

EXPLORER

3a

Tellen

A B

Tellen met de micro:bit

Waarom zelf tellen als je dat de micro:bit kan laten doen?

Bouw het programma

Ga naar de groep *Variabelen*

 Variabelen

En klik op de knop *Maak een variabele...*



Geef de nieuwe variabele de naam *teller*.

Voer een nieuwe variabelenaam in:

Ok ✓
Annuleren ✕

En klik op *Ok*

```

wanneer knop A wordt ingedrukt
  verander teller met 1
  toon nummer teller
wanneer knop B wordt ingedrukt
  stel teller in op 0
  toon nummer teller
    
```

Met *knop A* kan je tellen en met *knop B* zet je de teller weer op 0.

 Variabelen

Een variabele is een stukje van het geheugen van de computer dat je een naam geeft. Op deze manier kan je informatie opslaan. Bij het bouwen van een teller heb je een variabele nodig. Wij gebruiken een variabele om het aantal stappen te tellen.

In dit programma wordt één variabele gebruikt. De naam is *teller*. Telkens als op de *knop A* wordt gedrukt dan wordt er door het blokje



1 opgeteld. Als je op *knop B* drukt dan krijgt de variabele *teller* de waarde 0. Dit gaat met het blokje



Ik snap het

Ik kan het programma zo aanpassen dat de teller begint bij 100 en er iedere keer 2 bij wordt opgeteld.


Ik snap het helemaal

Ik kan het programma zo aanpassen dat ik met *knop B* kan aftellen en de teller met de *knoppen A+B* weer op 0 kan zetten.

Dit heb je nodig
