

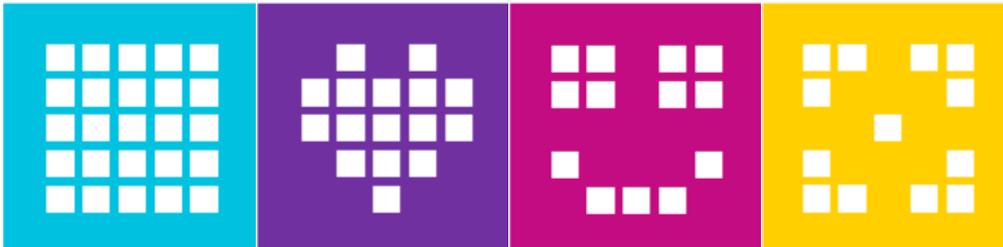
УРОКИ ПО SPIKE PRIME

By the Makers of EV3Lessons



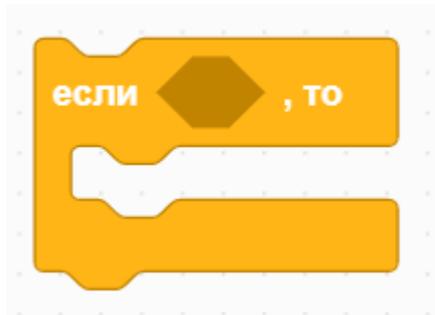
БЛОКИ «ЕСЛИ-ТО»

BY SANJAY AND ARVIND SESHAN



ЦЕЛЬ УРОКА

- Узнаем, как научить Вашего робота делать выбор.
- Узнаем, как использовать Блок «Если-То».



ПОВТОРЕНИЕ КОДА

- Задавание вопроса роботом и выполнение действий на основе ответа.
- Пример:
 - Робот видит линию? Или нет?
 - Робот около стены? Или нет?
- Это похоже на ответ «да» или «нет».

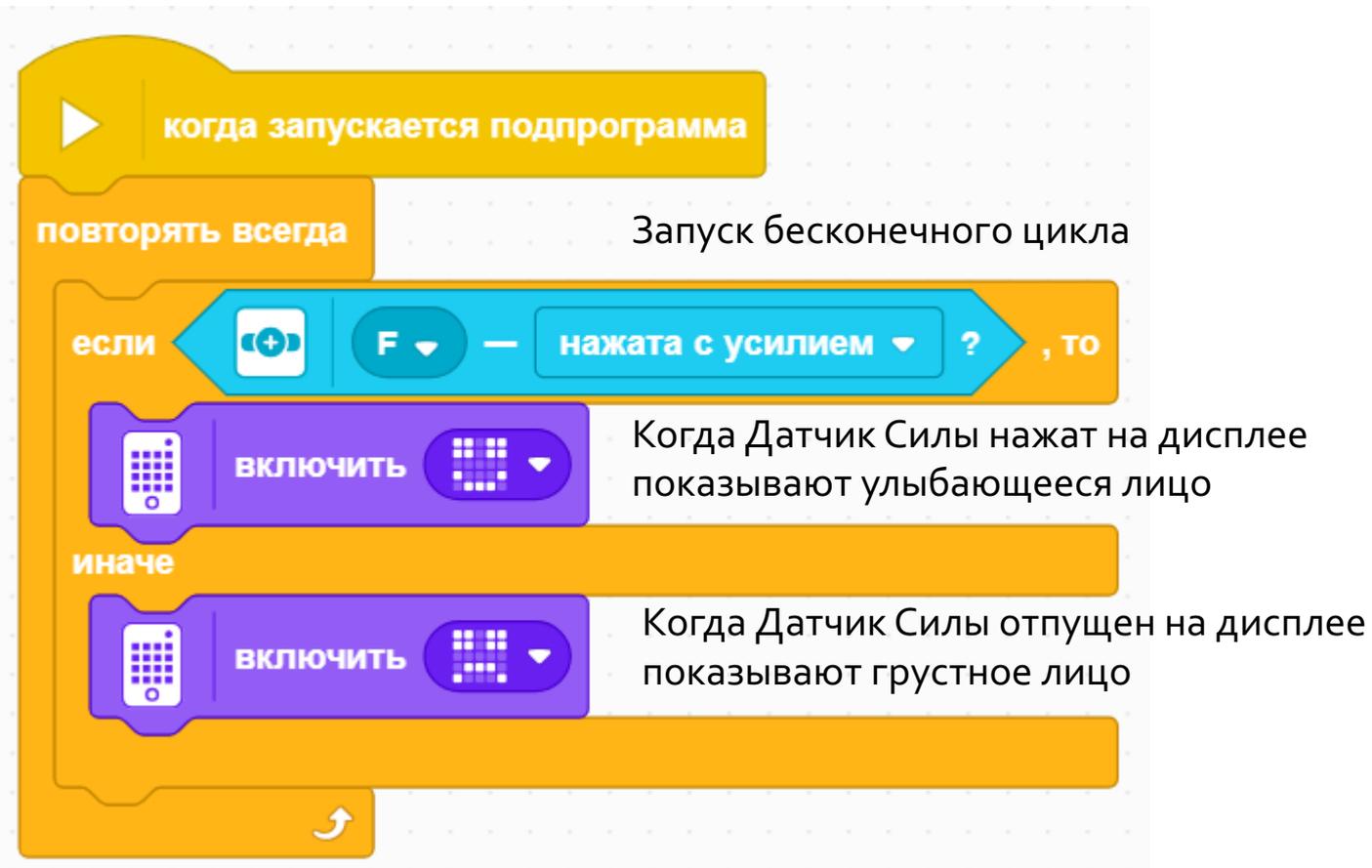


ЗАДАЧА: СЧАСТЛИВЫЙ ИЛИ ПЕЧАЛЬНЫЙ?

- Напишите программу, которая изменяет изображение на дисплее если Датчик Силы нажат или не нажат.
- Если нажат, Ваш SPIKE Prime счастлив. Покажите улыбающееся лицо на светодиодном дисплее.
- Если не нажат, SPIKE Prime печальный. Покажите печальное лицо.
- Вы должны будете использовать Блоки Подсветки, Блоки Циклов и Блоки «Если-То».
- Вы должны будете настроить Блок Подсветки, чтобы показать печальное лицо.

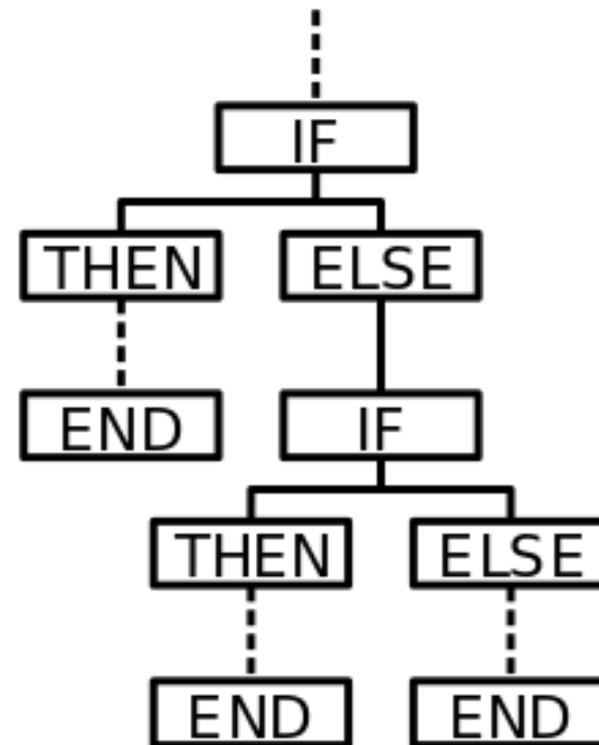


РЕШЕНИЕ ЗАДАЧИ



БОЛЬШЕ ВАРИАНТОВ

- Блоки «Если-То» могут быть очень серьезными инструментами, поскольку Вы создаете более сложные программы.
- Думайте о ситуациях, где Вы могли бы вложить более чем одно условие.



CREDITS

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

Адаптировано и переведено

 @vladik.bo



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