



BEGINNER PROGRAMMING LESSON

EV3 Classroom: Switches (block-urile dacă... atunci... Și dacă... atunci...altfel)

By Sanjay and Arvind Seshan



EV3 CLASSROOM LESSON
BY EV3LESSONS.COM

OBIECTIVELE LECȚIEI

1. **Învățăm cum să facem robotul să decidă între mai multe opțiuni.**
2. **Învățăm cum să folosim block-urile Switch (Comutatoare)**

BLOCK-URILE SWITCH (DACĂ ATUNCI)

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

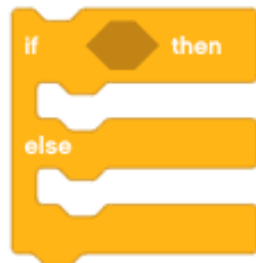
Block-urile „Switch” (comutatoare) se regăsesc în tab-ul portocaliu de comenzi

Block-ul dacă... atunci



Rulează acest cod dacă răspunsul e da

Block-ul dacă...atunci... altfel...



Rulează acest cod dacă răspunsul e da

Rulează acest cod dacă răspunsul e nu

Control

wait 1 seconds

wait until

repeat 10

forever

repeat until

if then

if then

else

stop other stacks

stop and exit program

SWITCH BLOCK CHALLENGE 1

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

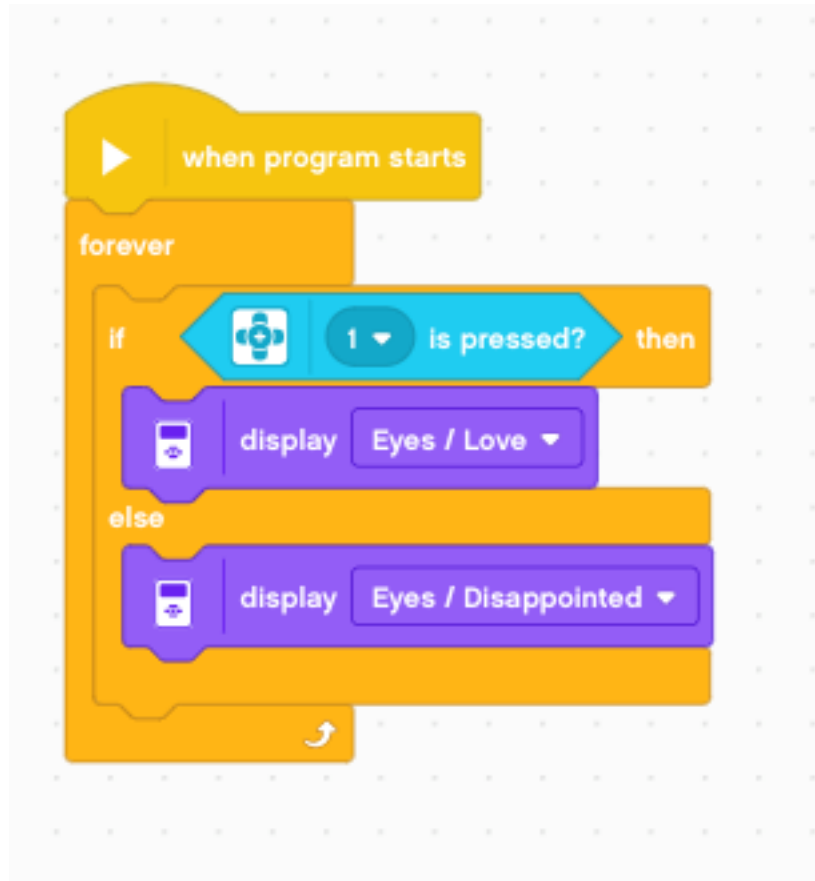
Dacă este apăsat, Ev3-ul tău e „fericit”! Afișează o față veselă.
Dacă nu e apăsat, EV3-ul este „trist”! Afișează o față tristă.

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



PROVOCAREA 1 SOLUȚIA

Loop



Dacă senzorul de atingere e apăsat

Afișează o față fericită.

Afișează o față tristă.

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/).