



Afișarea textului și a graficelor

By Sanjay and Arvind Seshan



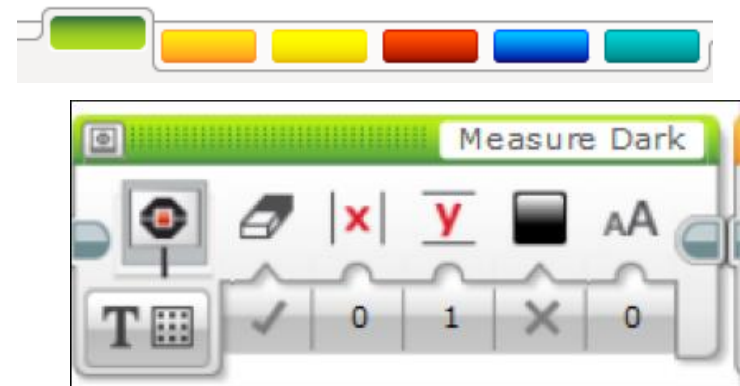
BEGINNER PROGRAMMING LESSON

OBIECTIVELE LECȚIEI

1. Învățăm să utilizăm block-ul Display pentru a afișa text sau imagini.
2. Întelegem de ce block-ul de display este util în programare.

BLOCK-UL DISPLAY

- Block-ul Display afișează informații și imagini pe ecran.
- Poți localiza locația și mărimea textului.
- Poți utiliza același block pentru a afișa citirile senzorilor și instrucțiunile.
- Localizat în Tab-ul verde.



MAI MULT DESPRE BLOCK-URILE DE DISPLAY

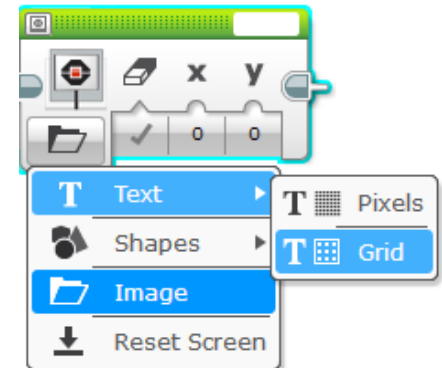
Două moduri de afișaje

Modul Pixel (Utilizează imagini și text)

- 178 pixeli stânga și dreapta
- 128 pixeli sus și jos

Modul Grid (Mai ușor de folosit, merge doar cu modul text)

- 22 coloane de 8 pixeli fiecare
- 12 rânduri de 10 pixeli fiecare
- Caracterele mici au 1 rând și o coloană.
- Caracterele mari au 2 rânduri și 2 coloane



AFIȘAREA UNUI TEXT ÎN MODUL GRID

Pasul 1:

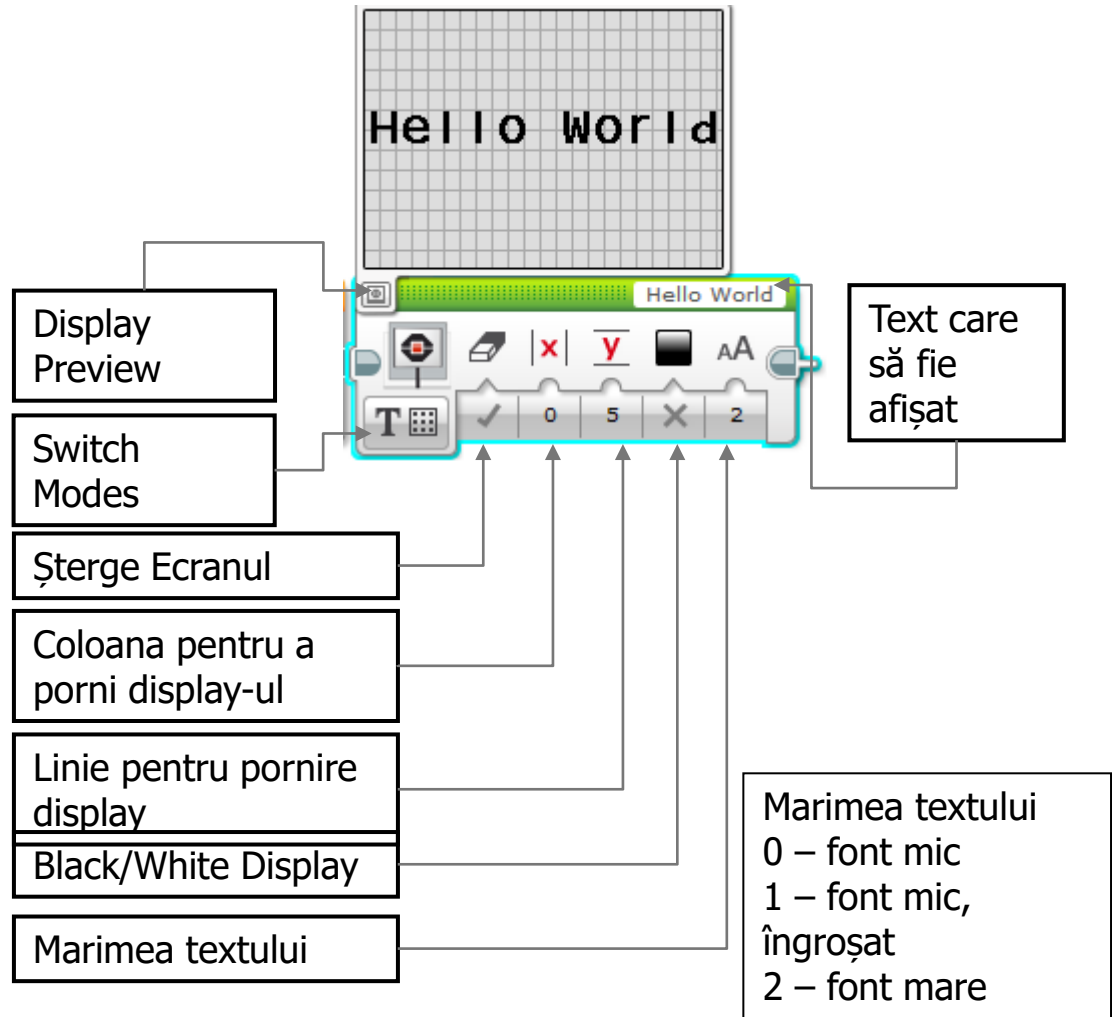
Alege block-ul Display

Pasul 2:

Apasă pe iconița “Switch Modes” și alege “text”. Apoi apasă pe “grid”. Iconița se va schimba într-un pătrat cu puncte.

Pasul 3:

Utilizează cutia de sus dreapta pentru a introduce textul pe care vrei să-l afișezi.



PROVOCAREA 1: BLOCK-UL DISPLAY

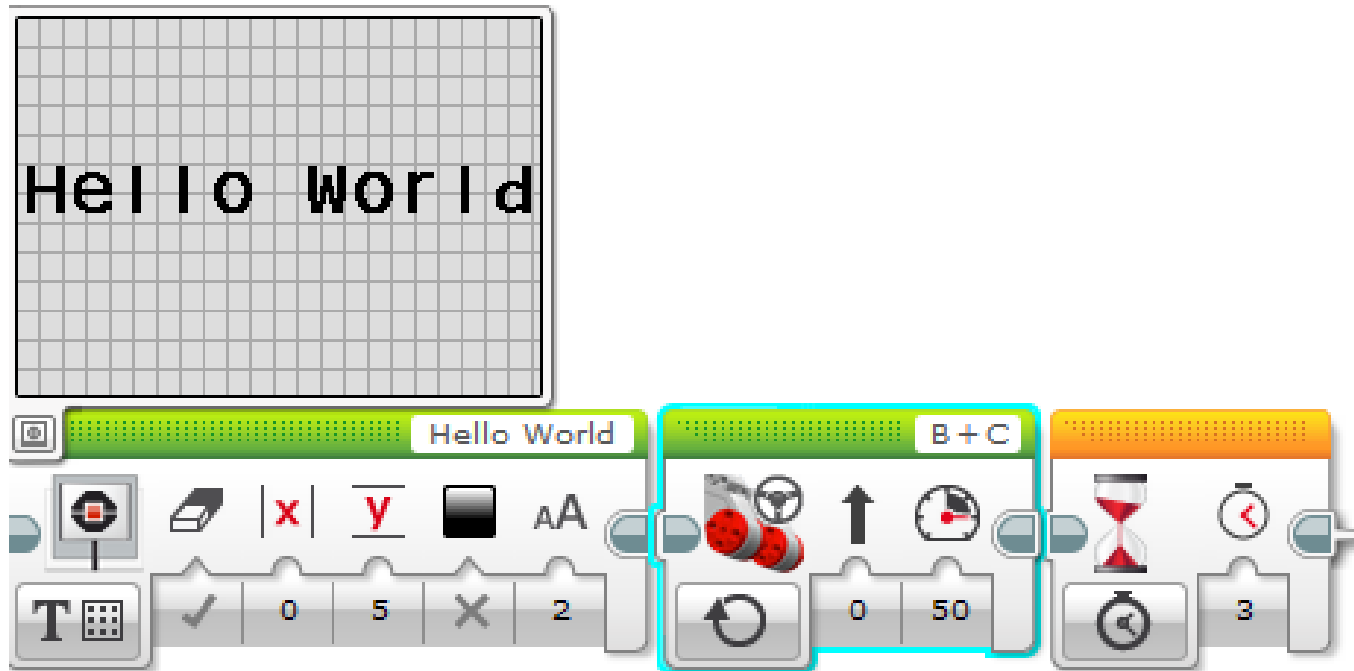
Poți scrie un program care să afișeze un text în mijlocul ecranului?

- Afișează “Hello World”

Fă ca block-ul display să ruleze 3 secunde.

Poți face robotul să se miște în timp ce face asta?

PROVOCAREA 1: SOLUȚIA

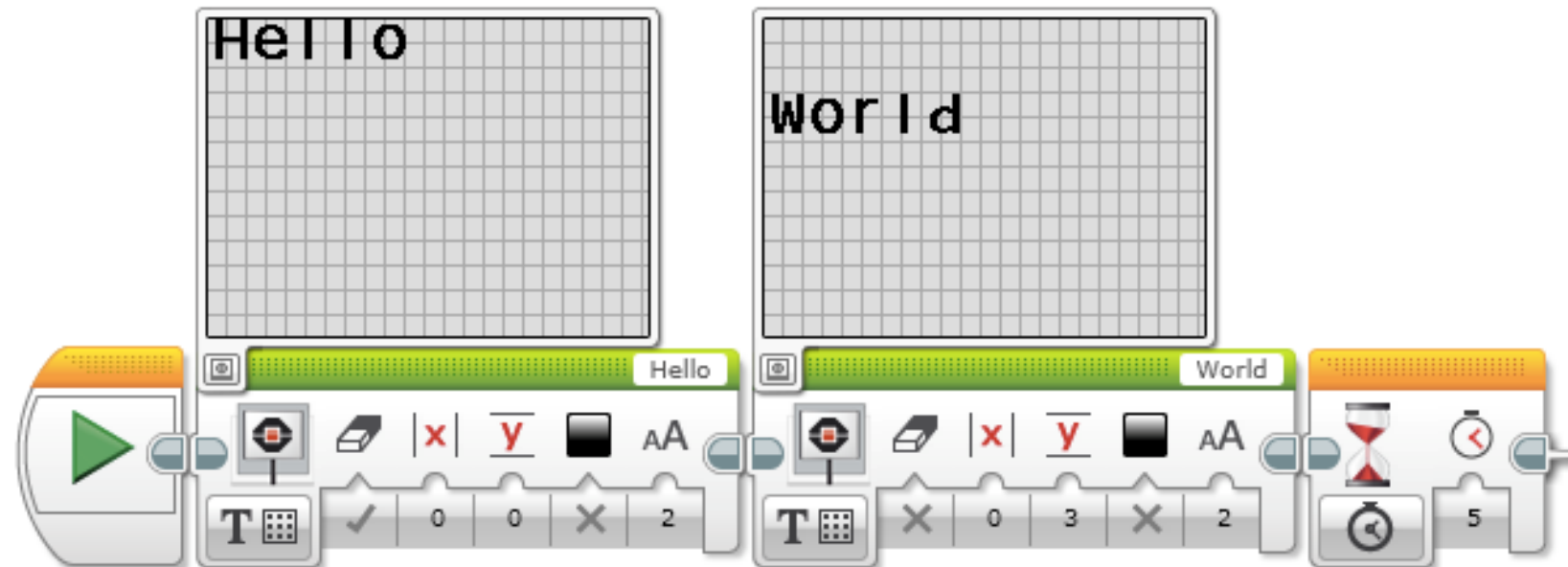


PROVOCAREA 2: DOUĂ LINII DE TEXT

Acum dacă vrei să apară “Hello” pe o linie și “World” să apară pe linia următoare?

Indiciu: Vei folosi două block-uri de display și curăță ecranul pentru al doilea block de display, altfel primul cuvânt va dispărea!

PROVOCAREA 2: SOLUȚIA

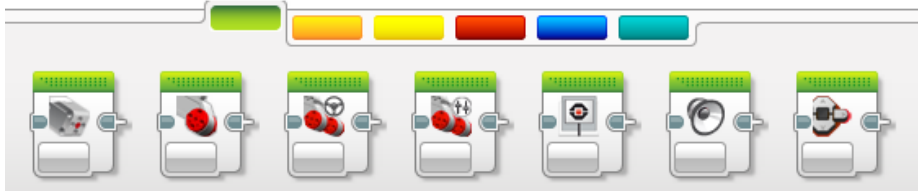


Display block in Display Text, Grid Mode. In this first block, the first parameter is true (the screen is cleared)

The first parameter is set to False so the screen will not clear. The "Y" axis is moved down to "3" so the text doesn't overlap with the first word.

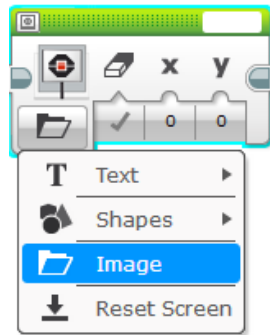
A Wait Block is added so that you will have time to read the text - otherwise it will disappear.

AFIȘAREA UNEI IMAGINI ÎN MODUL PIXEL



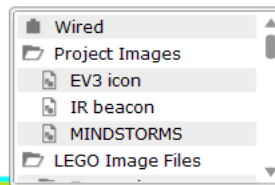
Pasul 1:

Alege block-ul Display



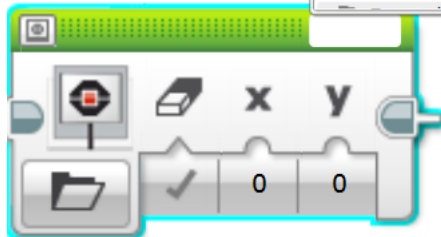
Pasul 2:

Apasă pe “Select Mode” care are o iconiță cu folder și alege “image”



Pasul 3:

Utilizează o cutie goală, sus în dreapta pentru a alege imaginea pe care vrei să-l afișezi.

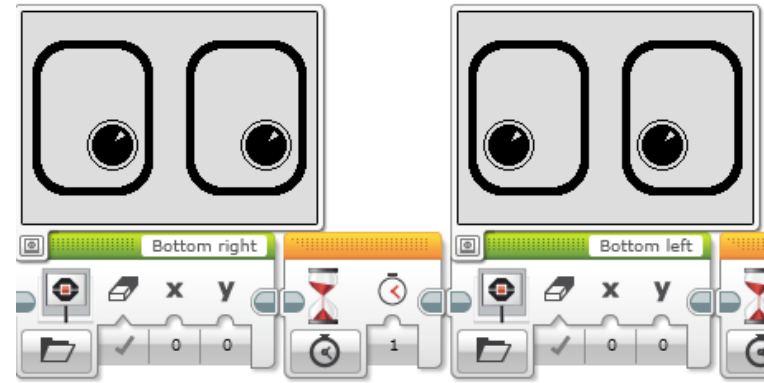


PROVOCAREA 3: BLOCK-UL DISPLAY

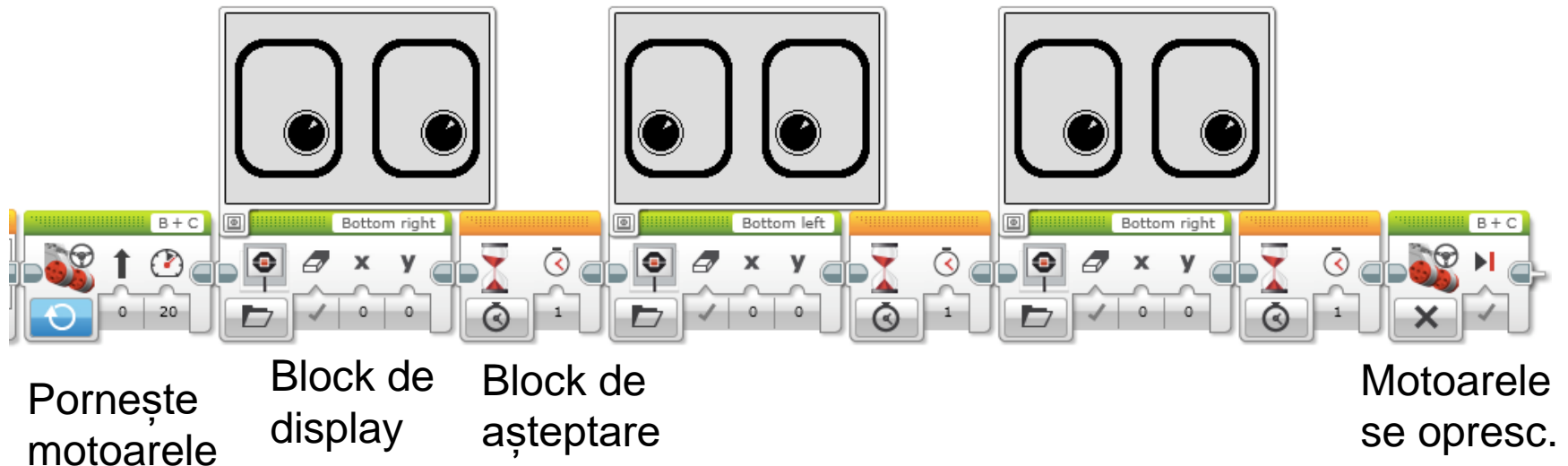
Poți afișa ochi pe ecran în timp ce robotul se mișcă?

Alternează tipurile de ochi care privesc spre stânga și spre dreapta.

- Utilizează block-urile Display, Motor On și Wait
- Fii liber să te distrezi cu această provocare!



PROVOCAREA 3: SOLUȚIA



GHID DE DISCUȚII

De ce ai vrea să știi cum să utilizezi block-ul de display?

- Poate ai vrea să știi valoarea senzorului pe care robotul o vede.
- Poate vrei să programezi robotul să se oprească când robotul ajunge la linia roșie dar se oprește înainte.
 - Robotul vede același lucru ca și tine?
 - Poți afișa valoarea pe ecran și să verifici.

Este un fantastic instrument de depanare a codului. Poți învăța despre depanarea codului în lecția noastră pe Intermediate.

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/).