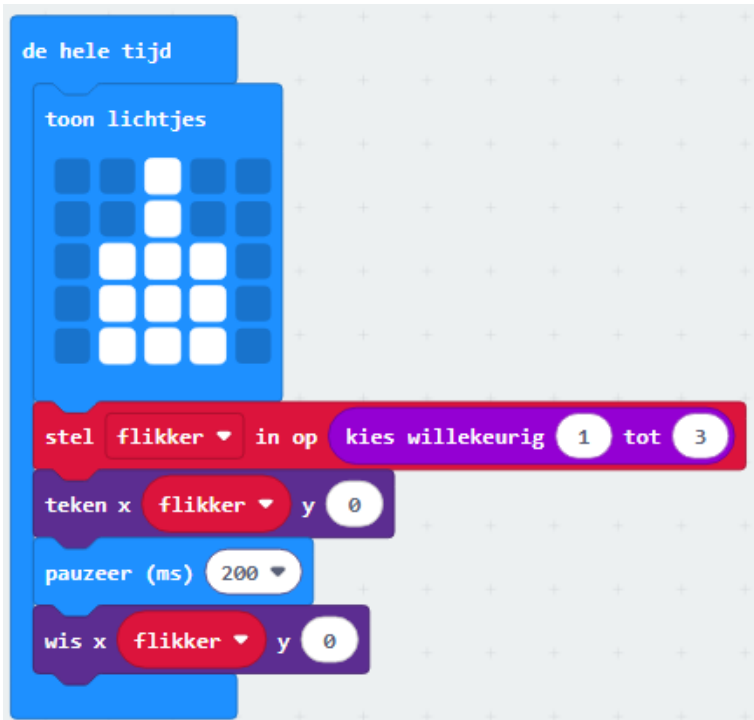


Kaars uitblazen

Het vlammetje van de kaars flakkert willekeurig.



Variabelen:

de micro:bit kan variabelen onthouden in zijn geheugen

'flikker' is een variabele en kan 1 of 2 of 3 zijn

en nu meer: Je kan de kaars doven door te blazen of te schudden.

Je kan de kaars terug laten branden door knop A of B in te drukken

Hiervoor heb je een variabele 'kaars' nodig: → 'kaars' kan enkel 'waar' of 'onwaar' zijn

