

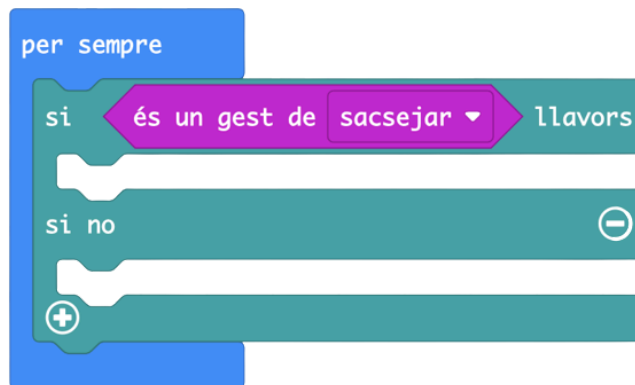
Condicionals

Aquesta activitat serveix per aplicar de manera pràctica el concepte de condicional visualitzat en el vídeo.

Activitat	Condicionals
Objectius	• Identificar que és un condicional en programació. • Aprendre a utilitzar el bloc de condició “si llavors, si no si llavors, si no”.
Destinataris	Alumnat de secundària, de 1r a 4rt d'ESO
Recursos i materials necessaris	• Ordinador amb accés al MakeCode ja sigui online o offline. • Placa de micro:bit amb el cable micro usb (Opcional ja que es pot fer amb el simulador).
Descripció de l'activitat	Els condicionals són estructures de programació que responen a una condició. Permeten diversificar un programa i seguir una instrucció determinada en funció del valor d'una condició. Si passa alguna cosa determinada, fes això; si no, fes una altra cosa. En aquesta activitat aprendreu a fer ús del condicional per tal que quan la placa sigui sacsejada, aquesta mostri una icona que s'identifiqui amb estar marejada. En canvi quan estigui quieta mostri una icona amb la cara contenta. Comenceu per afegir dins el bloc bàsic “Per sempre” el bloc condicional “si llavors, si no”.



A continuació afegiu el bloc d'etiqueta de la categoria d'entrada "és un gest sacsejar".



D'aquesta manera el programa farà una acció o una altre en funció de si la placa està siguent sacsejada o no.

A la primera part del condicional, "si és un gest de sacsejar, llavors" afegiu el bloc bàsic de "mostra la icona" i busqueu una icona que per vosaltres representi estar marejat o marejada.

A continuació a la segona part del condicional, "si no". Afegiu un altre bloc bàsic "mostra la icona" i busqueu la icona de la cara contenta.



Així doncs, sempre que la placa sigui sacsejada aquesta mostrarà una cara “marejada” a la matriu de leds. En canvi, si no està seguint sacsejada, és a dir, està quita sense detectar moviment, mostrarà una cara contenta a la matriu de leds.