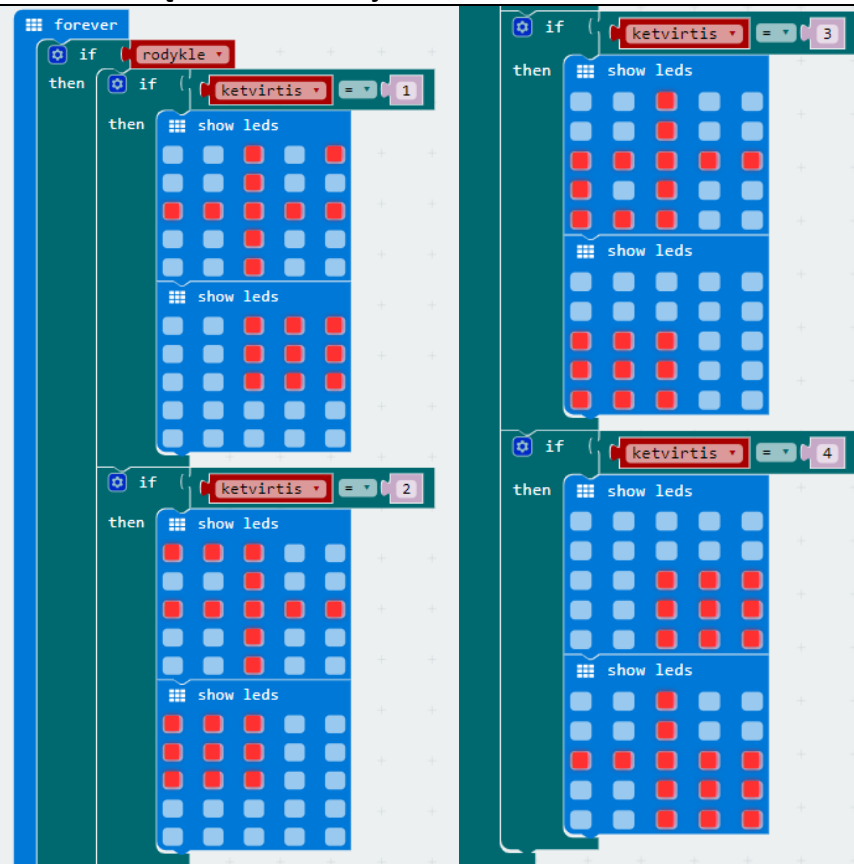
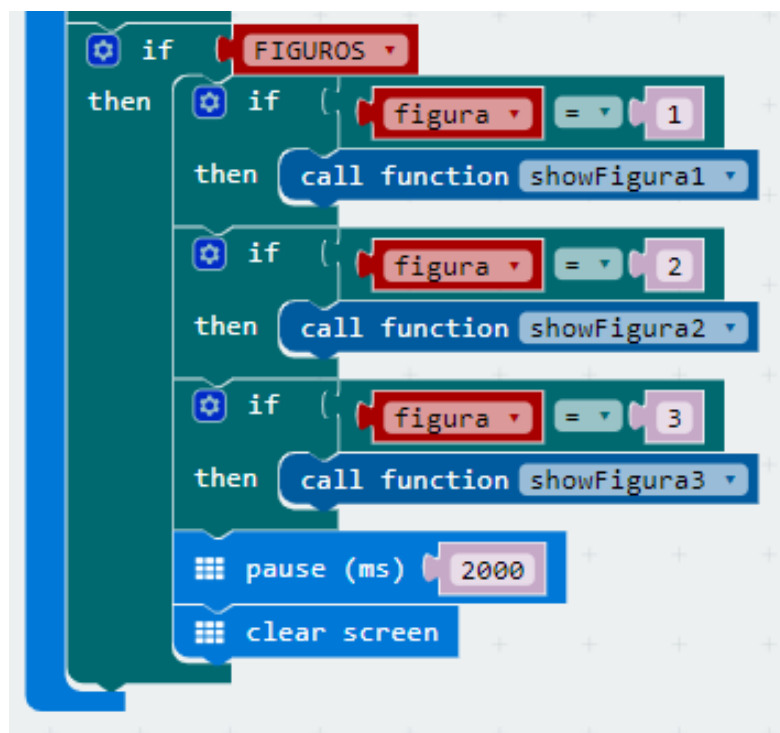


Micro:bit „forever“ sukūrimas. Koordinatinės ašys padalina plokštumą į keturis ketvirčius, kurie yra pažymėti. Užsipildantys ir rodantys koordinatinių plokštumos taisykles micro:bit ekranėlis. Figūros sukliamos į atskiras funkcijas.



pav. 2

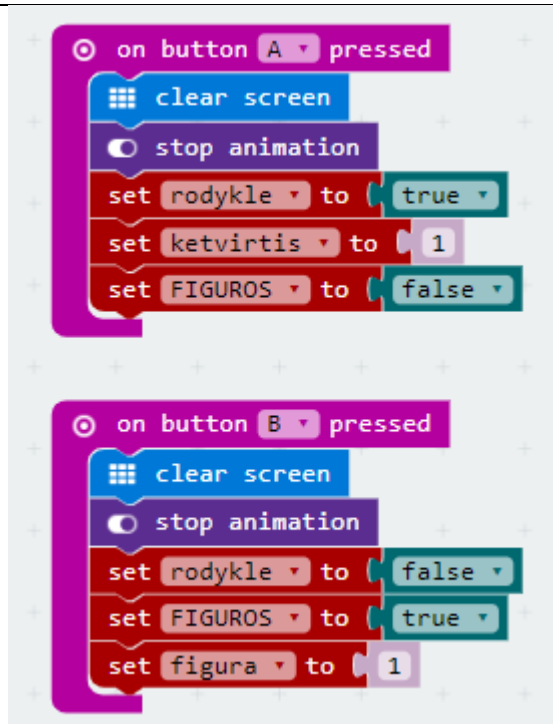
1. Nueikite į **Basic** pasirinkite „forever“
2. Nueikite į **Logic**
3. Pasirinkite **if...then**
4. Nuneškite jį į **forever** apgaubiantį laukelį
5. Įkelkite į sąlygą **if** kintamąjį „rodykle“.
6. Nueikite į dar kartą į **Logic**
7. Pasirinkite **if...then**
8. Nuneškite jį į „If rodykle then“ apgaubiantį laukelį
9. Įkelkite į sąlygą „if true then“ vietoje „true“ iš **Logic** įkelkite laukelį „0 = 0“
10. Įstatykite vietoje pirmojo „0“ iš **Variable** kintamąjį „ketvirtis“, o vietoje kito „0“ įrašykite ir priskirkite jam = 1
11. Įkelkite į **then** „show leds“ sužymėkite **I ketvirtį** taip kaip parodyta (pav. 2)
12. Prijungiame sekančius ketvirčius prie „if ketvirtis then 1“ pabaigos
13. Nueikite į **Logic**
14. Pasirinkite **if...then**
15. Įkelkite į sąlygą kintamąjį „ketvirtis“ priskirkite jam = 2
16. Įkelkite į **then** „show leds“ sužymėkite **II ketvirtį**
17. Prijungiame dar vieną ketvirtį, kaip parodyta (pav. 2)
18. Nueikite į **Logic**
19. Pasirinkite **if...then**
20. Įkelkite į sąlygą kintamąjį „ketvirtis“ priskirkite jam = 3
21. Įkelkite į **then** „show leds“ sužymėkite **III ketvirtį**
22. Prijungiame dar vieną ketvirtį, kaip parodyta (pav. 2)
23. Nueikite į **Logic**
24. Pasirinkite **if...then**
25. Įkelkite į sąlygą kintamąjį „ketvirtis“ priskirkite jam = 4
26. Įkelkite į **then** „show leds“ sužymėkite **IV ketvirtį**
27. Išbandykite programą **Emuliacijoje**



pav. 3

28. Nueikite į **Logic**
29. Pasirinkite **if...then**
30. Nuneškite jį į **forever** apgaubiantį laukelį ir įstatykite jį po „**if rodykle then**“
31. Pasirinkite **Variables**
32. Pasirinkite „**items**“ ir jame „**Rename Variable...**“, atsivėrusiame langelyje sukurkite ir įrašykite kintamojo vardą „**FIGUROS**“.
33. Įkelkite į sąlygą **if** kintamąjį „**FIGUROS**“ .
34. Nueikite į dar kartą į **Logic**
35. Pasirinkite **if...then**
36. Nuneškite jį į „**If FIGUROS then**“ apgaubiantį laukelį
37. Įkelkite į sąlygą „**if true then**“ vietoje „**true**“ iš **Logic** laukelį „**0 = 0**“
38. Sukurkite dar vieną kintamąjį „**figura**“
39. Įstatykite vietoje pirmojo „**0**“ kintamąjį „**figura**“ iš **Variable**, o vietoje kito „**0**“ įrašykite ir priskirkite jam = **1**
40. Išskleidžiamame **Advance** pasirenkame iš šio meniu **Functions**
41. Sukuriame pasirinkdami „**Make a Function**“ **3 funkcijas**. Užvardiname jas: „**showFigura1**“, „**showFigura2**“ ir „**showFigura3**“.
42. Sukurtą funkcijos laukelį „**showFigura1**“ nunešame ir įstatome į **then** sritį.
43. Nukopijuokite ir įstatykite sekančias sąlygas ir funkcijas, taip kaip parodyta (pav. 3)
44. Įkelkite pauzę iš **Basic**
45. Nustatykite „**pause 2000ms**“
46. Išvalome ekraną su „**clear screen**“
47. Išbandykite programą **Emuliacijoje**

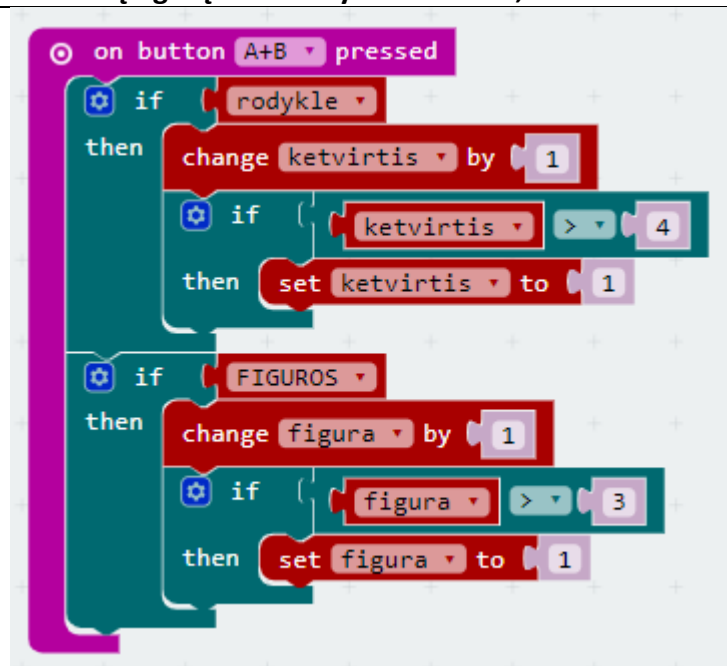
**Micro:bit mygtukų A, B sukūrimas. Mygtukas A įjungia instrukijų rodyką (koordinatinių plokštumą). Mygtukas B įjungia figūrų rodyką. Figūros rodomos tame pačiame forever cikle, kai perjungiamas režimas.**



pav. 4

1. Nueikite į **Input** pasirinkite „on button A pressed“
  2. Pasirinkite iš **Basic** „clear screen“
  3. Nuneškite jį į „on button A pressed“ apgaubiantį laukelį
  4. Nueikite į **LED**, pasirinkite **More...**
  5. Pasirinkite „stop animation“
  6. Įkelkite jį iškart po ekrano išvalymo
  7. Pasirinkite iš **Variables** „set...to...“
  8. Tempkite jį į „on button A pressed“ apgaubiantį ciklo blokelį ir įstatykite po „stop animation“
  9. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „rodykle“, o vietoje **0**, pasirinkite **Logic** ir įkelkite „false“.
  10. Pasirinkite dar kartą iš **Variables** „set...to...“
  11. Tempkite jį į „on button A pressed“ apgaubiantį ciklo blokelį ir įkelkite po pirmu „set rodykle to false“
  12. Pasirinkite dar kartą iš **Variables**
  13. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „ketvirtis“, iki **1**.
  14. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „FIGUROS“, o vietoje **0**, pasirinkite **Logic** ir įkelkite „false“.
  15. Išbandykite programą **Emuliacijoje**
- 
1. Nueikite į **Input** pasirinkite „on button B pressed“
  2. Pasirinkite iš **Basic** „clear screen“
  3. Nuneškite jį į „on button B pressed“ apgaubiantį laukelį
  4. Nueikite į **LED**, pasirinkite **More...**
  5. Pasirinkite „stop animation“
  6. Įkelkite jį iškart po ekrano išvalymo
  7. Pasirinkite iš **Variables** „set...to...“
  8. Tempkite jį į „on button A pressed“ apgaubiantį ciklo blokelį ir įstatykite po „stop animation“
  9. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „rodykle“, o vietoje **0**, pasirinkite **Logic** ir įkelkite „false“.
  10. Pasirinkite dar kartą iš **Variables** „set...to...“
  11. Tempkite jį į „on button A pressed“ apgaubiantį ciklo blokelį ir įkelkite po pirmu „set rodykle to false“
  12. Pasirinkite dar kartą iš **Variables**
  13. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „FIGUROS“, o vietoje **0**, pasirinkite **Logic** ir įkelkite „true“.
  14. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „figura“, o vietoje **0**, įrašykite **1**.
  15. Išbandykite programą **Emuliacijoje**

Micro:bit mygtukų A, B sukūrimas. Mygtukas A+B perjungia į kitą koordinacių plokštumą instrukcijose arba kitą figūrą. Forever yra tikrinimai, kuriuos valdome patys.



pav. 5

1. Nueikite į **Input** pasirinkite „on button A+B pressed“
2. Nueikite į **Logic**
3. Pasirinkite **if...then**
4. Nuneškite jį į „on button A+B pressed“ apgaubiantį laukelį
5. Įkelkite į sąlygą **if** kintamąjį „rodykle“
6. Pasirinkite iš **Variables** „change item by 1“
7. Nuneškite jį į „then“ apgaubiantį laukelį.
8. Parinkite vietoj „item“ kintamąjį **ketvirtis**
9. Nueikite į dar kartą į **Logic**
10. Pasirinkite **if...then**
11. Nuneškite jį po „change ketvirtis by 1“
12. Į sąlygą „if true then“ vietoje „true“ iš **Logic** įkelkite laukelį „0 > 0“
13. Įstatykite vietoje pirmojo „0“ iš **Variable** kintamąjį „ketvirtis“, o vietoje kito „0“ įrašykite ir priskirkite jam = 4
14. Pasirinkite iš **Variables** „set...to...“
15. Tempkite jį į „then“ apgaubiantį ciklo blokelį ir įstatykite
16. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „ketvirtis“, o vietoje 0, įrašykite 1.
17. Nueikite į **Logic**
18. Pasirinkite **if...then**
19. Nuneškite jį į „on button A+B pressed“ apgaubiantį laukelį, po „if rodykle then“
20. Įkelkite į sąlygą **if** kintamąjį „FIGUROS“
21. Pasirinkite iš **Variables** „change item by 1“
22. Nuneškite jį į „then“ apgaubiantį laukelį.
23. Parinkite vietoj „item“ kintamąjį **figura**
24. Nueikite į dar kartą į **Logic**
25. Pasirinkite **if...then**
26. Nuneškite jį po „change figura by 1“
27. Į sąlygą „if true then“ vietoje „true“ iš **Logic** įkelkite laukelį „0 > 0“
28. Įstatykite vietoje pirmojo „0“ iš **Variable** kintamąjį „figura“, o vietoje kito „0“ įrašykite ir priskirkite jam = 3
29. Pasirinkite iš **Variables** „set...to...“
30. Tempkite jį į „then“ apgaubiantį ciklo blokelį ir įstatykite
31. Parinkite „set...to...“ pirmame laukelyje sukurtą kintamąjį „figura“, o vietoje 0, įrašykite 1.
32. Išbandykite programą **Emuliacijoje**