



Programación da pantasma coidadora

1.

Programar unha pantasma amorosa que realice as seguintes funcións:

- Cando axitemos a pantasma debe acender unha luz durante un tempo determinado (para poder ir ao baño sen acender as luces de casa)
- Se nos cae ao chan a pantasma debe emitir un aviso sonoro e iluminarse durante varios segundos para que a atopemos.
- Debe avisar cando teñamos temperatura (se é entre 36 e 37 dunha cor, se é máis elevada doutra cor). Neste caso deberá tamén emitir un aviso sonoro para alertar á nosa familia.

Lembra os pasos que deberás facer:

1. Programa MakeCode

Abre o programa [MakeCode](#) dende calquera navegador e poderás empezar a traballar. Arrastra os bloques como en Scratch.



2. Programa a túa placa seguindo as instrucións das imaxes.

Cando a placa se axita

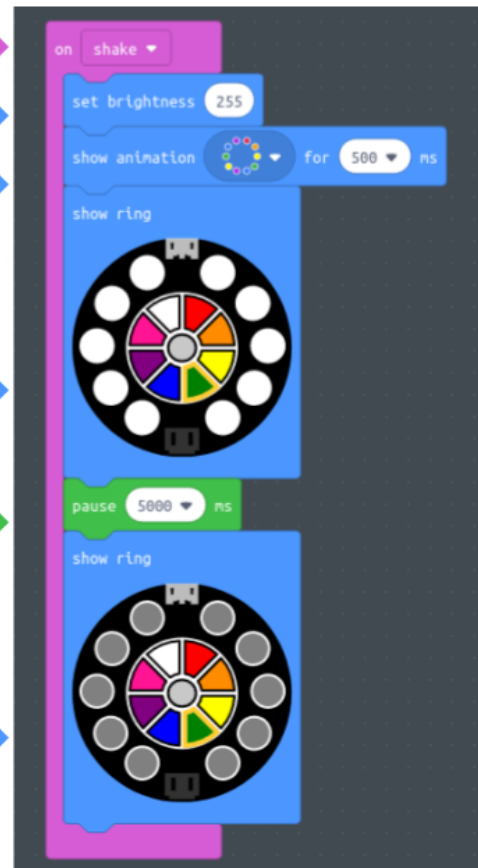
Establecemos brillo dos LED ao máximo

Amosamos unha secuencia de animación dos LED

Acendemos todos os LED (premes primeiro na cor na que queres que acendan e despois no LED)

Mantemos en pausa este programa 5 segundos

Apagamos todos os LED (prememos na cor gris do centro da circunferencia)



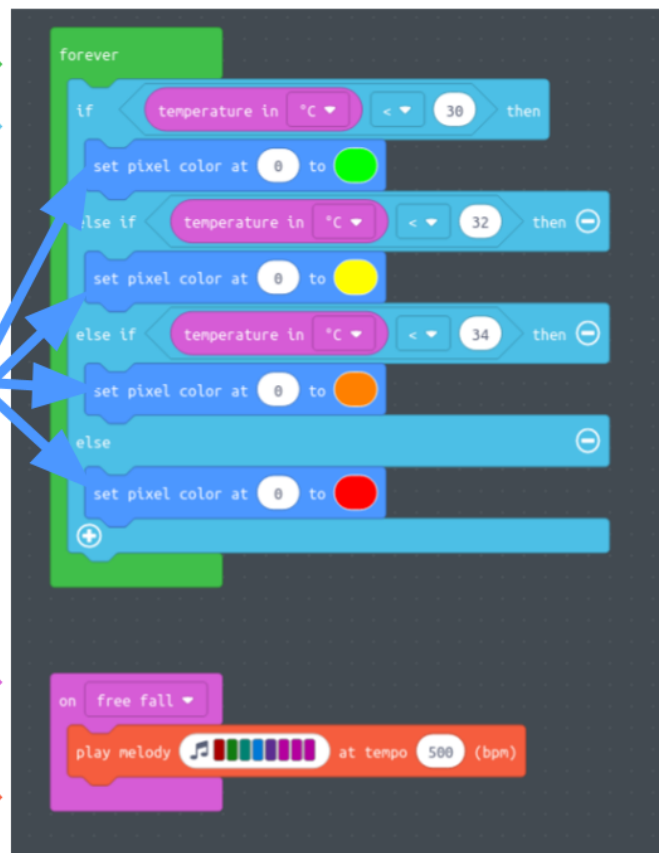
Para sempre: Repite este bucle todo o tempo

Facemos un condicional en bucle para indicar varios intervalos de tempo.

Indicamos que o pixel número 0 acende de cor verde cando a temperatura é menor de 30 (os pixeles están numerados do 0 ao 9 en sentido contrario ás agullas do reloxo)

Se o sensor de movemento detecta que a placa está a caer soa unha melodía.

Esta melodía pode ser escollida de entre as predefinidas ou composta (para compoñer sostenidos e bemoles hai que indicar frecuencias)



3. Grava o teu programa no ordenador

Os programas non quedan na nube, pero o navegador pode recordar os últimos que gravaches.

4. Conectar coa placa

