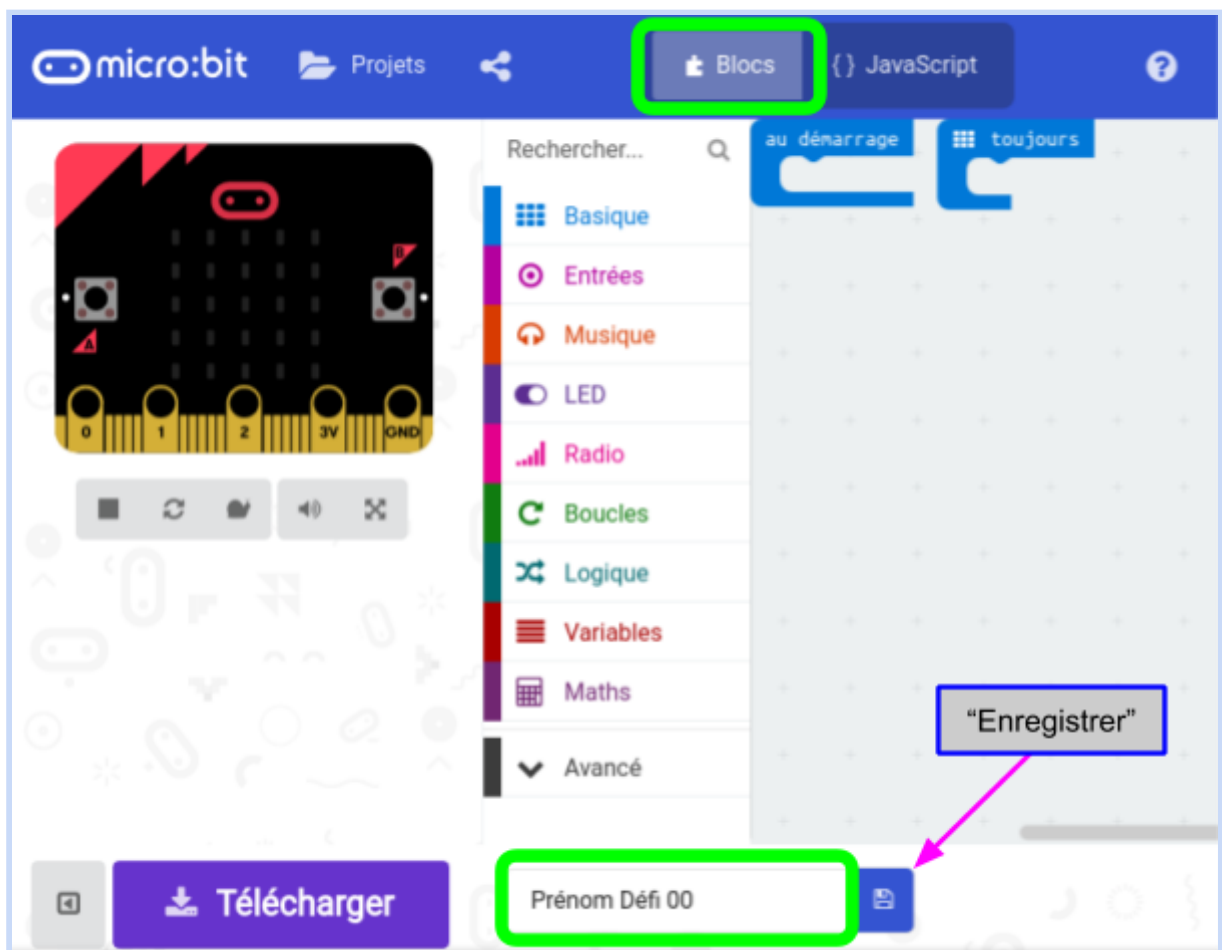


Micro:bit - Tutoriel 00

Le programme suivant permettra d'afficher en alternance deux icônes de votre choix pour une durée indéterminée (l'exemple ci-dessous affichera l'icône "Coeur" et l'icône "Heureux" en alternance). Il affichera également la lettre "A" lorsque le bouton A est pressé et la lettre "B" lorsque le bouton B est pressé.

Etape 1

Depuis le mode "Blocs" de la console de programmation makecode.microbit.org, créer un nouveau programme nommé "**Prénom Défi 00**" puis cliquer sur "Enregistrer".



Le nommage des programmes est une bonne pratique à adopter afin de pouvoir retrouver facilement les travaux depuis le répertoire "Projets" de la console de programmation ainsi que dans les fichiers téléchargés.

Etape 2

Glisser les blocs de programmation correspondant pour obtenir le résultat illustré ci-dessous.

- Depuis la catégorie “Base”, glisser les blocs “montrer l’icône” adéquats dans le bloc “toujours” et leur attribuer les icônes “Coeur” et “Heureux”
- Depuis la catégorie “Entrées”, glisser deux blocs “lorsque le bouton A est pressé” sur l’espace de travail
 - *Modifier la variable “A” en variable “B” pour l’un des deux blocs, comme sur l’exemple ci-dessous*
- Depuis la catégorie “Basique”, glisser les blocs “afficher texte” dans les blocs “lorsque le bouton ... est pressé”
 - Modifier les variables pour correspondre à l’exemple
- Depuis la catégorie “Basique”, glisser les blocs “pause (ms)” à la suite des blocs “afficher texte” et “montrer icône”
 - *Modifier les variables des blocs à “2000”*
- Enregistrer votre projet

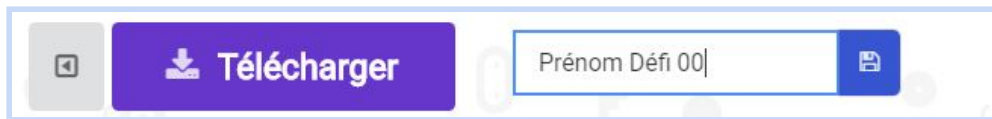
Exemple du programme à réaliser



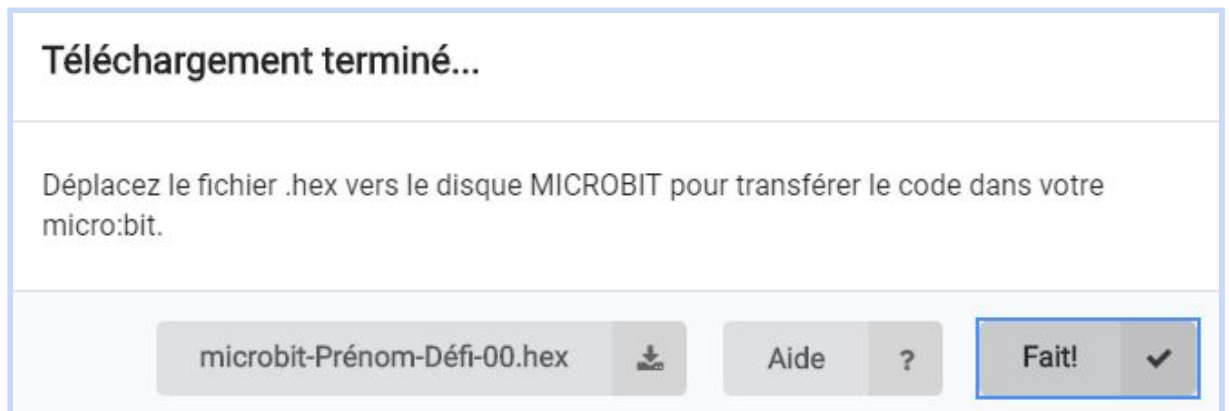
Etape 3

Le programme étant terminé, il faut le compiler et le télécharger afin de déposer le fichier programme `.hex` sur le micro:bit.

1. Cliquer sur le bouton "Télécharger"



2. Confirmer le téléchargement du fichier `.hex`



3. Depuis le navigateur de fichiers de l'ordinateur, copier-coller le fichier sur le micro:bit ([exemple en ligne](#), en anglais avec vidéo).
4. Après le chargement du fichier sur l'appareil, ce dernier exécute le programme créé et le conserve dans sa mémoire interne jusqu'à ce qu'un autre fichier programme `.hex` ne soit copié (un seul programme à la fois peut être stocké sur l'appareil).
5. Afin de vérifier le bon fonctionnement du programme, déconnecter le micro:bit de l'ordinateur et le mettre sous tension avec la batterie 3V fournie ([exemple en ligne](#), en anglais).

