

# Programando la micro:bit

- [PROGRAMANDO LA MICRO:BIT](#)
- [5 Panel LED](#)
- [6 Sensor de temperatura](#)
- [7 Sensor de luminosidad](#)
- [8 Pulsadores](#)
- [9 Acelerómetro](#)
- [10 Brújula](#)
- [11 Radio](#)
- [12 Pines de entrada y salida](#)

# PROGRAMANDO LA MICRO:BIT

En este apartado se van a mostrar algunos ejemplos de cómo programar los diferentes sensores y actuadores que componen la micro:BIT. Tal como se explicó en el capítulo anterior, los códigos creados se podrán comprobar inicialmente en el simulador de la página de MakeCode. Posteriormente el código se puede descargar a la memoria de la micro:BIT y ejecutar de forma autónoma.

[RPI learning Getting Started with the micro-bit](#)

By Raspberry Pi Foundation - <https://www.raspberrypi.org> [[CC BY-SA 4.0](#)], [via Wikimedia Commons](#)

# 5 Panel LED

La tarjeta consta de 25 LEDs de color rojo, estos se pueden programar de forma independiente. Permite mostrar números, letras e imágenes. El sistema está preparado para desplazarse de forma automática en el supuesto de que no quepan los caracteres a mostrar.

[Micro:bit position des DEL](#)

By Ugopedia [[CC BY-SA 4.0](#) ], [from Wikimedia Commons](#)

## Reto Hola Mundo.

Cuando se aprende a programar, se llama “Hola Mundo” al primer programa que se crea. Este código imprime el texto «¡Hola Mundo!» en un dispositivo de visualización.

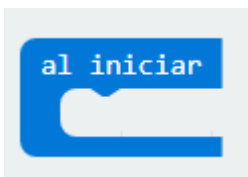
### Objetivo.

Al conectar la micro:BIT, se debe mostrar el texto «¡¡¡Hola Mundo!!!» en el panel LED de la tarjeta.

<https://www.youtube.com/embed/eqBcjWYTqNE>

### Descripción del código.

Se propone usar el evento al iniciar, situado en la categoría Básico. Este bloque permite ejecutar el código introducido, cuando se inicia la micro:BIT



A continuación se usará el bloque mostrar cadena, también localizado en la categoría Básico e introducir el texto “¡¡¡ Hola Mundo !!!”. Este bloque permite mostrar caracter a caracter, el texto introducido.

El código quedará de la siguiente manera.



De forma inmediata comenzará a leerse en el panel LED la cadena de texto introducida. El texto no cabe en su totalidad por lo que este se desplazará de forma automática.

## Simulador

Lo bueno que tiene el editor es que permite compartirlo y embeberlo en una página web. Aquí tienes el resultado de embeber el anterior código:

[https://makecode.microbit.org/---run?id=\\_3bPEot71XXJA](https://makecode.microbit.org/---run?id=_3bPEot71XXJA)

## Propuesta.

Modificar el código, para que se muestre el nombre del programador.

# Reto Animando los iconos.

La animación es una técnica que logra crear sensación de movimiento a imágenes estáticas. Se consigue mediante una secuencia de imágenes ordenadas, que al ser mostradas consecutivamente, consiguen generar la ilusión visual de movimiento.

## Objetivo.

Se propone, que al conectar la micro:BIT, se muestre en el panel LED un corazón que late.

<https://www.youtube.com/embed/Cf2ov3A-ICE>

## Descripción del código.

Se usará el evento “para siempre”, situado en la categoría Básico..

Situar en el interior el bloque anterior la instrucción mostrar icono, usar el llamado corazón.

Agregar el bloque pausa ms (100) localizado en la categoría Básico.

Repetir los dos bloques anteriores, pero seleccionando el icono “corazón pequeño”.



De forma inmediata se visualiza en el simulador un corazón que simula latir.

## Simulador

[https://makecode.microbit.org/---run?id=\\_fxMcfc0KHUmd](https://makecode.microbit.org/---run?id=_fxMcfc0KHUmd)

## Propuesta.

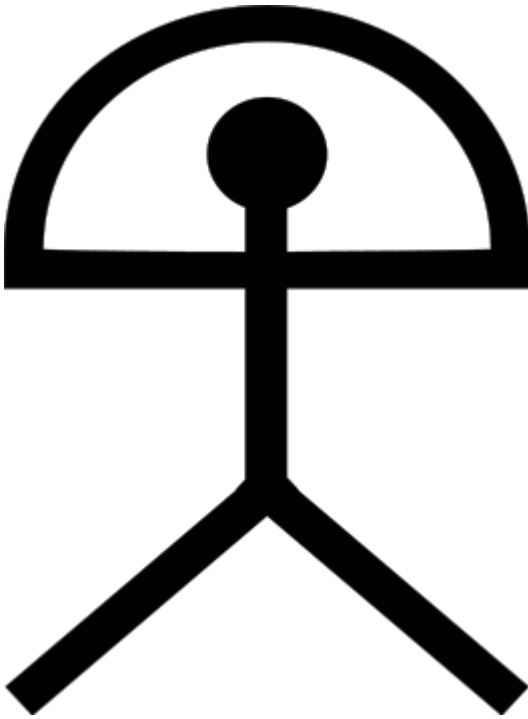
Hacer un código que muestre la animación de una tijera cortando.

## Reto 3 Diseñando iconos.

MakeCode permite diseñar de forma gráfica los iconos a mostrar en el display LED. Para este menester dispone de un bloque específico situado en la categoría Básico. El bloque se llama “mostrar LEDs” y permite al usuario diseñar sus propios iconos marcando de forma independiente los LEDs que se quieren iluminar.

## Objetivo.

Diseñar un icono con forma de [Indalo](#). Se trata de una figura rupestre encontrado en una cueva de la provincia de Almería y que representa una figura humana con los brazos extendidos y un arco sobre sus manos. Actualmente se considera un símbolo de la provincia de Almería.

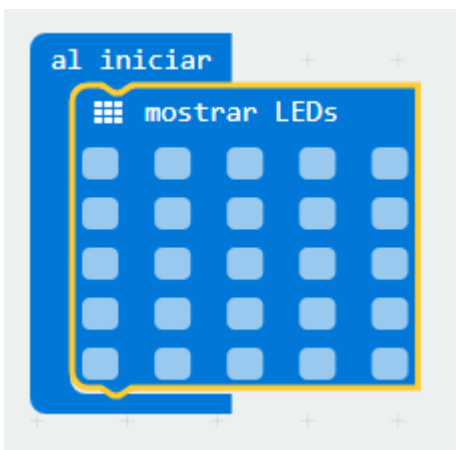


<https://www.youtube.com/embed/ag2ulUyaQgg>

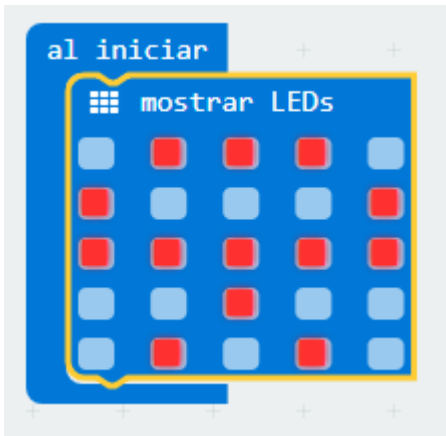
## Descripción del código.

Se usará el evento al iniciar, situado en la categoría Básico..

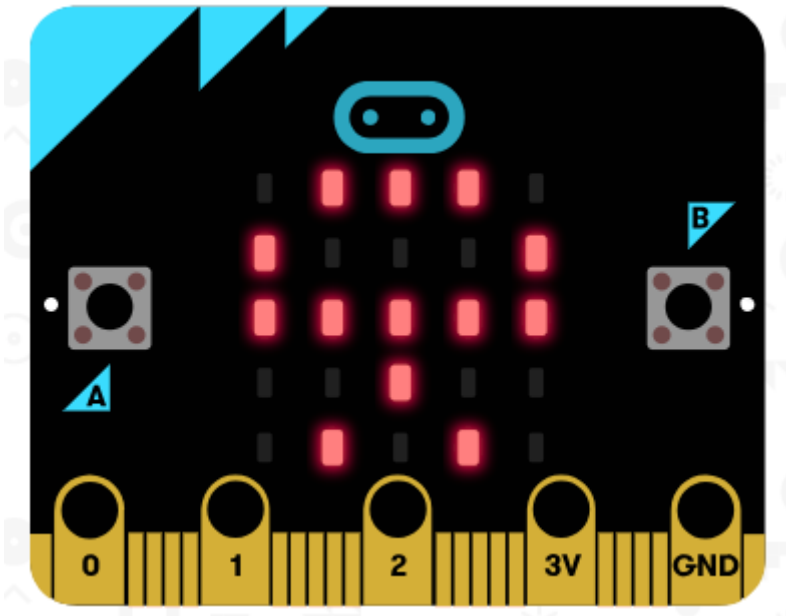
Situar en el interior el bloque anterior, la instrucción “mostrar LEDs”, este se localiza en la categoría Básico. Este bloque permite marcar de forma independiente los LEDs que se quieren encender.



Pulsar sobre los LEDs que se quieren iluminar hasta conseguir el icono deseado.



Deberá aparecer en el simulador el icono con la forma diseñada.



## Propuesta.

Diseñar un código que muestre un logotipo diseñado por el programador.



# 6 Sensor de temperatura

El sensor de temperatura integrado en la placa detecta la temperatura ambiente en grados Celsius.

[CelsiusKelvin](#) or type unknown

By Celsius\_kelvin\_estandar\_1954.png: Homo logosderivative work: kismalac

(Celsius\_kelvin\_estandar\_1954.png) [[CC BY-SA 3.0](#) or [GFDL](#)], [via Wikimedia Commons](#)

## Reto Termómetro digital.

Un termómetro es un instrumento que sirve para medir la temperatura; el más habitual consiste en un tubo capilar de vidrio cerrado y terminado en un pequeño depósito que contiene una cierta cantidad de mercurio o alcohol, el cual se dilata al aumentar la temperatura o se contrae al disminuir y cuyas variaciones de volumen se leen en una escala graduada.

Los termómetros digitales son aquellos que, valiéndose de dispositivos [transductores](#), utilizan circuitos electrónicos para [convertir](#) en números las pequeñas variaciones de tensión obtenidas, mostrando finalmente la temperatura en un [visualizador](#).

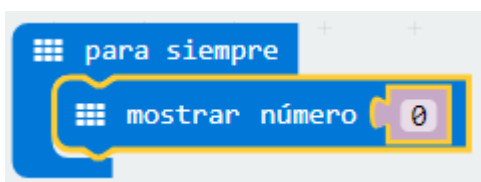
### Objetivo.

Mostrar en el panel LED la temperatura detectada por el sensor de temperatura integrado en la micro:BIT.

<https://www.youtube.com/embed/AvI3wo4Rkww>

### Descripción del código.

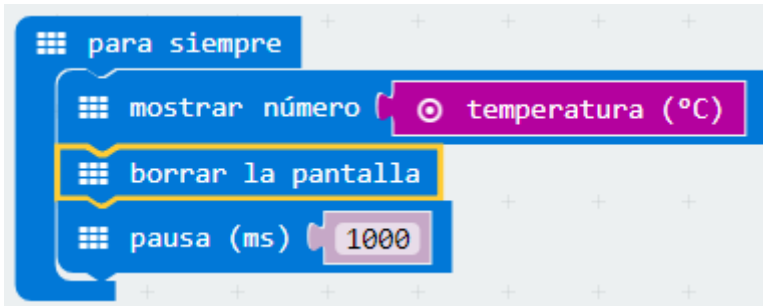
Se propone iniciar el programa usando el evento “para siempre”. Añadir el bloque, localizado en la categoría Básico, mostrar número. Este bloque muestra en la pantalla LED el número introducido, desplazándose si es mayor de 1 cifra.



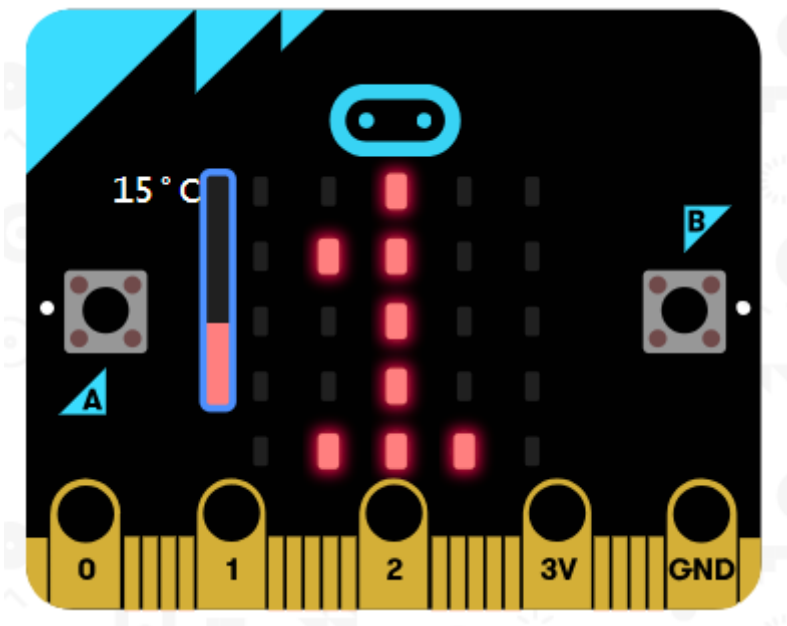
Sustituir el número “0” por el valor obtenido del sensor de temperatura. Este bloque se localiza en la categoría Entrada.



A continuación se borra la pantalla y se introduce una pausa de 1000 ms. Quedando el programa de la siguiente forma:



En el simulador aparecerá una barra vertical que permite modificar la temperatura, siendo la temperatura marcada la mostrada en el panel LED.



## Propuesta.

Hacer un programa que al pulsar el botón A muestra la temperatura en grados celsius y al pulsar el botón B la temperatura mostrada sea en grados Fahrenheit.

## Reto Aviso de placas de hielo.

La mayoría de coches incorporan en el salpicadero, junto a la pantalla que marca la temperatura exterior, un testigo con forma de copo de nieve, que avisa de la posibilidad de que haya placas de hielo en la carretera. Este testigo se suele iluminar cuando la temperatura baja de 3 grados centígrados.

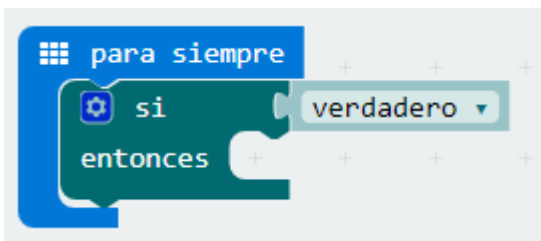
## Objetivo.

Mostrar en el panel LED de la micor:BIT un icono con forma de copo de nieve cuando la temperatura esté por debajo de 3 grados.

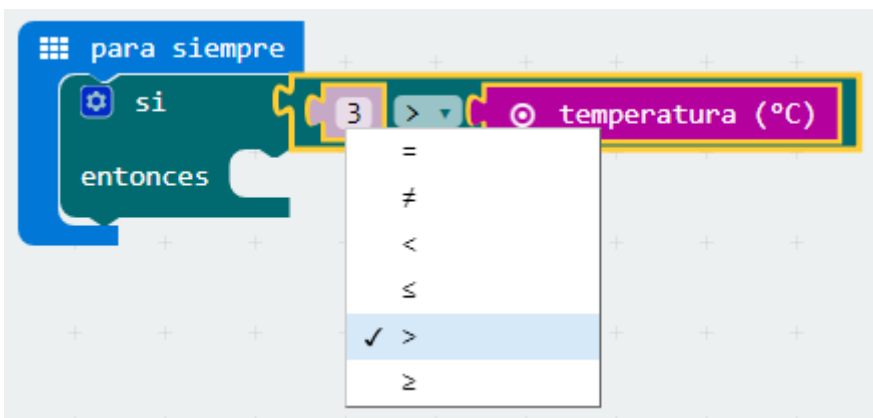
<https://www.youtube.com/embed/T8Ely3YaHhg>

## Descripción del código.

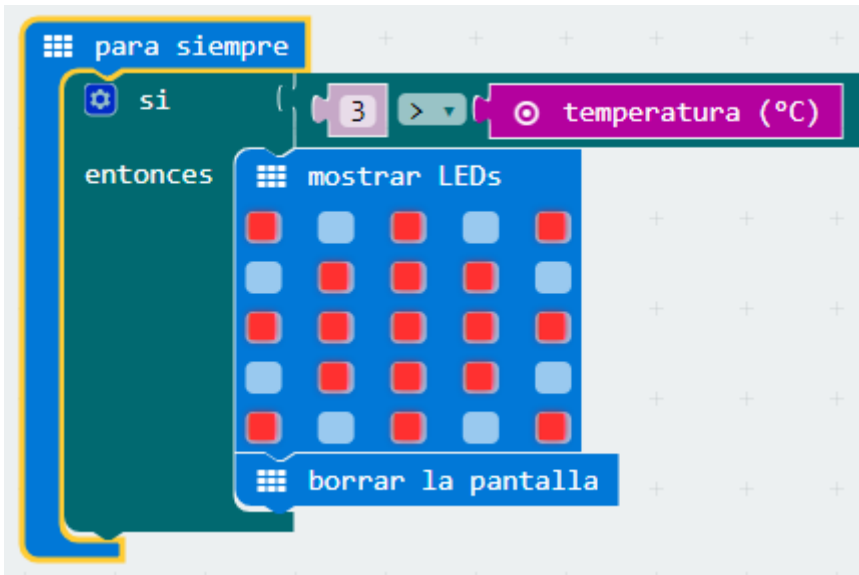
Para iniciar el programa, se propone usar el evento para siempre. Posteriormente se debe añadir el operador lógico si ... entonces situado en la sección Lógica. Este bloque verifica si es verdad que se cumple una condición, si es así, ejecuta las instrucciones introducidas.



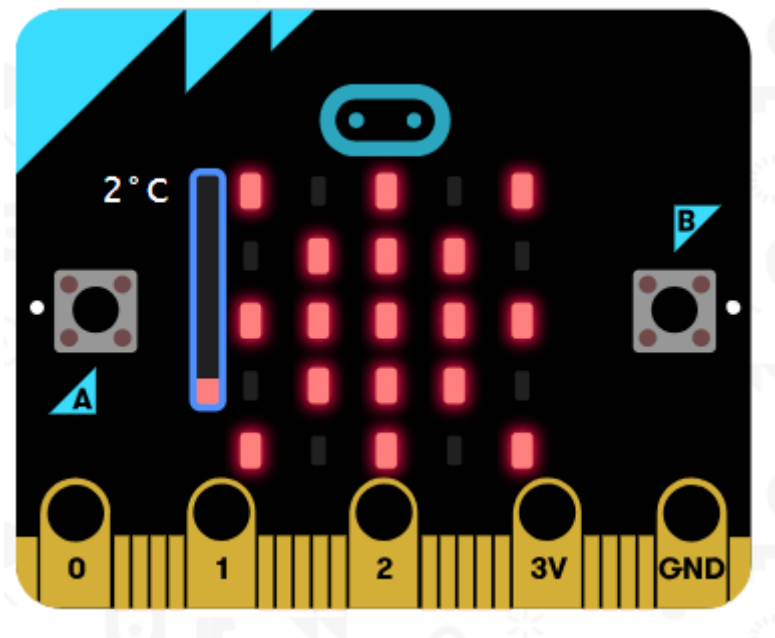
Para comprobar si la temperatura está por debajo de los 3º centígrados se usará el operador que devuelve verdadero siempre que 3 sea mayor que el valor reportado por el sensor de temperatura. El bloque se localiza en la categoría Lógica.



Para mostrar un icono con forma de copo de nieve se usará el bloque mostrar LED, también se debe añadir el bloque borrar la pantalla para que no se quede encendido el panel LED cuando suba la temperatura de 3º centígrados



Una vez terminado el código, aparecerá el símbolo de hielo, cuando la temperatura sea menor de 3º centígrados.



Propuesta.

Añadir un aviso sonoro cuando la temperatura sea inferior a 3 grados celsius.

## Reto Temperatura óptima de una nevera

La temperatura óptima de un frigorífico es de 7°C, mientras que la temperatura de un congelador debe estar entorno a los -18°C. Algunas neveras incorporan un avisador acústico que se activa cuando la temperatura no es la óptima.

Objetivo.

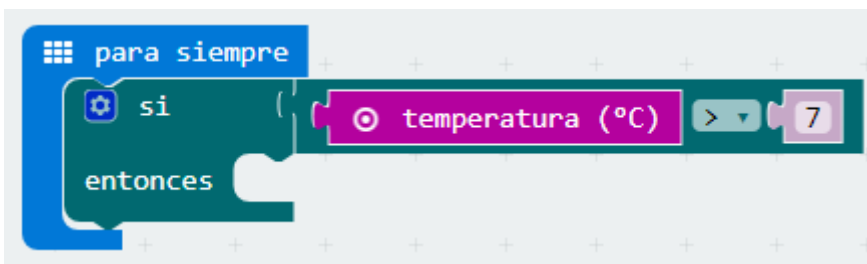
Mostrar en el panel LED de la micro:BIT la temperatura del frigorífico y activar una alarma cuando la temperatura esté por encima de 7°C

<https://www.youtube.com/embed/AJHt2rd805E>

## Descripción del código.

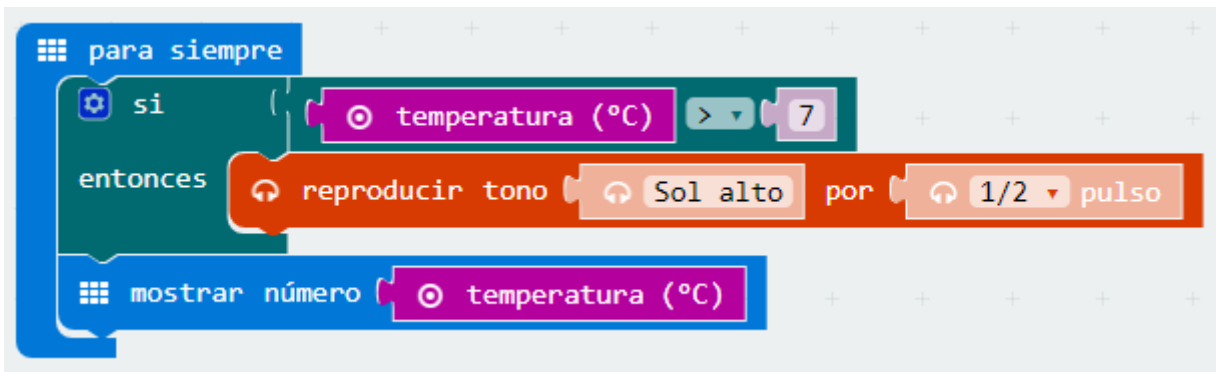
En este reto se incorpora un altavoz como actuador externo. Se conectará uno de los polos al GND y el otro al PIN 0.

Para iniciar el programa se usará el bloque “para siempre”. Dentro se situará el condición “si entonces”. La condición a verificar será: si la temperatura es mayor de 7 grados.



Si el valor es verdadero entonces se reproducirá un tono de aviso.

También se muestra la temperatura medida.



En el simulador se puede variar la temperatura para comprobar el correcto funcionamiento del programa.

## Propuesta.

Modificar el código para monitorizar el congelador.

# 7 Sensor de luminosidad

Los LEDs de la placa micro:BIT también pueden actuar como entrada haciendo que detecten la luz ambiente.

Artist's rendition of the new light-bending metamaterial

By Photo Credit: Keith Drake [Public domain], [via Wikimedia Commons](#)

## Reto Interruptor crepuscular.

Cuando la intensidad de la luz cae por debajo de un nivel de iluminación predeterminado y ajustado con anterioridad, el interruptor crepuscular enciende la iluminación. Por el contrario, si la intensidad de la luz es mayor que el nivel prefijado, los interruptores apagan la iluminación.

### Objetivo.

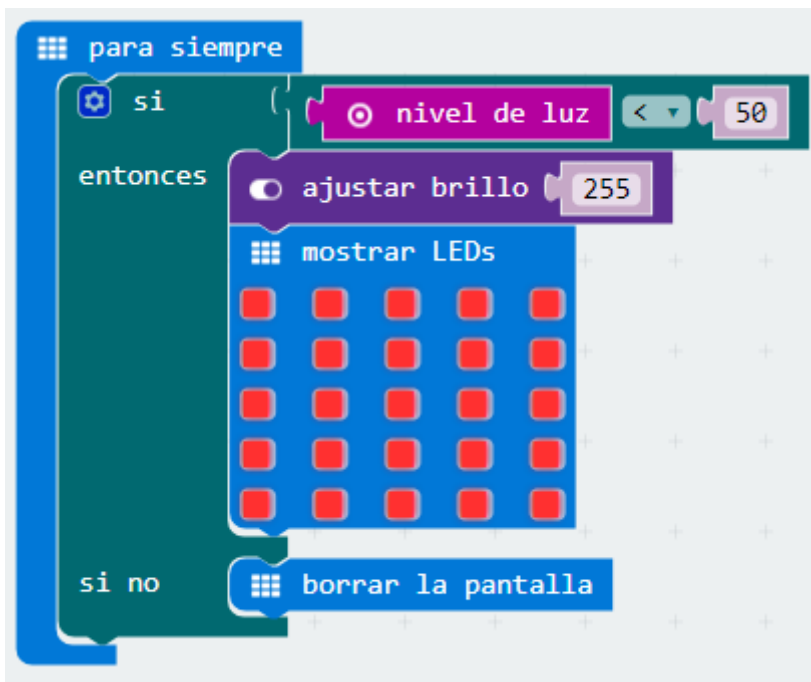
Crear un programa que mida el nivel luminoso existente, para ello usará el sensor de luz de la micro:BIT. Posteriormente se comprobará si este valor es inferior a 50, si es así, se encenderán todos leds de la placa a su máxima intensidad.

<https://www.youtube.com/embed/xZu3Cxfz0s>

### Descripción del código.

Se usará el evento para siempre, para iniciar el programa. Se introducirá la condición si ... entonces, si no, para comprobar si se está por encima o por debajo del valor teórico tomado como límite en esta ocasión 50. Si el valor es inferior a 50, se fijará la intensidad de los LEDs al máximo usando el bloque ajustar brillo 255. Si el valor es superior a 50 se usará el bloque borrar la pantalla para, de esta forma, apagar todos los LEDs.

El código quedaría de la siguiente forma, se podrá comprobar su funcionamiento variando la intensidad en el simulador de la tarjeta.



## Propuesta.

Una variante de este reto sería hacer que el brillo de los LED se adapte a la intensidad de la luz media por el sensor. A mayor intensidad recibida por el sensor, menor intensidad de

iluminación y a menor intensidad medida, mayor luminosidad de los LED.

# 8 Pulsadores

Hay dos botones en la cara frontal de micro:bit (etiquetados como A y B). Puedes detectar cuando son pulsados de forma independiente o a la vez y ejecutar una acción en cada caso.

## Reto ¿Qué botón has pulsado?

A veces puede interesar usar un pulsador para iniciar, pausar o detener un código o subrutina. Algunos robots incorporan botoneras para esta finalidad.

### Objetivo.

Crear un programa que muestre en pantalla la letra del pulsador que se ha accionado.

Pruébalo aquí:



[https://makecode.microbit.org/---run?id=\\_ibiDd0EKA15r](https://makecode.microbit.org/---run?id=_ibiDd0EKA15r)

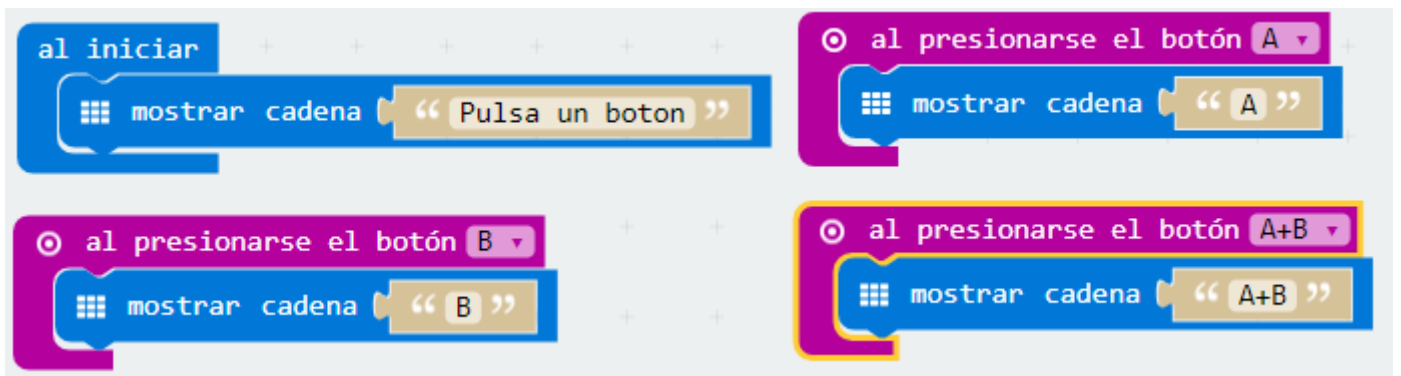
## Descripción del código.

Se usará el bloque al iniciar para que al principio se muestre el texto “Pulsa un botón”. La micro:BIT no muestra caracteres acentuados, por lo que dejará un hueco si se pone la tilde en la palabra botón.

Posteriormente se usará el evento al presionar el botón A y se introducirá el bloque mostrar cadena donde se sustituirá el texto por defecto por la letra “A”.

Esto mismo se repetirá cuando se pulsa el botón B y la pulsación combinada de A+B.

El código quedaría de la siguiente forma:



## Propuesta.

Crear una caja de música. Al pulsar el botón A haga hará sonar una melodía. El bloque necesario para hacer sonar una melodía se encuentra en la categoría Música.

# Reto 9 Medir la intensidad de la luz ambiente

Los sensores de luz se usan para detectar el nivel de luminosidad y producir una señal de salida representativa de la cantidad de luz detectada.

En algunas ocasiones puede ser interesante conocer el nivel lumínico que hay en diferentes situaciones y así poder calibrar un dispositivo que dependa del valor de la intensidad luminosa, como puede ser una cámara fotográfica.

MakeCode dispone del bloque nivel de luz en la categoría Entrada, que lee el valor de luz aplicado en la pantalla LED. Este valor se mueve en un rango de 0 (oscuro) a 255 (luminoso).

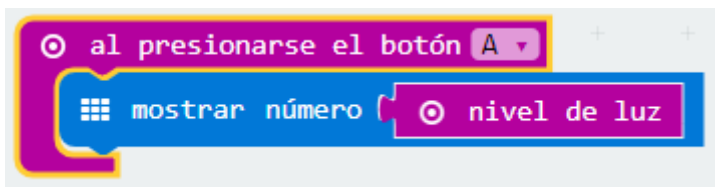
## Objetivo.

Al presionar sobre el pulsador A se mostrará el valor numérico de la intensidad de la luz ambiente. Al pulsar sobre B, se mostrará gráficamente la intensidad lumínica. Al pulsar A y B de forma simultánea, se apagará la pantalla.

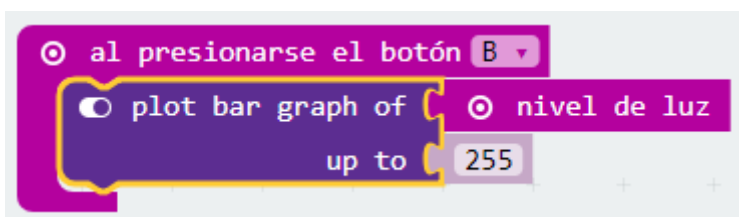
## Descripción del código.

Se propone crear tres programas diferentes y que cada uno se inicie según el botón o combinación de botones presionados.

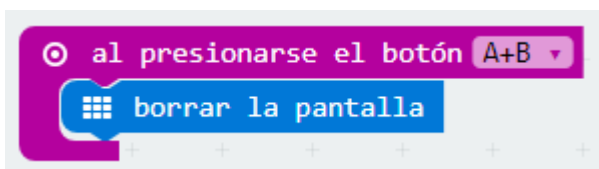
Al pulsar sobre el botón A se mostrará el valor numérico de la intensidad luminosa. Se usará el bloque mostrar número introduciendo el bloque nivel de luz como valor a presentar.



Al pulsar el botón B se encenderán los LEDs necesarios, para mostrar de forma gráfica el valor del nivel de luz. Se usará el bloque plot bar graph of ... up to ... localizado en la sección LED. En primer lugar se introduce el bloque nivel de luz y en el segundo término se sustituye el valor por defecto por 255, valor máximo que detecta el sensor de luz.



Para terminar se usará la pulsación combinada de los botones A y B para borrar y apagar la pantalla LED.



## Propuesta.

Crear un código que permita encender todos los LEDs del panel de la micro:BIT al pulsar el botón A y apagarlos al pulsar el botón B, pero no se encenderá si el valor del sensor de luz es superior a 175.

# Reto Modificar el brillo de los LEDs

La mayoría de los teléfonos móviles incorporan la posibilidad de modificar la luminosidad de la pantalla, para adaptarse a la luz ambiente.

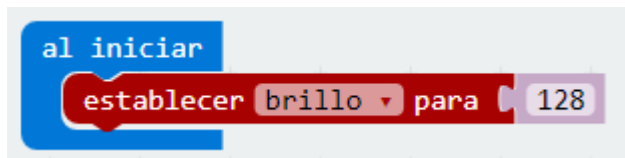
## Objetivo.

Diseñar un programa que permita modificar la luminosidad de los LEDs, si se pulsa el botón A la luminosidad aumentará, si se acciona el botón B la luminosidad disminuirá. Si se pulsan A+B la luminosidad se situará a un valor intermedio (128).

## Descripción del código.

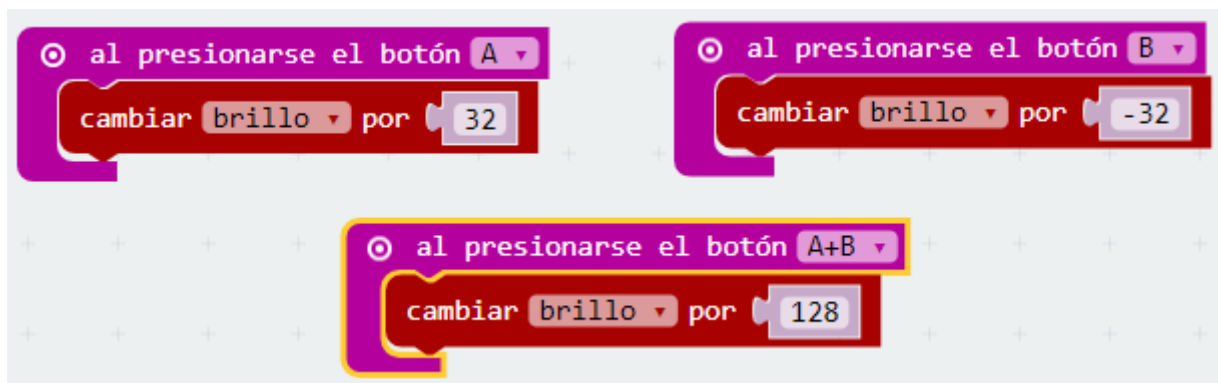
Para iniciar el programa se definirá una variable que se llamará "brillo". En la categoría Variables se podrá crear una nueva variable o renombrar la que sale por defecto.

Se establecerá un valor inicial de 128 para la variable creada.

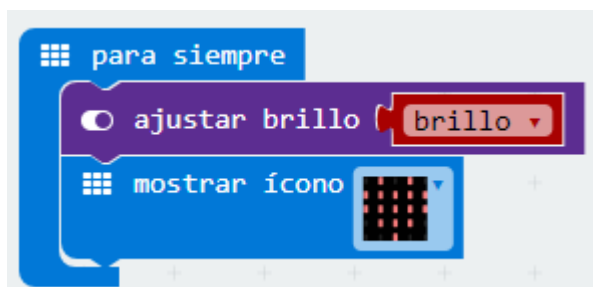


Se propone usar pasos por valor de 32 unidades para evidenciar el cambio de brillo en los LEDs, pero se puede usar cualquier otro valor.

Al accionar el pulsador A se aumentará la variable “brillo” en 32 pasos. Al pulsar el botón B se disminuye el valor de la variable “brillo” en 32 pasos. Por último si se pulsa a la vez las teclas A y B se establece el valor inicial de la variable “brillo”.



Ya para terminar faltaría mostrar en el panel LED un icono que muestre los cambios en el brillo de los LEDs. Se debe usar la variable “brillo” como valor que toma el bloque ajustar brillo



## Propuesta.

Se propone como reto hacer un código que ajuste el brillo de forma automática, a mayor luminosidad medida por el sensor de luz, mayor valor del brillo de los LEDs.

# 9 Acelerómetro

El acelerómetro mide la aceleración de tu micro:bit. Se activa cuando tu placa se mueve y también puede detectar otras acciones como agitar, girar y hasta soltar tu micro:bit en caída libre!

[Micro-bit 3 axes de l'accéléromètre](#)

By Ugopedia [[CC BY-SA 4.0](#) ], [from Wikimedia Commons](#)

## Reto Dado electrónico.

Un dado es un objeto cúbico usado en juegos de azar. En las caras del cubo aparecen puntos que representan distintos números.

Se propone crear un dado electrónico que, usando el panel LED, muestre el resultado de obtener un número al azar entre 1 y 6.

### Objetivo.

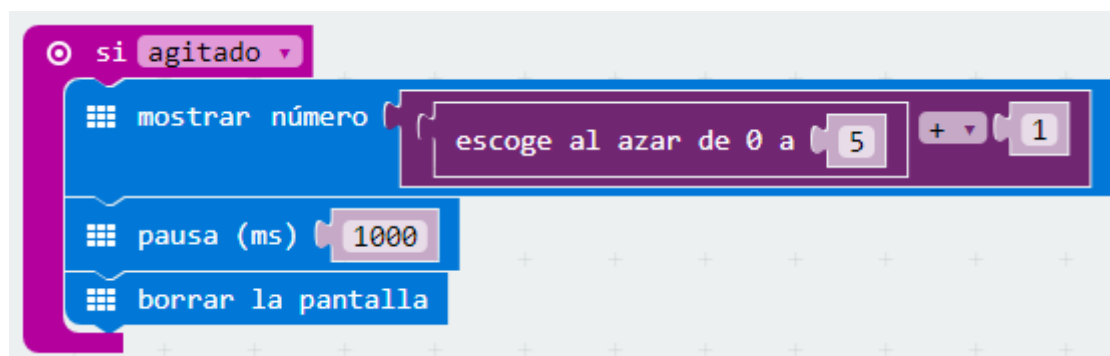
Tras agitar la micro:BIT, se deberá calcular un número aleatorio cuyo valor esté entre 1 y 6. Posteriormente, se mostrará en el panel LED el valor obtenido.

Pruébalo ¡¡lo puedes sacudir pulsando en *Shake*!! este simulador es genial !!

## Descripción del código.

Como evento de inicio del programa se usará el bloque si agitado, se mostrará un número escogido al azar entre 0 y 5, al que se le sumará 1. Se suma 1 dado que el bloque escoge al azar, tiene como valor fijo de inicio el 0.

Tras una pausa de 1 segundo se borra la pantalla, quedando a la espera de que se vuelva agitar la micro:BIT.



## Propuesta.

Diseñar un programa que permita jugar a la ruleta además se deberá indicar si es rojo o negro o si gana la banca.

## Reto Cara o cruz.

El juego de cara o cruz es un [juego de azar](#) en el que se emplea una [moneda](#). Gana quien acierte qué lado de la moneda (de los dos posibles) caerá cara arriba. Cada uno de los dos lados tiene un nombre distintivo y son mencionados como opciones para ser elegidas por los participantes. Por lo tanto, los participantes pueden ser dos equipos o dos personas y así cada bando tiene el 50% de probabilidades de acertar.

Este juego es frecuentemente empleado como un mecanismo para tomar decisiones o sortear, ya sea entre amigos o en forma informal, pero también es completamente aceptado en ciertas circunstancias, por ejemplo al inicio de un partido de [fútbol](#) profesional.

## Objetivo.

La micro:BIT se situará con el panel LED hacia abajo. Al posicionarlo hacia arriba, se mostrará una cara o una cruz, ganando el que haya escogido la opción mostrada.

## Descripción del código.

En primer lugar se creará una variable que se puede llamar “azar”.

Se usará como evento de inicio el bloque si pantalla hacia arriba. A continuación se asigna a la variable “azar”, un valor al azar entre 0 y 1.

Usando el operador lógico si entonces si no se elige como opción es la ganadora. Se asigna la carita feliz si la variable “azar” toma un valor de cero y en caso contrario ganará la cruz. Se mostrará la opción ganadora usando el bloque mostrar icono.

Tras una pausa de un segundo se borra la pantalla.

Para volver a repetir el proceso se deberá poner la micro:BIT con el panel hacia abajo y al volver a poner el panel hacia arriba se repetirá el código programado

.



Para ver el funcionamiento del programa se recomienda volcar el código a una micro:BIT. En el simulador, el proceso no es tan intuitivo.

## Propuesta.

Hacer un programa que permita jugar a “Pares o Nones” contra la micro:BIT



# 10 Brújula

La brújula detecta el campo magnético terrestre por lo que se puede saber en qué dirección está orientada la micro:bit. (Necesita ser calibrada para asegurar un resultado preciso.)

Brújula antigua Image not found type unknown

By PedroDiazS [[CC BY-SA 3.0](#) ], [from Wikimedia Commons](#)

## Calibrar la brújula

La primera vez que grabamos un programa sale este mensaje por la pantalla:

**Tilt to Fill Screen** *Inclinar para llenar la pantalla*

Luego lo que tenemos que hacer **después** de que aparezca el texto anterior, sale un punto que irá rellenando la pantalla a medida que lo vas inclinando.

Objetivo: que se llene toda la pantalla de leds.

Con un [vídeo](#) se ve mejor

[https://www.youtube.com/embed/jvK0ql\\_u5F0](https://www.youtube.com/embed/jvK0ql_u5F0)

[Pagina oficial de calibración.](#)

## Reto Conocer la orientación

El norte magnético es la dirección que señala la aguja imantada de una brújula, dirección que no coincide con la del Polo Norte geográfico. Se puede conocer la orientación si se conocen los grados de desviación respecto el Norte Magnético.

Objetivo.

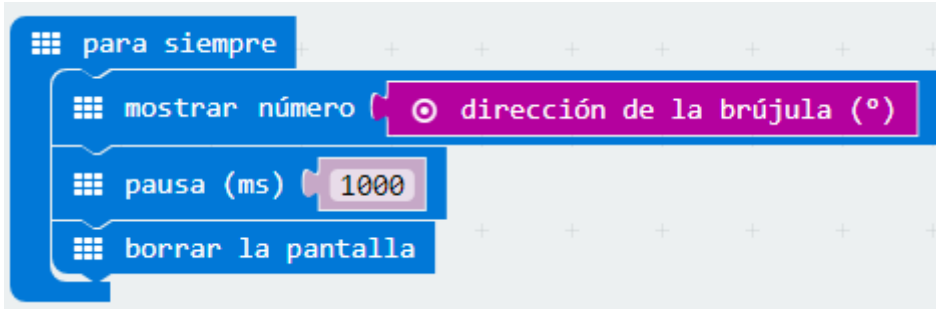
Tras calibrar la brújula, nos dirá la desviación en grados respecto al Norte Magnético de la micro:BIT.

## Descripción del código.

Usar el evento para siempre, para iniciar el programa.

Mostrar el valor del sensor dirección de la brújula (°) que ofrece el ángulo de desviación respecto el Norte Magnético.

Esperar 1 segundo y borrar la pantalla.



## Propuesta.

Cuando la brújula apunte al norte magnético deberá aparecer una flecha apuntando hacia arriba. En caso contrario solo aparecerá el valor numérico.

## Reto Aviso sonoro de orientación Norte.

Cuando se necesita orientarse con un mapa, lo que primero que hay que hacer, es situar el mapa con orientación norte. Para ellos se debe usar una brújula.

## Objetivo.

Crear un programa que mediante un aviso acústico se advierta de que la micro:BIT está orientada al Norte.

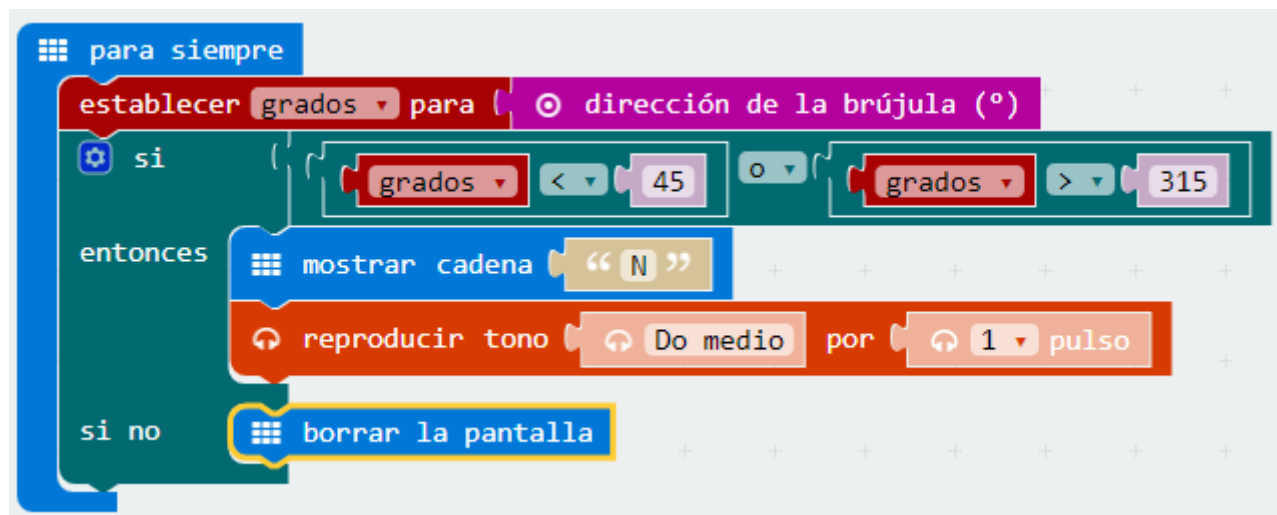
## Descripción del código.

Usar el evento para siempre, para iniciar el programa.

Crear una variable donde se almacenará el valor del sensor obtenido por el bloque dirección de la brújula (°).

Se introduce el condicional si entonces si no para comprobar en qué intervalo se encuentra el valor obtenido por el sensor.

Si el valor se encuentra entre  $315^\circ$  y  $45^\circ$  la micro:BIT se encuentra orientada al Norte, por lo que se mostrará una N y se reproducirá una nota. Si no se cumple la hipótesis, se borra la pantalla.



## Propuesta.

Hacer un código que ubique de forma más precisa el Norte Magnético.

# 11 Radio

La radio te permite comunicar tu micro:bit con otras micro:bit. Por ejemplo, puedes conectar todas las tarjetas dentro de un aula a una misma emisora, usarla para enviar mensajes entre ellas y mucho más!.

[Radio receiver 06](#)  
Image not found or type unknown

By Iron Bishop [[GFDL](#), [CC-BY-SA-3.0](#) or [CC BY-SA 2.5](#) ], [from Wikimedia Commons](#)

[Micro bits \(26186158207\)](#)  
Image not found or type unknown

By Libraries Taskforce (Micro:bits) [[CC BY 2.0](#) ], [via Wikimedia Commons](#)

## Reto Sensor inalámbrico.

En algunas situaciones se puede dar el caso de que no se pueda tener conectado el sensor con la unidad receptora de datos mediante cable. Cuando esta situación se presenta una opción es usar sensores inalámbricos.

Usar sensores inalámbricos aporta numerosas ventajas. Entre ellas destacan la seguridad, la centralización de la monitorización y el ahorro de costes por no tener que cablear la instalación.

Un sensor inalámbrico está compuesto por el sistema recolector de datos, un sistema de emisión de datos y una fuente de alimentación. Lo más habitual es que la transmisión de datos sea mediante radiofrecuencia. Por otro lado, se encuentra un sistema receptor de datos conectado al sistema de almacenamiento y procesado.

### Objetivo.

Diseñar un sistema inalámbrico de recolección de datos. La micro:BIT emisora se situará en el interior de una nevera y emitirá la temperatura. La unidad exterior mostrará el valor de la temperatura.

### Descripción del código.

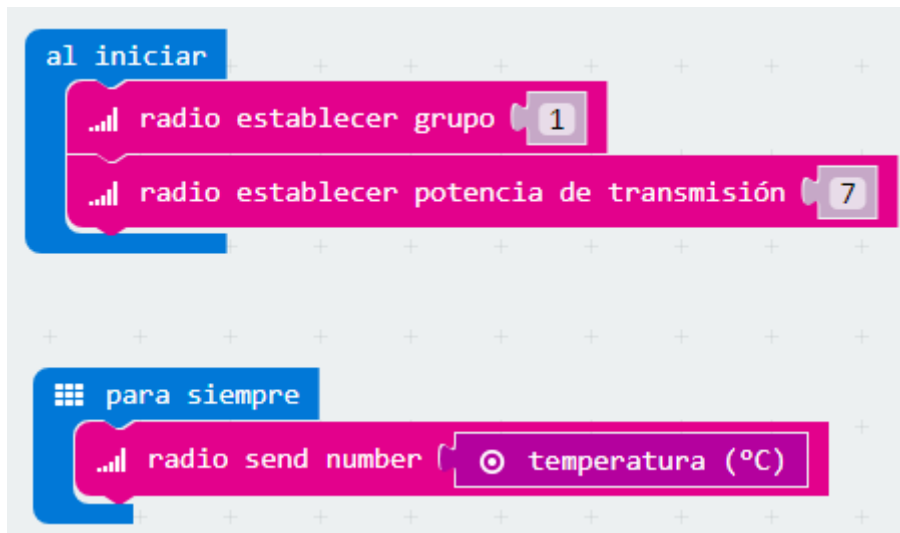
Se deberán crear dos códigos, uno para la micro:BIT emisora y otro para la receptora.

Para que las tarjetas se puedan comunicar entre sí, ambas deben estar en el mismo grupo de comunicación. También se debe emitir con la máxima potencia para evitar la atenuación que sufre la tarjeta emisora al encontrarse dentro de la nevera. Por este motivo, se deberá usar el bloque

radio establecer potencia de transmisión situado en la categoría Radio y usar el máximo valor que es 7. Se recomienda usar el evento al iniciar para establecer el grupo de comunicación y asignar la potencia de transmisión.

micro:BIT emisora:

Tras establecer el grupo de emisión en 1 y poner la potencia de emisión al máximo, se enviará el valor de la temperatura mediante el bloque radio send number.



micro:BIT receptora:

La cadena enviada se guarda en la micro:BIT receptora en una variable que por defecto se llama "receivedNumber". Se usará el bloque mostrar número, para visualizar la temperatura medida en la nevera. Tras un segundo se apagará el panel LED. No olvidar establecer al inicio el grupo de comunicación.

El código de la tarjeta receptora quedaría de la siguiente forma:

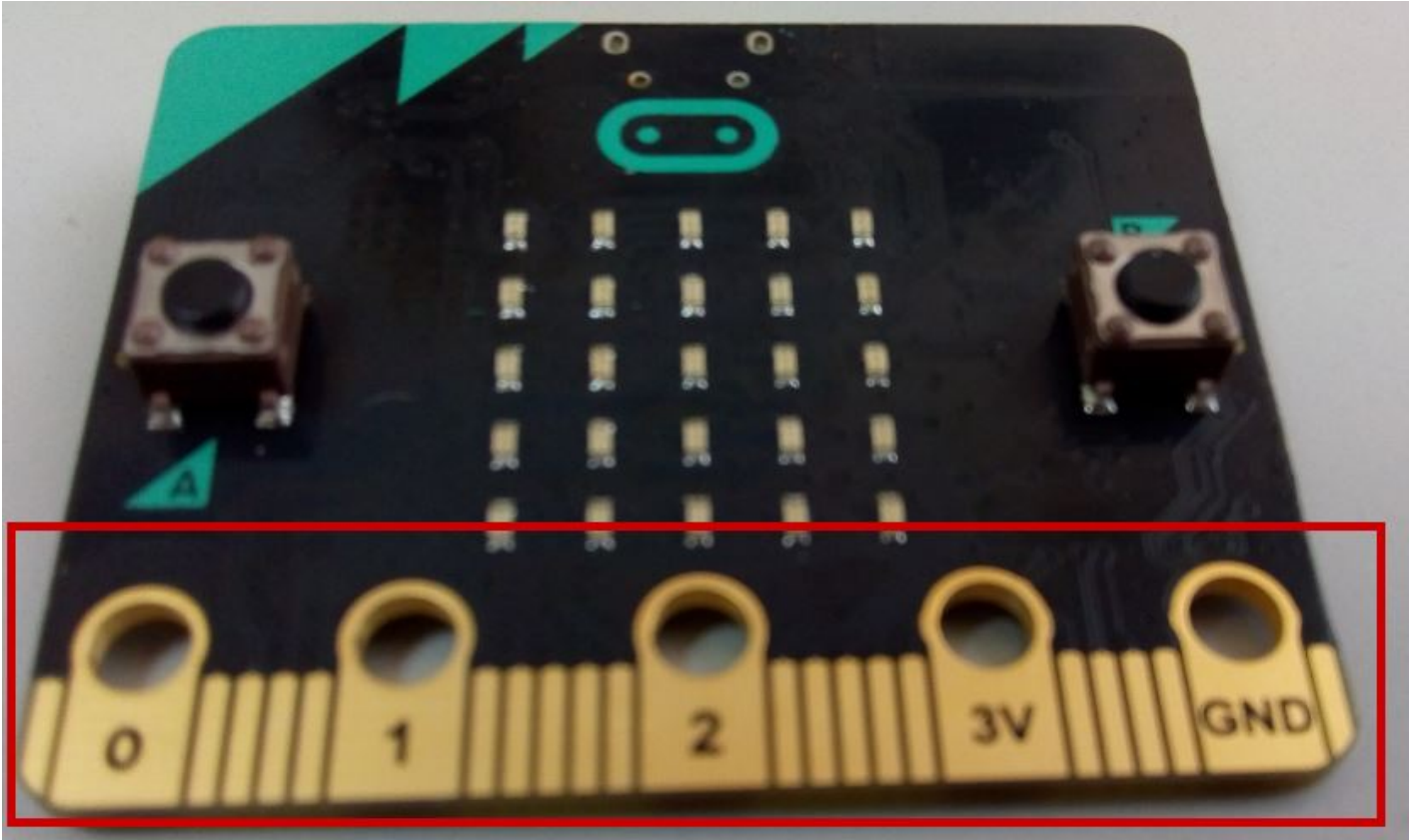


## Propuesta.

Se propone mostrar una animación en el panel de la micro:BIT emisora, que confirme que el programa está en marcha.

# 12 Pines de entrada y salida

La micro:BIT dispone de 25 conectores situados en el borde inferior . A través de ellos se podrán programar motores, LEDs o cualquier otro componente o sensor externo.



~ Biografía del autor ~

## Reto ¿Hay continuidad?

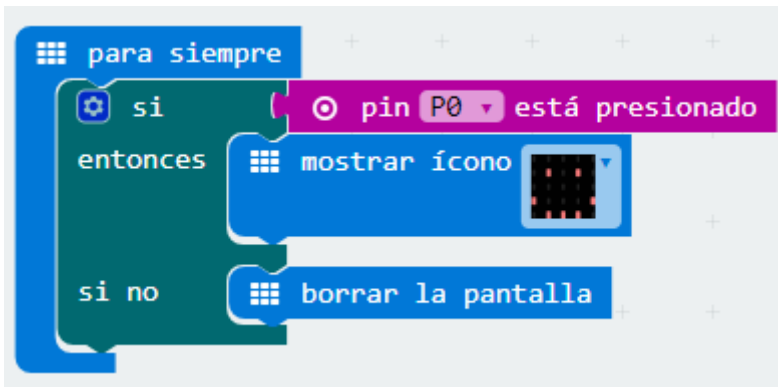
En algunas ocasiones interesa conocer si un cable tiene continuidad en toda su longitud. Para comprobar la continuidad se suele usar un multímetro, midiendo la resistencia del conductor. Una lectura de resistencia infinita indicaría una interrupción en alguna parte del interior del cable.

### Objetivo.

Diseñar un programa que permita comprobar si un cable tiene continuidad. Si no está cortado, mostrar una cara feliz.

### Descripción del código.

Se usará el bloque pin (P0) está presionado de la categoría Entrada para comprobar la continuidad. Se propone emplear el evento para siempre y usar un condicional que verifique si el P0 está presionado. Si se cumple la condición se muestra una carita feliz, en caso contrario, el panel permanece apagado. El código podría quedar de la siguiente forma:



Para comprobar el funcionamiento se puede usar un cable con bananas conectados al GND, si se conecta con el P0 y el cable tiene continuidad, deberá aparecer una carita feliz en el panel LED.

## Propuesta.

Modificar el código para que cuando el cable a comprobar tenga continuidad haga sonar la melodía “jump up” y si no tiene continuidad que se emita la melodía “jump down”.

# Reto Música

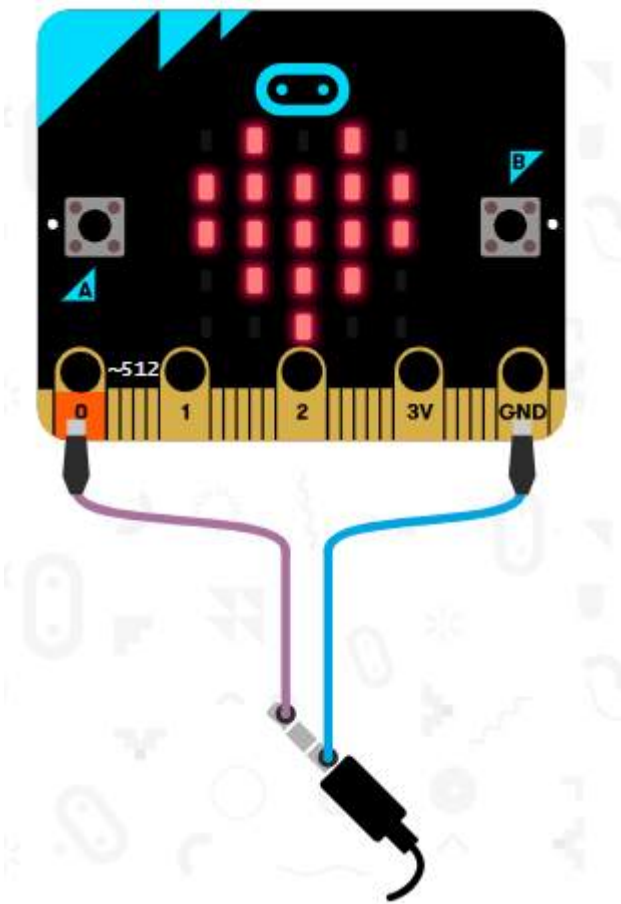
Se puede añadir música utilizando unos cascos o altavoces de PC.. conectandolo al puerto P0 (pon sonido a tu ordenador y lo oirás):



[https://makecode.microbit.org/---run?id=\\_PmV0UdLjrWRs](https://makecode.microbit.org/---run?id=_PmV0UdLjrWRs)

## Conexión con el "minijack"

Para la conexión se puede utilizar unas pinzas de cocodrilo ([ver conexión](#))



<https://www.youtube.com/embed/Di6b-SMuC-g>

Si no se tienen pinzas de cocodrilo, haciendo un poco DYC (lease *mañoso*) con papel de aluminio y celo ([ver cómo se hace](#))

## Descripción del código

El código es muy fácil:

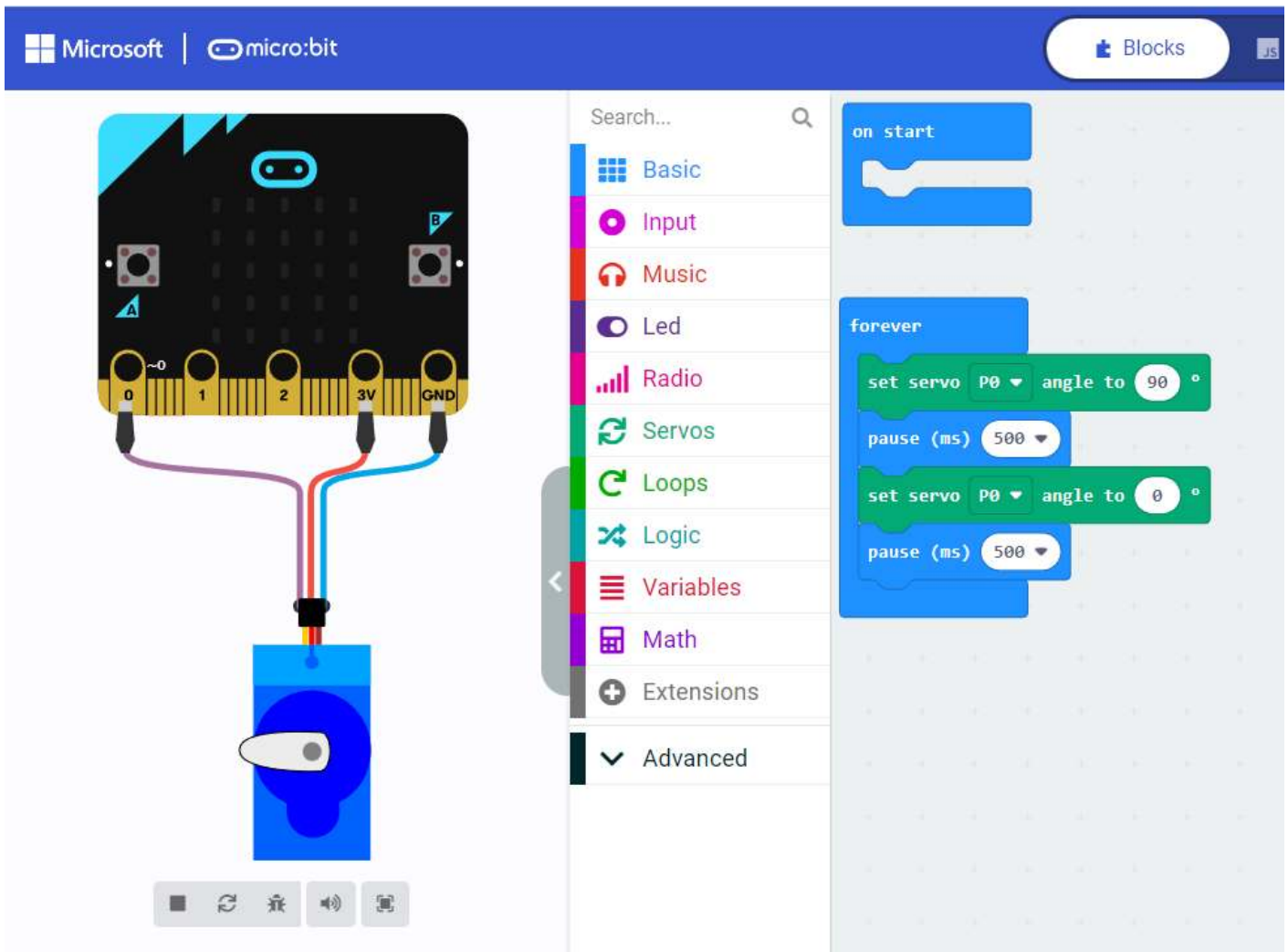


Hay que tener cuidado con lo de *repitiendo una vez* prueba no ponerlo y verás que se van mezclando melodías cada vez que se repite el bucle y al final no se sabe qué es lo que está sonando

[https://makecode.microbit.org/#pub:\\_PsreyC1tVbfg](https://makecode.microbit.org/#pub:_PsreyC1tVbfg)

# No intentes relés directamente

A pesar de que microbit parece que se puede poner directamente, no tiene suficiente energía para mover un motor, aunque sea un servo sencillo:



La única manera es:


- O utilizar una placa de expansión, hay muchas en el mercado, un ejemplo es [Microbit y Smartcar](#)
- O sin placa, hacerlo manualmente, dando energía con unas pilas, lo tienes explicado [aquí](#) y este es el resultado [https://youtube.com/shorts/Hx3\\_5GM-umc](https://youtube.com/shorts/Hx3_5GM-umc)

También venden tarjetas para hacer intermediarias entre estos elementos y la microbit, el Smartcar es un ejemplo.

# Reto libre


Ahora te retamos a lo siguiente: Entra en Makecode <https://makecode.microbit.org> y **ELIGE UN PROYECTO** EL QUE QUIERAS DE LOS QUE APARECEN Y **HAZLO**

Tutorials




New? Start Here!

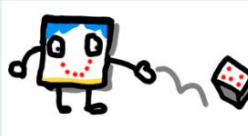
Flashing Heart




Name Tag



Smiley Buttons




Dice




Love Meter


Games




Rock Paper Scissors




Coin Flipper



Reaction Time



Magic Button Trick



Snap the dot

Radio Games

Tendrás que hacerlo si quieres contestar a la pregunta test del curso correctamente !!!