

Begizta

By Sanjay and Arvind Seshan



EV3 PROGRAMAZIO GAIA HASIBERRIENTZAKO

GAIAREN HELBURUAK

- 1. Ikasi ekintza bat errepikatzen**
- 2. Ikasi begizta blokea erabiltzen**

EKINTZA BATEN ERREPIKAPENA

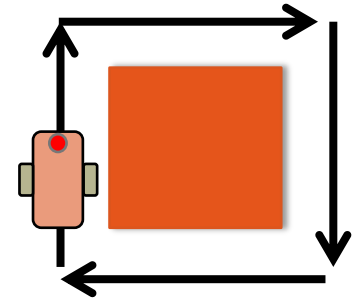
Dezagun errobot batek ekintza bat errepikatzea nahi dugula.

¿Blokea behin eta berriro kopiatuko zenuke?

¡Noski, horrek funtziona dezake!

¿Eta betiko errepikatu nahi badut?

¿Orain zer?

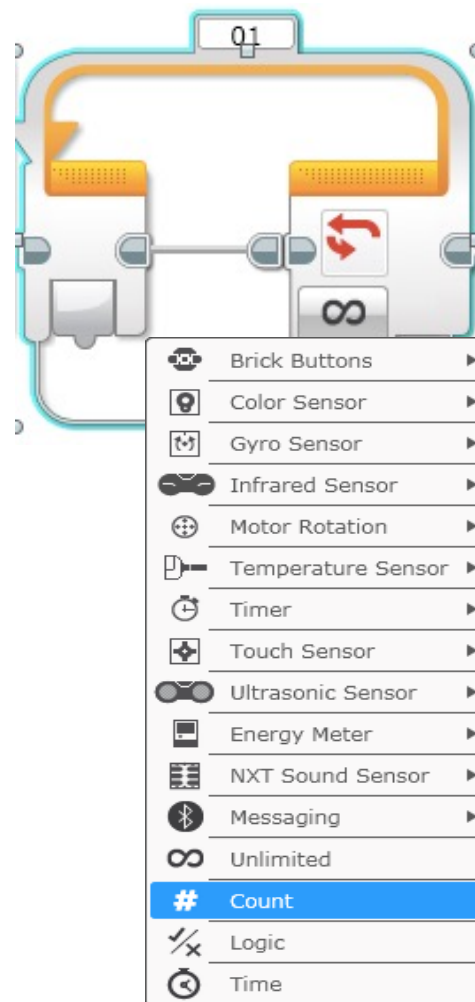


BEGIZTA EDO ZIKLOAK



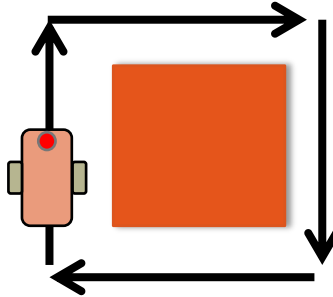
Bukleek errepikapena zerbait erreza izatea egiten dute.

Gainera bukleak nahi duzunean amaitu daiteke (aldi kantitate jakin bat, betiko exekutatu, baldintza jakin bat...)

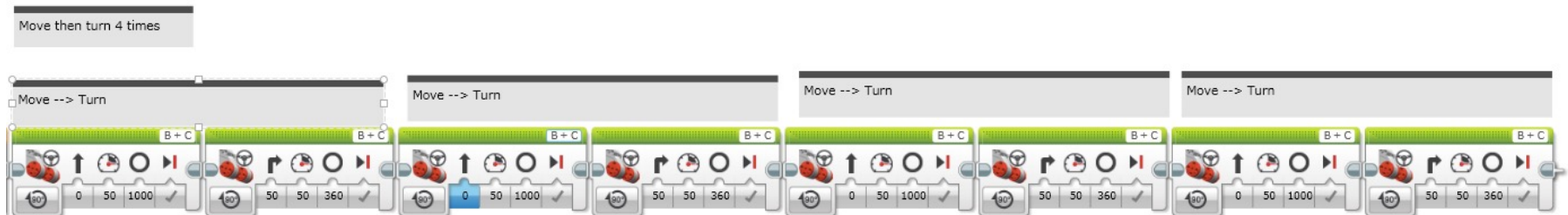


BEGIZTAREN ERRONKA

Erronka: Idatzi programa bat errobotak kutxari bira bat eman diezaion

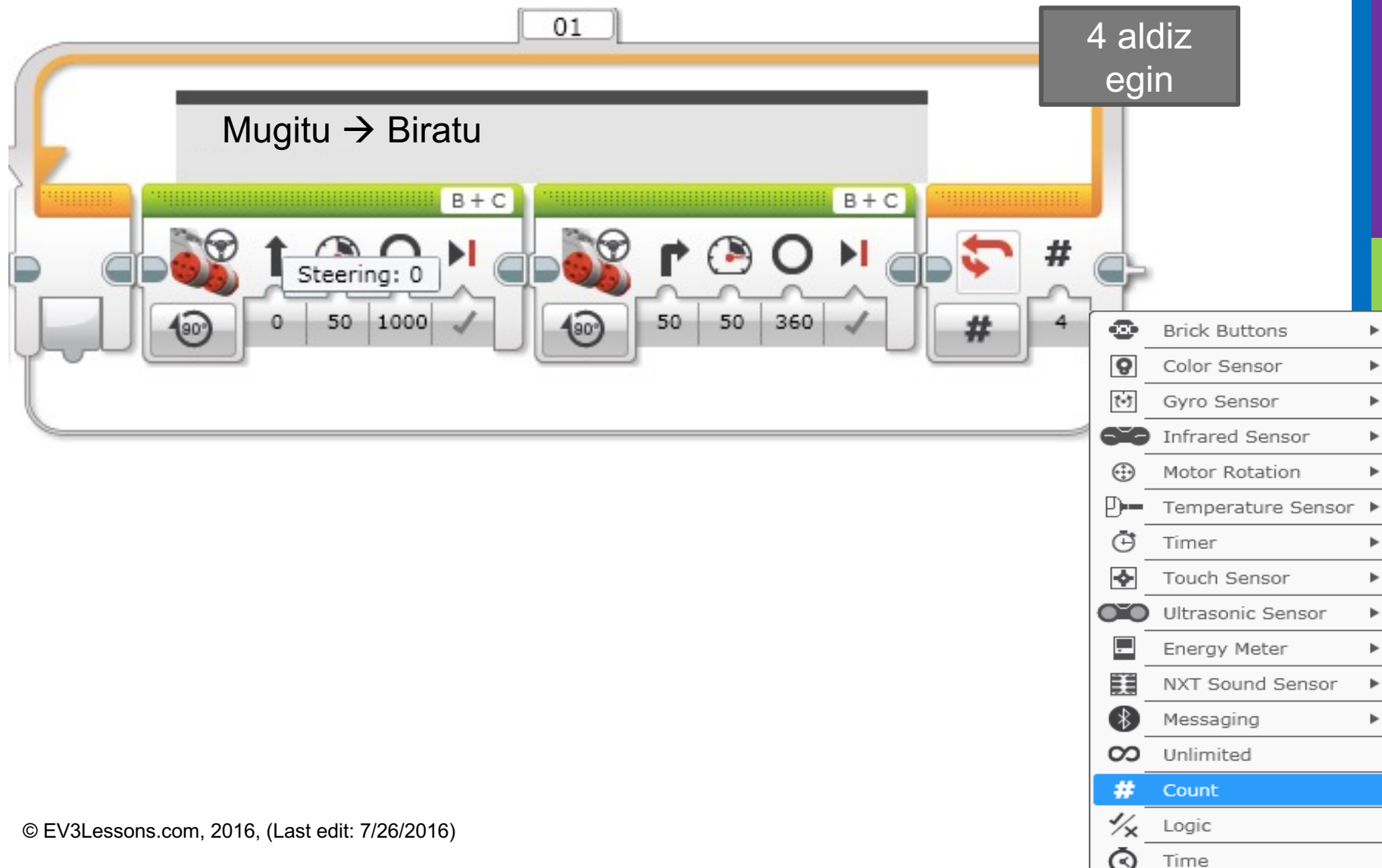


Hau programatzeko modurik errezena hau da:



Erabili bukle bat kode hau hobetzeko

BEGIZTAREN ERRONKAREN EMAITZA



KREDITUAK

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



Lan hau [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) lizentziaren eraginaren azpian dago.