

# PROGRAMAZIO GAI ERTAINAK



## ERAGIKETA LOGIKOAK ETA ERABAKI HARTZEAK

---

By Sanjay and Arvind Seshan



# Helburuak

---

Ikasi Eragiketa Logikoen Blokearen erabilera

Ikasi Eragiketa Logikoen Blokea erabiltzen

Aurrebaldintzak: Datu kableak, Sentsoreak

# Eragiketa Logikoen Blokea

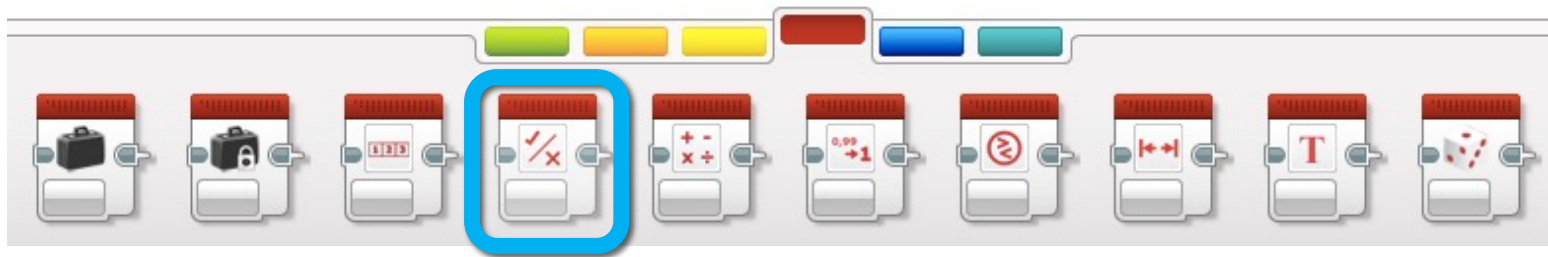
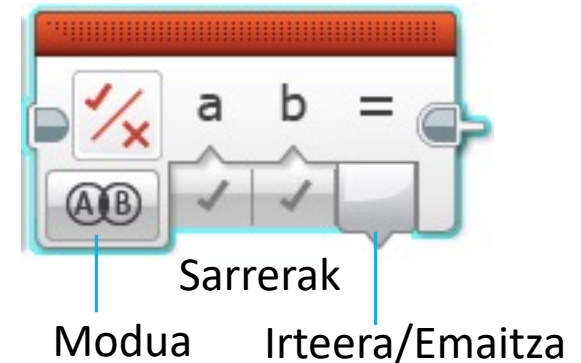


Eragiketa Logikoen Blokeak eragiketak egiten ditu bere sarrerekin, eta era logiko bateko emaitza bat ematen du





Eragiketa Logikoen Blokeak bi balio logiko hartzen ditu (Egia edo Gezurra), eta era logikoko emaitza bat ematen du (Egia edo Gezurra)

Era logikoko balioak erabili daitezke etengailu baldintzetan eta bukleetan.

Leio gorrian dago



# Bloke logikoko moduak

Ikonoa	Modua	Portuak	Irteera/Eraitza
	AND	A, B	<ul style="list-style-type: none"><li>Benetazkoa baldin eta A eta B benetazkoak badira, bestela, faltsua</li></ul>
	OR	A, B	<ul style="list-style-type: none"><li>Benetazkoa baldin eta A edo B (edo biak) benetazkoak badira, gezurra baldin eta A eta B faltsuak badira</li></ul>
	XOR	A, B	<ul style="list-style-type: none"><li>Benetazkoa bakarrik A edo bakarrik B benetazkoak badira, Faltsua A eta B benetazkoak badira, Faltsua A eta B faltsuak badira</li></ul>
	NOT	A	<ul style="list-style-type: none"><li>Benetazkoa baldin eta A faltsua bada, Faltsua A benetazkoa bada</li></ul>

# Eginkizun logikoen taula

## AND

A	B	Irteera
F	F	F
F	V	F
V	F	F
V	V	V

## OR

A	B	Irteera
F	F	F
F	V	V
V	F	V
V	V	V

## NOT

A	Irteera
F	V
V	F

## XOR

A	B	Irteera
F	F	F
F	V	V
V	F	V
V	V	F

# Bloke logikoa hiru urrats sinpletan

**ERRONKA:** Gidatu errobot bat aurrerantz Ukimen sentsoare bat ukitu denerarte edo kolore sentsoareak kolore beltza ikusten duen.

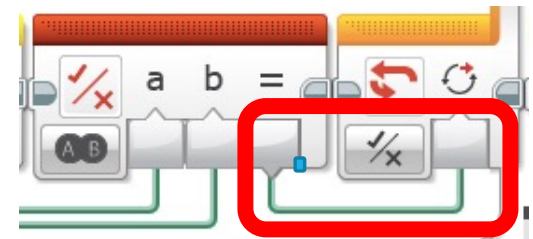
**1 URRATSA:** Piztu motoreak

**2 URRATSA:** Gehitu Logika eta Sentsore blokeak

- A. Konfiguratu bloke logikoa “OR” moduan
- B. Konektatu sarrerak: Ipini kolore sentsoare bat eta ukimen sentsoare bat eta konektatu Eragiketa Logikoak blokean

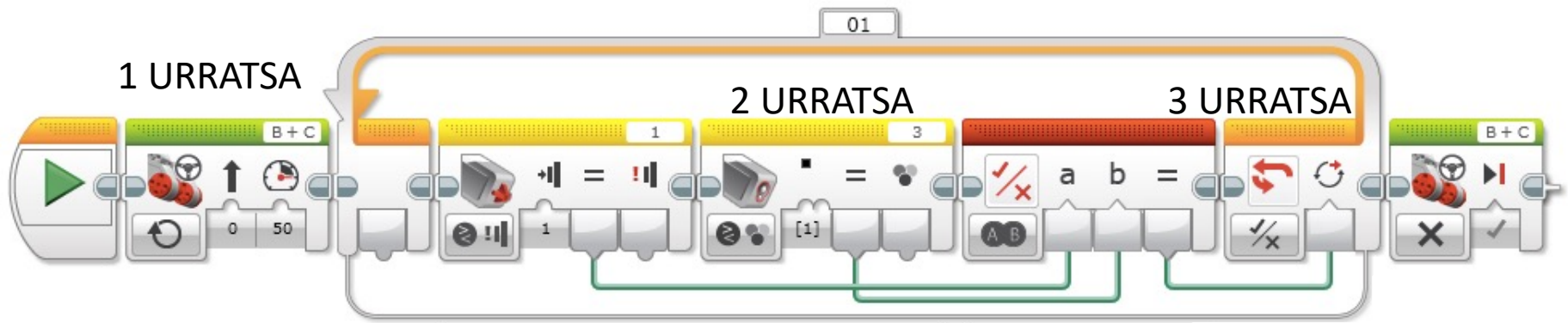
**3 URRATSA:** Gehitu bukle bat:

- Ipini logika eta sentsore blokeak bukle batean.
- Hartu Logika baldintza buklean. Konektatu bloke logikoaren irteerak baldintzara.



**2 URRATSAREN** emaitza benetazkoa bada, bukleak amaitu beharko du eta motoreak geldituko dira

# Erronkaren emaitza



# Kredituak

---

Gai hau Sanjay Seshan-ek eta Arvind Seshan-ek egin zuten.

Gai gehiago aurkitu ahal dituzu [www.ev3lessons.com](http://www.ev3lessons.com) webgunean.



Lan hau [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) lizentziaren eraginaren azpian dago.