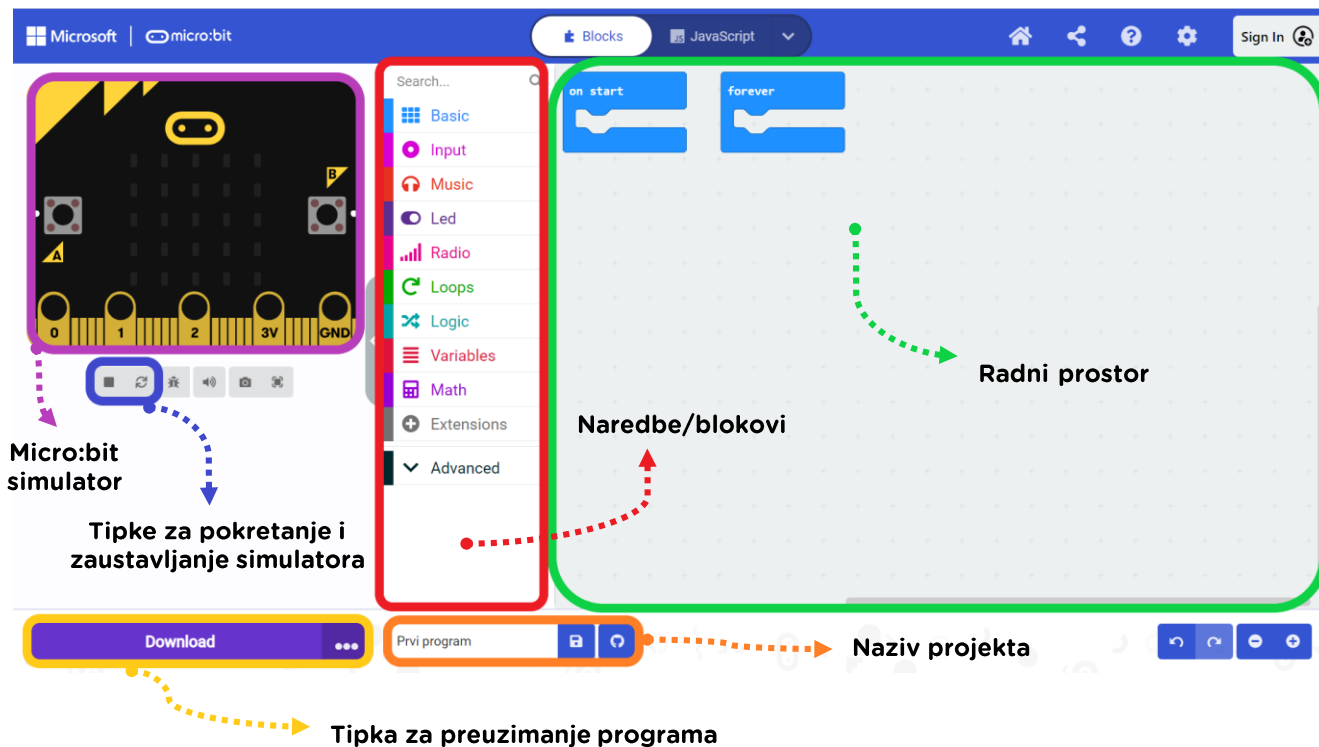






## MakeCode editor i osnovne naredbe – upute za učenike

### Dijelovi MakeCode editora



### Kategorije naredbi u MakeCode editoru

Naredbe i blokovi su raspoređeni u nekoliko osnovnih kategorija. Svaka kategorija je različite boje radi lakšeg nalaženja željene naredbe.

 <span style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: #0070C0;">Basic</span>	<p><b>Basic</b> kategorija sadrži osnovne naredbe koje se najčešće koriste – prikaz broja, teksta i sličica. U njoj se nalaze i blokovi on start i forever koji se već nalaze u radnom prostoru i unutar kojih se slažu ostale naredbe.</p>
 <span style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: #800080;">Input</span>	<p>U <b>Input</b> kategoriji nalaze se naredbe koje primaju neku ulaznu vrijednost – pritisak tipke, protresanje micro:bita. Sadrži i naredbe koje očitavaju vrijednost senzora na micro:bitu – temperatura, svjetlost.</p>
 <span style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: #FF0000;">Music</span>	<p>Naredbe kojima se mogu kreirati tonovi i melodije nalazi se u kategoriji <b>Music</b>.</p>
 <span style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: #4B0082;">Led</span>	<p>U <b>Led</b> kategoriji nalaze se naredbe za upravljanje svjetlećim diodama koje čine ekran micro:bita.</p>

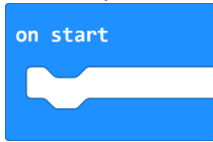
  <b>Radio</b>	Micro:bitovi mogu međusobno komunicirati radio vezom, a naredbe za radio komunikaciju se nalaze u kategoriji <b>Radio</b> .
  <b>Loops</b>	U <b>Loops</b> kategoriji se nalaze naredbe za ponavljanje i petlje.
  <b>Logic</b>	Naredbe kojima se provjerava jesu li ostvareni određeni uvjeti nalazi se u <b>Logic</b> kategoriji.
  <b>Variables</b>	U <b>Variables</b> kategoriji je moguće kreirati varijable. To su zapravo memorije u koje se pohranjuju vrijednosti, a svaka ima svoje ime.
  <b>Math</b>	Matematičke naredbe za računanje – zbrajanje, oduzimanje, množenje, dijeljenje te ostale operacije, nalaze se u <b>Math</b> kategoriji.
  <b>Advanced</b>	U Advanced dijelu se nalazi još kategorija naredbi, ali ove dosad opisane su osnovne koje ćeš najčešće koristiti.

## Prvi program – on start

Izradi program kojim će se na ekranu micro:bita ispisati tekst *Hello!*. Neka se tekst ispiše samo jedanput, na početku.

### 1. korak

U radnom prostoru se već nalazi blok **on start**, a inače ga možeš pronaći u **Basic** kategoriji. Blok **on start** će proći kroz sve naredbe koje se nalaze unutar njega samo jednom, kad se program pokrene.

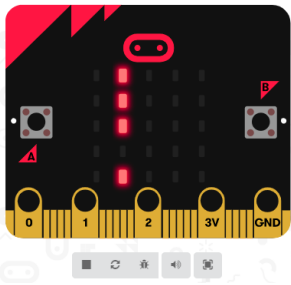


### 2. korak

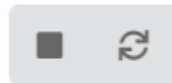
Iz **Basic** kategorije naredbi uzmi naredbu **show string Hello!** i smjesti je unutar **on start** bloka. Ovom naredbom će se na ekranu micro:bita ispisati znakovni niz Hello!.



Sada pogledaj kako se na micro:bit simulatoru ispisuje znakovni niz *Hello!*. Primijeti kako se tekst ispisao samo jedanput. Program na simulatoru možeš ponovno pokrenuti pritiskom na tipku za ponovno pokretanje simulatora koja se nalazi ispod.



Tipkalo za zaustavljanje simulatora



Tipkalo za ponovno pokretanje simulatora

### 3. korak

U radnom prostoru se već nalazi blok **forever**, a inače ga možeš pronaći u **Basic** kategoriji. Blok **forever** će prolaziti kroz sve naredbe koje se nalaze unutar njega beskonačno mnogo puta.



### 4. korak

Iz bloka **on start** uzmi naredbu **show string Hello!** i smjesti je u **forever** blok.



Primijeti kako se sada na micro:bit simulatoru cijelo vrijeme ispisuje znakovni niz *Hello!*.