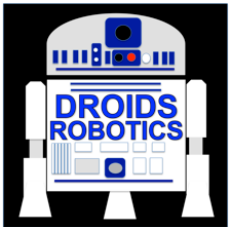




# Gevorderde les: Gevorderd menusysteem



Door Droids Robotics

# Doelstellingen

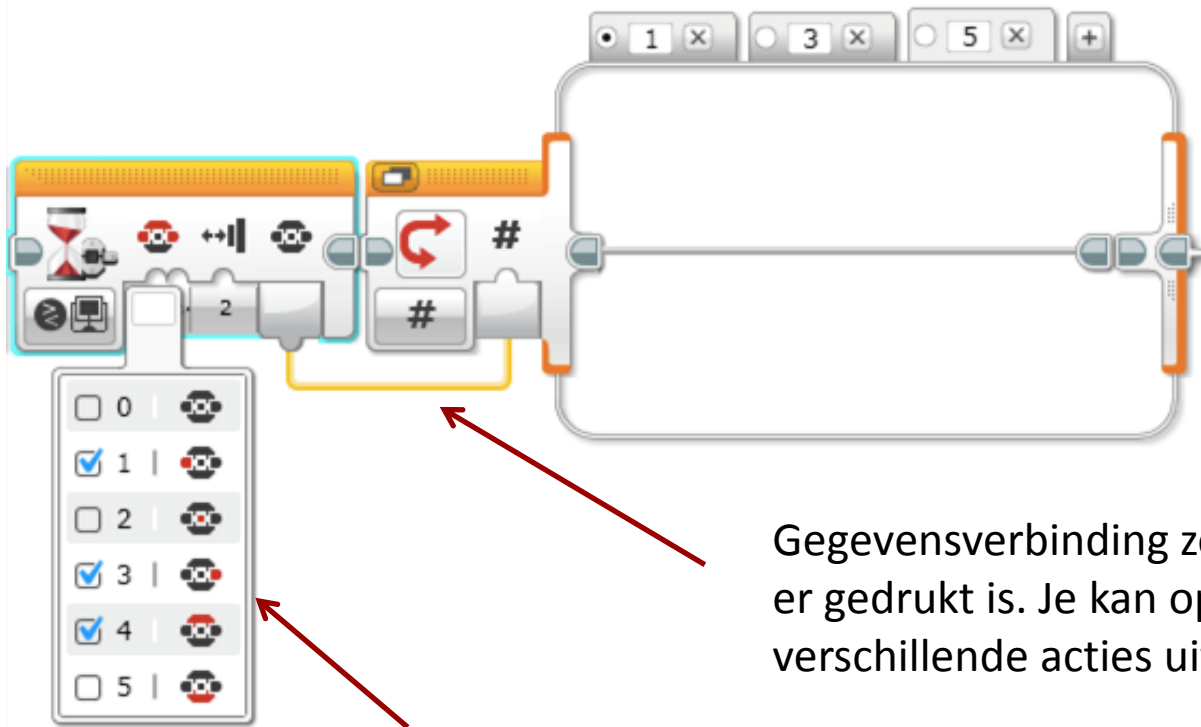
- 1) Learn how to create a menu that lets you select between actions
- 2) Learn how to use your brick buttons as sensors

# Waarom een menu?

- Een menu is een georganiseerde manier om makkelijk acties uit te voeren gebaseerd op de knop waar je op drukt.
- Je moet weten hoe je de knoppen op het EV3 blok (intelligente steen) als sensoren gebruikt en je moet weten hoe je weergave blokken gebruikt om een scherm menu te maken.
- Op de afbeelding, de acties zijn bewegingen – ga vooruit, achteruit, links en rechts



# Nieuw hulpmiddel: gebruik de EV3 knoppen



Gegevensverbinding zegt op welke knop er gedrukt is. Je kan op basis hiervan verschillende acties uitvoeren

Wacht op "Knoppen intelligente steen" zorgt er voor dat het programma wacht totdat er op een knop wordt gedrukt

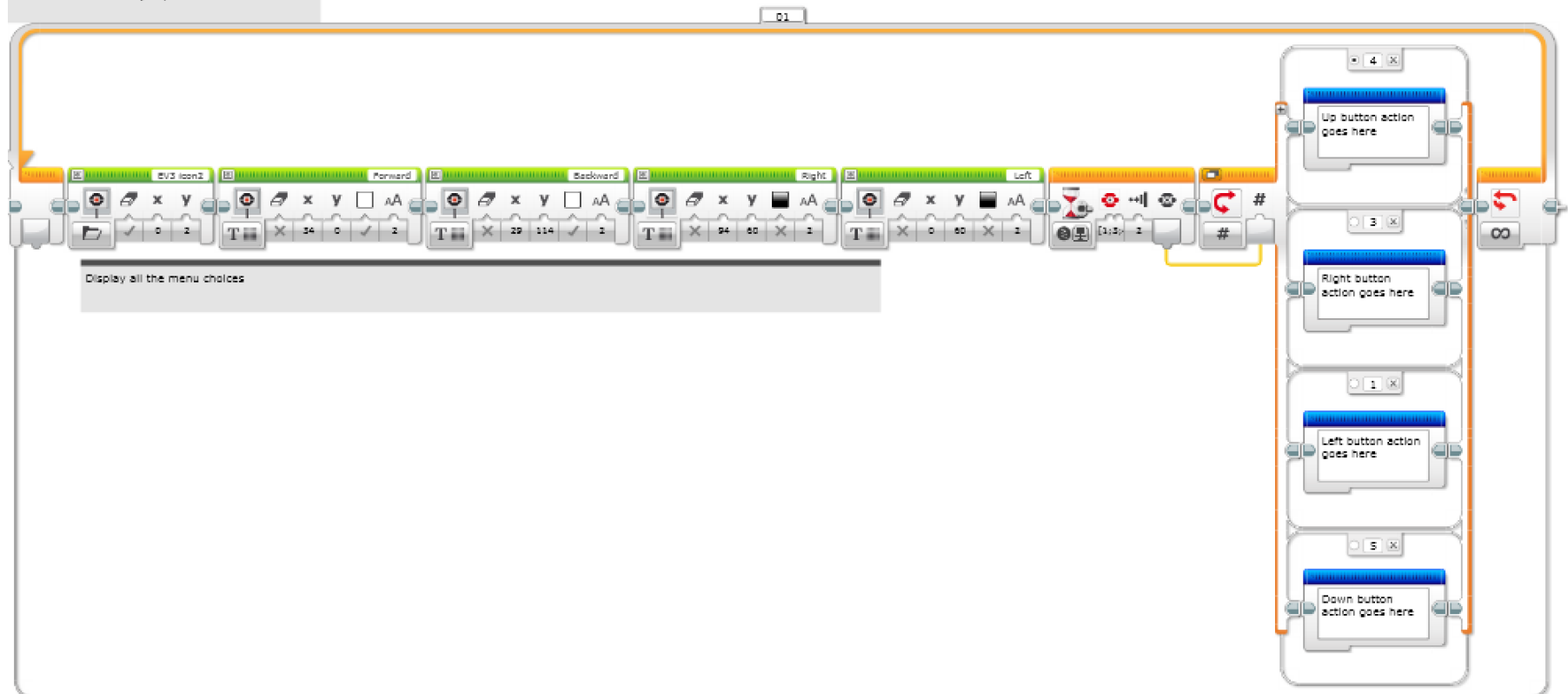
# Hoofddlijnen/pseudocode

1. Laat de acties op het scherm zien zodat de gebruiker weet welke knop voor welke actie is.
  2. Wacht totdat de gebruiker op een knop drukt.
  3. Voer de actie uit gebaseerd op de knop waarop gedrukt is.
  4. Ga terug naar 1
- 
- Probeer nu een menusysteem te maken met 4 acties gebaseerd op de hierboven genoemde hoofddlijnen.
  - De volgende dia's van deze presentatie laten zien hoe je dit kunt doen. Het is het beste als je het programma eerst zelf probeert te maken.

# Stap 1: Maak een “Leeg” menusysteem

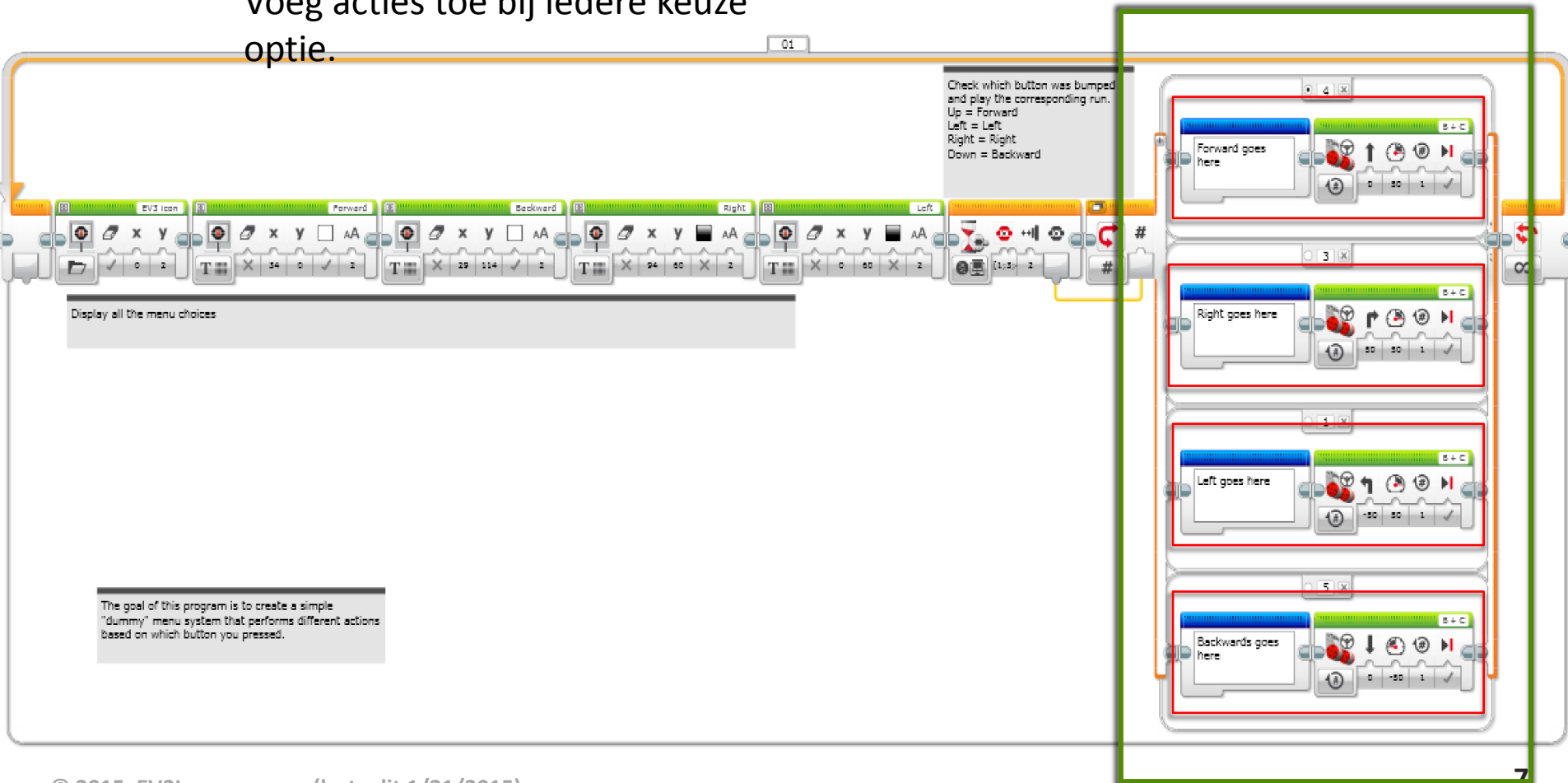
Maak een menu systeem zonder code erin

The goal of this program is to create a simple "dummy" menu system that performs different actions based on which button you pressed.

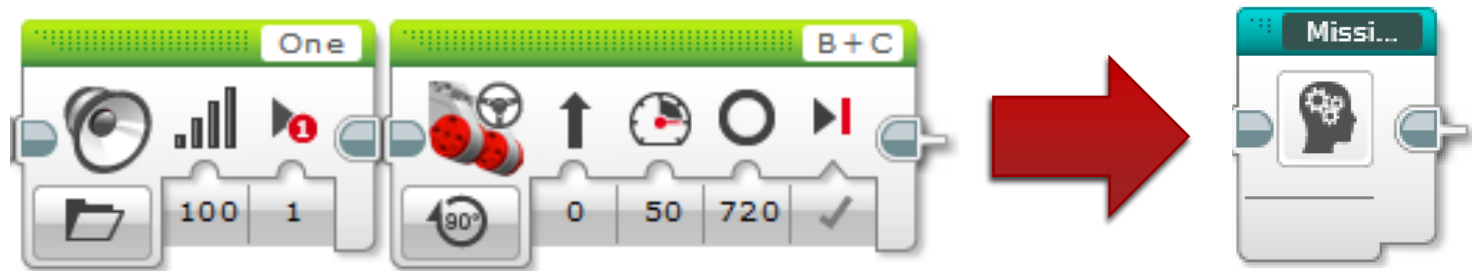


# Stap 2: Voeg acties toe

Voeg acties toe bij iedere keuze optie.



# Stap 3a: Maak mijn blokken van de acties

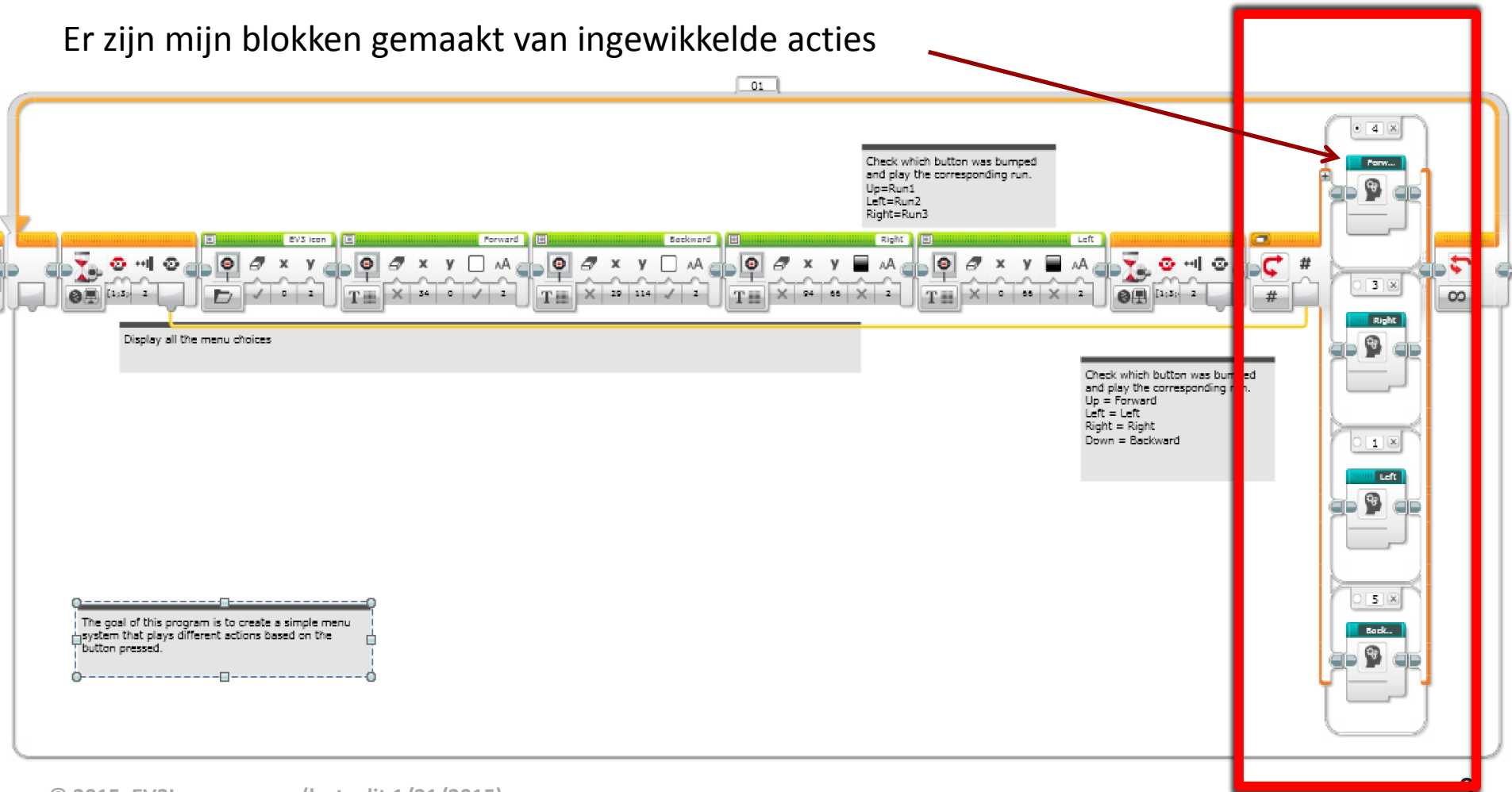


- Je moet een mijn blok bouwen van een lange set van acties
- Als je niet weet hoe je een mijn blok moet maken, kijk dan naar de gevorderde les over mijn blokken



# Stap 3b: Voeg acties toe

Er zijn mijn blokken gemaakt van ingewikkelde acties



# Missie opeenvolging

- De ideeën in deze les kunnen je helpen om een missie opeenvolging te maken voor de FLL. Een opeenvolging is handig om:
  - Missies over te slaan als je tijd te kort komt
  - Een mislukte missie te herhalen
  - Missies snel op te starten (snel te vinden)

# CREDITS

- Deze les is gemaakt door Sanjay en Arvind Seshan van Droids Robotics.
- Email: [team@droidsrobotics.org](mailto:team@droidsrobotics.org)
- Meer lessen op [www.ev3lessons.com](http://www.ev3lessons.com)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).