

3.2 Προγραμματισμός ρομπότ και υλικών διατάξεων

Κώδικας έξυπνου φλας σε Python

Οι ορισμοί των υποπρογραμμάτων (συναρτήσεων):

<pre>def βράδου(): led.set_brightness(255) basic.show_leds(""" # # # . . # . # . . # # # """) basic.pause(100) basic.show_leds(""" # # # # # # . . . # # . # . # # . . . # # # # # # """) basic.pause(100)</pre>	<pre>def αριστερά(): led.set_brightness(255) basic.show_leds(""" . . # . . . # # . . # # # # # . # # # . . """) basic.pause(100) led.set_brightness(20) basic.pause(100)</pre>
	<pre>def δεξιά(): led.set_brightness(255) basic.show_leds(""" . . # # # . # # # # # . . # # . . . # . . """) basic.pause(100) led.set_brightness(20) basic.pause(100)</pre>
<pre>def on_button_pressed_a(): global νύχτα νύχτα = True input.on_button_pressed(Button.A, on_button_pressed_a) def on_button_pressed_b(): global νύχτα νύχτα = False input.on_button_pressed(Button.B, on_button_pressed_b)</pre>	<pre>def on_forever(): if input.rotation(Rotation.ROLL) <= -65: αριστερά() elif input.rotation(Rotation. ROLL) >= 65: δεξιά() else: if νύχτα == True: βράδου() else: basic.clear_screen()</pre>

Και το κυρίως πρόγραμμα:

```
νύχτα = False
basic.forever(on_forever)
```

Τίτλος: Κώδικας έξυπνου φλας σε Python

Έκδοση: 1.0

Συντ. ανάπτυξης & σχεδιασμού: *Κέλλυ Σαρρή Πασχαλίδη*

Δημιουργία: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΡΑΦΗ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΕΛΛΗΝΙΚΗ
ΓΡΑΦΗ