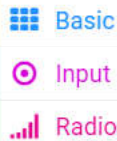
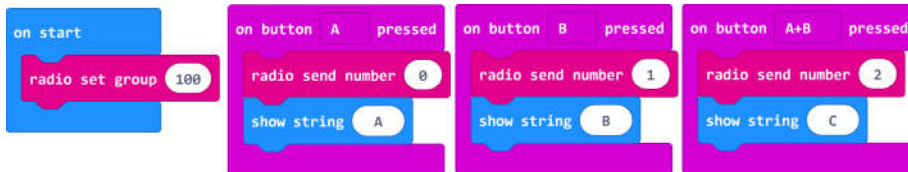


Naprogramuj hlasovací zařízení, které odešle tvoji odpověď.

Sčítací zařízení očekává číslo, odpovědi jsou číslovány od nuly:
A = 0, B = 1, C = 2, ...
případně ANO = 0, NE = 1



1. HLASOVACÍ ZAŘÍZENÍ = VYSÍLAČ:



Pojmenování a uložení programu



Stažený soubor s příponou hex zkopírujeme do micro:bita.

Po nahrání soubor z microbita zmizí a nejde zkopírovat zpět.
Uložený program můžeme z počítače nahrát zpět do okna makecode.

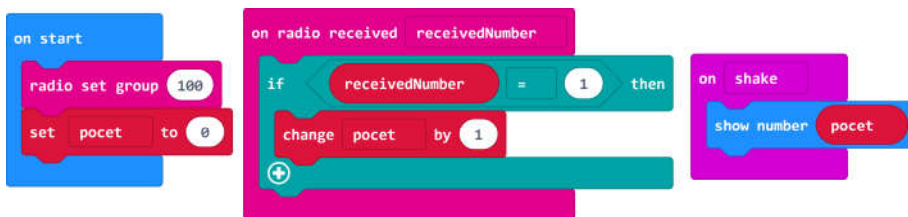
2. SČÍTACÍ ZAŘÍZENÍ = PŘIJÍMAČ:

proměnná = místo v paměti pro ukládání informací = krabička

Vytvoř novou proměnnou **pocet**.



Při startu nastav proměnnou **pocet** na 0. Při zatřesení proměnnou **pocet** zobraz.
Pokaždé, když microbit přijme číslo tvojí odpovědi, zvyš proměnnou **pocet** o 1.



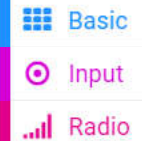
3. VYLEPŠENÉ SČÍTACÍ ZAŘÍZENÍ:

Vylepšení: tlačítka nastavíme, kolikátou odpověď má počítat.
=> Stejný program pak nahrajeme do více microbitů.

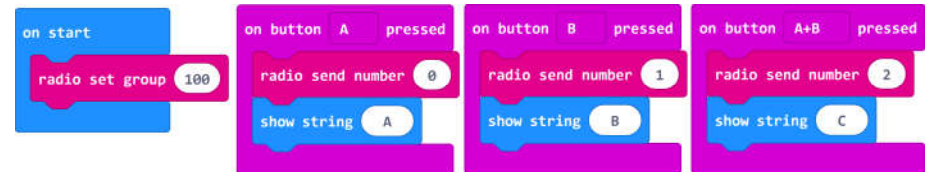
Použijeme novou proměnnou s číslem (pořadím), při startu ji nastavíme na 0,
při stisku A/B snížíme/zvýšíme o 1.

Naprogramuj hlasovací zařízení, které odešle tvoji odpověď.

Sčítací zařízení očekává číslo, odpovědi jsou číslovány od nuly:
A = 0, B = 1, C = 2, ...
případně ANO = 0, NE = 1



1. HLASOVACÍ ZAŘÍZENÍ = VYSÍLAČ:



Pojmenování a uložení programu



Stažený soubor s příponou hex zkopírujeme do micro:bita.

Po nahrání soubor z microbita zmizí a nejde zkopírovat zpět.
Uložený program můžeme z počítače nahrát zpět do okna makecode.

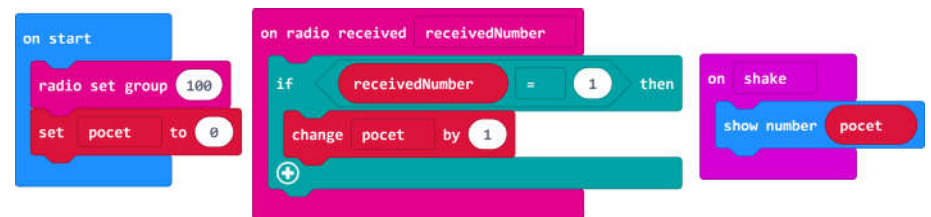
2. SČÍTACÍ ZAŘÍZENÍ = PŘIJÍMAČ:

proměnná = místo v paměti pro ukládání informací = krabička

Vytvoř novou proměnnou **pocet**.



Při startu nastav proměnnou **pocet** na 0. Při zatřesení proměnnou **pocet** zobraz.
Pokaždé, když microbit přijme číslo tvojí odpovědi, zvyš proměnnou **pocet** o 1.



3. VYLEPŠENÉ SČÍTACÍ ZAŘÍZENÍ:

Vylepšení: tlačítka nastavíme, kolikátou odpověď má počítat.
=> Stejný program pak nahrajeme do více microbitů.

Použijeme novou proměnnou s číslem (pořadím), při startu ji nastavíme na 0,
při stisku A/B snížíme/zvýšíme o 1.