

# ADVANCED EV3 PROGRAMMING LESSON



## Sistemul Meniu

---

By Sanjay and Arvind Seshan



# Obiectivele lecției

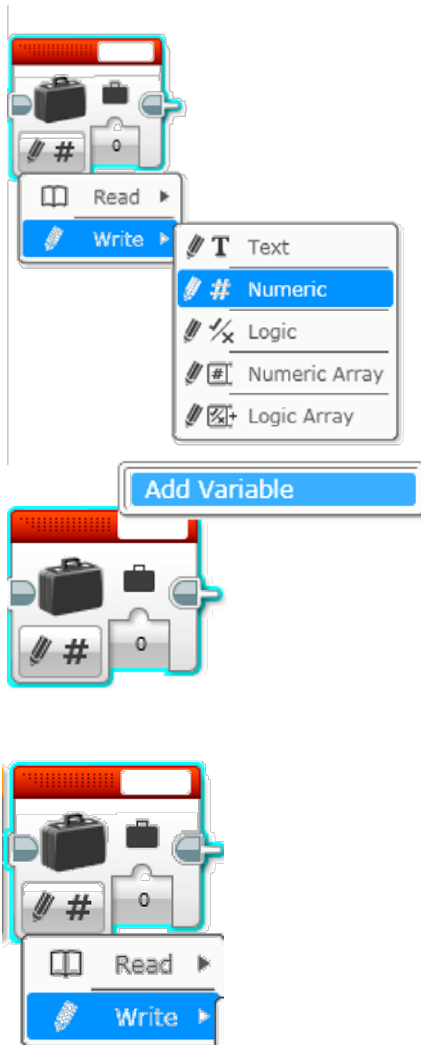
- Învățăm să utilizăm variabilele
- Învățăm să creăm un sistem menu care nu este limitat la un număr particular de alegeri
- Învățăm să creem un sistem menu care actualizează felul cum arată meniul.
- Cerințe: Variabile, block-uri matematice, butoanele brick-ului

# Un Meniu de sistem mai extravagant

- În lecția “Using Brick Buttons as Sensors” din capitolul Intermediate, una dintre provocări vă cer să creați un meniu cu 4 alegeri și un singur ecran pentru întregul meniu.
- În această versiune, construim un sistem de meniu care actualizează de fiecare dată felul cum arată ecranul când schimbi selecția și te lasă să ai o mulțime de alegeri
- Pentru a face acest meniu,trebuie să înveți să folosești variabilele.



# Revedem : Lecțiile despre variabile



A. Variabilele pot stoca valori pentru a fi utilizate mai târziu.

B. Sunt mai multe tipuri de variabile. Trebuie să alegi tipul de variabile înainte de a crea una.

C. Trebuie să creezi o variabilă și să-i dai un nume înainte de a o utiliza.

D. Odată creată, poți citi și scrie valori în variabile.

În această lecție, folosim variabile numerice.

# Provocarea Meniu

➤ **Provocare:** Construiește un sistem meniu care să te lase să realizezi 3 acțiuni (să afișeze și să spună numerele 1, 2, și 3) bazate pe un buton apăsat.

➤ **Pasul 1:** Utilizează o variabilă pentru a stoca o alegere din meniul curent.

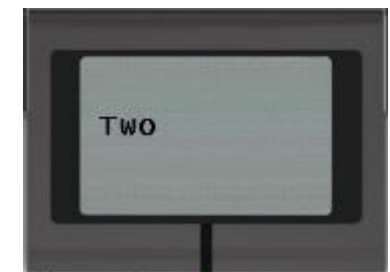
➤ **Pasul 2:** Afișează descrierea meniului pentru alegerea curentă.

➤ **Pasul 3:** Așteaptă ca utilizatorul să apese un buton (sus, mijloc, jos)

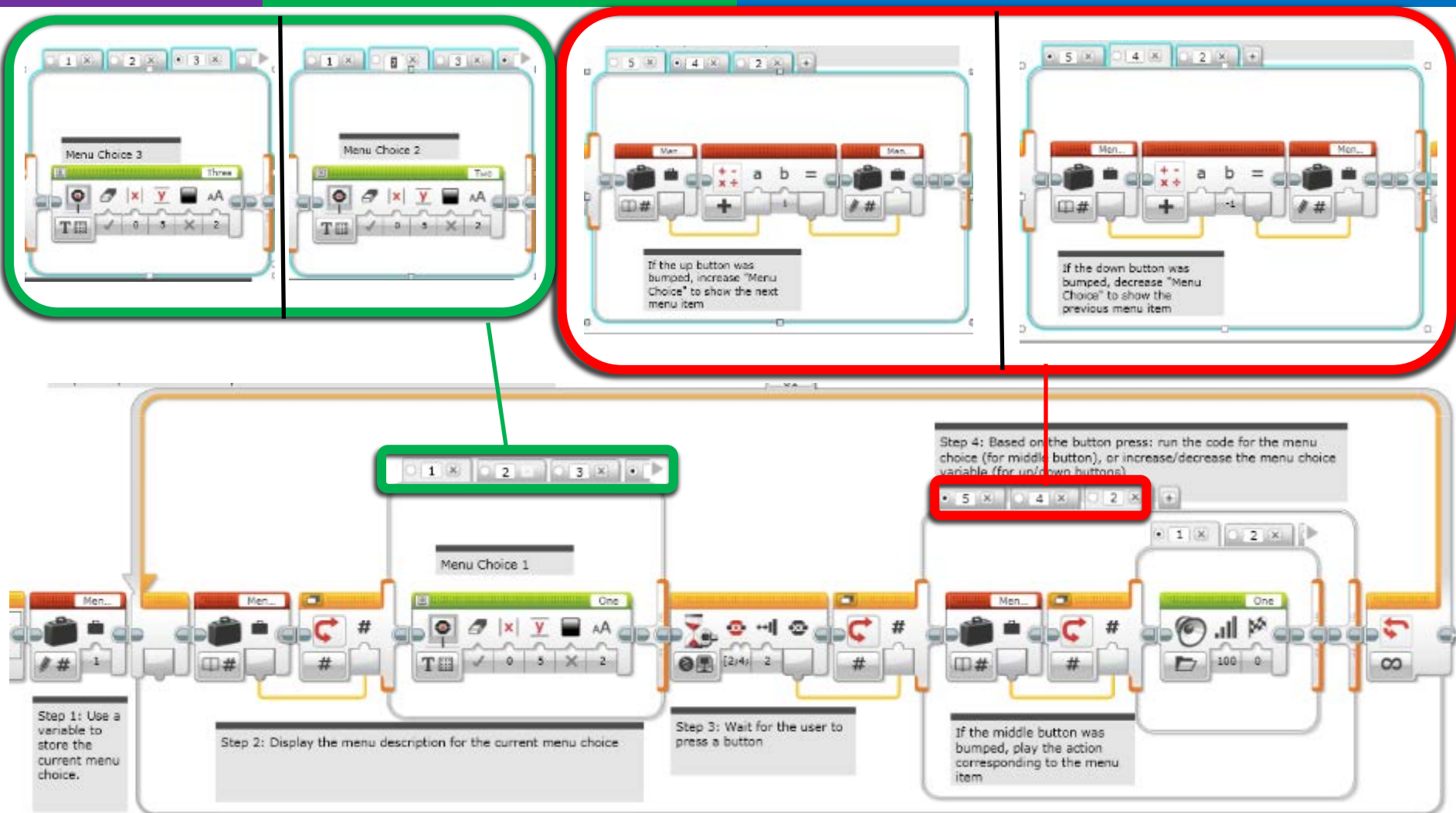
➤ **Pasul 4:** Bazat pe apăsarea butonului: rulează codul în meniul de opțiuni (pentru butonul din mijloc), crește/descrește variabilele alegerilor (pentru butoanele sus/jos)

➤ **Pasul 5:** Mergi înapoi la 2...

Ce vei vedea pe brick-ul EV3



# Soluția provocării

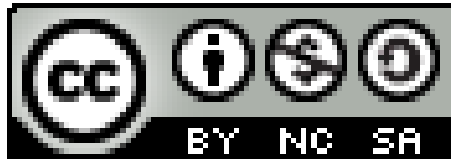


# Pași următori

- Ideile din această lecție pot fi adaptate pentru a ajuta la construcția secvențierii misiunilor de FLL. Secvențierile sunt utile deoarece ele:
  - Permit să sari misiuni dacă ești în depășire de timp
  - Permit să repeți misiuni ratate
  - Permit să ai acces la misiuni ușor (le găsești ușor)
- Dacă codul pentru Action este lung (nu doar un display și un sunet) ia în considerare să creezi My Blocks din codul tău.

# 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/).