



Comutatoare (adevărat/fals)

By Sanjay and Arvind Seshan



BEGINNER PROGRAMMING LESSON

OBIECTIVELE LECȚIEI

1. **Învățăm cum să facem robotul să „decidă” ce să facă atunci când există mai multe opțiuni**
2. **Învățăm să utilizăm block-uri de comutare**

BLOCK-URILE SWITCH (COMUTATOARE)



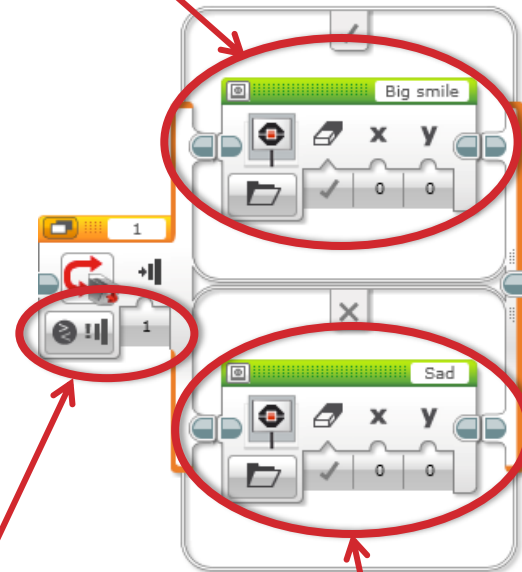
Robotul primește informații de la senzori și realizează acțiuni diferite în funcție de răspuns.

- Exemplu: Robotul vede o linie? Sau nu?

La bază e o întrebare cu răspuns DA/NU

Block-urile „Switch” (comutatoare) se regăsesc în tab-ul portocaliu de comenzi

Rulează acest cod dacă răspunsul e da



Intrebarea care se pune: este senzorul de atingere apăsat

Rulează acest cod dacă răspunsul e nu

PROVOCAREA 1 BLOCK-UL SWITCH (COMUTATOARE)



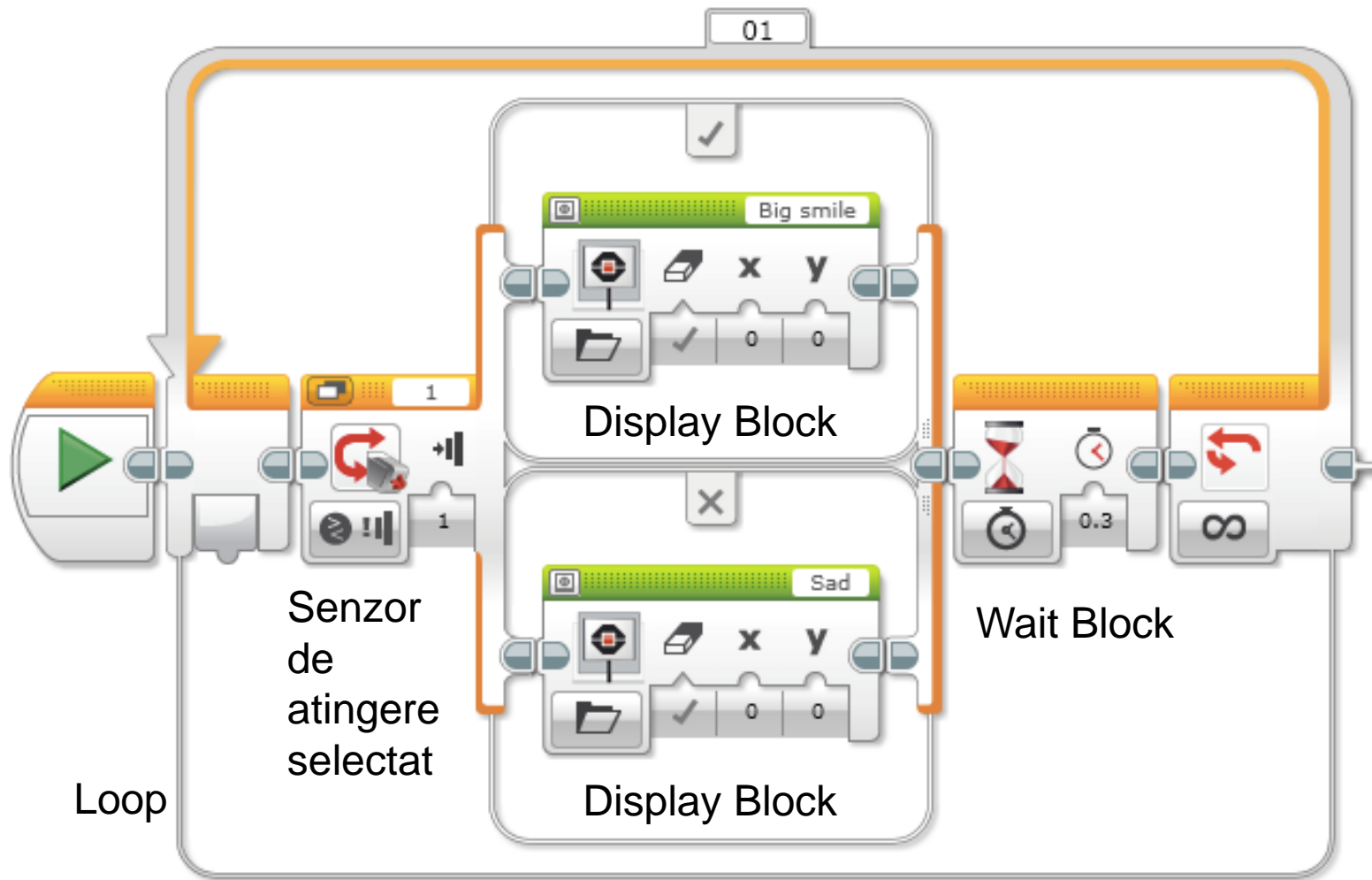
Provocare: Scrie un program care schimbă display-ul pe baza apăsării senzorului de atingere.

Dacă este apăsat, Ev3-ul tău e „fericit”! Afișează o față veselă. Dacă nu e apăsat, EV3-ul este „trist”! Afișează o față tristă.

Indiciu: Va trebui să folosești block-uri de display, loops și switch!



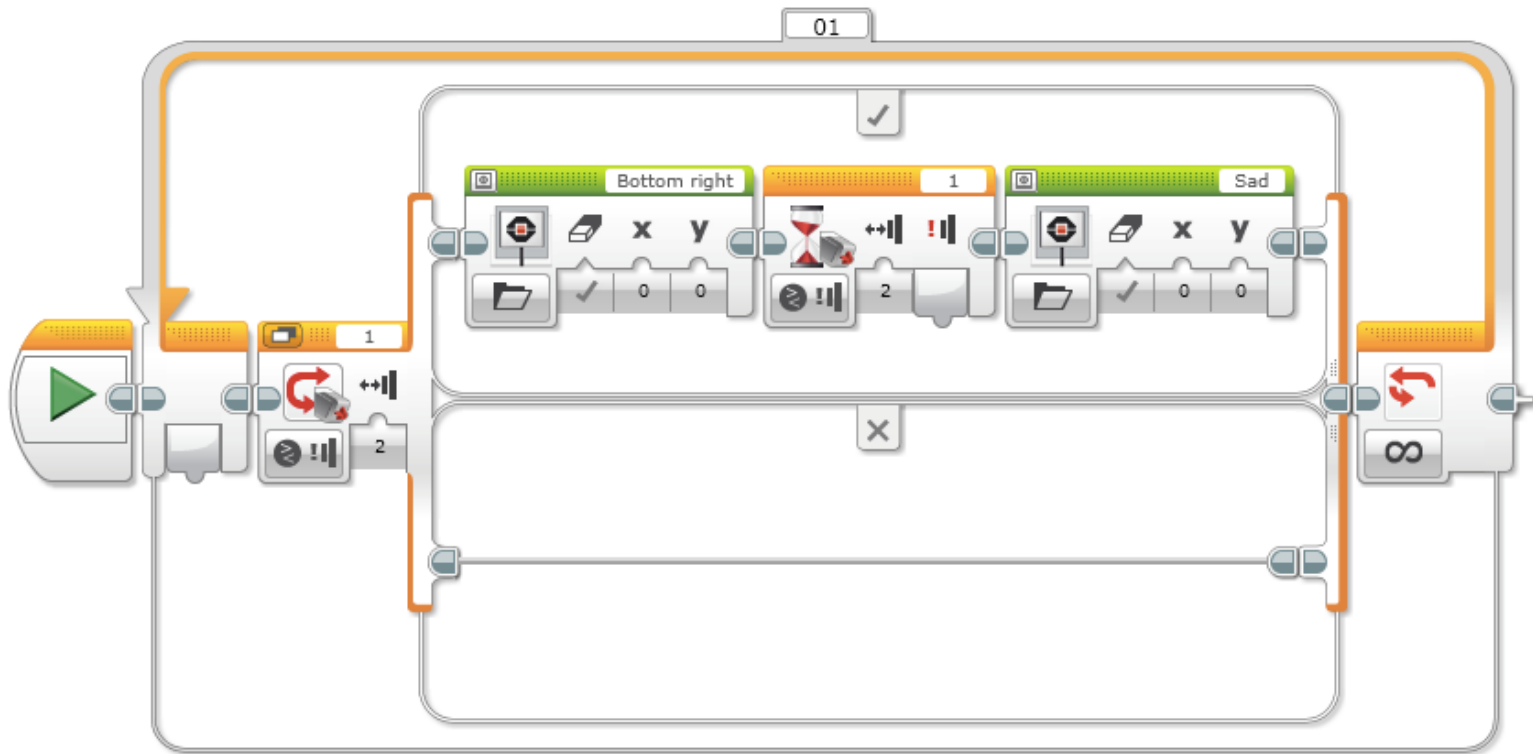
PROVOCAREA 1: SOLUȚIA



PROVOCAREA 2: BLOCK-UL DE „SWITCH”

Poți scrie un program care să afișeze niște ochi mari dacă apeși senzorul de atingere o singură dată și o față tristă dacă apeși senzorul de două ori și care să schimbe între cele două.

PROVOCAREA 2 – SOLUȚIA



CREDITS

Această lecție de Mindstorms a fost realizată de Sanjay Seshan și Arvind Seshan.

Mai multe lecții sunt disponibile pe ev3lessons.com

Această lecție a fost tradusă în limba română de echipa de robotică FTC – ROSOPHIA #21455 RO20.



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