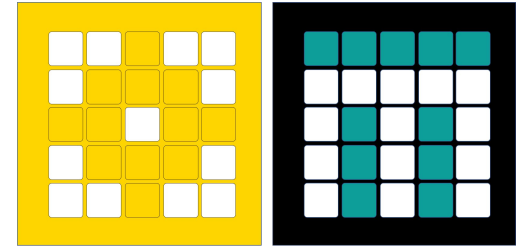


PRIME LESSONS

By the Makers of EV3Lessons



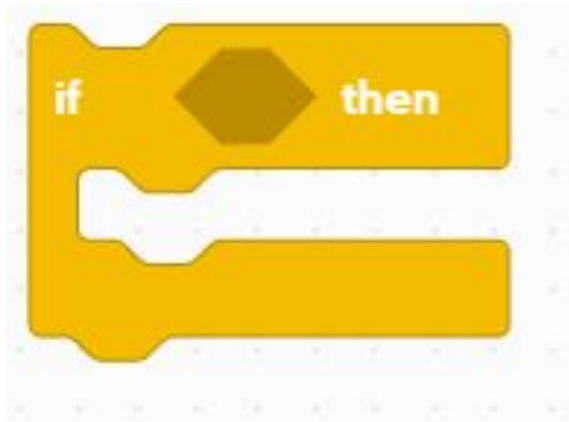
שימוש בבלוקים של If-Then (אם-אז)

מאת Arvind and Sanjay Seshan

מטרת השיעור

ללמוד איך ללמד את הרובוט לבצע בחירות מבוססות סיטואציה

למידת השימוש בבלוק If Then



בלוקים של If - Then

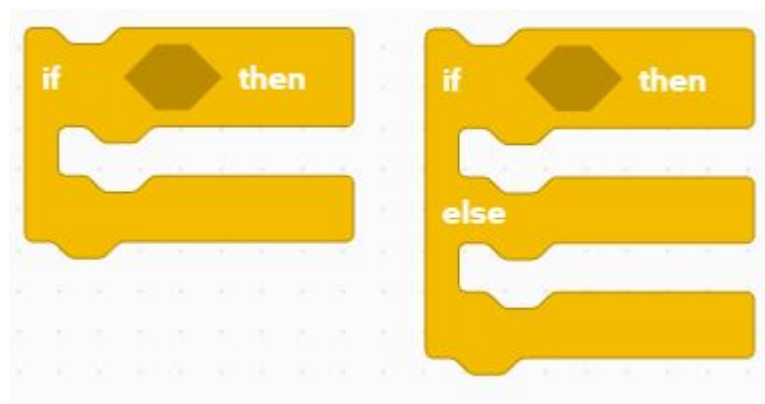
לשאול את הרובוט שאלה, ולפעול בהתאם לתשובתה

דוגמה:

האם רואה הרובוט קו? או לא?

האם הרובוט קרוב לקיר? או לא?

כמו שאלות כן/לא



אתגר : שמח או עצוב ?

- כתבו קוד אשר מציג פרצוף עצוב או שמח בהתאם ללחיצה בכפתור
- אם נלחץ החיישן, המסך יראה פרצוף שמח
- אם לא נלחץ החיישן, המסך יראה פרצוף עצוב
- עליכם להשתמש בקוביית אור, קוביית חזור וקוביית If Then על מנת להשלים אתגר זה
- עליכם לעצב בעצמכם את הפרצוף העצוב אשר יופיע על המסך
- הרחבה : שלבו את מה למדתם על מנת לשנות את פרצופו מ עצוב/שמח לצחוק/בכי של הרובוט.





הרצת קוד לנצח

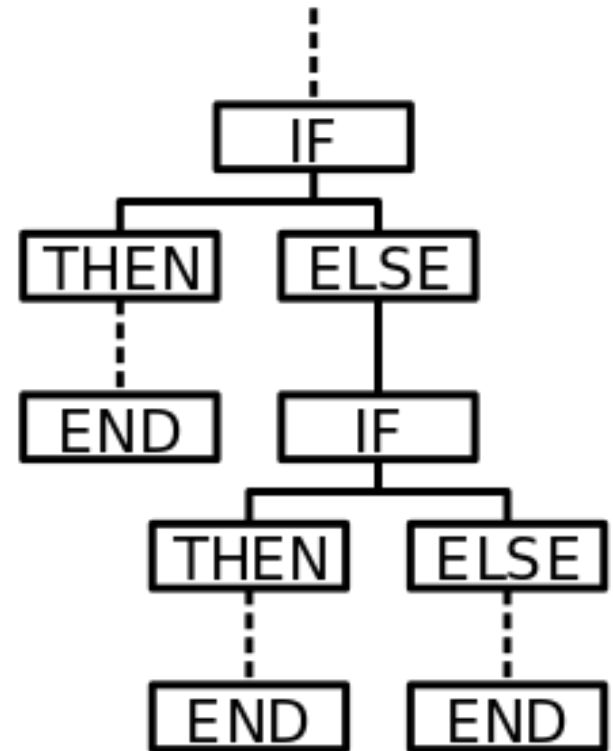
כאשר חיישן הכוח מרגיש לחיצה חזקה, המסך מראה פרצוף שמח

כאשר משחררים מחיישן הכוח, המסך מראה פרצוף עצוב

לקחת את זה הלאה

■ ככל שמתקדמים בתכנות, קוביות If-Then יכולות להיות בעלות ערך רב וחשובות מאוד

■ חשבו על מצב בו משתמשים בקוביות If-Then, אחת בתוך השנייה



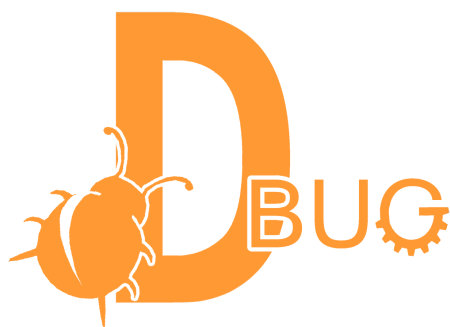
המצגת נוצרה על ידי Arvind and Sanjay Seshan עבור Prime Lessons.

המצגת תורגמה לעברית ע"י FRC D-Bug #3316 וקבוצות ה-FLL של עירוני ד'

תל-אביב #285 D++ ו-DIGITAL #1331

ניתן למצוא שיעורים נוספים באתר

www.primelessons.org



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).