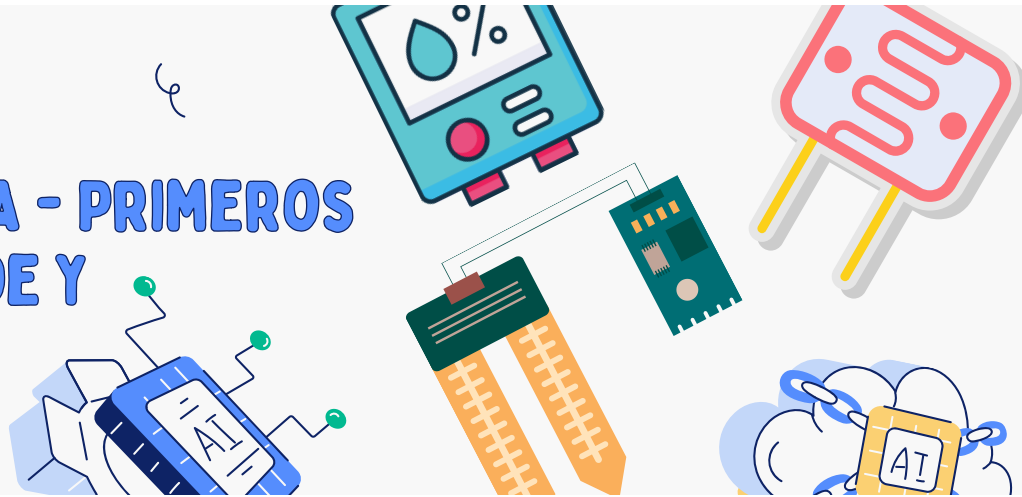


GUÍA INTRODUCTORIA - PRIMEROS PASOS EN MAKECODE Y MICRO:BIT



OBJETIVO:

Aprender a ingresar a la plataforma de programación, utilizar el simulador virtual y transferir el código a la placa física.

PARTE 1. ¿CÓMO INGRESAR A MAKECODE?

MakeCode de Microsoft es la plataforma oficial para programar la micro:bit. Lo mejor de todo es que **no necesitas crear un usuario ni usar contraseñas**.

Si tienes internet:

Abre tu navegador web y entra a makecode.microbit.org. Tus proyectos se guardarán automáticamente en la memoria del navegador.

Para el aula sin conectividad:

Descarga previamente la aplicación "MakeCode offline" en los computadores del colegio. Funciona exactamente igual, permitiendo programar sin depender de una red wifi.

PARTE 2: CREANDO TU PRIMER PROYECTO

1. Haz clic en el botón morado gigante que dice **"+ Nuevo Proyecto"**.
2. Ponle un nombre a tu código (por ejemplo: "Prueba Luz") y presiona "Crear".
3. Llegarás al área de trabajo. A la izquierda verás una **micro:bit virtual** (el simulador), en el centro las **categorías de bloques** (colores) y a la derecha el **lienzo** donde armarás tu código.

PARTE 3: ¿CÓMO USAR LA MICRO:BIT VIRTUAL?

El simulador a la izquierda es tu mejor herramienta de prueba. Todo lo que programes con los bloques aparecerá mágicamente allí.

- Si programas un sensor de luz, aparecerá un sol virtual en el simulador. Al moverlo con el mouse, podrás ver cómo reacciona tu código como si estuviera en el mundo real.

PARTE 4: ¿CÓMO CONECTAR Y PASAR EL CÓDIGO A LA MICRO:BIT FÍSICA?

Conecta tu placa micro:bit al computador utilizando el cable USB.

En la pantalla de tu computador, en la parte inferior izquierda de MakeCode, haz clic en el botón morado **"Descargar"**.

Se descargará un archivo con terminación **.hex**.

Abre la carpeta de "Descargas" de tu computador. Verás que la micro:bit aparece conectada como si fuera una memoria USB tradicional (llamada MICROBIT).

Copia el archivo .hex y pégalo (o arrástralo) dentro de la unidad MICROBIT.

La luz amarilla de la placa parpadeará por unos segundos. Cuando termine, ¡tu programa estará ejecutándose en la vida real!