

M3.R1

Enviem missatges senzills



Continguts

- Ràdio
- Polsadors

Millores i ampliacions

Proposta 1: Com es pot enviar una altra icona en prémer el botó B?

Proposta 2: Proposeu una pregunta a la classe amb resposta Si/No i feu un sistema de votació anònim amb les micro:bits de manera que us digui quina opció ha estat la més votada, els qui hi estan d'acord o el qui no.

Categories



Básico



Entrada



Radio

Blocs recomanats

radio establecer grupo 1

radio enviar cadena "

al recibir radio receivedString

radio enviar número 0

establecer contador_Sí para 0

establecer Comptador_No para 0

I per a les ampliacions...

Estructura del programa



M3.R2 Qui és el més ràpid?



Continguts

- Ràdio
- Bloc repetir mentre es compleixi una condició
- Blocs matemàtics
- Blocs de text

Millores i ampliacions

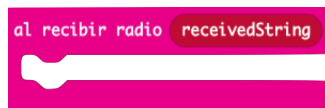
Proposta 1: Com podem fer per canviar les unitats en què es mostra la velocitat, per exemple, a km/h? Quina fórmula matemàtica hauríem d'utilitzar?

Proposta 2: Podem afegir alguns sons a l'arrencada i a l'arribada o quan es rebin les dades a la micro:bit de la persona que fa de jutge d'arribada?

Categories

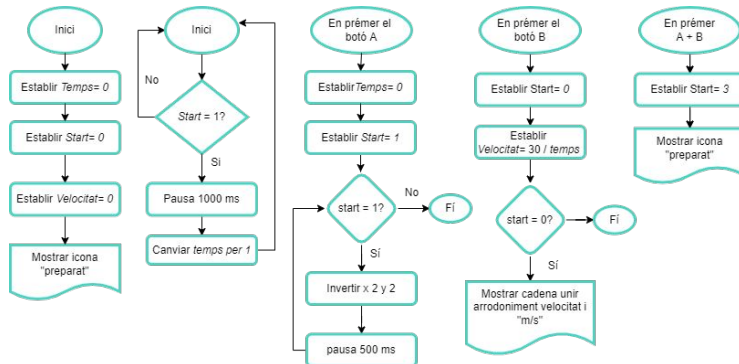


Blocs recomanats

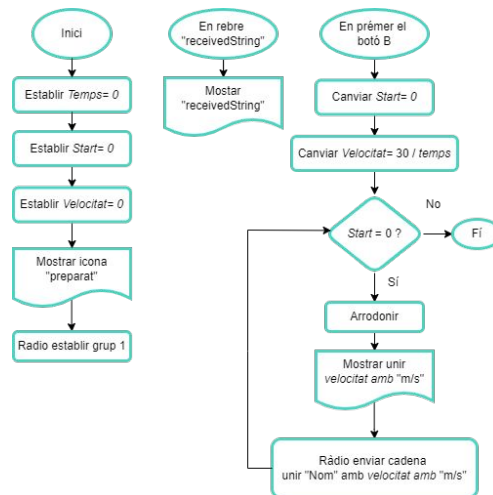


Estructura del programa

Primera part: Creem el velocímetre

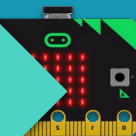


Segona part: Comunicació de l'ordre d'arribada al jutge



M3.R3

La cacera del tresor



Continguts

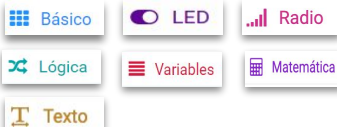
- Ràdio
- Variables
- Grafiar en pantalla
- Mapar valors
- Estructures condicionals

Millores i ampliacions

Proposta 1: Busquem les boles del drac. Us proposem crear un radar (amb cartolina o impressió 3D) i 7 boles del drac.

Quan ens apropem amb el radar a una bola de drac haurem de fer que el gràfic de barres de la intensitat del senyal es faci més gran i també li afegirem sons.

Categories

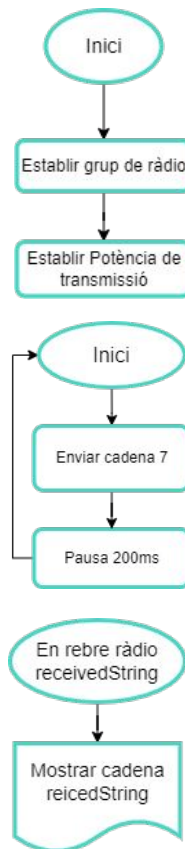


Blocs recomanats

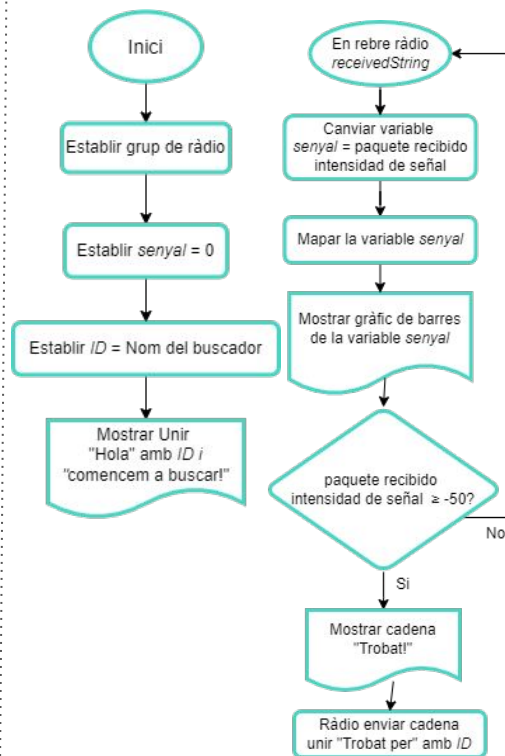


Estructura del programa

Tresor



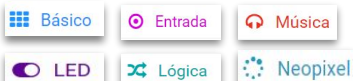
Buscador



M3.R4 Dance party!



Categories



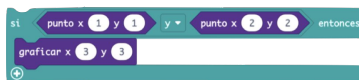
Continguts

- El sensor de llum
- Blocs de música
- La tira de LEDs neopixel
- Estructures condicionals
- Les comparacions (booleans)

Millores i ampliacions

Proposta 1: Busca la partitura de tres melodies que t'agradi i col·loca les notes musicals perquè quan la llum que capti la placa estigui en uns intervals determinats, soni una de les tres melodies

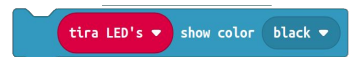
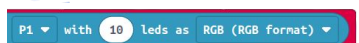
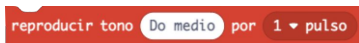
Blocs recomanats



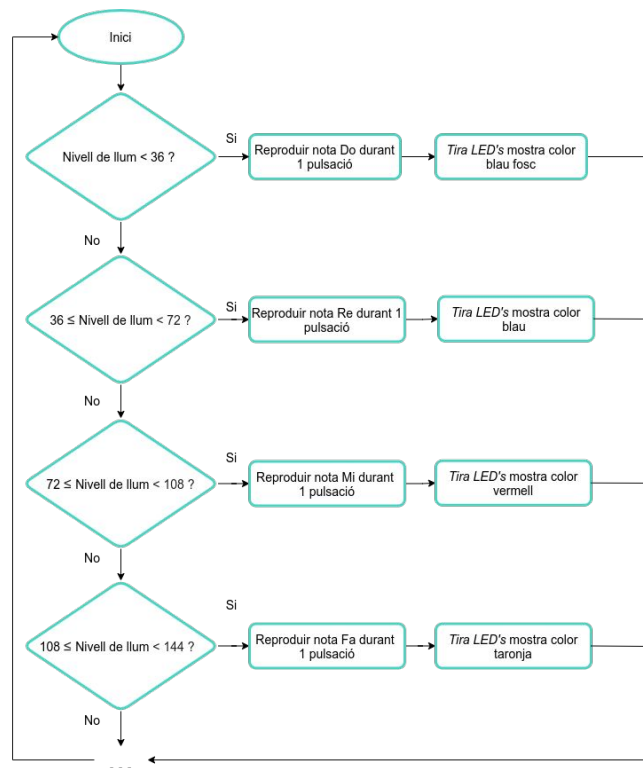
nivel de luz

nivel de luz ≥ 0

ajustar brillo 255



Estructura del programa



M3.R5 Tecnjocs tradicionals (Part 1)



Continguts

- Sensors: acceleròmetre
- Variables
- Estructures condicionals
- Blocs matemàtics d'atzar

Millores i ampliacions

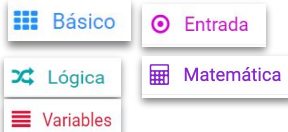
Proposta 1. Dibuixa les teves pròpies icones per a la pedra, el paper i les tisores.

Proposta 2. Pensa en altres eines que reemplacin a la pedra, el paper i les tisores; i inventa't un nou joc amb les vostres noves regles, per exemple les que fan servir a la serie Big Bang Theory:

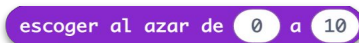
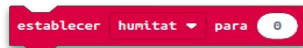
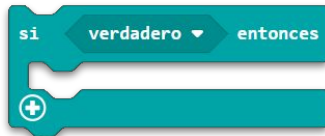


Proposta 3. Afegeix els blocs de jocs que hem practicat al repte anterior per afegir punts i, quan arribin a 3, un game over!

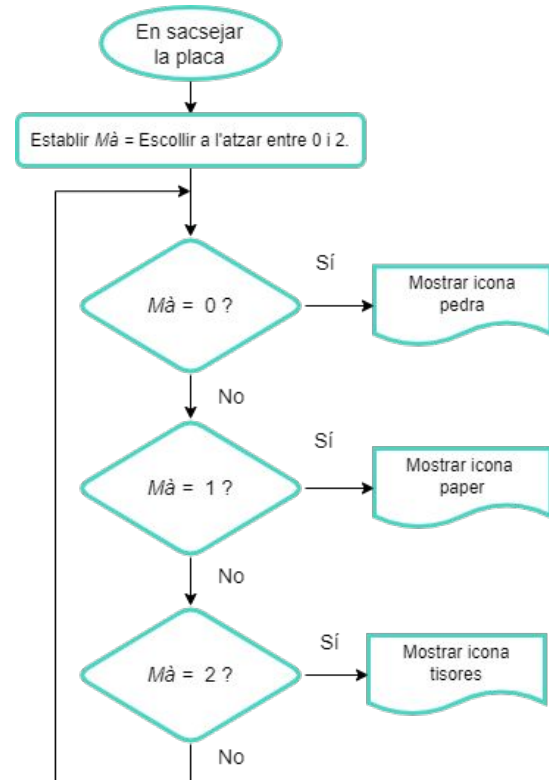
Categories



Blocs recomanats



Estructura del programa



M3.R6 Tecnjocs tradicionals (Part 2)



Continguts

- Radio
- Sensors: acceleròmetre
- Estructures condicionals

Millores i ampliacions

Proposta 1. Dibuixa les teves pròpies icones per a la pedra, el paper i les tisores.

Proposta 2. Pensa en altres eines que reemplacin a la pedra, el paper i les tisores; i inventa't un nou joc amb les vostres noves regles, per exemple les que fan servir a la serie Big Bang Theory:



Proposta 3. Afegeix els blocs de jocs que hem practicat al repte anterior per afegir punts i, quan arribin a 3, un game over!

Categories



Básico



Entrada

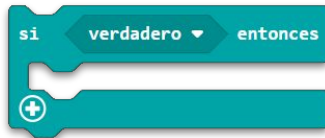


Radio

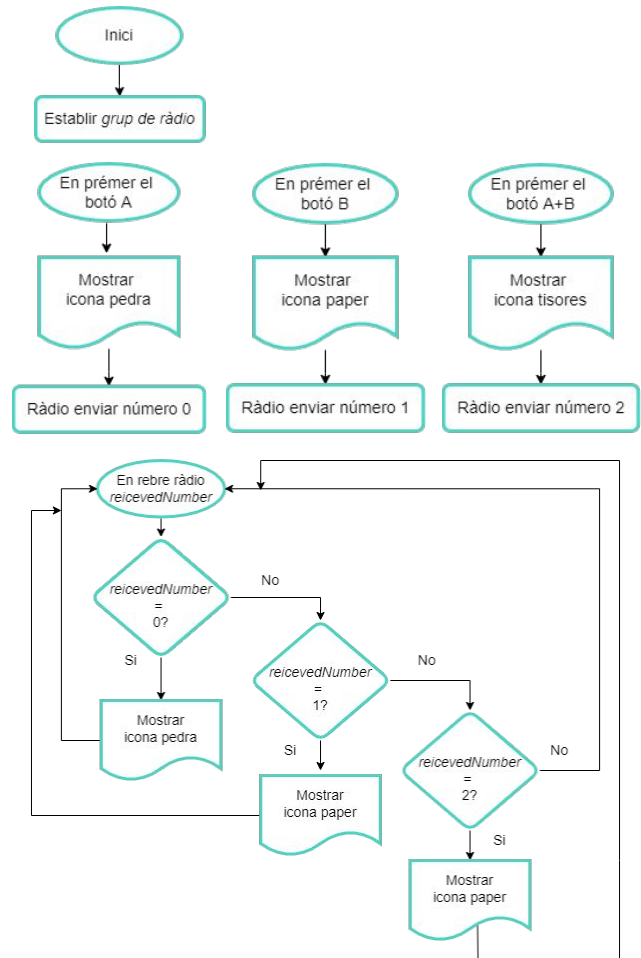


Lógica

Blocs recomanats



Estructura del programa



M3.R6 Tecnjocs tradicionals (Part 3)



Continguts

- Radio
- Sensors: acceleròmetre
- Variables
- Estructures condicionals

Millores i ampliacions

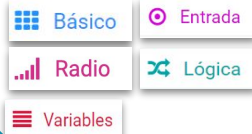
Proposta 1. Dibuixa les teves pròpies icones per a la pedra, el paper i les tisores.

Proposta 2. Pensa en altres eines que reemplacin a la pedra, el paper i les tisores; i inventa't un nou joc amb les vostres noves regles, per exemple les que fan servir a la serie Big Bang Theory:

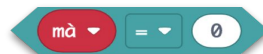


Proposta 3. Afegeix els blocs de jocs que hem practicat al repte anterior per afegir punts i, quan arribin a 3, un game over!

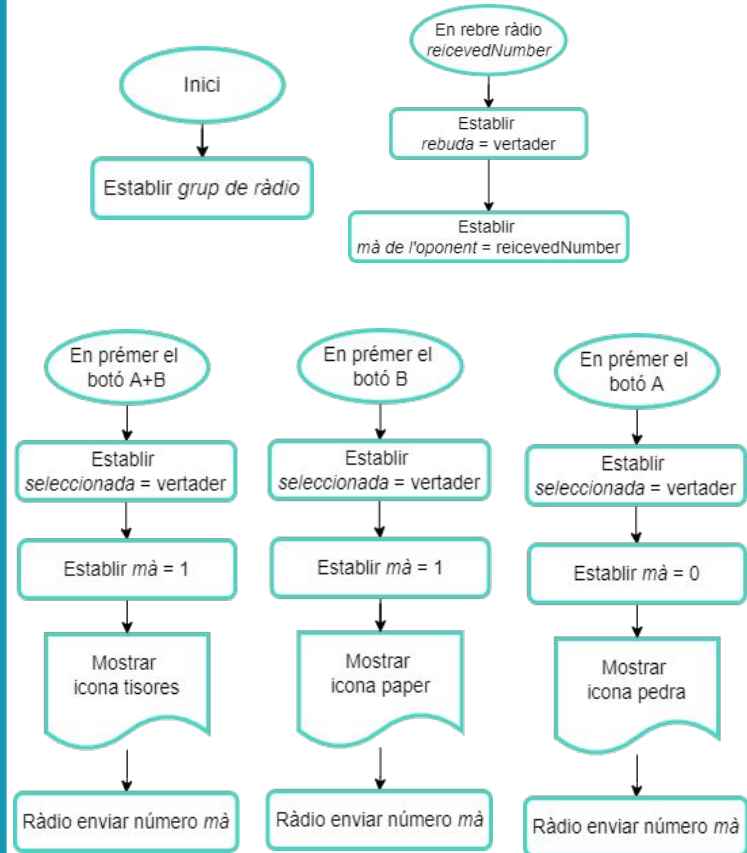
Categories



Blocs recomanats

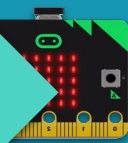


Estructura del programa (1)



M3.R7

Creem un gif animat!



Categories



Continguts

- Blocs de jocs
- Sensors: acceleròmetre
- Variables
- Blocs condicionals

Millores i ampliacions

Proposta 1. No hi ha animació sense música!

Afegeix un so mentre el caçador es mou, un per quan caça la pilota i un altre per quan no ha aconseguit caçar la pilota.

Proposta 2. Fem que cada vegada que s'hagi obtingut 8 punts, la velocitat de la pilota augmenti. S'haurà de crear una variable "velocitat" i assignar-la a la pausa que té el moviment de la pilota.

create sprite at x: 2 y: 2

sprite ▾ canviar x ▾ por 1

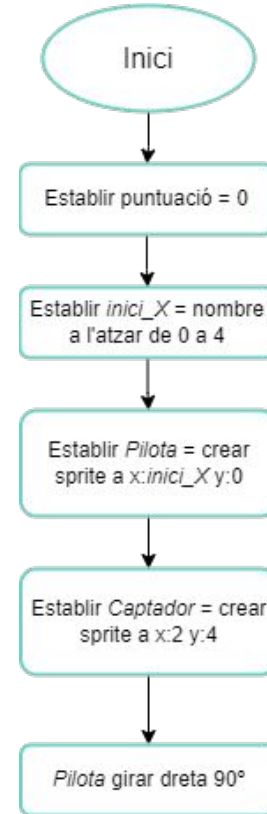
no is Pilota ▾ touching Captador ▾

is sprite ▾ touching

fin del juego

establecer humitat ▾ para 0

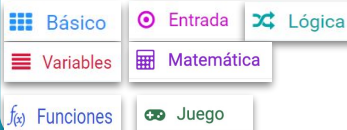
Estructura del programa (1)



M3.R7 Creem un gif animat!



Categories



Continguts

- Blocs de jocs
- Sensors: acceleròmetre
- Variables
- Blocs condicionals

Millores i ampliacions

Proposta 1. No hi ha animació sense música!

Afegeix un so mentre el caçador es mou, un per quan caça la pilota i un altre per quan no ha aconseguit caçar la pilota.

Proposta 2. Fem que cada vegada que s'hagi obtingut 8 punts, la velocitat de la pilota augmenti. S'haurà de crear una variable "velocitat" i assignar-la a la pausa que té el moviment de la pilota.

create sprite at x: 2 y: 2

sprite ▾ canviar x ▾ por 1

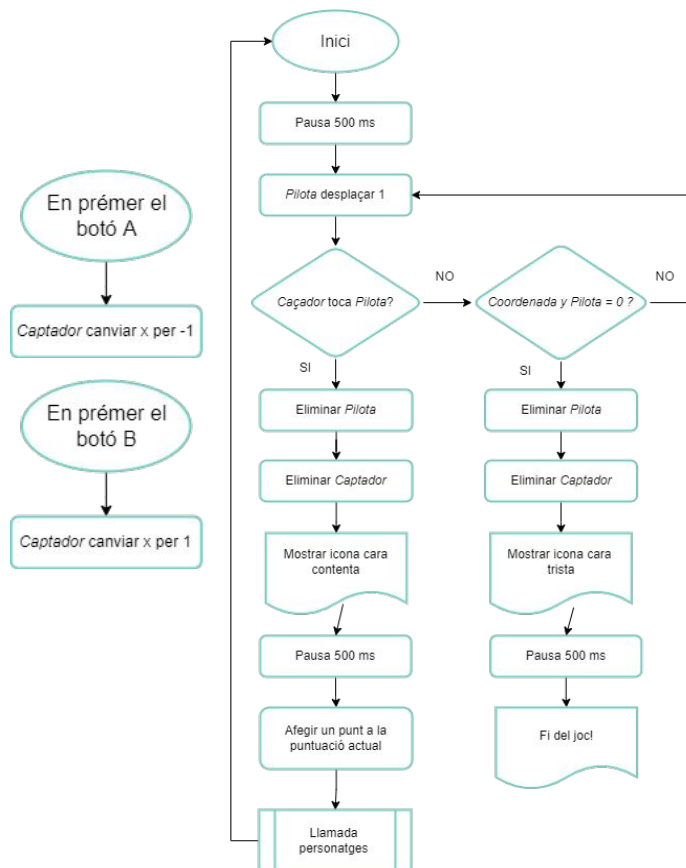
no is Pilota ▾ touching Captador ▾

is sprite ▾ touching

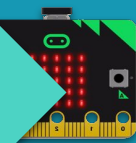
fin del juego

establecer humitat ▾ para 0

Estructura del programa (2)



M3.R7 Creem un gif animat!



Continguts

- Blocs de jocs
- Sensors: acceleròmetre
- Variables
- Blocs condicionals

Millores i ampliacions

Proposta 1. No hi ha animació sense música!

Afegeix un so mentre el caçador es mou, un per quan caça la pilota i un altre per quan no ha aconseguit caçar la pilota.

Proposta 2. Fem que cada vegada que s'hagi obtingut 8 punts, la velocitat de la pilota augmenti. S'haurà de crear una variable "velocitat" i assignar-la a la pausa que té el moviment de la pilota.

Categories



create sprite at x: 2 y: 2

sprite ▾ cambiar x ▾ por 1

no is Pilota ▾ touching Captador ▾

is sprite ▾ touching

fin del juego

establecer humitat ▾ para 0

Estructura del programa (3)

