



BEGINNER PROGRAMMING LESSON

EV3 Classroom: Loop-urile (Block de repetare)

By Sanjay and Arvind Seshan



EV3 CLASSROOM LESSON
BY EV3LESSONS.COM

OBIECTIVELE LECȚIEI

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

REPETAREA UNEI ACȚIUNI

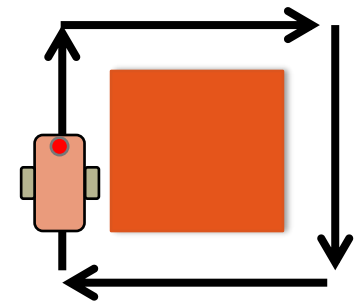
Să spunem că vrei ca robotul să repete o acțiune mereu și mereu.

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)
- Block-urile „Loop” pot fi găsite în tab-ul de „Control”

Control

wait 1 seconds

wait until

repeat 10

forever

repeat until

if then

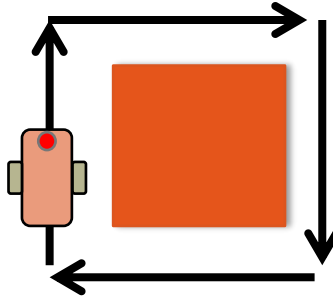
if then
else

stop other stacks

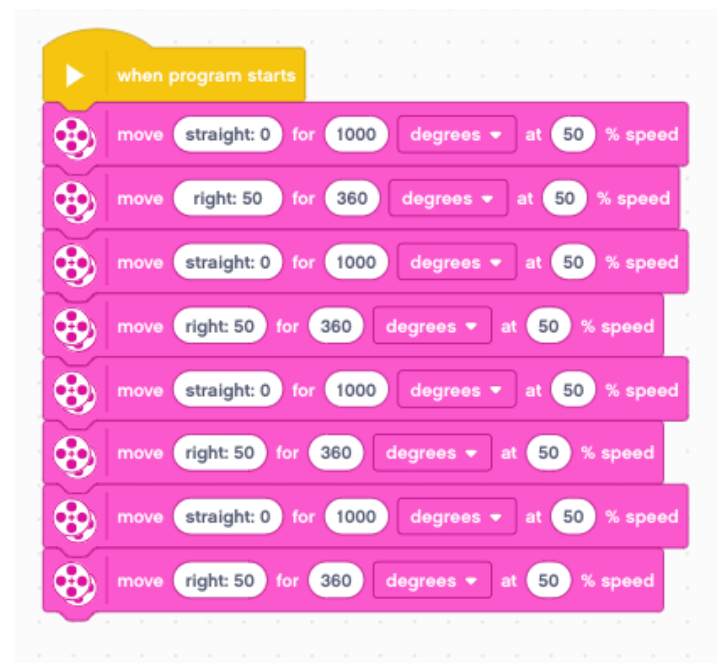
stop and exit program ▼

PROVOCAREA „LOOP”

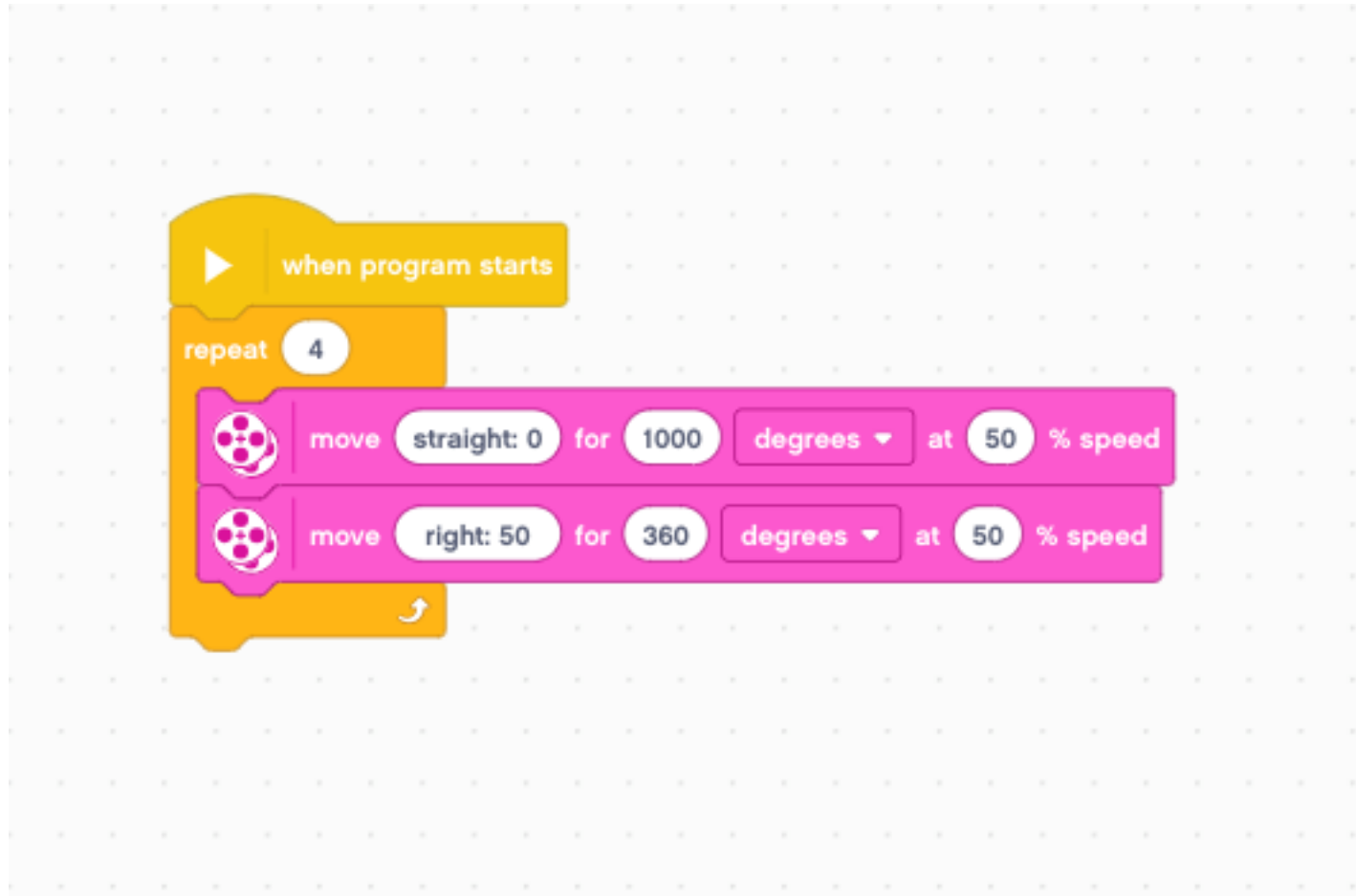
Provocare: Scrie un program pentru a merge în jurul cutiei o singură dată.



Un mod ineficient de a coda este astfel:



UTILIZAȚI „LOOP” PENTRU A ÎMBUNĂȚĂȚI CODUL



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/).