

УРОКИ ПО SPIKE PRIME

By the Makers of EV3Lessons



ВВЕДЕНИЕ В СОБЫТИЯ

BY SANJAY AND ARVIND SESHAN

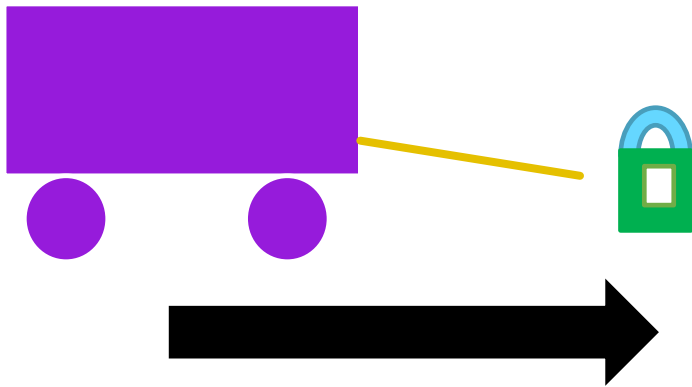


ЦЕЛЬ УРОКА

- 1) Узнаем, что такое события и как их использовать.
- 2) Узнаем, когда Мы можем использовать события.

ЧТО ТАКОЕ СОБЫТИЕ?

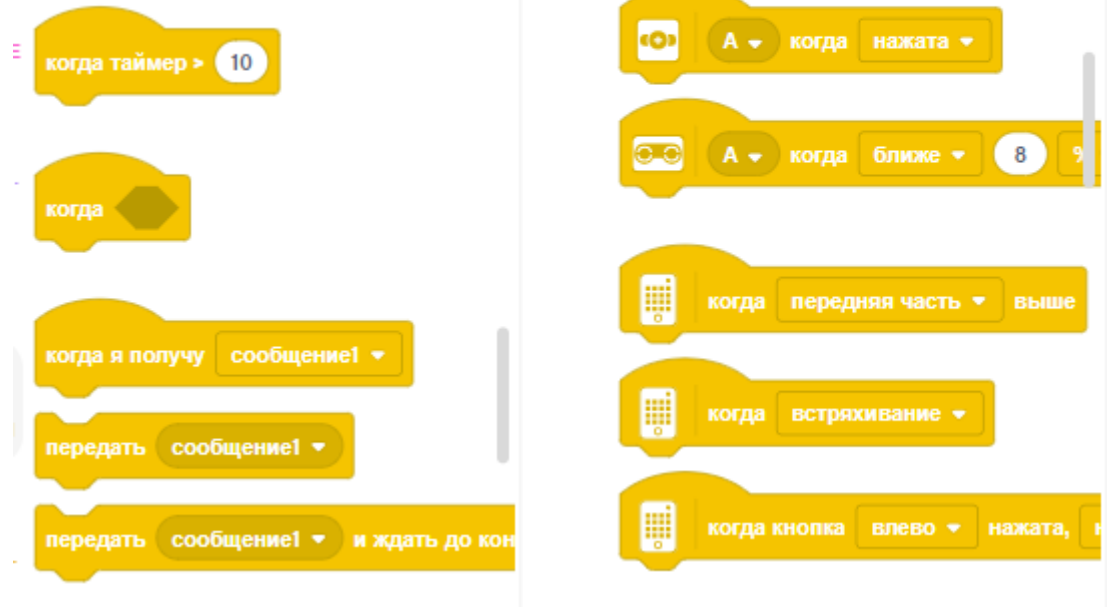
- События позволяют Нам управлять двумя или более блоками одновременно.
- Если у Вас одна или несколько рук, связанных с моторами и Вы хотите повернуть эти руки, в то время как робот перемещается, чтобы закончить задачу.



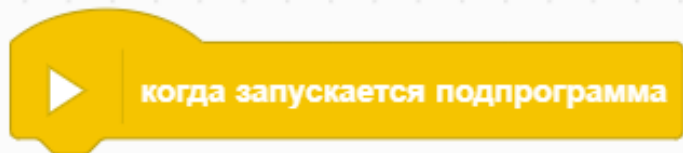
Робот поднимет кольцо и двигается вперед.

БЛОКИ СОБЫТИЙ

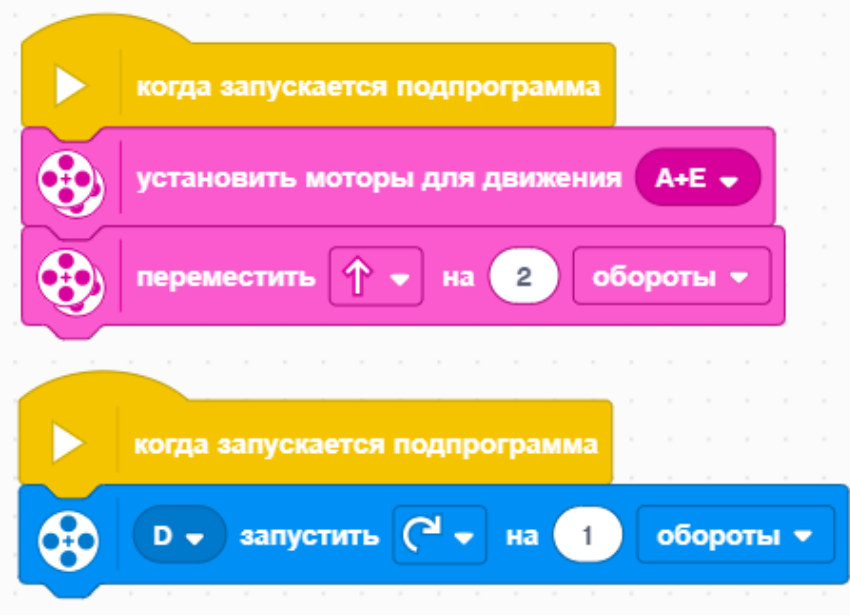
- События могут быть вызваны различными условиями (например, значения датчика, получение сообщения, начало программы).
- На этом слайде все доступные блоки событий.



КОГДА ЗАПУСКАЕТСЯ ПРОГРАММА

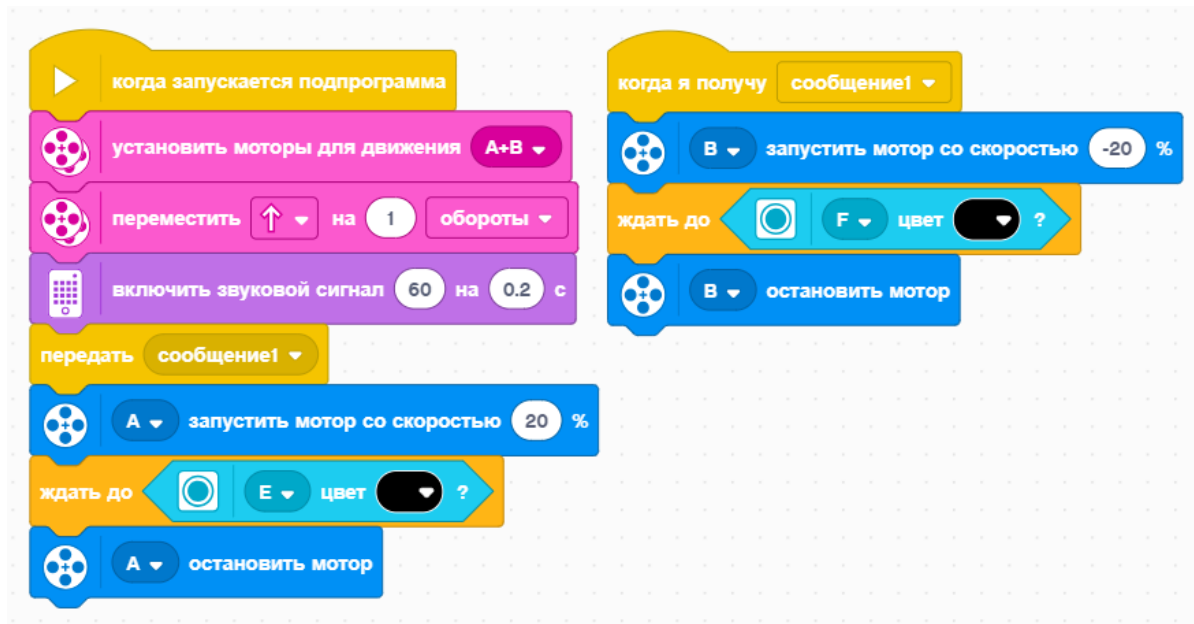
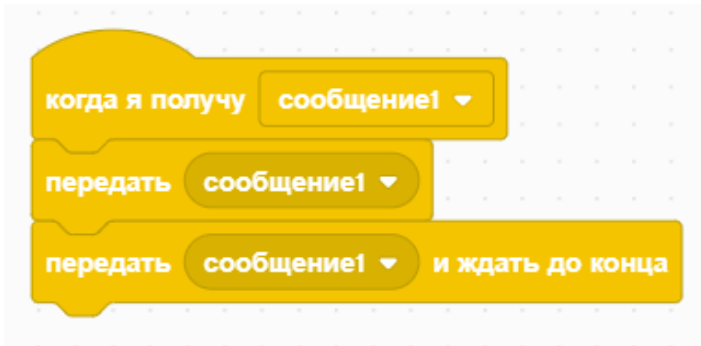


- Этот блок используется, чтобы запустить Наши программы.
- Если у Вас больше одного блока в проекте, то Вы может быть запустить две отдельных части кода одновременно при запуске программы.
- На примере справа, робот переместится прямо на два оборота и одновременно мотор D на один оборот.



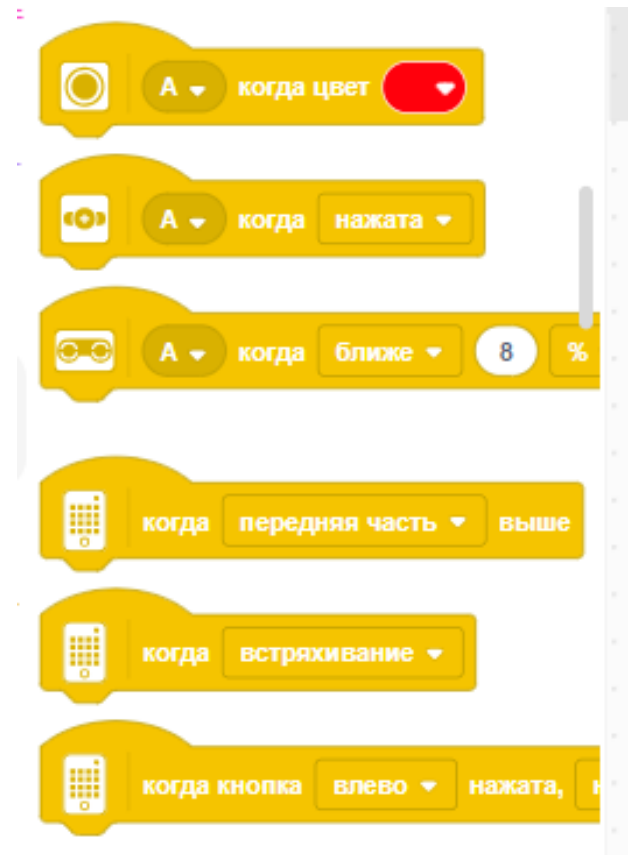
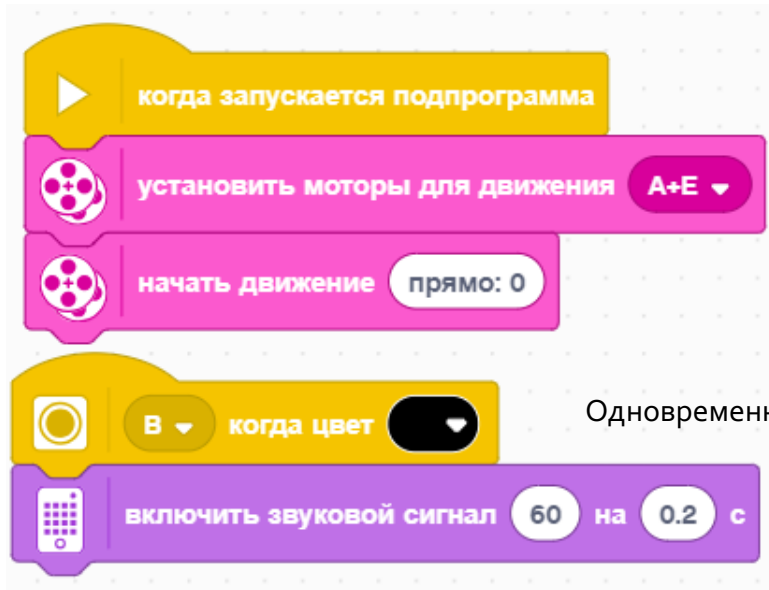
ПЕРЕДАТЬ СООБЩЕНИЕ

- Сообщения могут вызвать события, когда Вы захотите (даже внутри кода).
- Передать сообщения: отправляет сообщение и продолжает выполнять оставшуюся ниже часть кода.
- Передать сообщение и ждать до конца: отправляет сообщение и ждет выполнение кода блоком получившим сообщение, а затем продолжает выполнять код под блоком передачи сообщения.



АКТИВАЦИЯ ДАТЧИКАМИ

- Вы можете использовать блоки событий датчиков, чтобы задать действие, когда датчик выполнит условие.
- В примере ниже, робот двигается и одновременно проверяет условие на наличие черного цвета.



CREDITS

- This lesson was created by Sanjay Seshan and Arvind Seshan for SPIKE Prime Lessons
- More lessons are available at 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/).