# Computational Thinking: Smile!

Du erstellt ein Programm, mit dem dich der micro:bit auf Knopfdruck anlächelt.

**Lernziele**

* Du machst dich wieder mit der Programmierumgebung MakeCode vertraut.
* Du erstellst ein erstes Programm.
* Du überträgst dein Programm auf den micro:bit.

**Ein Bild, das Wand, drinnen, Tisch enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

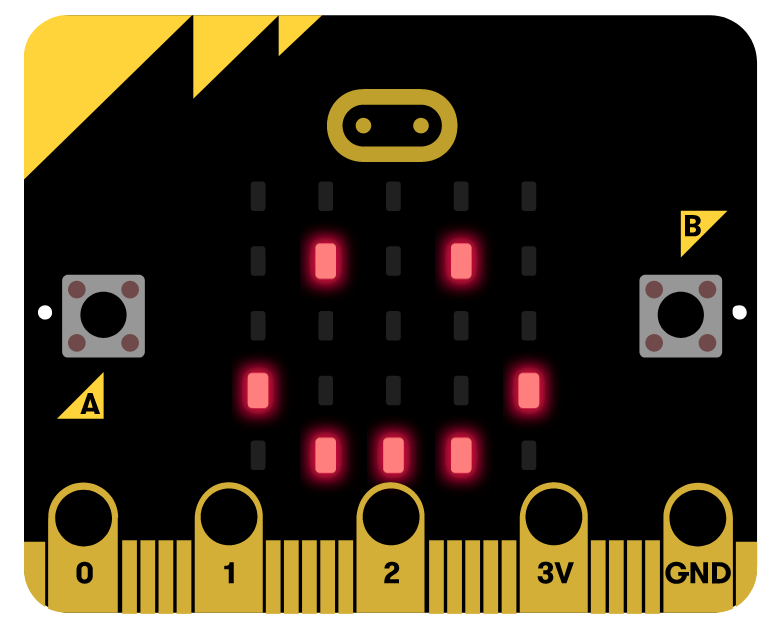
**Material**

* micro:bit
* Micro-USB-Kabel, evtl. Akkupack
* Computer oder Laptop

**Ein Bild, das Screenshot enthält.

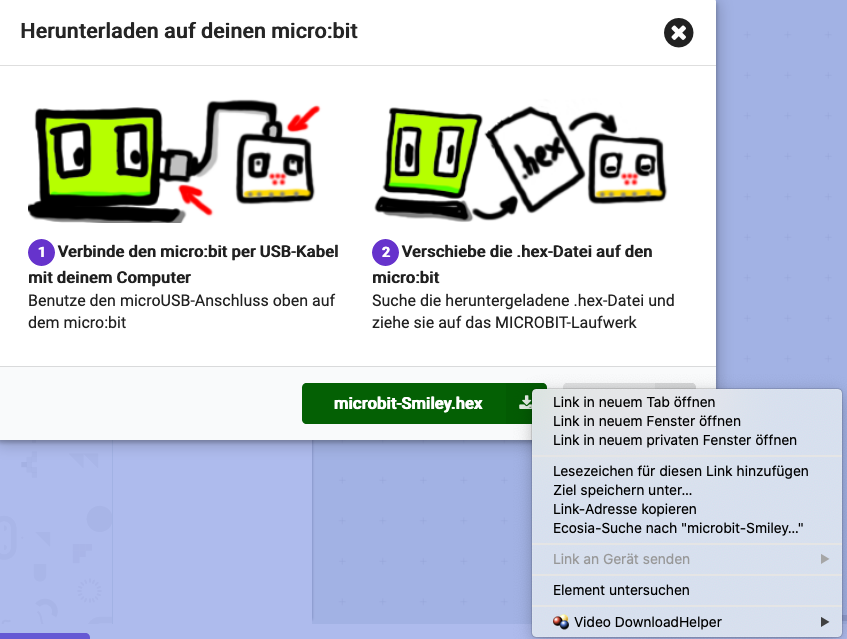
Automatisch generierte BeschreibungAusgangslage[[1]](#footnote-1)**

**Aufgabenstellung**

1. Überlege dir, wie du das freundliche Lachen auslösen kannst. Mit Taste A, Taste B oder lieber mit einem kräftigen Schütteln?
2. Öffne den Browser und tippe [www.makecode.com](http://www.makecode.com) ein. Wähle dann den micro:bit Code Editor.
3. Erstelle ein neues Projekt.
4. Nun kannst du den Code erstellen.

Tipp: Auf dem Simulator links im Fenster kannst du jeweils überprüfen, was dein Programm bezweckt.

1. Verbinde nun den micro:bit mit dem Computer.
2. Gib deinem Programm einen Namen.  
   Klickst du auf «Herunterladen», erscheint dieses Fenster:



Klicke nun mit der rechten Maustaste auf den grünen Knopf und wähle «Ziel speichern unter...». Sichere die Datei auf dem micro:bit.

1. Teste dein Programm auf dem micro:bit.
2. Weiterentwicklung:
   1. Schaffst du es, ein zwinkerndes Smiley zu programmieren?
   2. Kann dein Smiley sein Lächeln verändern?
   3. Schaffst du es, bei einer anderen «Eingabe» am BBC micro:bit ein Frowney am Display erscheinen zu lassen?
   4. Welche Gefühle könntest du mit dem BBC micro:bit noch programmieren?
   5. Vielleicht gelingt es dir sogar, ein Orakel (Smiley als Ja, Frowney als Nein) zu programmieren?

Tipps und Tricks zur Programmierumgebung:

Ein Bild, das Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

1. Idee und Quelle: <https://microbit.eeducation.at/images/f/f2/Buch-microbit_20180729.pdf>, S. 29 [↑](#footnote-ref-1)