

Öntözővezérlő modell

1. lépés: A kijelző alján (középen) világít egy mozdulatlan pont (a sprite).

Ez jelzi a vizet a talajban. Minden rendben, a növény nem szomjas.

Készítsd el a vízcsepp és a szomjas változókat! (ne használd a magyar abc ékezetes betűit a változó nevében) Válaszd ki a változók blokkcsoportból a vízcsepp legyen 0 és a szomjas legyen 0 blokkokat és illeszd be az indításkor blokkba! Módosítsd a vízcsepp legyen 0 esetében a 0 értéket, add meg a sprite-elem kiinduló koordinátáit a minta szerint!



2. lépés: A vízhiány szimulálása Amikor megnyomják az A gombot, a „talaj kiszárad”. A sprite felugrik a legfelső sorba és villogni kezd. Ez egy segélykiáltás: „Kérlek, locsolj meg!”. Készítsd el a kódot a minta szerint!



3. lépés: Az öntözés és a fenntarthatósági „szűrő”. Amikor megnyomjuk a B gombot (öntözés), a Micro:bit egy logikai vizsgálatot végez el. HA a növény tényleg szomjas (villog a pont): A gép engedélyezi a vizet. Megjelenik egy pipa, a sprite pedig visszaugrik az alsó sorba és megnyugszik (nem villog tovább).

HA a növény NEM szomjas (nem villog a pont): Itt lép be a fenntarthatóság. Hiába próbálunk locsolni, a Micro:bit egy X-et mutat és kiírja: „STOP PAZARLAS”. A rendszer nem engedi ki a vizet, mert a talajban még van nedvesség. Készítsd el a kódot a minta alapján!

```
amikor a(z) B gomb lenyomva
  ha szomjas = 1 akkor
    szomjas legyen 0
    vizcsepp y értéke legyen 4
    vizcsepp villog értéke legyen 0
    ikon megjelenítése
    500 ms szünet
    kijelző letörlése
  különben
    ikon megjelenítése
    "STOP PAZARLAS" szöveg kiírása
    kijelző letörlése
```