

## 6. hodina – bezdrôtová komunikácia – odosielanie čísel a hodnôt

### Opakovanie

Čo je naprogramované na obrázku? Vysvetli bezdrôtovú komunikáciu.

Čo môžeme odosielať? Minulú hodinu sme odosieli reťazec.

učiteľ - vysielateľ	žiak - prijímač

Cézarova šifra pre  $n = 3$ :

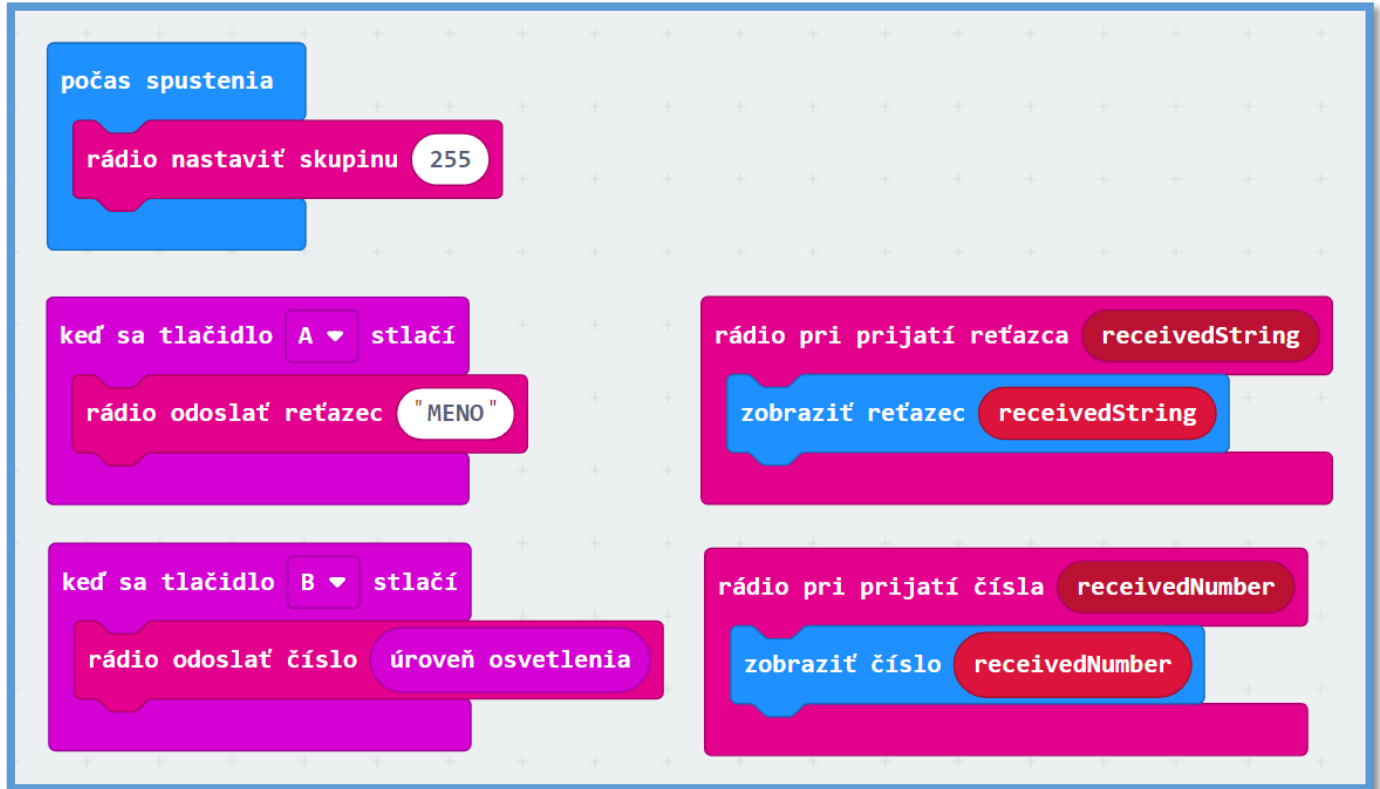
Vstup	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Výstup	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

### Bezdrôtová komunikácia – odosielať a prijímať číslo – práca v dvojiciach

**Zadanie:** Dvojica si nastaví rovnakú skupinu. Naprogramuj micro:bity, aby odosieli číslo (teplotu) a prijímali číslo (teplotu). Rovnaký program nahraj na oba micro:bity.

**Zadanie:** Dvojica si nastaví rovnakú skupinu. Naprogramuj micro:bity, aby pri stlačení tlačidla A odosielali reťazec (správu) a pri stlačení tlačidla B, aby odosielali číslo - úroveň osvetlenia a tiež, aby to vedeli prijať. Rovnaký program nahraj na oba micro:bity.

**Riešenie:**



### Bezdrôtová komunikácia – odosielať a prijímať hodnotu – [multi editor](#)

Doteraz sme priamo zobrazovali obsah odosielaných správ (reťazce, čísla). Teraz skúsime naprogramovať odosielanie šťastného alebo smutného smajlíka, ktorý sa bude zobrazovať na druhom micro:bite. Smajlíkov nie je možné posielat' bezdrôtovými správami a preto musíme zvoliť iný prístup. Musíme to diaľkovo ovládať posielaním čísel.

Budeme posielat' čísla 1 a 2 pri stlačení čísel A a B (1 → 😊, 2 → ☹).

Otvoríme si prostredie [MakeCode multi editor](#), keďže budeme tvoriť 2 rôzne programy.

Kde všade sa využíva diaľkové ovládanie?

### Smajlíky - ovládač

```

počas spustenia
  rádio nastaviť skupinu 100

keď sa tlačidlo A ▼ stlačí
  rádio odoslať číslo 1

keď sa tlačidlo B ▼ stlačí
  rádio odoslať číslo 2
  
```

### Smajlíky - prijímač

```

počas spustenia
  rádio nastaviť skupinu 100

rádio pri prijatí čísla receivedNumber
  ak receivedNumber = 1 potom
    zobrazíť ikonu [smajlík]
  inak ak receivedNumber = 2 potom
    zobrazíť ikonu [smajlík]
  +
  
```

**Zadanie:** Dvojica si nastaví rovnakú skupinu. Dopln predchádzajúci program, aby pri stlačení tlačidiel A+B, sa na druhom micro:bite spustila nejaká animácia.