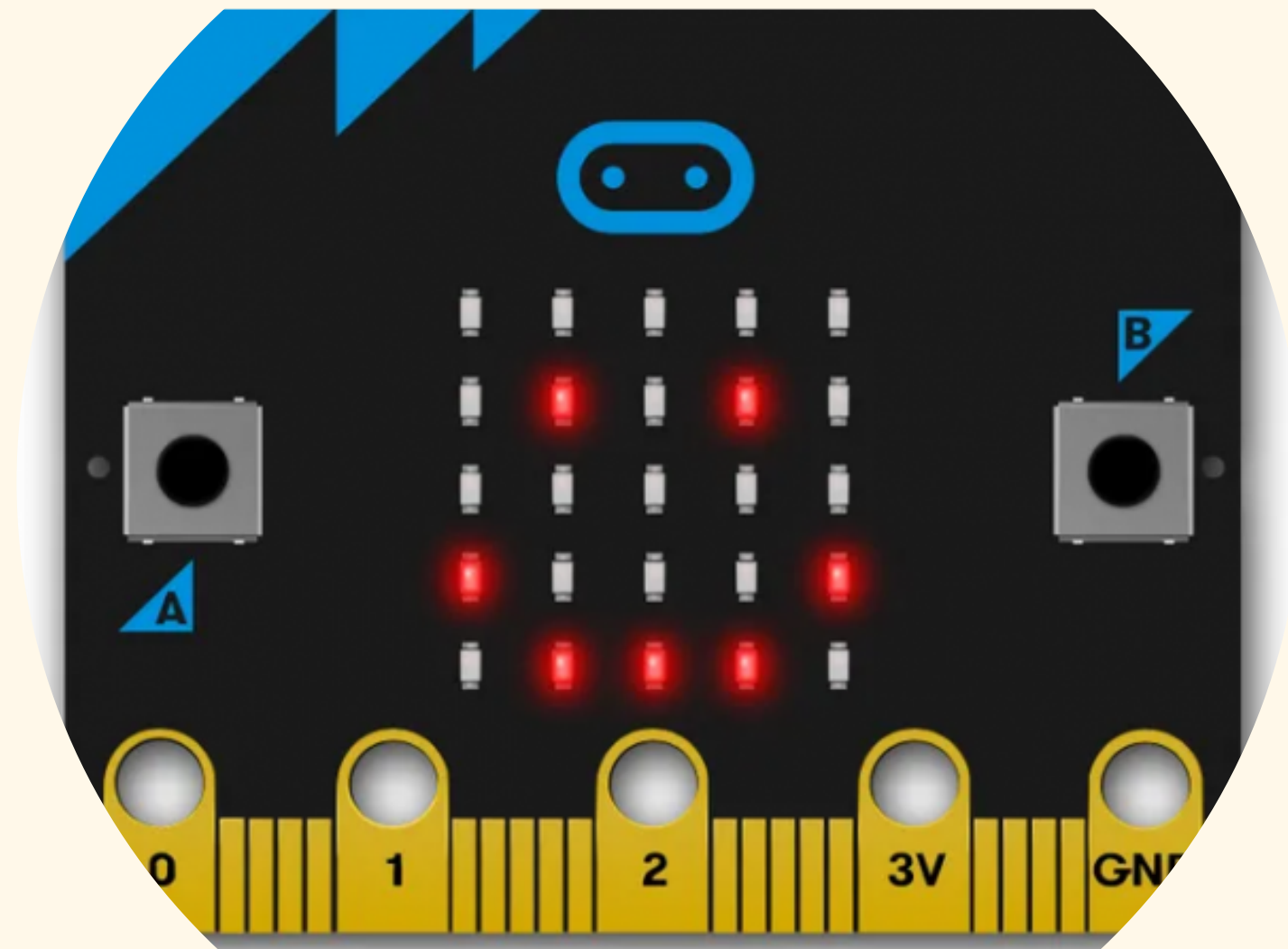
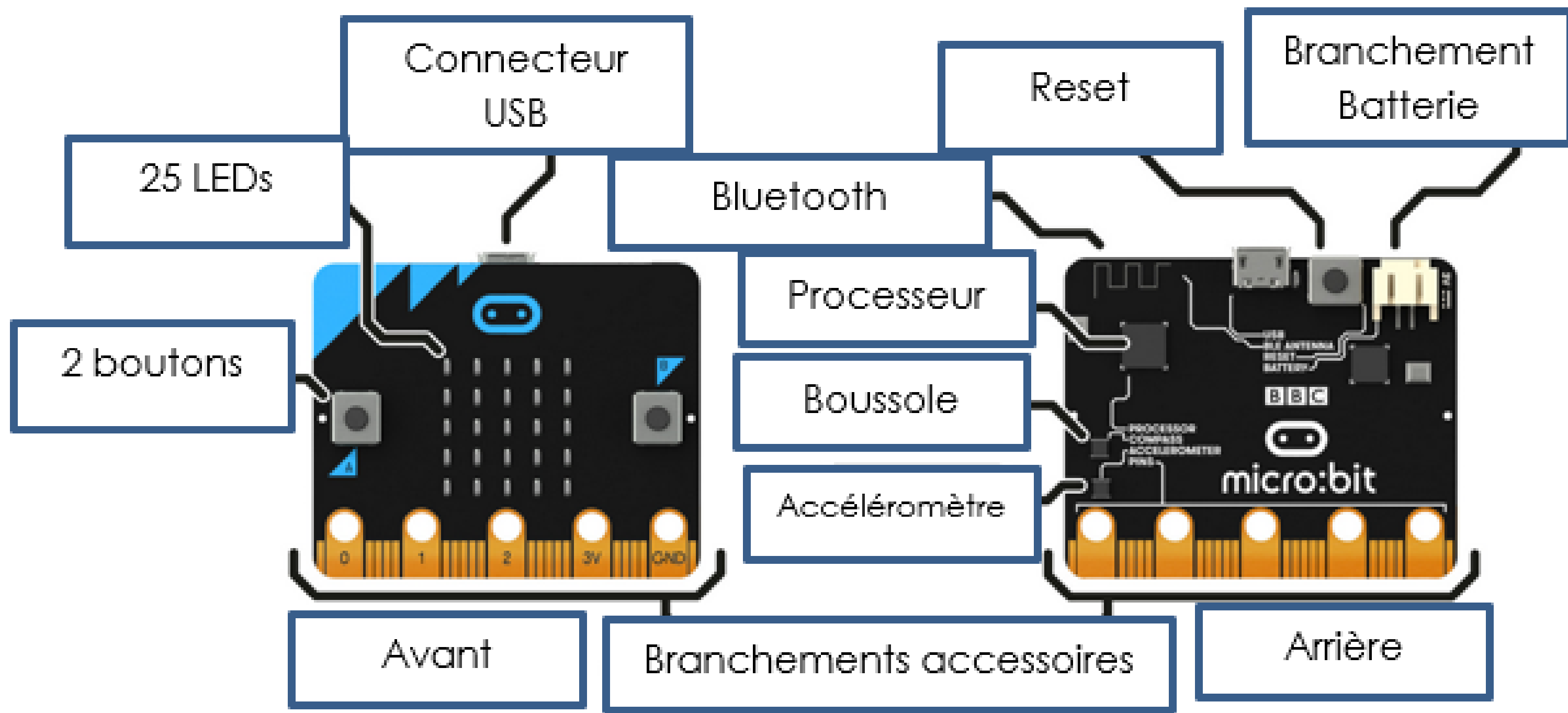


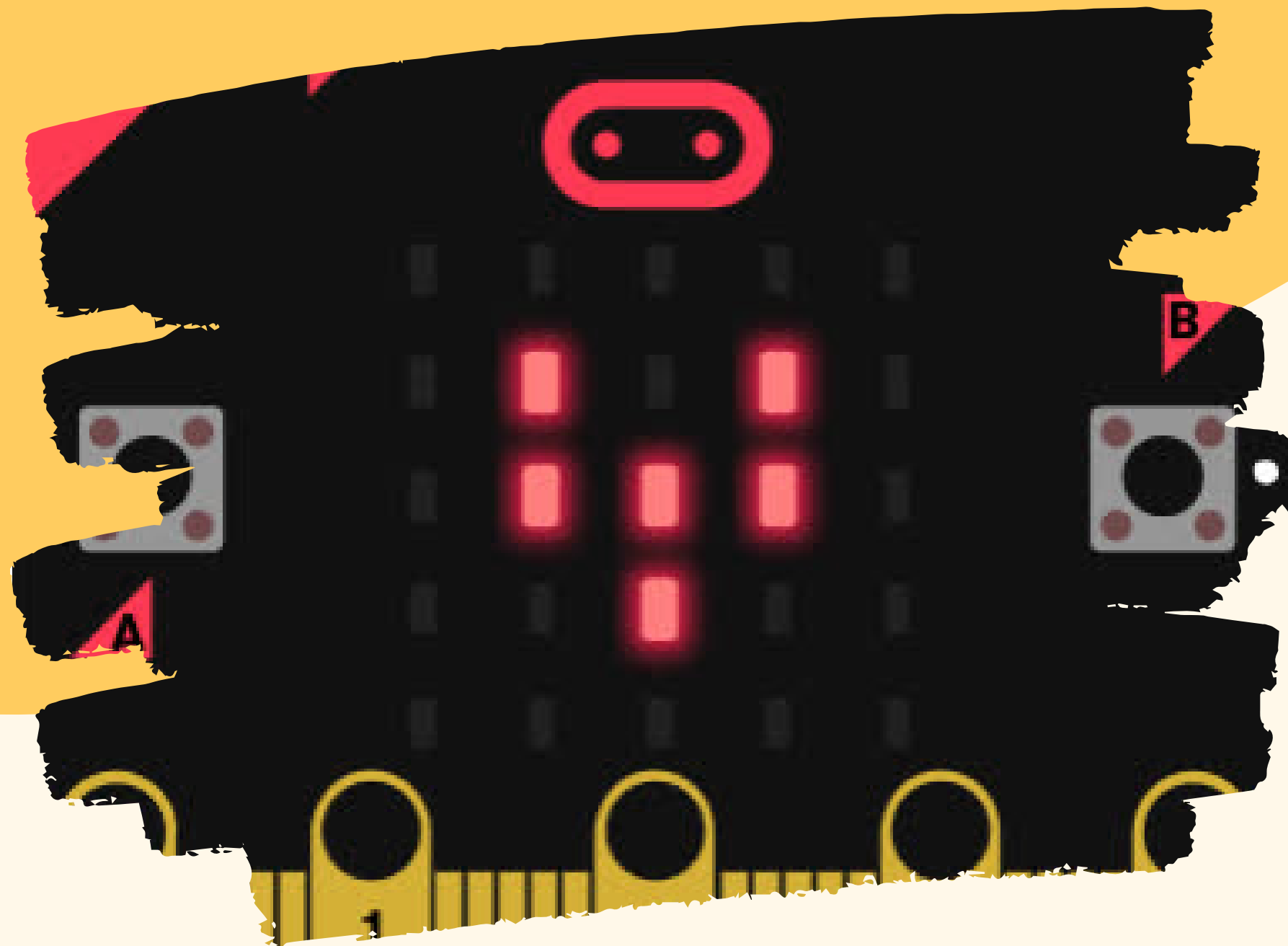
JE CODE AVEC MICRO : BIT





COEUR QUI BAT

1



Que faire ?

- Le programme montre un cœur battant à l'aide de deux images intégrées
- Crée l'illusion de mouvement
- Le programme s'arrête pendant une demi seconde (500 millisecondes)
- Utilise la boucle infinie

Pour aller plus loin...

- Rendre le battement plus lent ou plus rapide.
- Anime un autre dessin.

ANIMAUX ANIMÉS

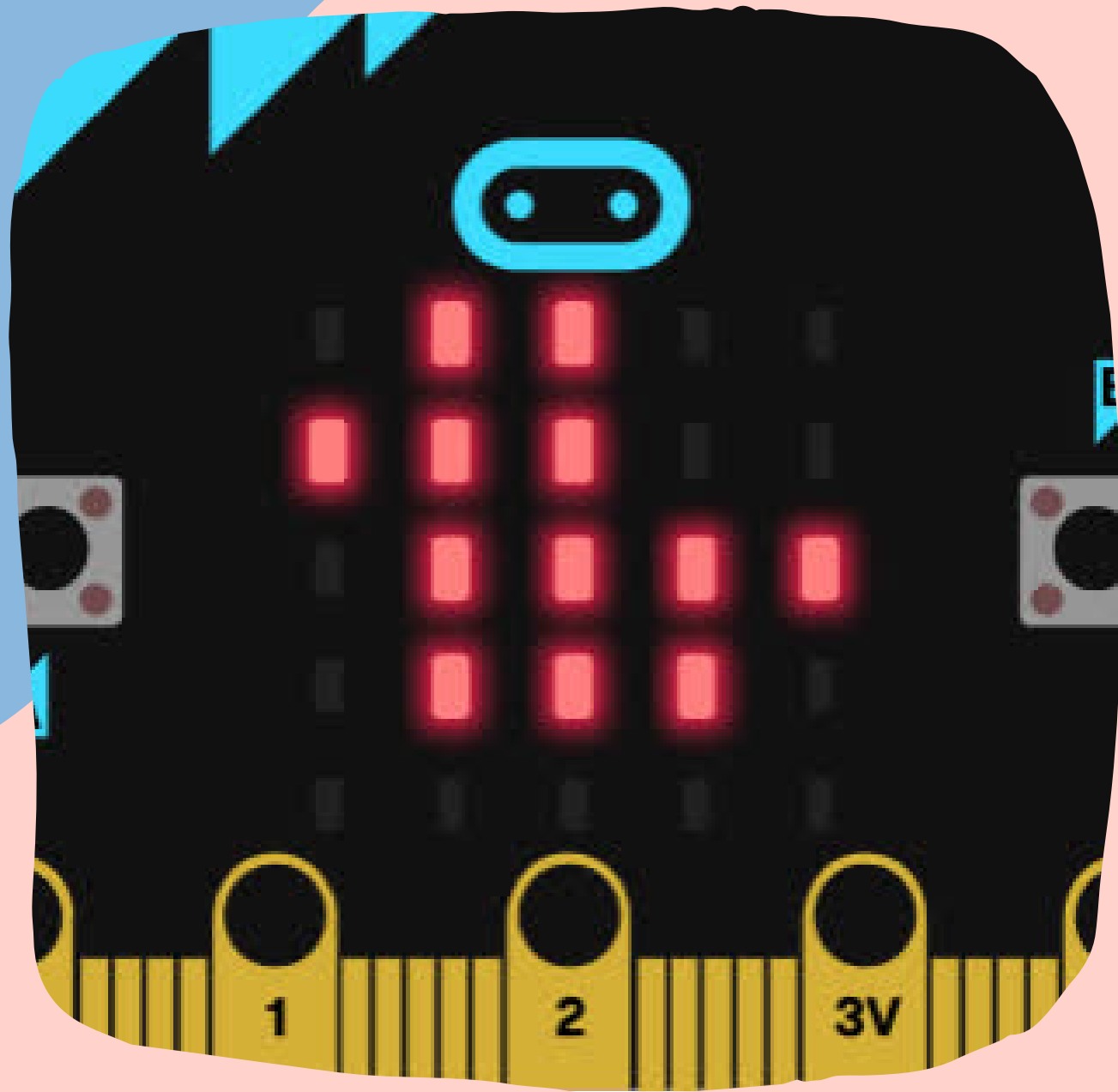
2

Que faire ?

- Ajoute une image de canard sur l'écran.
- Ajoute une image du canard à une autre place.
- Montre les images avec une demi seconde de décalage.
- Crée une boucle infinie

Pour aller plus loin...

- Essaie avec une girafe ou un lapin
- Crée ta propre image animée
- Crée une séquence plus longue



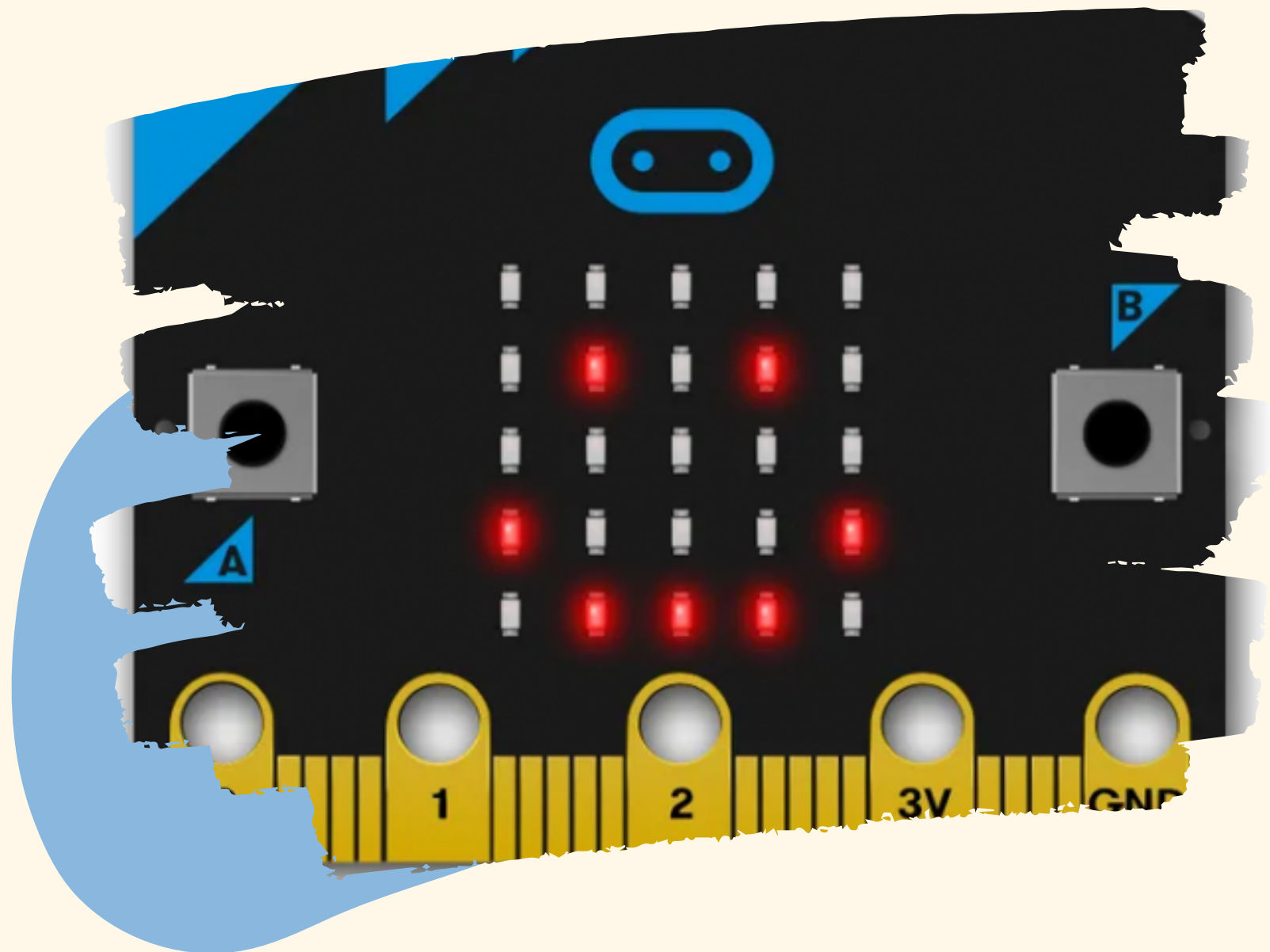
BADGE ÉMOTIONS

Que faire ?

- Lorsqu'on appuie sur A : le personnage est heureux
- Lorsqu'on appuie sur B : le personnage est triste

Pour aller plus loin...

- Essaye d'autres émotions.



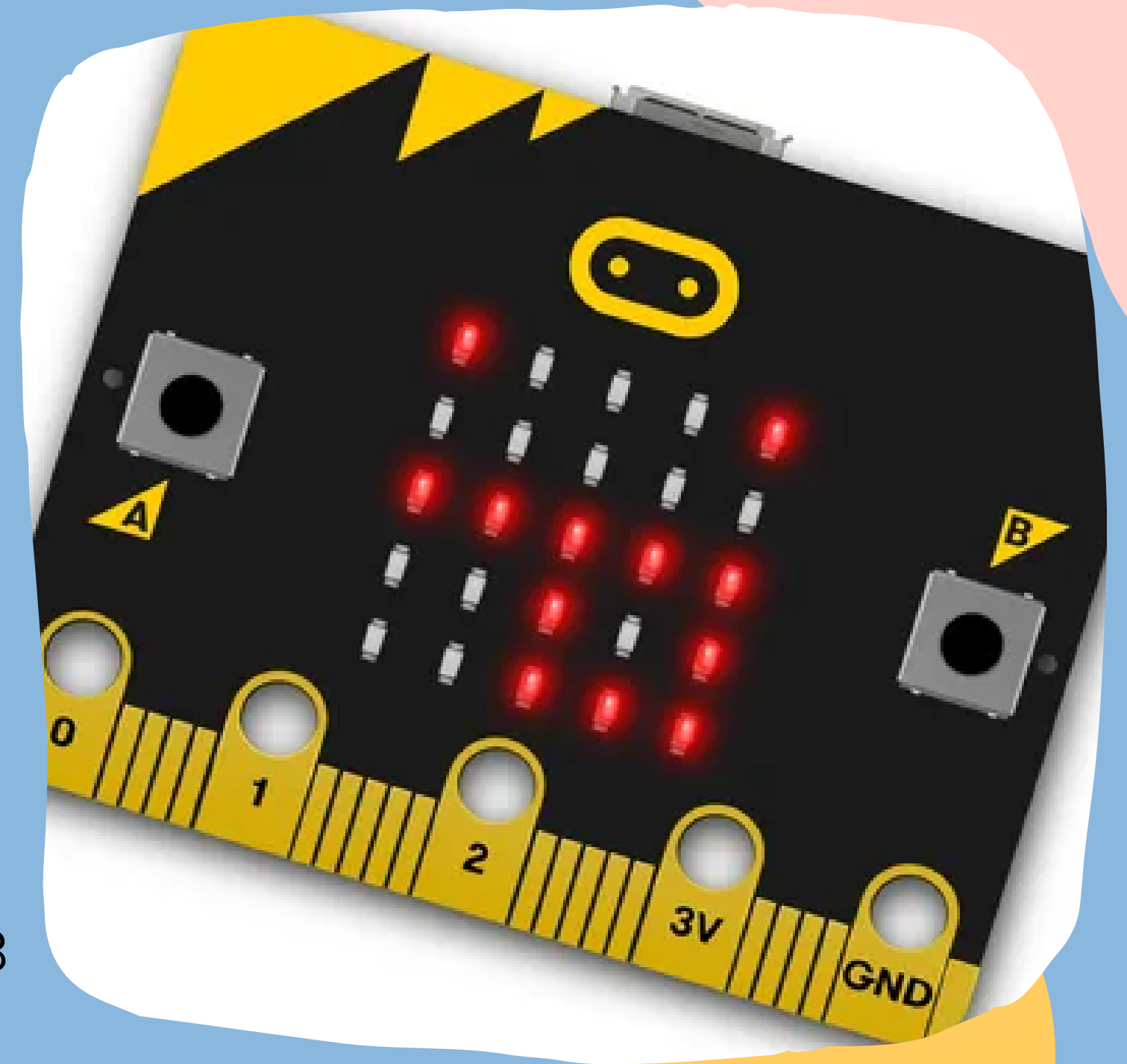
SOYONS FOUS

Que faire ?

- Lorsqu'on appuie sur A : le personnage est heureux
- Lorsqu'on appuie sur B : le personnage est triste
- Lorsqu'on secoue : le personnage tire la langue

Pour aller plus loin...

- Utilise d'autres émotions
- Imagine une émotion lorsqu'on appuie sur A et B en même temps.
- Essaie d'autres geste que "secouer"



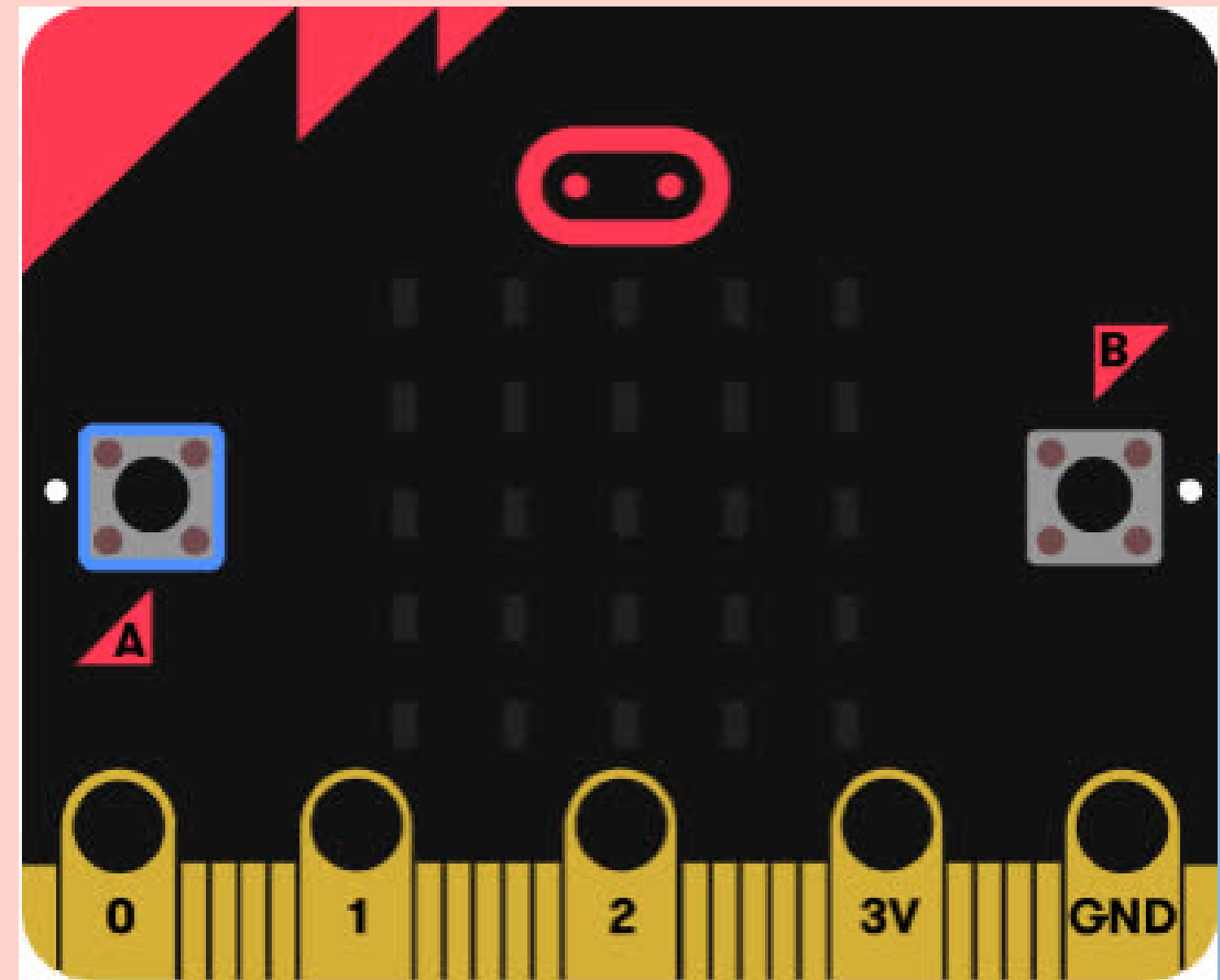
ÉMOTIONS CLIGNOTANTES

Que faire ?

- Lorsqu'on appuie sur A : le personnage est heureux et clignote
- Lorsqu'on appuie sur B : le personnage est triste et clignote

Pour aller plus loin...

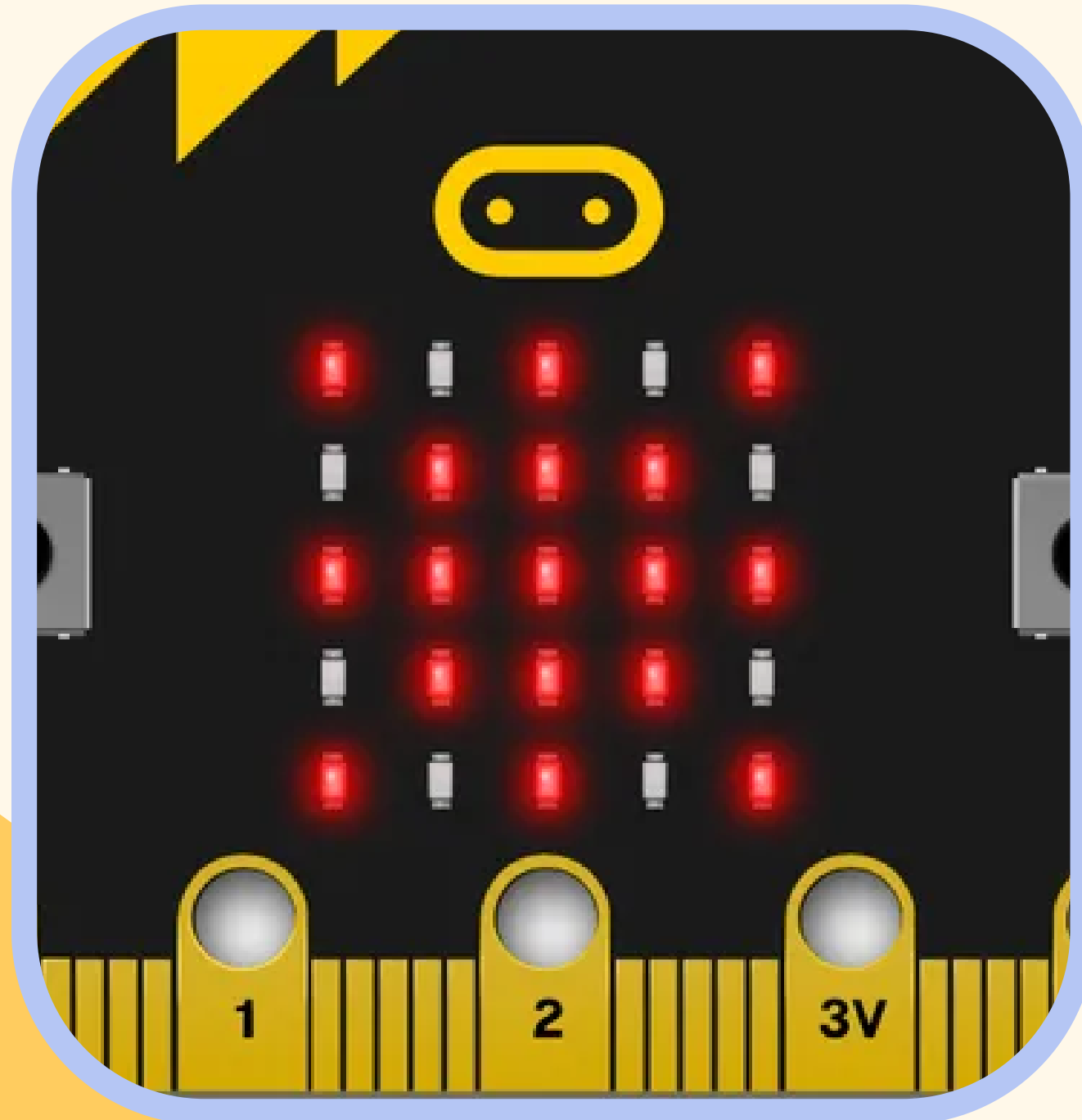
- Fais clignoter plus longtemps
- Fais clignoter plus vite / moins vite
- Utilise les émotions de ton choix



VOICI LE SOLEIL

Que faire ?

- Dessine un soleil et affiche le en continu

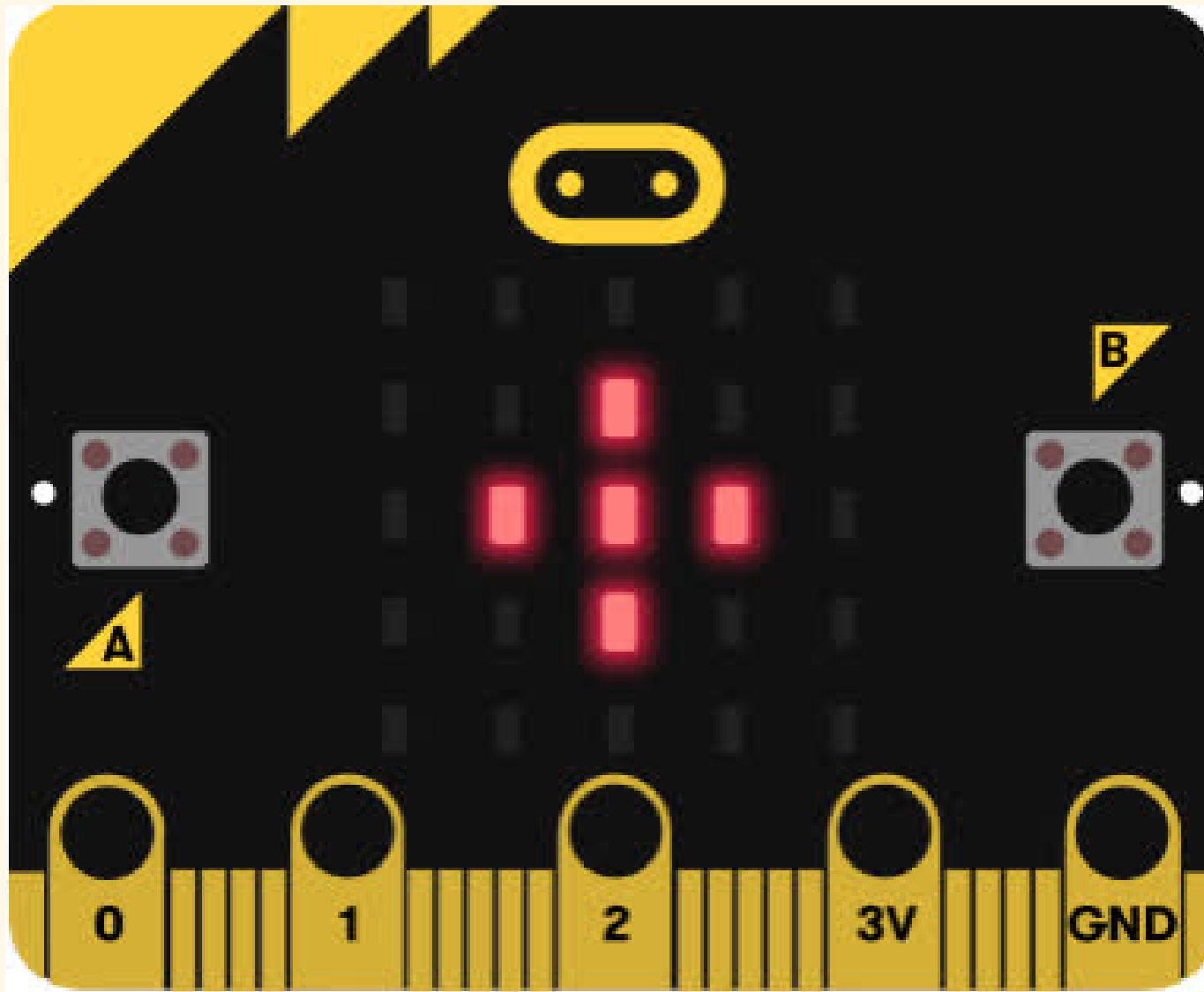


Pour aller plus loin...

- Dessine une étoile / une lune.
- Fais apparaître la lune en appuyant sur A et le soleil en appuyant sur B.
- Fais clignoter le soleil

RAYON DE SOLEIL ÉTINCELLANT

7



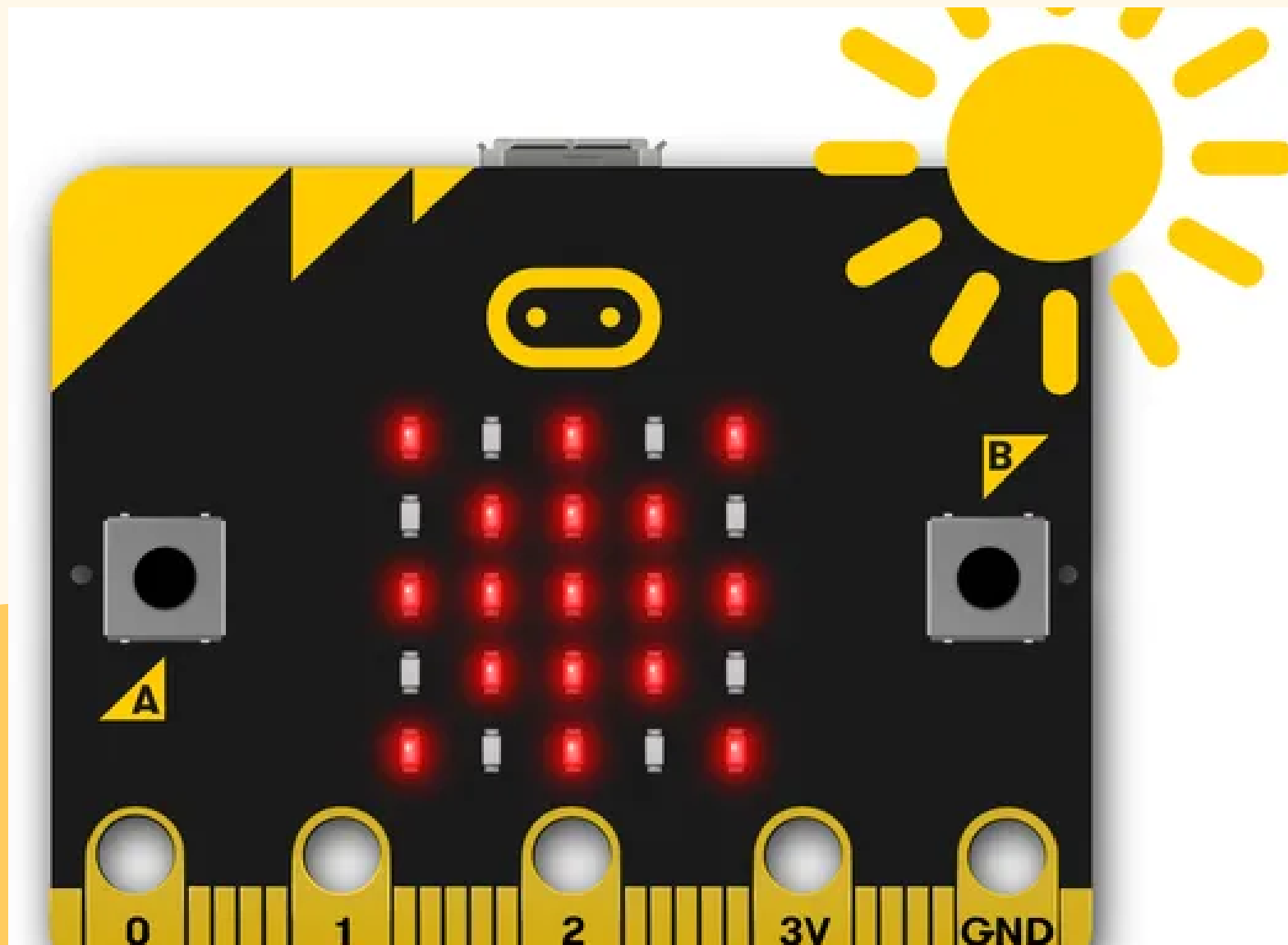
Que faire ?

- Invente 3 images pour créer une progression du soleil.
- Attends une demi seconde entre chaque image.
- Crée une boucle

Pour aller plus loin...

- Ralentis ou accélère le mouvement
- Essaie avec un autre dessin

CAPTEUR DE LUMIÈRE SOLAIRE



Que faire ?

- Lorsque le micro:bit est à la lumière, il affiche un soleil.
- Lorsque je cache la lumière avec ma main, le soleil disparaît.

Pour aller plus loin...

- Montrer une autre image quand il fait sombre (une lune par exemple)
- Afficher un soleil animé
- Faire une veilleuse quand il fait sombre

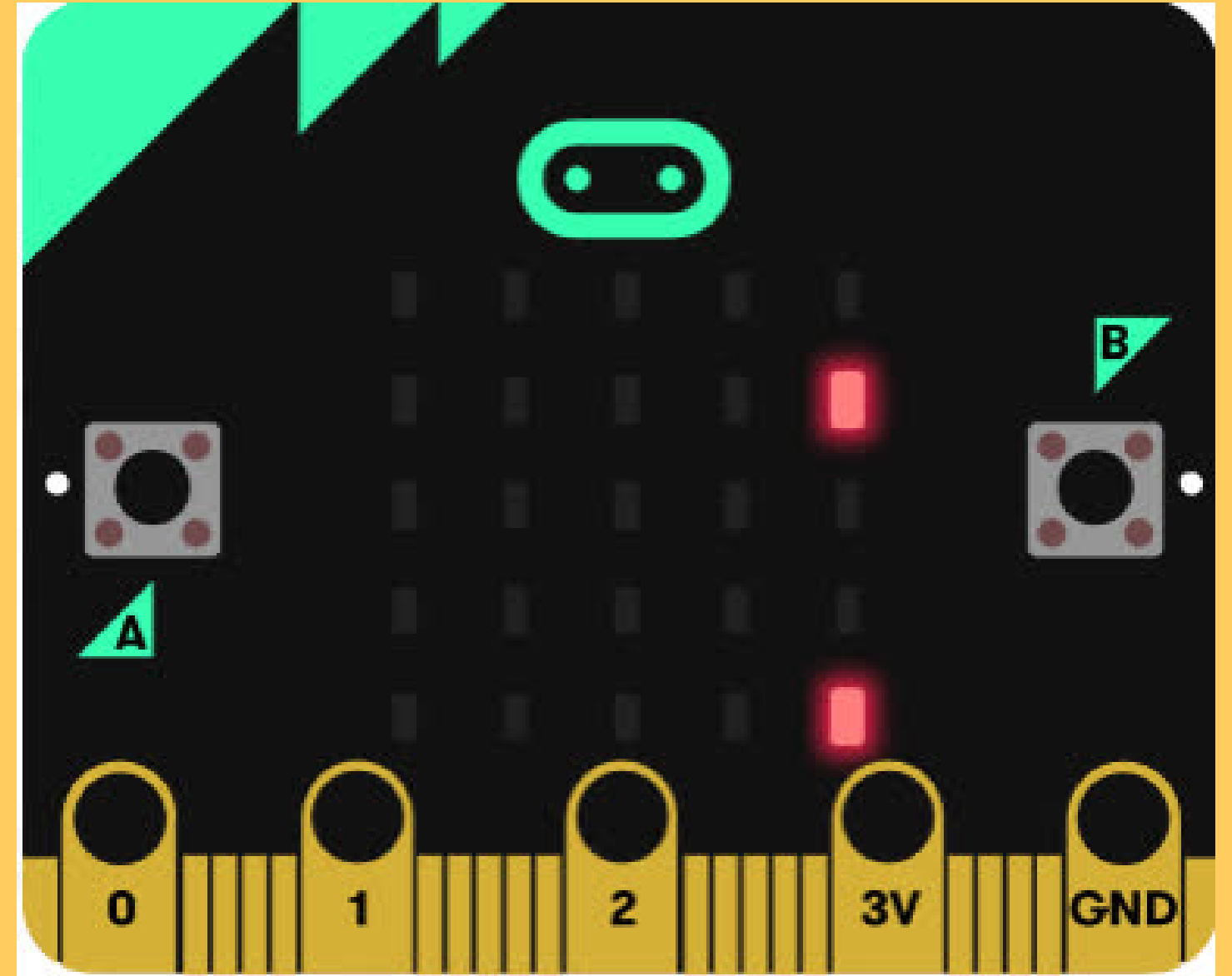
BADGE NOMINATIF

Que faire ?

- Affiche ton prénom sur l'écran

Pour aller plus loin...

- Fais apparaître un message différent si on appuie sur A ou sur B



DÉS

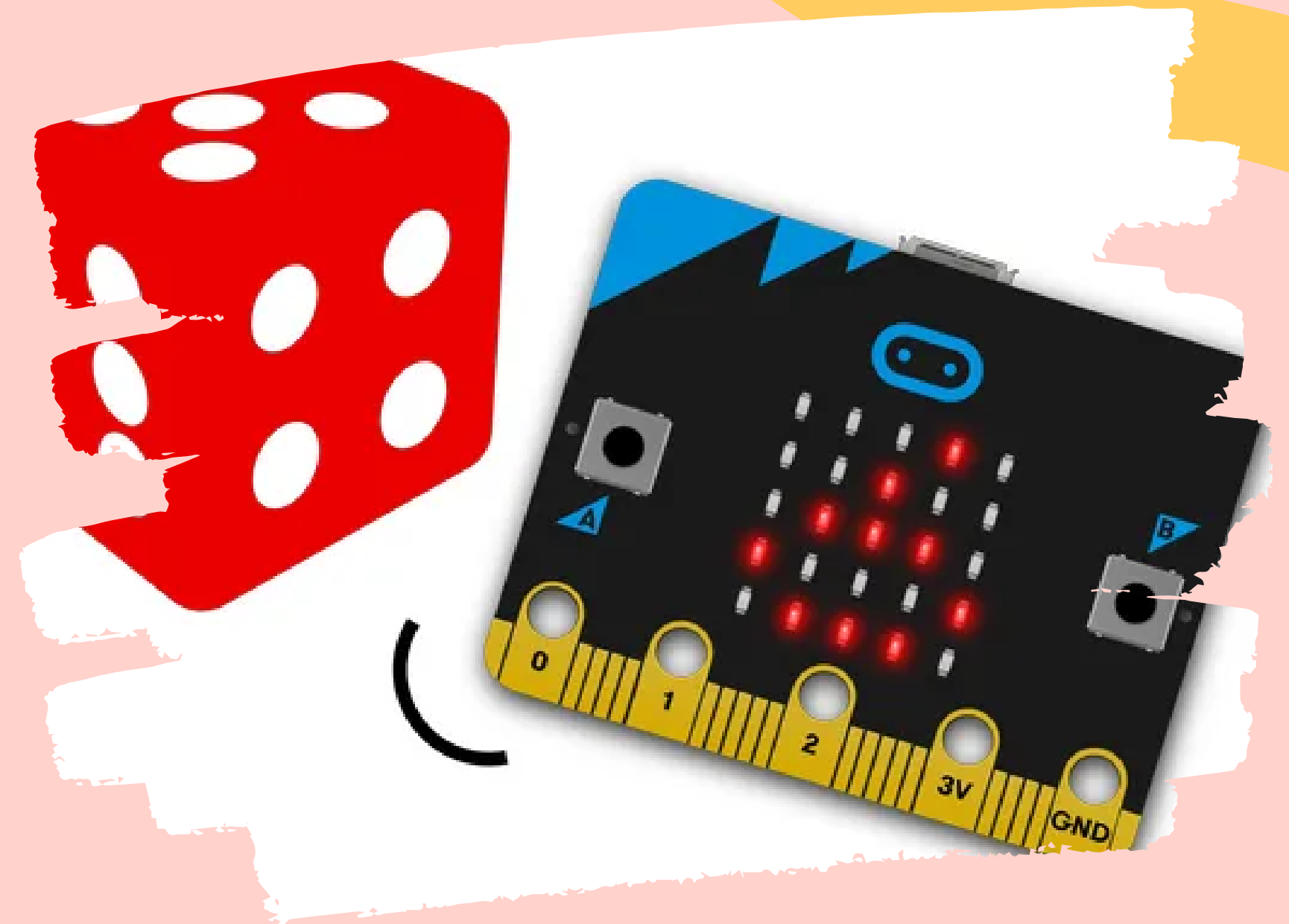
10

Que faire ?

- Lorsque tu secoues, l'écran indique un nombre entre 1 et 6

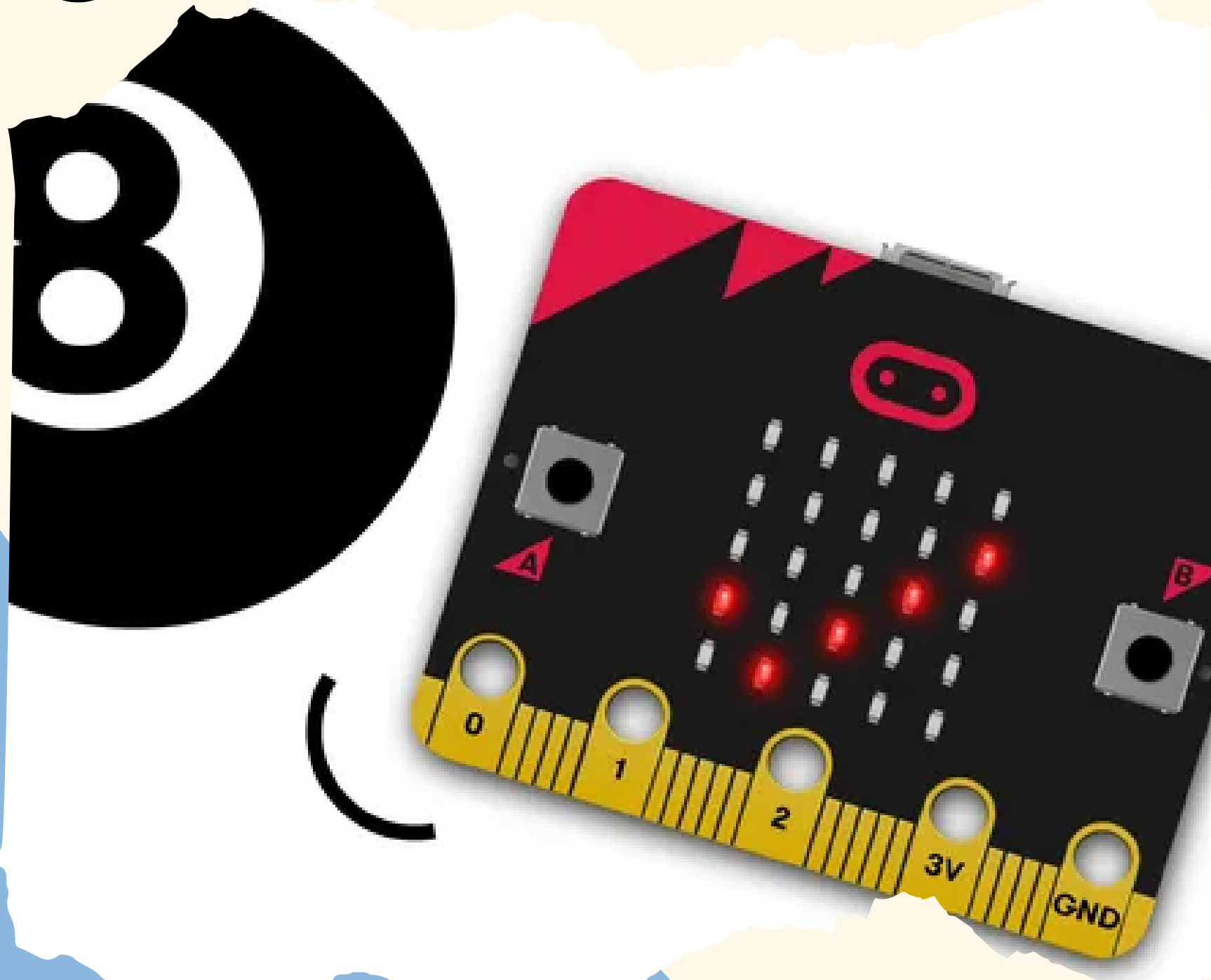
Pour aller plus loin...

- Ne fais apparaître le nombre que quelques instants.
- Rajoute des nombres.



BOULE MAGIQUE

8 - BALL



Que faire ?

- Lorsque tu secoues, l'écran montre aléatoirement une des 3 variables suivantes
 - ok
 - non
 - peut-être

Pour aller plus loin...

- Ne fais apparaître l'image que quelques instants

PIERRE / PAPIER / CISEAUX

12

Que faire ?

- En secouant fais apparaître aléatoirement une des 3 variables :
 - pierre
 - papier
 - ciseaux
- Dessine les images

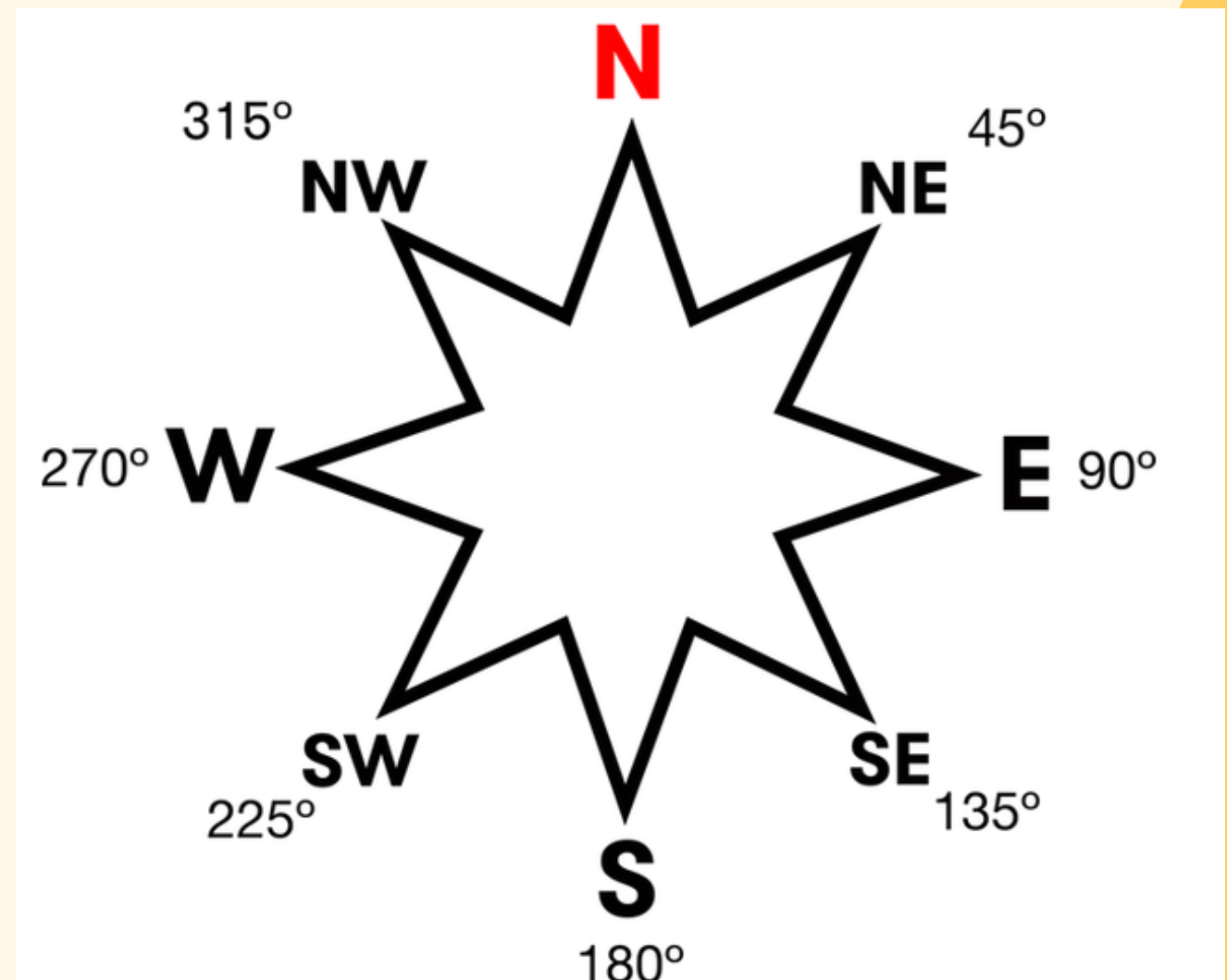
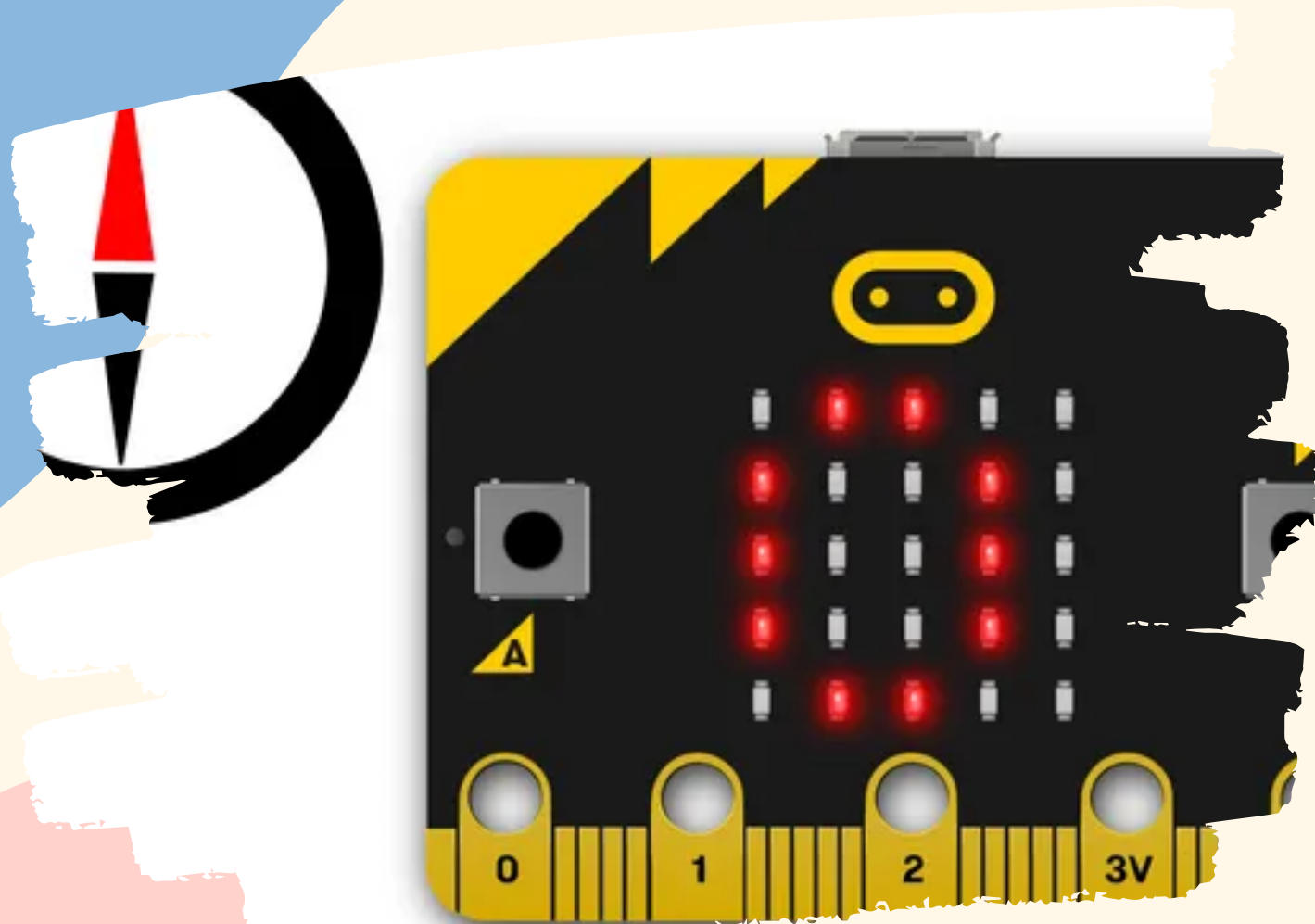


DIRECTION DE LA BOUSSOLE

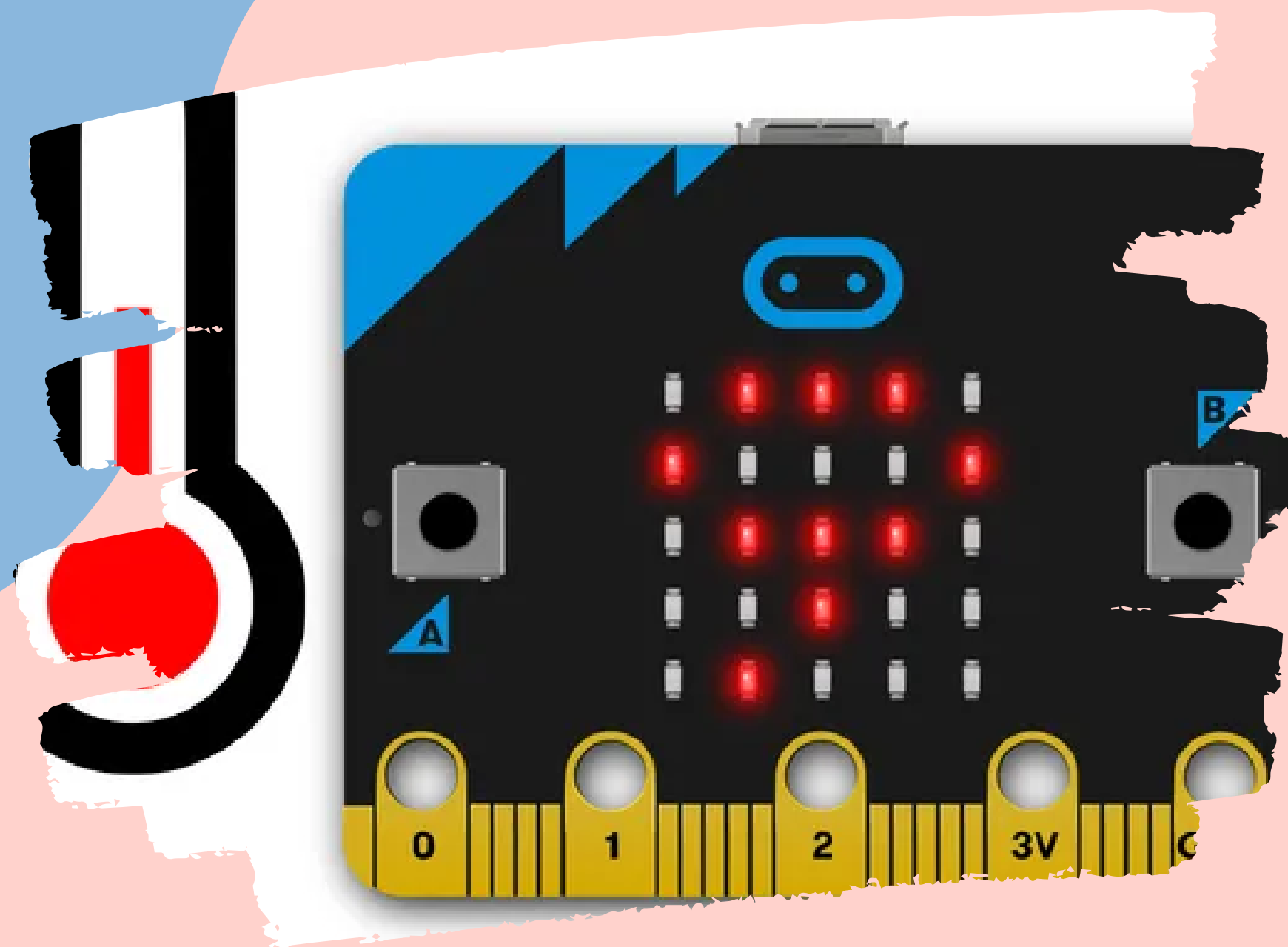
13

Que faire ?

Utilise le bouton A pour afficher la direction en degrés (Nord = 0°)



THERMOMÈTRE



Que faire ?

Utilise le bouton A pour afficher la température

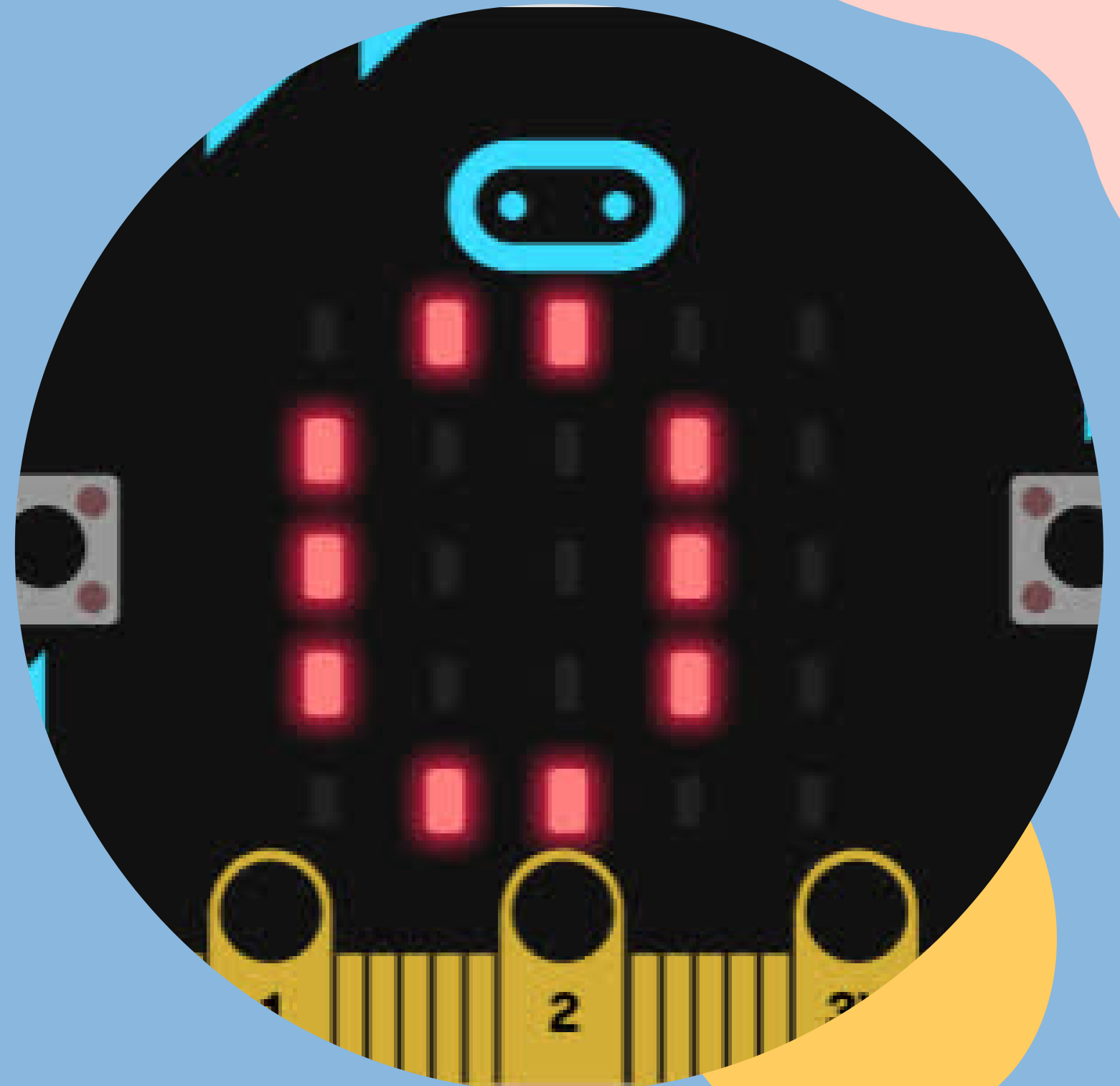
COMPTEUR

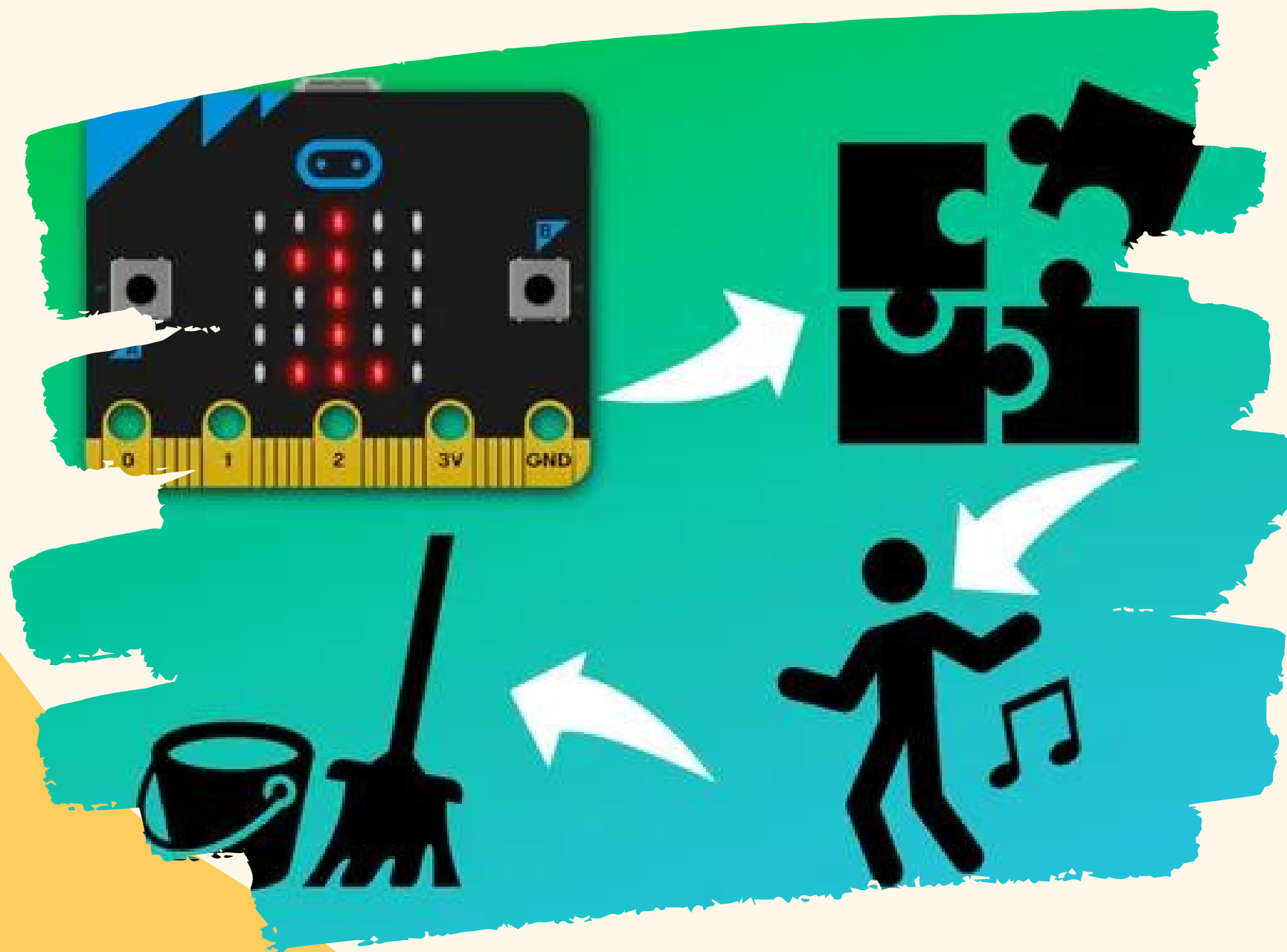
Que faire ?

- Démarre à 0
- Augmente de 1 à chaque fois que tu pousses sur B.
- Comme on ne peut voir que les chiffres jusque 9 appuie sur A pour voir le comptage.
- Réinitialise le compteur en poussant sur A et B en même temps.

Pour aller plus loin...

- Réinitialise en secouant le micro:bit





Que faire ?

- Appuie sur A pour que micro:bit choisisse un "random number" aléatoire entre 1 et 6.
- Chaque "random number" affiche une proposition d'activité de ton choix

Pour aller plus loin...

- Ajoute plus d'activités

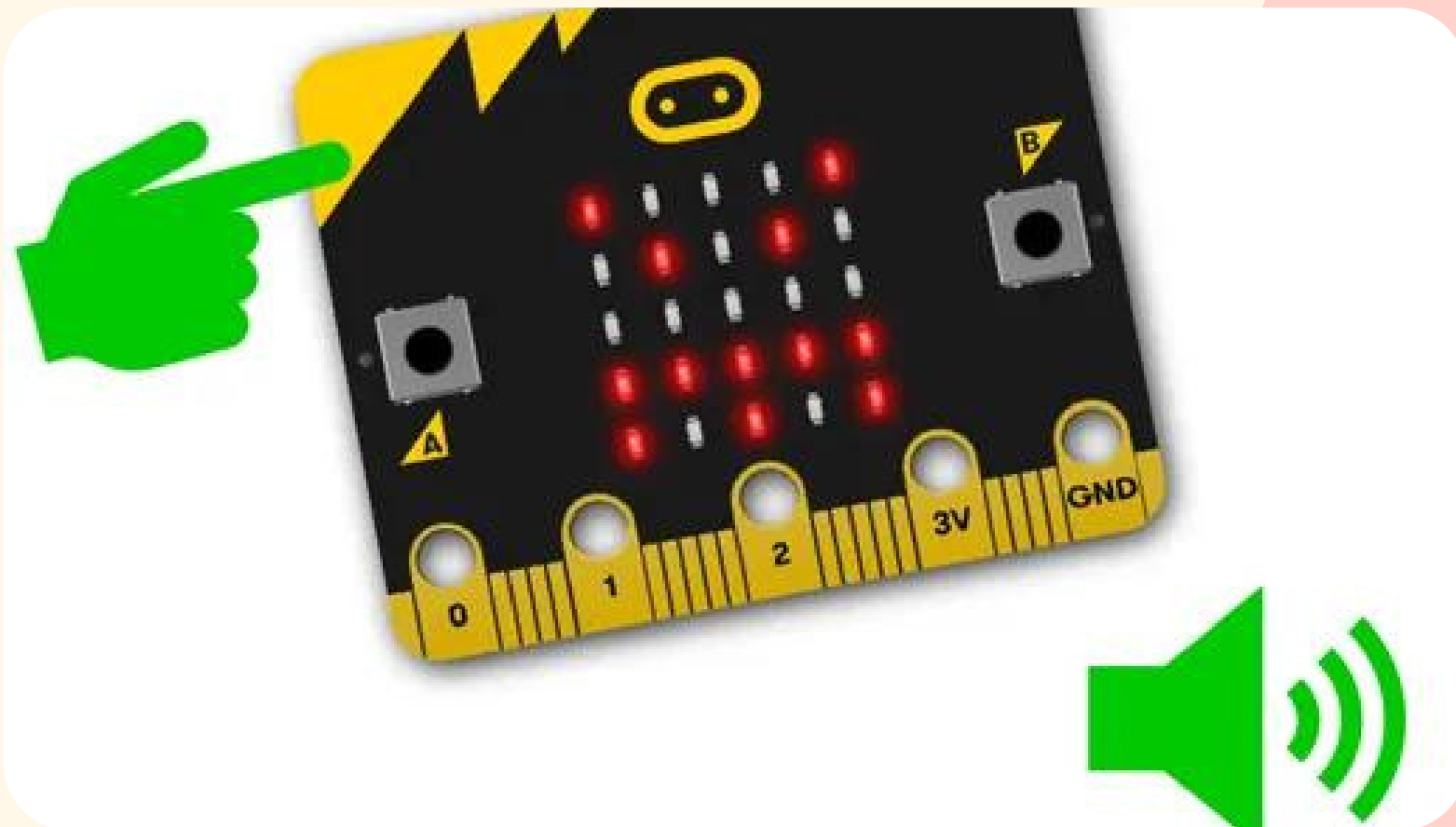
ALARME D'INCLINAISON SIMPLE

Que faire ?

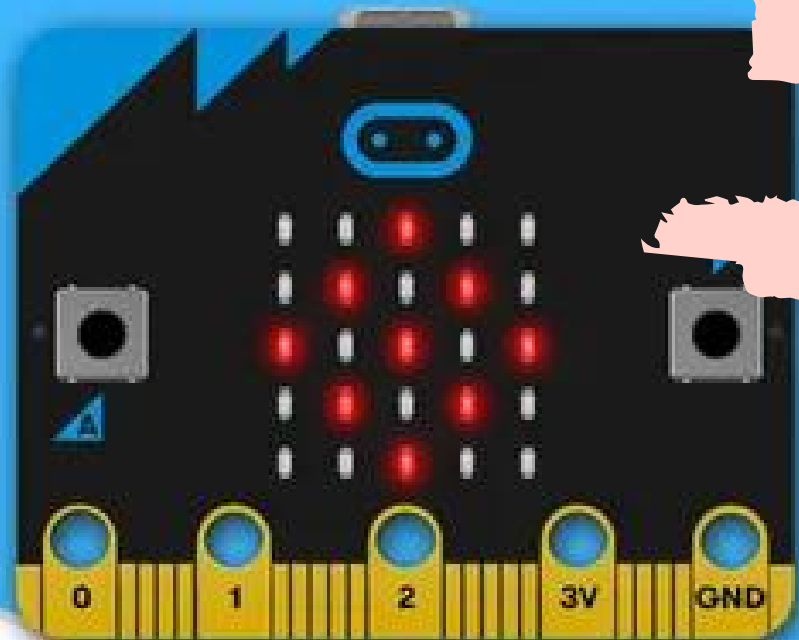
- Lorsque je secoue le micro:bit un diable s'affiche.
- Une mélodie se fait entendre

Pour aller plus loin...

- Invente différentes mélodies



LEDS APAISANTES



Que faire ?

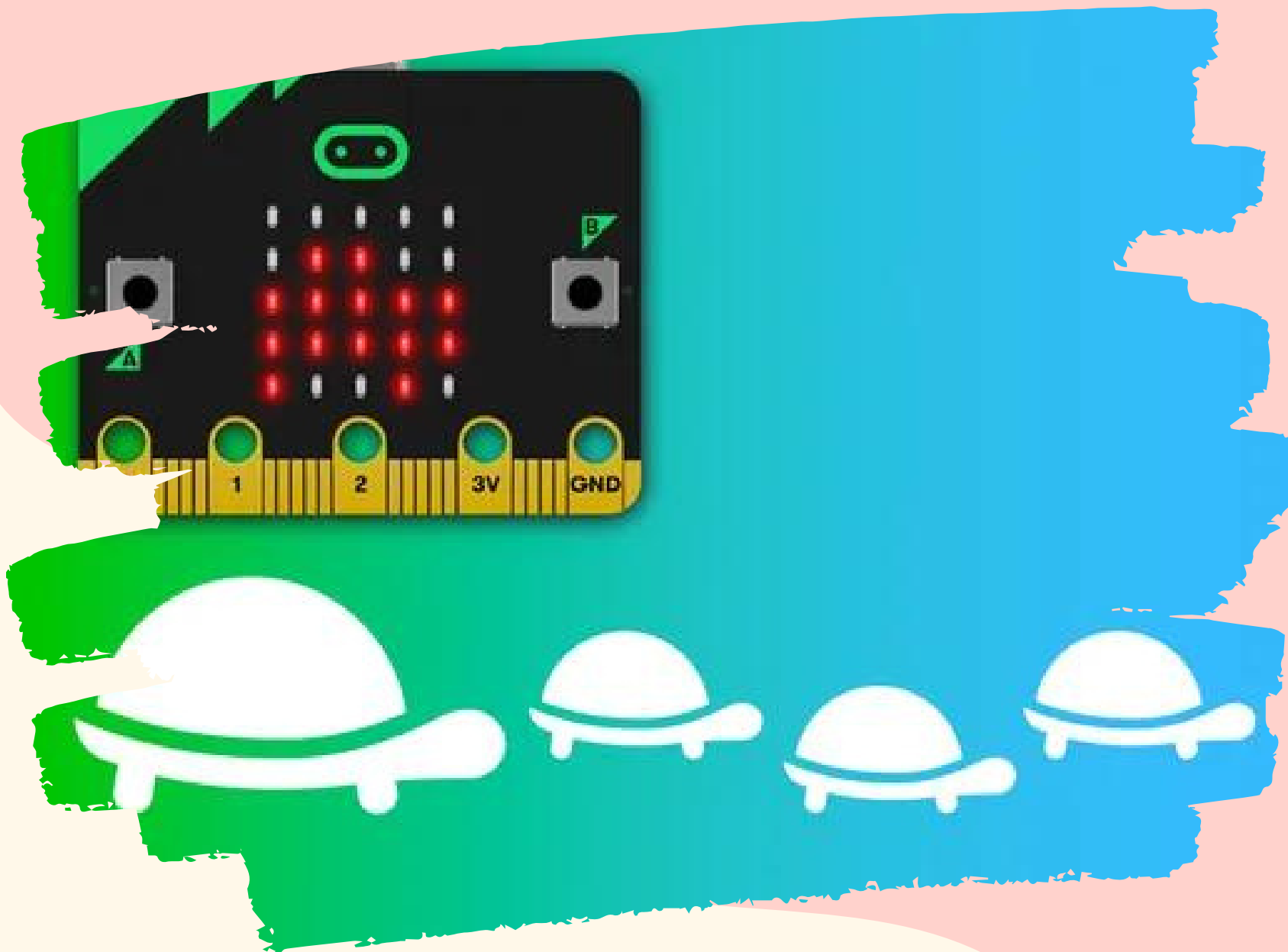
- Crée un losange pulsant (3 images)
- Ajoute des blocs de pause de 2 secondes.

Pour aller plus loin...

- Change de forme.
- Rend le visuel plus fluide avec plus d'étapes.

SAUVEGARDE DES TORTUES EN MER

19



Que faire ?

- Lorsqu'on cache les LEDs avec la main, une tortue apparaît.
- Les LEDs s'allument si le niveau de la lumière < 100

Pour aller plus loin...

- Changer d'animal
- Changer la puissance de l'éclairage

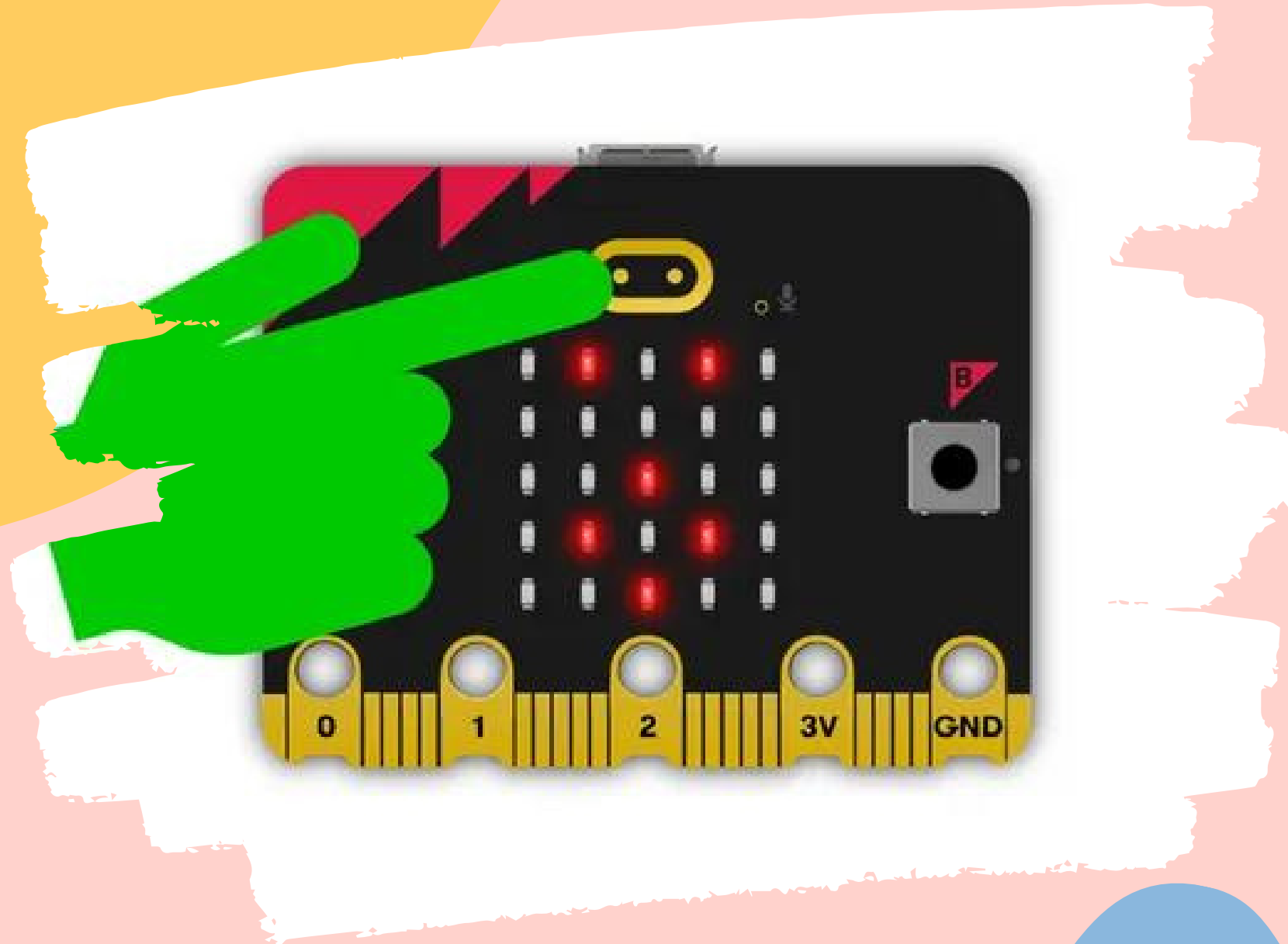
BADGE D'ÉMOTION TACTILE

Que faire ?

- Lorsqu'on appuie sur A : le personnage est heureux
- Lorsqu'on appuie sur B : le personnage est triste
- Lorsqu'on caresse le logo : le personnage est surpris

Pour aller plus loin...

- Change les émotions des personnages
- Fais clignoter les personnages



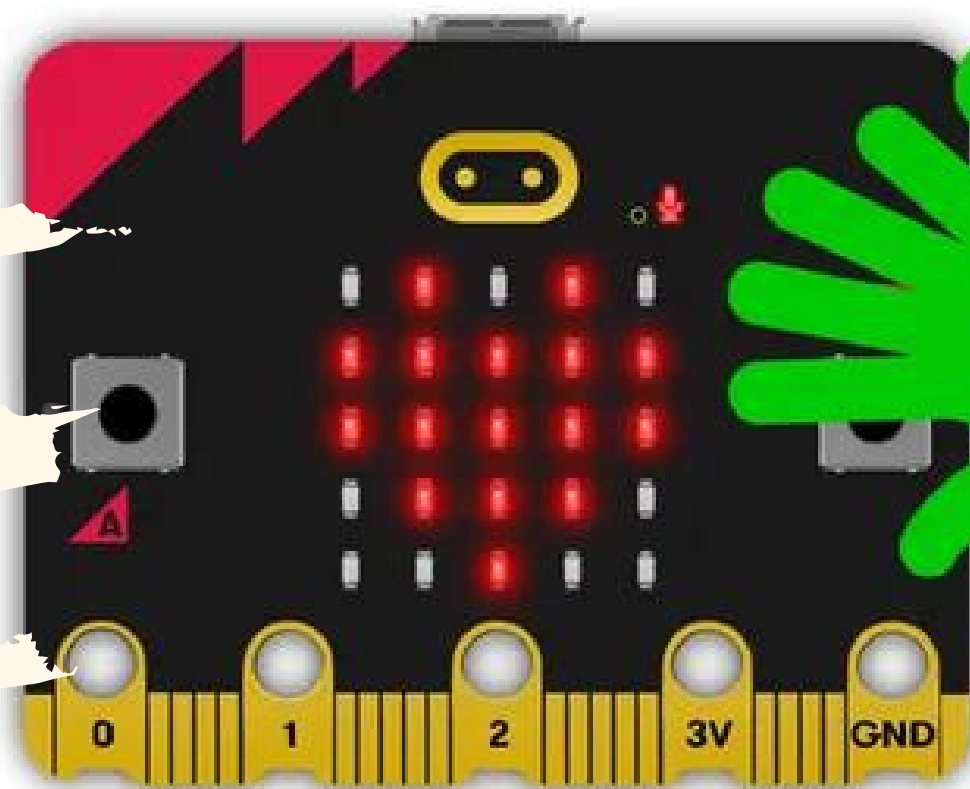
APPLAUDIR ET FAIRE BATTRE LE COEUR

Que faire ?

- Lorsqu'un son fort est entendu (ex : applaudir) un grand cœur apparaît.
- Lorsqu'un fait calme un petit cœur apparaît

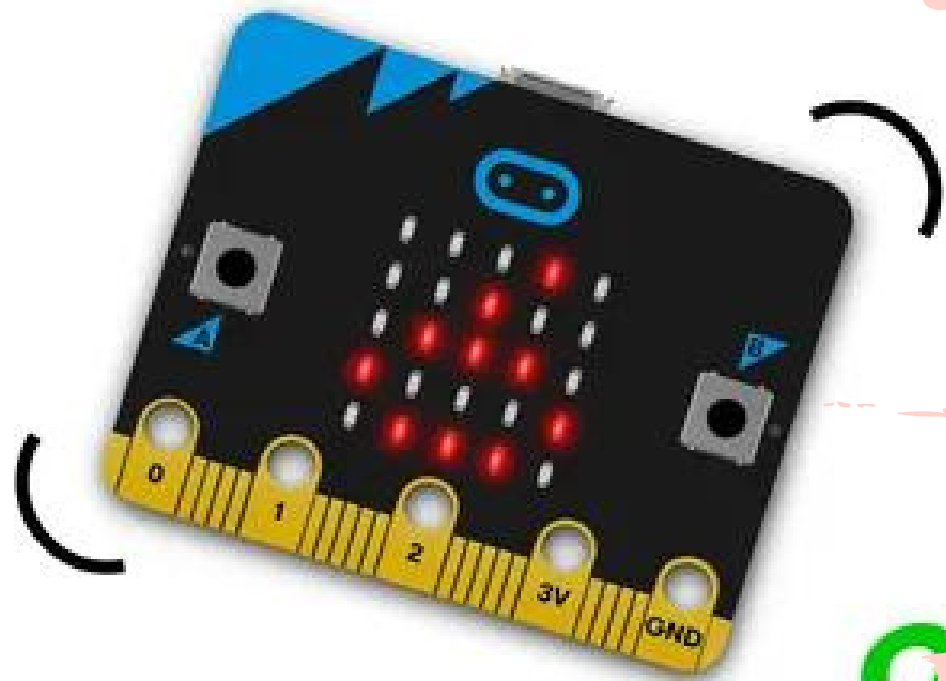
Pour aller plus loin...

- Utilise d'autres icônes



LES TABLES DE MULTIPLICATION 22

$$2 \times 3 =$$



Que faire ?

- Quand j'appuie sur A il s'affiche un nombre de 1 à 10.
- Quand j'appuie sur B il s'affiche un nombre de 1 à 10.
- Secoue pour afficher la réponse