

Cuarto reto #QuédateEnCasa. “Micro bit con Nubotica”

Inicio de sesión: Micro bit

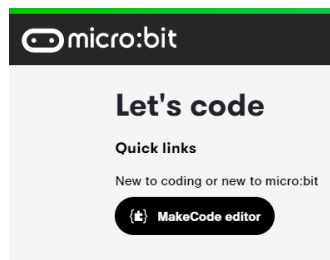
Para aquellos más despistados que todavía no se acuerdan como entrar...



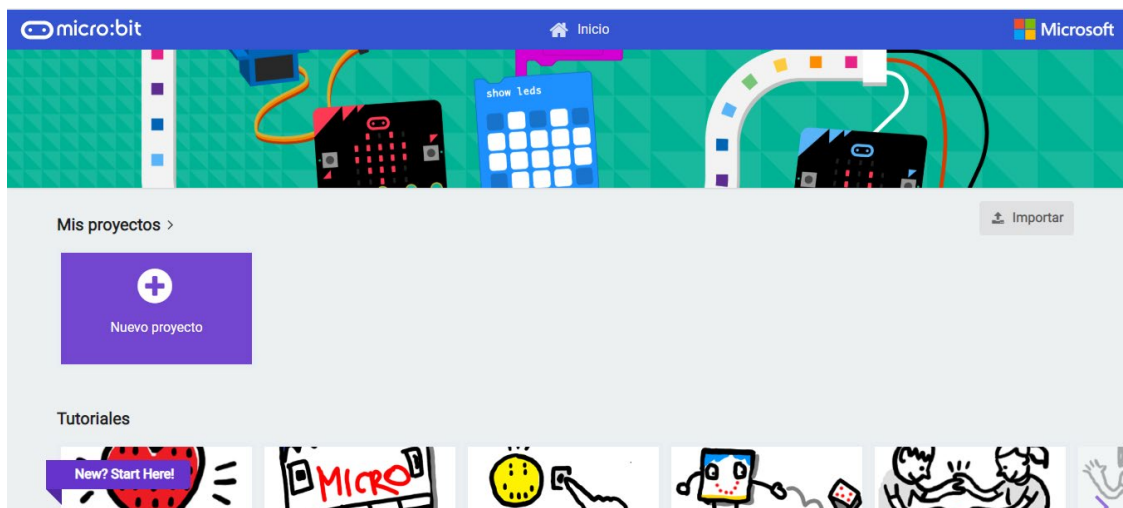
- Escribimos Micro Bit en el buscador de Google



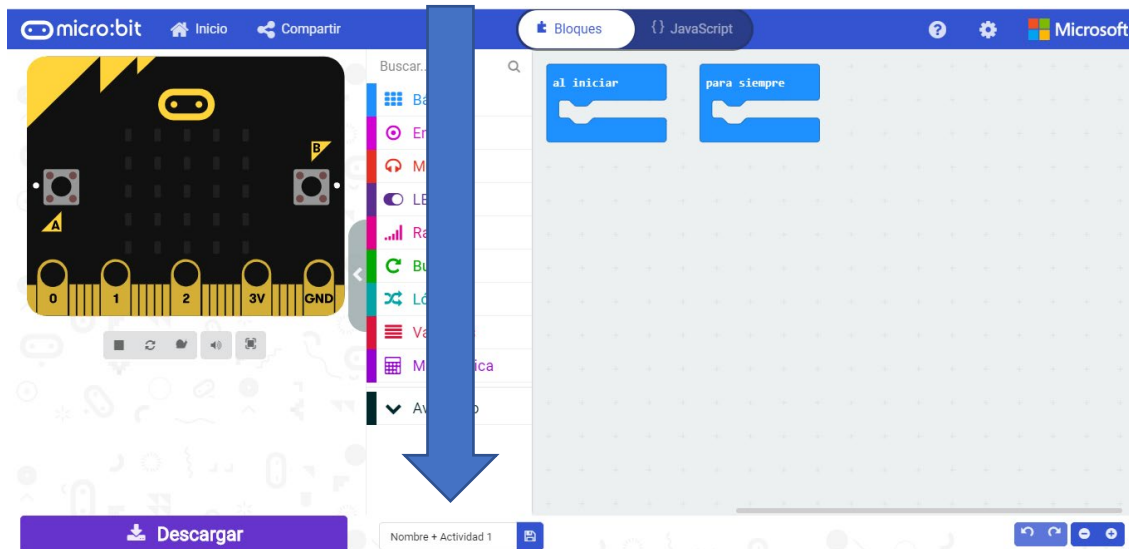
- Hacemos clic en Let's Code (o, si está en español: “Vamos a programar”).
- Una vez entramos, clicaremos en el bloque de: “MakeCode Editor”.



- Al clicar, se nos aparecerá la siguiente pantalla.



- A partir de aquí, creamos un nuevo proyecto clicando el recuadro de color morado.
- Una vez abierto, lo primero de todo será **PONER EL NOMBRE** (Nombre + Actividad1) situado en la parte inferior de la pantalla.



Reto #QuédateEnCasa: Cronómetro!

- **Funcionamiento:** El principal objetivo de la actividad es hacer un cronómetro, que empiece en 0 y al presionar el botón A, se reinicie.
1. En primer lugar, es decir, al iniciar, crearemos una variable llamada 'cronómetro' y la iniciaremos a 0.
 2. En segundo lugar, utilizaremos el bucle 'PARA SIEMPRE'. Dentro de este bucle, tendremos que mostrar la variable 'contador'. Y también, lo más importante, tendremos que actualizar la variable sumándole 1.
 3. ¿Por qué hacemos esto? Hay que pensar en un cronómetro, al darle al *play* empieza a contar 1 a 1, por tanto, es muy importante que hagamos esta suma, para que el contador funcione.
 4. No olvidemos mostrar por pantalla el número actualizado.
 5. Por último, al presionar el botón A, queremos que el cronómetro empiece de 0, por tanto, utilizaremos un bloque nuevo: 'REESTABLECER' lo encontraremos en Avanzado -> Control.

Cómo guardarlo: Microbit

Para aquellos que no se acuerden como guardar el documento...

- Hacemos UN clic en el botón de descargar, o UN clic en el botón azul que hay en el lateral derecho del nombre. Están en la parte inferior de la pantalla.



¡ATENCIÓN!

Pero... realmente, ¿os pasa lo mismo?

- Recordad mostrar siempre la variable por pantalla, sobre todo, durante el bucle 'para siempre'.
- Recordad también que hay que iniciar la variable a 0.
- Recordad que tendremos 3 bloques diferentes:
 - Al iniciar
 - Para siempre
 - Al presionar botón A

Pero ¡TRANQUILOS! ¡Tenemos la solución al final del documento!

Aunque estamos seguros de que lo habéis conseguido vosotros solos.

Solución del programa

