

Программные блоки и палитры программирования

Все программные блоки, которые используются для управления роботом, находятся на палитрах программирования в нижней части программного интерфейса под областью программирования.

Программные блоки подразделяются на категории в зависимости от типа и характера, что облегчает поиск нужного вам блока.

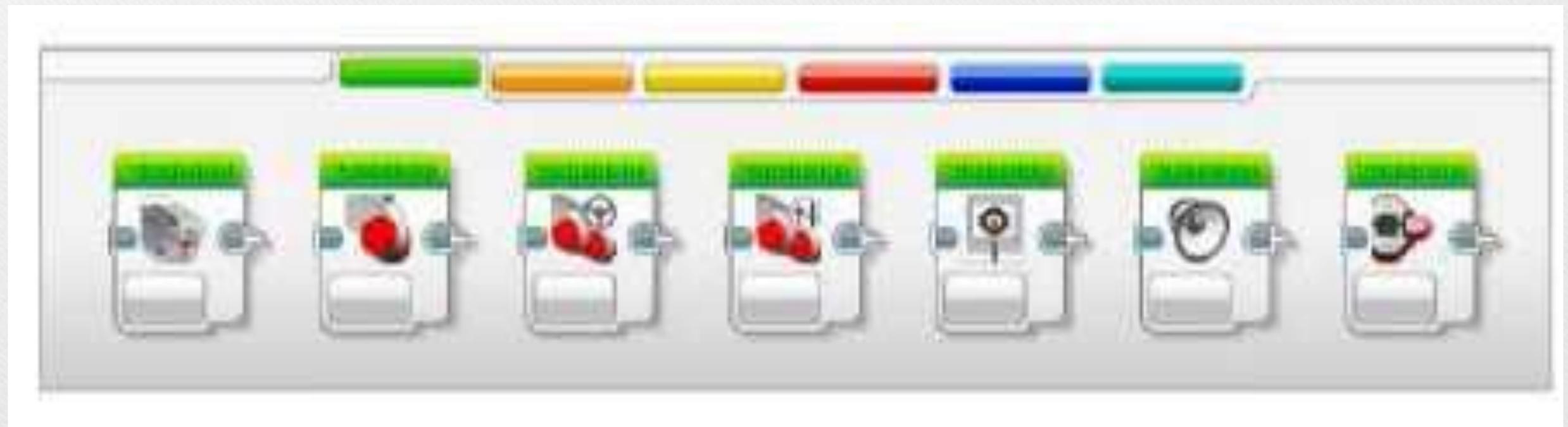
Более подробную информацию о программировании можно также найти в меню **«Справка» программного обеспечения EV3.**



Блоки действия

(Слева направо)

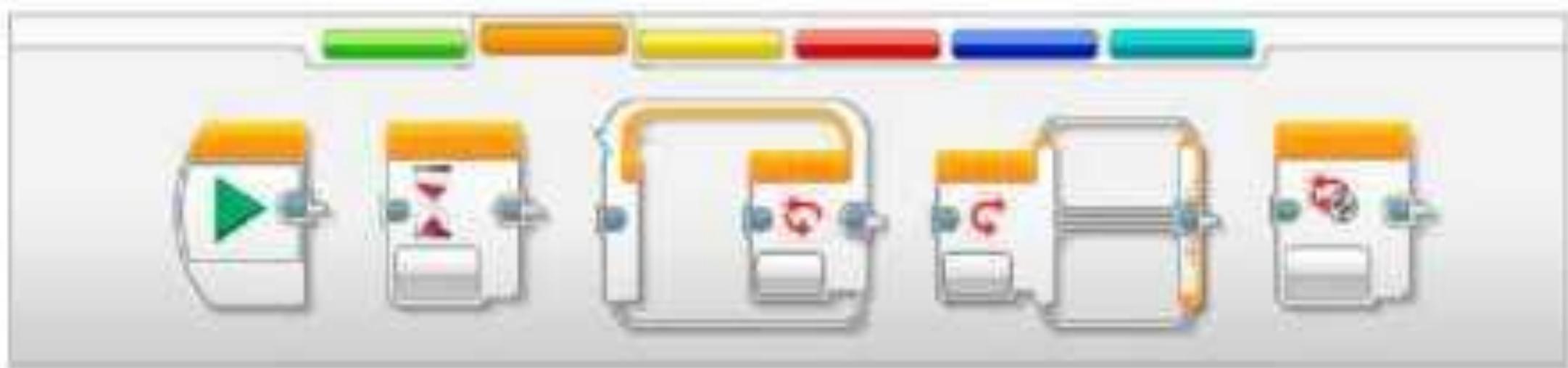
1. Средний мотор
2. Большой мотор
3. Рулевое управление
4. Независимое управление моторами
5. Экран
6. Звук
7. Индикатор состояния модуля



Блоки-операторы

(Слева направо)

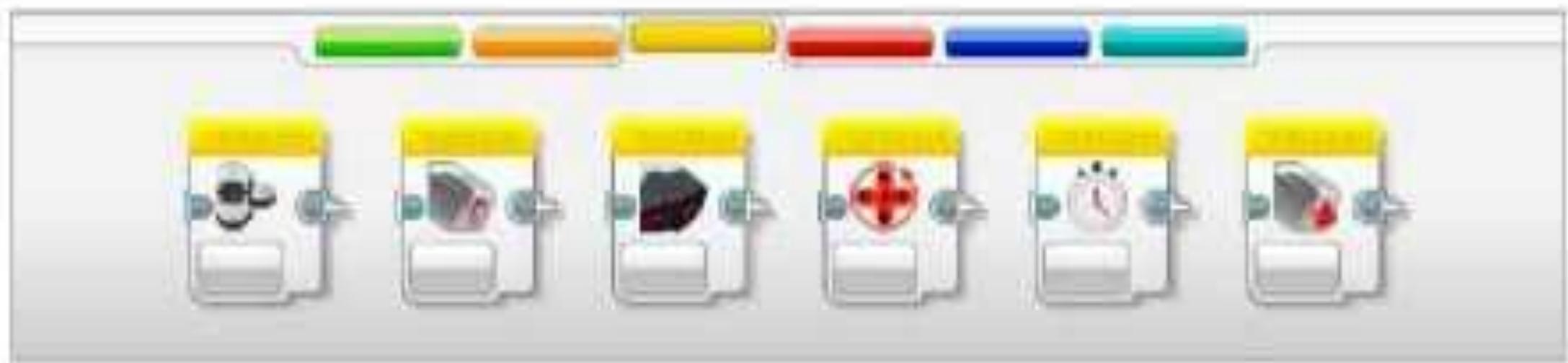
1. Начало
2. Ожидание
3. Цикл
4. Переключение
5. Прерывание цикла



Блоки датчиков

(Слева направо)

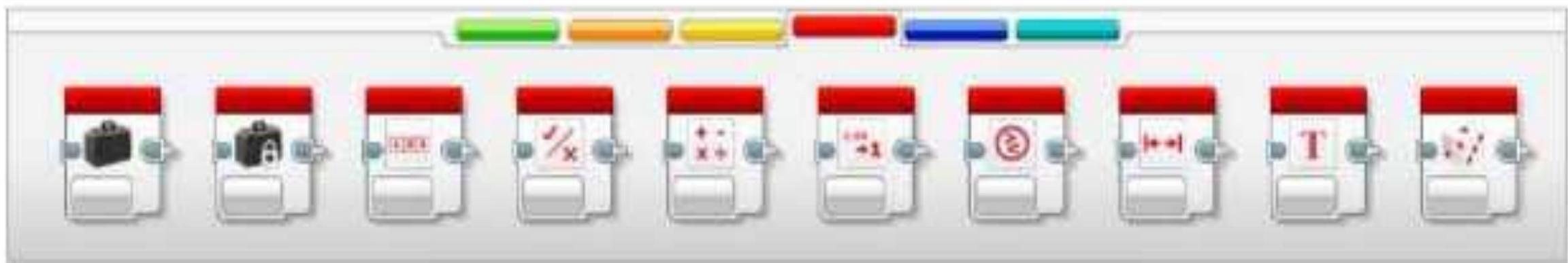
1. Кнопки управления модулем
2. Датчик цвета
3. Инфракрасный датчик
4. Вращение мотора
5. Таймер
6. Датчик касания



Блоки данных

(Слева направо)

1. Переменная
2. Постоянная
3. Операции над массивом
4. Логические операции
5. Математика
6. Округление
7. Сравнение
8. Диапазон
9. Текст
10. Случайное значение



Расширенные блоки

(Слева направо)

1. Доступ к файлу
2. Обмен сообщениями
3. Подключение Bluetooth
4. Поддерживать в активном состоянии
5. Необработанное значение датчика
6. Нерегулируемый мотор
7. Инвертировать вращение мотора
8. Остановить



Мои Блоки

Если многократно использовать один и тот же сегмент программы во многих программах, целесообразно создать Мой Блок. Создав Мой Блок, можно просто вставлять этот единый блок в будущие программы в рамках одного и того же проекта.

