

Toon op display – verschillende manieren

Een aantal manieren van oplichten display staat in het hoofdprogramma (de hele tijd)

Als je op knop A of B of logo drukt zie je nog op een andere wijze iets op display

The image shows a Scratch script for a Microbit display. The script is organized into several sections:

- bij opstarten** (when started):
 - toon nummer 3 (show number 3)
 - pauzeer (ms) 1000 (wait 1000 ms)
- de hele tijd** (forever loop):
 - toon tekens "Hallo" (show text "Hallo")
 - pauzeer (ms) 1000 (wait 1000 ms)
 - teken x 0 y 0 (draw at x=0, y=0)
 - pauzeer (ms) 1000 (wait 1000 ms)
 - wis x 0 y 0 (clear x=0, y=0)
 - teken x 2 y 3 (draw at x=2, y=3)
 - pauzeer (ms) 1000 (wait 1000 ms)
 - wis x 2 y 3 (clear x=2, y=3)
 - plot bar graph of 37 up to 100 (plot bar graph of 37 up to 100)
 - +
 - pauzeer (ms) 1000 (wait 1000 ms)
 - Wis scherm (clear screen)
- wanneer knop A wordt ingedrukt** (when button A pressed):
 - toon pictogram (show pictogram)
 - Wis scherm (clear screen)
- wanneer knop A + B wordt ingedrukt** (when button A+B pressed):
 - toon pijl Noordoost (show arrow North-East)
 - Wis scherm (clear screen)
- wanneer knop B wordt ingedrukt** (when button B pressed):
 - toon lichtjes (show lights)
 - Wis scherm (clear screen)
- bij logo ingedrukt** (when logo pressed):
 - voor index van 0 tot 10 (for index from 0 to 10)
 - doe (do)
 - toon afbeelding (show image)
 - maak grote afbeelding (make large image)
 - met offset index and interval (ms) 400 (with offset index and interval (ms) 400)
 - Wis scherm (clear screen)

Link via <https://makecode.microbit.org/7pHAvp1rkdKX>