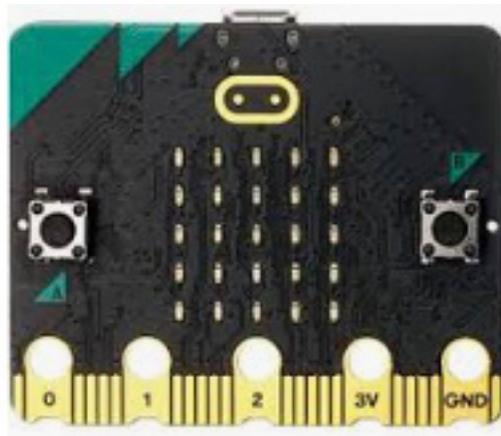


Les défis Microbit

Solutions possibles



Fiche 1

Solution possible

- Au démarrage, on affiche le texte «SALUT» avec le bloc suivant :



- On insère dans le bloc «toujours» l'affichage de l'icône du cœur :



- Dans la fenêtre de programmation de blocs, on se retrouve avec un programme qui possède deux blocs distincts et qui ressemble à celui-ci :



Fiche 2

Solution possible

- Au démarrage, on affiche le texte «SALUT» avec le bloc suivant :



- Dans la fenêtre de programmation de blocs, on se retrouve avec un programme qui possède deux blocs distincts et qui ressemble à celui-ci :



Autre défi pour les passionnés :

Afficher l'icône du cœur qui bat à une fréquence d'une demi-seconde.

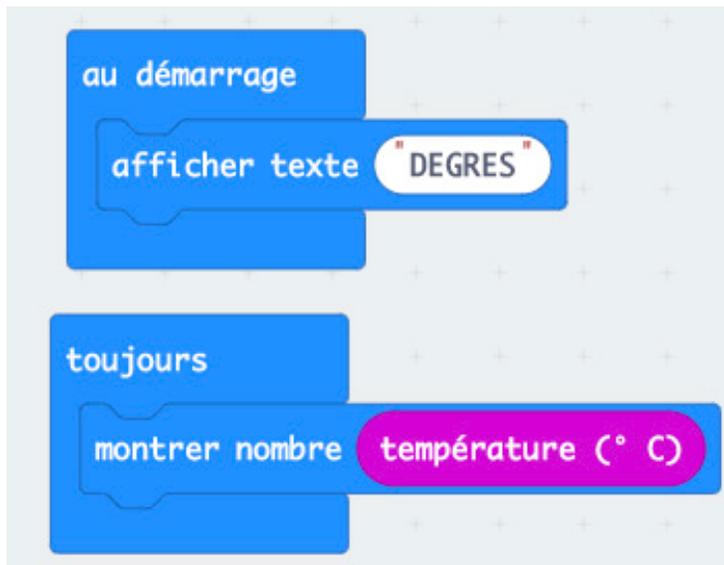
Fiche 3

Solution possible

- Au démarrage, on affiche le texte «DEGRES» avec le bloc suivant :



- Dans la fenêtre de programmation de blocs, on se retrouve avec un programme qui possède deux blocs distincts et qui ressemble à celui-ci :



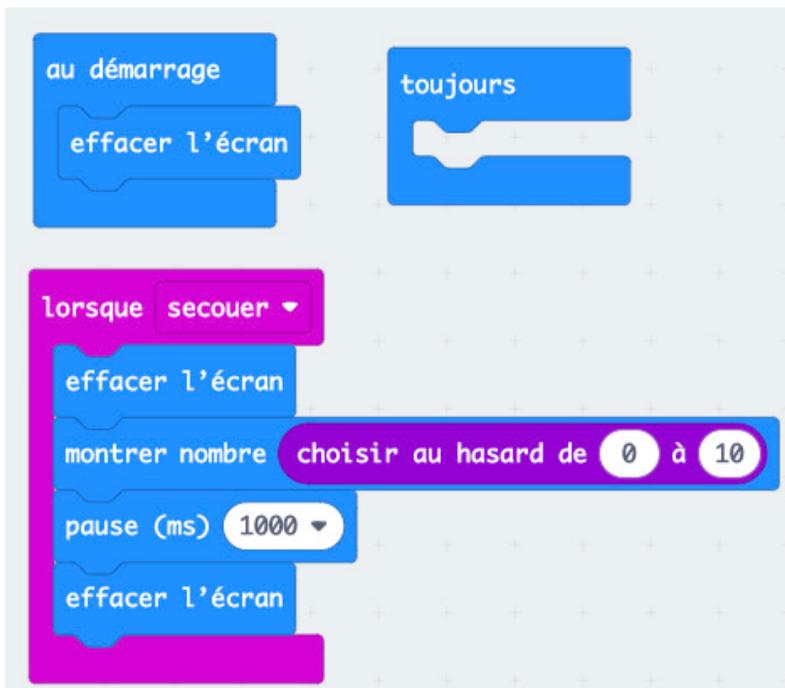
Fiche 4

Solution possible

- Au démarrage, on affiche le texte «SALUT» avec le bloc suivant :



- Dans la fenêtre de programmation de blocs, on se retrouve avec un programme qui possède trois blocs distincts et qui ressemble à celui-ci. Le bloc «toujours» reste inutilisé.



Fiche 5

Solution possible

- Le bloc «démarrage» reste vide:



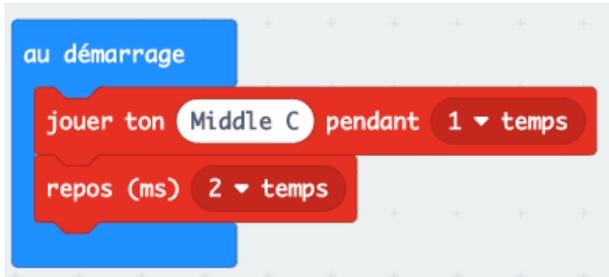
- Dans la fenêtre de programmation, on va utiliser la condition «si sinon» pour vérifier l'intensité lumineuse. Le chiffre 25 est arbitraire, on peut le modifier selon la luminosité de l'endroit où l'on se trouve.



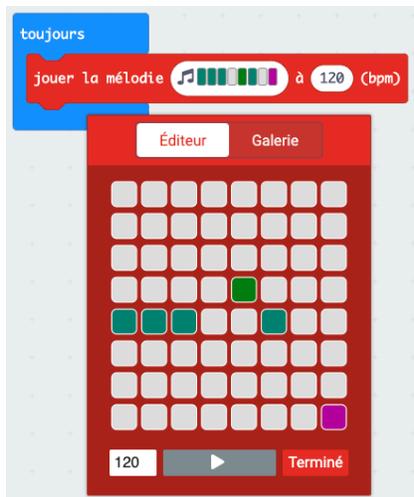
Fiche 6

Solution possible

- Au démarrage, on fait jouer une note d'une durée de 1 temps et un silence de deux temps:



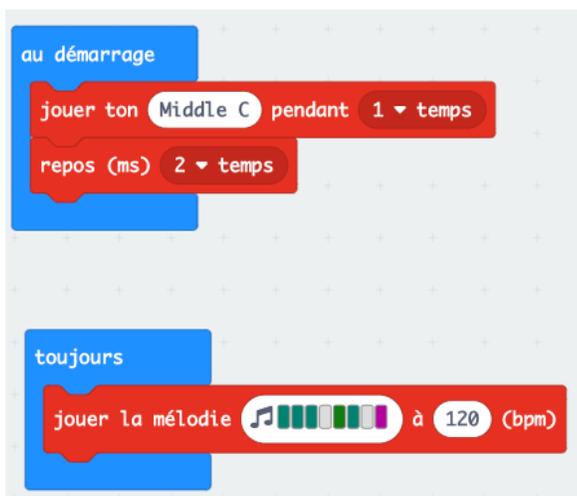
- Dans la fenêtre de programmation, on peut choisir de créer une mélodie avec le bloc vide



ou de choisir une mélodie dans la galerie.



Le programme final aura cette allure.



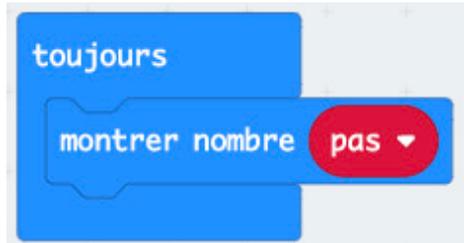
Fiche 7

Solution possible

- Dans le bloc de démarrage, on met notre variable à 0. Dans notre exemple, nous avons créé une variable qui se nomme «pas».



- Dans la fenêtre de programmation, on va toujours montrer la valeur de la variable «pas».



- On utilise la fonction «secouer» pour ajouter 1 à notre variable. On peut ajouter la bloc «arrêter l'animation» pour stabiliser la lecture.



Le programme final pourra ressembler à celui-ci.



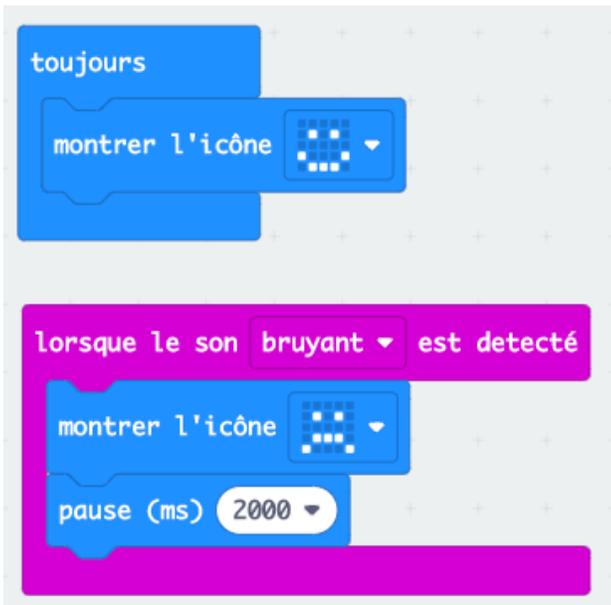
Fiche 8

Solution possible

- Dans le bloc principal (toujours), on montre l'icône souriant :



- Dans la fenêtre de programmation de blocs, on se retrouve avec un programme qui possède deux blocs distincts et qui ressemble à celui-ci :



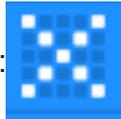
Fiche 9

Solution possible

- Au démarrage, on fait jouer une mélodie :



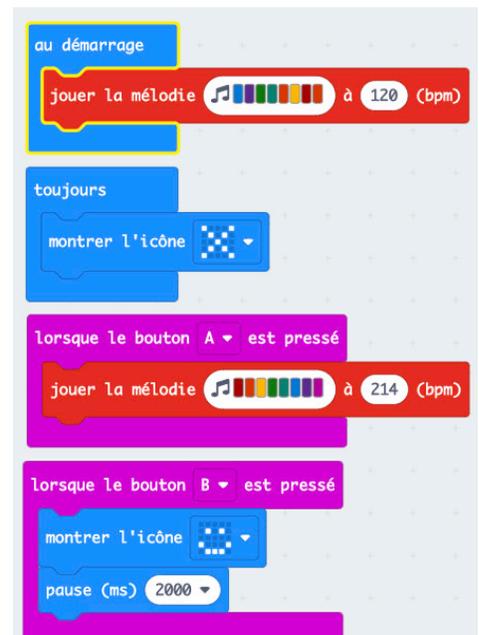
- Dans le bloc toujours, on affiche l'icône :



- Le reste du programme peut ressembler ces blocs :



Voici à quoi pourrait ressembler le programme au complet .



Fiche 10

Solution possible

- Au démarrage, il est préférable d'assigner les roue aux bonne sortie de la carte :



- Le reste du programme peut ressembler ces blocs :

