

CodyRoby

Blocco di ripetizione, che può essere usato per ripetere istruzioni un numero prefissato di volte (indicate dalle unità poste sulla carta), finchè c'è strada (rivelata dal sensore), o finchè non si raggiunge un target (posto sulla scacchiera e sulla carta).

CoderDojo Como
special edition

CodyRoby

Blocco di ripetizione, che può essere usato per ripetere istruzioni un numero prefissato di volte (indicate dalle unità poste sulla carta), finchè c'è strada (rivelata dal sensore), o finchè non si raggiunge un target (posto sulla scacchiera e sulla carta).

CoderDojo Como
special edition

CodyRoby

Blocco di ripetizione, che può essere usato per ripetere istruzioni un numero prefissato di volte (indicate dalle unità poste sulla carta), finchè c'è strada (rivelata dal sensore), o finchè non si raggiunge un target (posto sulla scacchiera e sulla carta).

CoderDojo Como
special edition

CodyRoby

Blocco di ripetizione, che può essere usato per ripetere istruzioni un numero prefissato di volte (indicate dalle unità poste sulla carta), finchè c'è strada (rivelata dal sensore), o finchè non si raggiunge un target (posto sulla scacchiera e sulla carta).

CoderDojo Como
special edition

CodyRoby

Blocco altrimenti, da utilizzare insieme ad un blocco condizionale, tra le istruzioni da eseguire quando la condizione è verificata e quelle da eseguire quando non lo è.

CoderDojo Como
special edition

CodyRoby

Blocco condizionale. Inserire il simbolo del sensore davanti, a sinistra o a destra di Roby per verificare se c'è strada davanti, a sinistra o a destra.

CoderDojo Como
special edition

CodyRoby

Blocco altrimenti, da utilizzare insieme ad un blocco condizionale, tra le istruzioni da eseguire quando la condizione è verificata e quelle da eseguire quando non lo è.

CoderDojo Como
special edition

CodyRoby

Blocco condizionale. Inserire il simbolo del sensore davanti, a sinistra o a destra di Roby per verificare se c'è strada davanti, a sinistra o a destra.

CoderDojo Como
special edition