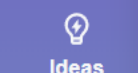




```
1 # Ljestve znače da je tekst koji slijedi komentar, a ne programski kôd
2 # Uvezi biblioteku za upravljanje micro:bitom
3 from microbit import *
4
5 # Ovo je varijabla:
6 ime = "upiši svoje ime umjesto ovog teksta"
7
8 # 1. zadatak: Kreiraj varijablu "dob" i dodijeli joj vrijednost koja je jednaka tvojim godinama starosti
9
10 # To znači da se kôd izvodi zauvijek umjesto samo jednom
11 while True:
12     # Naredba za ispis teksta na LED zaslonu micro:bita
13     display.scroll(ime)
14     # Hint: ne zaboravi ispisati i dob na zaslonu - koristi naredbu print :)
15
16 # Pokreni simulaciju - pritisni play na virtualnom micro:bitu (desno) i testiraj program
```





```
1 # Ljestve znače da je tekst koji slijedi komentar, a ne programski kôd
2 # Napravimo vrlo jednostavnog cyber-ljubimca.
3 # Uvijek je tužan, osim ako pritisnete gumb A.
4 # Ako pritisnete gumb B, umire.
5
6 from microbit import *
7
8 while True: # ponavljaj zauvijek
9     if button_a.is_pressed(): # ako je gumb A pritisnut,
10         display.show(Image.HAPPY) # prikaži sliku HAPPY :)
11     elif button_b.is_pressed(): # inače, ako je gumb B pritisnut,
12         break # izađi iz petlje i zaustavi program
13     else: # inače
14         display.show(Image.SAD) # prikaži sliku SAD :(
15
16 display.clear() # isključi sve LEDice na zaslonu
17
18 # 1. zadatak: isprobaj i druge slike umjesto HAPPY i SAD
19 # 2. zadatak: ispravi program - neka ne izlazi iz petlje kada je B stisnut
20 #           umjesto toga neka prikaže sliku po tvom izboru
21 # Pokreni simulaciju - pritisni play na virtualnom micro:bitu (desno) i testiraj program
```



Reference



Ideas



API



Project



📡 Send to micro:bit



💾 Save



📁 Open...



```
1 # Ljestve znače da je tekst koji slijedi komentar, a ne programski kôd
2 from microbit import *
3
4 # Ovo je popis sličica u animaciji:
5 slike = [
6     Image.slika1,
7     Image.slika2,
8     Image.slika3,
9     Image.slika4,
10    Image.slika5,
11    Image.slika6,
12    Image.slika7,
13    Image.slika8,
14    Image.slika9,
15    Image.slika10]
16
17 # 1. zadatak: Odaberi 10 slika po izboru umjesto "slika1", "slika2",..."slika10".
18 # 2. zadatak: Neka se izmjena sličica zauvijek ponavlja. Hint: rješenje potraži u prethodnoj vježbi ;)
19
20 display.show(slike, delay=500)
21
22 # Kašnjenje (delay) je u milisekundama.
23 # Koliko je dugo ovo kašnjenje u sekundama?
24
25 # Pokreni simulaciju - pritisni play na virtualnom micro:bitu (desno) i testiraj program
```



Reference



Ideas



API



Project



Send to micro:bit



Save



Open...



```
1 # Ljestve znače da je tekst koji slijedi komentar, a ne programski kôd
2 # Uvoz biblioteke za korištenje glazbe na micro:bitu
3 import music
4
5 # Sviraj skladbu DADADADUM samo jednom.
6 music.play(music.DADADADUM)
7
8 # 1. zadatak: isprobaj neku drugu skladbu (vidi popis ispod)
9 # 2. zadatak: izmijeni i dopuni program tako da tvoja odabrana skladba svira samo ako se pritisne gumb A
10 # 3. zadatak: odaberi još jednu skladbu koja će svirati ako pritisneš gumb B
11 # HINT: rješenje potraži u vježbi 2. ;)
12
13 """
14 Ovdje je kompletan popis ugrađene glazbe.
15 music.DADADADUM
16 music.ENTERTAINER
17 music.PRELUDE
18 music.ODE
19 music.NYAN
20 music.RINGTONE
21 music.FUNK
22 music.BLUES
23 music.BIRTHDAY
24 music.WEDDING
25 music.FUNERAL
26 music.PUNCHLINE
27 music.PYTHON
28 music.BADDY
29 music.CHASE
30 music.BA_DING
31 music.WAWAWAWAA
32 music.JUMP_UP
33 music.JUMP_DOWN
34 music.POWER_UP
35 music.POWER_DOWN
36 """
```



Reference



Ideas



API



Project



📁 Send to micro:bit



📄 Save



📁 Open...



```
1 # Ljestve znače da je tekst koji slijedi komentar, a ne programski kôd
2 # Napravite micro:bit čarobnu kuglu koja zna odgovore na sva tvoja pitanja.
3 # Svaki element koji staviš na listu postaje jedan od mogućih odgovora.
4 # Slučajnim odabirom odabire se jedan od odgovora s popisa.
5
6 from microbit import *
7 # Uvoz biblioteke za korištenje slučajnog odabira
8 import random
9
10 odgovori = [
11     "Sigurno",
12     "Bez sumnje",
13     "Da, definitivno",
14     "Kako ja vidim, da",
15     "Najvjerojatnije",
16     "Izgledi dobri",
17     "Znakovi ukazuju na da",
18     "Pitaj ponovo kasnije",
19     "Bolje da ti ne kazem sada",
20     "Ne mogu sada predvidjeti",
21     "Koncentriraj se i pitaj ponovo",
22     "Ne bih se kladio"
23 ]
24
25 "Moj odgovor je ne",
26 "Moji izvori kazu ne",
27 "Izgledi nisu tako dobri",
28 "Vrlo sumnjivo",
29 ]
30
31 while True:
32     display.show("SHAKE ME")
33     if accelerometer.was_gesture("shake"):
34         display.clear()
35         sleep(1000)
36         display.scroll(random.choice(odgovori))
37
38 # 1. zadatak: dopiši barem 4 nova odgovora na listu
39 # Testiraj program
```



Reference



Ideas



API



Project



📁 Send to micro:bit



📁 Save



📁 Open...



```
1 # Ljestve znače da je tekst koji slijedi komentar, a ne programski kôd
2
3 from microbit import *
4
5 for i in range(3):
6     display.scroll('microbit')
7 display.scroll('Python')
8
9 # Pokreni simulaciju i promotri što program radi.
10
11 # 1. zadatak: izmijeni program tako da se i riječ 'Python' ispisuje zadani broj puta na zaslonu
12 # 2. zadatak: izmijeni broj ponavljanja petlje u broj po izboru
13
14 # Testiraj program
```



Referenca



Ideje



API



Projekt



?



📡 Pošaljite na micro:bit



📄 Uštedjeti



📁 Otvorena...



```
1 # Ljestve znače da je tekst koji slijedi komentar, a ne programski kôd
2
3 from microbit import *
4
5 broj = 0
6 while broj < 10:
7     display.scroll(broj)
8     broj = broj + 1
9 display.scroll('KRAJ')
10
11
12 # Pokreni simulaciju i promotri što program radi.
13
14 # 1. zadatak: izmijeni program tako da ispisuje brojeve do 20
15 # 2. zadatak: izmijeni program tako da ispisuje samo parne brojeve (HINT: broj = broj + 1)
16
17 # Testiraj program
```





```
1 # Ljestve znače da je tekst koji slijedi komentar, a ne programski kôd
2
3 from microbit import *
4
5 broj = 0
6 while broj < 10:
7     display.scroll(broj)
8     broj = broj + 1
9 display.scroll('KRAJ')
```

10

```
11 # 1. zadatak: izmijeni program tako da počinje ispis s brojem 10 i ispisuje ih dok god je varjabla broj manja od 100
12 # 2. zadatak: izmijeni program tako da ispisuje brojeve 10, 20, 30, 40, ... 100.
13
14 # Testiraj program
```

