Curso LEGO EV3 - Vetores

Espaço de Ciência e Tecnologia

UFSC Joinville



Primeira parte: Montagem

Será necessário para esta oficina a montagem do carro base. Para isso, utilize o manual.

Serão necessários somente os sensores de **COR** e o de **TOQUE**.



Entendendo o funcionamento dos vetores

Vetor (em programação) é um espaço de memória, representado por uma variável, que armazena várias variáveis do mesmo tipo.





Adicionando uma nova variável



Escrever: salvar valor na variável Ler: recebe o valor salvo na variável



Exemplo: Salvando o valor lido pelo sensor de cor na variável Cor.





UFS





Neste exemplo é demonstrado a leitura de dados salvos no vetor **Var1** no **índice 2** [2] sendo mostrado na tela da Brick.

Desafio

- Criar um programa com o LEGO EV3 que leia
 5 cores diferentes salvando-as em um vetor.
- Para cada uma das cores salvas o robô deve fazer um movimento diferente utilizando a leitura dos dados do vetor.
- DICA: utilize o sensor de toque para indicar o momento de leitura de cada cor.

Programação em paralelo



Este exemplo de programação em paralelo utiliza este recurso para fazer a **leitura de várias cores**, sem um limite, **enquanto espera** que o botão do meio do bloco seja apertado para encerrar a leitura de cores.

Programa final



Parte 1: leitura dos dados do sensor de cor para infinitos valores de variáveis.

UFSC

Programa final



UFSC

Parte 2: leitura dos dados salvos no vetor e movimentação conforme cada cor.

Extra - My Blocks

 É possível reduzir o tamanho do seu programa utilizando funções criadas pelo próprio usuário utilizando o My Blocks. (aba azul claro)



UFS

Selecione os blocos que farão parte da função.



UFSC

Clique em Ferramentas > Meu construtor de bloco.



UFSC







Contato

ect.jve@contato.ufsc.br

Telefone: (47) 3461-5900

ect.joinville.ufsc.br

