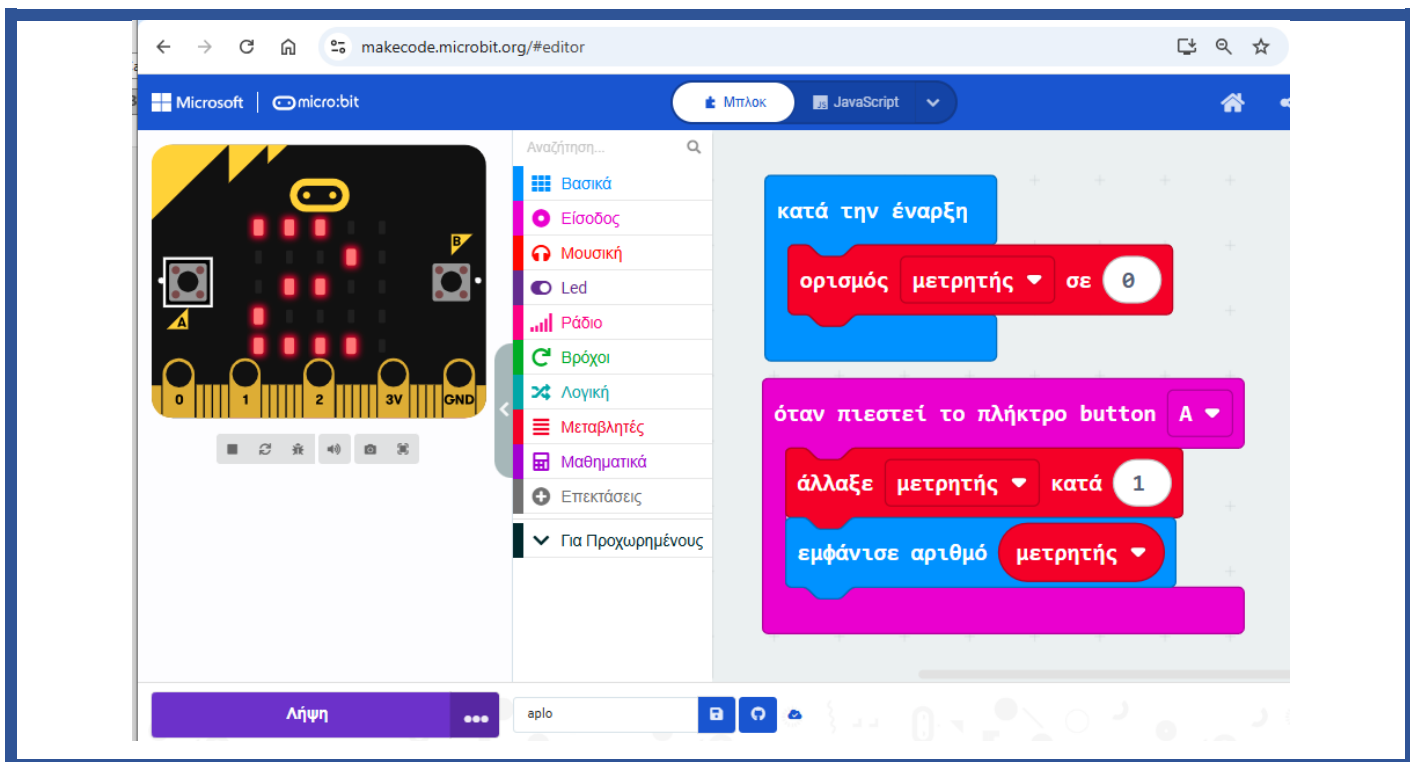


**Άσκηση 1 (12' λεπτά)**

1. Άνοιξε το <https://makecode.microbit.org/> .
2. Δημιούργησε **+Νέο Έργο** και ονόμασε το «Counter”.
3. Χρησιμοποιώντας τις παρακάτω εντολές Blocks (από τις κατηγορίες εντολών blocks **Είσοδος**, **Μεταβλητές** και **Βασικά** ) φτιάξε πρόγραμμα που όταν πατηθεί το κουμπί A του microbit να μετράει με βήμα 1.



4. Κάνε λήψη του προγράμματός σου και **αποθήκευσέ το στο φάκελο «ΣΤ ΤΑΞΗ»** και στο **usb stick** σου.



- 1 Πάτησε το κουμπί **A** στο πρώτο micro:bit – τι συμβαίνει;
- 2 Δοκίμασε να μετράει με βήμα 2!

**Άσκηση 2 (5' λεπτά)**

**A. Συμπλήρωσε τα κενά με τις σωστές λέξεις:**

(χρησιμοποίησε τις λέξεις: **-1** , **γεγονός / event**, **0**, **αυξάνεται**, **1**, **μεταβλητή**, **υπολογιστής**)

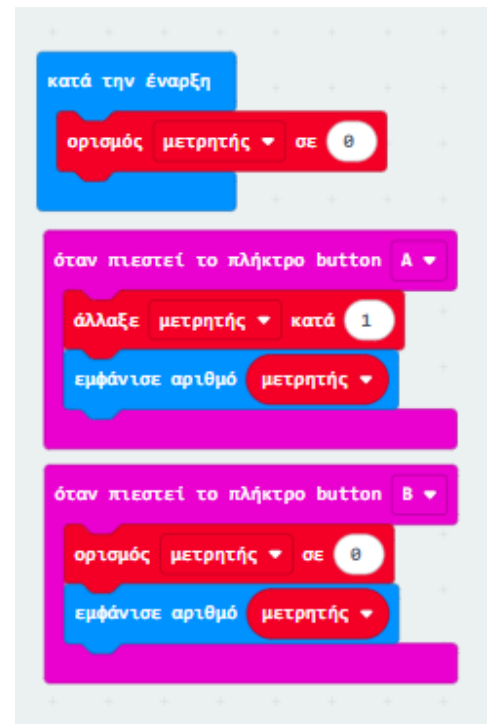
- 1 Το micro:bit είναι ένας μικρός \_\_\_\_\_ που μπορούμε να προγραμματίσουμε.
- 2 Για να αποθηκεύσουμε έναν αριθμό που αλλάζει, χρησιμοποιούμε μια \_\_\_\_\_.
- 3 Κάθε φορά που πατάμε το κουμπί A, θέλουμε ο μετρητής να \_\_\_\_\_ κατά 1. Η εντολή που χρησιμοποιούμε για αυτό είναι change count by \_\_\_\_\_.
- 4 Αν θέλουμε να μηδενίζουμε τον μετρητή με το κουμπί B, γράφουμε set count to \_\_\_\_\_.
- 5 Το μπλοκ on button A pressed ενεργοποιεί ένα \_\_\_\_\_ όταν πατήσουμε το κουμπί
- 6 Αν θέλουμε να μετράμε προς τα πίσω, μπορούμε να αλλάξουμε την εντολή σε change count by \_\_\_\_\_.

### Άσκηση 3 (12' λεπτά)

#### Challenge – “Βρες το μυστικό μήνυμα” 🗝️



1. Άνοιξε τον φάκελο που σας έχει δοθεί και βρες τον αριθμό.  
Τροποποίησε το πρόγραμμα ώστε να μετράει με βήμα τον αριθμό που λέει στο φάκελο **όταν πατηθεί το κουμπί A στο microbit.**
2. Προγραμματίσε **όταν πατηθεί το κουμπί B** να μηδενίζει η μεταβλητή μετρητής.
3. Έλεγξε το πρόγραμμα στον προσομοιωτή.
4. Σύνδεσε το micro:bit στον υπολογιστή
5. Κάνε “Λήψη” του προγράμματος
6. Μετέφερε το πρόγραμμα στο micro:bit
7. Πάτησε το κουμπί A στο micro:bit για 3 φορές. Ποιος αριθμός βγήκε;

8. Πάτησε το κουμπί B. Ποιος αριθμός βγήκε;



### Αξιολόγηση

Αξιολόγησε βάζοντας  ως Ναι ή  ως Όχι.

	 Ναι	 Όχι
Μπορώ να εξηγήσω τι κάνει μια μεταβλητή.		
Οι μεταβλητές βοηθούν το micro:bit να θυμάται πληροφορίες.		
Δεν μπορούμε να δοκιμάσουμε το πρόγραμμά μας χωρίς το micro:bit.		
Το micro:bit είναι ένας μικρός προγραμματιζόμενος υπολογιστής.		
Ένα “event” είναι κάτι που συμβαίνει και ενεργοποιεί ένα κομμάτι του προγράμματος.		
Συνεργάστηκα σωστά με την ομάδα μου.		
Διασκέδασα και έμαθα κάτι καινούριο!		