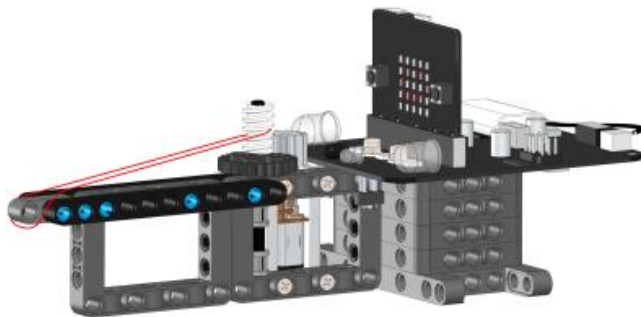


狙击手按键控制



1. 实验目的：

下载好程序后，打开机械夹的电源开关，microbit 点阵上显示笑脸，打开狙击手的电源开关，在螺旋齿轮上装上橡皮筋，按下 micro:bit 主板上的 A 键，电机启动直到橡皮筋被弹出去，按下 micro:bit 主板上的 B 键电机反转，同时按下 A 和 B 电机停止转动。

注意实验时安全问题，橡皮筋不要对着人射击，以防被橡皮筋中伤。

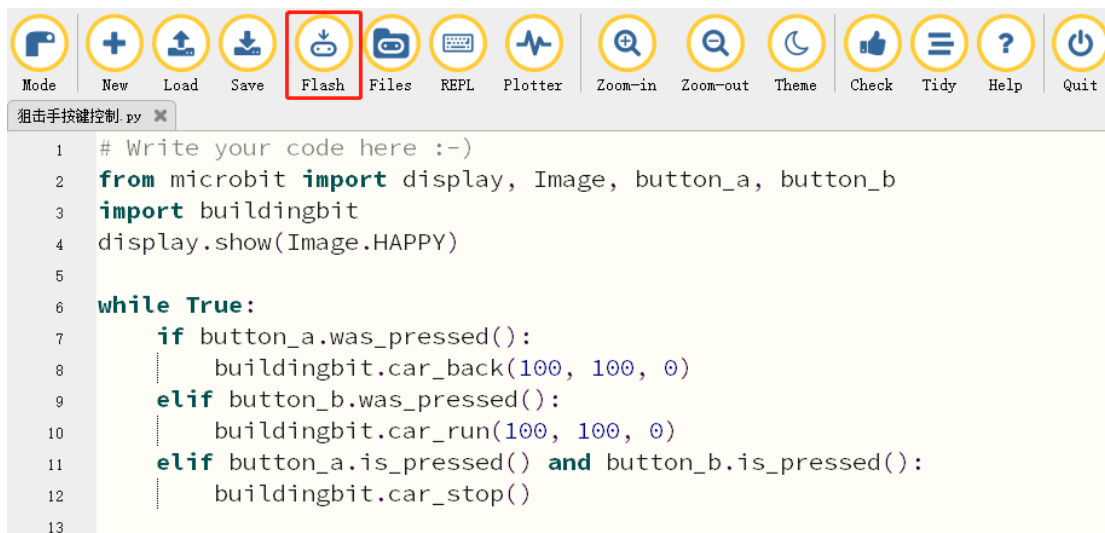
2. 入手准备：

积木狙击手*1

USB 数据线*1

3. 编写程序

接下来我们开始编写积木狙击手按键控制的程序，编写完成之后，用 microUSB 数据线连接电脑和 microbit 主板，请点击 Flash 按钮，将程序下载到 micro:bit 主板上。



首先导入需要用的库，buildingbit 库，以及 microbit 中的 display、Image、button_a、button_b；

display.show(Image.HAPPY): 显示笑脸；

button_a.was_pressed(): 检测 microbit 主板上的按键 A 是否被按下，如果

按下返回 True，没有按下返回 False；

`buildingbit.car_back(100, 100, 0)`：控制电机，配合积木能够实现让狙击手发射；

`button_b.was_pressed()`：检测 microbit 主板上的按键 B 是否被按下，如果按下返回 True，没有按下返回 False；

`buildingbit.car_run(100, 100, 0)`：控制电机，配合积木能够实现让狙击手往回转，让橡皮筋在安全位置；

最后是两个按键同时按下时，让电机停止，机械夹也就停止了。

以上就是本次狙击手的程序。编写完成之后，大家别忘了把它下载到 micro:bit 主板上哦~

如果出现下载失败的问题，请确认已经下载了 `buildingbit` 的库，如果没有请参考基础课程-课前准备-导入 `buildingbit` 库。

下载完成之后，看一下具体的效果和我们实验目的是不是一样的呢？

程序代码：

请用 MU 软件打开本课程的[狙击手按键控制.py](#)文件查看。