SPIKE PRIME LESSONS

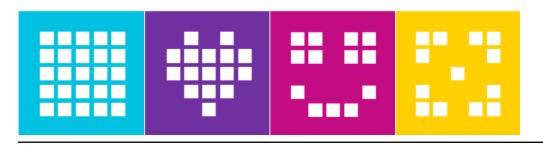
By the Creators of EV3Lessons



ALS-DAN-BLOKKEN

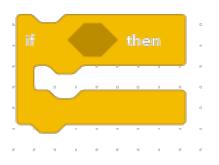
DOOR: SANJAY & ARVIND SESHAN





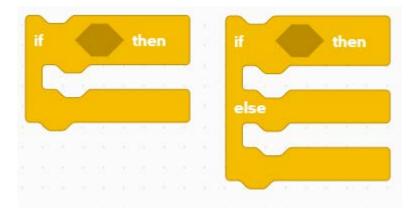
LESDOELEN UPDATE!

- Leer de robot te laten beslissen wat deze moet doen wanneer er een keuze is.
- Leer een' als dan'-blok te gebruiken.



HERHALEN BIJ HET CODEREN

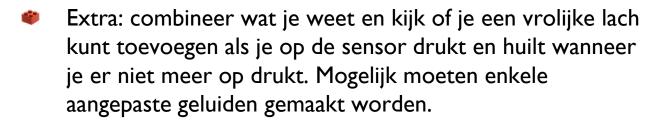
- De robot een vraag stellen en iets anders doen op basis van het antwoord.
- Bijvoorbeeld:
 - Ziet de robot een lijn? Of niet?
 - Is de robot dichtbij een muur? Of niet?
- Het is als een ja/nee-vraag



UITDAGING: JANTJE LACHT, JANTJE HUILT

- Schrijf een programma dat de weergave verandert wanneer de krachtsensor wel of niet wordt ingedrukt.
- Uw SPIKE Prime tevreden wanneer de krachtsensor is ingedrukt, de LED-matrix laat dan een smiley zien.
- Indien deze niet is ingedrukt, is de SPIKE Prime verdrietig!

 Laat dan een droevig gezicht zien op de LED-matrix.
- Je moet een 'lichtblok', een 'herhaalblok' en een 'als-danblok' gebruiken.
- Je moet het lichtblok aanpassen om een droevig gezicht te creëren.



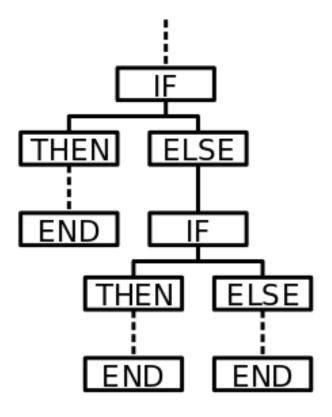


OPLOSSING



EEN NIVEAU HOGER

- 'Als-dan-blokken' zijn zeer krachtige tools bij het maken van complexere programma's.
- Denk goed na over situaties wanneer er meer dan één 'als-dan'-blokken aan elkaar gekoppeld worden.



CREDITS

- Deze les is gecreëerd door Sanjay Seshan en Arvind Seshan voor SPIKE Prime Lessons.
- Deze lessen zijn door Roel van der Linden (Bouwgabbers.nl) vertaald in het Nederlands.
- Meer lessen zijn beschikbaar op: www.primelessons.org.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.