

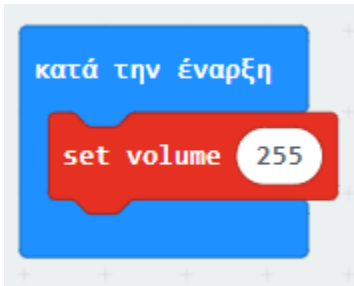
Όνομα: _____ Ημερομηνία: _____

Στην παρούσα δραστηριότητα μελετάται το επιταχυνσιόμετρο. Είναι ένας αισθητήρας που χρησιμοποιείται σε κάθε φορητή συσκευή που εντοπίζει κίνηση. Για παράδειγμα, υπάρχει στο κινητό μας, στα έξυπνα ρολόγια, κλπ.

Ενότητα Α:

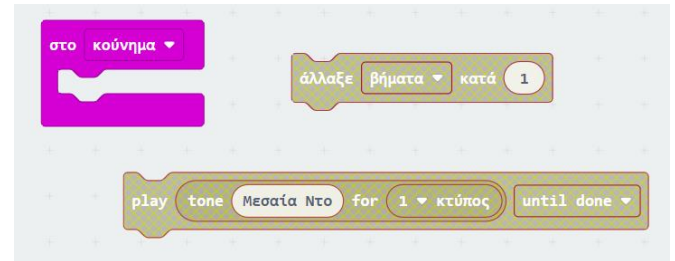
Θα δημιουργήσουμε έναν μετρητή βημάτων. Θέλουμε σε κάθε βήμα το microbit να κάνει ένα ελαφρύ «μπιπ» για να καταλάβουμε ότι μέτρησε το βήμα και όταν θέλουμε να μας εμφανίζει στην οθόνη τα βήματα.

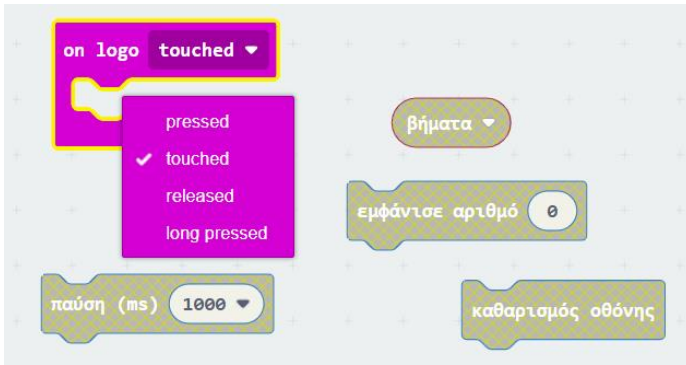
Τι θα χρησιμοποιήσετε στην αρχή για να θυμάται το microbit πόσα βήματα κάνατε;



Τι σημαίνει αυτή η εντολή;

Πώς θα αλλάζει ο αριθμός βημάτων όσο εσείς περπατάτε; Ποιες εντολές θα χρησιμοποιήσετε; Επίσης, θέλουμε για κάθε βήμα που καταγράφεται να ακούγεται ένα ελαφρύ «μπιπ». Πώς θα γίνει αυτό; Πώς θα χρησιμοποιήσετε τις εντολές που βλέπετε παρακάτω;





Πώς θα δούμε τον αριθμό βημάτων που καταγράφηκαν και πώς θα τα μηδενίσουμε; Πώς θα χρησιμοποιήσετε τις εντολές που βλέπετε δίπλα;

Ενότητα Β

Ώρα να δούμε ποιος έχει το πιο σταθερό χέρι!

Αντιγράψτε το παρακάτω πρόγραμμα. Φορτώστε το σε ένα microbit με μπαταρία και προσπαθήστε να κρατήσετε ακίνητο το χέρι σας.



Προσοχή όμως! Πρέπει να το κρατήσετε εντελώς ακίνητο και οριζόντιο. Αν έστω βήξετε ή γελάσετε, θα χτυπήσει ο συναγερμός!

Αν τα καταφέρατε να σταθείτε, μπορείτε να περπατήσετε;

Σε ποιο σημείο του κώδικα φαίνεται πότε ενεργοποιείται ο συναγερμός; Κυκλώστε το/τα σημείο/σημεία.