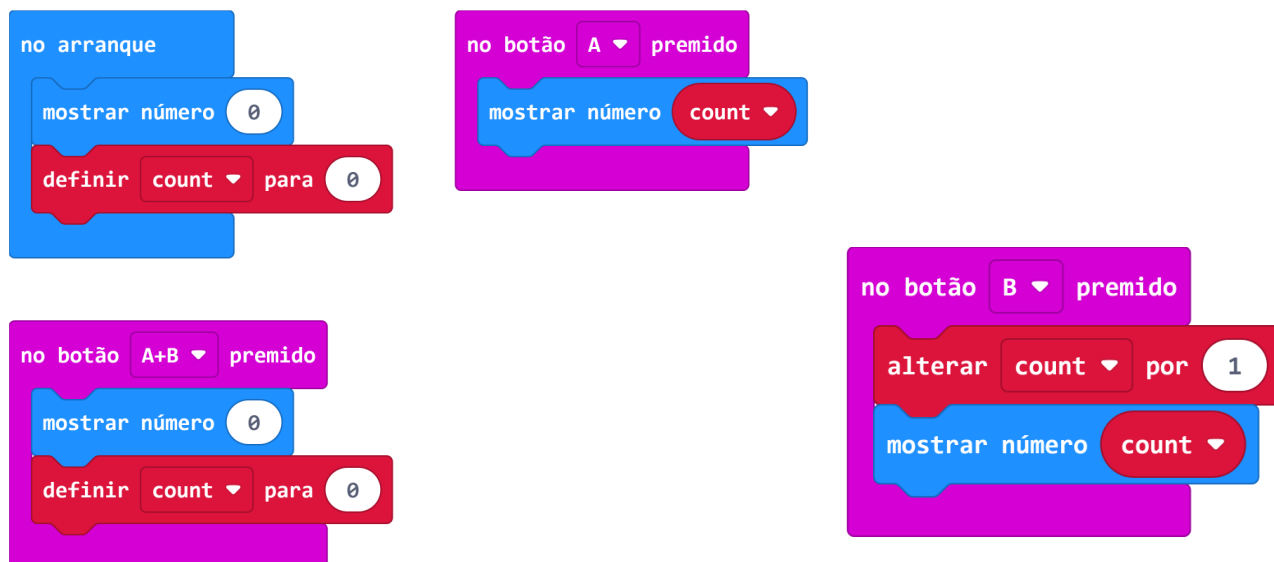
Este programa usa a função rádio do micro:bit para enviar mensagens “Sim” e “Não” entre micro:bit do mesmo canal. Ao clicar no botão A, envia “Sim”. Ao clicar no botão B, envia “Não”.



<https://www.youtube.com/watch?v=Re3H2ISfQE8&t=36s>

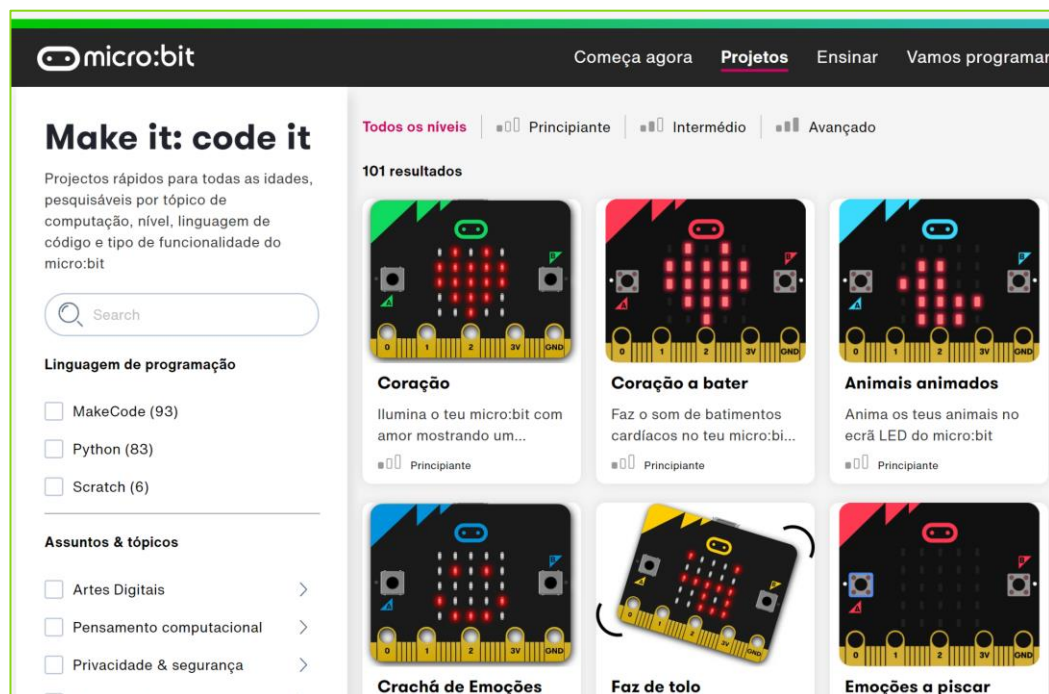
7. Contar

Este programa usa uma variável chamada "count" (contar) que serve para registar o número que estás a contar. A variável por defeito começa no 0 (zero). Sempre que carregas no botão B, aumenta a variável de contagem em 1 e mostra o número no ecrã LED.



<https://microbit.org/pt-pt/projects/make-it-code-it/counter/>

8. Pesquise outros exemplos



<https://microbit.org/pt-pt/projects/make-it-code-it/>