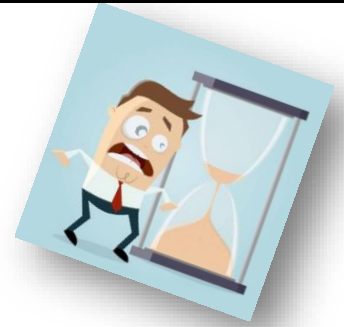


Έχασες την κλεψύδρα από το επιτραπέζιο παιχνίδι σου;;;



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

- Όταν πατηθεί το κουμπί "Α":
 - 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 "Β":
 - 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...

