



Interruptores

By Sanjay and Arvind Seshan



LECCION DE PROGRAMACION EV3 PARA PRINCIPIANTES

OBJETIVOS DE ESTA LECCION

1. **Aprender como hacer que el robot seleccione de una lista de opciones**
2. **Aprender a usar el bloque interruptor**

BLOQUE INTERRUPTOR

Interrogando al robot y haciendo algo diferente dependiendo de la respuesta

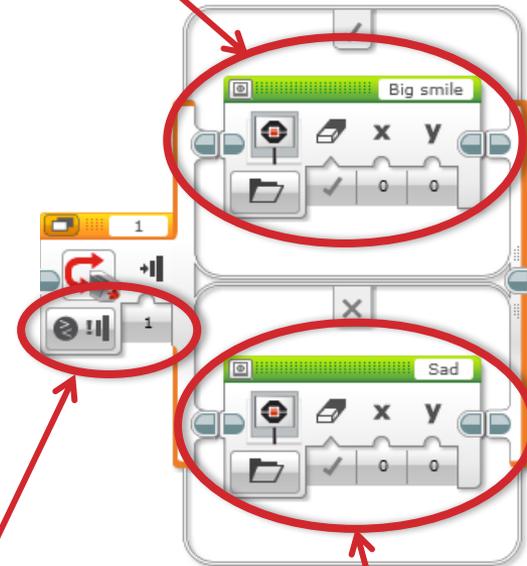
- Ejemplo: Vé el robot una línea? O no la vé?

Practicamente un pregunta con respuesta SI/NO

El bloque interruptor se encuentra bajo la pestaña naranja



Corre esto si la respuesta es afirmativa



Pregunta en cuestión: fué tocado el sensor táctil

Corre esto si la respuesta es negativa

DESAFIO DE BLOQUE INTERRUPTOR #1



Desafío: Escribe un programa que modifica la pantalla si el sensor táctil es tocado, o no.

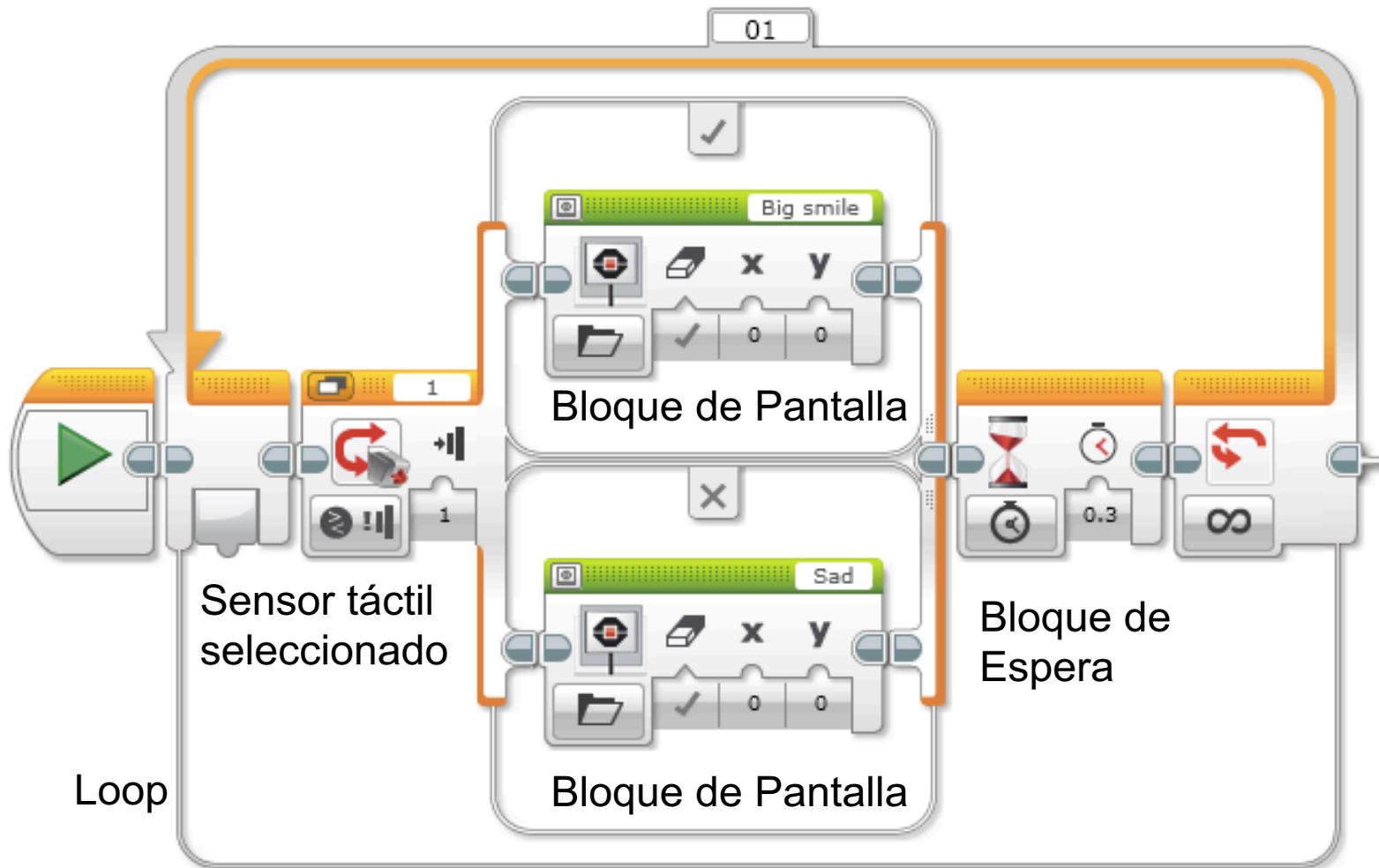
Si el sensor es tocado, tu EV3 está feliz. Muestra un cara feliz en la pantalla.

Si el sensor no es tocado, el EV3 está triste. Muestra una cara triste.

Recomendación: Necesitaras usar el bloque de pantalla, loops y bloques interruptores.



SOLUCION AL DESAFIO #1



DESAFIO DE BLOQUE INTERRUPTOR #2

Puedes escribir un programa que coloca ojos en la pantalla si tocas el sensor una vez, y una cara triste si lo tocas una segunda vez (y continua alternando con cada toque del sensor)?

CRÉDITOS

- Esta lección fué creada por Sanjay Seshan y Arvind Seshan
- Más lecciones se encuentran en www.ev3lessons.com



Este trabajo está bajo licencia de [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).