



Mayo

Calliope Challenge

Dados divertidos: Tableta

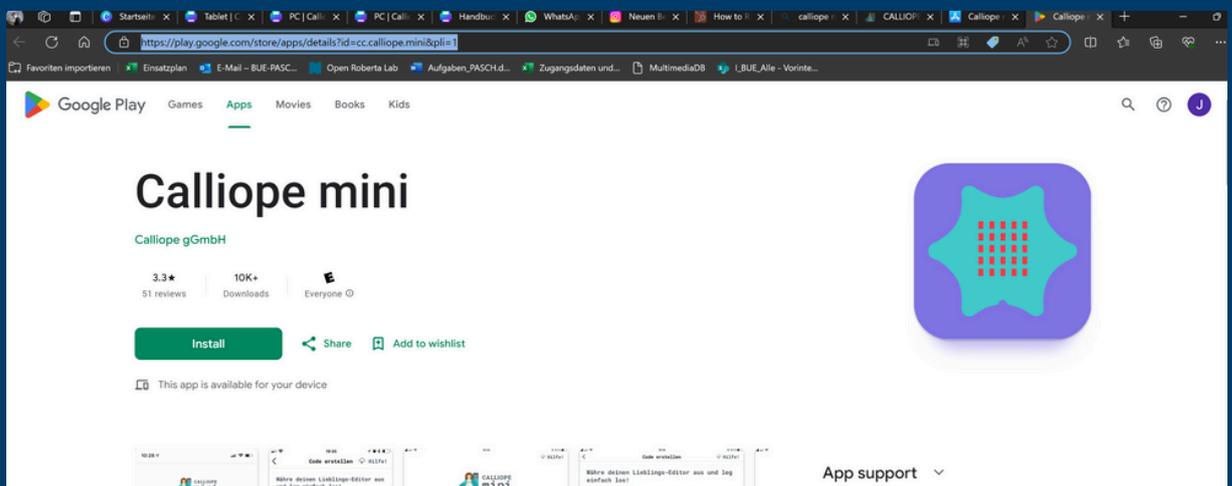


Instrucciones



Paso 1

- Descargue la siguiente aplicación en su tableta:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=cc.calliope.mini&pli=1> o para iPad:
<https://apps.apple.com/de/app/calliope-mini/id1309545545>

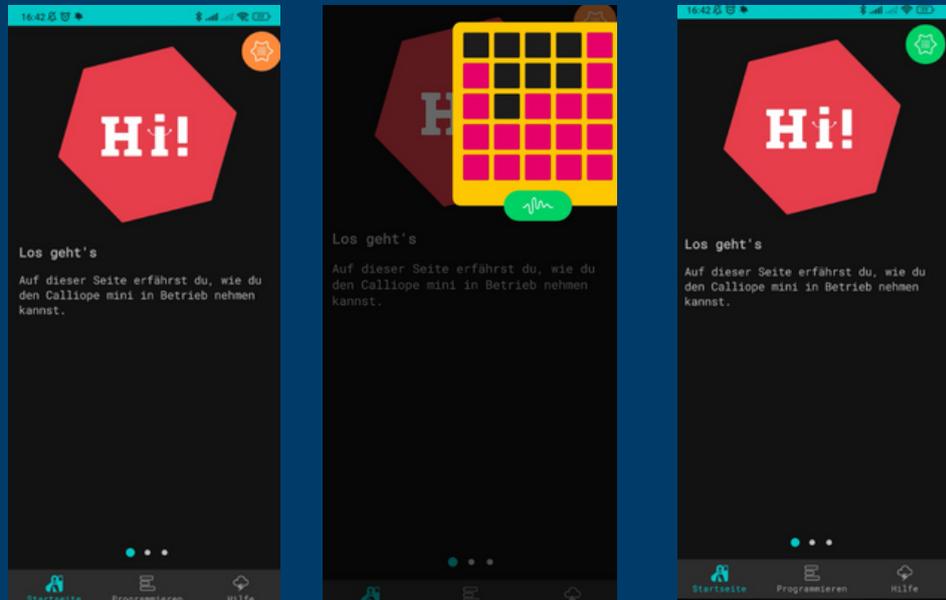


- **Conecta la caja de pilas a Calliope Mini**
Enciende el Bluetooth de tu tableta y abre la aplicación Calliope Mini.

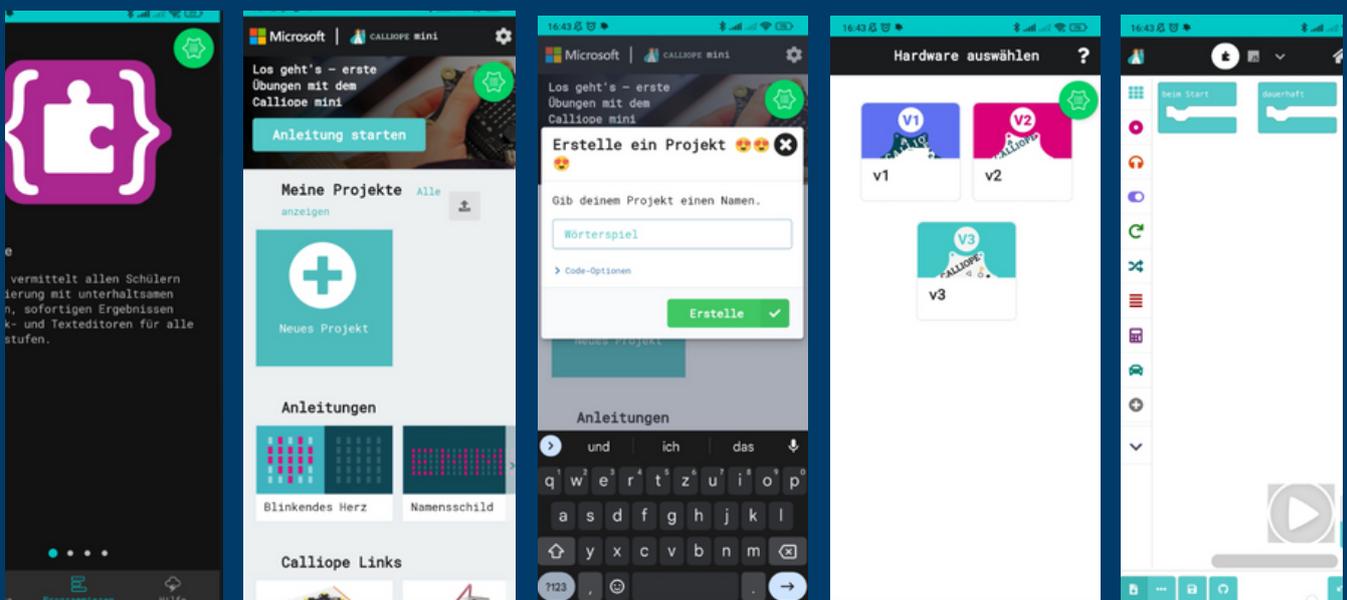


- Lleve a cabo las siguientes instrucciones en el Calliope Mini:
 - Mantenga pulsados los botones A+B
 - Pulse el botón de reinicio durante 1 segundo más
 - Mantenga pulsados los botones A+B hasta que la animación Bluetooth haya finalizado
- Aparece un patrón de identificación en Calliope mini

- Haga clic en el botón situado en la parte superior derecha de la aplicación Calliope Mini.
- Transfiera el patrón mostrado por el Calliope y haga clic en el botón verde de abajo
- Si la conexión se ha realizado correctamente, el botón de la esquina se vuelve verde



- Seleccione la segunda pestaña “Programmieren”
- Haga clic en “MakeCode”
- Haga clic en “Neues Projekt” y da un nombre al proyecto
- Selecciona "v1"

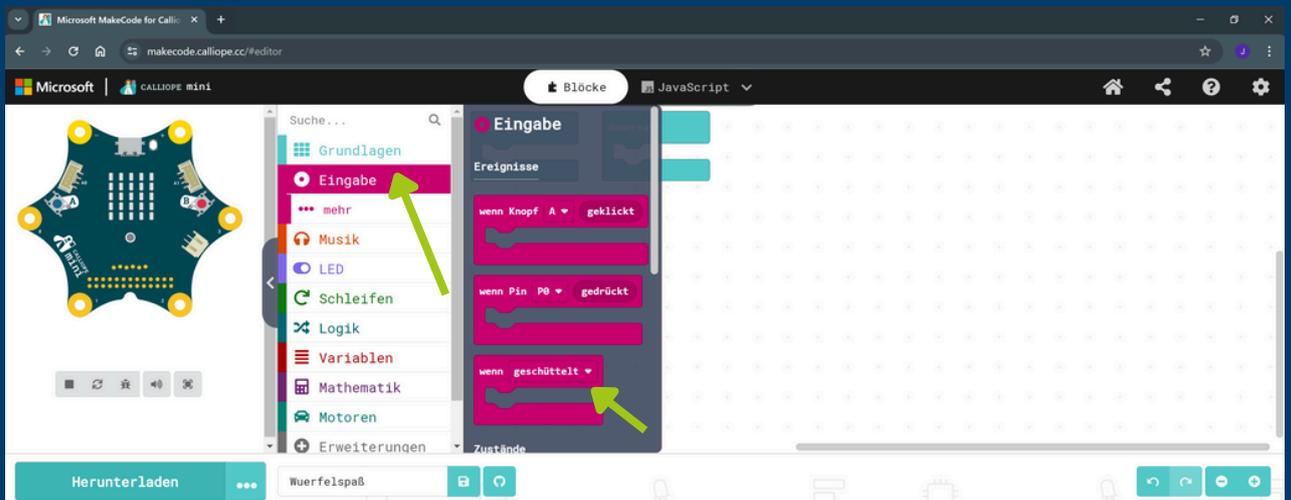


- En la captura de pantalla de la derecha puede ver con qué programa va a trabajar.

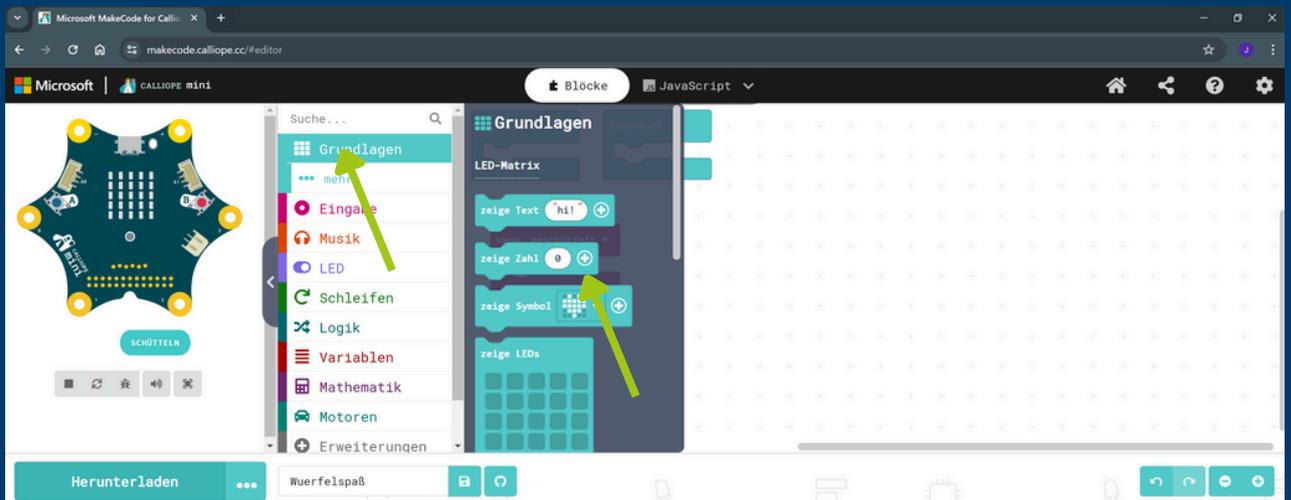
Paso 2: El Challenge

La entrada es una categoría de funciones de Calliope.

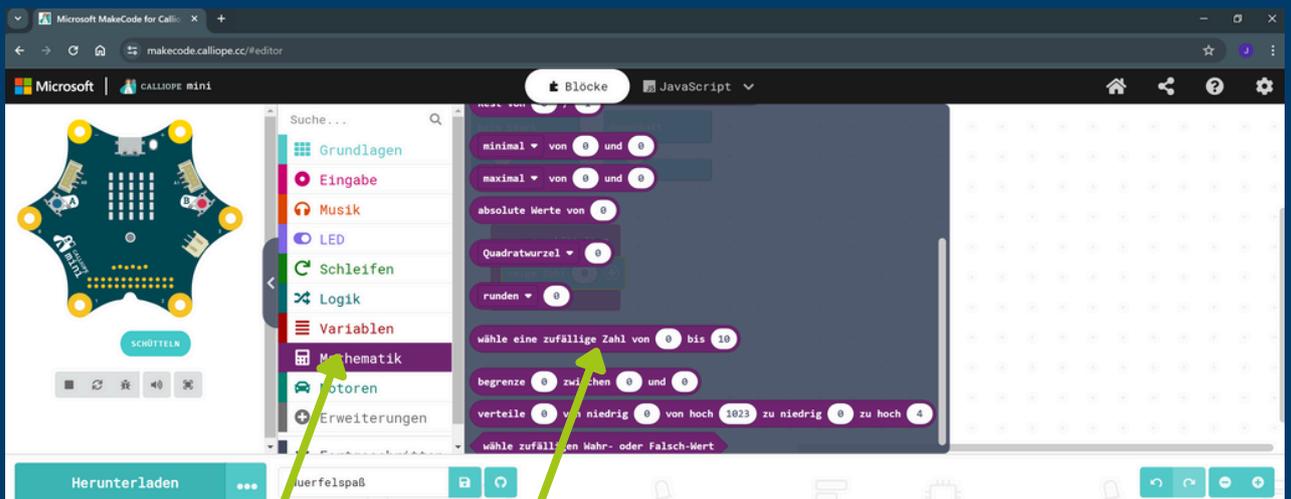
- Seleccione Intro y luego "wenn geschüttelt".



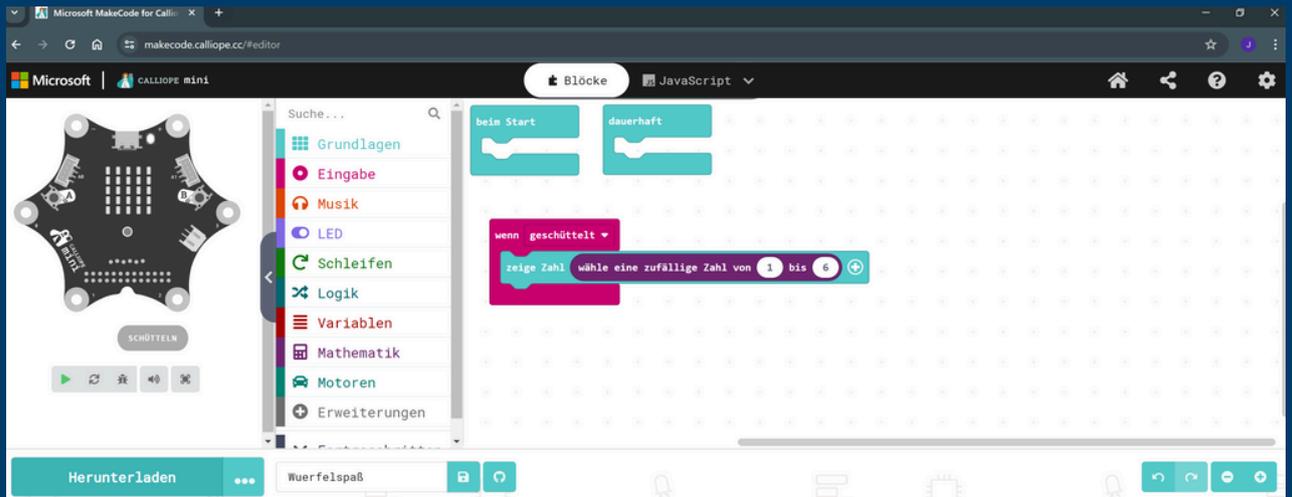
- Elija lo básico y "Zeige Zahl".
- Añádelo a "Wenn geschüttelt".



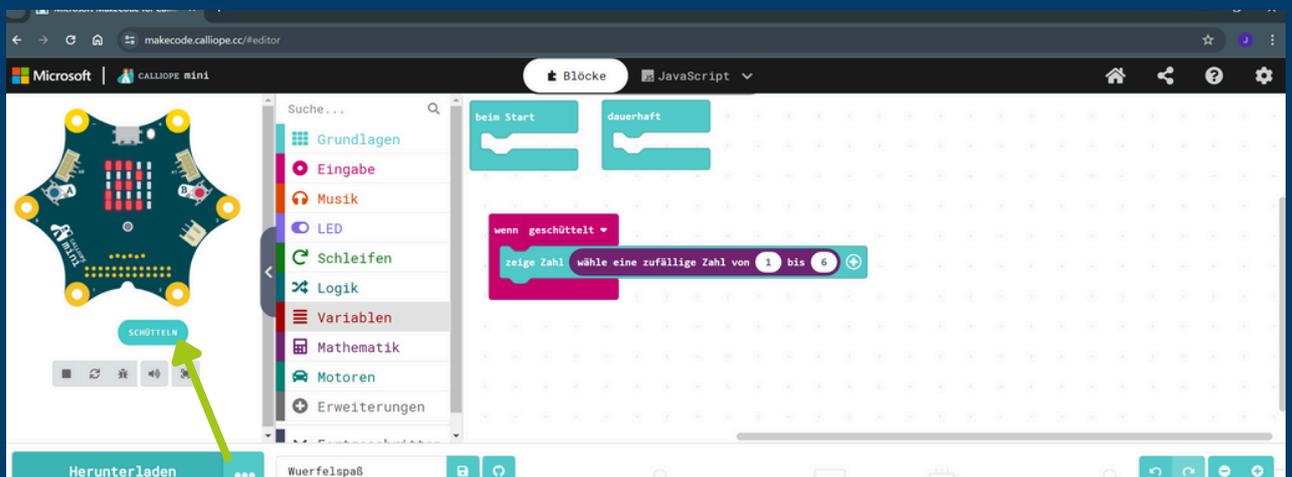
- Elige matemáticas y "wähle eine zufällige Zahl".
- Añádelo a "Zeige Zahl hinzu".



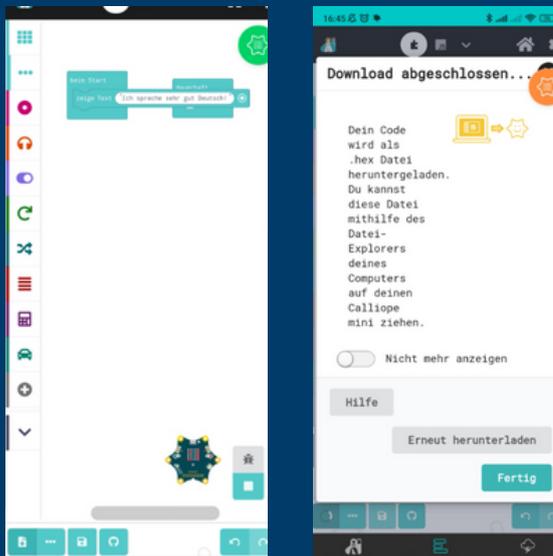
- **Ahora selecciona un número del "1" al "6".**



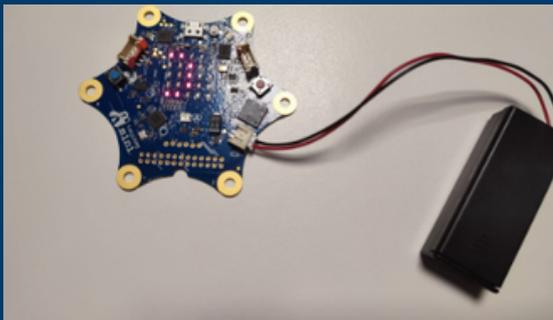
- **Vea la demostración de la izquierda y pulse "Schütteln".**



Paso 3: Transferir código



- Haga clic en el botón de descarga de la parte inferior izquierda
- Haga clic en “Fertig” y Calliope Mini ejecuta el programa



Paso 4: Tarea alemana

- Grábate jugando a los dados solo o en pareja.
- Tira los dados una vez con Calliope Mini.
- Di a la cámara qué número has sacado.
- Di quién ha sacado el mayor número y gana.

