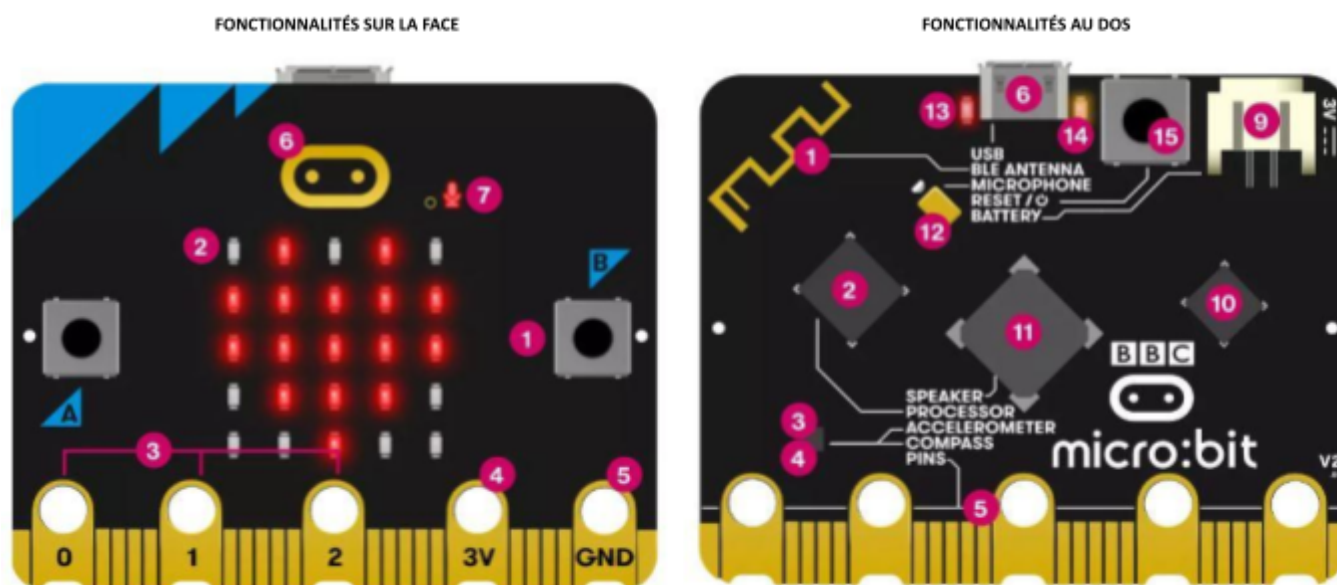
	<h1>Comment créer un jeu avec une carte micro:bit?</h1>	Cycle 4
<h2>Comment fonctionne une carte micro:bit?</h2>		
CT 6.2 Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet, identifier les entrées et sorties.		
CT 2.2 Identifier les flux d'information sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent.		

- D'après les informations se trouvant dans le lien suivant (<https://microbit.org/fr/get-started/user-guide/overview/>) et de la carte micro:bit à votre disposition **complète correctement les repères dans le tableau ci-dessous et indique les fonctions de chaque élément** :



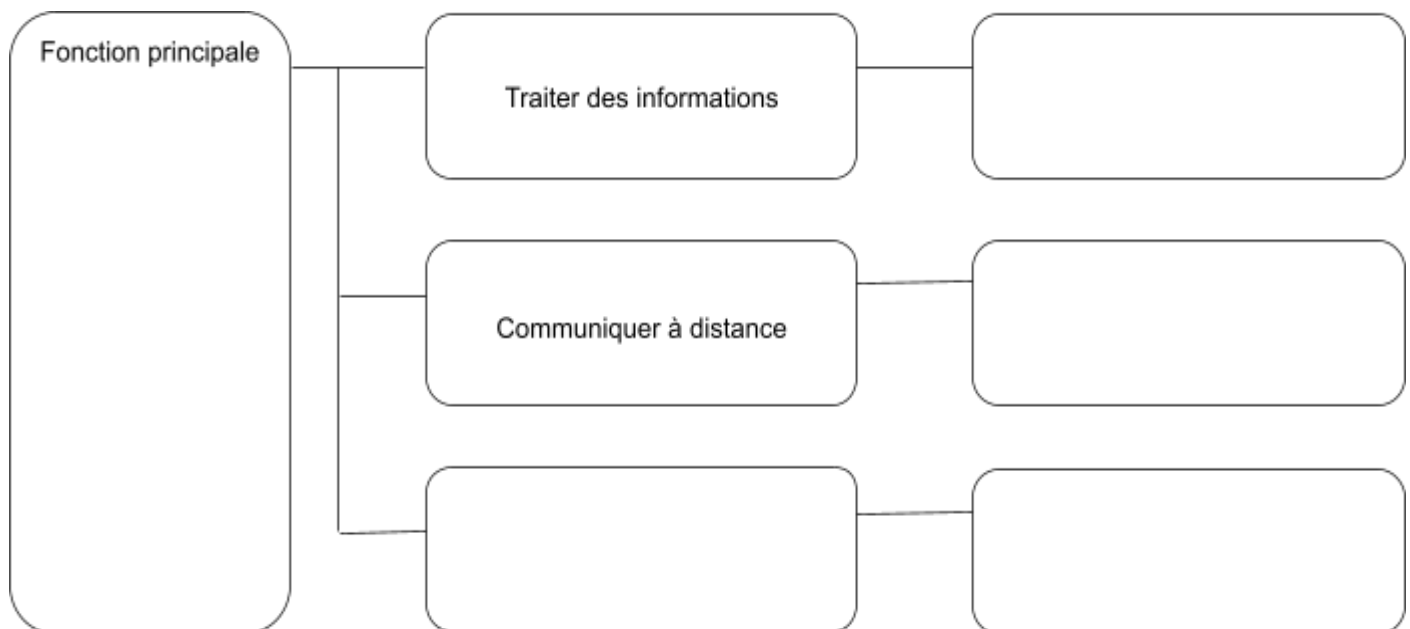
DOS DE LA CARTE	Repère	Désignation	Fonction
	1	Antenne radio et bluetooth	Permet de communiquer avec d'autres appareils
		Processeur et Capteur de Temp.	
		Boussole	
	4		
		Broches	
		Prise micro USB	
		Prise de batterie	
		Puce d'interface USB	
	11		
		Microphone	
		LED d'alimentation rouge	
		LED USB Jaune	
		Bouton réinitialisation et marche/arrêt	

FACE DE LA CARTE	Repère	Désignation	Fonction
		Boutons	
		Ecran LED et capteur de lumière	
	3		
		Broche 3 volts	
		Broches de masse	
		Logo Tactile	
	7	LED du microphone	Permet de signaler l'ouverture du microphone

## 2. Fonctions et solutions techniques

Vous allez donc programmer votre carte micro:bit afin de réaliser un jeu de dés et autre.

**Complète les fonctions et les solutions techniques du système** (voir les aides sur l'ENT)



## 3. La chaîne de l'information

Place les solutions techniques (utilise les aides sur l'ENT)

