

AULA 07

COMO USAR O EV3
CLASSROOM

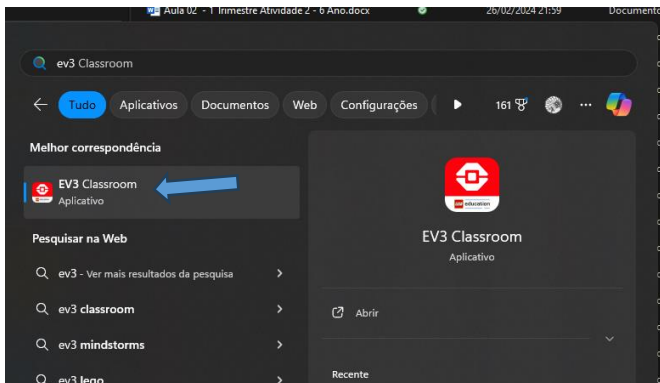


Figura 1: O primeiro passo é localizar o EV3

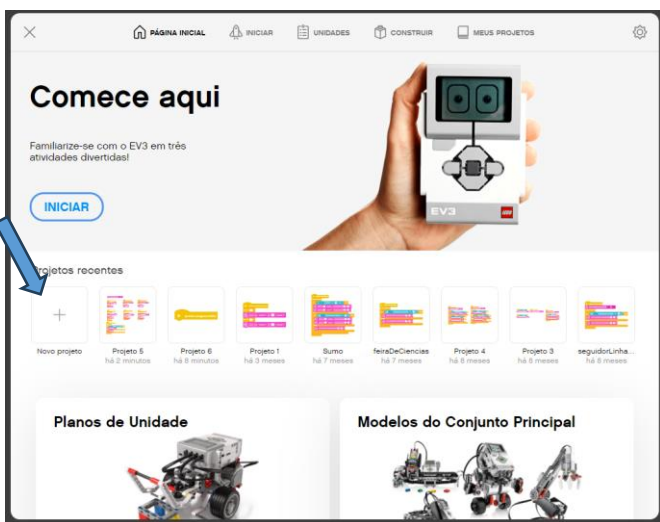


Figura 2: Para começar, clique em "Iniciar" após o programa abrir



Figura 3: Caso tenha fechado a janela anterior, clique em "Novo Projeto"

Motores



Figura 4: No menu lateral, você encontra as funções usadas no nosso programa, todas separadas por características semelhantes, como movimento, som entre outros



Figura 5: Defina no programa em quais as portas estão os motores grandes



Figura 6: Tente montar o seguinte programa, que fará o robô ir para frente por um pequeno tempo e parar



Figura 7: Tente um novo programa, clicando onde está escrito "reto: 0" e selecione uma direção diferente



Figura 8: Agora, coloque o loop "repete para sempre" para que o programa acima execute para sempre



Figura 9: Agora, o programa acima fará o robô andar se não tiver nenhum objeto na frente dele.