



## **Loop-urile (repetare)**

By Sanjay and Arvind Seshan



# **BEGINNER PROGRAMMING LESSONS**

# OBIECTIVELE LECȚIEI

1. Învățăm cum să repetăm o acțiune
2. Învățăm cum să utilizăm block-urile „Loop”

# REPETAREA UNEI ACȚIUNI

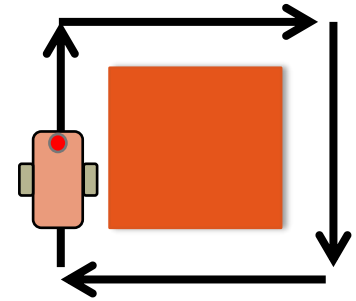
Să spunem că vrei ca robotul să repete o acțiune mereu și mereu.

Vei copia block-ul respectiv de mai multe ori?

Sigur că asta ar putea funcționa!

Ce s-ar întâmpla dacă ar trebui să repeți block-ul respectiv la infinit?

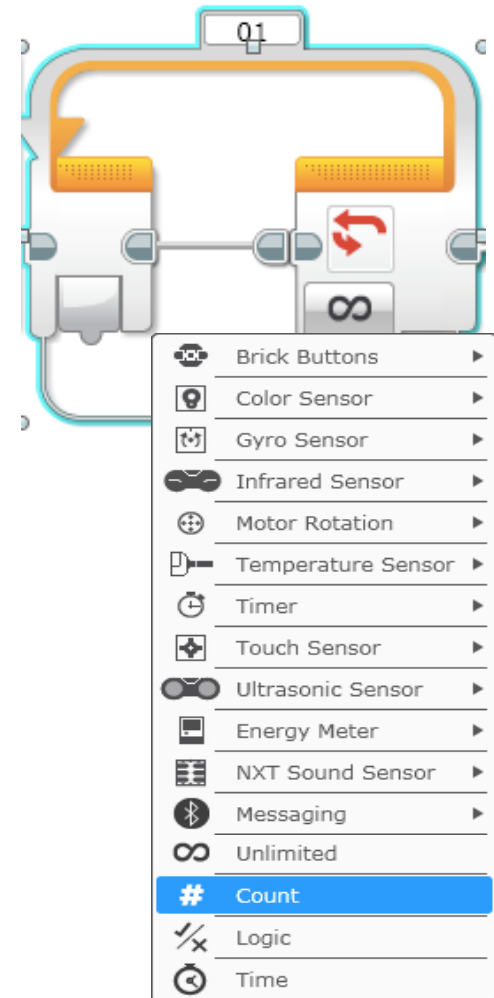
Acum cum procedăm?



# LOOP-URILE (REPETĂRILE)

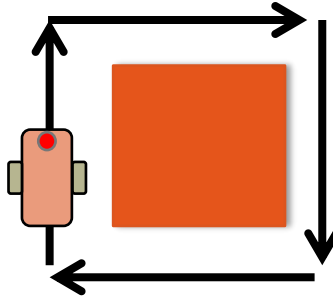
Loop-ul face ca sarcinile multiple să se repete destul de ușor.

Beneficiul adăugat este că acel „loop” poate fi oprit oricând vrei (un specific număr de ori, mergi la infinit cu o condiție specifică, etc)

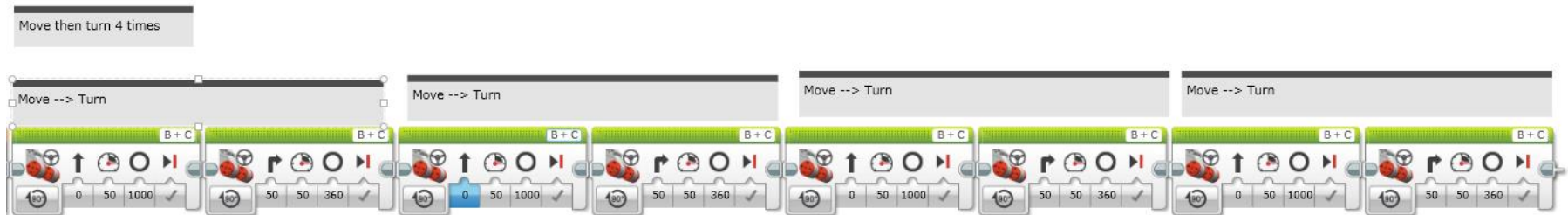


# PROVOCAREA „LOOP”

Provocare: Scrie un program pentru ca robotul să înconjoare cutia o dată.



Simplul mod este să codezi astfel:



Utilizează „loop” (repetarea) pentru a îmbunătăți codul.

# SOLUȚIA PROVOCĂRII „LOOP”

01

Move --> Turn

Run 4 times

B + C

Steering: 0

90° 0 50 1000 ✓

90° 50 50 360 ✓

# 4

- Brick Buttons ▶
- Color Sensor ▶
- Gyro Sensor ▶
- Infrared Sensor ▶
- Motor Rotation ▶
- Temperature Sensor ▶
- Timer ▶
- Touch Sensor ▶
- Ultrasonic Sensor ▶
- Energy Meter ▶
- NXT Sound Sensor ▶
- Messaging ▶
- Unlimited
- # Count**
- Logic
- Time

# CREDITS

Această lecție de Mindstorms a fost realizată de Sanjay Seshan și Arvind Seshan.

Mai multe lecții sunt disponibile pe [ev3lessons.com](http://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/).