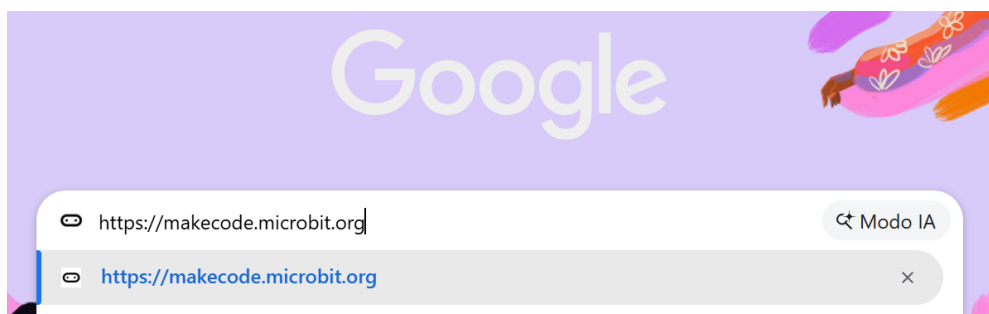
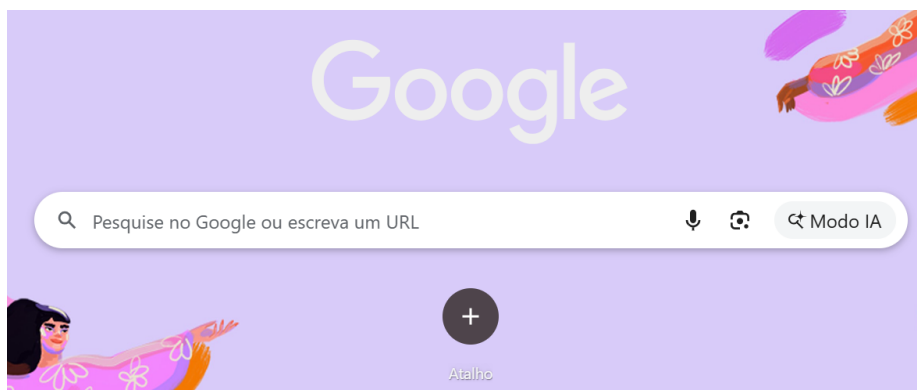


Como entrar no site MakeCode

- O MakeCode é uma plataforma gratuita de programação visual criada pela Microsoft. Neste guia vais aprender a aceder ao site e a começar a programar de forma simples e divertida.

1. Aceder ao site MakeCode

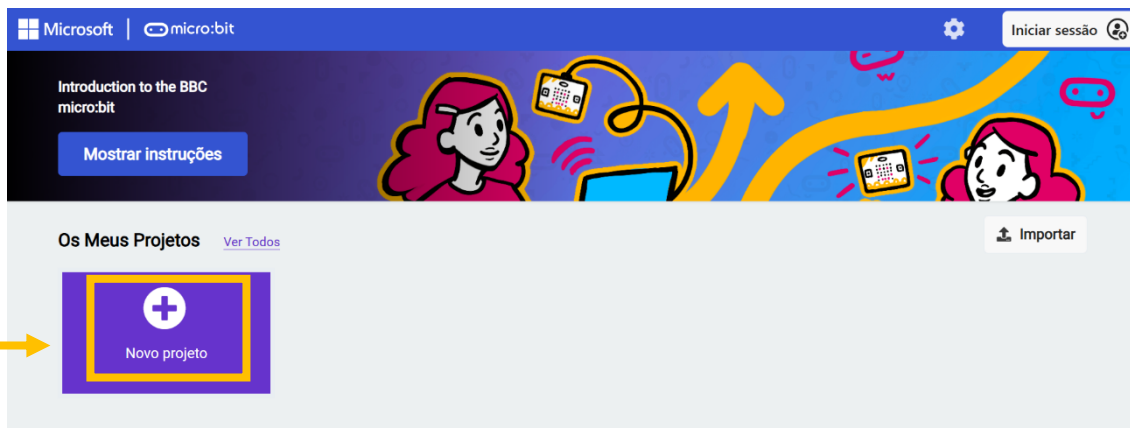
1. Clica na barra de endereço do navegador da internet e escreve:
<https://makecode.microbit.org>



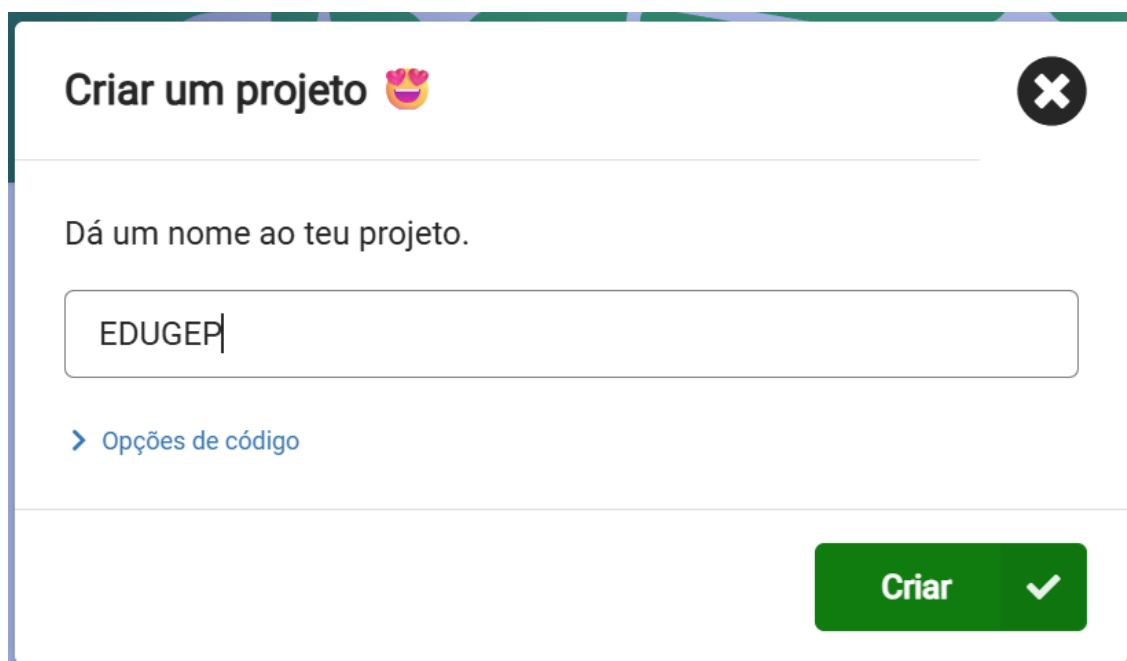
2. Carrega na tecla *ENTER* e em seguida entras-te no site Makecode.

2. Inicia um projeto

1. Na página inicial do *Makecode* clica no Botão “+ Novo Projeto”.

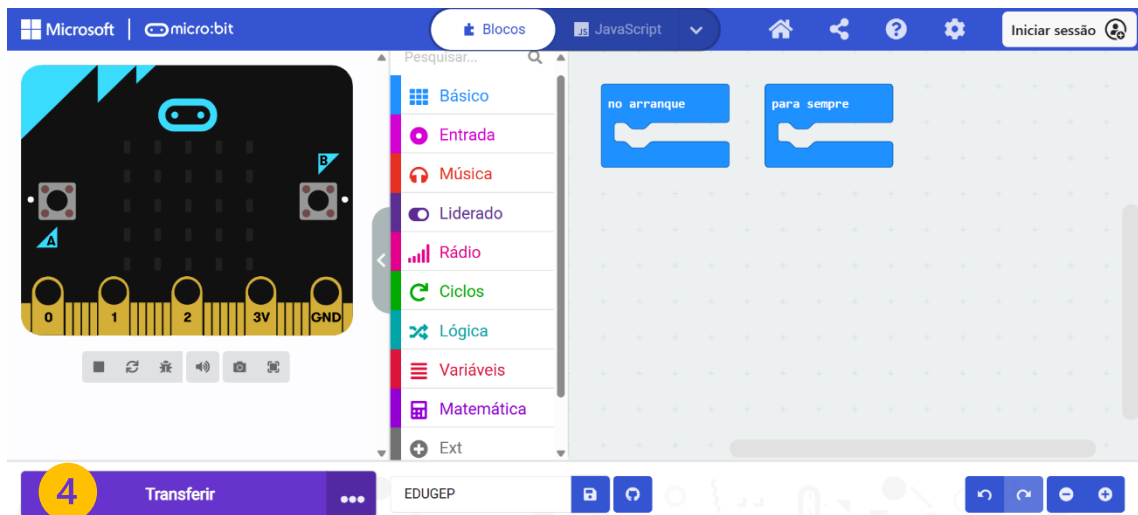


2. Aparece uma janela a pedir o nome do projeto (por exemplo: “O meu primeiro projeto”) e depois clica em “**Criar**” para confirmar.



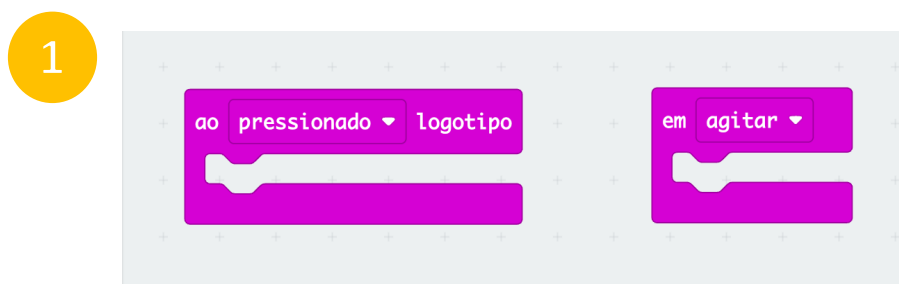
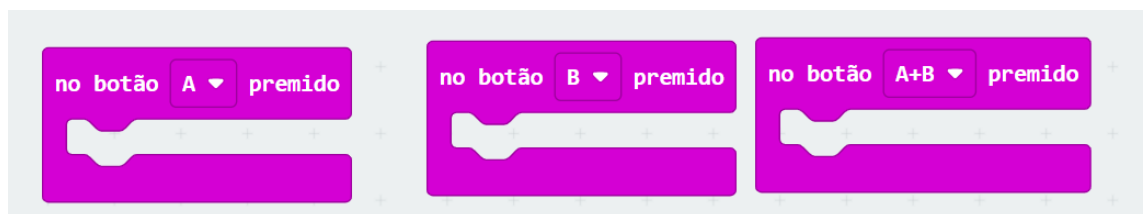
3.Explorar o editor

1. No lado esquerdo encontras as categorias de blocos de programação, como “Básico”, “Entrada”, “Lógica”, etc.
2. No centro está a área de trabalho, onde arrastas e encaixas os blocos para criar o teu programa.
3. No lado esquerdo aparece o simulador do micro:bit e podes testar o teu programa sem precisar do aparelho físico.
4. Em baixo do simulador do micro:bit encontras o botão “Transferir” para guardar o programa no micro:bit físico.



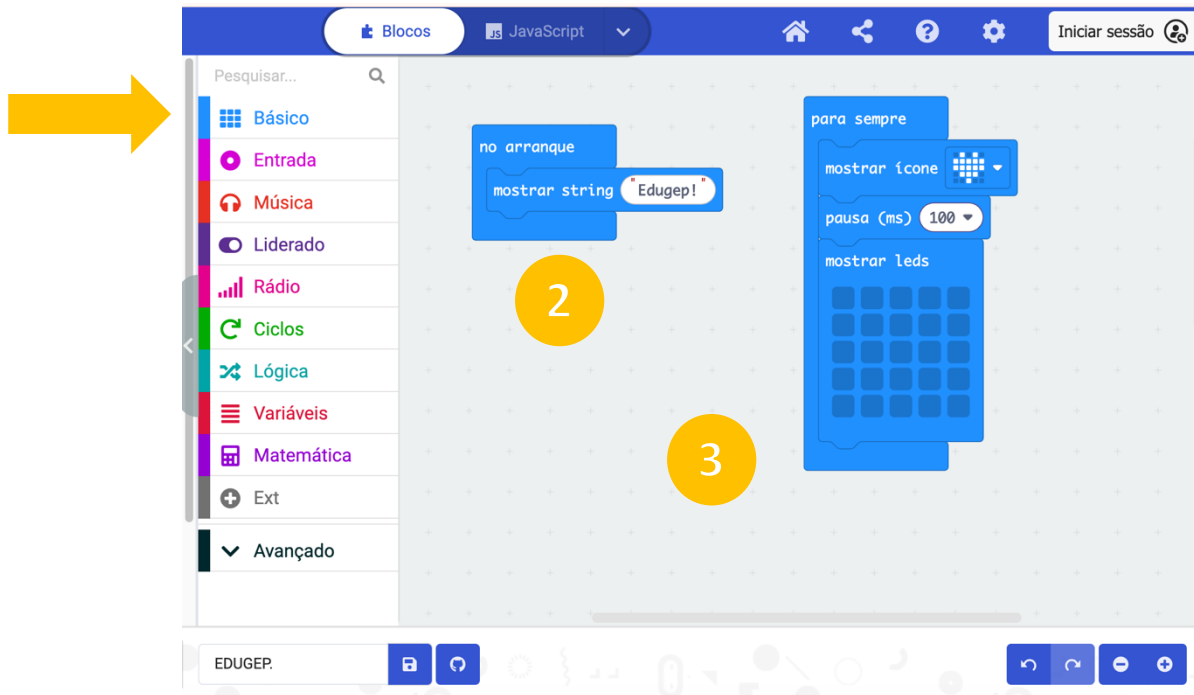
4.Programação

Passo 1- Vamos adicionar à área de trabalho o bloco “no Botão A premido” 3 vezes. Um com o **botão A**, outro com o **botão B** e por último o **botão A+B**. Também vamos adicionar o bloco “ao pressionado logotipo” e o “em agitar”



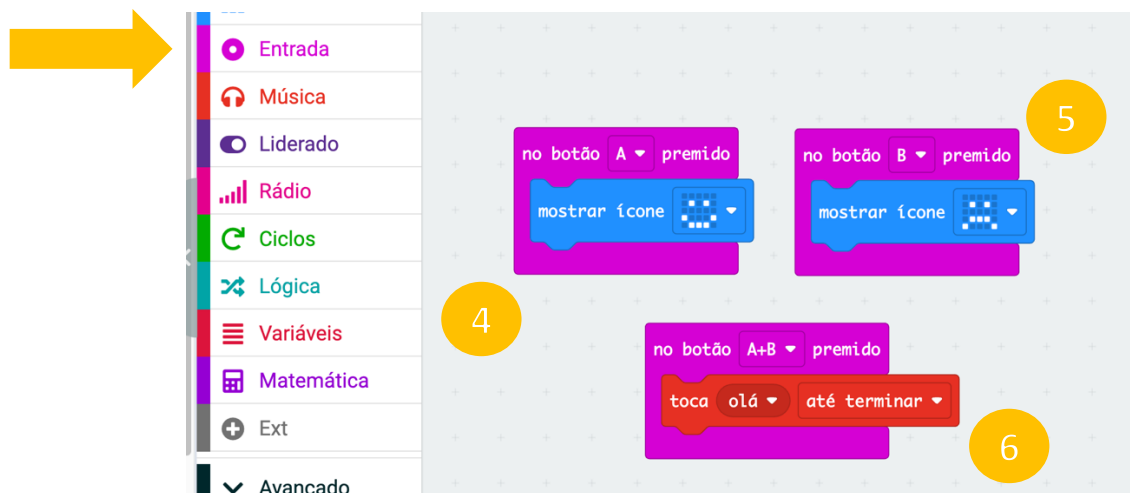
Passo 2- Abrir a categoria **Básico**, arraste o bloco “**no arranque**” e dentro dele colocar o bloco **mostrar string**, escrever o texto: “**Edugep!**”.

Quando o micro:bit iniciar, vai aparecer a mensagem “**Edugep!**” no visor de LEDs.



Passo 3- Em **Básico**, arraste o bloco “**para sempre**”, dentro dele adicione o bloco “**mostrar ícone**” e escolhe um ícone. Em seguida adicione o bloco “**pausa (ms) 100**” e em baixo deste bloco adicione o bloco “**mostrar leds**”

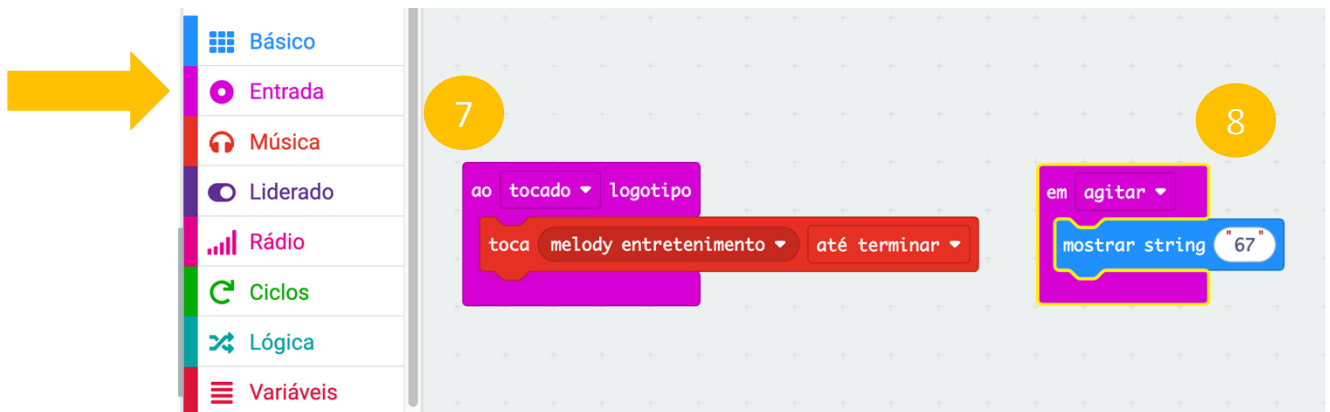
Quando o micro:bit iniciar essa programação do bloco “para sempre” vai se repetir infinitamente.



Passo 4- Na categoria **Entrada**, arraste o bloco “**no botão A premido**”. Dentro dele coloque o bloco “**mostrar ícone**” e escolha o ícone desejado. Quando apertar o botão **A**, aparece um ícone no visor.

Passo 5- Na categoria **Entrada**, arraste o bloco “**no botão B premido**”. Dentro dele coloque o bloco “**mostrar ícone**” e escolha o ícone desejado. Quando apertar o botão **B**, aparece um ícone no visor.

Passo 6- Na categoria **Entrada**, arraste o bloco “**no botão A+B premido**”. Em seguida, novamente em categorias, vá em **Músicas** e arraste o bloco “**toca “olá” até terminar**”. Quando apertar o botão **A+B juntos**, o micro:bit toca o som/melodia chamada “**olá**”.



Passo 7- Na categoria **Entrada**, arraste o bloco “**ao tocado logotipo**”. Em seguida, novamente em categorias, vá em **Músicas** e arraste o bloco “**toca “Melody entretenimento” até terminar**”. Quando tocar no **logotipo**, o micro:bit toca o som/melodia chamada “**Melody entretenimento**”.

Passo 8- Na categoria **Entrada**, arraste o bloco “**em agitar**”. Dentro dele coloque o bloco “**mostrar string**” escreva o texto: “**67**”. Quando o micro:bit for agitado/sacudir, vai aparecer a mensagem “**67**” no visor de LEDs.

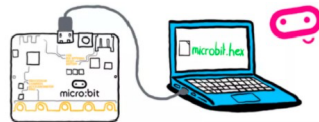
7. Transferir para Placa

Como Passar a Programação para a Placa

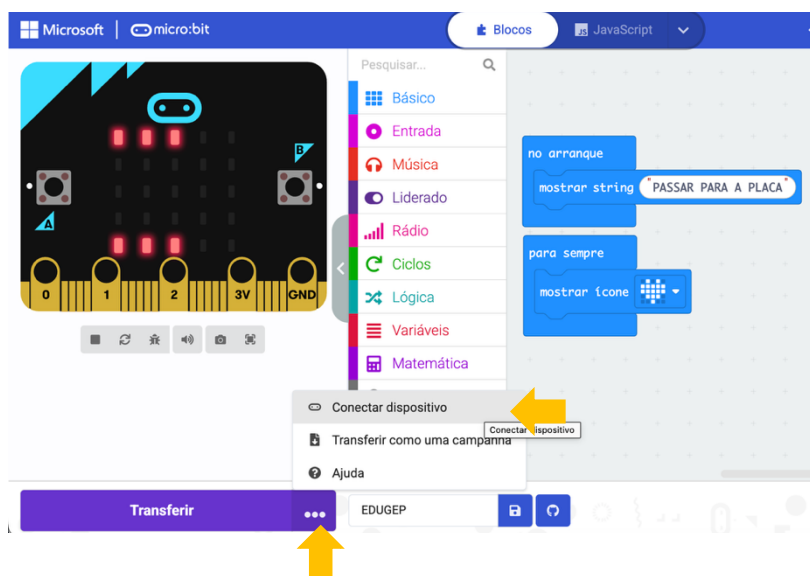
- Para que a programação seja transferida para a placa, é necessário ligá-la ao computador e estabelecer a respetiva comunicação/sincronização.

8. Ligar a placa

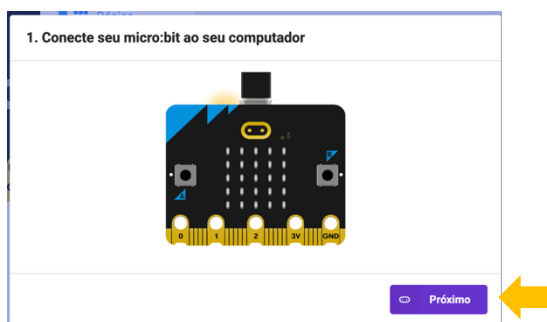
PASSO 1- Ligar a placa ao computador, utilizando o cabo.



PASSO 2- clicar nos 3 pontos na barra transferir e clicar em “Conectar dispositivo”



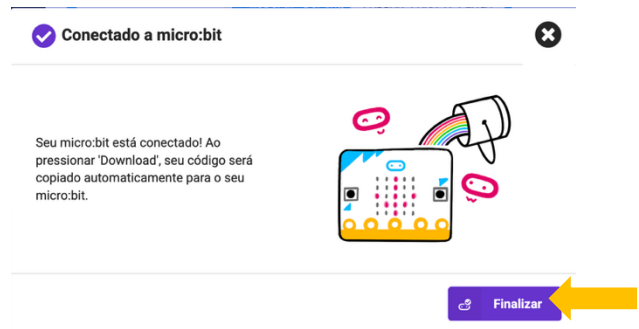
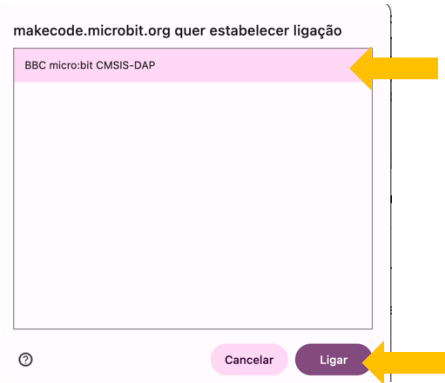
PASSO 3- Clicar em “próximo”



PASSO 4- Clicar em “Emparelhar”



PASSO 5- Deverá aparecer a sua placa Micro:Bit e deve seleccionar e de seguida clicar em “Ligar”. Por último clicar em “Finalizar”



NOTA: quando a placa esta sincronizada, o Logo do micro:bit fica no botão “Transferir”

