

## **Begizta**

By Sanjay and Arvind Seshan



**EV3 PROGRAMAZIO GAIA HASIBERRIENTZAKO**

# **GAIAREN HELBURUAK**

- 1. Ikasi ekintza bat errepikatzen**
- 2. Ikasi begizta blokea erabiltzen**

# EKINTZA BATEN ERREPIKAPENA

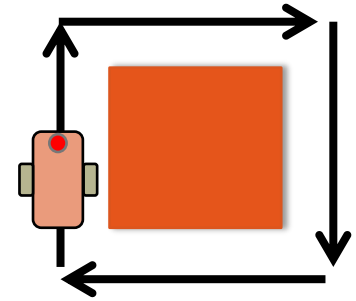
Dezagun errobot batek ekintza bat errepikatzea nahi dugula.

¿Blokea behin eta berriro kopiatuko zenuke?

¡Noski, horrek funtziona dezake!

¿Eta betiko errepikatu nahi badut?

¿Orain zer?

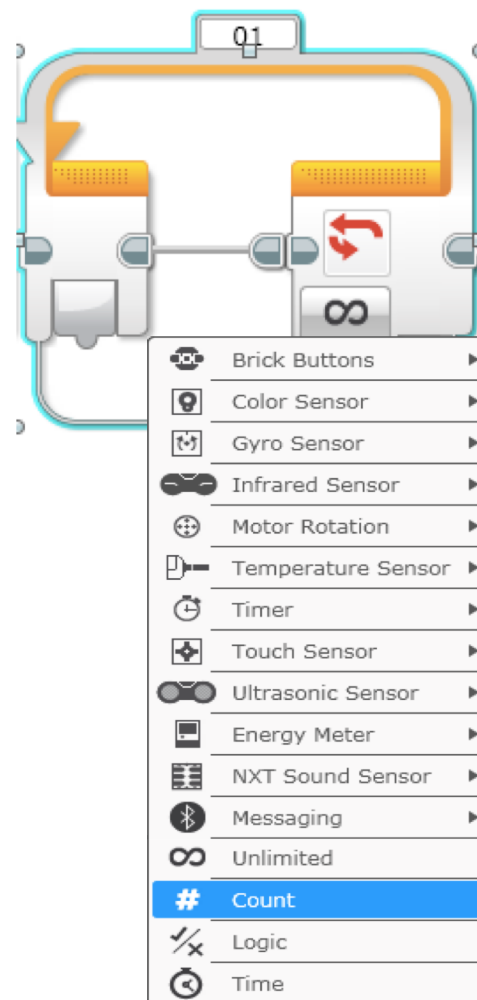


# BEGIZTA EDO ZIKLOAK



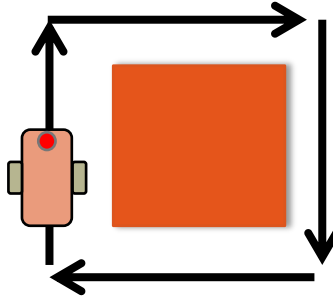
**Bukleek errepikapena zerbait erreza izatea egiten dute.**

**Gainera bukleak nahi duzunean amaitu daiteke (aldi kantitate jakin bat, betiko exekutatu, baldintza jakin bat...)**

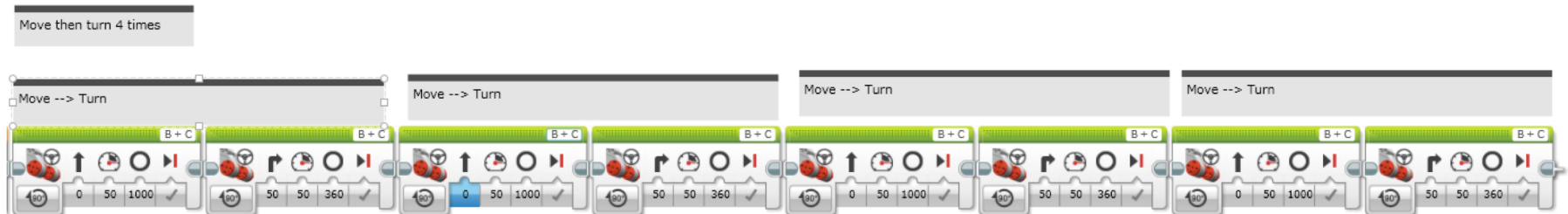


# BEGIZTAREN ERRONKA

**Erronka: Idatzi programa bat errobotak kutxari bira bat eman diezaion**

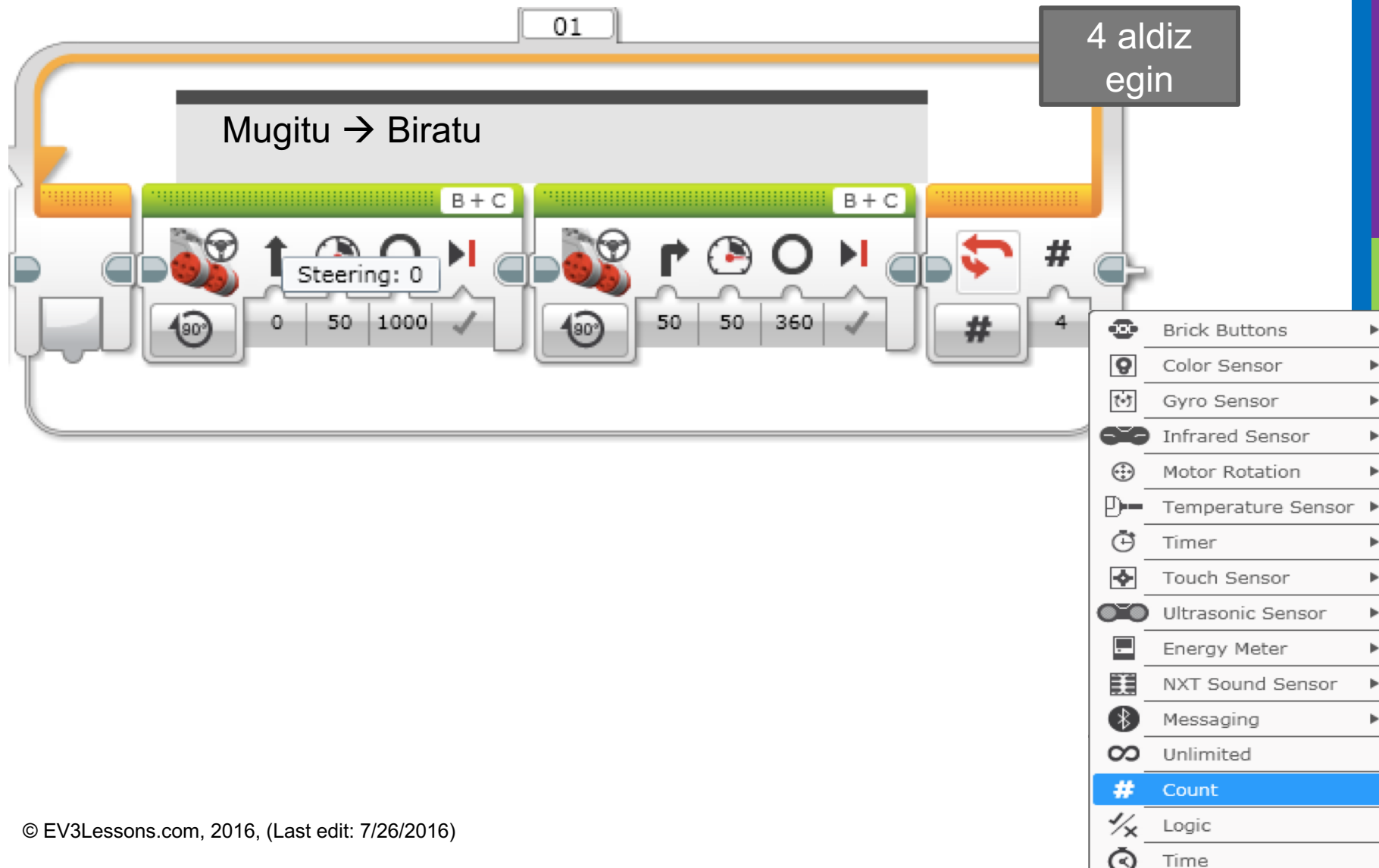


**Hau programatzeko modurik errezena hau da:**



**Erabili bukle bat kode hau hobetzeko**

# BEGIZTAREN 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.
- Itzulpena Edurobotic-ek eginda. [www.edurobotic.es](http://www.edurobotic.es) (Anartz San Juan taldekideak hain zuzen).



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