

ADVANCED EV3 PROGRAMMING LESSON



Descărcarea & Încărcarea fișierelor

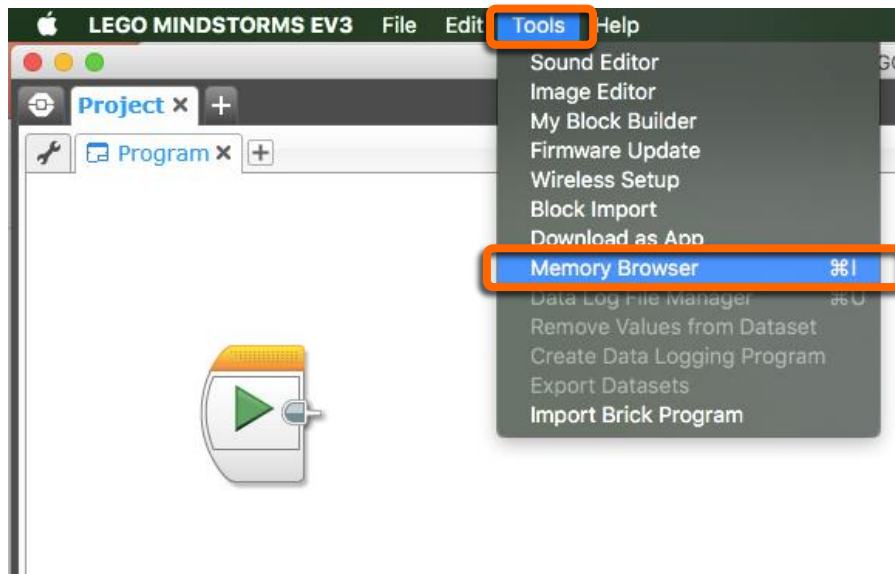
By Sanjay and Arvind Seshan



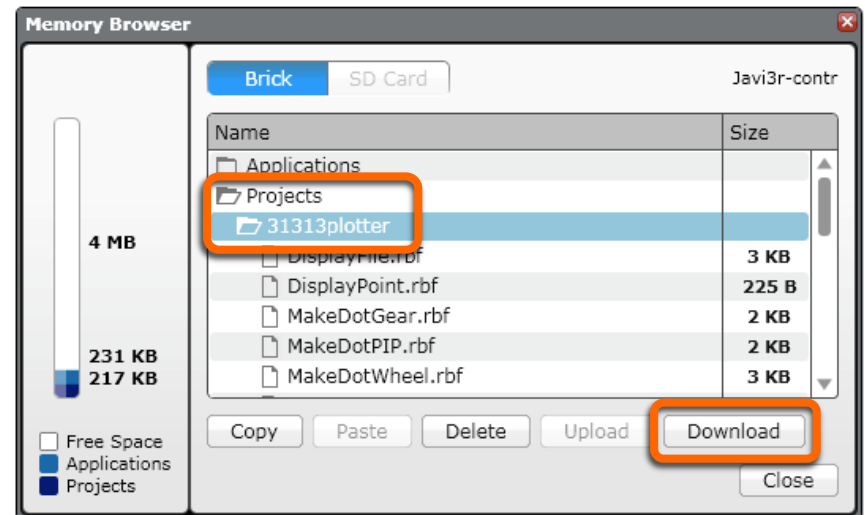
Descărcarea & Încărcarea fișierelor

- Descărcarea – adăugarea fișierelor în brick de pe calculator
 - Exemplu: Proiectul nostru PIX3L PLOTT3R cere ca un fișier imagine să fie descărcat în plus în codul EV3.
- Încărcare – adăugarea de fișiere din brick în calculator
 - Exemplu: Vrei să vezi ce a fost înregistrat într-un fișier text

Descărcarea unui fișier

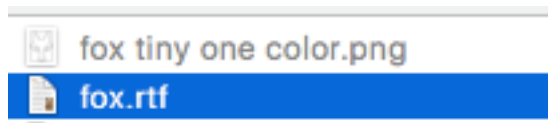


Selectează Tools → Memory Browser

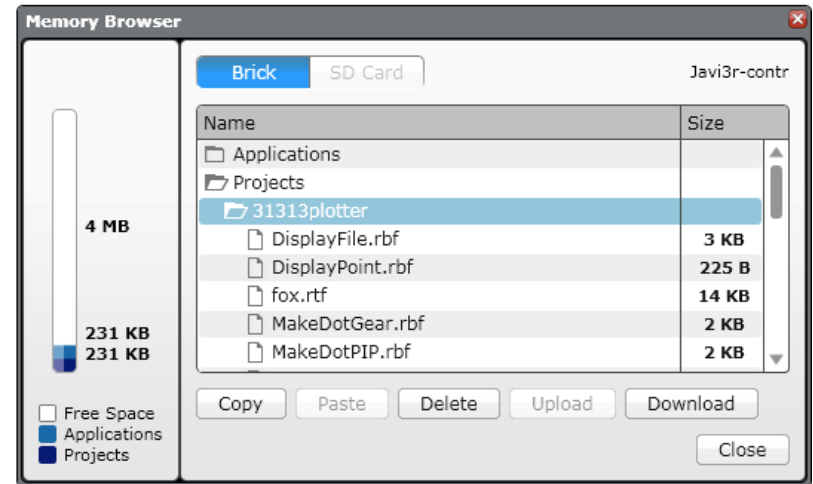


Selectează Folder-ul pentru proiectul la care vrei să adaugi fișierul și selectează Download

Descarcă un fișier - continuare

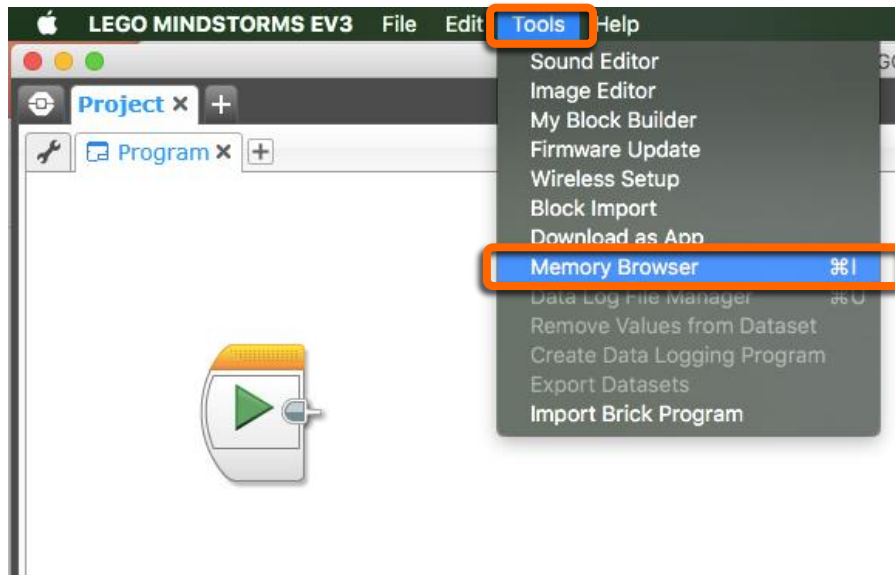


Alege un fișier din calculatorul tău pe care vrei să-l adaugi la brick. În acest exemplu, fișierul fox.rtf a fost selectat.

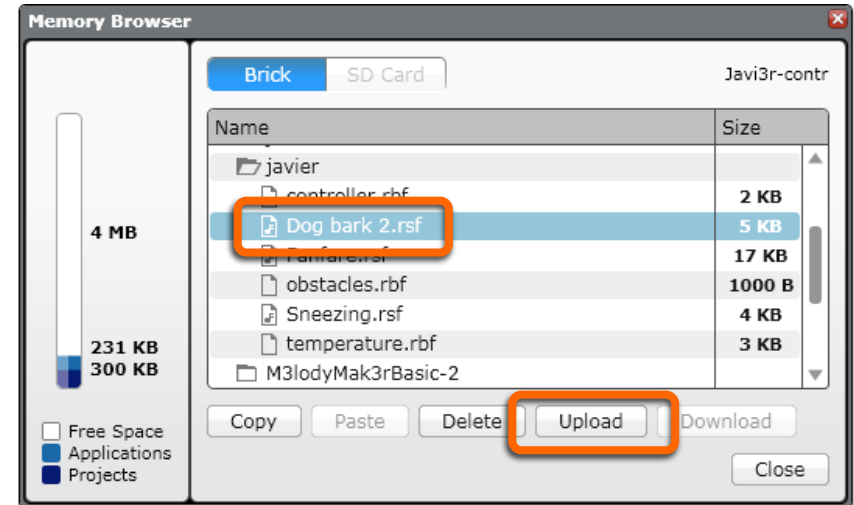


Poți vedea că fișierul fox.rtf este pe brick

Încărcarea unui fișier

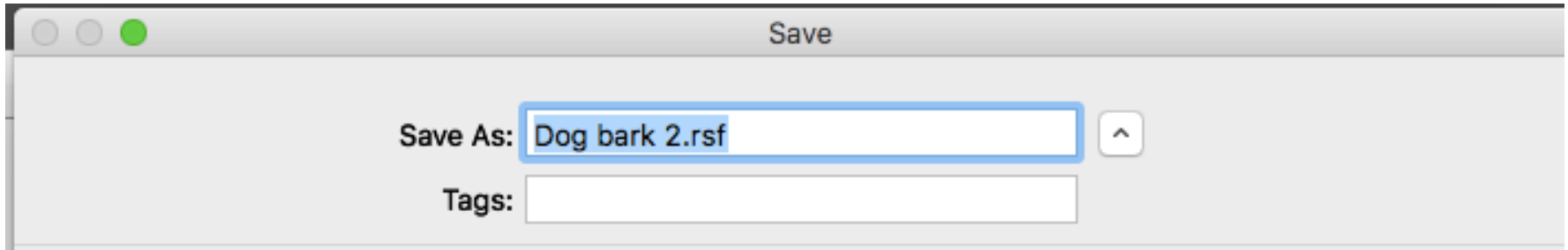


Selectează Tools → Memory Browser



Selectează un obiect din interiorul unui folder pe care vrei să-l încarci în calculatorul tău.

Încărcarea unui fișier - continuare



Salvează fișierul în computer

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/).