

◆ 1. feladat: Névtábla Micro:biten

Cél: Ismerkedés a kijelző használatával és alap eseménykezeléssel

Feladat:

Írd meg a programot, amely megjeleníti a keresztnévedet, amikor a Micro:bit elindul.

Extra kihívás: Ha megnyomod az **A gombot**, jelenjen meg a vezetéknéved is.

◆ 2. feladat: Kockadobó szimulátor

Cél: Véletlenszám-generálás és LED-kijelző használata

Feladat:

Írj olyan programot, amely a **Micro:bit megrázására** egy véletlen számot jelenít meg 1 és 6 között (mint egy dobókocka).

Extra kihívás: A szám helyett rajzold ki a **kocka pontjait** a LED kijelzőn.

◆ 3. feladat: Hőmérő szimulátor

Cél: Beépített érzékelők használata

Feladat:

Készíts egy programot, ami a **B gomb megnyomására** kiírja a szobahőmérsékletet Celsius fokban a kijelzőre.

Tipp: Használd a `temperature` blokkot a beépített hőmérő eléréséhez.

◆ 4. feladat: Kő-papír-olló játék Micro:biten

Cél: Többféle esemény kezelése, véletlenszerű választás, képek megjelenítése

Feladat:

Készíts egy kő-papír-olló játékot: ha a felhasználó megrázza a Micro:bitet, jelenjen meg véletlenszerűen a „**kő**”, „**papír**” vagy „**olló**” ikon (rajzold LED-ekkel).

Extra kihívás: Kösd össze két Micro:bitet rádióon keresztül, és játsszatok egymás ellen!