

Bemutatkozik a BBC micro:bit! 2.



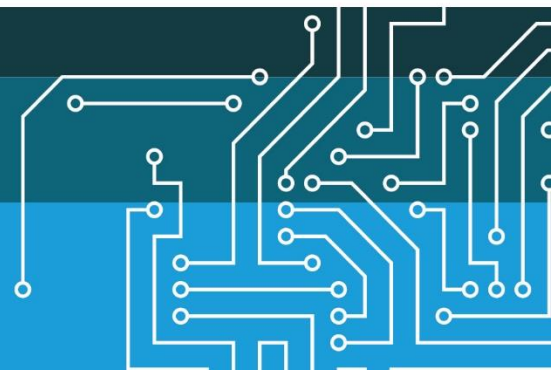
A micro:bit programozása asztali és mobil környezetben is lehetséges. Használhatunk vizuális blokknyelvet, a JavaScript Block Editort vagy akár Python alapú programozási környezetben is írhatjuk a kódot. Az elkészült programokat Bluetooth vagy USB kapcsolat segítségével tölthetjük fel a mikrovezérlőre.

A felület kezelése

- Az eszköztáron elérhető blokkokat „fogd és vidd” módszerrel vihetjük a munkaterületre.
- A munkaterületen lévő blokkok törlése:
 - visszahúzzuk az eszköztár területére, ekkor egy kuka ikon jelenik meg a terület felett
 - a blokkot kijelöljük (rákattintunk bal egérgombbal egyszer), majd töröljük a billentyűzet **Del** gombjával
 - a blokkra jobb egérgombbal kattintunk, majd a legördülő menüből kiválasztjuk a **Blokk törlése / Delete block** opciót.

Blokkok másolása: az adott blokkra jobb egérgombbal kattintunk, majd kiválasztjuk a **Másolat készítése / Duplicate** opciót.

- A blokkhoz megjegyzést is készíthetünk, ha a jobb egérgombbal előhívott menüből a **Megjegyzés hozzáadása / Add comment** opciót választjuk.
- Ugyanezen menüben a **Súgó / Help** listaelemre kattintva segítséget is kérhetünk az adott blokk használatához.
- Elkészült munkáinkat egyszerűen meg is oszthatjuk, ha a **Megosztás** gombra kattintunk, majd kiválasztjuk a **Projekt közzététele** opciót, és az így elkészült webcímet bárkinek könnyen bemásolhatjuk.



Bemutatkozik a BBC micro:bit! 2.



A blokk alapú felület segítségével csak olyan blokkokat illeszthetünk össze, melyek egymáshoz illenek, így minden esetben helyes kód lesz az eredmény, ami le is futtatható. Előfordulhat azonban, hogy a kód nem futtatható le, ekkor a felület egy hibajelzés formájában visszajelzést ad a felhasználó számára, hogy ellenőrizze a kódot és javítsa a hibákat.

A szimulátor panel működése

- Segítségével a kódot anélkül is futtathatjuk, hogy a kontrollerre rátöltenénk azt.
- Érdemes lefuttatnunk előbb a kódot a szimulátorban, hogy meggyőződjünk arról, valóban olyan kódot állítottunk-e össze, melyet célul kitűztünk.
- Lehetőséget ad a gombnyomások és a gesztusok szimulálására is: szenzorok értékeinek változtatása (hőmérsékletmérés, fényerősségszint, stb.) vagy események megjelenítése pl. rázás. **(Fontos tudnod: ezek az értékek csak akkor jelennek meg a szimulátor felületén, ha a kódunkban valóban használjuk is azt!)**

Kattints az alábbi linkre és tanulmányozd a kódolási környezetet!

<https://makecode.microbit.org/#editor>

