

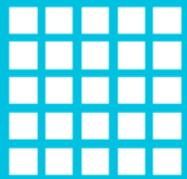
SPIKE PRIME LESSONS

By the Creators of EV3Lessons



BLOCO SE ENTÃO

POR SANJAY E ARVIND SESHAN



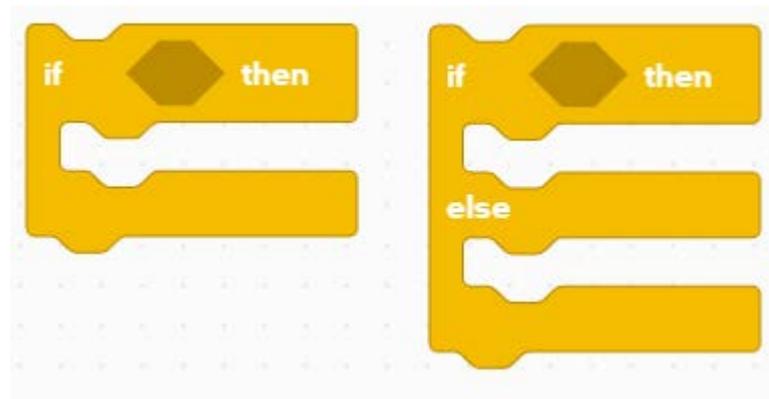
OBJETIVOS

- Aprender como fazer o seu robô decidir o que fazer entre duas escolhas possíveis.
- Aprender a usar o bloco se-então



CÓDIGO CONDICIONAL

- Faça uma pergunta ao robô e faça algo diferente baseado na resposta
- Exemplo
 - O robô vê uma linha? Ou não?
 - O robô está perto de uma parede? Ou não?
- São perguntas do tipo Sim ou Não.

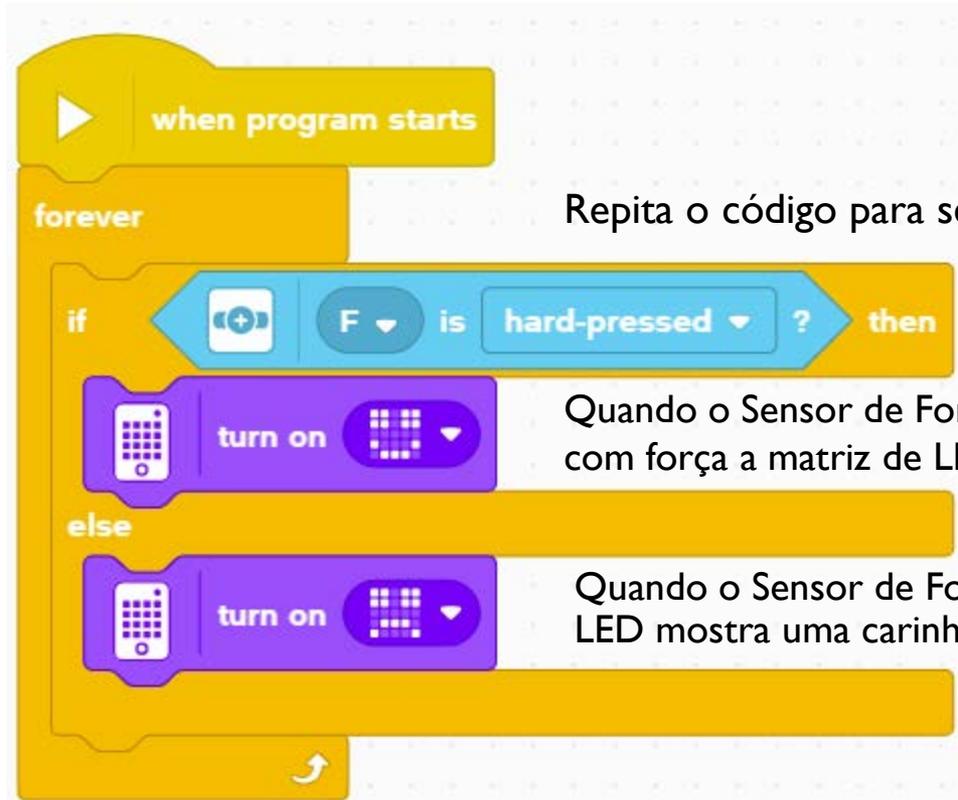


DESAFIO: FELIZ OU TRISTE?

- Escreva um programa que muda o display caso o sensor de força esteja pressionado ou não.
- Se estiver pressionado o seu SPIKE Prime está feliz. Mostre uma cara feliz na matriz LED.
- Se não estiver pressionado, o seu SPIKE Prime está triste. Mostre uma cara triste.
- Você irá usar o Bloco de Luz, Bloco Repete e o bloco Se-Então.
- Você deverá customizar o bloco de Luz para criar uma carinha triste.
- Extensão: Combine o que você sabe e veja se consegue adicionar um som de risada quando pressionado e de choro quando solto. Talvez você precise criar sons personalizados.



SOLUÇÃO DO DESAFIO.



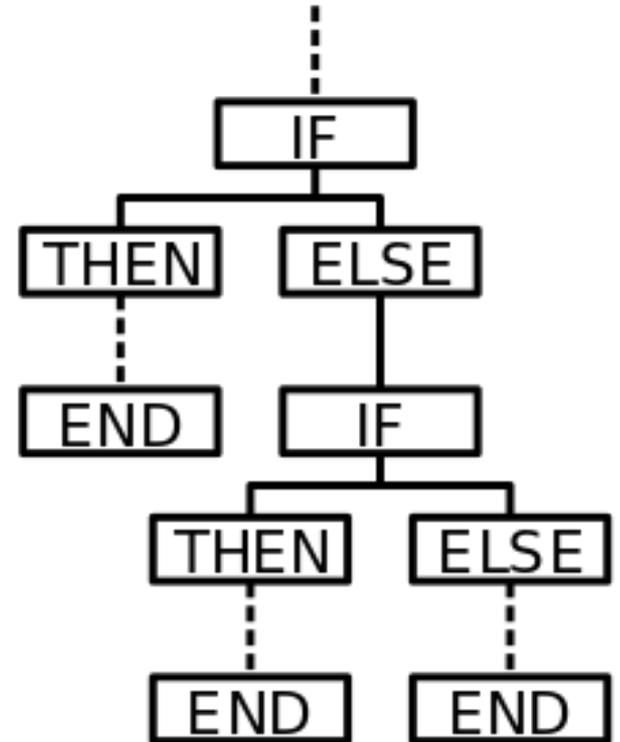
Repita o código para sempre

Quando o Sensor de Força estiver pressionado com força a matriz de LED mostra um sorriso.

Quando o Sensor de Força for solto, a matriz de LED mostra uma carinha triste.

INDO UM PASSO ALÉM

- Blocos Se-Então são ferramentas poderosas conforme você cria programas mais complexos.
- Pense sobre situações em que você pode precisar usar mais de um bloco destes dentro do outro.



CRÉDITOS

- Essa lição foi criada por Sanjay Seshan e Arvind Seshan para SPIKE Prime Lessons
- Mais lições em www.primelessons.org
- Traduzido para o português por Lucas Colonna e revisado por Anderson Harayashiki Moreira



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