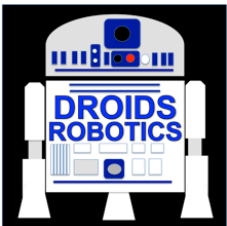


# BEGINNER EV3 PROGRAMMEER LES



Onderwerp:  
Schakelingen (keuzes)



Door: Droids Robotics

# DOELSTELLINGEN

1. **Leren hoe de robot een beslissing neemt uit verschillende keuzes.**
2. **Leren hoe je het schakelen blok moet gebruiken.**

# SCHAKELBLOKKEN



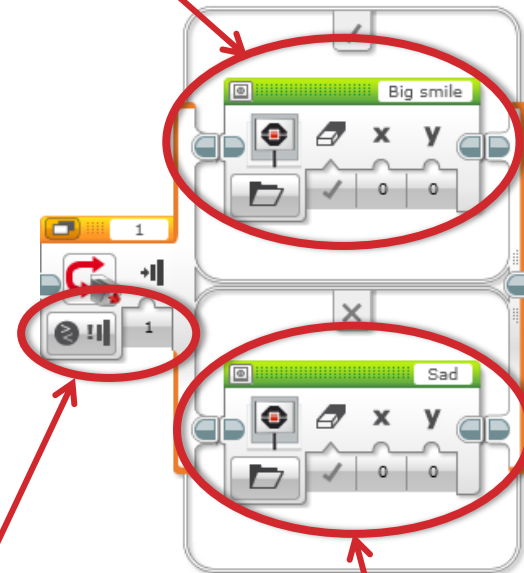
**De robot een vraag stellen en verschillende dingen doen gebaseerd op het antwoord.**

- Bijvoorbeeld:  
Ziet de robot een lijn? Of niet?

**Eigenlijk dus een JA/NEE VRAAG**

**Schakelblokken vind je in het oranje tabblad.**

Voer deze code uit als het antwoord JA is.



De gestelde vraag is: Is de tastsensor ingedrukt?

Voer deze code uit als het antwoord NEE is.

# OPDRACHT 1 SCHAKELINGEN



**Opdracht:** Schrijf een programma dat verandert als de tastsensor is ingedrukt of niet wordt ingedrukt.

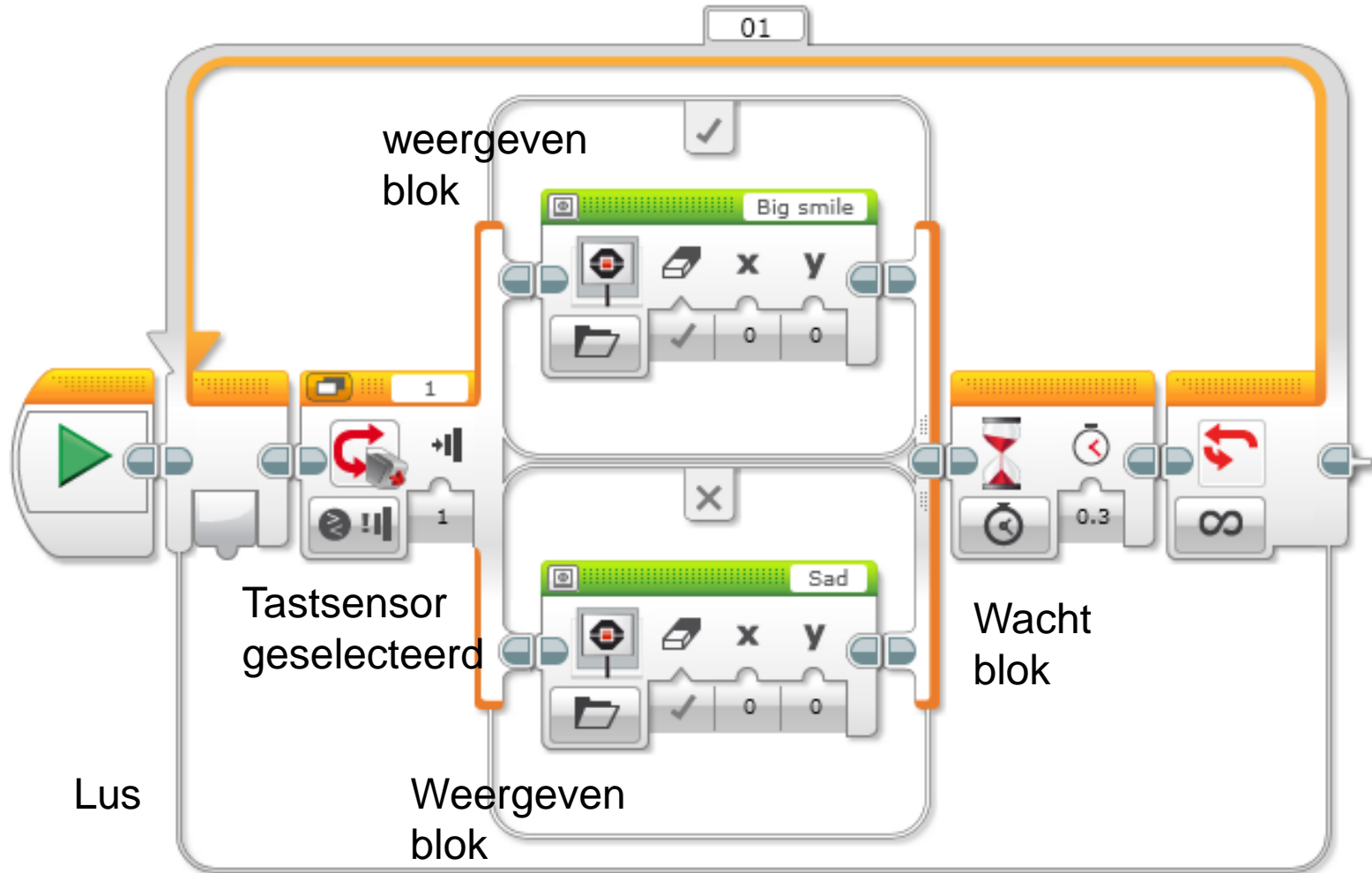
Als ingedrukt, de EV3 is blij! Laat een lachende smiley zien op het scherm van de EV3.

Als niet ingedrukt, de EV3 is verdrietig. Laat een verdrietige smiley zien op het scherm.

**Hint:** Je hebt het beeldscherm weergeven blok, de lussen en het schakelblok nodig!



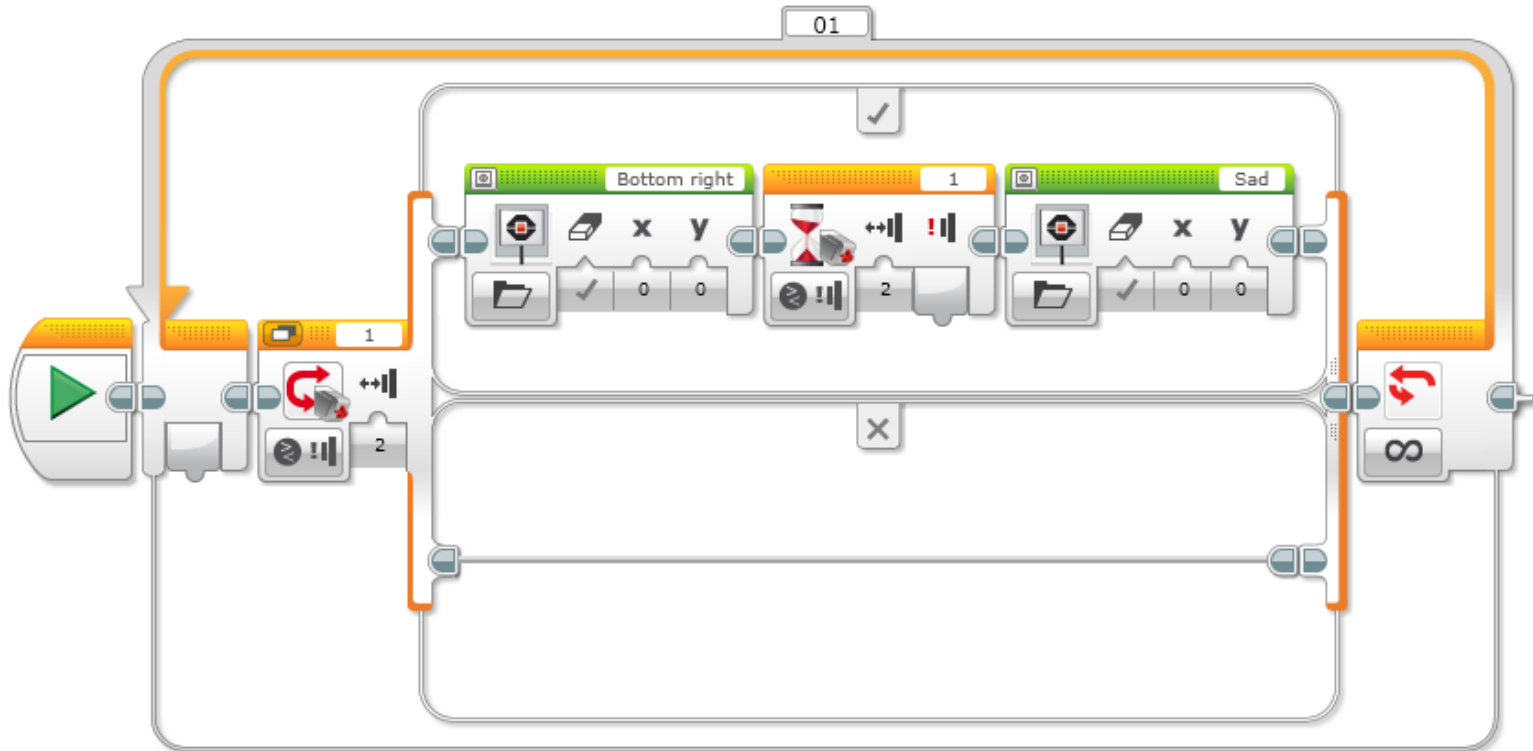
# OPLOSSING OPDRACHT 1



# OPDRACHT 2 SCHAKELINGEN

**Kun je een programma maken dat een smiley met grote ogen laat zien als je op de tastsensor drukt en een verdrietige smiley laat zien als je er nog een keer opdrukt.**

# OPLOSSING OPDRACHT 2



# CREDITS

- Deze les is gemaakt door Sanjay Seshan and Arvind Seshan van Droids Robotics.
- Meer lessen zijn beschikbaar op [www.ev3lessons.com](http://www.ev3lessons.com)
- Auteurs Email: [team@droidsrobotics.org](mailto:team@droidsrobotics.org)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).