

## Overgooispel met geluid

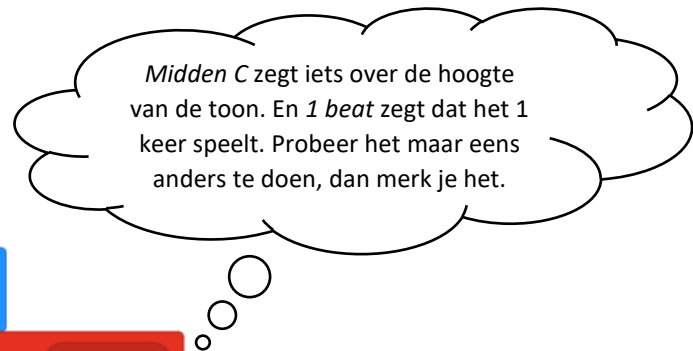
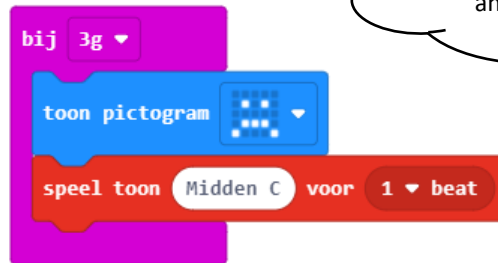
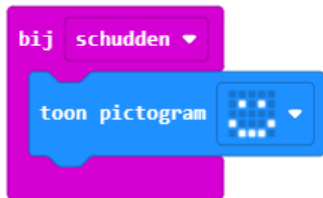
In de micro:bit zitten allerlei sensoren: de bit kan meten of hij valt, wordt geschud, beweegt, gedraaid of hoe warm het is. Sensoren zijn –net als de knoppen- invoer. Ze geven een seintje (invoer) aan de micro:bit.

We gaan testen met:

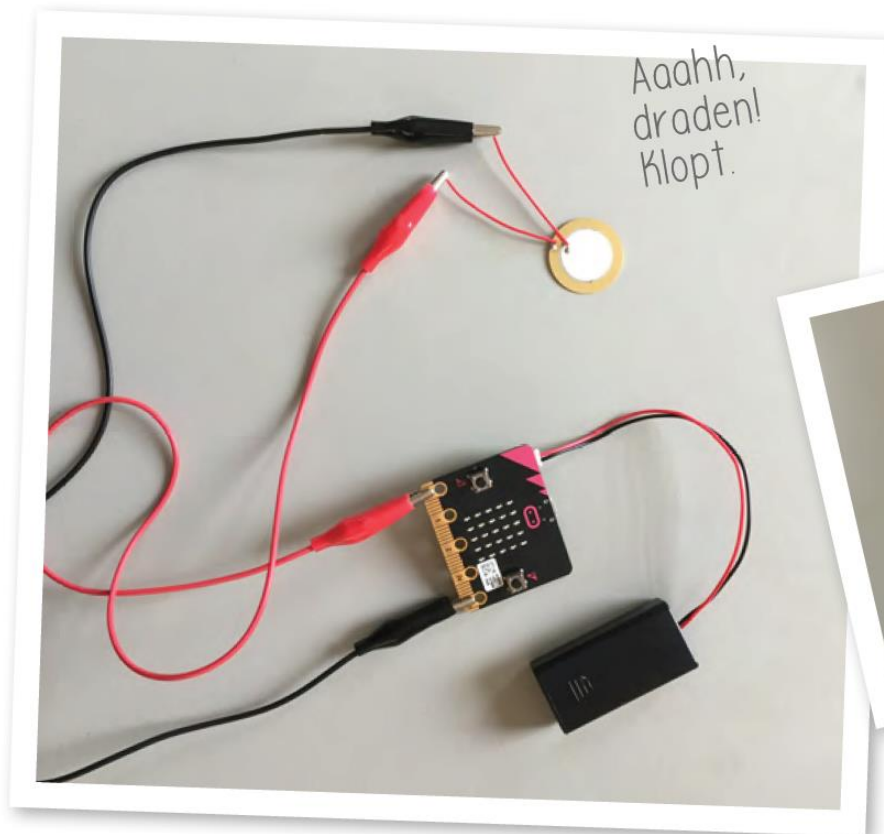
- **Beweging:** schudden: als je schudt gaat er een signaaltje naar je bit
- **Versnelling:** 3g, 6g, 8g: afhankelijk van hoe snel je je bit gooit of laat botsen krijgt hij een signaaltje

De bewegingsmeter kunnen we gebruiken om een overgooispel te maken, waarbij je zo voorzichtig mogelijk moet gooien en vangen.

Je spel wordt veel beter als je er een toeter aan toevoegt. Want door dat bubbelpastic kun je de ledjes van de micro:bit natuurlijk niet zo goed zien. Dat programmeer je zo:



Aan je micro:bit maak je een zoemertje vast. Kijk zo:

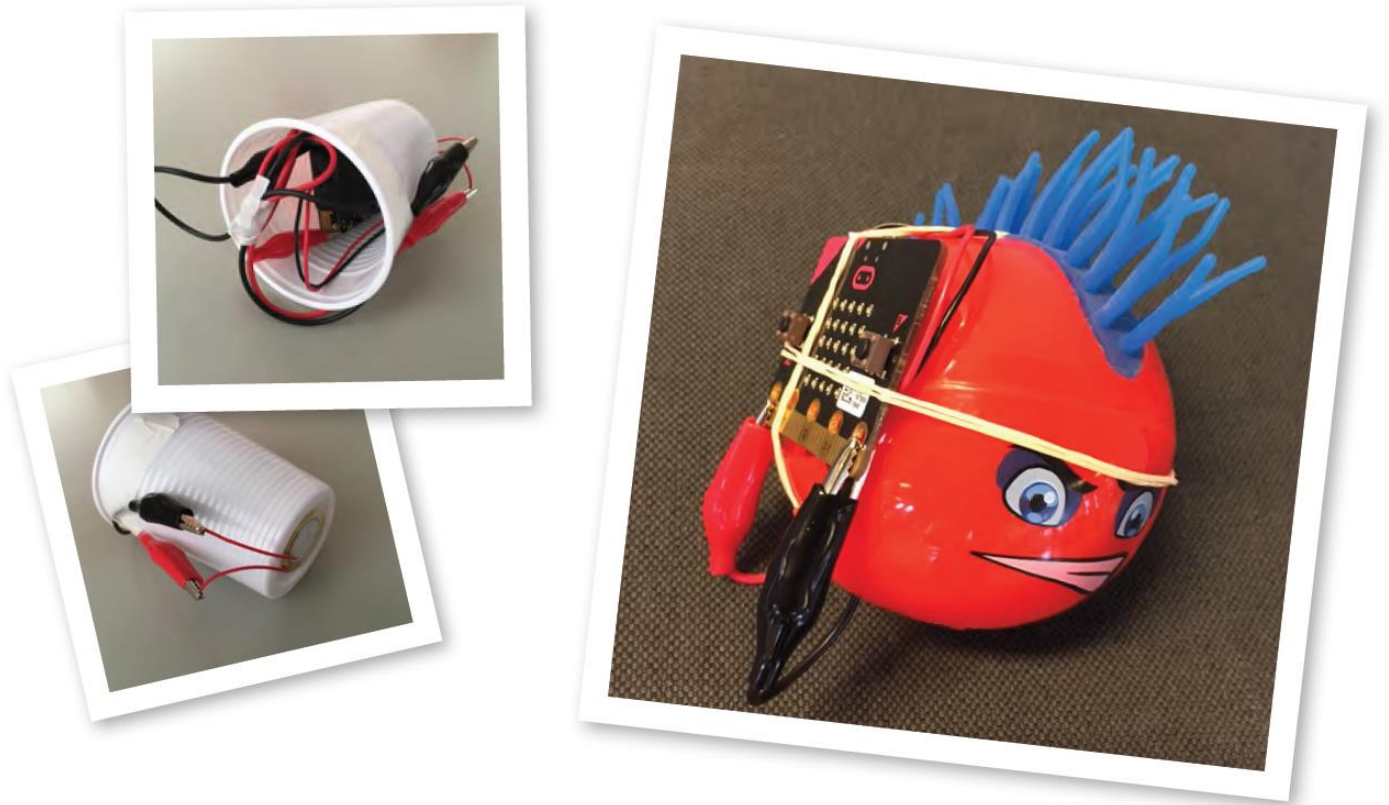


Maar als je goed kijkt zie je hoe het moet. #geenpaniek



Hij klinkt harder als je 'm op een bekertje plak!

Deze hele boel wikkel je in bubbeltjesplastic, je propt het in een bekertje of in een oude bal.



Als je nu overgooit hoor je de zoemer als je te hard gooit...