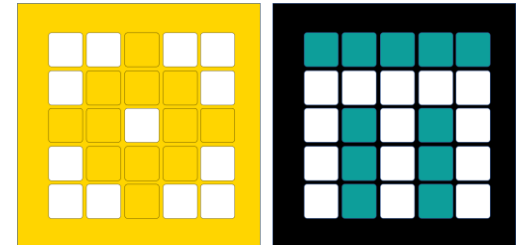


PRIME LESSONS

By the Makers of EV3Lessons

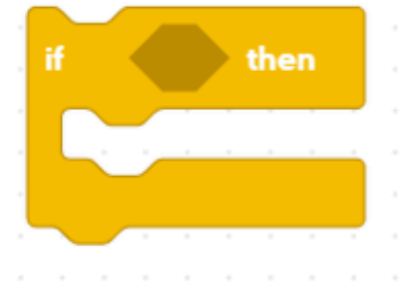


BLOCK-UL IF THEN

BY SANJAY AND ARVIND SESHAN

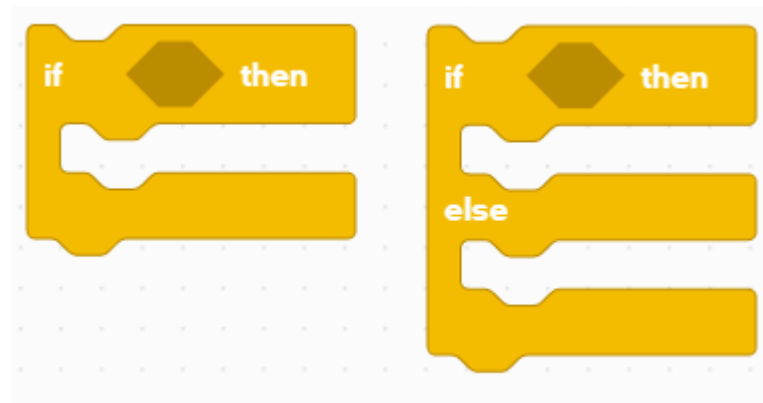
OBIECTIVELE LECȚIEI

- Învățăm cum putem face robotul să decidă ce să facă între diferite decizii
- Învățăm cum să utilizăm block-ul IF/THEN



BLOCK-URILE IF THEN

- Să întrebăm robotul și să-l programăm să facă lucruri diferite în funcție de răspuns
- Robotul vede o linie? Sau nu?
 - Robotul este aproape de un perete? Sau nu?
- Este o întrebare ca da/nu

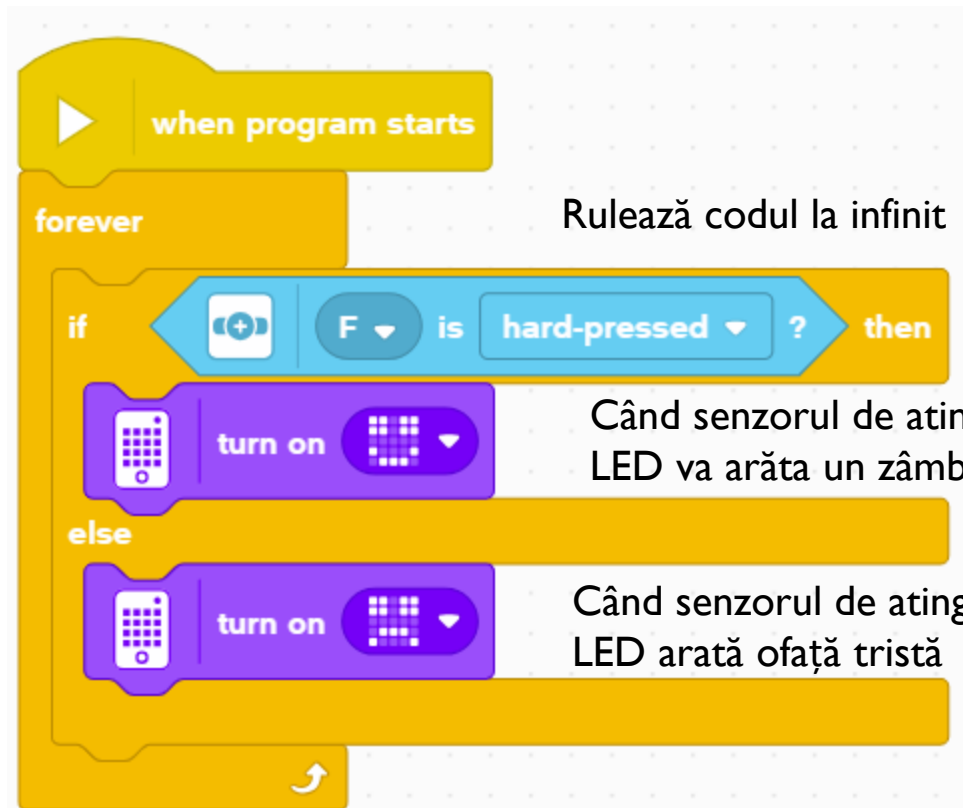


PROVOCAREA: FERICIT SAU NEFERICIT?

- Scrie un program care să schimbe display-ul pe baza răspunsului dacă senzorul de atingere este apăsat sau nu
- Dacă este apăsat, SPIKE Prime este fericit. Display-ul afișează un zâmbet pe Matricea LED.
- Dacă nu este apăsat, SPIKE Prime este nefericit! Display-ul afișează o față tristă.
- Trebuie să folosești block-ul Light Block, block-ul Repeat, și block-ul If-Else
- Este nevoie să customizezi block-ul Light Block pentru a crea o față tristă
- Extensiii: Combină ceea ce știi și vezi dacă poți adăuga o față fericită atunci când senzorul de atingere este apăsat și afișează o față tristă când senzorul atingere este eliberat. Trebuie să adaugi sunete adaptate.

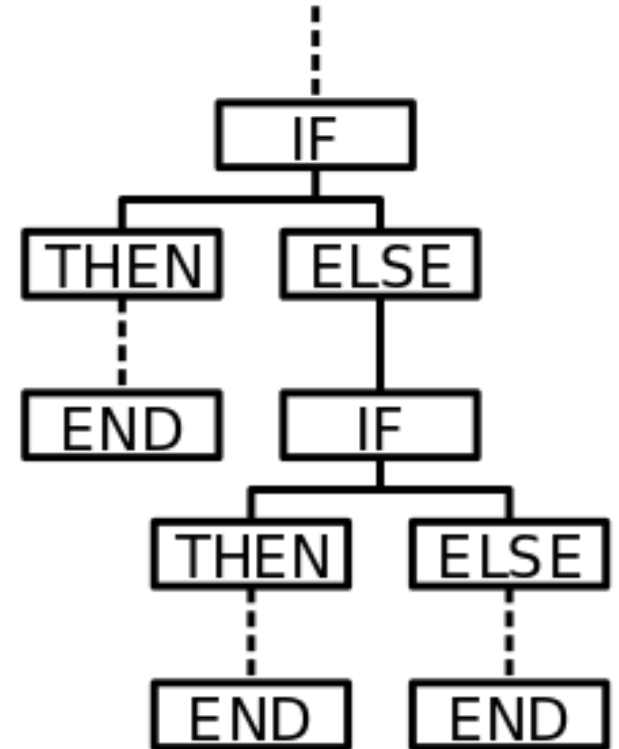


SOLUȚIA PROVOCĂRII



SĂ DUCEM MAI DEPARTE PROGRAMAREA

- Comanda IF/THEN poate fi un instrument foarte puternic pentru crearea de programe mai complexe
- Gândește-te la situațiile în care tu vrei să utilizezi comanda în interiorul altei comenzi de același tip



CREDITS

- Această lecție de SPIKE Prime a fost realizată de Sanjay Seshan și Arvind Seshan.
- Mai multe lecții sunt disponibile pe www.primelessons.org
- 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/).