

Etengailuak

By Sanjay and Arvind Seshan



EV3 PROGRAMAZIO GAIA HASIBERRIENTZAKO

GAI HONEN HELBURUAK

- 1. Ikasi zelan egin errobotak aukera zerrenda bateteki hautatzea**
- 2. Etengailu blokeak erabiltzen ikasi**

BLOKE ETENGAILUAK

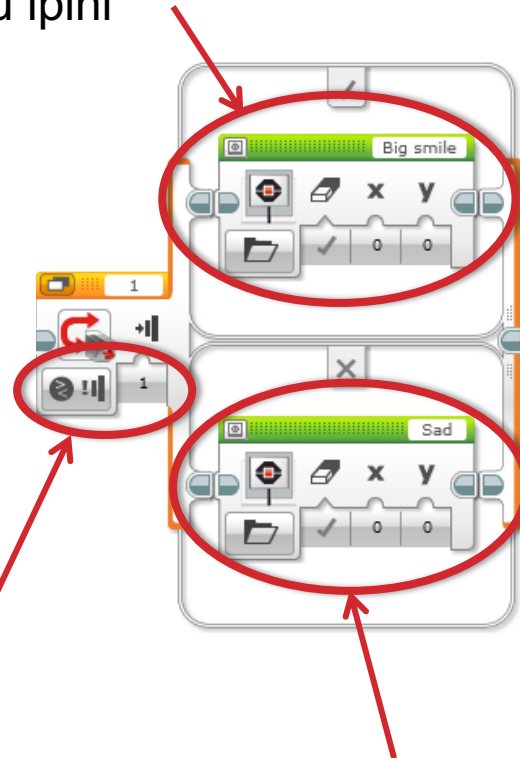
Errobotari gauza bat galdetzen
eta erantzunaren arabera
eragiten

- Adibidea: Errobotak lerro bat ikusten du? Edo ez?

la BAI/EZ galdera bat bezala

Etengailu blokea hegal
laranjan aurkitu dezakezu

Emitza
baiezkoa bada
hau ipini



Galdera: ukimen
sentsorea ukitua
izan da

Emitza ezezkoa
bada hau ipini

BLOKE ETENGAILUAREN ERRONKA #1



Erronka: Idatzi programa bat pantallaren edukia aldatzen duena sentsorea ukitzen bada edo ez.

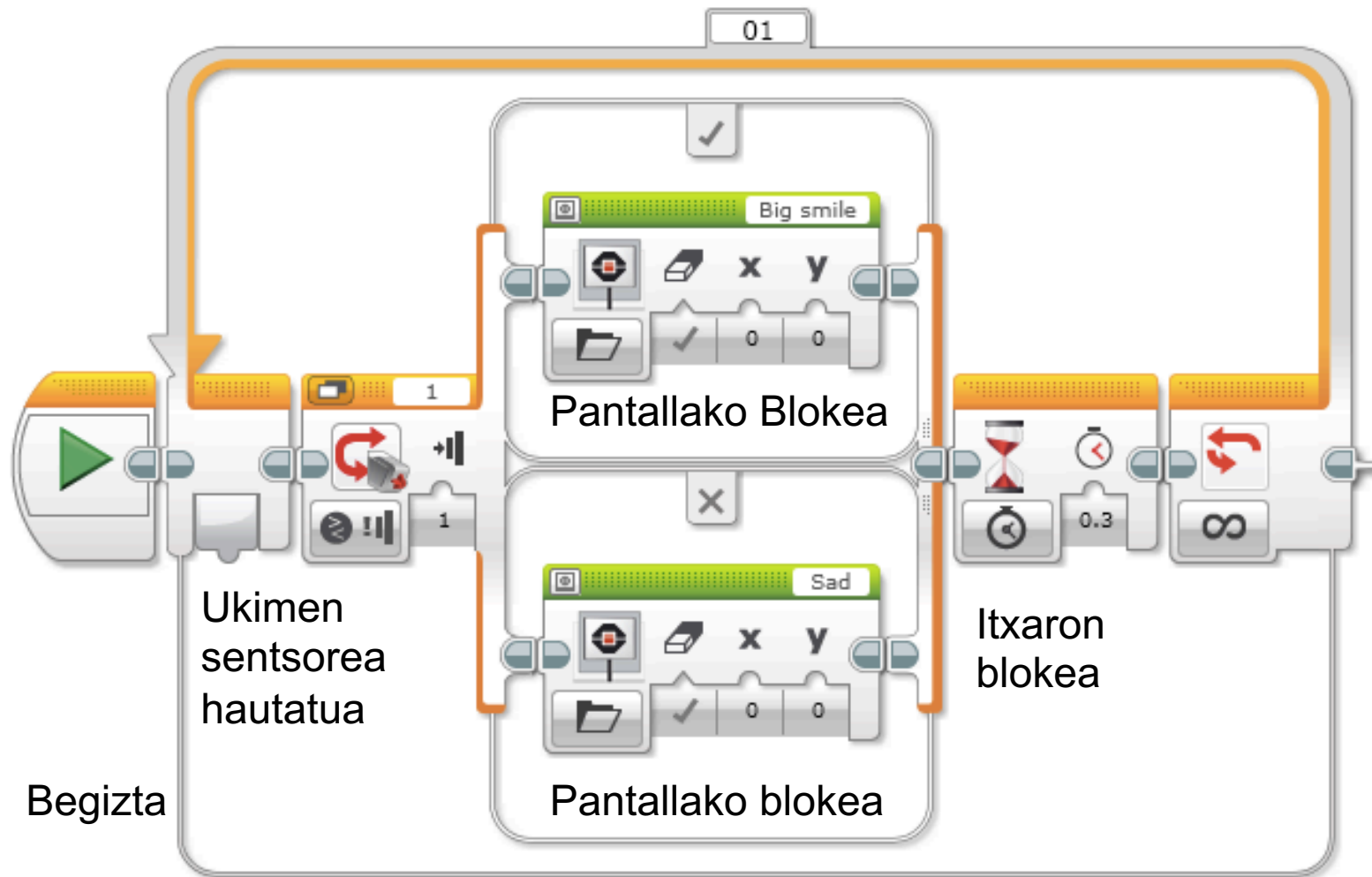
Sentsorea ukitzen bada, EV3-a pozik dago. Aurpegi alai bat erakusten du.

Ez bada sentsorea ukitzen, EV3-a triste dago. Aurpegi triste bat erakusten du.

Gomendioa: Pantaila bloke bat beharko duzu, loopak eta bloke etengailuak.



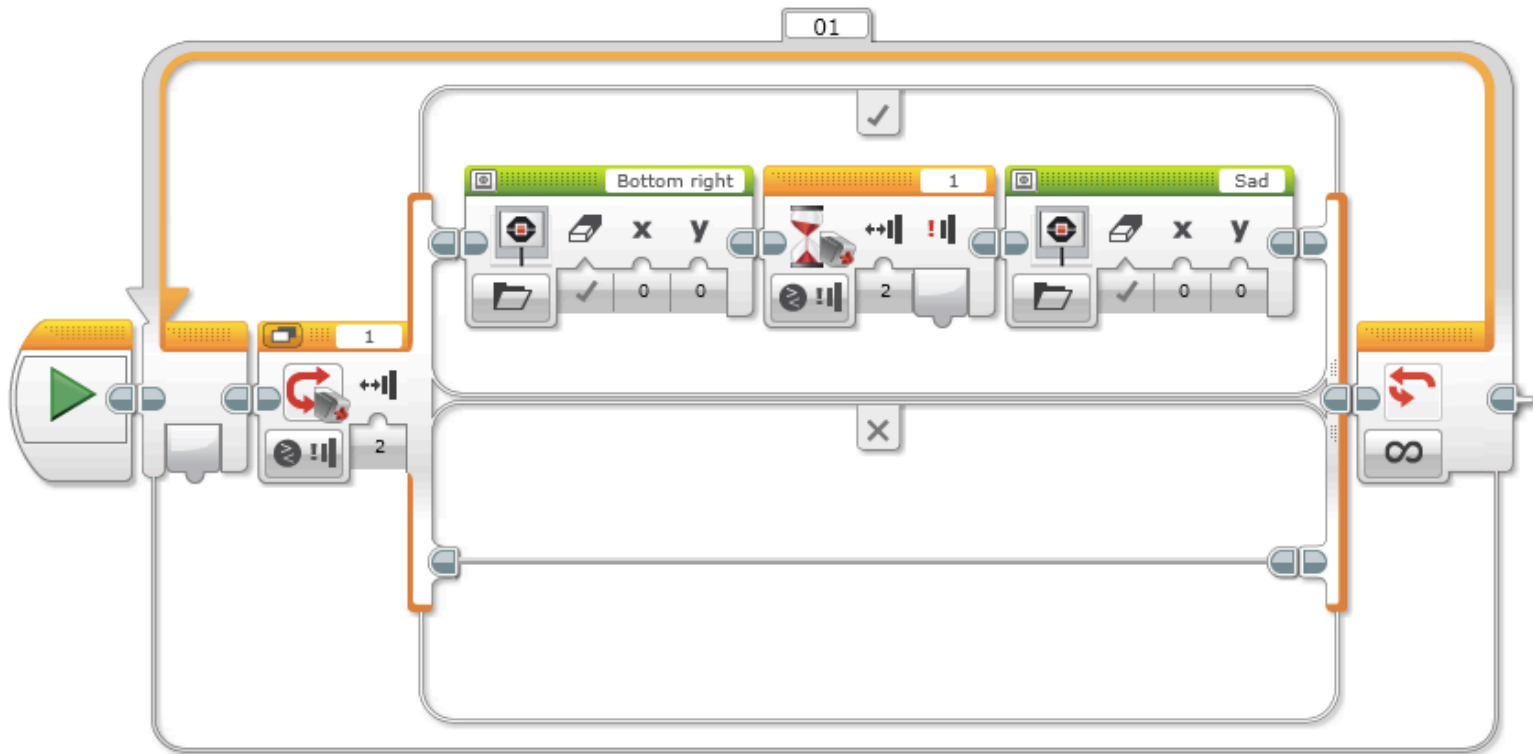
#1 ERRONKAREN EMAITZA



ETENGAILU BLOKEAREN ERRONKA #2

Pantalla behin ukitzean pantallan begiak erakusten dituen programa bat egin dezakezu, eta aurpegi triste bat bigarren aldi batez ukituz gero (eta ukitzen den bakoitzean aldatzen doa)?

#2 ERRONKAREN EMAITZA



KREDITUAK

- Gai hau Sanjay Seshan-ek eta Arvind Seshan-ek egin zuten.
- Gai gehiago aurkitu ahal dituzu www.ev3lessons.com webgunean.
- Itzulpena Edurobotic-ek eginda. 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.