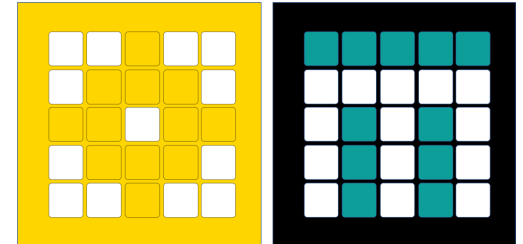


# PRIME LESSONS

By the Makers of EV3Lessons



## INLEIDING TOT EVENEMENTEN

DOOR SANJAY EN ARVIND SESHAN

VERTAALD ROY KRIKKE EN HENRIËTTEVAN DORP

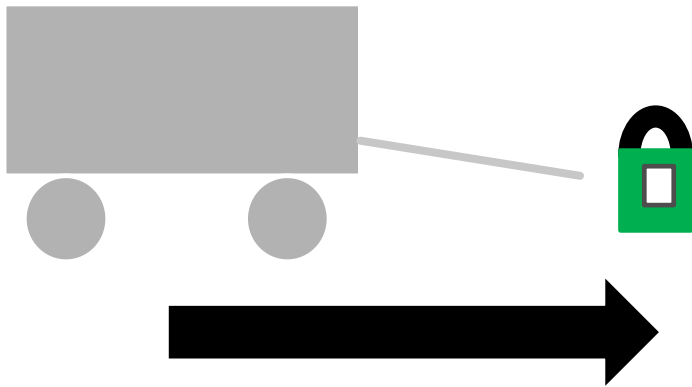
Deze les maakt gebruik van SPIKE 3-  
software

# LESDOELSTELLINGEN

- 1) Ontdek wat een evenement is en hoe u deze kunt gebruiken
- 2) Ontdek wanneer u evenementen kunt gebruiken

# WAT ZIJN EVENEMENTEN?

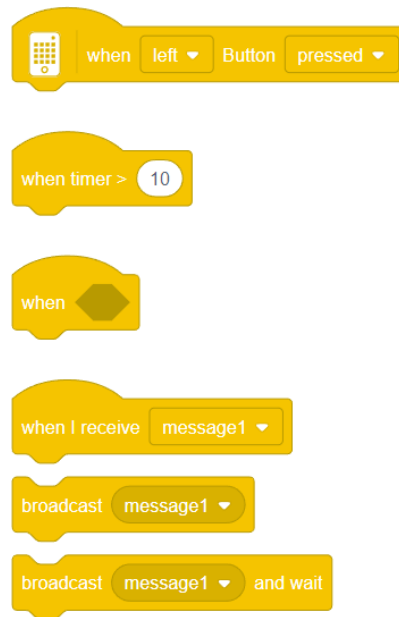
- Met evenementen kun je twee of meer blokken tegelijkertijd uitvoeren.
- Wat als u een of meer bevestigingsarmen heeft die zijn aangesloten op motoren en u deze armen wilt draaien terwijl de robot beweegt om een missie te voltooien



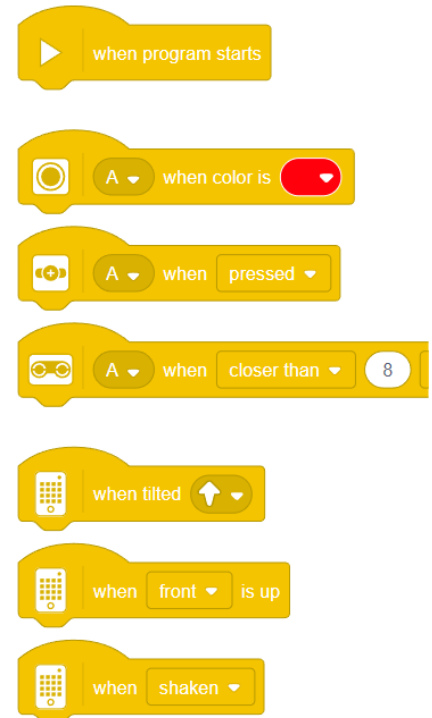
Robot die hoepels optilt en vooruit rijdt.

# GEBEURTENISBLOKKEN

- Gebeurtenissen worden geactiveerd door verschillende omstandigheden (bijvoorbeeld sensorwaarden, berichtuitzendingen of wanneer een programma start)
- Deze dia toont alle beschikbare gebeurtenisblokken



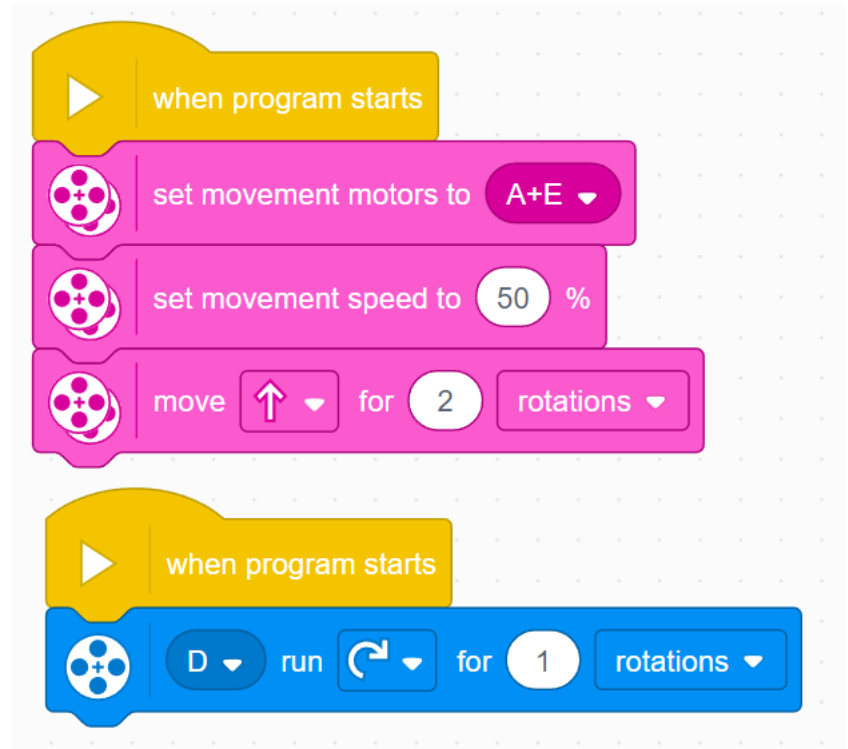
## Events



# WANNEER HET PROGRAMMA START

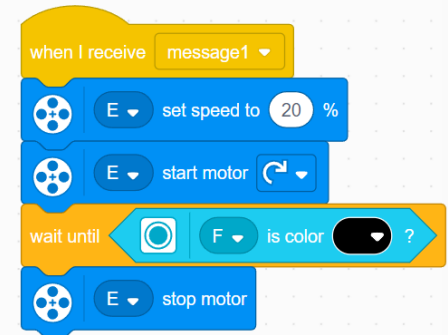
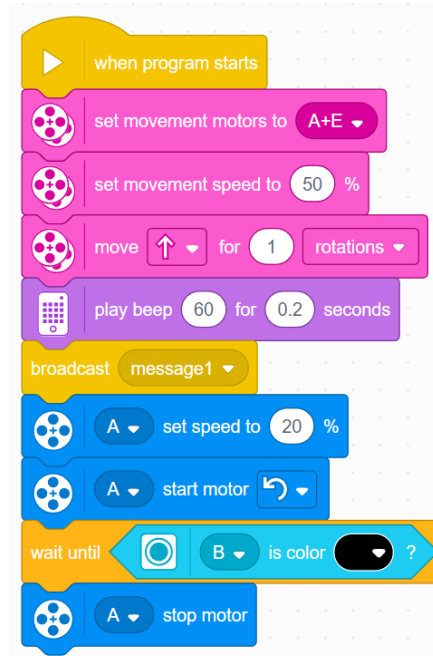
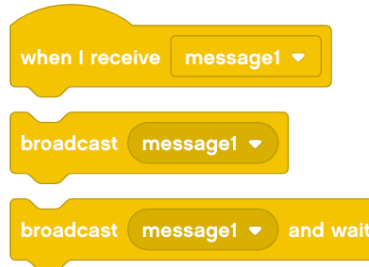


- Dit blok wordt gebruikt om uw programma's te starten.
- Als u er meer dan één in een project heeft, kunt u twee afzonderlijke stukjes code laten uitvoeren wanneer het programma start.
- In het voorbeeld rechts beweegt de robot twee rotaties rechtdoor terwijl hij tegelijkertijd Motor D één rotatie laat draaien



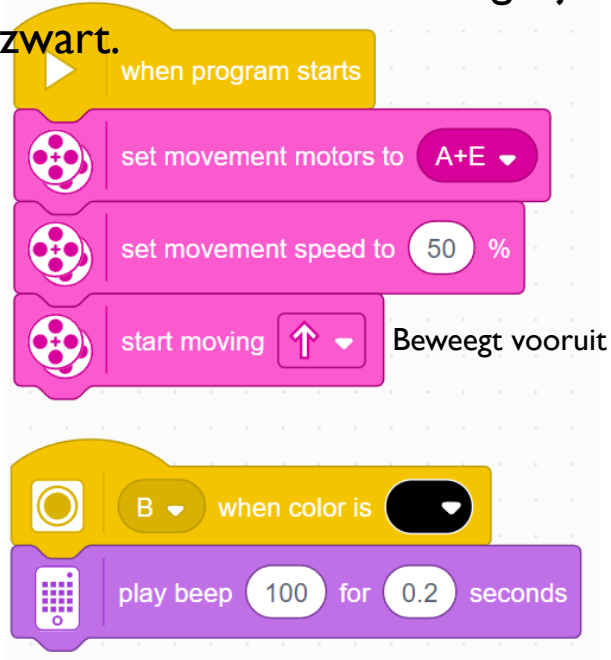
# UITGEZONDEN BERICHTEN

- Berichten kunnen gebeurtenissen activeren wanneer u dat wilt (zelfs midden in de code)
- Broadcast-bericht: verzendt het bericht en vervolgt vervolgens de rest van de code eronder.
- Uitgezonden bericht en wachten: verzendt het bericht en wacht tot alle code onder dat ontvangen bericht is voltooid en vervolgt vervolgens de code onder het uitgezonden berichtblok



# SENSORACTIVERING

- U kunt de gebeurtenissensorblokken gebruiken om een gebeurtenis te activeren wanneer aan een sensorvoorwaarde wordt voldaan.
- In het onderstaande voorbeeld beweegt de robot vooruit en controleert tegelijkertijd op de kleur zwart.



Controleert tegelijkertijd de kleur  
Speelt een pieptoon wanneer zwart wordt gevonden



# CREDITS

- Deze les is gemaakt door Sanjay Seshan en Arvind Seshan voor Prime Lessons
- Deze lessen zijn door Roy Krikke en Henriëtte van Dorp vertaald in het Nederlands
- Meer lessen zijn beschikbaar op [www.primelessons.org](http://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/).