

# Scratch met micro:bit 2

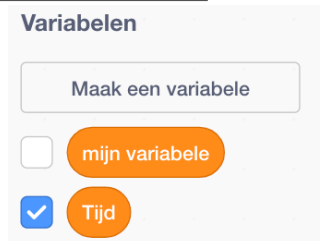
Bij veel spelletjes in Scratch is de tijd die je nodig hebt belangrijk. In deze opdracht gaan we een variabele gebruiken om de verlopen tijd te meten.

## Kies voor een nieuw bestand

De achtergrond en de sprite zijn nu even niet van belang. Je mag ze wel veranderen, maar in deze opdracht doen we er niets mee.

## Maak een variabele met de naam 'Tijd'

Klik daarvoor in het veld met de naam 'Maak een variabele' en geeft de naam 'Tijd' op. Een variabele wordt standaard op het toneel getoond.

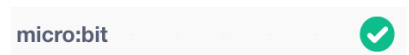


## Controleer nog even of de micro:bit gekoppeld is

Om te kunnen werken met de micro:bit moeten er een paar aansluitingen worden gemaakt. Tijdens de voorbereiding van deze les hebben de begeleiders deze aansluitingen al gemaakt. Als je de uitbreiding voor de micro:bit hebt/is geladen dan zie je in de bovenrand:

Belangrijk is het vinkje in een groen rondje!

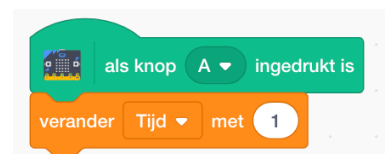
Je kunt dat vinkje zien als je in de linkerkantlijn kiest voor de uitbreiding micro:bit.



## Test de klok

Schrijf de code om de tijd met 1 seconde te verhogen als er op de knop A wordt geklikt.

**Voordat je verder gaat: test de code!**



## Laat de klok lopen

De klok wordt op nul gezet en gestart door een klik op de groene vlag. In de herhaal lus wordt de tijd met 1 verhoogd waarna 1 seconde wordt gepauzeerd.

Loopt de klok een beetje op tijd? Een kleine afwijking mag.

**Voordat je verder gaat: test de code!**



## Stop de klok

Met de knop B op de micro:bit laten we klok stoppen.

