

Bucles

By Sanjay and Arvind Seshan



LECCIÓN DE PROGRAMACIÓN PARA PRINCIPIANTES

OBJETIVOS DE LA LECCIÓN

1. **Aprende a repetir una acción**
2. **Aprenda a usar el bloque de bucle**

REPETICIÓN DE UNA ACCIÓN

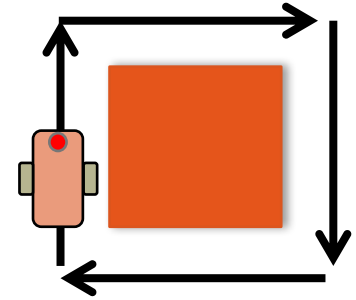
Digamos que queremos que el robot repita una acción una y otra vez.

¿Copiarías el bloque varias veces?

¡Claro, eso podría funcionar!

¿Qué pasa si quiero repetir ese bloque para siempre?

¿Ahora que?

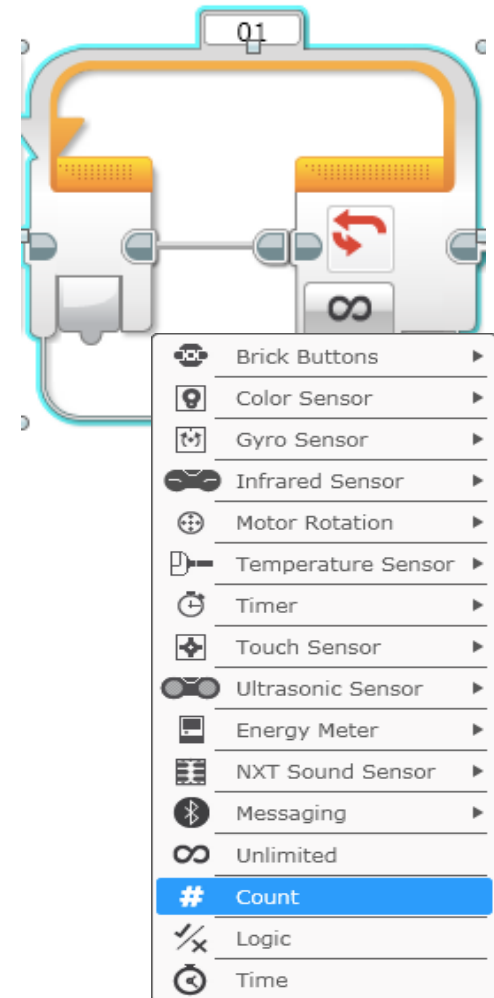


BUCLAS O CICLOS



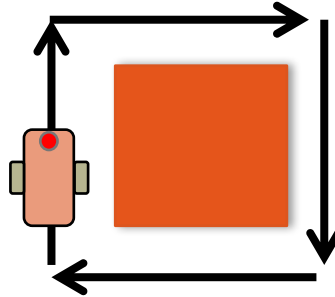
Los bucles hacen que la repetición de una tarea sea fácil.

El beneficio adicional es que un bucle puede terminar cuando quiera (un número específico de veces, ejecutar para siempre, una condición específica, etc.)

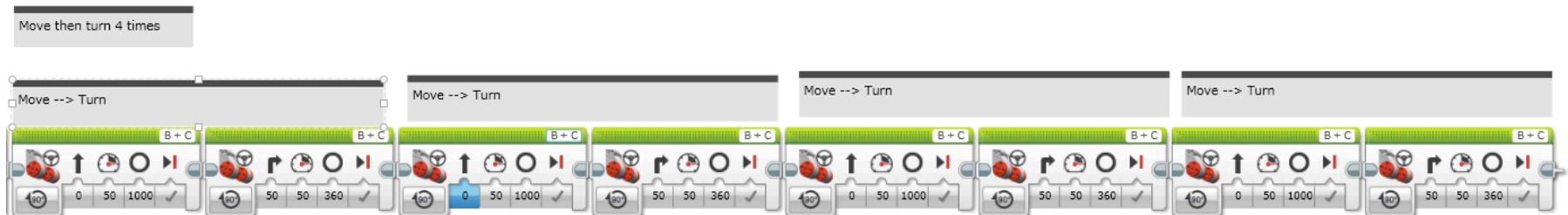


DESAFÍO DEL BUCLE

Desafío: Escribe un programa para ir alrededor de una caja una sola vez.



La manera mas simple de programarlo es así:



Usar un bucle para mejorar el código

LOOP CHALLENGE SOLUTION

01

Mover → Girar

Correr 4 veces

Steering: 0

90° 0 50 1000 ✓

90° 50 50 360 ✓

4

- Brick Buttons ▶
- Color Sensor ▶
- Gyro Sensor ▶
- Infrared Sensor ▶
- Motor Rotation ▶
- Temperature Sensor ▶
- Timer ▶
- Touch Sensor ▶
- Ultrasonic Sensor ▶
- Energy Meter ▶
- NXT Sound Sensor ▶
- Messaging ▶
- Unlimited
- # Count**
- Logic
- Time

CRÉDITOS

- Este tutorial fue creado por Sanjay Seshan and Arvind Seshan
- Traducida por: Ian De La Garza Team: Voltec Robotics 6647
- Mas lecciones disponibles en www.ev3lessons.com



Esta obra obtiene su licencia bajo [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).