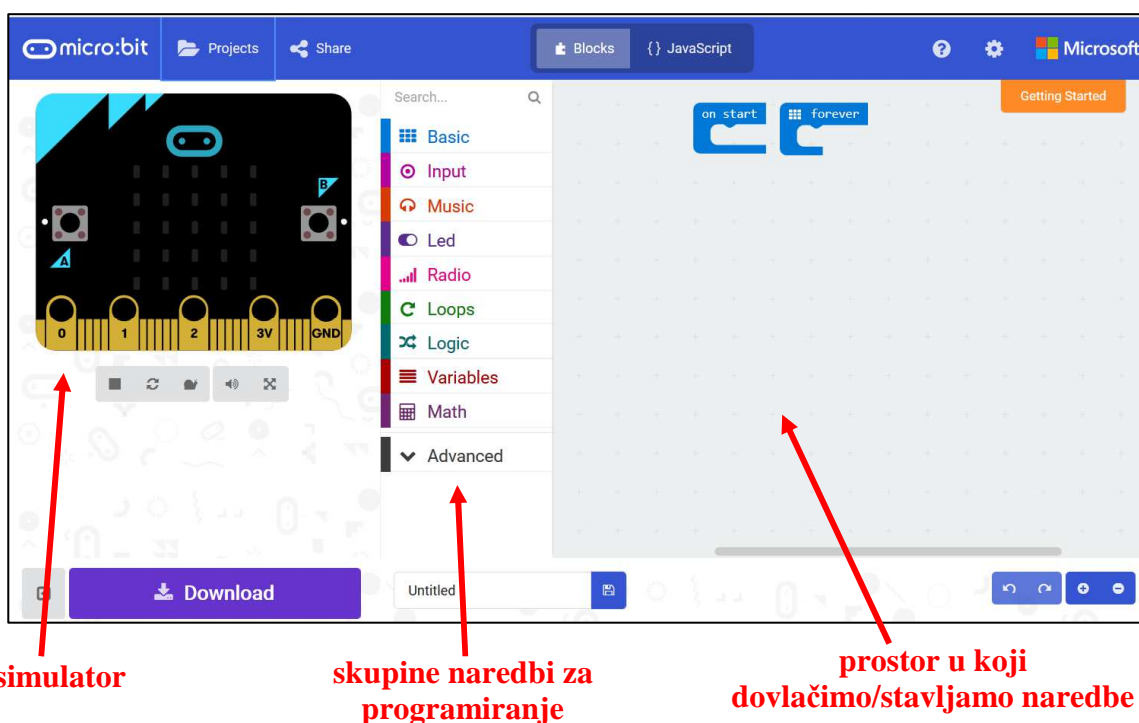


## Kako hex datoteku pokrenuti na micro:bit simulatoru

Micro:bit simulator je dio micro:bit editora koji se nalazi na <https://makecode.microbit.org/>.



Micro:bit editor koristimo da bismo napravili program za micro:bit. Za vrijeme izrade programa, u micro:bit simulatoru odmah možemo isprobavati kako program radi.

Kad izradimo program za micro:bit i kad ga preuzmemo/downloadamo na računalo, taj program tj. datoteka imat će nastavak/ekstenziju hex.

Također, u editor možemo ubaciti već gotovi program, tj. već gotovu hex datoteku koju smo možda pronašli negdje na internetu, dobili e-mailom i sl. Nakon toga na simulatoru možemo vidjeti kako taj program radi, a isto tako možemo vršiti i izmjene u programu i tako napraviti novi program prilagođen našim potrebama.

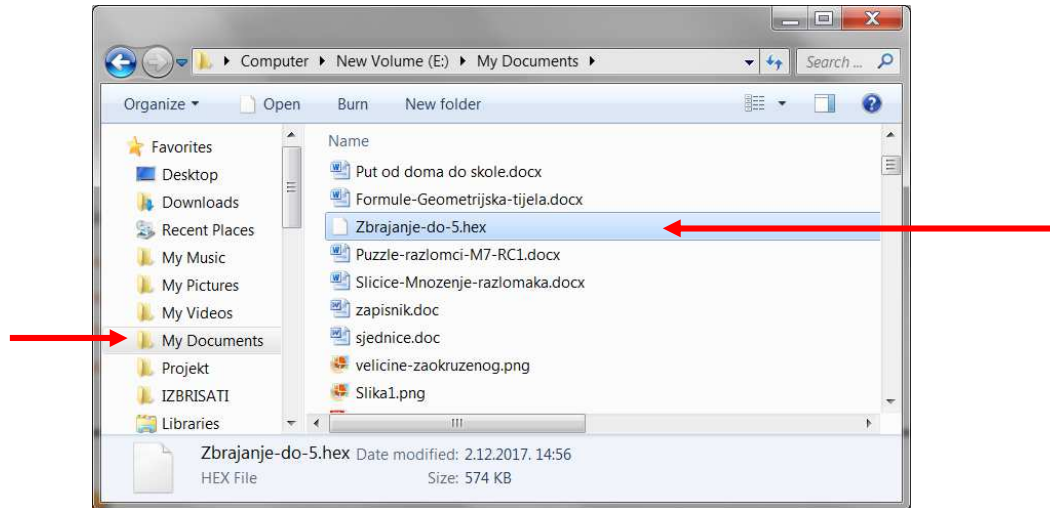
Ako nemamo micro:bit, a želimo vidjeti kako neka hex datoteka radi, simulator nam upravo to omogućava.

Slijedi opis kako hex datoteku pokrenuti na micro:bit simulatoru.

### 1. Hex datoteku preuzmemo na računalo.

Ako smo hex datoteku našli na internetu, dobili ju e-mailom i sl., prvo ju moramo preuzeti (downloadati) na računalo u neku mapu/folder.

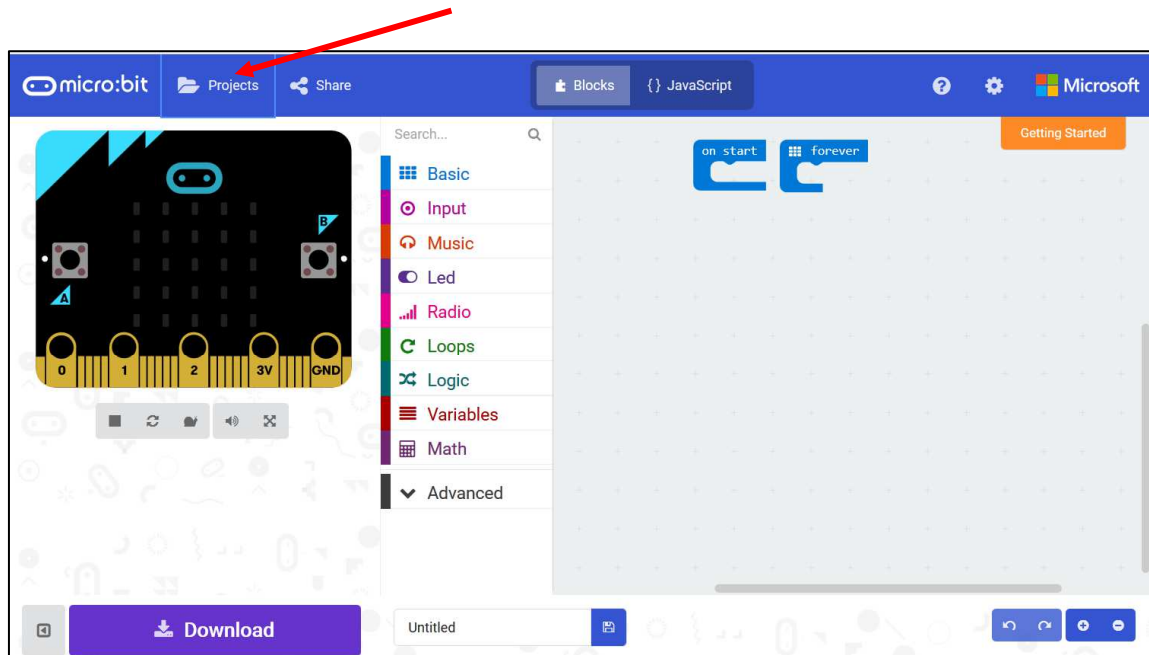
Na slici je prikazana hex datoteka *Zbrajanje-do-5.hex* preuzeta u mapu *My Documents*.



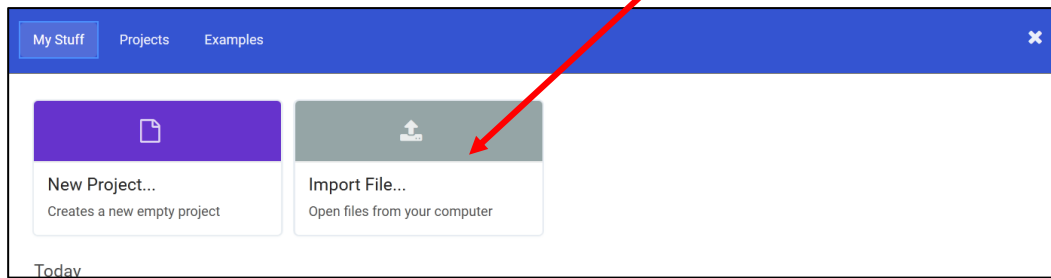
Napomena: U internet preglednicima često je namješteno da se datoteke automatski preuzimaju u mapu Preuzimanja (Downloads), no ako ste preglednik drugačije podesili, možete ju preuzeti u bilo koju (željenu) mapu.

### 2. U internet pregledniku (npr. Chromeu, Mozilla Firefoxu, Operi i sl.) otvorimo stranicu <https://makecode.microbit.org/>.

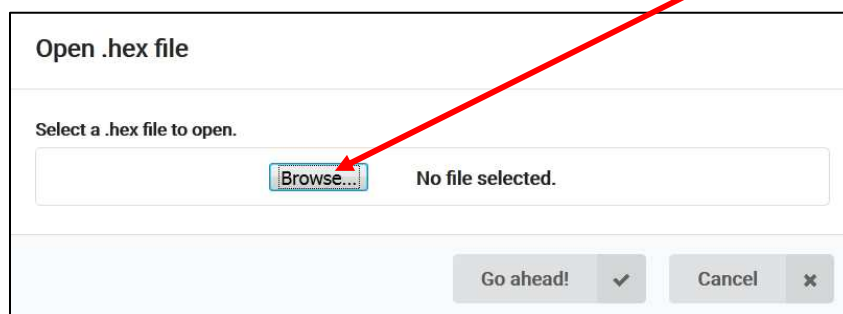
### 3. Na toj stranici kliknemo na "Projects".



4. Zatim kliknemo na "Import File..."

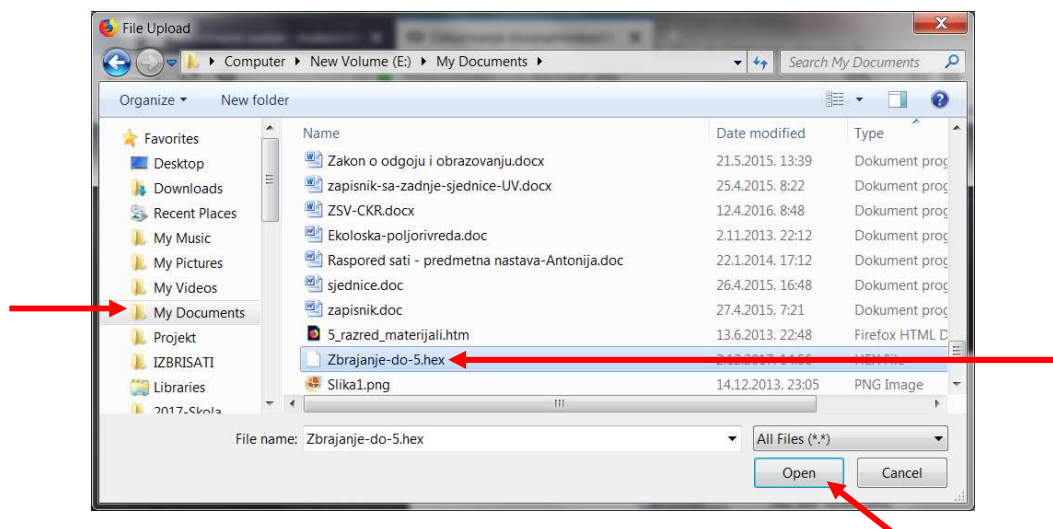


5. Kliknemo na "Browse..."

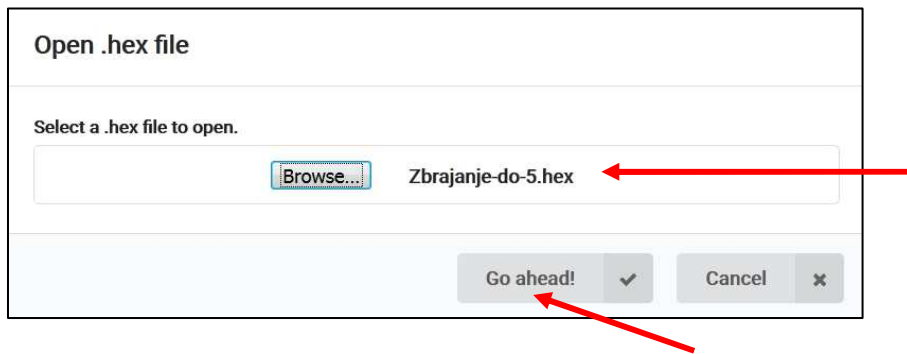


6. Nakon klika na "Browse..." otvara nam se pregled datoteka koje imamo na našem računalu.

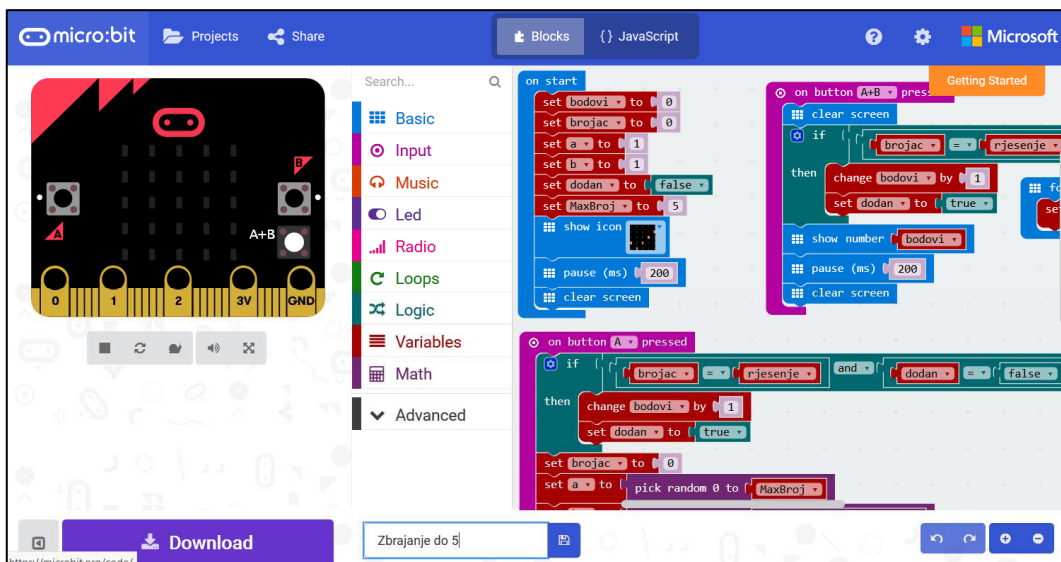
Otvorimo mapu u kojoj se nalazi naša hex datoteka (na donjoj slici to je mapa *My Documents*), zatim kliknemo na željenu hex datoteku (na donjoj slici to je *Zbrajanje-do-5.hex*), i kliknemo na gumb **Open**.



7. Time nam se ponovo otvorio prozor kakav smo imali u koraku 5., no sad u njemu piše i ime naše hex datoteke.  
**Kliknemo na "Go ahead!"**.



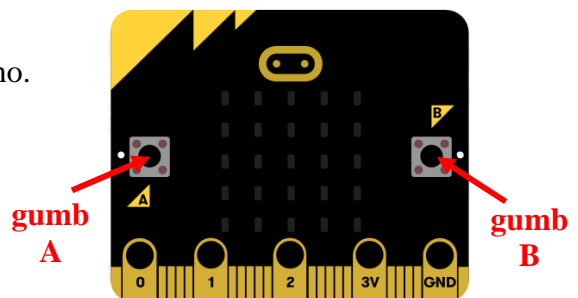
8. Otvorio nam se micro:bit editor i u njemu hex datoteka koju smo odabrali.



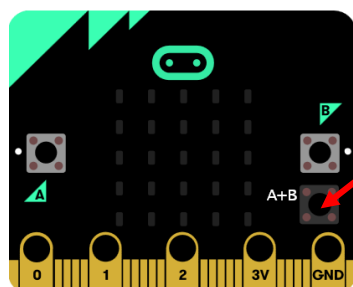
Da bismo znali na koji način da koristimo uneseni program, tj. koji je smisao onoga što dobivamo pritiskom/klikom na gumb A, gumb B itd., dobro je imati i uputu odnosno opis o korištenju tog programa.

## O radu u micro:bit simulatoru

Pravi micro:bit izgleda kako je prikazano na slici desno. Kad ga gledamo s prednje strane, na njoj imamo gumb A i gumb B, koje možemo stisnuti. U simulatoru, umjesto stiskanja gumbiju prstima, kliknemo mišem na ista mjesta.

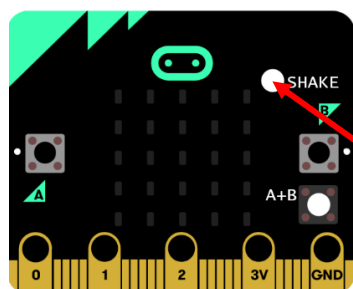


U programu kojeg smo učitali, može biti namješteno da micro:bit izvrši određene naredbe i **istovremenim pritiskom** na gumb A i B. U simulatoru ne možemo istovremeno kliknuti na dva mjesta, pa se uz programe, u kojima je predviđeno korištenje istovremenog pritiska na gumb A i B, na simulatoru pojavljuje i posebna oznaka na koju možemo kliknuti, a koja simulira istovremeni pritisak na gumb A i B (sljedeća slika).



**Ovdje kliknuti za simulaciju istovremenog pritiska na gumb A i B.**

Također, pri programiranju se može namjestiti da se pri trešenju micro:bita izvrše određene naredbe. Ako je takva mogućnost u programu predviđena, u simulatoru uz taj program, pojavljuje se i polje na koje možemo kliknuti i efekt će biti kao kad pravi micro:bit protresemo.



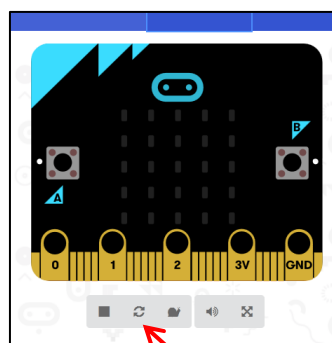
**Ovdje kliknuti za simulaciju trešenja micro:bita. (eng. SHAKE = hrv. TRESTI)**

Sa stražnje strane (pravog) micro:bita imamo gumb RESET. Pritiskom na njega, učinak je isti kao da smo micro:bit isključili sa baterije pa ga ponovno uključili. Dakle, kao da smo ga ugasili i upalili. Time se sve postavke programa postavljaju na početne. U simulatoru, isti učinak postižemo klikom na REFRESH (polje ispod simulatora označeno dvjema kružnim strelicama ↻).



**gumb RESET**

**simulator**



**REFRESH**