

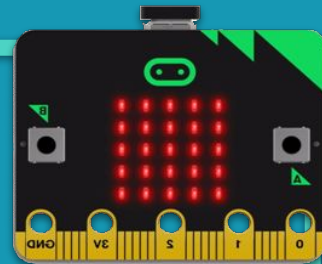
MÒDUL 1: HÀBITS SALUDABLES

MÒDUL 1

HÀBITS SALUDABLES

En aquest mòdul:

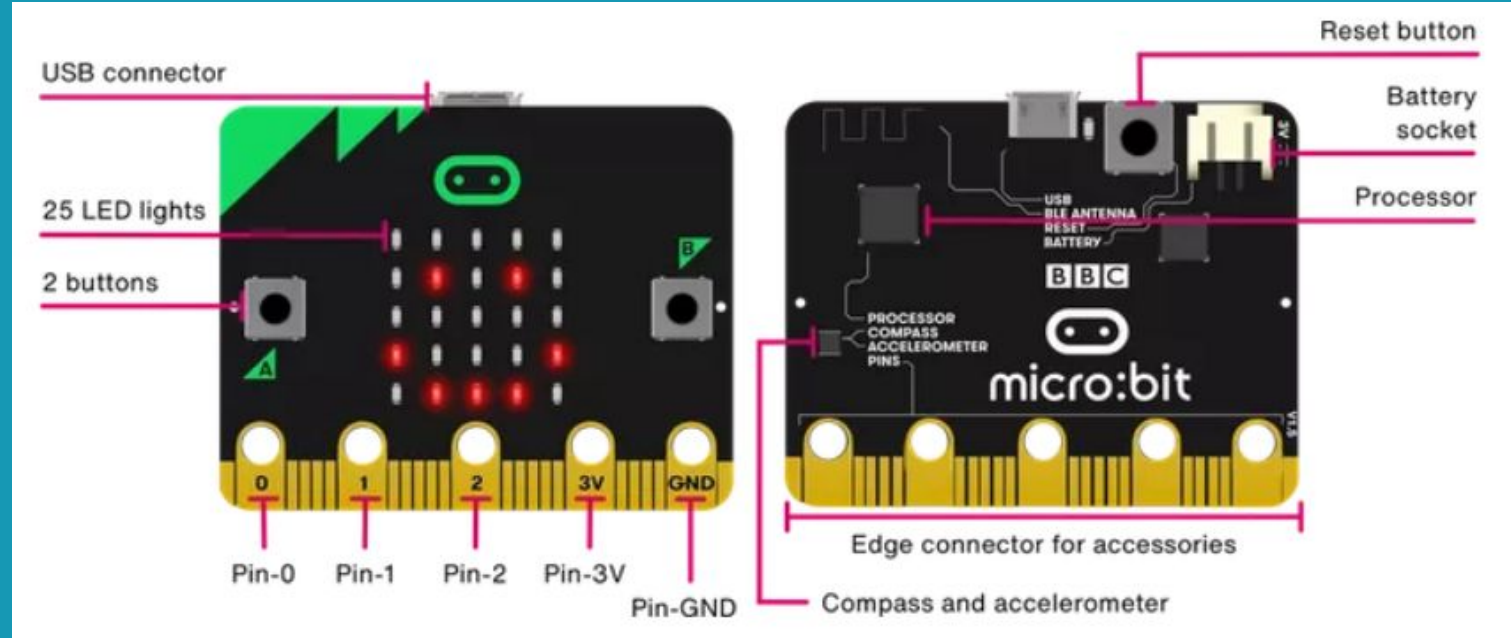
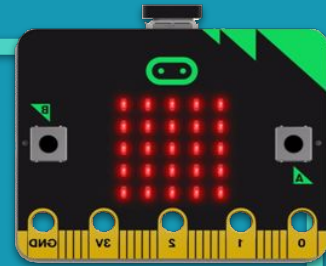
- Coneixerem la micro:bit
- Utilitzarem l'entorn de programació Microsoft MakeCode
- Introduïrem programes a la micro:bit
- Utilitzarem la matriu LED
- Farem servir els polsadors
- Utilitzarem bucles i estructures condicionals
- Reconeixem hàbits per tenir una vida saludable



MÒDUL 1

HÀBITS SALUDABLES

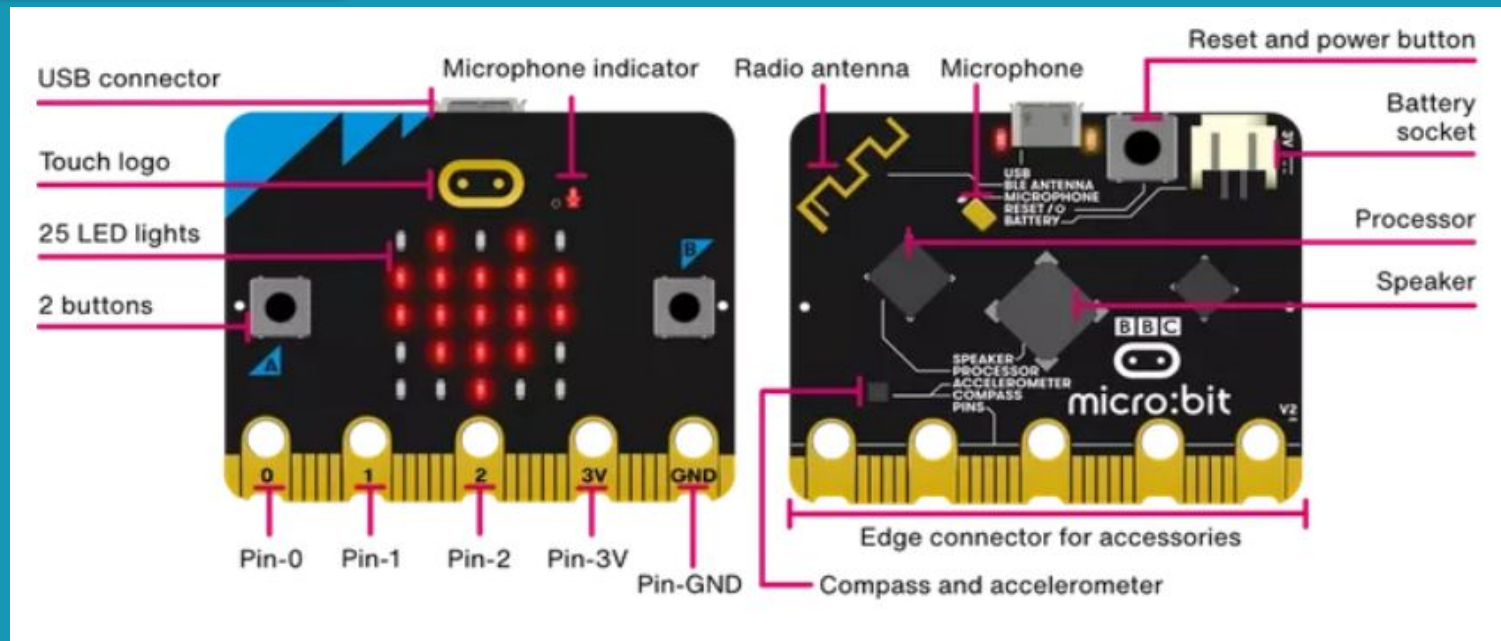
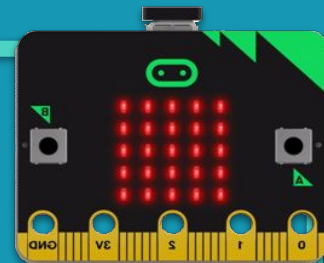
Micro:bit V1



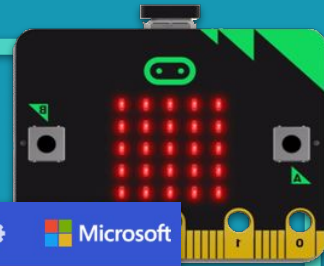
MÒDUL 1

HÀBITS SALUDABLES

Micro:bit V2

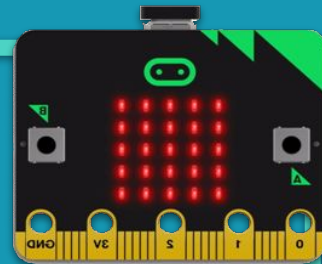


Entorn de programació MakeCode



The screenshot shows the Microsoft MakeCode editor for micro:bit. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes the micro:bit logo, navigation links for 'Inicio' and 'Compartir', a 'Bloques' tab, a 'JavaScript' tab, and icons for help, settings, and the Microsoft logo.
- Left Panel:** Features a visual representation of the micro:bit board with pins labeled 0, 1, 2, 3V, and GND. Below it are icons for a grid, undo, redo, and a help icon.
- Search and Categories:** A search bar labeled 'Buscar...' is at the top. Below it is a list of categories: Básico, Entrada, Música, LED, Radio, más, Bucles, Lógica, Variables, Matemática, and Avanzado.
- Block Palette:** Two blue blocks are visible: 'al iniciar' (when started) and 'para siempre' (forever loop).
- Workspace:** A large grid area for assembling code blocks.
- Bottom Bar:** Contains a 'Descargar' (Download) button, a 'Capturas' (Screenshots) section with icons for saving and undo, and a set of navigation icons (undo, redo, and others).



Emociona't amb la micro:bit!

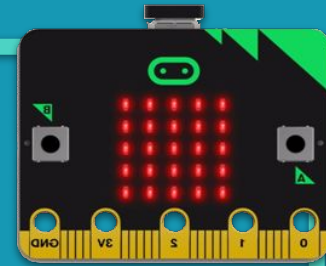


MÒDUL 1

REpte 1



Emociona't amb la micro:bit!



Sabies que...?

L'OMS defineix el concepte de salut com l'estat de complet benestar físic, psíquic i social.

Per mantenir-nos saludables, és important que aprenuem a ser conscients de les nostres emocions, posant atenció a com reaccionem davant de diferents situacions del dia a dia.

Les emocions influeixen en el nostre estat de salut, per tant, hem d'intentar tenir cura d'elles. Alguns consells per millorar la teva salut emocional:



Fer activitat física



Riure



Descansar
adequadament



Mantenir una
dieta saludable



Mantenir unes
relacions saludables

Sabies que...?

El repte

Estructura del
programa

Blocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

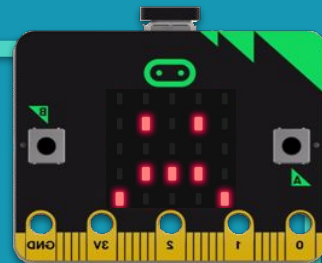
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 1



Emociona't amb la micro:bit!

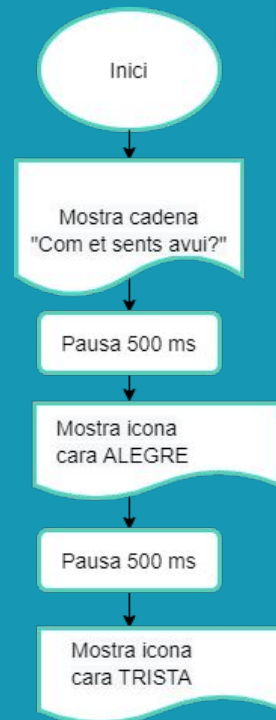


El repte

La micro:bit pot ajudar-nos a reconèixer les nostres emocions?

En aquest repte programarem la micro:bit perquè ens preguntï: "Com et sents avui?", i mostri diferents opcions a la pantalla.

Estructura del programa



Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

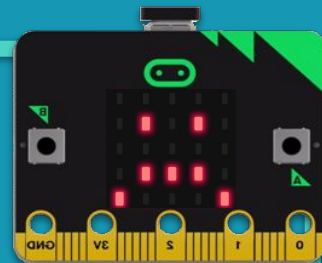
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 1



Emociona't amb la micro:bit!



Blocs necessaris

al iniciar

Executa el codi introduït en connectar la placa.

mostrar cadena "Hello!"

Mostra el text escrit a la pantalla.

pausa (ms) 100

Estableix una pausa de temps en mil·lisegons. RECORDA 1000 ms = 1 s.

mostrar ícono

Mostra la icona seleccionada a la pantalla de la micro:bit. El desplegable conté en total 40 icones diferents.

 Básico

Sabies que...?

El repte

Estructura del programa

Blocs necessaris

Programa

Fem-ho!

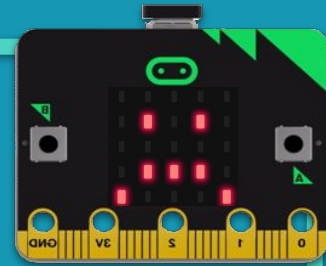
Millores i ampliacions

MÒDUL 1

REpte 1



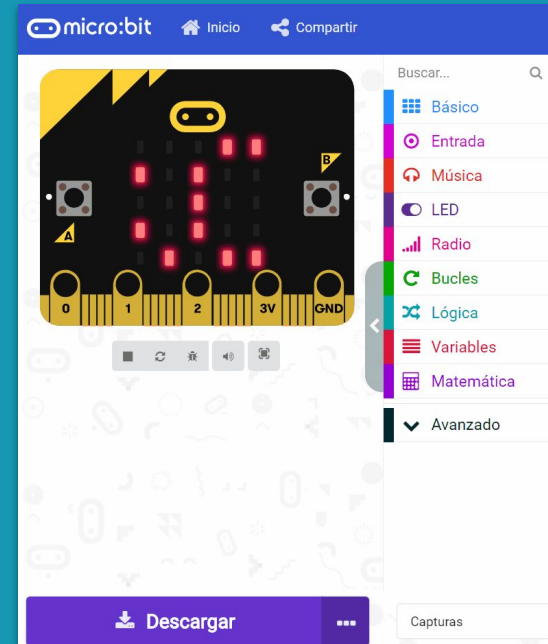
Emociona't amb la micro:bit!



Programa

Observem que al simulador s'hi pot veure el programa sense necessitat de descarregar-lo a la placa.

- Fixem-nos en el fet que les imatges es mostren a la pantalla en l'ordre que has col·locat els blocs de dalt a baix.
- Per què creieu que serveixen els blocs de pausa (500 ms)? Què passa si augmentem o disminuïm aquest temps? Comprovem-ho!

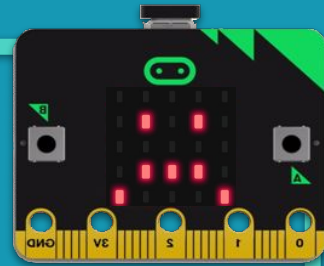


MÒDUL 1

REpte 1



Emociona't amb la micro:bit!



Fem-ho!

És el moment de transferir el programa a la placa micro:bit i fer que tot funcioni.

Si ho fem des de l'ordinador:

- Cal que la placa estigui connectada a l'ordinador mitjançant un cable micro USB.

Si utilitzem una tauleta digital:

- Utilitzarem la connexió Bluetooth per transferir els programes a la placa.



**Pairing and Flashing in
Android**



Getting Started
Flashing your first program



Pairing and flashing in iOS

Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

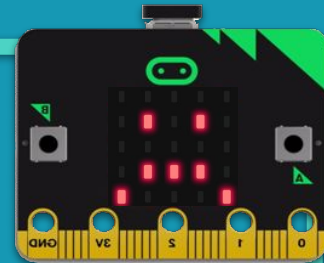
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 1



Emociona't amb la micro:bit!



Milliores i ampliacions

I si millorem i ampliem el nostre programa?

- **Proposta 1.** Afegim altres icones d'emocions a la pantalla?
- **Proposta 2.** Podem fer que es reproduxeixi un so cada cop que es mostra una emoció? Quins blocs necessitarem? I en quin ordre els col·locarem?
Si ho fem amb la micro:bit V2 sentirem el so directament de la placa. Si no, podem fer servir el simulador.

reproducir sonido **risa** hasta que termine



Reproduceix els sons seleccionats (riure, felicitat, tristor...).

En la versió 1 de micro:bit no tenim altaveu, però es pot reproduir al simulador del MakeCode.



Música

Sabies que...?

El repte

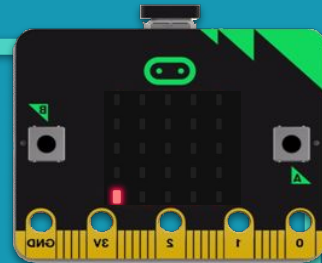
Estructura del
programa

Blocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

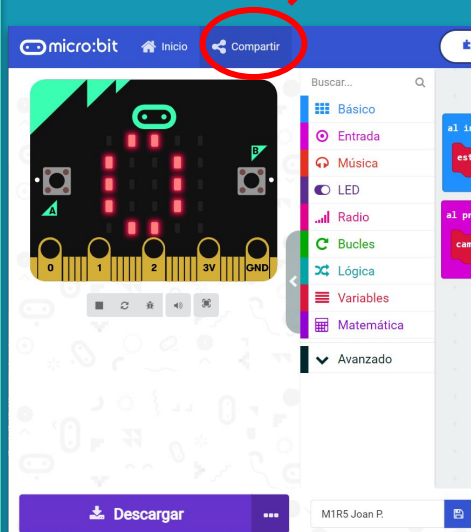
Milliores i
ampliacions



Compartim el projecte?



1. Al MakeCode seleccionem “compartir”.
2. Posem un nom al projecte i premem “publicar proyecto”. Se'ns crearà l'enllaç que podrem copiar i compartir.



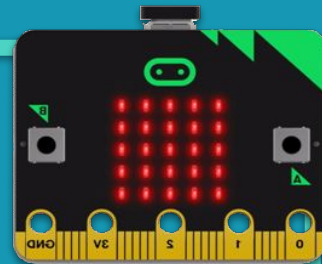
Compartir Proyecto

M1R5

Necesita publicar su proyecto para compartirlo o integrarlo en otras páginas web. Reconoce tener consentimiento para publicar este proyecto.

Publicar proyecto





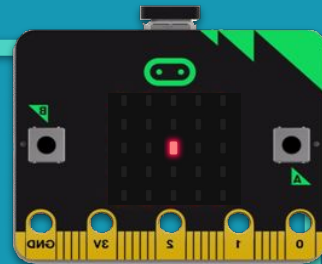
Ens relaxem



MÒDUL 1

REpte 2

Ens relaxem



Sabies que...?

És molt important gaudir d'un bon descans per poder donar resposta a totes les activitats que es fan al llarg del dia i així afavorir un bon rendiment escolar.

El descans és el temps que dediquem a compensar l'esforç diari i a recuperar l'equilibri físic i psíquic. Els infants i joves descansen quan dormen, però també quan escolten música, passegen, xerren en família o simplement canvien d'activitat.



Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

Millores i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 2



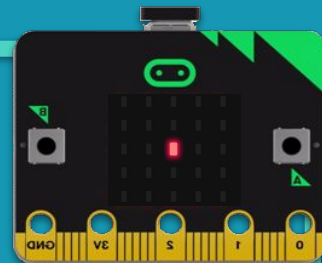
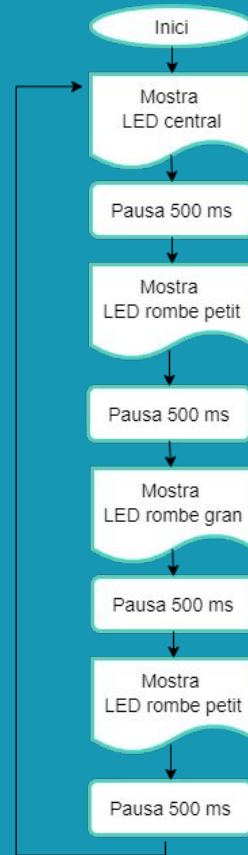
Ens relaxem

El repte

Creieu que la micro:bit ens pot ajudar a respirar de forma pausada i així poder arribar a un estat de relaxació?

En aquest repte programarem la micro:bit perquè ens ajudi a controlar la nostra respiració.

Estructura del programa



Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

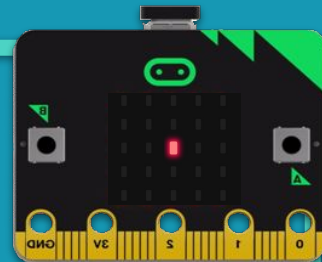
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 2



Ens relaxem



Blocs necessaris

para siempre



Repeteix el programa de manera continuada.

mostrar LEDs



Mostra el dibuix que realitzem a la pantalla de la micro:bit.

pausa (ms)

100



Estableix una pausa de temps en mil·lisegons. RECORDA 1000 ms = 1 s.



Básico

Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

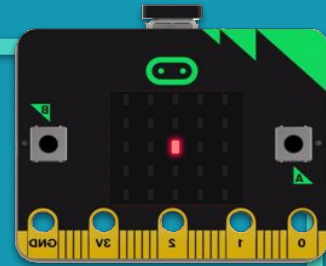
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 2



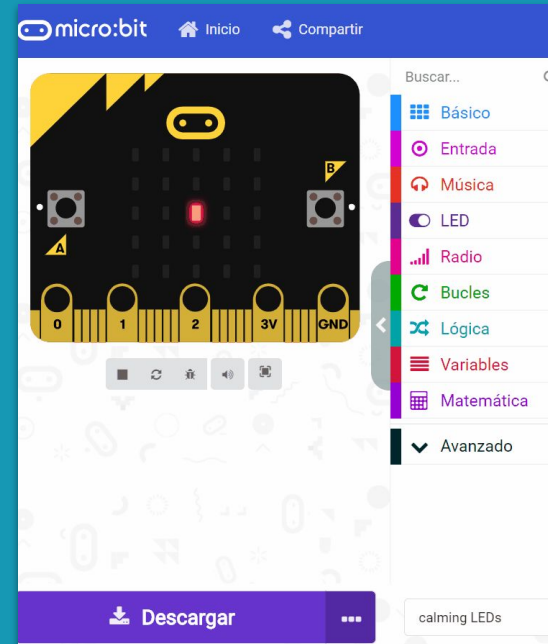
Ens relaxem



Programa

Observem que al simulador s'hi pot veure el programa sense necessitat de descarregar-lo a la placa.

- Quina diferència hi ha entre els blocs “per sempre” i “en iniciar”? Per a què creus que pot servir cada un?
- Coneixeu alguna altra forma de fer aquest mateix programa?

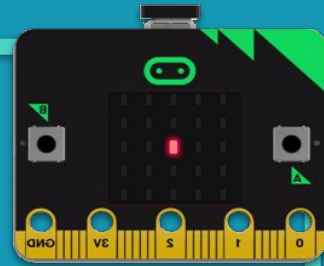


MÒDUL 1

REpte 2



Ens relaxem



Fem-ho!

És el moment de transferir el programa a la placa micro:bit i fer que tot funcioni.

Si ho fem des de l'ordinador:

- Cal que la placa estigui connectada a l'ordinador mitjançant un cable micro USB.

Si utilitzem una tauleta digital:

- Utilitzarem la connexió Bluetooth per transferir els programes a la placa.



**Pairing and Flashing in
Android**



Getting Started
Flashing your first program



Pairing and flashing in iOS

Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

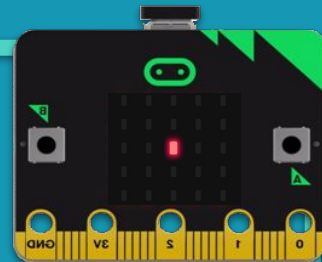
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 2



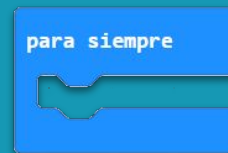
Ens relaxem



Milliores i ampliacions

I si millorem i ampliem el nostre programa?

- **Proposta 1.** Podríem afegir un so al final de cada respiració? I si en lloc d'un rombe, fem servir una altra representació?
- **Proposta 2.** Quins paràmetres hauríem de canviar perquè la respiració fos cada cop més lenta? I com podem fer-ho perquè ho repeteixi un nombre determinat de vegades i després s'aturi?



reproducir sonido

risa ▼

hasta que termine



Música

Sabies que...?

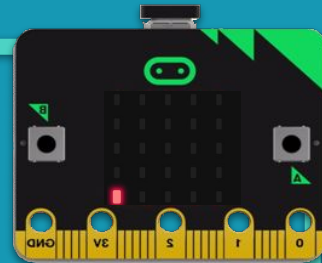
El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

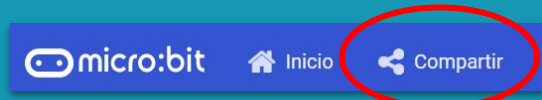
Programa

Fem-ho!

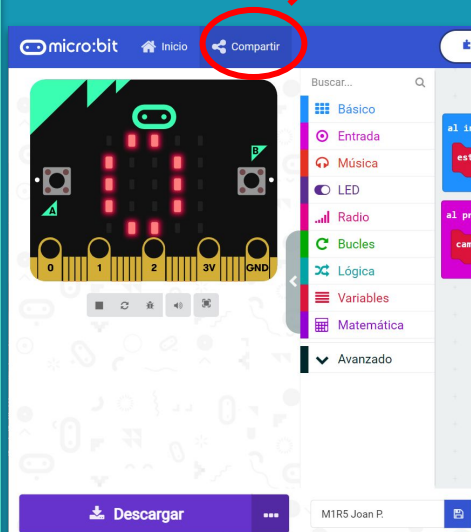
Milliores i
ampliacions



Compartim el projecte?



1. Al MakeCode seleccionem “compartir”.
2. Posem un nom al projecte i premem “publicar proyecto”. Se'ns crearà l'enllaç que podrem copiar i compartir.



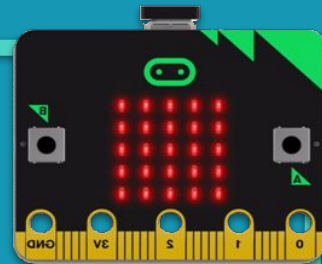
Compartir Proyecto

M1R5

Necesita publicar su proyecto para compartirlo o integrarlo en otras páginas web. Reconoce tener consentimiento para publicar este proyecto.

Publicar proyecto





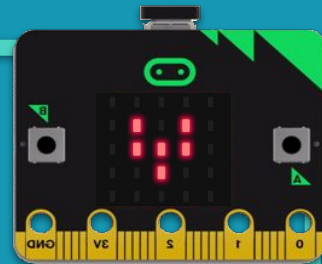
Movem el cor!



MÒDUL 1

REpte 3

Movem el cor!



Sabies que...?

La freqüència cardíaca és el nombre de vegades que batega el nostre cor per unitat de temps. És un dels indicatius del nostre estat d'ànim i de salut.

El ritme cardíac es mesura en BPM (batecs per minut), que són les vegades que el cor batega durant un minut.

Quan estem en repòs, els infants de 8 a 12 anys tenen una mitjana de 90 pulsacions per minut. Si fem activitat física, aquest ritme augmenta, ja que els músculs necessiten que els arribi més quantitat d'oxigen, i el cor és l'encarregat de fer-ho.

Una bona manera de comprovar la nostra forma física és comptar el temps que triga el nostre cor a tornar al seu estat normal després de fer un esforç. Com menys trigui, més en forma ens trobarem!



Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

Millores i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 3

El repte

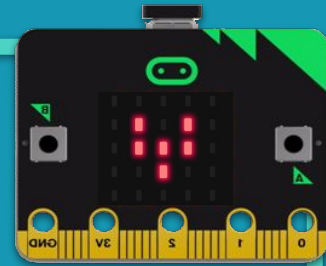
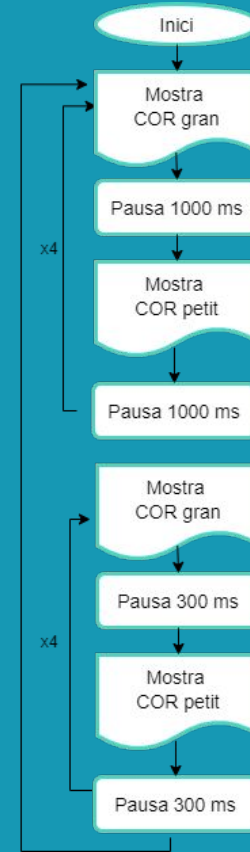
Aquest repte consisteix a fer una simulació dels batecs d'un cor en la següent situació:

- Partirem d'un estat de repòs, amb el cor bategant a una velocitat aproximada de 60 pulsacions.
- Accelerarem el seu ritme per donar resposta a una activitat física fins a arribar aproximadament a 180 p/m.
- Repetirem aquest cicle de manera ininterrompuda.



Movem el cor!

Estructura del programa

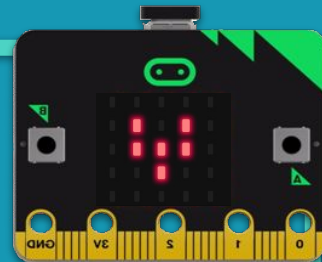


MÒDUL 1

REpte 3



Movem el cor!



Blocs necessaris



Mostra la icona seleccionada a la pantalla de la micro:bit.



Estableix una pausa de temps en mil·lisegons. RECORDA 1000 ms = 1 s.



Estructura de programació utilitzada per repetir contínuament els blocs del programa que situem al seu interior el nombre de vegades indicat.

 Básico

 Bucles

Sabies que...?

El repte

Estructura del
programa

Blocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

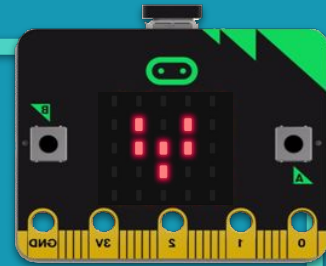
Millores i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 3



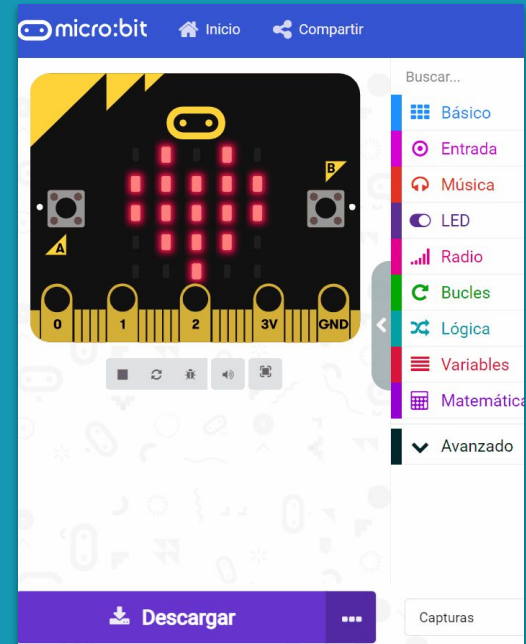
Movem el cor!



Programa

Observem que al simulador s'hi pot veure el programa sense necessitat de descarregar-lo a la placa.

- Podem introduir un bucle dins d'un altre bucle?
- Pensem i comentem una proposta que pugui necessitar crear un programa d'aquestes característiques.

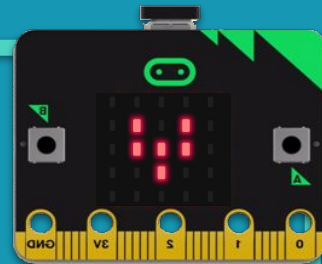


MÒDUL 1

REpte 3



Movem el cor!



Fem-ho!

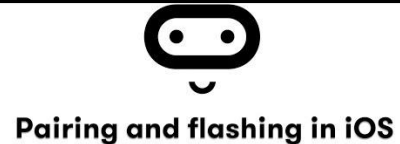
És el moment de transferir el programa a la placa micro:bit i fer que tot funcioni.

Si ho fem des de l'ordinador:

- Cal que la placa estigui connectada a l'ordinador mitjançant un cable micro USB.

Si utilitzem una tauleta digital:

- Utilitzarem la connexió Bluetooth per transferir els programes a la placa.

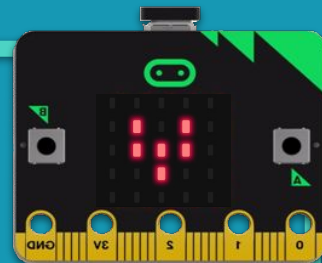


MÒDUL 1

REpte 3



Movem el cor!



Milllores i ampliacions

I si millorem i ampliem el nostre programa?

- **Proposta 1.** Podem afegir un so a cada batec del cor? Segur que sí!
- **Proposta 2.** Imaginem un cor poc entrenat que se sotmet a un esforç. Si es manté aquest esforç durant molt de temps, el cor pot arribar a col·lapsar-se. Seríem capaços de simular-ho? (un so continu al final pot ser de gran ajut).

 Básico Bucles Música

Sabies que...?

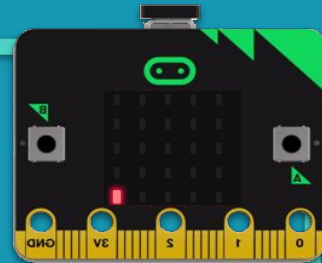
El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

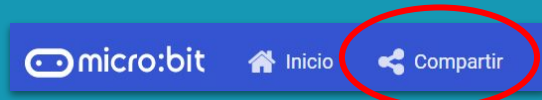
Programa

Fem-ho!

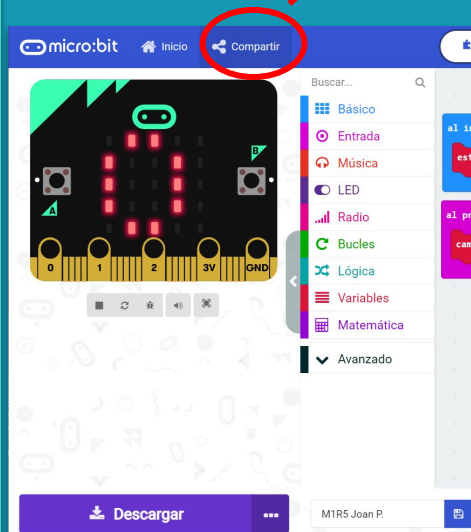
Milllores i
ampliacions



Compartim el projecte?



1. Al MakeCode seleccionem “compartir”.
2. Posem un nom al projecte i premem “publicar proyecto”. Se'ns crearà l'enllaç que podrem copiar i compartir.

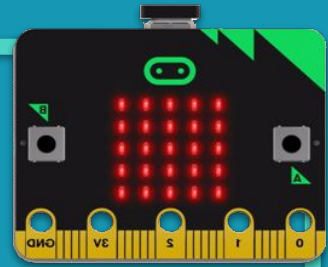


Compartir Proyecto

M1R5

Necesita publicar su proyecto para compartirlo o integrarlo en otras páginas web. Reconoce tener consentimiento para publicar este proyecto.

Publicar proyecto



Joc de l'alimentació saludable

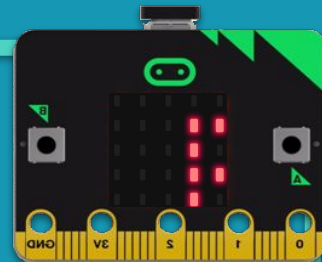


MÒDUL 1

REpte 4



Joc de l'alimentació saludable



Sabies que...?

Tenir una alimentació saludable contribueix a mantenir un bon estat de salut i garanteix el nostre desenvolupament físic i intel·lectual.

Però com sabem si la nostra alimentació és saludable?

La piràmide de l'alimentació saludable és una gran eina que ens orienta sobre les proporcions i les quantitats que hem d'ingerir de cada tipus d'aliment.

Segons l'OMS, realitzar una dieta sana i balancejada durant la nostra vida ens ajuda a prevenir la malnutrició, malalties no transmissibles i diferents afeccions.

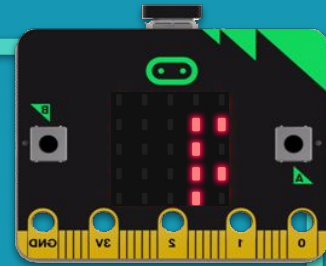


MÒDUL 1

REpte 4



Joc de l'alimentació saludable



El repte

I si fem un joc per reconèixer els aliments saludables?

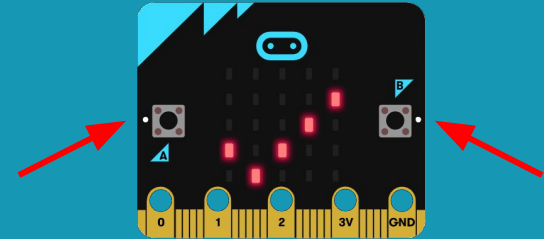
Farem servir els botons A i B de la micro:bit per crear un joc.

Per poder fer aquest programa, descobrirem com funcionen les **estructures condicionals**.

Primer de tot, prepararem un llistat d'aliments saludables i no saludables.

L'estructura del joc serà:

1. Es mostrarà el nom d'un l'aliment a la pantalla.
2. Si el jugador creu que és un aliment saludable, haurà de prémer el botó A durant 1 segon.
3. Si, al contrari, pensa que és un aliment poc saludable, haurà de prémer el botó B durant 1 segon.
4. En cada cas, si la resposta és correcta, es mostrarà la icona  , o  si la resposta no és correcta.

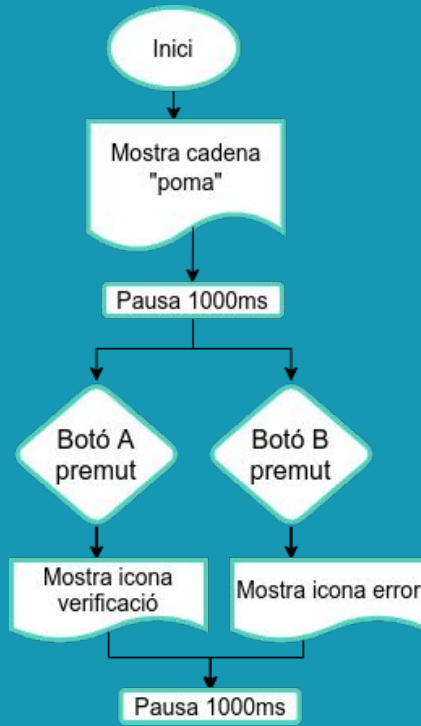
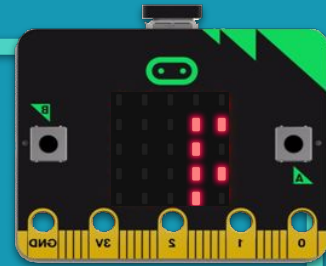
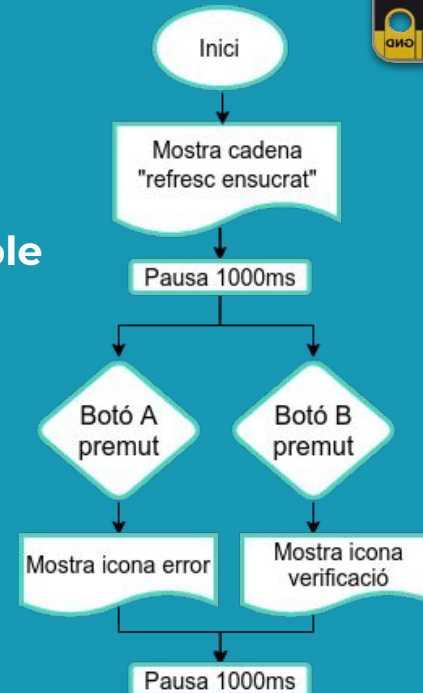


MÒDUL 1

REpte 4

Estructura
aliment
saludable

Joc de l'alimentació saludable

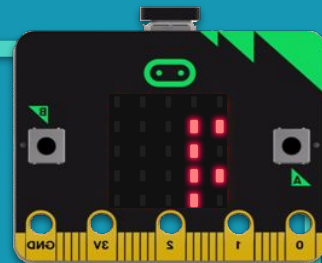
Estructura
aliment
poc saludable

MÒDUL 1

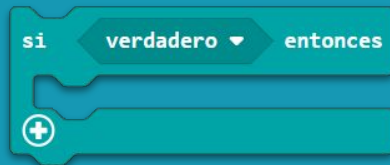
REpte 4



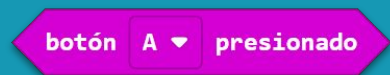
Joc de l'alimentació saludable



Blocs necessaris



Estructura condicional. Verifica si la condició és vertadera i, si és així, executa el codi que hem introduït a l'espai.



Bloc que detecta si el botó A o B estan premuts. El seu valor pot ser "veritable" o "fals" i es pot fer servir dins d'una estructura condicional.

Básico

Entrada

Lògica

Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

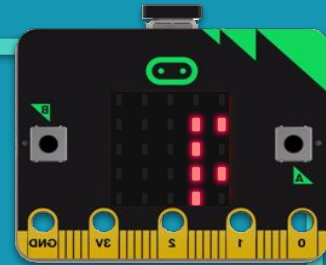
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 4



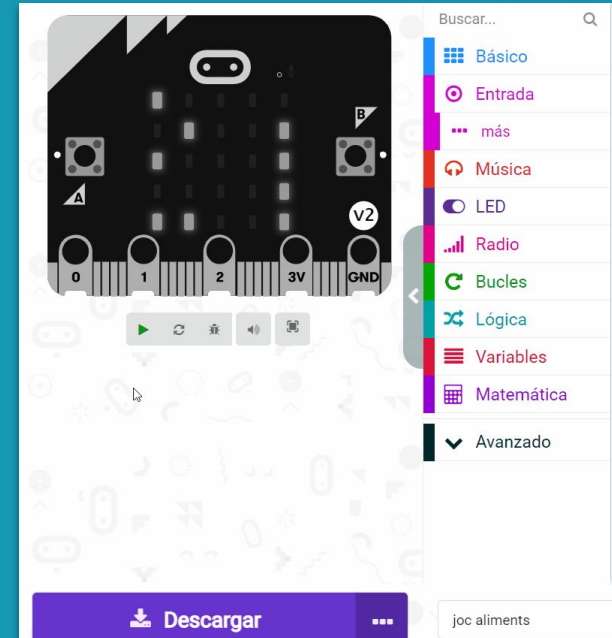
Joc de l'alimentació saludable



Programa

Observem que al simulador s'hi pot veure el programa sense necessitat de descarregar-lo a la placa.

- Funciona correctament, el programa?
- Destacaríeu algun aspecte relacionat amb el temps de les pauses que pot fer que el programa no funcioni del tot correctament?

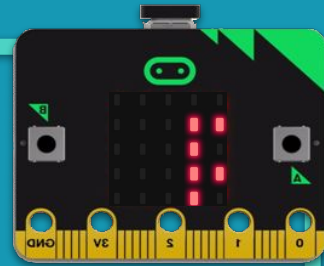


MÒDUL 1

REpte 4



Joc de l'alimentació saludable



Fem-ho!

És el moment de transferir el programa a la placa micro:bit i fer que tot funcioni.

Si ho fem des de l'ordinador:

- Cal que la placa estigui connectada a l'ordinador mitjançant un cable micro USB.

Si utilitzem una tauleta digital:

- Utilitzarem la connexió Bluetooth per transferir els programes a la placa.



**Pairing and Flashing in
Android**



Getting Started
Flashing your first program



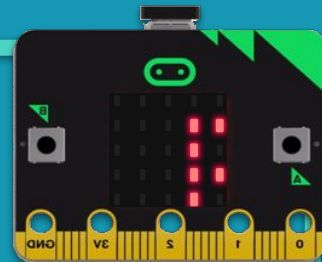
Pairing and flashing in iOS

MÒDUL 1

REpte 4



Joc de l'alimentació saludable



Milliores i ampliacions

I si millorem i ampliem el nostre programa?

- **Proposta 1.** Com que aquest és el nostre primer joc i ja sabem fer servir els sons, què us sembla si n'introduïm alguns dins del programa?
N'haurèm de buscar un per a la resposta correcta i un altre per a quan no ho sigui.
- **Proposta 2.** Com més llarga sigui la llista d'aliments, més llarg serà el joc. Jugueu per parelles i poseu-vos a prova!

 Básico Entrada Lògica Música

Sabies que...?

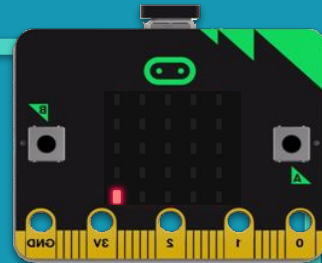
El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

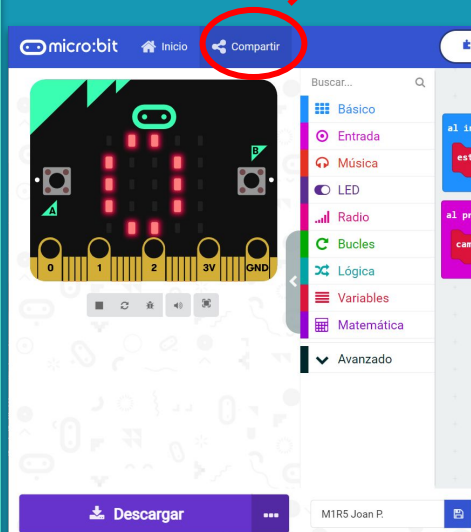
Milliores i
ampliacions



Compartim el projecte?



1. Al MakeCode seleccionem “*compartir*”.
2. Posem un nom al projecte i premem “*publicar proyecto*”. Se'ns crearà l'enllaç que podrem copiar i compartir.



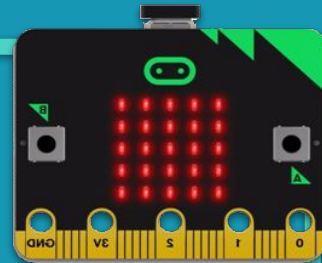
Compartir Proyecto

M1R5

Necesita publicar su proyecto para compartirlo o integrarlo en otras páginas web. Reconoce tener consentimiento para publicar este proyecto.

Publicar proyecto





Comptem esmorzars saludables

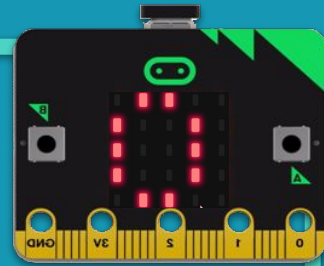


MÒDUL 1

REpte 5



Comptem esmorzars saludables!



Sabies que...?

L'esmorzar és un dels àpats més importants del dia, ja que ens permet començar el dia amb energia.

...I si els comptem?

En programació es fan servir molt els comptadors. Si pensem en qualsevol joc, s'hauran de comptar els punts, les vides que resten, etc.

Per programar un comptador, necessitarem fer servir variables. Una variable és, simplement, un valor que va canviant durant el desenvolupament del programa.

Al MakeCode hi pots trobar una categoria per crear i programar variables.

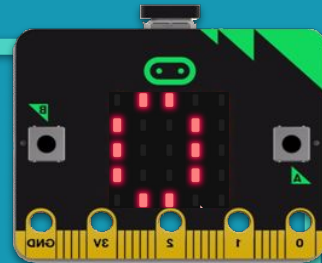


MÒDUL 1

REpte 5



Comptem esmorzars saludables!



El repte

Des de les escoles i centres educatius es dona molta importància als esmorzars, i no només per promoure una alimentació saludable, sinó també per reduir la quantitat d'embolcalls no reutilitzables que s'utilitzen i contaminen greument el medi ambient.

En aquesta ocasió us proposem desenvolupar un comptador d'esmorzars saludables (que també podem fer servir per comptabilitzar qualsevol altra cosa).

Aquest comptador tindrà un funcionament molt senzill:

Quan es premi el botó A, sumarà +1.

Quan es premi el botó B, restarà -1.



Sabies que...?

El repteEstructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

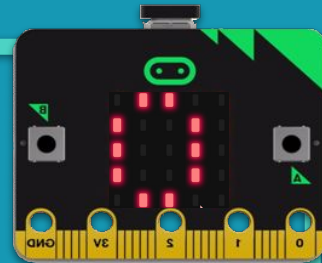
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 5

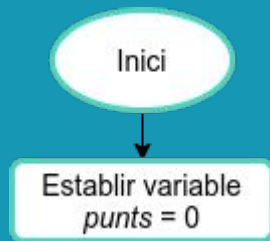


Comptem esmorzars saludables!

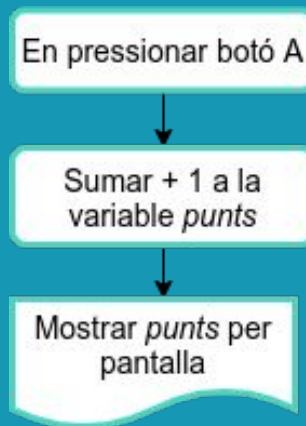


Estructura del programa

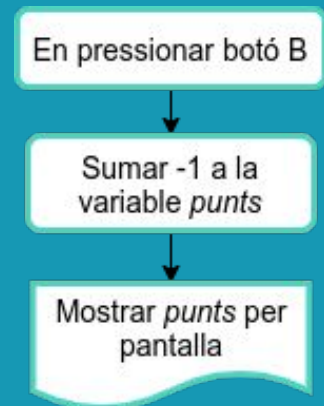
- Quan comenci el programa, hem de crear una variable (l'anomenem "punts") i l'hem d'inicialitzar a 0.



- Què ha de passar quan es prem el botó A?



- I en prémer el botó B?

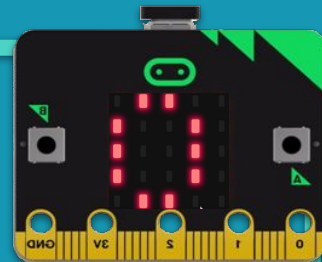


MÒDUL 1

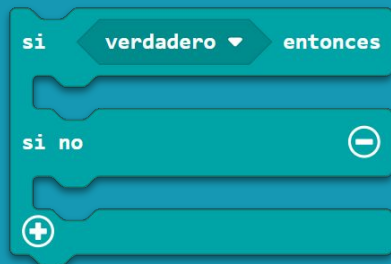
REpte 5



Comptem esmorzars saludables!



Blocs necessaris



Estructura condicional que executa un codi o un altre en funció de si la condició és vertadera o falsa.

El codi dins de "si" s'executa si la condició és certa.

El codi dins de "si no" s'executa si la condició és falsa.



Permet establir una comparació.



S'utilitza per fer que la variable "punts" emmagatzemi el número que desitgem.



S'utilitza per afegir una quantitat a la variable "punts". Pot ser positiva o negativa.

Básico

Entrada

Lógica

Variables

Sabies que...?

El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

Programa

Fem-ho!

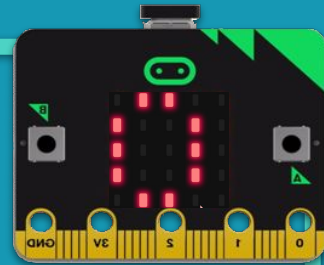
Millors i
ampliacions

MÒDUL 1

REpte 5



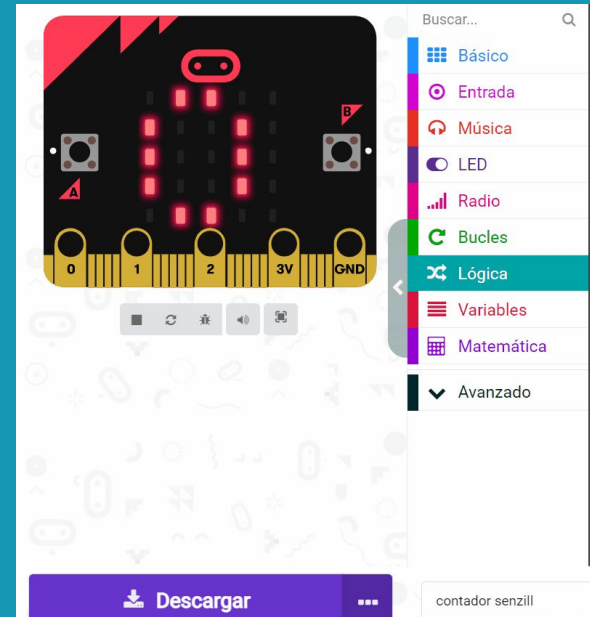
Comptem esmorzars saludables!



Programa

Observem que al simulador s'hi pot veure el programa sense necessitat de descarregar-lo a la placa.

- Què passa si premem el botó B quan el marcador indica 0?
- Per què pot passar això?
- Com es podria evitar?

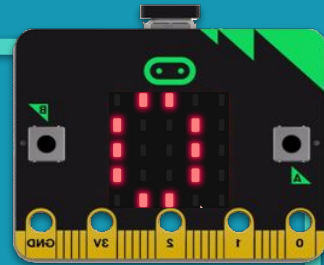


MÒDUL 1

REpte 5



Comptem esmorzars saludables!



Fem-ho!

És el moment de transferir el programa a la placa micro:bit i fer que tot funcioni.

Si ho fem des de l'ordinador:

- Cal que la placa estigui connectada a l'ordinador mitjançant un cable micro USB.

Si utilitzem una tauleta digital:

- Utilitzarem la connexió Bluetooth per transferir els programes a la placa.



**Pairing and Flashing in
Android**



Getting Started
Flashing your first program



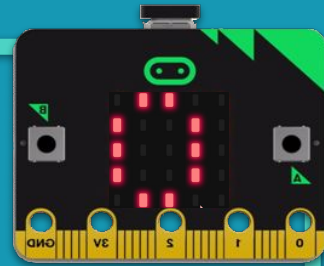
Pairing and flashing in iOS

MÒDUL 1

REpte 5



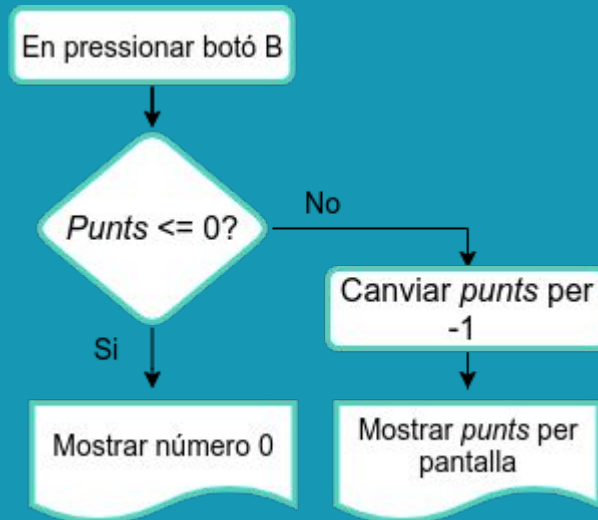
Comptem esmorzars saludables!



Milliores i ampliacions

I si millorem i ampliem el nostre programa?

- **Proposta 1.** Podeu fer que no es mostrin nombres negatius?
Per aconseguir-ho, cal fer servir una estructura condicional.
- **Proposta 2:** Què us sembla afegir-hi un so representatiu cada cop que augmentin o disminueixin els esmorzars saludables?

 Variables Básico Entrada Lògica Música

Sabies que...?

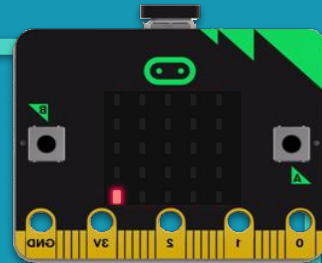
El repte

Estructura del
programaBlocs
necessaris

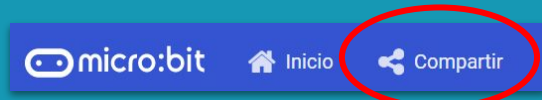
Programa

Fem-ho!

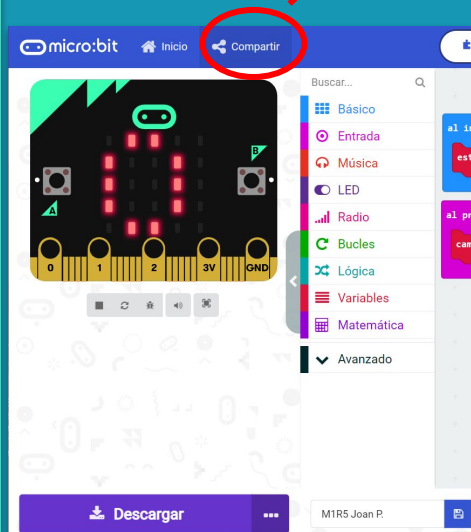
Milliores i
ampliacions



Compartim el projecte?



1. Al MakeCode seleccionem “compartir”.
2. Posem un nom al projecte i premem “publicar proyecto”. Se'ns crearà l'enllaç que podrem copiar i compartir.



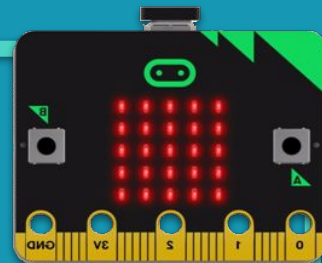
Compartir Proyecto

M1R5

Necesita publicar su proyecto para compartirlo o integrarlo en otras páginas web. Reconoce tener consentimiento para publicar este proyecto.

Publicar proyecto

Repasemos...



al iniciar

mostrar LEDs

si verdadero entonces

si no

si verdadero entonces

para siempre

repetir 4 veces

ejecutar

0 < 0

cambiar punts por 1

pausa (ms) 100

mostrar ícono



reproducir sonido risa hasta que termine

Crear una variable...

mostrar cadena

"Hello!"

botón

A

presionado

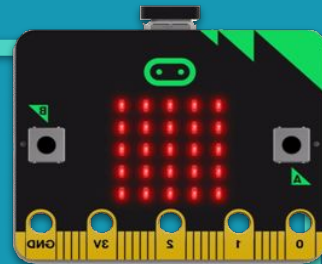
establecer punts para 0

Básico

Entrada

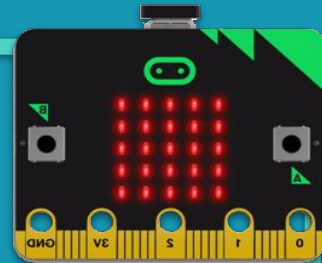
Lógica

Música



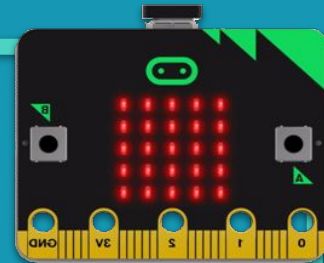
Què hem après?

- Hem conegut la **micro:bit** i els seus components.
- Hem utilitzat l'entorn de programació **MakeCode**.
- Hem **carregat** programes a la micro:bit.
- Hem utilitzat els blocs “**en iniciar**” i “**per sempre**” en la creació de programes.
- Hem programat la **matriu LED** amb icones prefixades i d'altres fetes per nosaltres.
- Hem fet servir el bloc de “**pausa**” per donar intencionalitat als programes.



Què hem après?

- Hem afegit **sons** als programes.
- Hem utilitzat els **bucles** per repetir instruccions.
- Hem fet servir els **pulsadors** de la micro:bit i els hem programat.
- Hem creat i configurat la nostra primera **variable** per fer un comptador.
- Hem fet servir **estructures condicionals** per tal que s'executés un programa o un altre en funció d'una condició (p. ex. si un botó està pressionat o no).



Font de dades, icones i imatges

- <https://www.freepik.es/Vector de Comida creado por rawpixel.com>
- <https://microbit.org/get-started/user-guide/overview/>
- Icones > flaticon.es
- <https://makecode.microbit.org/>
- <http://educacio.gencat.cat/ca/arees-actuacio/families/recursos/recomanacions/descans/>