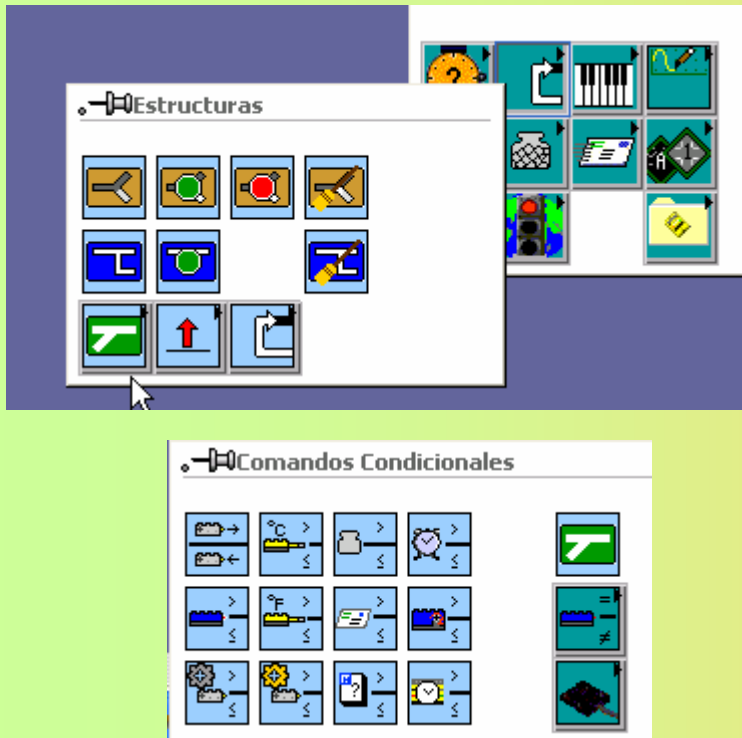


Lego RoboLab

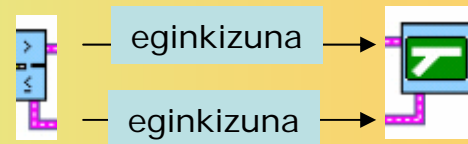


Baldintzak



Deskribapena

Baldintza jakin baten arabera, programak eginkizun bat edo bestea burutuko du.



Azkenean, bi bideak lotuko dituen ikurra sartu behar da.

Adibidearen azalpena



Argiaren balioa 55 baino gehiago bada, ez da ezer gertatzen eta 55 edo txikiagoa bada, "A" argia pizten du lau segundutan eta ondoren itzali egiten da.

Lego RoboLab



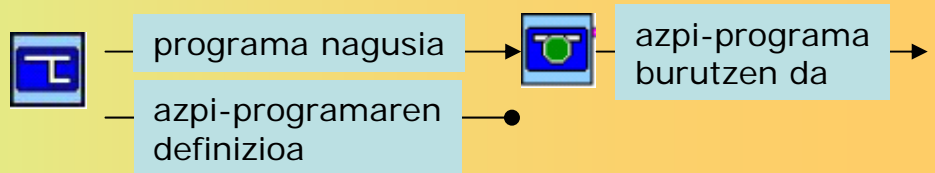
Azpi-programak

Deskribapena

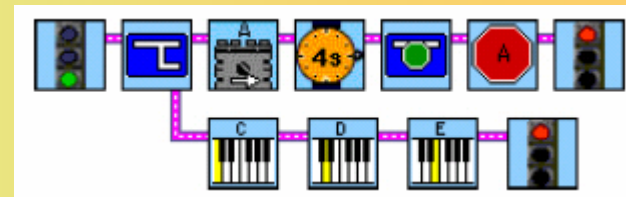
Lehenengoz, azpi-programa definitu egin behar da.



Ondoren, azpi-programa hasteko agindua eman daiteke.



Adibidearen azalpena



Azpi-programak, zein nota joko diren definitzen du. Goian (programa nagusia) "A" motorra martxan jartzen da 4 s-tan eta ondoren azpi-programa (notak jotzea) burutzen da. Azkenik, "A" motorra gelditzen da.

Lego RoboLab

PROIEKTUA

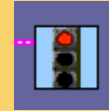
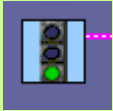
Honako programa burutu:

- Azpi-programa hau definitu: "A" motorra martxan jartzen da (potentzia=1) eta "C" argia piztu egiten da (potentzia=5) lau segundotan
- Ondoren datorren funtzionamendua etengabe errepikatu behar da
- Argiaren sentsoareak ("2" portua) iluntasuna (50 edo gutxiago) errejistratzen duenean aurreko azpi-programa burutzen du
- Argiaren sentsoareak ("2" portua) argitasuna (50 baino gehiago) errejistratzen duenean ez du motorrik edo argirik pizten.



Lego RoboLab

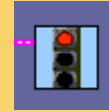
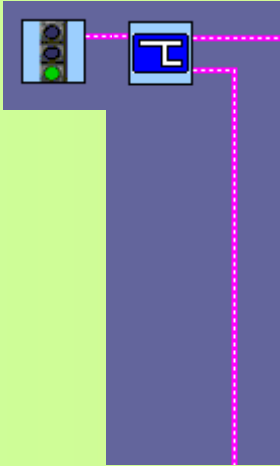
PROIEKTUA: Ebazpena



Programaren hasiera eta amaiera

Lego RoboLab

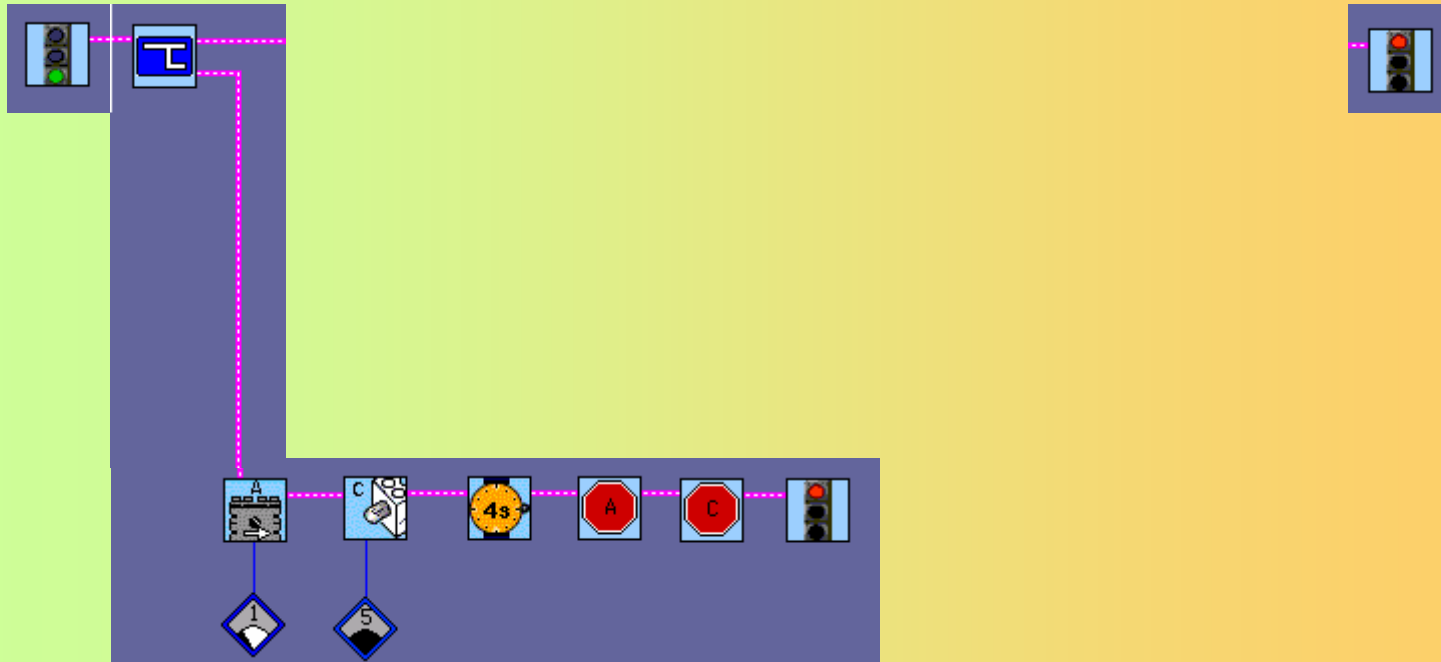
PROIEKTUA: Ebazpena



Azpiprograma definitzeko agindua

Lego RoboLab

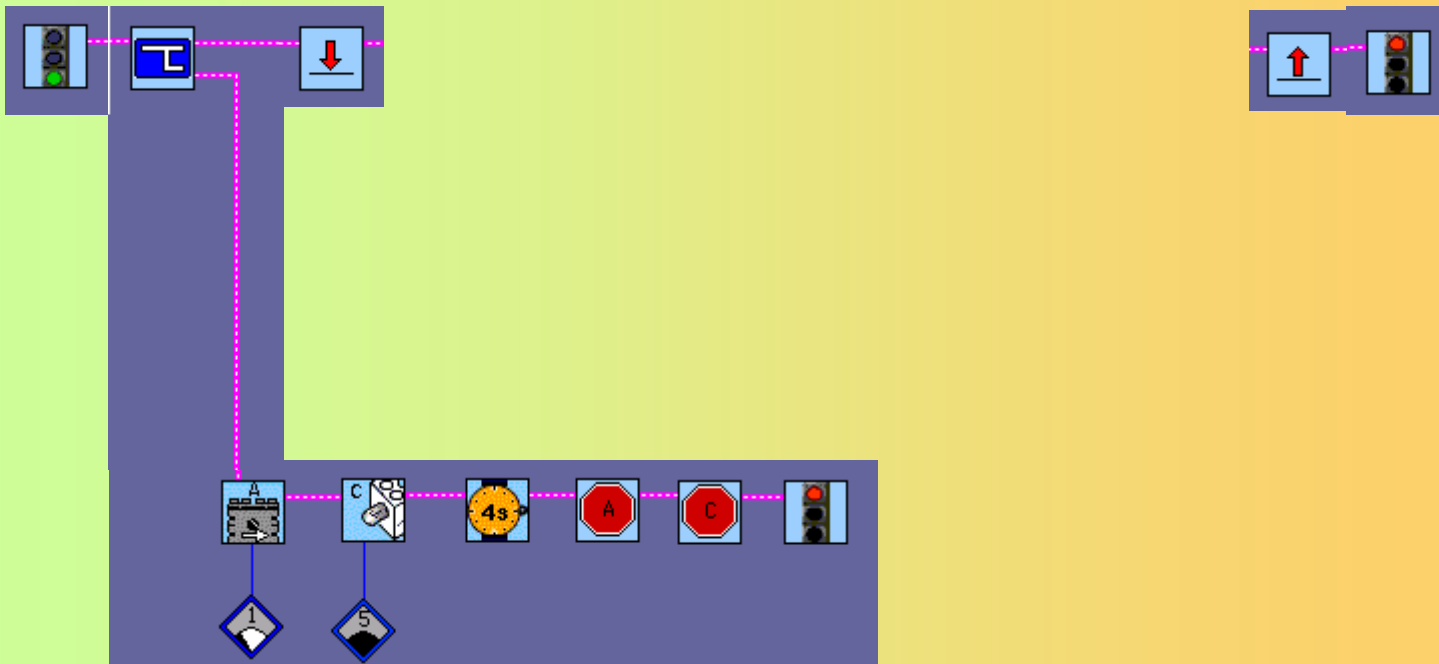
PROIEKTUA: Ebazpena



Azpiprogramaren definizioa: "A" motorra martxan jarri (potentzia=1); "C" argia piztu (potentzia=5) eta lau segundu pasa ondoren, biak gelditu

Lego RoboLab

PROIEKTUA: Ebazpena



Ondoren datorrena behin eta berriro errepikatuko da.

