

ПРОДВИНУТЫЙ
УРОВЕНЬ



Системное меню

By Sanjay and Arvind Seshan



На этом занятии

- Научимся использовать переменные
- Научимся создавать системное меню, которое неограниченно небольшим набором выбора
- Learn to create a menu system that updates the menu view

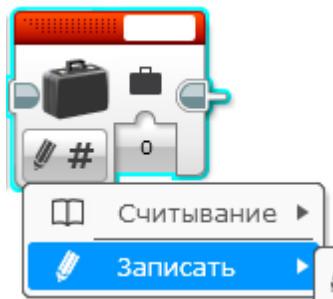
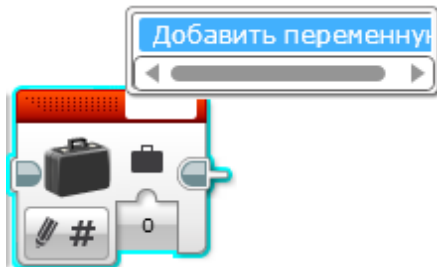
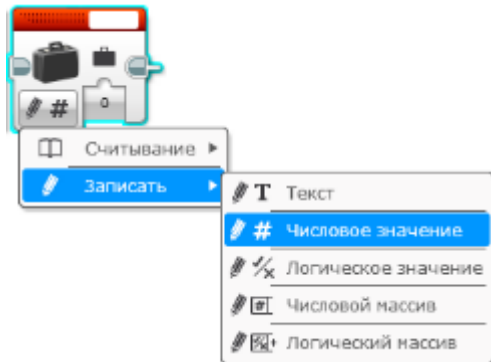
- Пререквизиты: Переменные, Блоки математики, Кнопки как датчики

Системное меню

- В уроке “Кнопки как датчики” в продолжающем уровне, одно из испытаний было создание меню с выбором 4ех пунктов и одним экраном
- В этой версии, мы создадим системное меню, которое обновляет экран каждое каждый раз, когда вы выбираете. Это позволяет вам иметь большой набор выбора
- Что бы сделать меню, вам нужно уметь работать с переменными



Обзор: переменные



A. Переменные могут хранить значения для использования в будущем

B. Существуют разные типы переменных. Вы должны выбрать тип переменной перед созданием.

C. Вы должны создать переменную и дать ей имя, перед использованием.

D. Однажды созданную переменную вы можете считать и перезаписать.

На этом занятии мы используем числовые переменные.

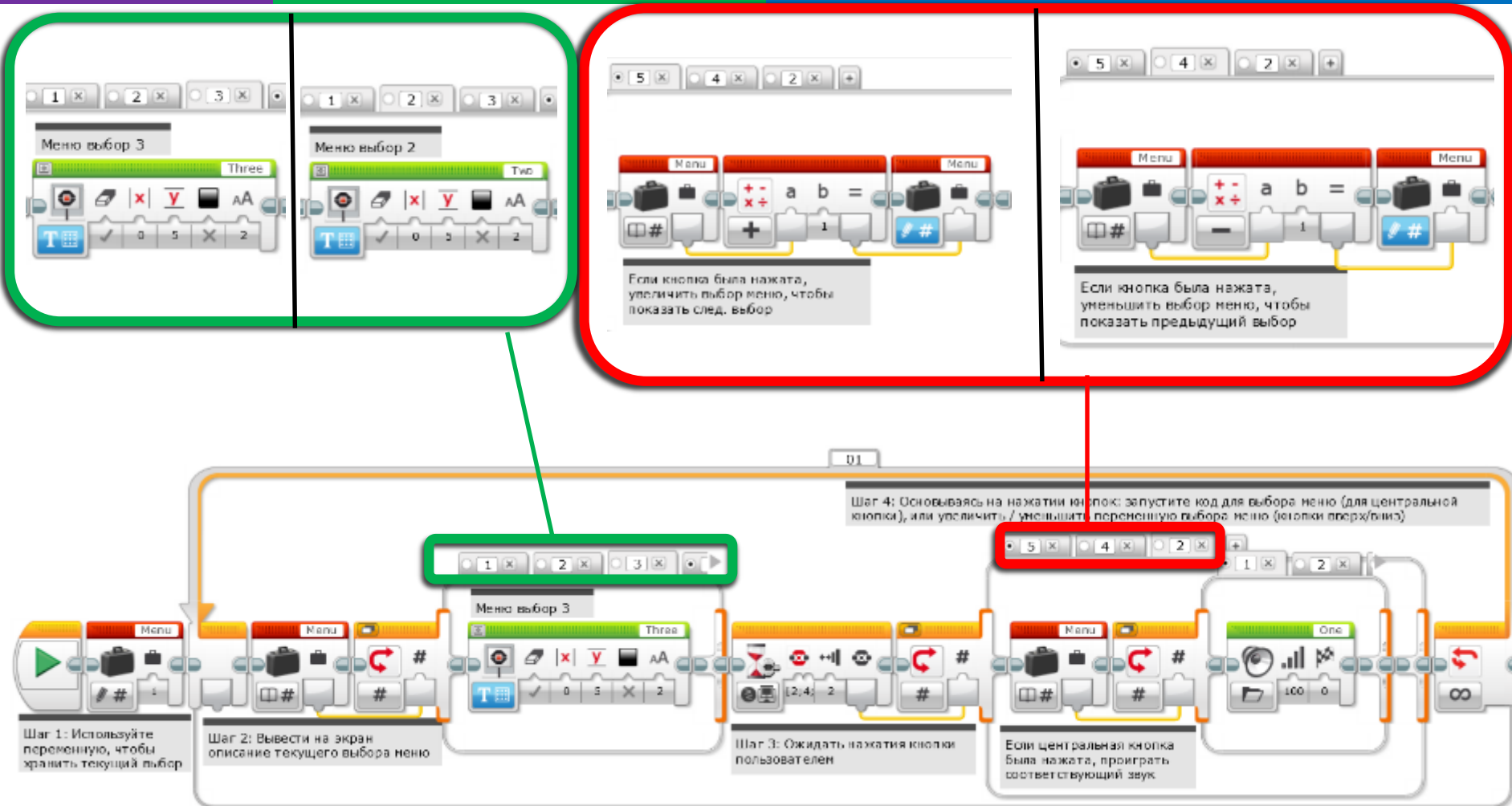
Меню: испытание

- ➔ **Испытание:** Создайте системное меню, которое позволяет произвести 3 действия (вывести на экран и сказать цифры 1, 2, 3), основываясь на нажатии на кнопки
- ➔ **Шаг 1:** Используйте переменные, чтобы хранить текущий выбор
- ➔ **Шаг 2:** Вывести на экран описание текущего выбора меню
- ➔ **Шаг 3:** Ожидайте нажатия на кнопку пользователем (кнопки вверх, центр, вниз)
- ➔ **Шаг 4:** Основываясь на нажатии кнопок: запустите код для выбора меню (для центральной кнопки), или увеличить / уменьшить переменную выбора меню (кнопки вверх/вниз)
- ➔ **Шаг 5:** Вернуться ко 2му шагу...

Что вы увидите на экране брика EV3



Испытание: Решение



Следующие шаги

- Идея из этого урока может быть адаптирована, чтобы помочь с созданием «секвенсора» для FLL заданий.
«Секвенсоры»:
 - Позволяют вам пропускать задания, если у вас время ограничено
 - Позволяют вам запускать заново неудачные задания
 - Дают вам быстрый доступ к программе задания (искать их проще)
- Если код программы Меню большой (не просто вывести текст на экран и воспроизвести звук), позаботьтесь о создании моих блоков для вашего кода

Благодарность

- Этот урок создан Sanjay Seshan и Arvind Seshan
- Больше уроков доступно на сайте mindlesson.ru и ev3lessons.com
- Перевод осуществил: Абай Владимир, abayvladimir@hotmail.com



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