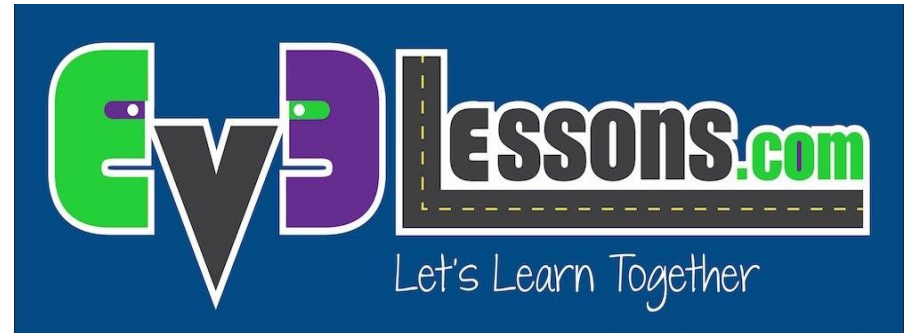
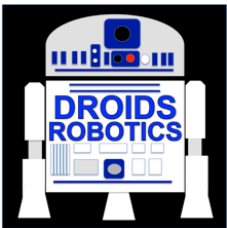


LIÇÕES DE PROGRAMAÇÃO EV3 INICIANTE



Tópicos abordados:
EV3 Básicos
Introdução ao Brick e e Software



By: Droids Robotics

OBJETIVO DAS LIÇÕES

1. Aprenda como operar o brick EV3
2. Aprenda sobre os componentes principais do software EV3

OS BOTÕES DO “BRICK”

1 = Voltar

Desfazer

Para a Programação

Turn robot off

2 = Botão Central

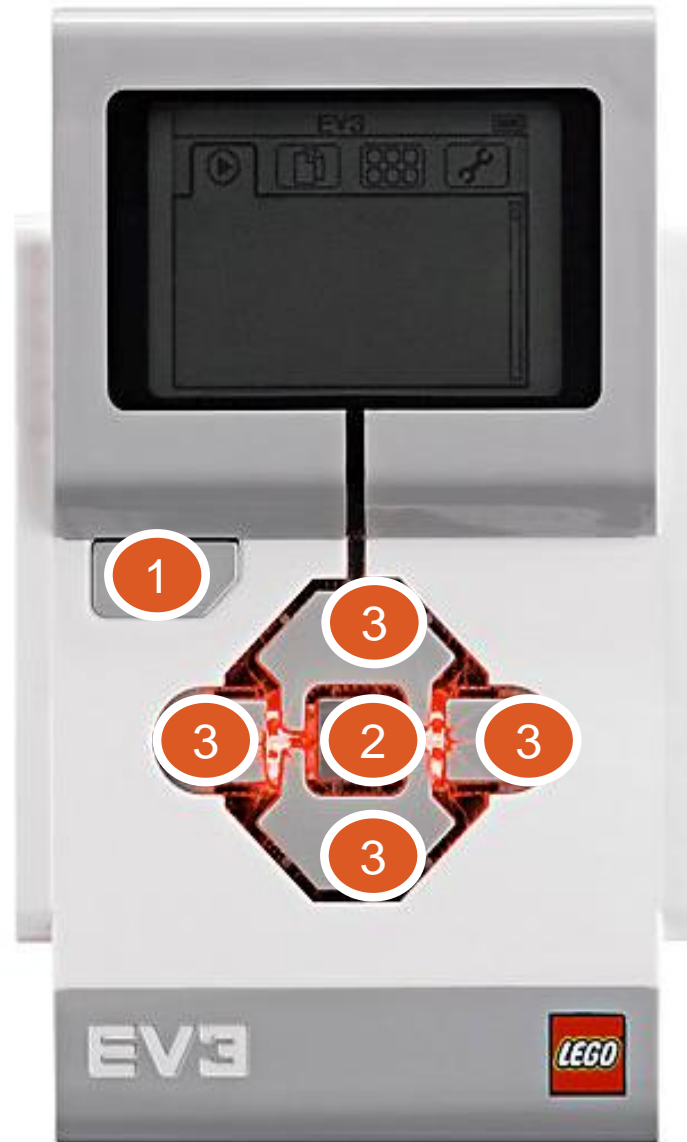
Selecionar opções

executar programação

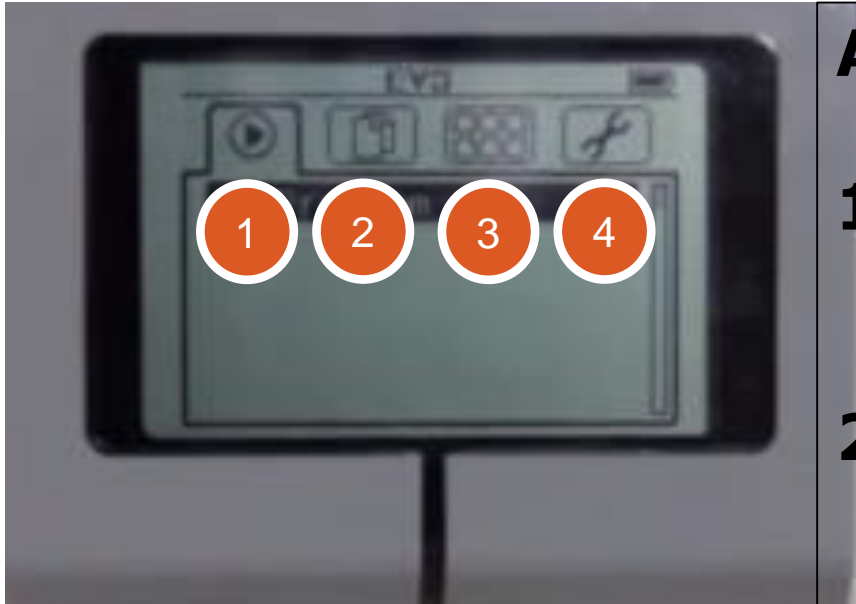
Ligar o ‘brick’

3 = E, D, Cima, Baixo

Menus de navegação



A TELA DO “BRICK”



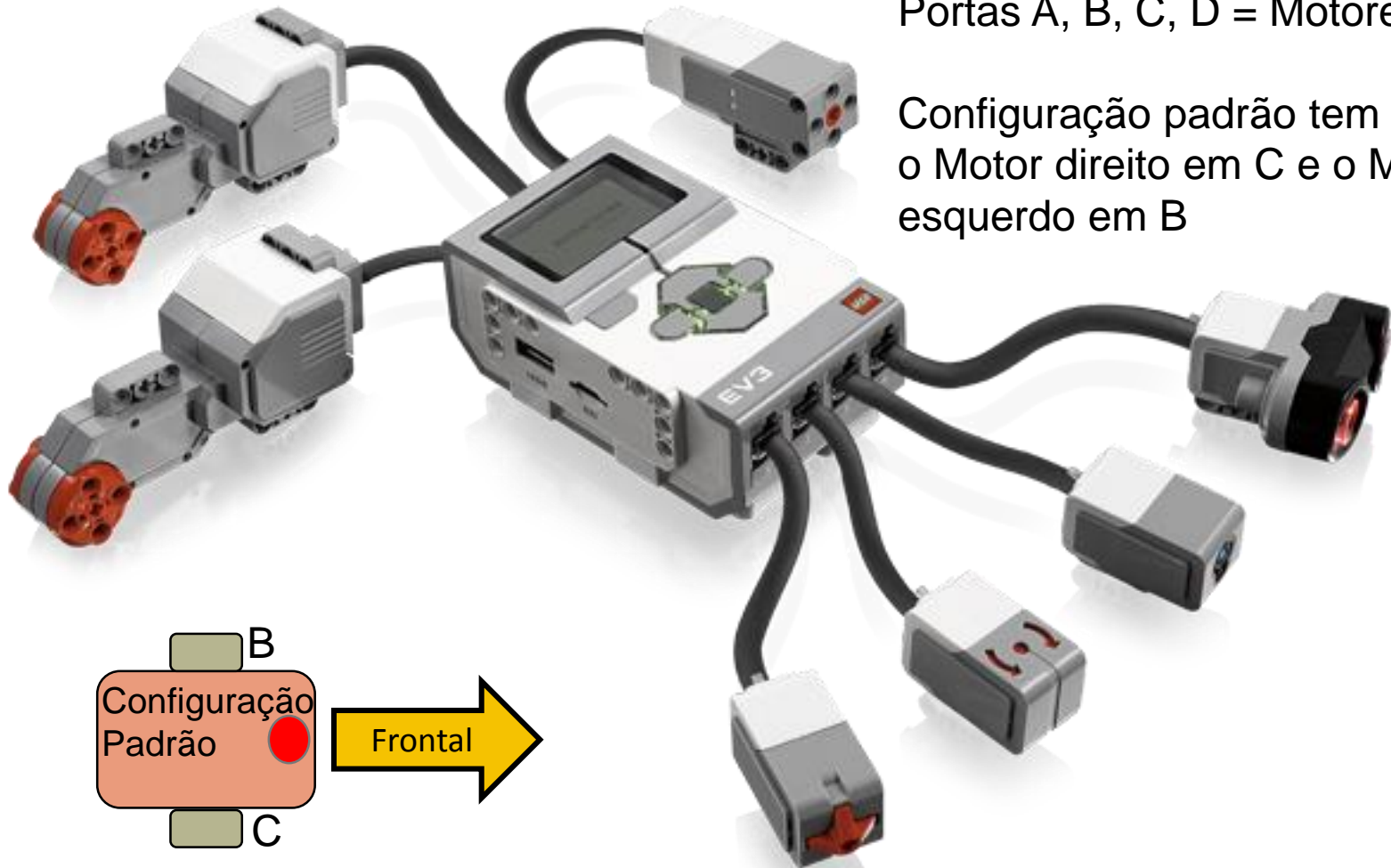
Abas Recentes

- 1. Executadas recentemente**
Ache as programações que você executou recentemente
- 2. Navegação das Pastas**
Ache todos os programas por pastas
- 3. Aplicativos do “Brick”**
Visualização das portas
- 4. Configurações**
Bluetooth, Wifi, Volume

PORTAS, SENSORES, MOTORES

Portas A, B, C, D = Motores

Configuração padrão tem como o Motor direito em C e o Motor esquerdo em B



Portas 1, 2, 3, 4 = Sensores

EV3 SOFTWARE



EV3 SOFTWARE: COMEÇANDO A PROGRAMAR

Projetos Abertos

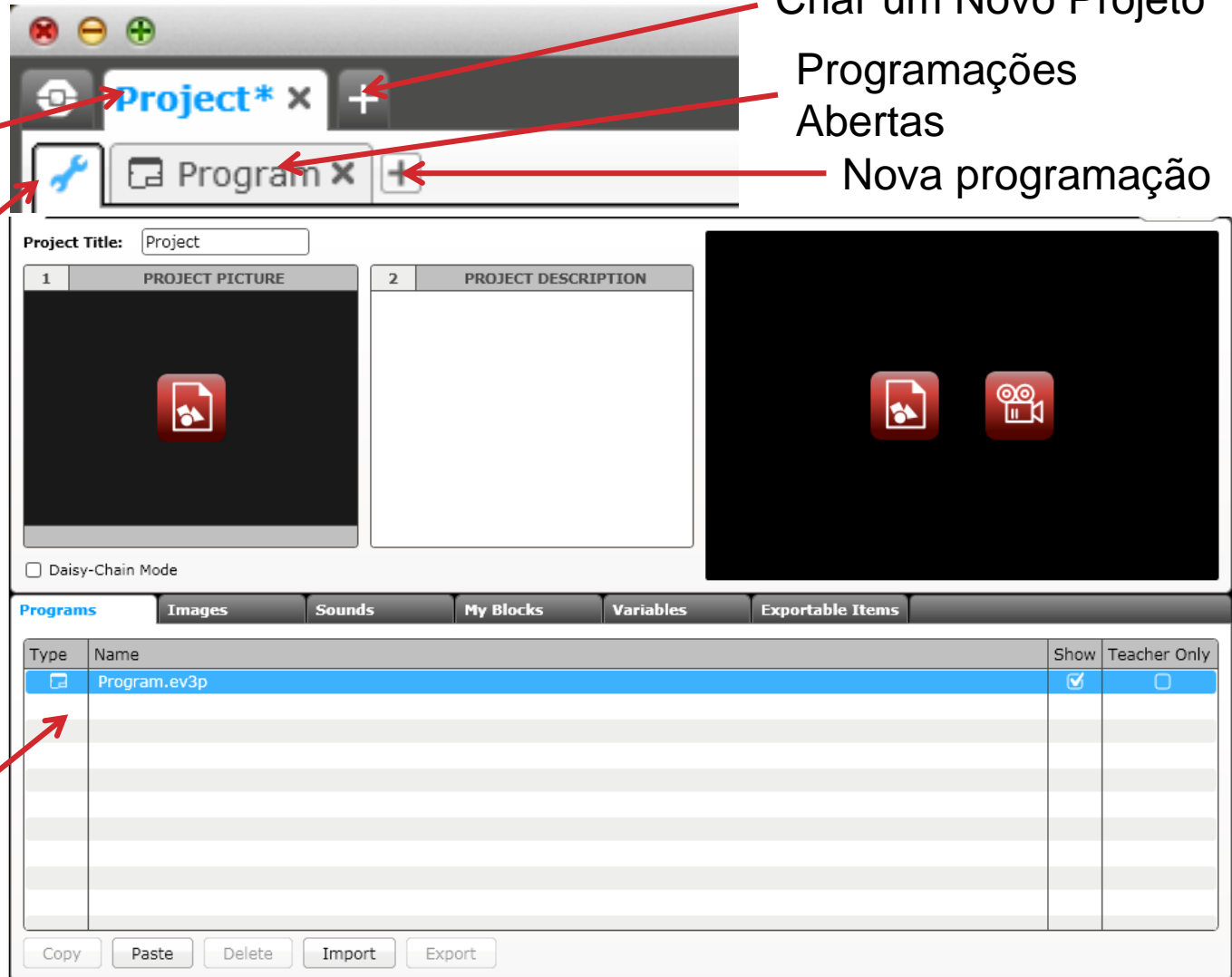
Propriedades do projeto

Lista de programações

Criar um Novo Projeto

Programações Abertas

Nova programação



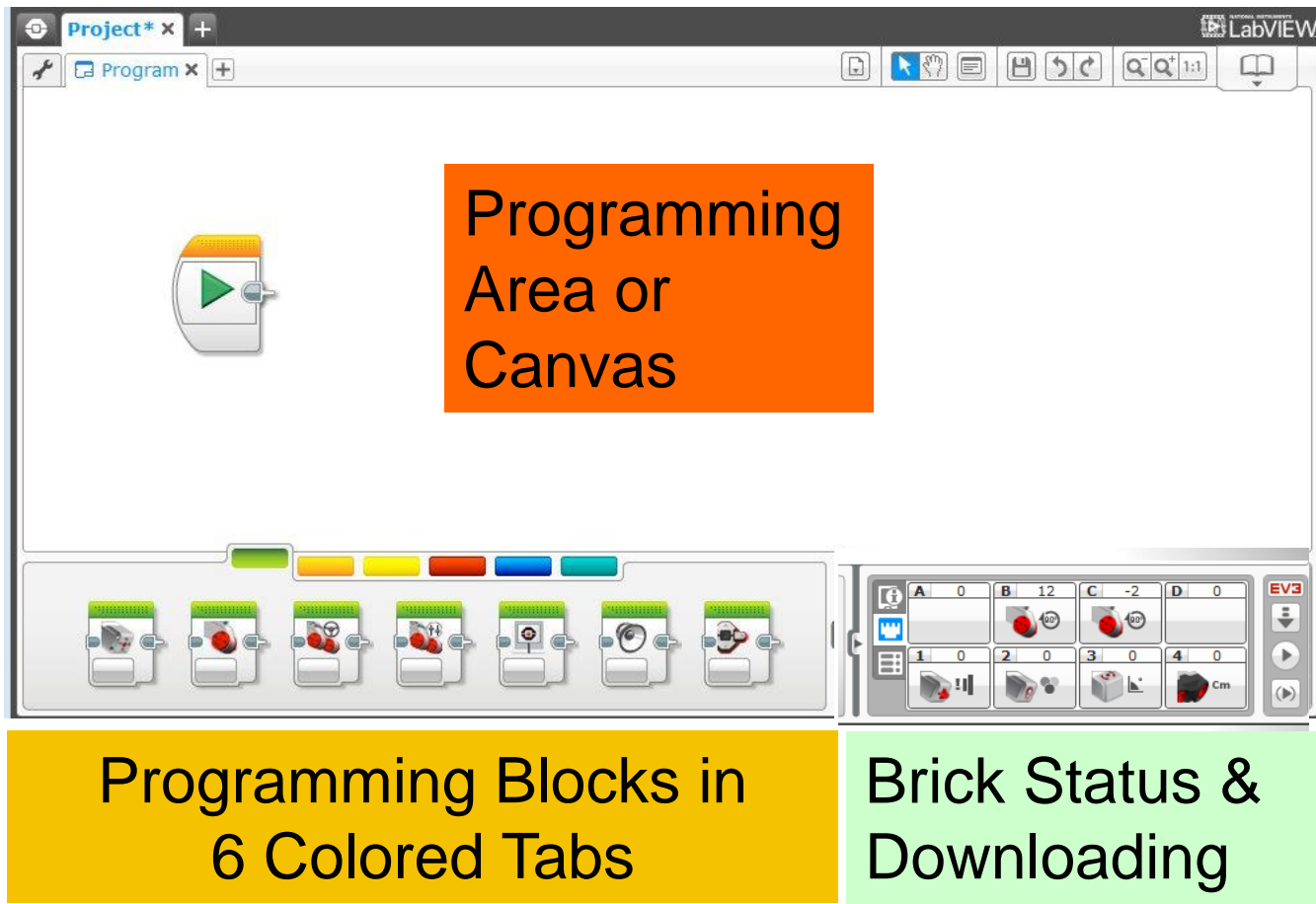
PROJETOS VS. PROGRAMAÇÕES

- Você irá começar criando um projeto que tem a extensão .ev3. Você muda o nome de um projeto utilizando a ferramenta salvar como, localizada no menu.
- Você irá fazer várias PROGRAMAÇÕES como parte de cada arquivo de um PROJETO. Você pode mudar o nome de um projeto dando um clique duplo na aba da programação e digitando um novo nome.
- Obs: Se houver um “*” próximo do nome do projeto, você alterou seu projeto e ainda não salvou.
- Se houve um “x” próximo aos nomes do Projeto ou da Programação será para fechar a programação ou projeto ao ser clicado.

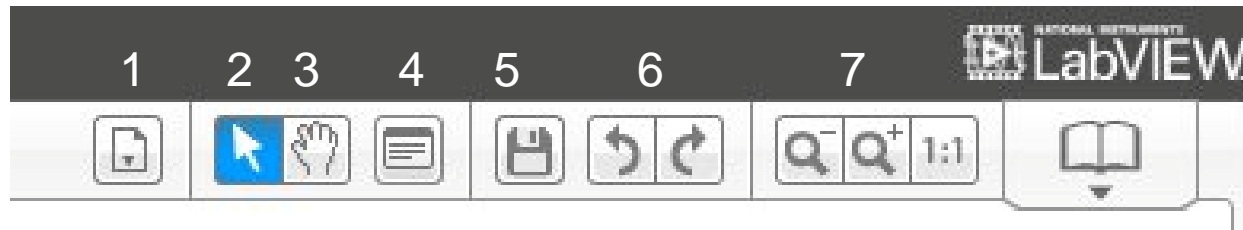
Aqui estão algumas extensões comuns:

- Programs (.ev3p)
- Images (.rgf)
- Sounds (.rsf)
- Text (.rtf)
- Projects (.ev3) – o único tipo de arquivo que abre no software EV3
- Import file (.ev3s) – podem ser importados como projeto EV3

EV3 SOFTWARE: PROGRAMMING SCREEN



ITENS ÚTEIS



1. **Lista de programações nos projetos:** Lista de **todas** as programações no projeto ;
2. **Selecionar:** O cursor se parece com uma flecha e você pode pegar blocos específicos ou áreas da tela.
3. **Pan:** O cursor se parece com uma mão. Quando você clica e segura, você pode arrastar programações além daquela única tela.
4. **Commentários:** Clique neste ícone para criar uma caixa de comentários.
5. **Salvar Projeto:** Salvar a versão atual do seu projeto.
6. **Desfazer e Refazer:** Desfazer ou refazer as últimas ações.
7. **“Zoom longe”, “Zoom perto”, e “Zoom Reset”** : Use para diminuir, aumentar ou resetar tamanho da tela.

EV3 BLOCKS: COLORED TABS

Blocos de Ações
Mover, Grande & Motor
médio, visualizar... 1

FLOW BLOCKS
Começar, Esperar,
Loop, Switch, Loop 2

Bloco de sensor
Botões do Brick, Giro,
cor, Ultrasonico 3



OPERAÇÕES DE DADOS
Variáveis, Ordem, Lógica,
Matemática, Comparar... 4

BLOCOS AVANÇADOS
Banco de dados, Motor
não regulado... 5

MY BLOCKS
Blocos que você cria

6

CRÉDITOS

- Este tutorial foi criado por Sanjay Seshan e Arvind Seshan da “Droids Robotics”.
- Mais lições estão disponíveis no site www.ev3lessons.com
- Email dos Autores: team@droidsrobotics.org
- Traduzido pela equipe **GAMETECH CANAÃ**



Este trabalho foi licenciado pela: [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).