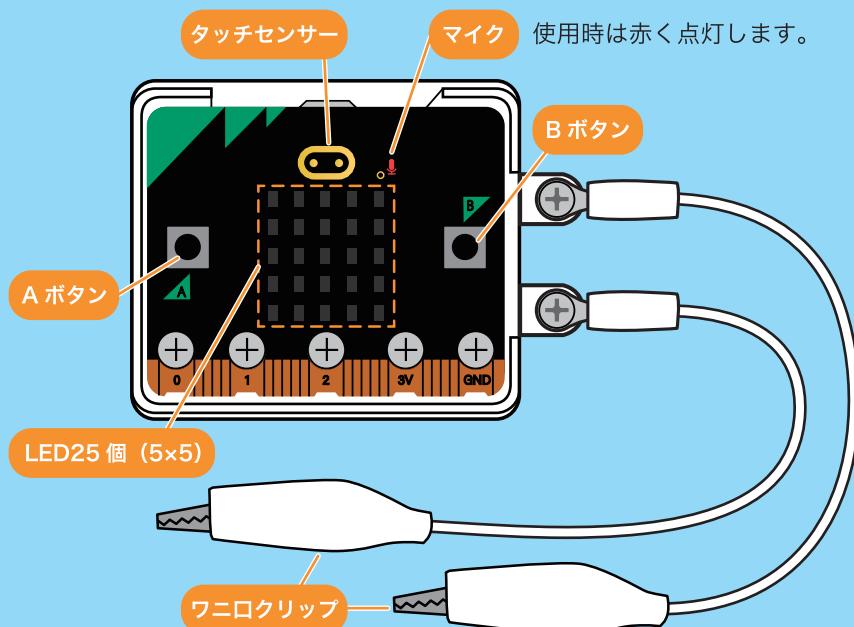


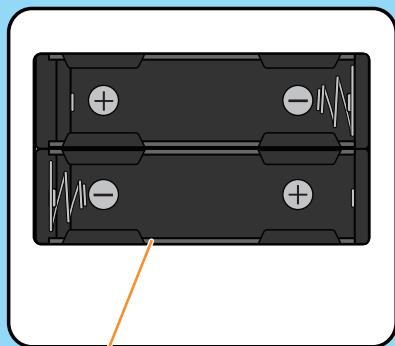
本体の各部について



■正面

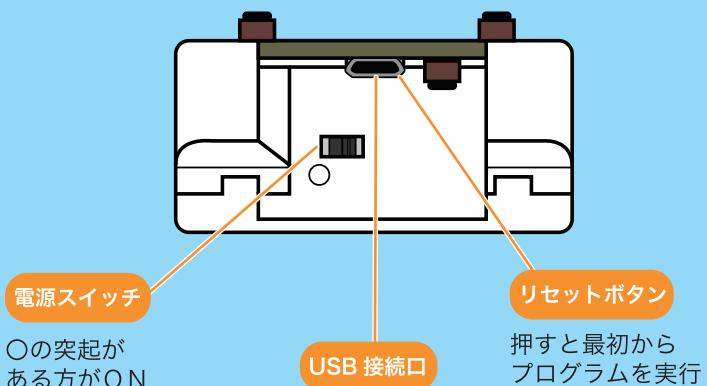


■裏面（電池ボックス）

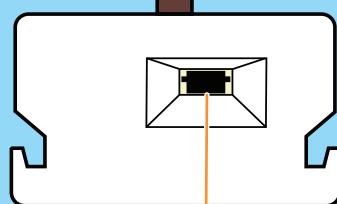


電池ボックス 単4アルカリ乾電池2本

■側面



■側面



拡張コネクタ

外部センサーの取り付け口

●センサー一覧

明るさセンサー 光の量を検知できます。25個のLEDとしても機能します。

温度センサー micro:bit の温度を測ることができます。

磁力センサー 磁石等を近づけた際にその磁力を検知できる他、方角を調べることもできます。

タッチセンサー マークに触ると反応します。

加速度センサー（傾きセンサー） micro:bit 本体の揺れや傾きを検知できます。

※タッチセンサーは micro:bit ver.2 のみの機能です。

●その他機能

スピーカー 音がでるようなプログラムを作った場合に音を出すことができます。

マイク機能 音を拾うことができます。音が鳴った時に反応するプログラムが作れます。

拡張コネクタ 人感センサーをつなぐ際に使用します。

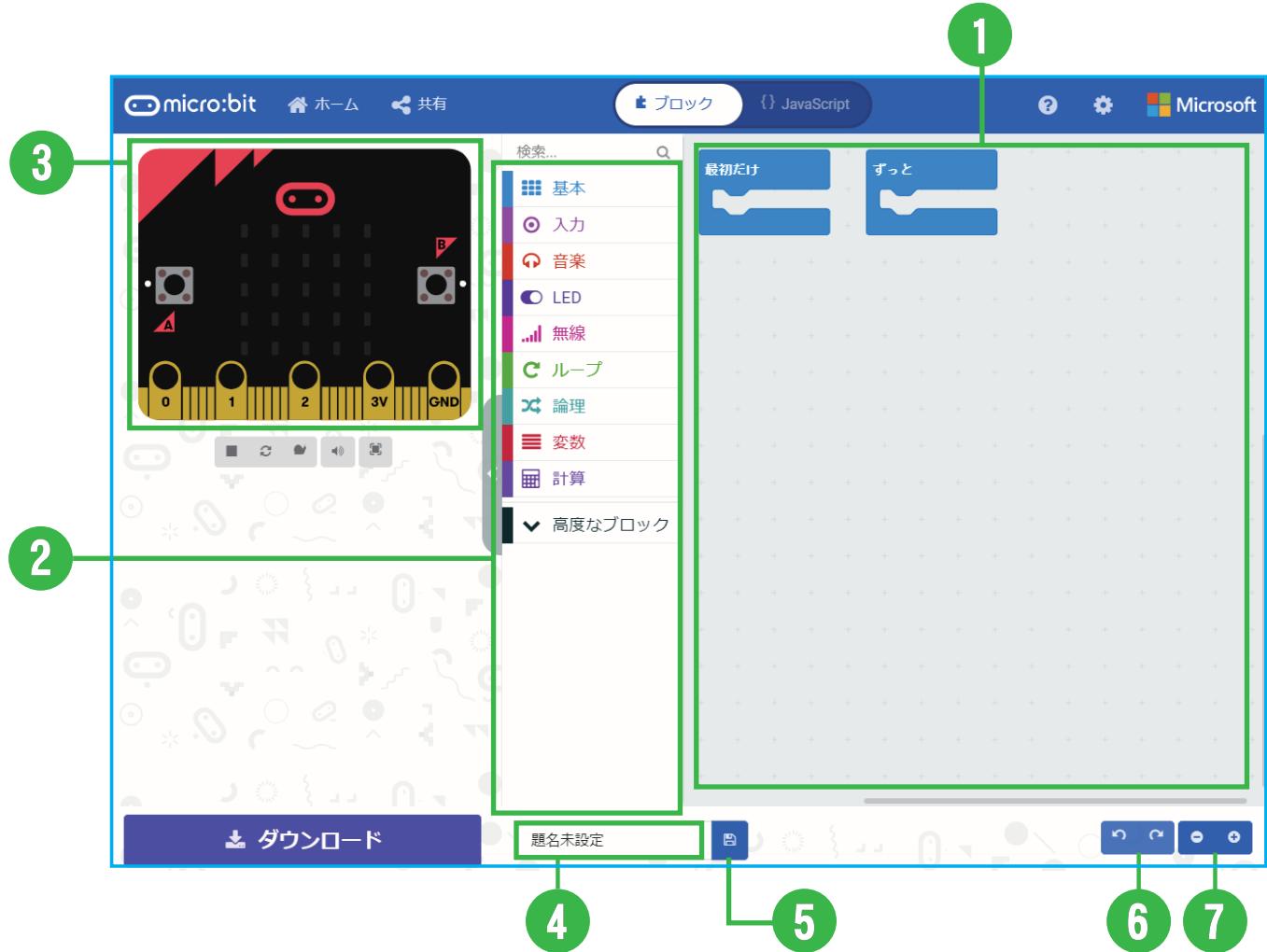
電池ボックス 本体の裏側に内蔵されています。micro:bit の電源となります。

ワニロクリップ 外部回路に挟むことでその回路の制御ができるようになります。

無線通信アンテナ micro:bit 間で通信したり、アプリを使って Bluetooth でプログラミングを行う際に使用します。

※マイク機能は micro:bit ver2 のみの機能です。

●プログラミング画面の見かた



1 [プログラミングエリア]

プログラムを作るブロックを組むためのスペースです。「最初だけ」と「ずっと」という二つのブロックがはじめから設置されています。

2 [ツールボックス]

プログラミングをするための各種ブロックが入っています。

3 [シミュレーター]

プログラミングエリアで組んだプログラムが、どのように動作するかを確認できます。

4 プロジェクト名を入力します。保存したプログラムは、ここに入力した名前になります。

5 組みあがったプログラムを保存するボタンです。

6 作業を元に戻す、元に戻したものを取り戻すボタンです。

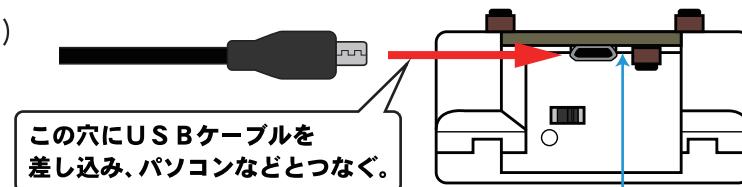
7 プログラミングエリアの拡大・縮小ボタンです。

プログラミングの流れ

●ウェブブラウザ版

ウェブブラウザ版でプログラミングを行うには、USBポートのあるパソコン、又はタブレットが必要です。

- micro:bit とパソコン（又はタブレット）を付属のマイクロ USB ケーブルでつなぎます。



micro:bit と電源のついたパソコンなどをつなぐと自動的に micro:bit の電源が入ります。
パソコンなどをつないでいない時は、電池ボックスの乾電池が電源となります。

電源のついたパソコンなどと micro:bit をつないでいる間、USB 接続口横のオレンジランプが点灯します。

- インターネットに接続されたパソコン、又はタブレットでブラウザを開き、micro:bit 用のプログラミングソフト、「Make Code」のページにアクセスします。

ページアドレス : <https://makecode.microbit.org/>

- Make Code のトップ画面が表示されます。
マイプロジェクトから新しいプロジェクトをクリックしてプログラミングを始めます。

新しくプログラムを作成する時は、まず
「新しいプロジェクト」からスタートします。

過去に作成したプログラムは、パソコン又はタブレットに保存されたインターネット一時ファイルによって、新しいプロジェクトの横に表示されます。
クリックすることで続きからプログラムを開くことができます。インターネット一時ファイルを消去するとこのデータは消去されます。

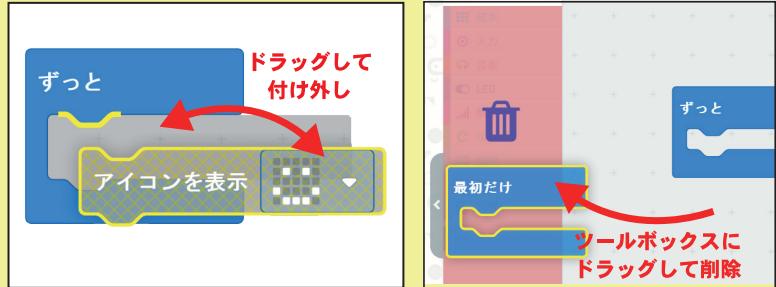
●プログラミングをしてみよう

1. 画面中央のツールボックスには、項目ごとにロックが入っています。ツールボックスの中から使いたいロックを選びクリック、またはロックをそのままプログラミングエリアにドラッグ＆ドロップします。
2. プログラミングエリアに表示されたロックを、他のロックへドラッグ＆ドロップするとロック同士がくっつきます。
ロック同士を組み合わせ、プログラムを作っていくします。



ロックの動かし方

ロックをドラッグして、片方のロックに差し込むようにして組み合わせていきます。
ロックを外す時も同様に、外したいロックをドラッグさせます。
プログラミングエリア内のロックは、ツールボックスまでドラッグするとゴミ箱に捨てることが出来ます。



3. 作ったプログラムは、画面左上のシミュレーターでどのように動作するのか確認することができます。

●組んだプログラミングを micro:bit に書き込む

4. プログラムに名前を付け、すぐ右にある保存ボタンをクリックすると、パソコン内の [ダウンロード] フォルダに hex という拡張子がついたプログラムデータが保存されます。このデータは開くことができず、micro:bit にプログラムを書き込む専用のファイルとなります。
5. 保存した .hex データをパソコン上に表示されている micro:bit にドラッグ＆ドロップすると、micro:bit 内にプログラムデータが書き込まれます。プログラムが書き込まれている間、micro:bit の USB 接続口横のオレンジのランプが点滅します。オレンジのランプの点滅が止まればプログラムの書き込みは完了です。



micro:bit にプログラムを書き込んでいる間は、オレンジのランプの点滅が終わるまで
micro:bit を USB ケーブルから引き抜かないでください。