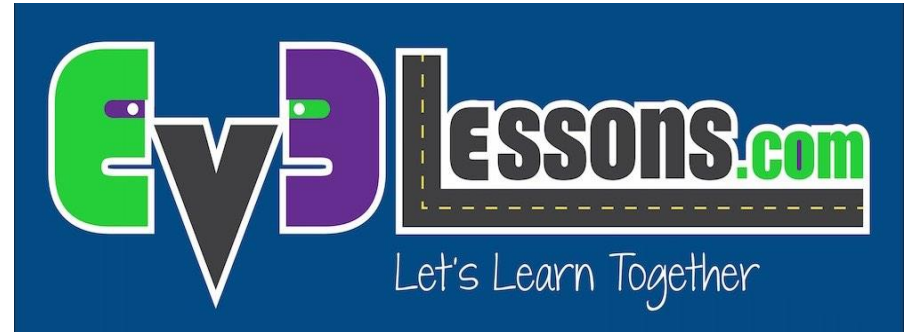


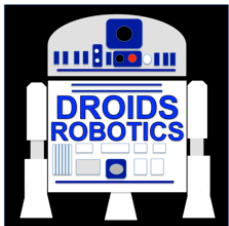
BEGINNER EV3 PROGRAMMING Lesson



Temes tractars:

EV3 Bàsic

Introducció al Brick Ev3 i al Programari



By: Droids Robotics

Objectius de la lliçó

1. **Aprendre com funciona el Brick EV3**
2. **Conèixer els components principals del programari EV3**

Els botons del Brick

1 = Enrera

Desfer

Aturar programa

Apagar robot

2 = Botò Central

Triar opcions

Executar

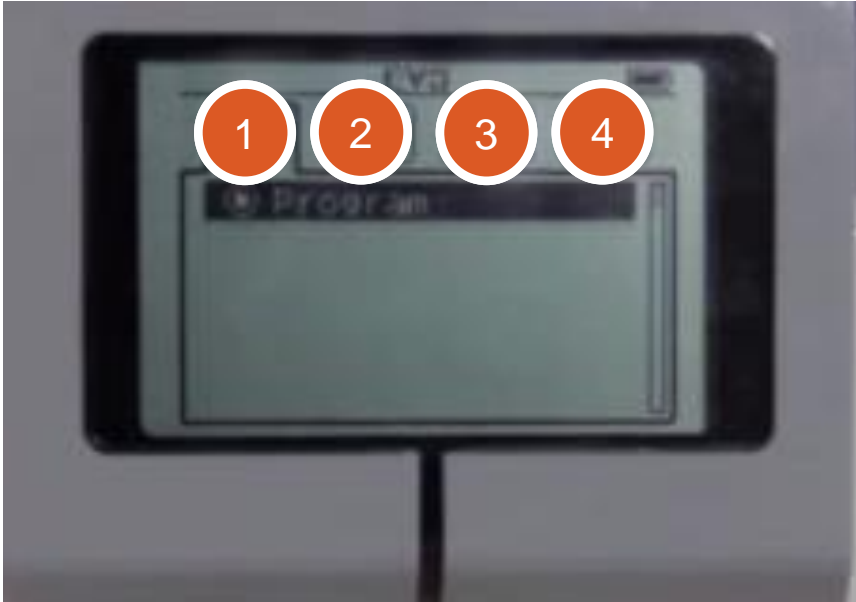
Engegar robot

3 = Direccionals

Navegar menús



La pantalla del Brick



Pestanyes en pantalla

Executa Recent

1. Hi ha els últims programes que s'han executat

2. Navegació de fitxers

Trobar tots els programes per projectes

3. Aplicacions del brick

Visualitza ports

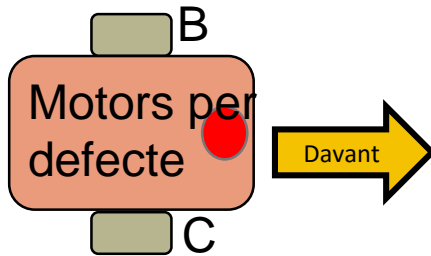
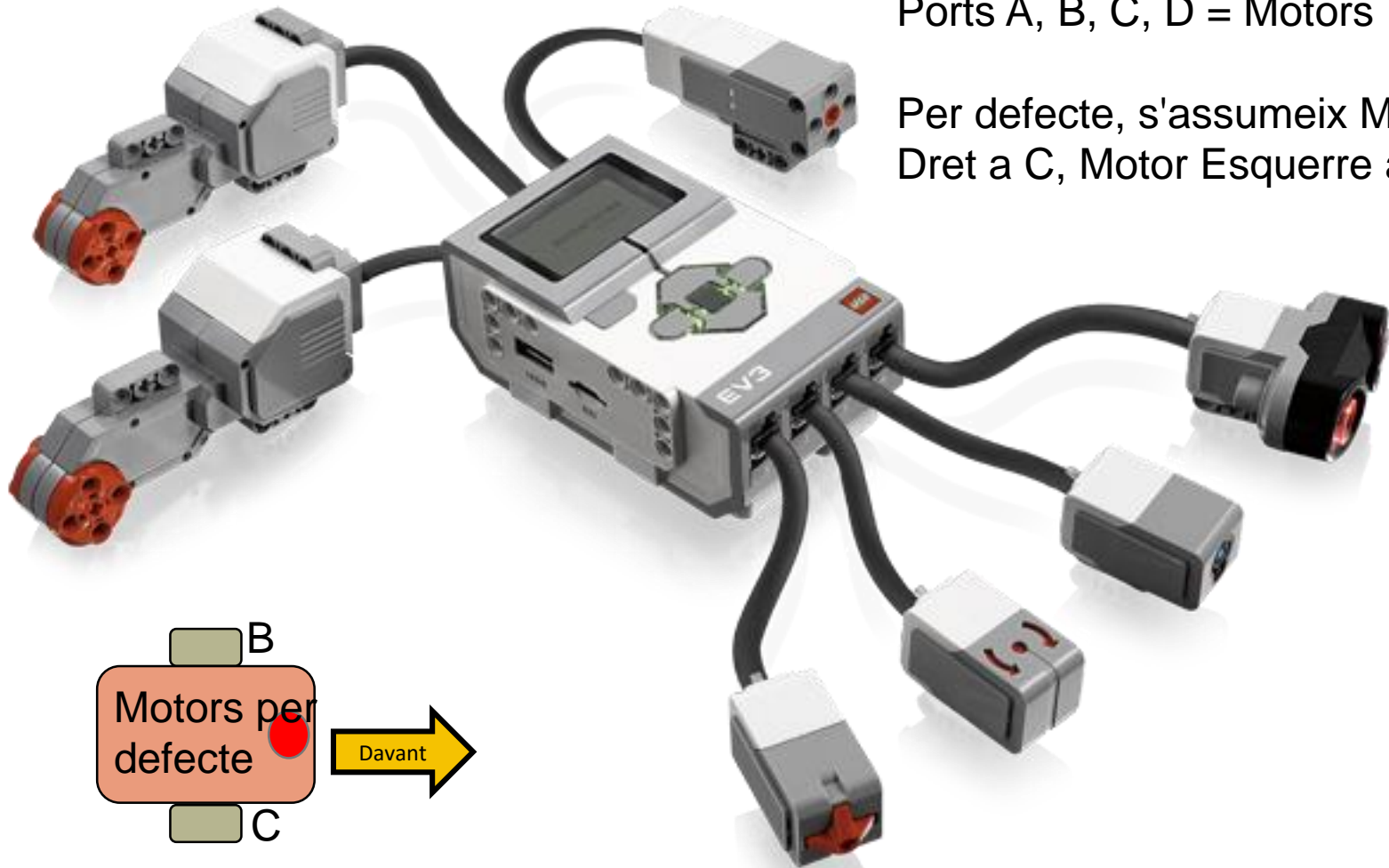
4. Opcions

Bluetooth, Wifi, Volum

Ports, Sensors, motors

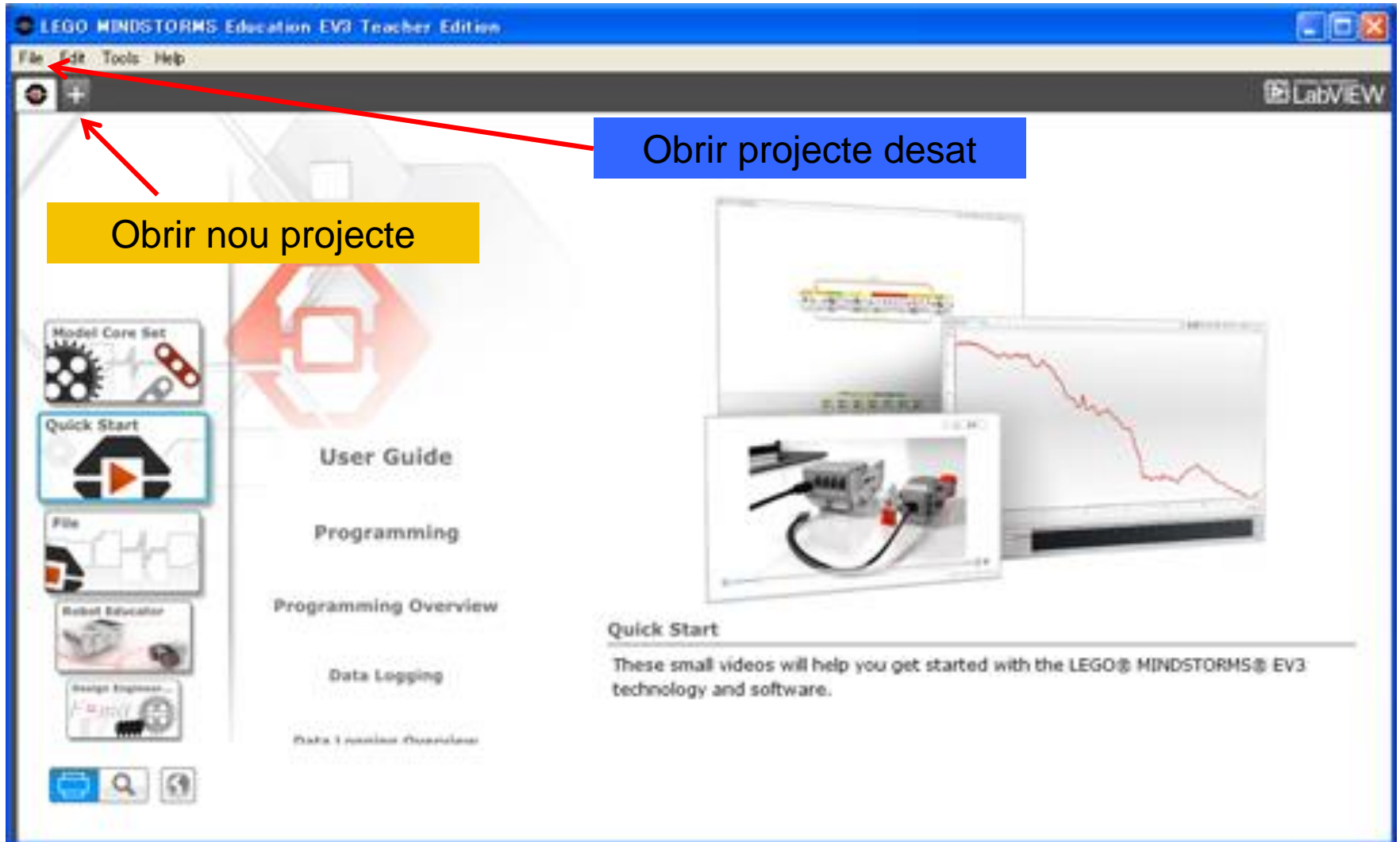
Ports A, B, C, D = Motors

Per defecte, s'assumeix Motor Dret a C, Motor Esquerre a B



Ports 1, 2, 3, 4 = Sensors

Programari EV3



Programari EV3: Iniciar un nou programa

Projectes oberts

Propietats del projecte

Llista de programes

The screenshot shows the EV3 software interface. At the top, there are window tabs for 'Project*' and 'Program'. A toolbar below the tabs contains a wrench icon and a plus sign. The main workspace is divided into sections: 'Project Title' (with a text input field containing 'Project'), 'PROJECT PICTURE' (with a red document icon), 'PROJECT DESCRIPTION' (with a white text area), and a large black area with two red icons (a document and a video camera). Below this is a 'Daisy-Chain Mode' checkbox. A 'Programs' tab is selected, showing a table with columns 'Type', 'Name', 'Show', and 'Teacher Only'. The table contains one entry: 'Program.ev3p'. At the bottom, there are buttons for 'Copy', 'Paste', 'Delete', 'Import', and 'Export'.

Crear un projecte

Programes oberts

Crear un programa

Type	Name	Show	Teacher Only
	Program.ev3p	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

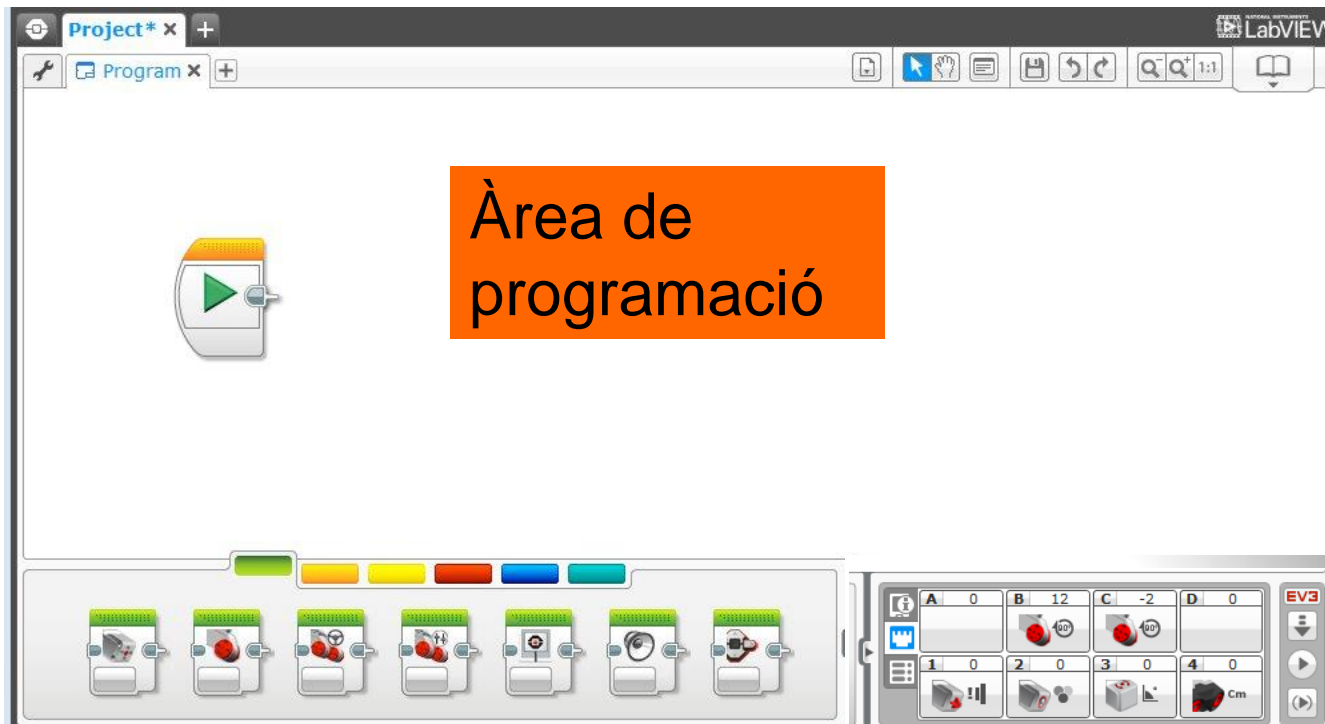
Projecte o programa?

- Al principi es crea un PROJECTE, que té una extensió .ev3. Pots canviar el nom del projectes utilitzant “Desar com...” al menú Fitxer.
- Escriuràs un o varis PROGRAMES com a port de cada PROJECTE. Pots canviar el nom d'un programa fent doble clic a la pestanya del programa i escrivint el nou nom
- Nota: Si hi ha un * al costat del nom del projecte, has fet canvis al projecte que encara no has desat.
- Hi ha una “x” al costat del nom del projecte i de cada programa. Si la cliques, es tanca el fitxer, però no s'esborra.

Algunes extensions de fitxer comunes a EV3:

• Programes (.ev3p)

Programari ev3: Pantalla de programació



Blocs de programació en 6
pestanyes de colors

Estat del brick i
descàrrega

Icones útils

- 1.Llista de programes del projecte:** Llista de tots els programes del projecte
- 2.Seleccionar:** El cursos és una fletxa i pots triar blocs específics o àrees de la pantalla
- 3.Moure:** El cursos és una ma. Si cliques i mous el ratolí, pots moure't pel programa quan ocupa més d'una pantalla
- 4.Comentaris:** Clica en aquesta icona per crear una caixa de comentari
- 5.Desa projecte:** Desa la versió actual del projecte.
- 6.Desfer i Refer:** Desfà i torna a fer les últimes accions.
- 7.Zoom:** Apropa, allunya o reinicia l'ampliació

Blocs EV3: Pestanyes de Color

BLOCS D'ACCIÓ

Moure, Motors Grans i Mitjà, Pantalla... 1

BLOCS DE FLUX

Inici, Espera, Bucle, Interruptor 2

BLOCS DE SENSOR

Botons, Giroscopi, Color, Ultrasònic... 3



OPERACIONS

Variàbles, Taules, Lògica, Matemàtiques..4

BLOCS AVANÇATS

Registre de dades, Motor sense regulació..5

ELS MEUS BLOCS

Blocs propis que hagi creat 6

CREDITS

- Aquest tutorial va ser creat per Sanjay Seshan i Arvind Seshan de Droids Robotics.
- Més lliçons disponibles a www.ev3lessons.com
- Email dels autors: team@droidsrobotics.org
- Traduït per Jaumel (www.edukbits.com)



Aquest document té una llicència **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License**.