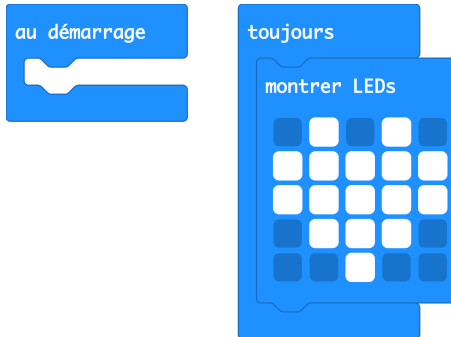


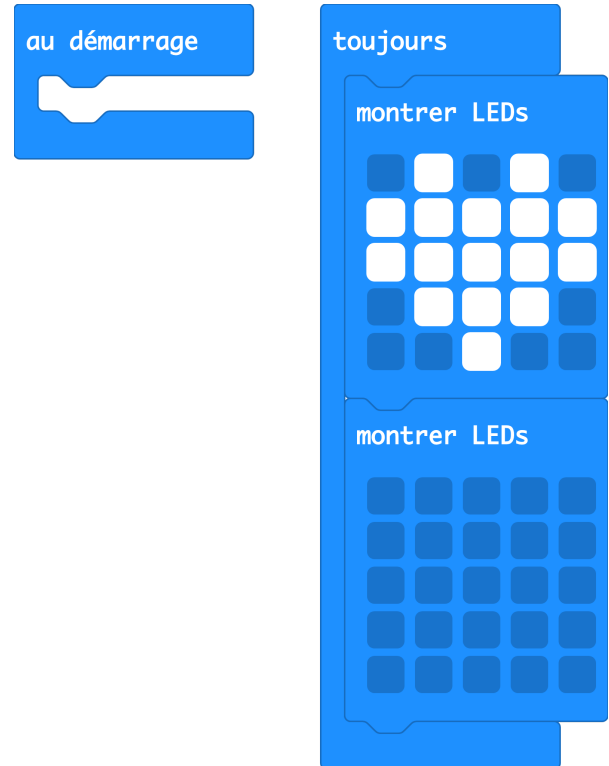


Apprenez comment faire clignoter une image.

**Étape 1 :** Placer le bloc **montrer LEDs** dans la boucle pour **toujours** et dessinez un coeur.



**Étape 2 :** Placer le autre bloc **montrer LEDs** dans la boucle pour **toujours**. Laissez le vide.



Télécharger



Dites à tous votre nom. Montrer votre nom sur la matrice de diodes électroluminescentes (del).

**Étape 1** : Placer le bloc **afficher texte** dans une boucle pour toujours. Changer le texte pour votre nom.

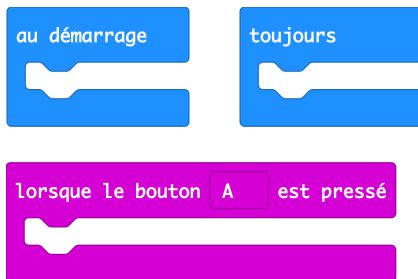


Télécharger

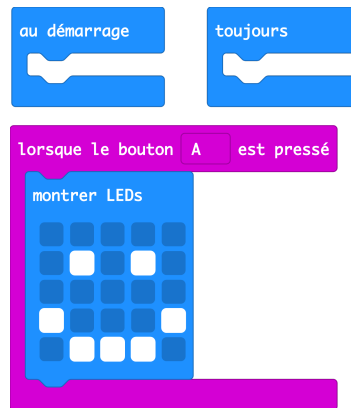


Programmer les boutons afin que visage heureux ou triste s'affiche.

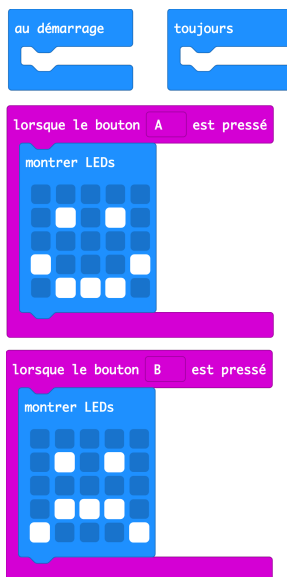
**Étape 1 :** Placer un bloc **lorsque le bouton A est pressé** dans l'espace de programmation.



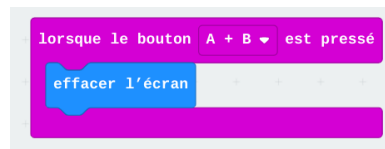
**Étape 2 :** Placer un autre bloc **montrer LEDs** dans la boucle **lorsque le bouton A est pressé**.



**Étape 3 :** Placer un autre bloc **montrer LEDs** dans une boucle **lorsque le bouton B est pressé**.



Pour effacer le visage, ajouter un bloc:



Tester votre programme dans le simulateur en appuyant sur le bouton "A" et "B"

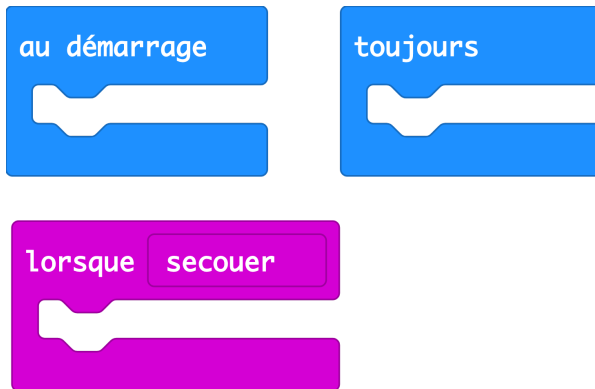
ensuite

 **Télécharger**

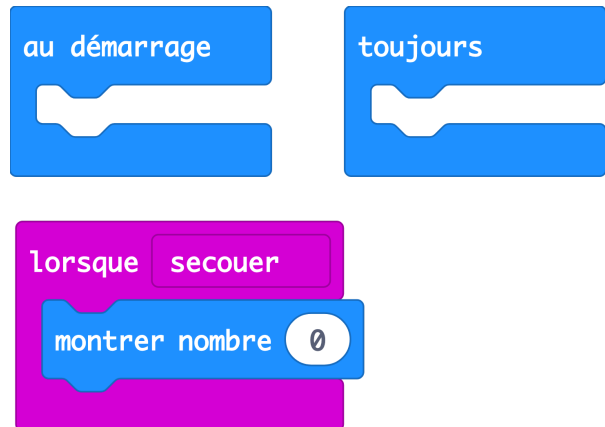


Brasse le micro:bit et regarde le dé qui s'affiche!

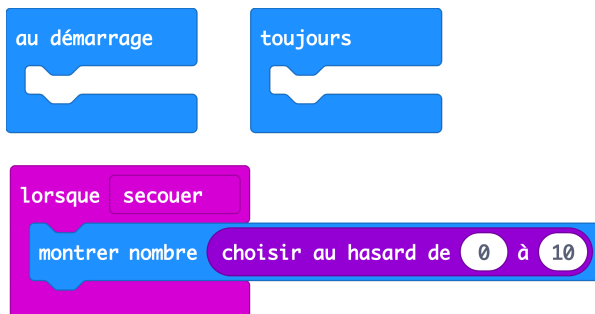
**Étape 1 :** Placer un bloc **lorsque secouer** dans l'espace de programmation.



**Étape 2 :** Placer un autre bloc **montrer le nombre** dans la boucle **lorsque secouer**.



**Étape 3 :** Placer un **choisir au hasard de 0 à 10** dans une boucle **lorsque secouer**.



Tester votre programme dans le simulateur en appuyant sur "SHAKE"

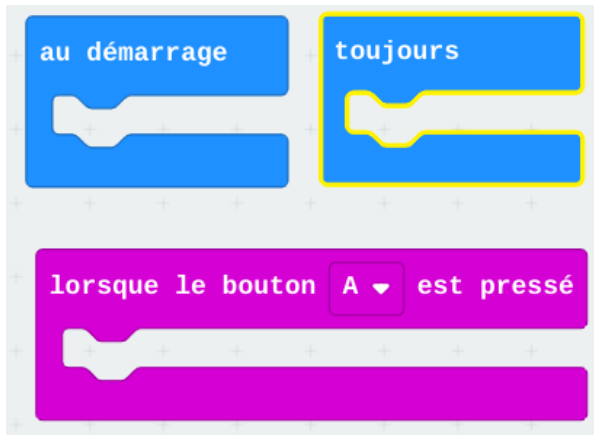
ensuite

 **Télécharger**

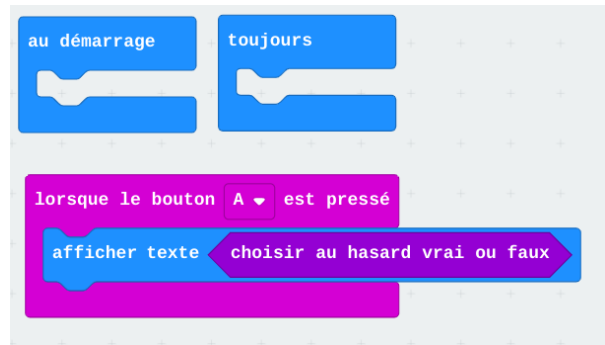


Est-ce que le micro:bit peut sentir l'amour?

**Étape 1 :** Placer un bloc **lorsque le bouton A est pressé** dans l'espace de programmation.



**Étape 2 :** Placer le bloc **afficher texte** et **choisir au hasard vrai ou faux** dans une boucle **lorsque le bouton A pressé**.



**Étape 3 :** Placer un bloc **afficher texte** et écrire "M'aimes-tu?" dans la boucle **au démarrage**.



Tester votre programme dans le simulateur en appuyant sur le bouton A.

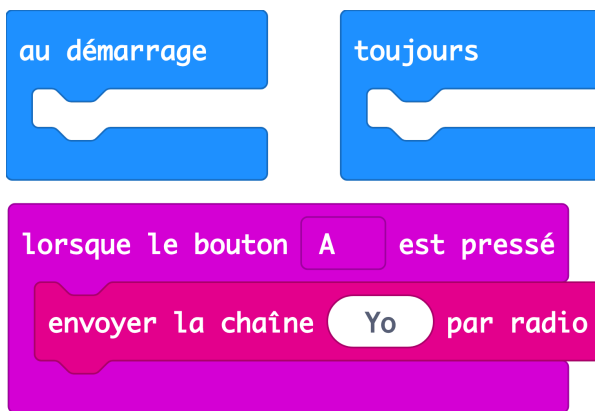
ensuite

 **Télécharger**



## Utiliser le micro:bit pour envoyer des messages

**Étape 1 :** Placer un bloc **lorsque le bouton A est pressé** ainsi que le bloc **envoyer la chaîne “ par radio** dans l'espace de programmation. Incrire le texte à envoyer. Tous les micro:bits à proximité recevront le message!



**Étape 2 :** Placer un bloc **Quand une donnée est reçue par radio** dans l'espace de programmation.



**Étape 3 :** Placer un bloc **montrer le texte** ainsi que la variable **receivedString** dans la boucle **Quand une donnée est reçue par radio**



Tester votre programme dans le simulateur en appuyant sur la bouton A. Vous remarquerez qu'un 2e apparaît.

ensuite



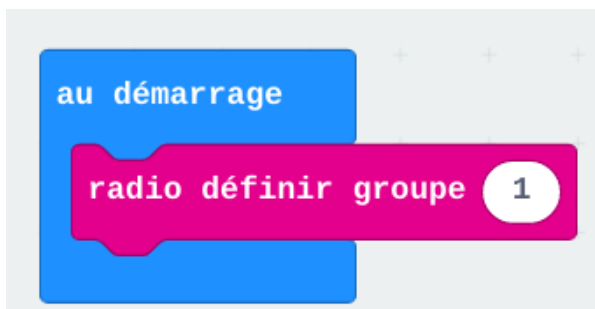
sur 2 micro:bits



## Utiliser le micro:bit pour envoyer des messages secrets

**Étape 1 pour les deux équipes: Définissez une fréquence personnalisée selon les instructions de l'enseignant.**

Placer un bloc **lorsque le bouton A est pressé** ainsi que le bloc **envoyer la chaîne " par radio** dans l'espace de programmation. Inscrire le texte à envoyer. Tous les micro:bits à proximité recevront le message!

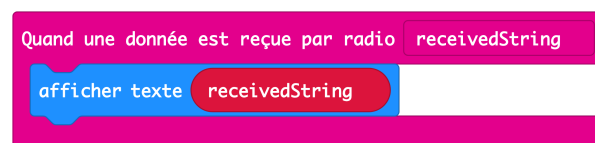


**Étape 2 pour l'équipe émetteur :**

Personnalisez le message à envoyer à l'autre équipe (choisir un mot).

lorsque le bouton **A** est pressé  
envoyer la chaîne **Yo** par radio

**Étape 2 pour l'équipe récepteur :** Placer un bloc **montrer le texte** ainsi que la variable **receivedString** dans la boucle **Quand une donnée est reçue par radio**.



Quel est le mot secret envoyé par l'équipe émetteur?

Échangez les rôles et le message envoyé.

Tester votre programme dans le simulateur en appuyant sur la bouton A. Vous remarquerez qu'un 2e apparaît.

ensuite

 **Télécharger**

sur 2 micro:bits