

# LEGO® Education WeDo 2.0

## Program blokkok

### Folyamat blokkok



#### Start blokk

Amennyiben használják, úgy mindig a programlánc elején helyezkedik el. Megnyomására elindítja a beírt programláncot.



#### Start üzenetküldéssel blokk

Amennyiben használják, úgy mindig a programlánc elején helyezkedik el. Addig vár, amíg a helyes üzenetet meg nem kapja, majd elindítja a beírt programláncot.



#### Üzenet küldése

Üzenet kódot küld a programozói felületre. Minden *Start üzenetküldéssel blokk*-ot aktiválja. Az üzenet állhat szövegből vagy számokból.



#### Várni amíg...

Ezt a blokkot használják, ha programot addig szeretnénk várakoztatni, amíg valami nem történik. A várakozás lehet idő, vagy szenzor bemenet. A megfelelő működéshez a megfelelő bemenet szükséges.



#### Ismétlés blokk

Ezzel a blokkal ismétléseket hozhatunk létre. Azok a blokkok amik az Ismétlés blokkban vannak, hurkot (loop) alkotnak. Ezt a hurkot „hurokblokknak” is nevezhetjük. A hurok lehet végtelen, tarthat adott ideig, vagy amíg valami nem történik.



#### Start gombnyomásra blokk

Amennyiben használják, úgy mindig a programlánc elején helyezkedik el. Ha megnyomja a programban a gombot, vagy a billentyűzetet a megfelelőjét, úgy az elindítja a programláncot. Egyidejűleg az összes olyan blokkot elindítja, amelynek ugyanaz a megjelölése. A beviteli parancs megváltoztatásához nyomja hosszan a blokk ikonját.



### Motor blokkok

#### Motor tengelyirány blokk

Ezzel a blokkal állíthatja be, hogy az adott motor a tengelyt melyik irányba forgassa. Az irány megváltoztatásához rá kell kattintani az ikonra.



#### Motor tengelyirány blokk

Ezzel a blokkal állíthatja be, hogy az adott motor a tengelyt melyik irányba forgassa. Az irány megváltoztatásához rá kell kattintani az ikonra.



#### Motor erő blokk

Ezzel a blokkal állíthatjuk be a motor teljesítményét az adott szintre. A szintet 0-tól 10-ig terjedő tartományban adhatjuk meg.



#### Motor adott ideig blokk

Ezzel a blokkal elindíthatjuk a motort, és adott ideig üzemeltethetjük. Az időt numerikus bemenettel adhatjuk meg egész vagy tizedes számokkal, másodperc tartományban.



#### Motor leállítás blokk

Ezzel a blokkal leállíthatjuk a motor működését.



### LED blokk

#### Világítás blokk

A Smarthub-on lévő led bekapcsolása egy adott színben. A színválttatás 0 és 10 közötti numerikus bemenettel lehetséges.



### Hang blokk

#### Hang lejátszása blokk

A hang kiválasztása a szoftveren belül elérhető listából történik. A hangot numerikus bemenet segítségével adhatjuk meg. A 0 értékkel egyedi hangot játszhat le.

# LEGO® Education WeDo 2.0

## Program blokkok

### Kijelző blokkok



#### Kijelző háttérkép

A kép kiválasztása a szoftveren belül elérhető listából történik. A képet numerikus bemenet segítségével adhatja meg.



#### Kijelző blokk

Ezzel a blokkal nyithatjuk meg a képernyő felületet a szoftver képernyőjén. Szám, avagy szöveg megjelenítésére alkalmas.



#### Hozzáadás a kijelzőhöz

Hozzáad egy mennyiséget a kijelzőn jelenleg látható számhoz. A számot numerikus bemenettel adhatjuk meg. A művelet módosításához nyomja meg a blokkot.



#### Kivonás a kijelzőből

Kivonja a mennyiséget a kijelzőn látható számból. A számot numerikus bemenettel adhatjuk meg. A művelet módosításához nyomja meg a blokkot.



#### Szorzás a kijelzőn

Megszorozza a kijelzőn megjelenített számot egy meghatározott számmal. A számot numerikus bemenettel adhatjuk meg. A művelet módosításához nyomja meg a blokkot.



#### Osztás a kijelzőn

Osztja a kijelzőn megjelenített számot egy meghatározott számmal. A számot numerikus bemenettel adhatjuk meg. A művelet módosításához nyomja meg a blokkot.



#### Kijelző bezárása

Ezzel a blokkal a szoftver felületén megjelenített kijelzőt zárhatja be. A művelet módosításához nyomja meg a blokkot.



#### Közepes méretű kijelző

Ezt a blokkot a megjelenítési terület közepes méretű beállítására használhatja. A méret megváltoztatásához nyomja meg a blokkot.



#### Teljes méretű kijelző

Ezt a blokkot a megjelenítési terület teljes méretű beállítására használhatja. A méret megváltoztatásához nyomja meg a blokkot.

### Szenzor bemenetek



#### Távolságváltozás bármilyen értékkel

Mozgásérzékelő mód „bármilyen távolságváltozás” bemenettel.



#### Távolságváltozás közeledéssel

Mozgásérzékelő mód, ahol az érzékelő és az objektum közötti távolság csökken.



#### Távolságváltoztatás távolodással

Mozgásérzékelő mód, ahol az érzékelő és az objektum között távolság nő.



#### Rázás

Dőlésérzékelő mód, ahol az érzékelő bármilyen „rázást” érzékel.



#### Döntés le

Dőlésérzékelő mód, ahol az érzékelő le történő dőlést érzékel.



#### Döntés fel

Dőlésérzékelő mód, ahol az érzékelő fel történő dőlést érzékel.



#### Döntés "arra"

Dőlésérzékelő mód, ahol az érzékelő "arra" dőlést érzékel.



#### Döntés "erre"

Dőlésérzékelő mód, ahol az érzékelő "erre" dőlést érzékel.



#### Dőlésérzékelő nem dönthető

Dőlésérzékelő mód, az érzékelő "nem dönthető", vízszintes módja.



#### Távolságérzékelő bemenet

Megadja a mozgásérzékelő által észlelt értéket. (0-tól 10-ig)

# LEGO® Education WeDo 2.0

## Program blokkok

### Numerikus és Text típusú bemenetek



#### Hang szenzor-változás

Bemenet hangérzékelő módban (a készülékből), mely a hangszint-változást érzékeli.



#### Numerikus bemenet

Számérték megadása blokkhoz.



#### Text bemenet

Szöveges bemenet megadása blokkhoz.



#### Kijelző bemenet

A kijelzőn megjelenő számérték megadása blokkhoz.



#### Random bemenet

Véletlenszerű érték hozzáadása blokkhoz.

Az értéktartományt a csatolt blokk határozza meg.

### Egyéb Blokkok



#### Buborék

A buborék használatával kommenteket szűrhatunk be a programunkba. Ez nem programblokk, így a program működésében nem jelenik meg.