



Nombre:

Curso:

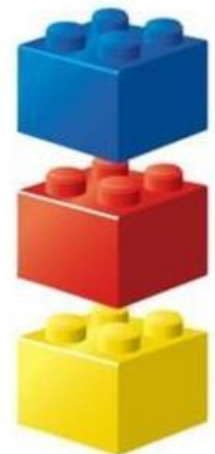
Bloque EV3

Seleccione la respuesta correcta

1: Complete el párrafo sobre BLOQUE EV3 con la opción correcta:

La le muestra lo que sucede en el interior del Bloque EV3 y le permite utilizar la interfaz del EV3. También permite agregar texto y respuestas o gráficas a la programación o a los experimentos. Por ejemplo, puede que quiera programar la Pantalla para que muestre una cara feliz (o una cara triste) como respuesta de comparación o para mostrar un número que sea el resultado de un matemático.

Los **del Bloque EV3** le permiten explorar el interior de la del Bloque EV3. También pueden utilizarse como activadores de programación. Por ejemplo, puede un robot para que eleve los brazos cuando se presiona el botón Arriba o para que baje los cuando se presiona el botón Abajo.



Arrastre el estado con su color

2: El color indica el **estado** del BLOQUE EV3, seleccione el color correcto con su estado:

La Luz de estado del Bloque EV3 que rodea los botones del Bloque EV3 le indica el estado actual del Bloque EV3. Puede ser verde, naranja o roja y puede parpadear. Los códigos de la Luz de estado del Bloque EV3 son los siguientes:



Luz de estado del Bloque EV3:
Rojo



Luz de estado del Bloque EV3:
Naranja



Luz de estado del Bloque EV3:
Verde

Estados:

Listo

Alerta, Listo

Inicio,
Actualizando,
Apagado

Arrastre los nombres y las definiciones de las partes del BLOQUE

3: El BLOQUE EV3 tiene algunas partes, una la definición y el nombre para cada parte a continuación:

The diagram shows the LEGO Mindstorms EV3 block from multiple angles. Red arrows point from specific features to labels and definitions. The features include: a top panel with a speaker and four status LEDs; a front panel with four input ports (1-4) and four output ports (A, B, C, D); a back panel with a USB port, an SD card slot, and two sets of terminal blocks; and a bottom panel with a motor and a large gear.

Partes:

- Puerto anfitrión USB
- Parlante
- Puerto para PC
- Puerto de tarjeta SD
- Puertos de entrada
- Puerto de salida

Definiciones:

El Puerto anfitrión USB puede utilizarse para agregar un conector USB para la red inalámbrica para establecer una conexión con una red inalámbrica, o para establecer una conexión de hasta cuatro Bloques EV3 juntos (daisy chain).

Los puertos de salida A, B, C y D se utilizan para conectar los motores al Bloque EV3.

Todos los sonidos del Bloque EV3 salen a través del parlante; incluidos todos los efectos de sonido utilizados en la programación de su robot.

Los puertos de entrada 1, 2, 3 y 4 se utilizan para conectar los sensores al Bloque EV3.

El Puerto de tarjeta SD aumenta la memoria disponible para su Bloque EV3 con una tarjeta SD (32 GB máximo, no se incluye).

El Puerto Mini USB para PC que se encuentra junto al puerto D se utiliza para conectar el Bloque EV3 a un equipo.

