

Introduzione al mattoncino ed al sw EV3

By Sanjay and Arvind Seshan



LEZIONI PER PRINCIPIANTI

OBIETTIVI DELLA LEZIONE

- 1. Imparare come opera il mattoncino EV3**
- 2. Imparare I principali componenti del software EV3**

I TASTI DEL MATTONCINO

1 = Indietro

Annula

Fermare un Programma

Spegnere il robot

2 = Tasto centrale

Selezionare un'opzione

Eseguire un programma

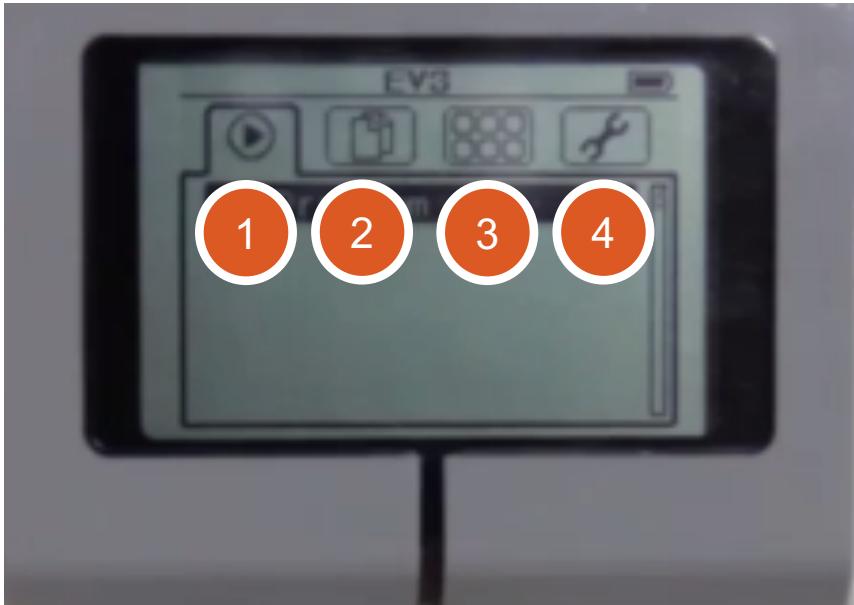
Accendere il robot

3 = L, R, Up, Down

Navigare nel menu



LO SCHERMO DEL MATTONCINO



Tabs sullo schermo

1. Esegui un programma recente

Trova i programmi usati di recente

2. Navigazione fra i File

Trova tutti i programmi per progetto

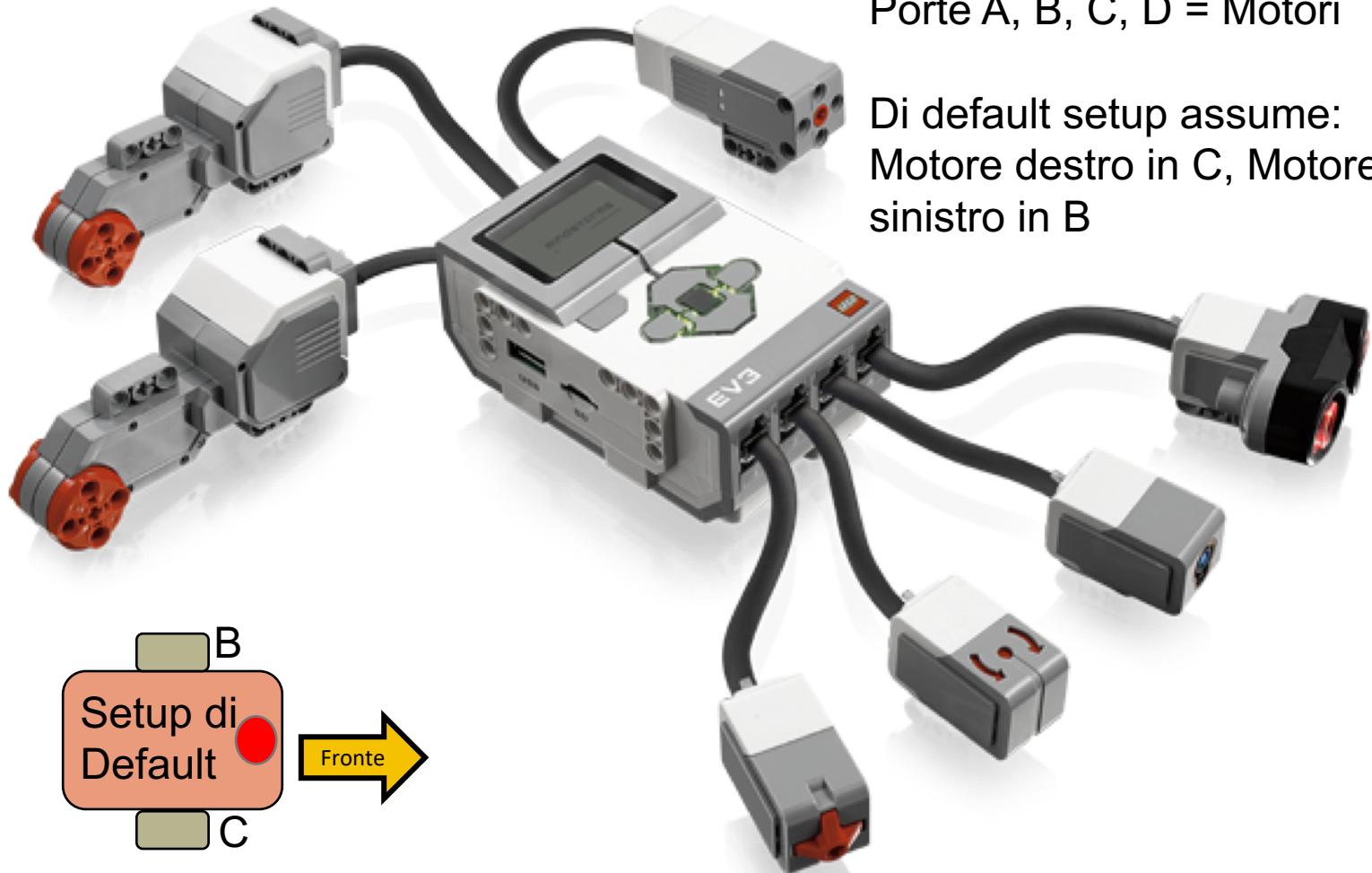
3. Brick Apps

Vista delle porte

4. Settings

Bluetooth, Wifi, Volume

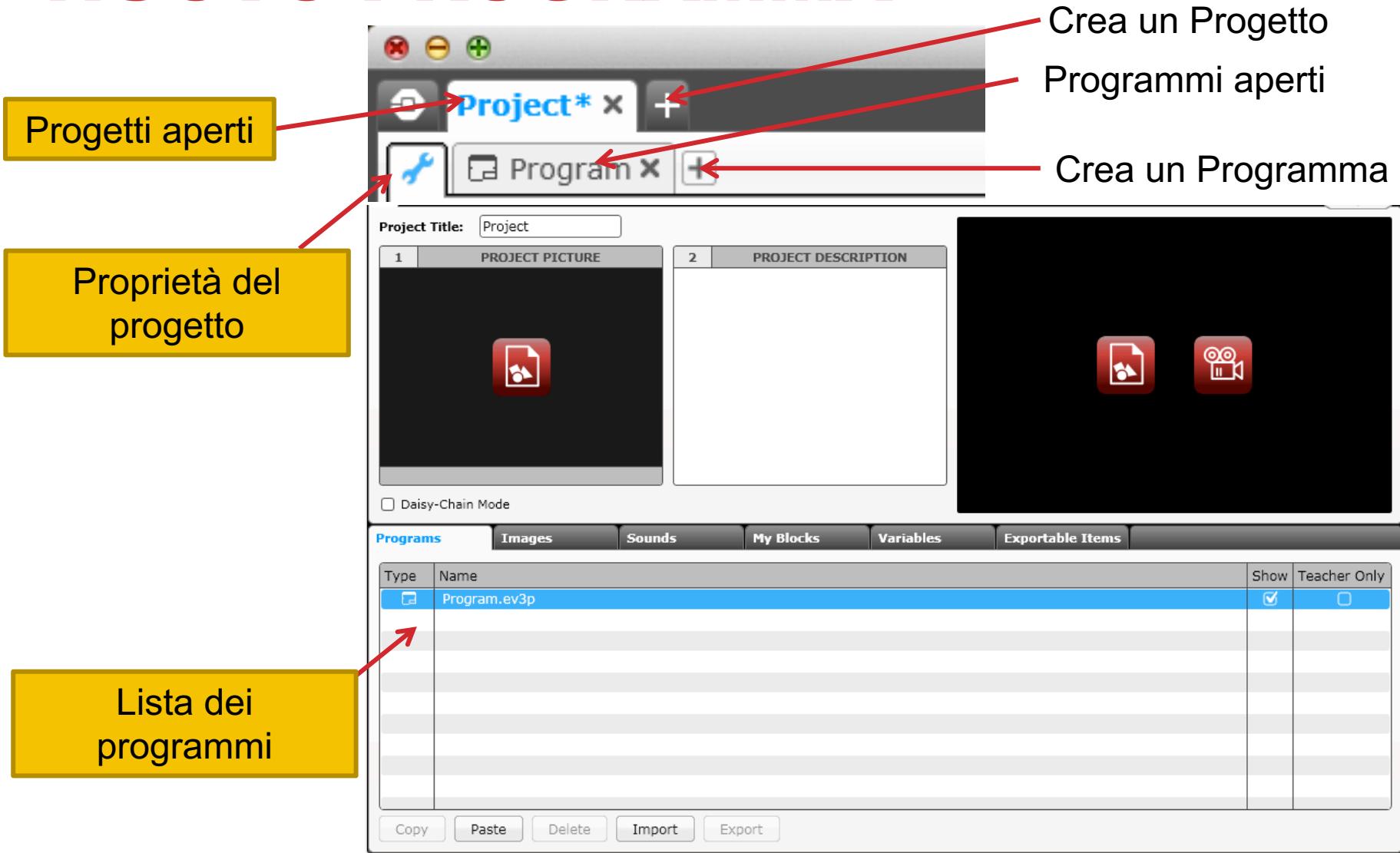
PORTE, SENSORI, MOTORI



SOFTWARE EV3



EV3 SOFTWARE: INIZIARE UN NUOVO PROGRAMMA



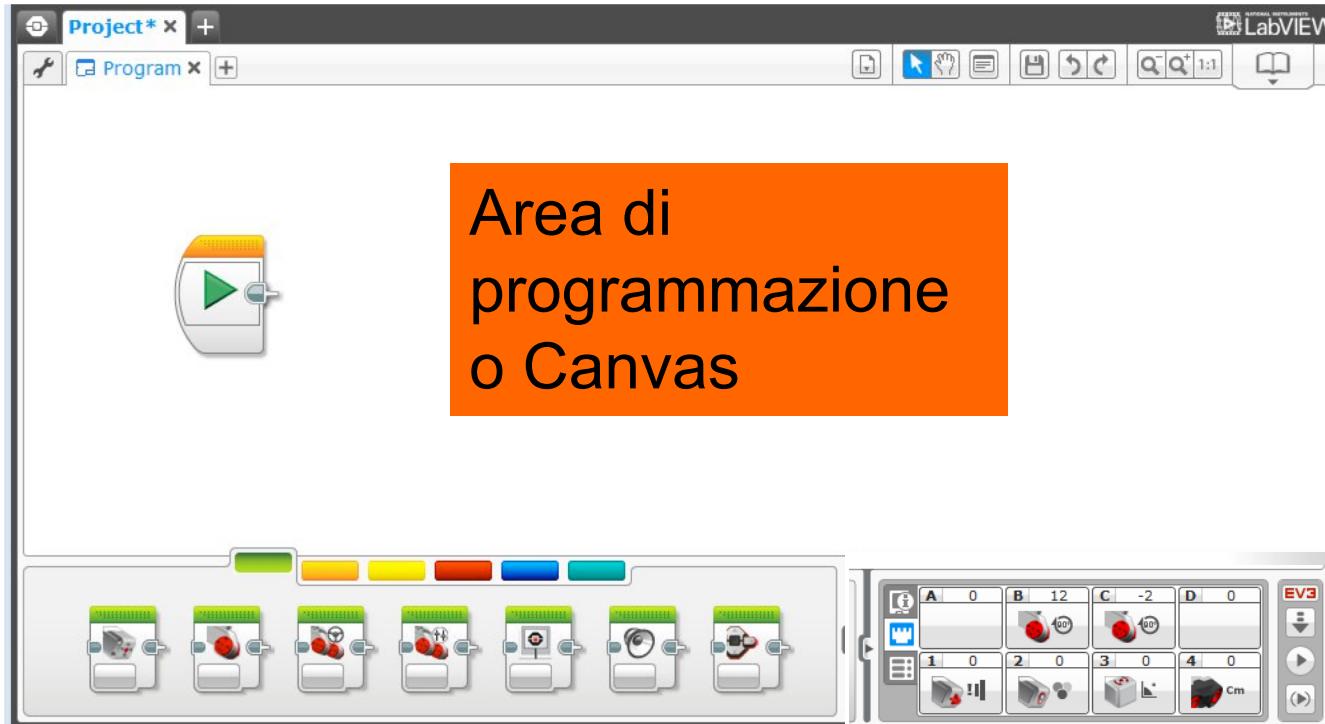
PROGETTI VS. PROGRAMMI

- Si inizierà con la creazione di un progetto che ha l'estensione .ev3. Si modifica il nome di un progetto utilizzando l'opzione Salva progetto con nome dal menu File.
- Potrai scrivere molti programmi come parte di ogni file di progetto. Si modifica il nome di un programma all'interno di un progetto con un doppio clic sulla scheda e digitando il nuovo nome del programma.
- Nota: Se c'è un * vicino al nome del progetto, vuol dire che avete fatto modifiche che non avete salvato.
- C'è una "x" accanto al nome del progetto o del programma. Cliccando su di esso si chiude semplicemente il file (che non viene cancellato).

Ecco alcune estensioni di file comuni in EV3:

- Programmi (.ev3p)
- Immagini (.rgf)
- Suoni (.rsf)
- Testi (.rtf)
- Progetti (.ev3) – l'unico tipo di file che potete aprire in EV3
- File importati (.ev3s) – possono essere importati da un progetto EV3

EV3 SOFTWARE: SCHERMATA DI PROGRAMMAZIONE



Blocchi di programmazione
in 6 colori

Stato del
mattoncino e
Download

ICONE PIU' USATE



1. **Lista dei programmi nel Progetto:** Lista di tutti i programmi nel progetto
2. **Seleziona:** Il cursore si presenta come una freccia e si possono selezionare blocchi specifici o aree dello schermo
3. **Pan:** Il cursore si presenta come una mano. Quando si fa clic e si sposta il mouse, è possibile muoversi attraverso il programma quando va al di là di una schermata.
4. **Commenti:** Cliccate su questo per creare un'area per i commenti
5. **Salva il progetto:** Salva la versione corrente del progetto
6. **Annulla e Ripristina:** Annulla o ripristina l'ultima azione
7. **Zoom Out, Zoom In, e Reset Zoom:** Per ingrandire, rimpicciolire e riportare lo zoom al 100 %

BLOCCHI EV3: TABS COLORATI

BLOCCHI AZIONE

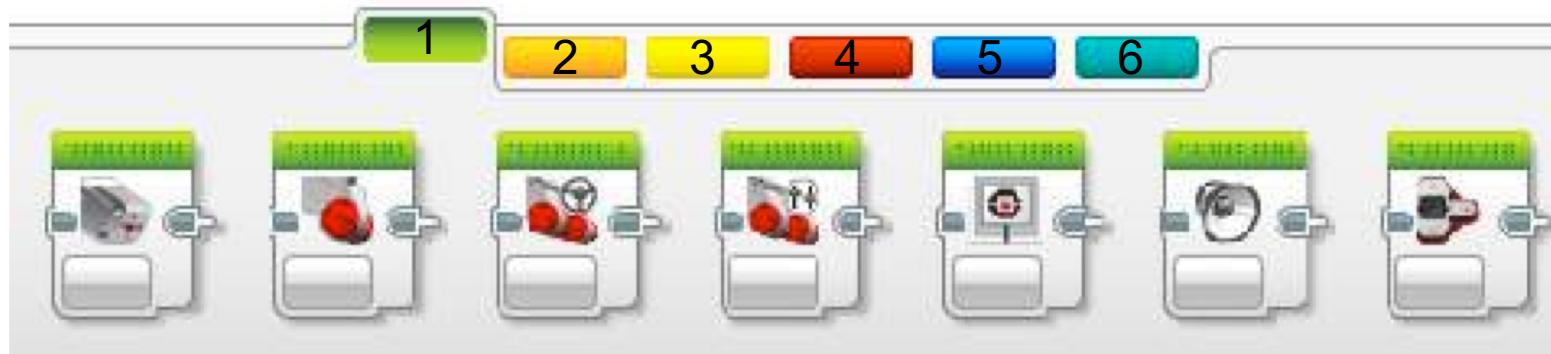
Muove, Large & Medium
Motor, Display... 1

BLOCCHI FLUSSO

Start, Pausa, Loop,
Switch, Interrompi Loop2

BLOCCHI SENSORI

Tasti del Mattoncino,
Gyro, Color, Ultrasuoni3



OPERAZIONI SU DATI

Variabili, Insiemi,
Logica, Matematica, 4
Comparazione...

BLOCCHI AVANZATI

Data Logging,
Unregulated Motor... 5

MY BLOCKS

Blocchi personalizzati
creati dall'utente 6

CREDITS

Questo tutorial è stato creato da Sanjay Seshan and Arvind Seshan

Altre lezioni e risorse sono disponibili nel sito

www.ev3lessons.com

Tradotto da Giuseppe Comis



Questo lavoro è soggetto a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#).