

Ejercicio 2 Microbit

Ejercicio 2: “Contador y sonido”

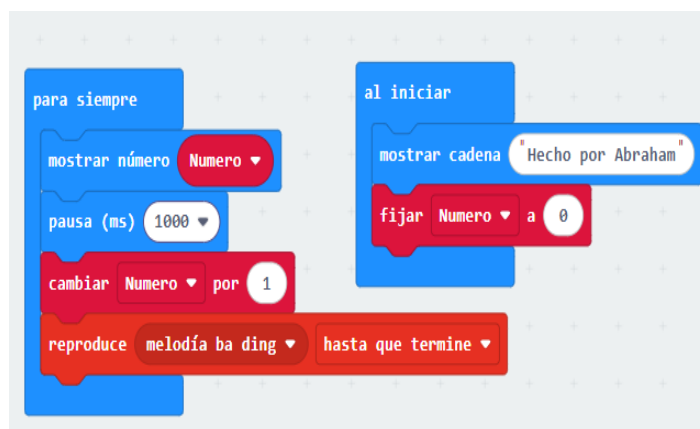
Antes de todo, que sepáis que son 3 archivos los que tenéis que enviarme.

Apartado 2A:

Tienes que cambiar respecto a mi ejercicio es “Hecho por Abraham” por vuestros nombre.

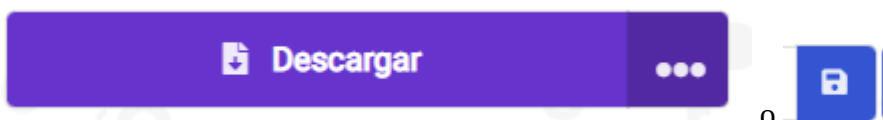
Es básicamente un contador de 0 en adelante. Primero se muestra vuestro nombre.

Además cambiar en vez de reproducir en “Do bajo” hacerlo con otro con “2 pulsos”
Tenéis que crear una variable que yo le he llamado “Numero” en el apartado de **variables**.
Todas las demás instrucciones están en el apartado de “Música” y “Básico”



Guardáis el archivo como ejercicio **vuestro nombre1a.hex** :

Por ejemplo **EmiliaErnesto2A.hex**



Ejercicio 2 Microbit

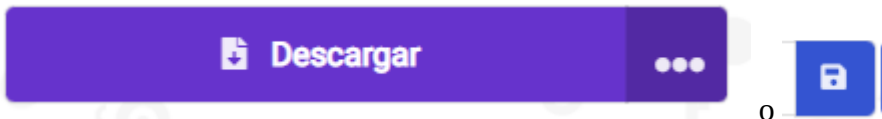
Apartado 2B:

Tienes que cambiar respecto a mi ejercicio es “Hecho por Abraham” por vuestros nombre. Es básicamente un contador de 0 en adelante. Primero se muestra vuestro nombre. Además cambiar en vez de reproducir en “Do bajo” hacerlo con otro con “2 pulsos” Tenéis que crear una variable que yo le he llamado “Numero” en el apartado de **variables**. Todas las demás instrucciones están en el apartado de “Música”, “Básico” y “Lógica”.

Una diferencia es que vuestros nombre se pone en el “para siempre” en vez de “al iniciar” del apartado 2A.



Guardáis el archivo como ejercicio **vuestrosnombre1B.hex** :

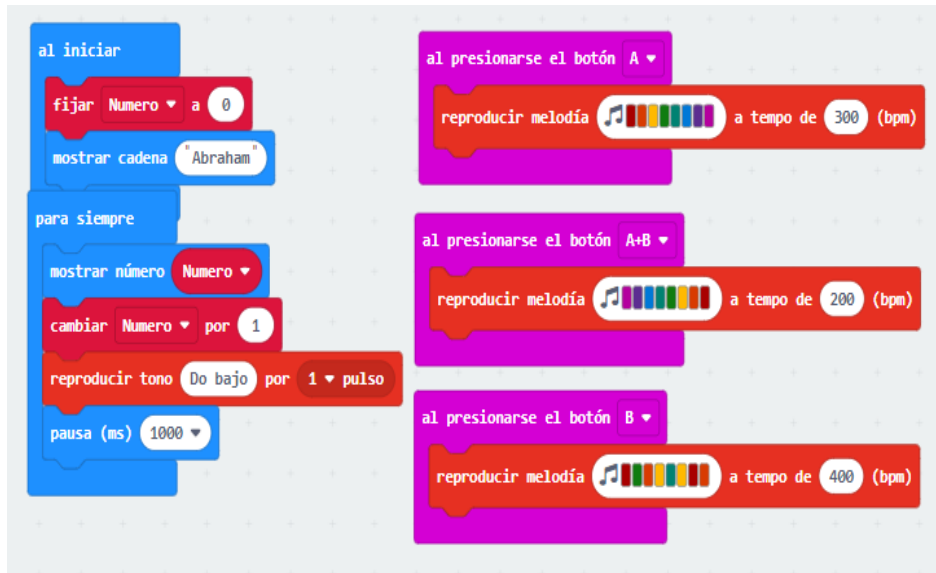


Por ejemplo **EmiliaErnesto1B.hex**

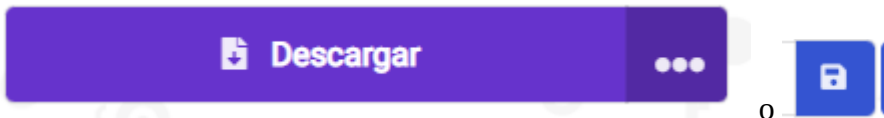
Ejercicio 2 Microbit

Apartado 2C:

En este caso añades una melodía cuando tocas los pulsadores y su combinación.



Guardáis el archivo como ejercicio **vuestro nombre2C.hex** :



Por ejemplo **EmiliaErnesto2C.hex**

Ejercicio 2 Microbit

Apartado 2D:

Valor inicial 0.

Al pulsar el botón “A” cuentas de 2 en 2, en vez de uno en uno como en el apartado A y B.

Al pulsar el botón “B” cuentas de 3 en 3.

Al pulsar el botón “A”+ “B” no suma y se muestra el número 0.

Forma de hacerlo. La mía.

Puedes crear 2 variables. Una la que ya has usado anteriormente: “Numero” y otra llamada por ejemplo “Suma”. “Numero” se usa para cambiar de valor como en los apartados anteriores.

Si tocas la tecla “A” “Suma” tiene el valor de “2”, si tocas la tecla “B” “Suma” tiene el valor de “3” y si tocas “A”+“B” “Suma” tiene el valor de “0” y la variable “Numero” tiene el valor de “0” y se muestra en pantalla.

Lo importante estaría en el “Por siempre”. Usas condicionales dependiendo el valor de “Suma” y vas incrementando el valor de 2 en 2 o de 3 en 3 dependiendo de la situación.

Si “Suma” es 0 el valor que queda es 0.