

OPDRACHT 1

Als je op de A-knop moet de variabele 1 meer worden. Als de variabele 0 is dan laat de micro:bit een hartje zien, als de variabele 1 is dan laat de micro:bit een blije smiley zien en anders moet de variabele weer worden ingesteld op 0.

1 PUNT

OPDRACHT 2

Er mag niet meer gescholden worden bij jullie thuis en om te zorgen dat iedereen zich hier aan houdt ga jij een programma maken op je micro:bit die dit bijhoudt. Bij elke derde keer schelden moet er een euro in de boete-pot. Als er wordt gescholden druk jij op de A-knop en als de variabele "schelden" 3 is wordt deze weer gereset en komt er bij de variabele "boetes" 1 bij. Als er op de B-knop gedrukt wordt kun je zien hoeveel euro er in de boete-pot zit.

1 PUNT

OPDRACHT 3

In een attractiepark is een attractie met 3 kamers. In elke kamer moeten 15 mensen worden gestuurd. Als de bezoekers op de A-knop drukken krijgen ze te zien naar welke kamer ze moeten. Als er 15 mensen naar kamer 1 zijn gestuurd moet de micro:bit de volgende 15 bezoekers naar kamer 2 sturen en daarna de volgende 15 bezoekers naar kamer 3. Als er 15 mensen naar kamer 3 zijn gestuurd is kamer 1 weer vrij en moeten ze weer naar kamer 1 worden gestuurd.

1 PUNT

OPDRACHT 4

In de wachtkamer van de dokter kunnen maximaal 5 mensen naar binnen. Om binnen te komen druk ik op de A-knop. Bij de eerste 5 mensen zeg de micro:bit "Ja" en kan ik naar binnen. Als er 5 mensen in de wachtkamer staan en iemand wilt naar binnen zegt de micro:bit "Nee".

1 PUNT

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

OPDRACHT 5

Als je op de A-knop moet de variabele 1 meer worden. Als de variabele 0 is dan laat de micro:bit een hartje zien, als de variabele 1 is dan laat de micro:bit een blije smiley zien en anders moet de variabele weer worden ingesteld op 0.

1 PUNT

OPDRACHT 6

Je broertje is een beetje bang in het donker en daarom maak jij voor hem van je micro:bit een hulpje. Je micro:bit gaat als het te donker wordt namelijk licht geven. Als het lichtniveau onder een bepaalde waarde komt gaan de ledjes aan.

1 PUNT

OPDRACHT 7

Je wilt een pincode maken voor je micro:bit. Met de A- en B-knop verander je een variabele en als je de code heb ingevoerd druk je op de A- en B-knop tegelijk. Als de code goed is laat de micro:bit dit zien. Als het fout is gaat de micro:bit knipperen.

1 PUNT

OPDRACHT 8

Als ik op de A-knop druk dan telt mijn micro:bit telkens af van 10 naar 0. Als ik op de B-knop druk dan telt mijn micro:bit telkens op van 0 naar 10.

1 PUNT

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

OPDRACHT 9

Maak een dobbelsteen die er ook uitziet als een dobbelsteen. Dus door te schudden gooi je de dobbelsteen en hij laat ook wat je gegooid hebt zien als een dobbelsteen. Probeer met een animatie de dobbelsteen eerst te veranderen in verschillende getallen zodat hij lijkt alsof hij over over de tafel rolt.

2 PUNTEN

OPDRACHT 10

Maak een anti-twijfel-machine. Bij het aanzetten van de machine zegt de machine: 'stel je vraag'. Als je hem schud dan kiest je micro:bit willekeurig een antwoord. Dit antwoord kan ja, nee of misschien zijn maar mag ook worden uitgebreid.

2 PUNTEN

OPDRACHT 11

Je telefoon kan vaak bijhouden hoe vaak je hem op een dag gebruikt. Dit ga je nabouwen op je micro:bit. Als je je micro:bit 10 keer hebt opgetild dan geeft hij een melding en als je hem 3 keer hebt laten vallen dan zegt hij dat je voorzichtig moet zijn.

2 PUNTEN

OPDRACHT 12

Als je op de A-knop moet de variabele 1 meer worden. Als de variabele 0 is dan laat de micro:bit een hartje zien, als de variabele 1 is dan laat de micro:bit een blij smiley zien en dit breid je uit met 4 verschillende smileys. Na de laatste smiley begin je weer bij de eerste smiley.

2 PUNTEN

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

< HELLO, WORLD! />
LES 3

OPDRACHT 13

In de vorige les hebben we geleerd om een rekenmachine te maken van onze micro:bit. Nu maak je een rekenmachine waarbij je door te schudden kunt wisselen tussen plus, min, keer of gedeeld door. Met de A-knop en B-knop kun je bepalen met welke getallen je gaat rekenen.

3 PUNTEN

LOVEMETER

Wij hebben de afgelopen lessen onze Lovemeter steeds verder uitgewerkt en daar gaan we vandaag weer mee verder. De Lovemeter werkt hetzelfde. Er moet eerst afzonderlijk op de A-knop en de B-knop gedrukt worden, voordat er gezamenlijk op beide knoppen wordt gedrukt voor de uitslag. Als deze uitslag meer is dan 75% procent, meer is dan 50%, meer is dan 25% of onder de 25% is dan zie je een smiley die bij het percentage past.

3 PUNTEN

OPDRACHT 14

Als ik op de A-knop druk dan wissel ik telkens tussen 2 verschillende pictogrammen. Met de B-knop kan ik de pictogrammen veranderen. Bijvoorbeeld een blij en verdrietige smiley en een heel en gebroken hart.

3 PUNTEN

STEEN PAPIER SCHAAR

Steen-papier-schaar wordt vaak gespeeld om bijvoorbeeld te bepalen wie er als eerst iets mag doen. Dit spelletje kunnen wij natuurlijk ook spelen met onze micro:bit. Als je je micro:bit schudt kiest hij willekeurig voor steen, papier of schaar en laat dit zien op het scherm. Je zou dit ook nog uit kunnen breiden door te zorgen dat je ook de score kunt bijhouden.

3 PUNTEN

< HELLO, WORLD! />

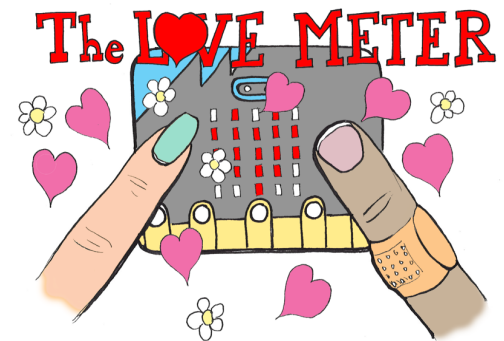
LES 3

< HELLO, WORLD! />

LES 3



LES 3



LES 3