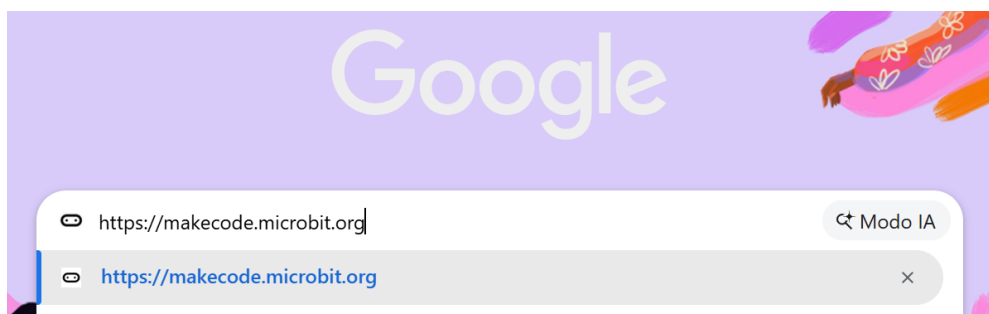
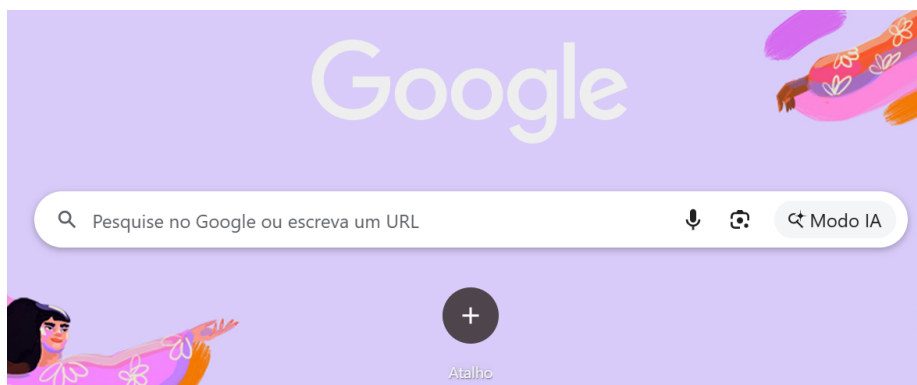


Como entrar no site MakeCode

1. 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

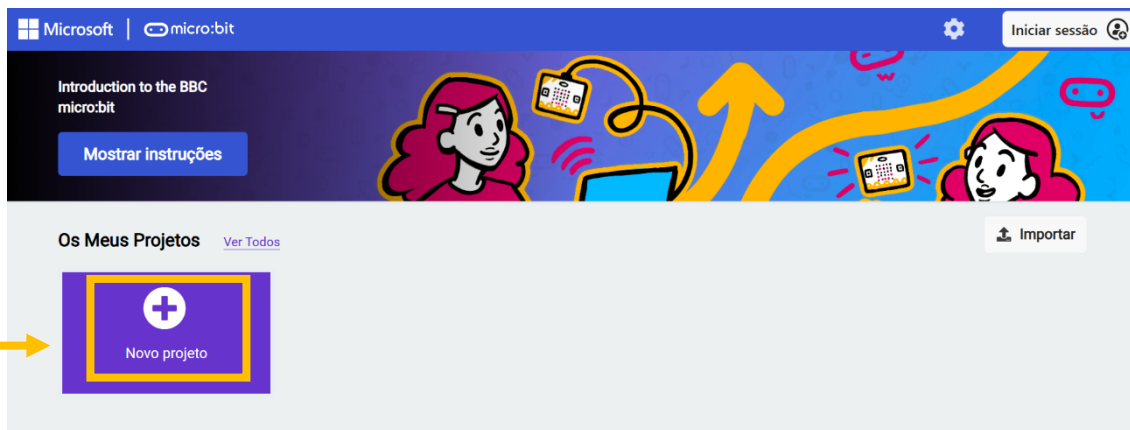
1. Clica na barra de endereço do navegador da internet e escreve: <https://makecode.microbit.org>



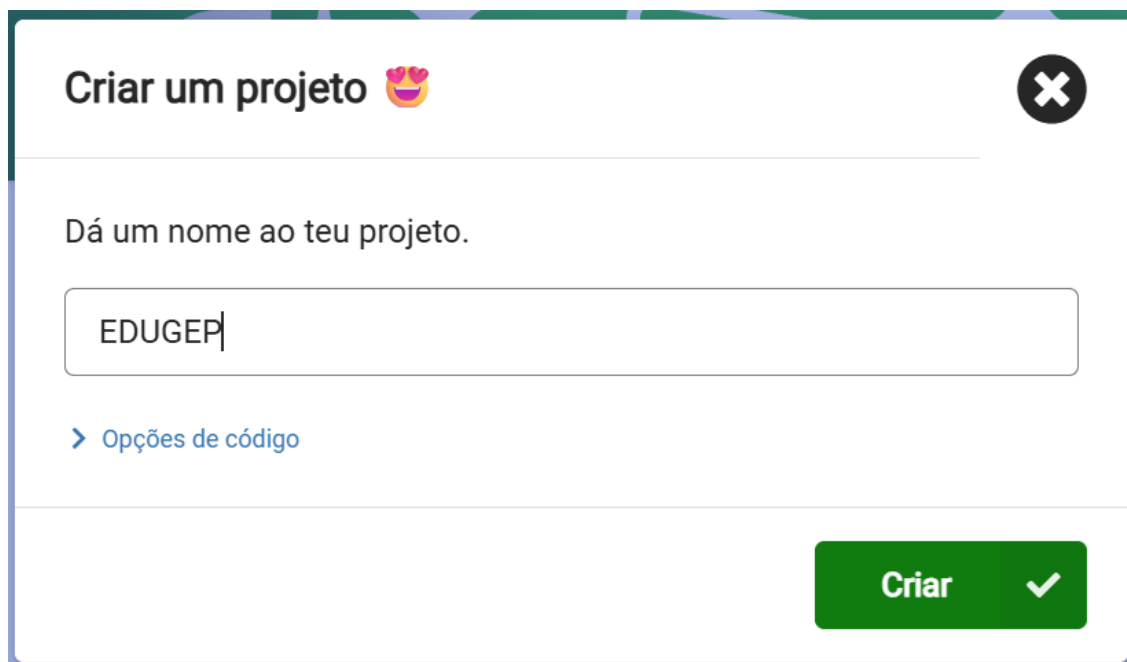
2. Carrega na tecla *ENTER* e em seguida entras-te no site Makecode.

2. Inicia um projeto

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

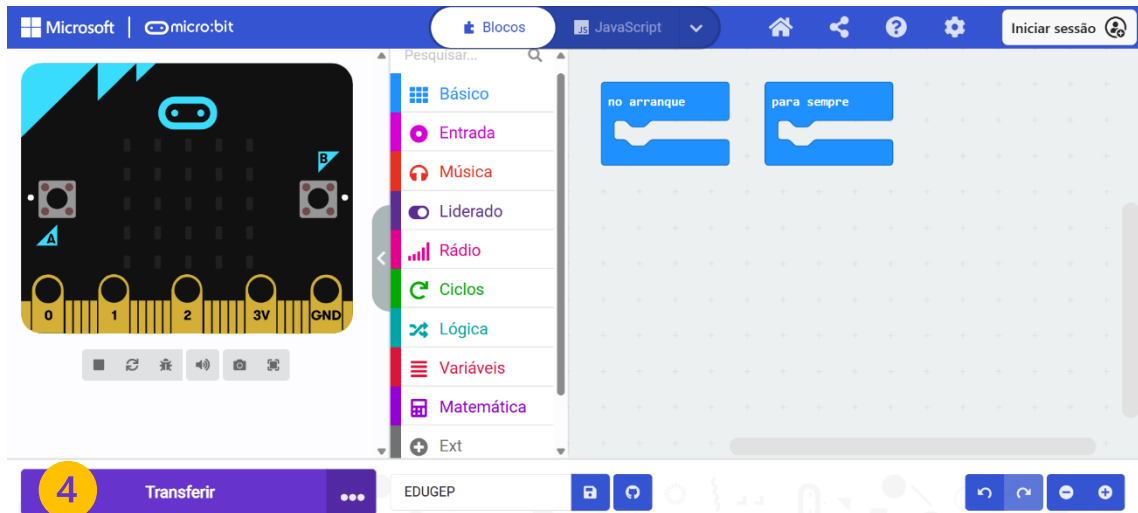


2. Aparece uma janela a pedir o nome do projeto (por exemplo: “O meu primeiro projeto”) e depois clica em “**Criar**” para confirmar.



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.

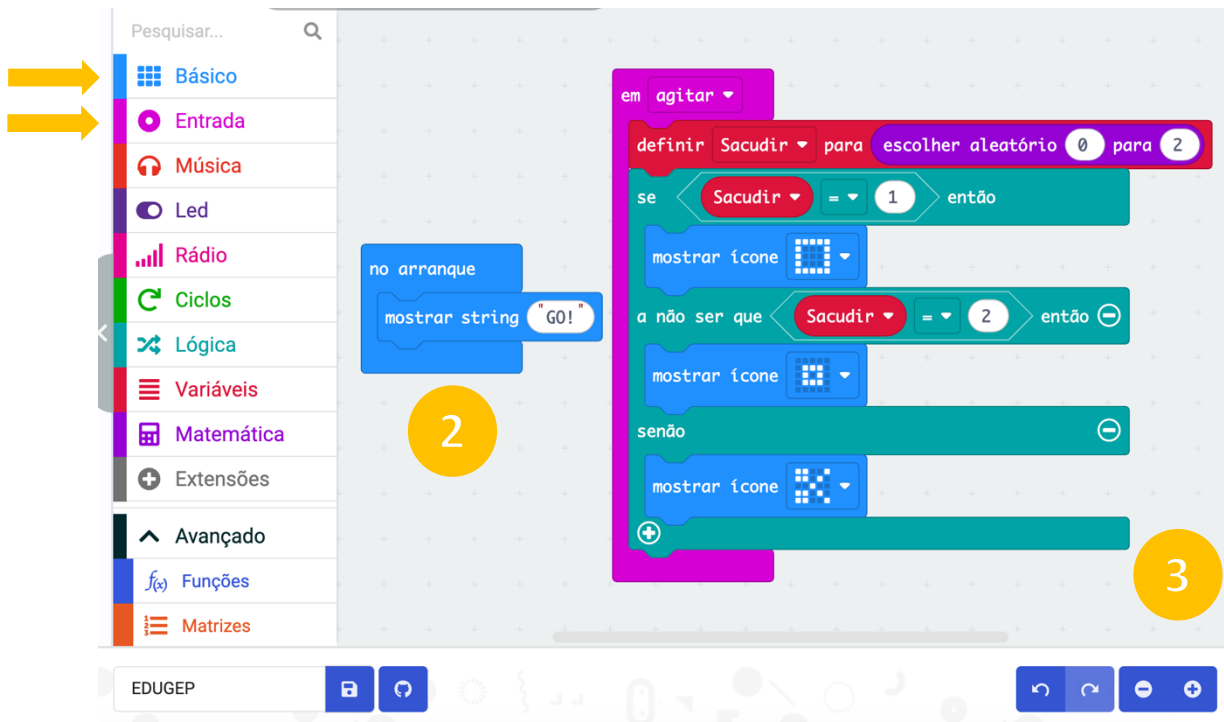


4.Programação

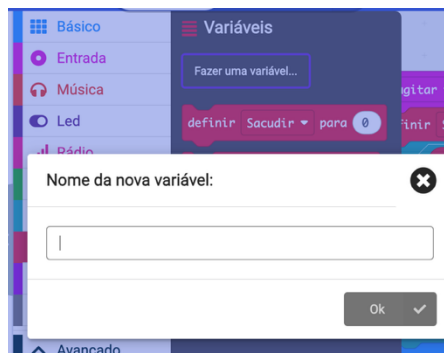
Passo 1- Vamos adicionar à área de trabalho o bloco **“no Botão A premido”** e também vamos adicionar o bloco **“ao pressionado logotipo”** e o **“em agitar”**



Passo 2- Abrir a categoria **Básico**, arraste o bloco **“no arranque”** e dentro dele colocar o bloco **mostrar string**, escrever o texto: **"GO!"**. Quando o micro:bit iniciar, vai aparecer a mensagem **“GO!”** no visor de LEDs.



Passo 3- O primeiro bloco que vamos colocar teremos de criar uma **“Variável”**.



Nas categorias vamos em **“Variáveis”** vamos fazer uma variável com o nome **“Sacudir”**. Após criar a variável, arraste o bloco **“definir sacudir para 0”** que encontramos na categoria **Matemática**. dentro dele adicione o bloco **“escolher aleatório 0 para 2”**



1. Primeira condição

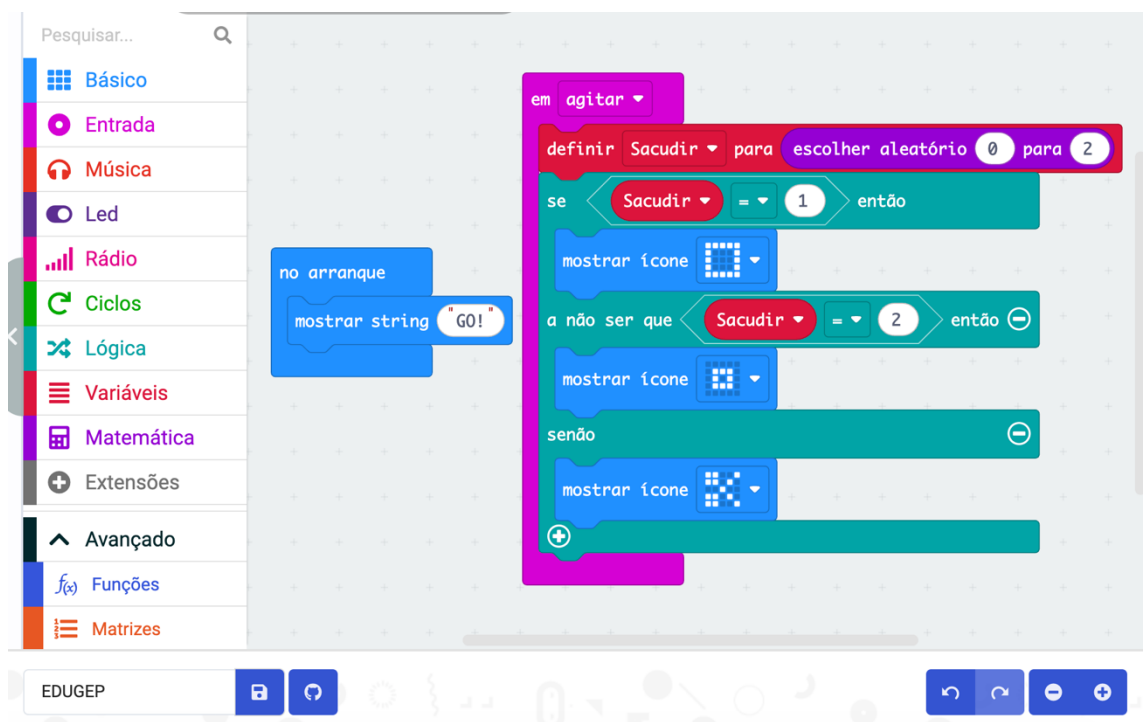
Na categoria **Lógica** vamos adicionar o bloco “**se Sacudir = 1 então**” e dentro colocamos o bloco “**mostrar ícone**” (escolhe o primeiro desenho).

2. Segunda condição

No espaço “**a não ser que**” adicione o bloco “**se Sacudir = 2 então**” e dentro colocamos o bloco “**mostrar ícone**” (escolhe o primeiro desenho).

3. Senão

No bloco “**senão**” coloca o bloco “**mostrar ícone**” (escolhe o primeiro desenho).



Passo 4- Quando o aluno **agita o micro:bit**: vai aparecer aleatoriamente os ícones que foram colocados na programação, fazendo o jogo do “**pedra, papel e tesoura**”.

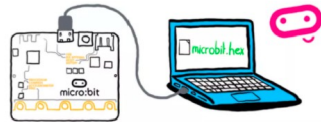
5. Transferir para Placa

Como Passar a Programação para a Placa

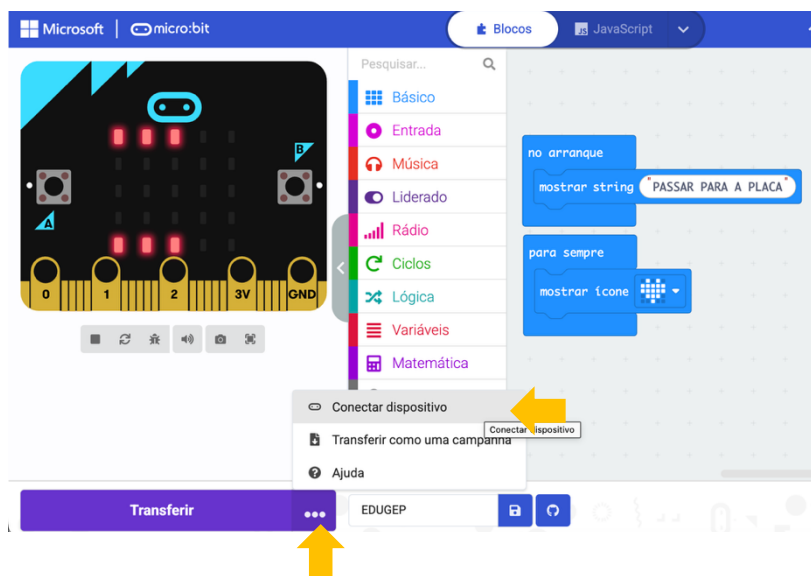
Para que a programação seja transferida para a placa, é necessário ligá-la ao computador e estabelecer a respetiva comunicação/sincronização.

8. Ligar a placa

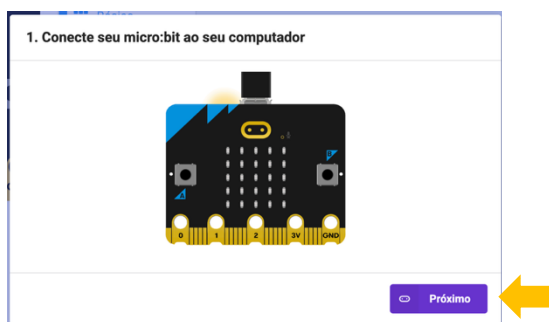
PASSO 1- Ligar a placa ao computador, utilizando o cabo.



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



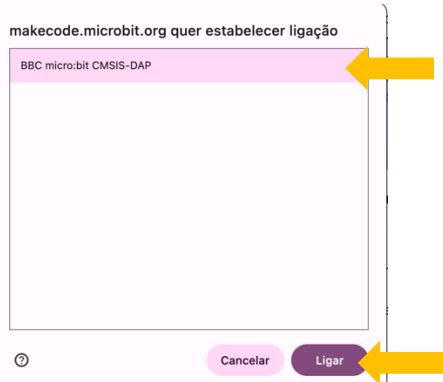
PASSO 3- Clicar em “próximo”



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”

