<https://youtu.be/OmAXPHdyRy4>
:20 / 11:33

«Программирование в Lego Mindstorms EV3.»

Урок1: «Установка и обзор интерфейса программы»

Задача: Вспомнить как правильно пользоваться программой EV3.

Ход занятия: Какие названия имеют рабочие блоки?

Что нужно сделать чтобы перейти к датчикам?

Где находится блок с повторением?

Почему у блоков разные цвета?

Практическая работа: Работа в компьютере.