Έχασες την κλεψύδρα από το επιτραπέζιο παιχνίδι σου;;;

Ας προγραμματίσουμε την πλακέτα MicroBit να λειτουργεί ως **κλεψύδρα**!!! Μετρητής κανονικής ή αντίστροφης μέτρησης…

* **Όταν πατηθεί το κουμπί "A"**:
  + Ορίζεται η μεταβλητή **"ΚΛΕΨΥΔΡΑ"** σε 0.
  + Εμφανίζεται η τιμή της μεταβλητής.
  + Ξεκινά μια **ΚΑΝΟΝΙΚΉ μέτρηση** από το 1 μέχρι το 10, αυξάνοντας την τιμή της μεταβλητής **ΚΛΕΨΥΔΡΑ** κατά **1** κάθε 1 sec.
  + Όταν η **ΚΛΕΨΥΔΡΑ** φτάσει στο 10, ακούγεται ένας ήχος και εμφανίζεται το μήνυμα **"END"**.
* **Όταν πατηθεί το κουμπί "B"**:
  + Ορίζεται η μεταβλητή **"ΚΛΕΨΥΔΡΑ"** σε 10.
  + Εμφανίζεται η τιμή της μεταβλητής.
  + Ξεκινά μια **ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ μέτρηση** από το 10 μέχρι το 1, μειώνοντας την τιμή της μεταβλητής **ΚΛΕΨΥΔΡΑ** κατά **1** κάθε 1 sec.
  + Όταν η **ΚΛΕΨΥΔΡΑ** φτάσει στο 1, ακούγεται ένας ήχος και εμφανίζεται το μήνυμα **"END"**.

Στο προγραμματιστικό περιβάλλον του **Microsoft MakeCode**, δημιουργούμε τον ακόλουθο κώδικα…



