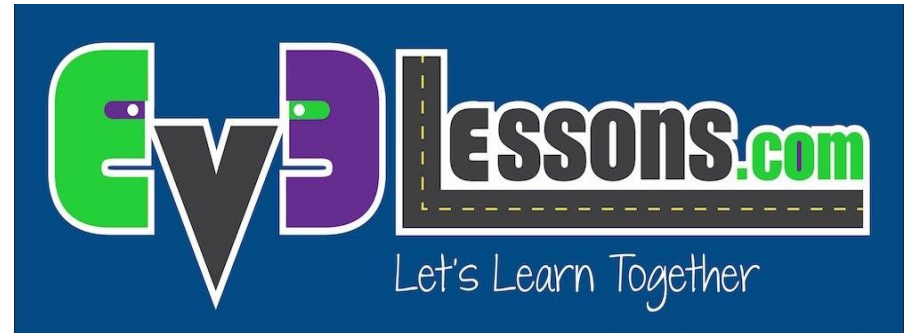
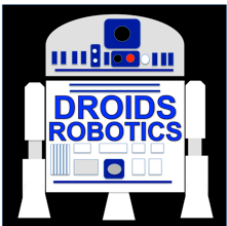


LISSÃO DE PROGRAMAÇÃO EV3 INICIANTE



Assunto abordado:
Switches



By: Droids Robotics

OBJETIVOS DA LISSÃO

1. Aprenda como fazer seu robô decidir o que fazer a partir de diferentes escolhas
2. Aprenda como usar o Bloco de Switch (condição)

BLOCOS DE SWITCHES



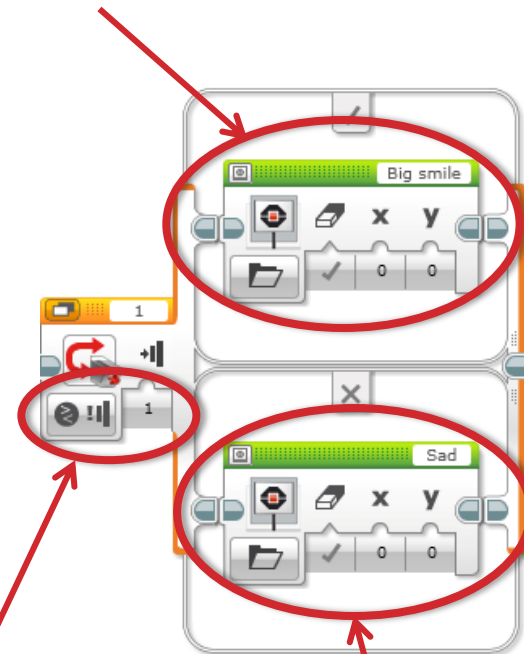
Faça uma pergunta ao robô e ele fará algo a partir da resposta.

- Example: Does the robot see a line? Or not? Exemplo: O robô vê uma linha? Ou não?

Basicamente PERGUNTA de SIM/NÃO

Blocos de Switches (condição) são encontrados na aba laranja/fluxo

Run this code if the answer is yes



A questão a ser perguntada: o sensor de toque está pressionado?

Executar a este código se a resposta for não.

BLOCO DE SWITCH – DESAFIO 1



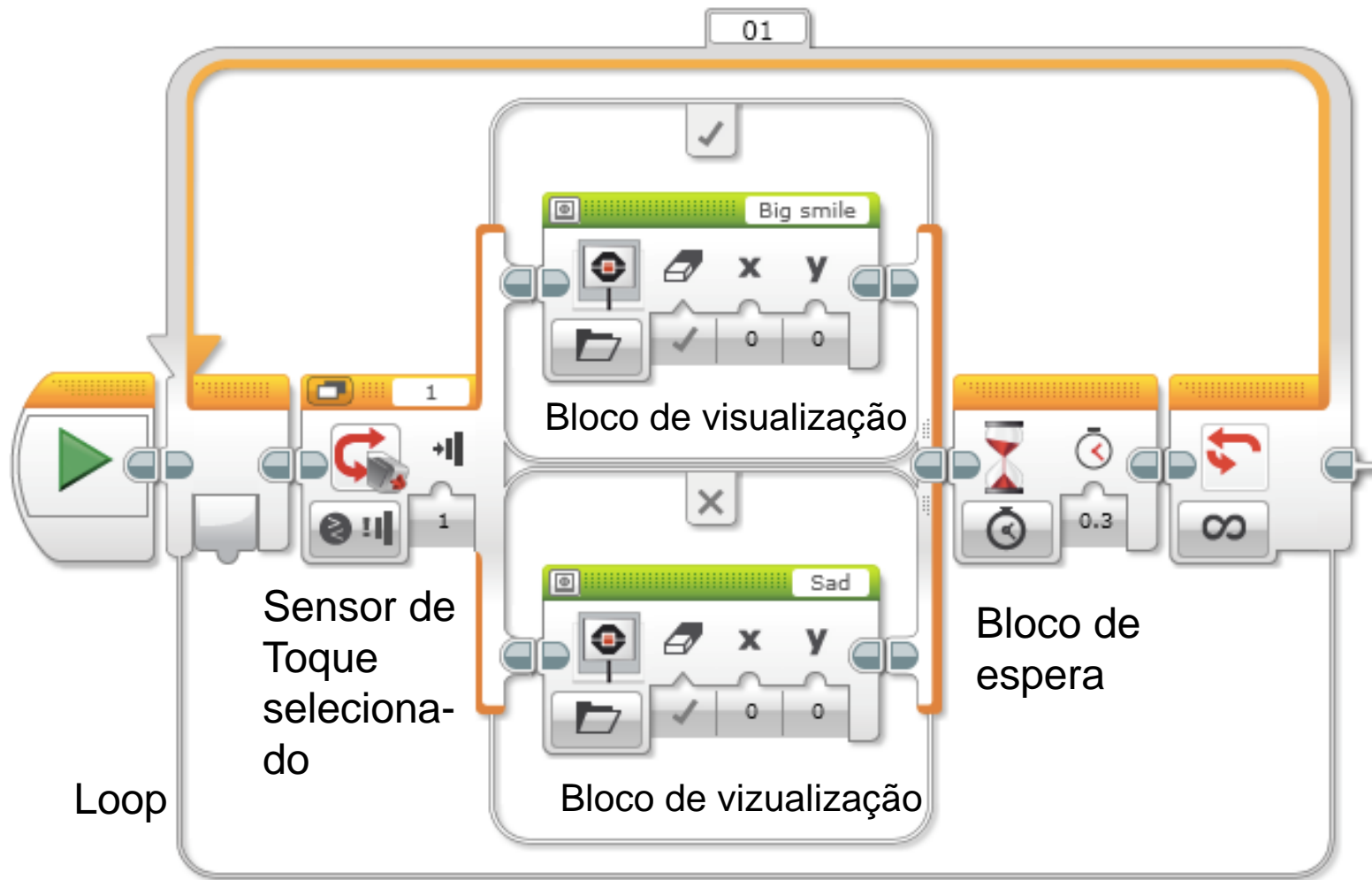
Desafio: Faça uma programação que altera a visualização baseado se o sensor de toque está pressionado ou não está pressionado.

Se pressionado, seu EV3 está feliz! Aparece um rosto feliz. Se não pressionado, o EV3 está triste! Aparece um rosto triste

Sugestão: Você precisará usar o Bloco de visualização, loops e Blocos de Switch (condição)



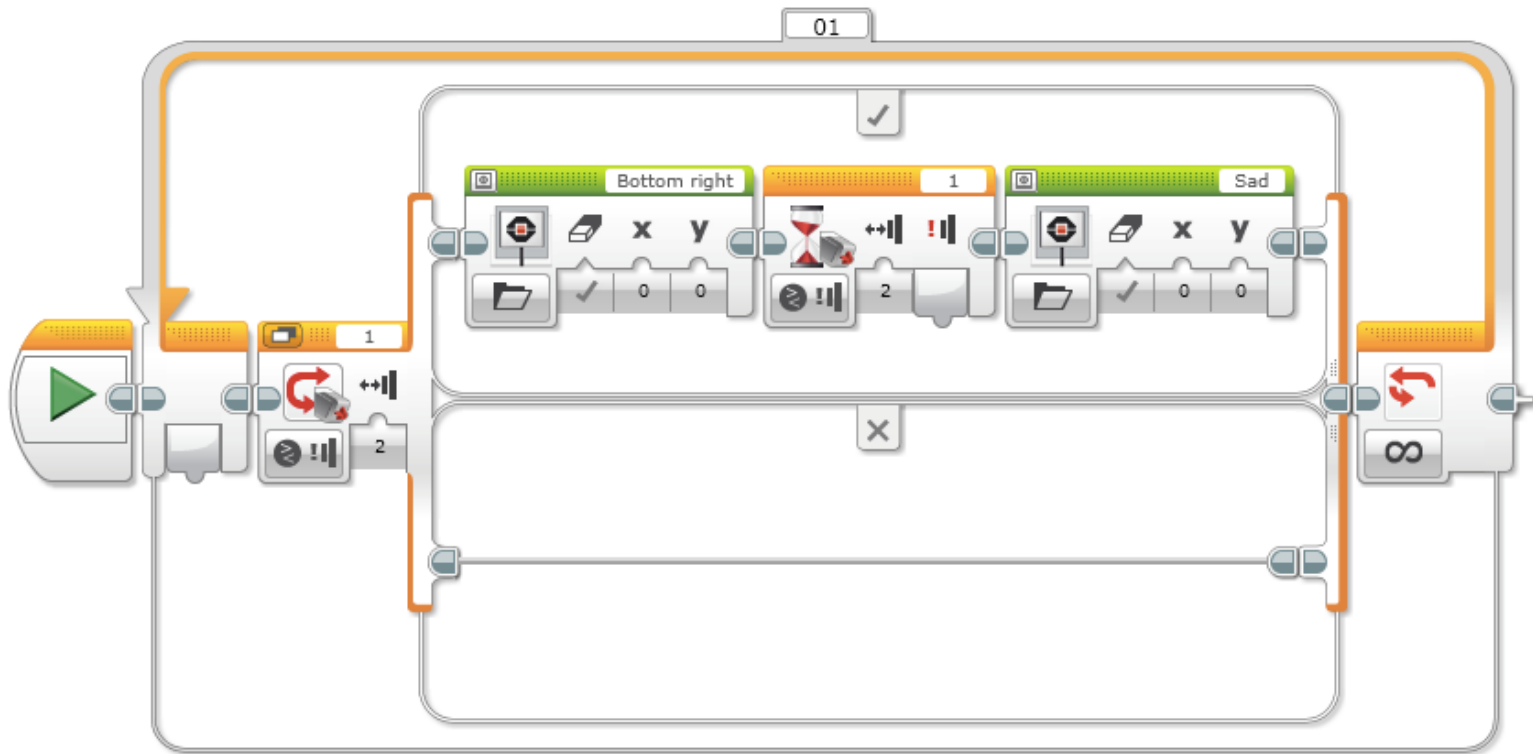
SOLUÇÃO DO DESAFIO 1



BLOCO DE SWITCH - DESAFIO 2

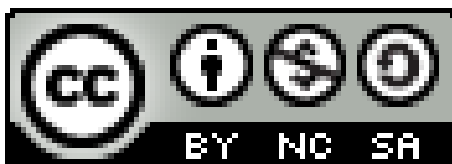
Você pode fazer uma programação que exibirá grandes pupílas se você tocar uma vez e um rosto triste se você tocar duas vezes e alterna para frente e para trás

SOLUÇÃO DO DESAFIO 2



CREDITOS

- Esse tutorial foi criado por Sanjay e Arvind Seshan da Droids Robotics.
- Mais lissões estão disponíveis no site www.ev3lessons.com
- Autor do Email: team@droidsrobotics.org
- Este tutorial foi traduzido pela equipe **GAMETECH CANAÃ**



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