

# AFFICHER DU TEXTE

**Affiche** le texte que tu veux sur la carte Micro:bit.

De quelle catégorie de blocs as-tu besoin ?



Surligne en jaune la ligne qui dit qu'on affiche toujours le mot Hello!.

```
1  def on_forever():
2      basic.show_string("Hello!")
3  basic.forever(on_forever)
```

Quel mot veut dire "toujours" ? .....

Que va-t-il se passer si tu codes ceci ?

```
1  basic.show_string("Hello!")
```

.....

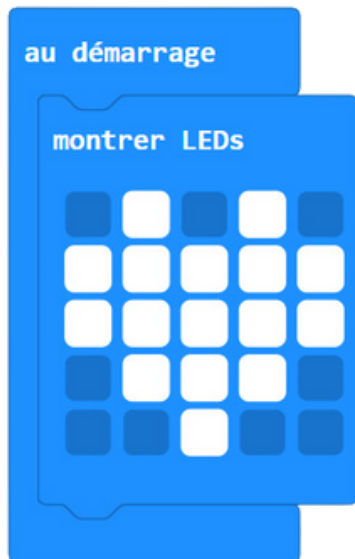
.....

.....

# AFFICHER UN DESSIN

**Affiche** le dessin que tu veux sur la carte Micro:bit.

*Observe les codes*



```

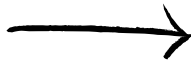
1  basic.show_leds("""
2      . # . # .
3      # # # # #
4      # # # # #
5      . # # # .
6      . . # . .
7      """)
  
```

Une case pleine est représentée par \_\_\_\_

Une case vide est représentée par \_\_\_\_

*Invente ta propre icône et traduis la en . et #*

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |   |



|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |   |

# UTILISE LES BOUTONS

## Observe les codes

Quelles sont les différences entre les 2 codes suivants ?

1

```
1 def on_button_pressed_a():
2     basic.show_icon(IconNames.HAPPY)
3 input.on_button_pressed(Button.A, on_button_pressed_a)
```

2

```
1 def on_button_pressed_b():
2     basic.show_icon(IconNames.SAD)
3 input.on_button_pressed(Button.B, on_button_pressed_b)
```

---



---



---

Colorie en bleu la partie qui concerne les  Base

Colorie en rose la partie qui concerne les  Entrée

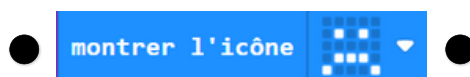
## Python / Blocs

Relie ce qui correspond à chacun de codes précédents.

1.



2.



# SECOUE LA CARTE

Surligne le mot qui veut dire "secouer".

```
1  def on_gesture_shake():
2      pass
3  input.on_gesture(Gesture.SHAKE, on_gesture_shake)
```

Dans ce code, trace une flèche où tu vas pouvoir insérer des action une fois que la carte sera secouée.

Quelles actions vas-tu ajouter ?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

```
1  def on_gesture_shake():
2      basic.show_icon(IconNames.HEART)
3      basic.pause(100)
4  input.on_gesture(Gesture.SHAKE, on_gesture_shake)
```

Quelles actions ai-je choisies ?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Redessine le bloc ci dessous dans le code précédant en respectant les couleurs des familles de blocs.

