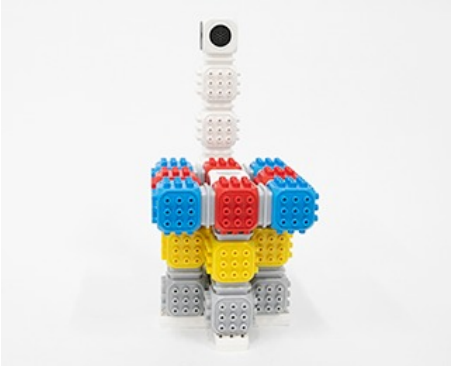
## Задание для занятия

# Кнопка для викторины



### Соберите модель

Соберите игровой пульт с кнопкой и цветовым сигналом.

### Программа и проверка

Без нажатия оставьте синий свет, при нажатии включите красный. Сравните однократную проверку условия и постоянную проверку в цикле.

### Вопрос для обсуждения

Почему нажатие после завершения программы может ничего не изменить?

Сначала предложите предсказать действие, затем запустите модель и сравните с замыслом. Изменяйте одно условие за попытку. В паре чередуйте сборку, составление программы и объяснение.

# Необходимые детали

Сверьте перечень с вашей комплектацией до занятия. Количество и набор соединителей зависят от конкретной сборки.



Световой модуль Master Block

**1 шт.**



Датчик освещённости и касания

**1 шт.**



Деталь типа 3 по фотографии

**12 шт.**



Белый соединитель

**17 шт.**



Крестообразный соединитель

**1 шт.**

# Пошаговая сборка

## Шаг 1




## Шаг 2



# Пошаговая сборка

## Шаг 3




## Шаг 4



# Пошаговая сборка

## Шаг 5




## Шаг 6



# Пошаговая сборка

## Шаг 7




## Шаг 8



# Пошаговая сборка

## Шаг 9




## Шаг 10



# Пошаговая сборка

## Шаг 11




## Шаг 12



# Пошаговая сборка

## Шаг 13




## Шаг 14



# Пошаговая сборка

## Шаг 15




## Шаг 16



# Пошаговая сборка

## Шаг 17

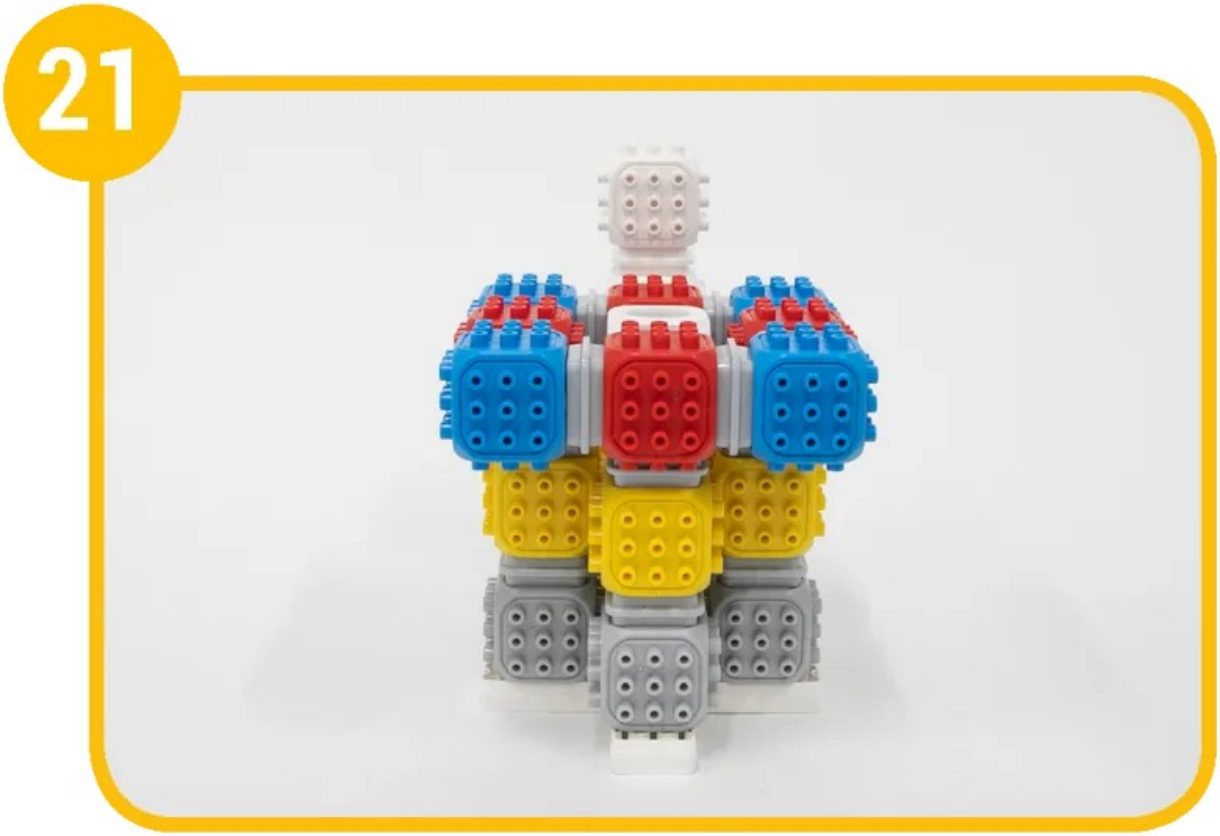



## Шаг 18

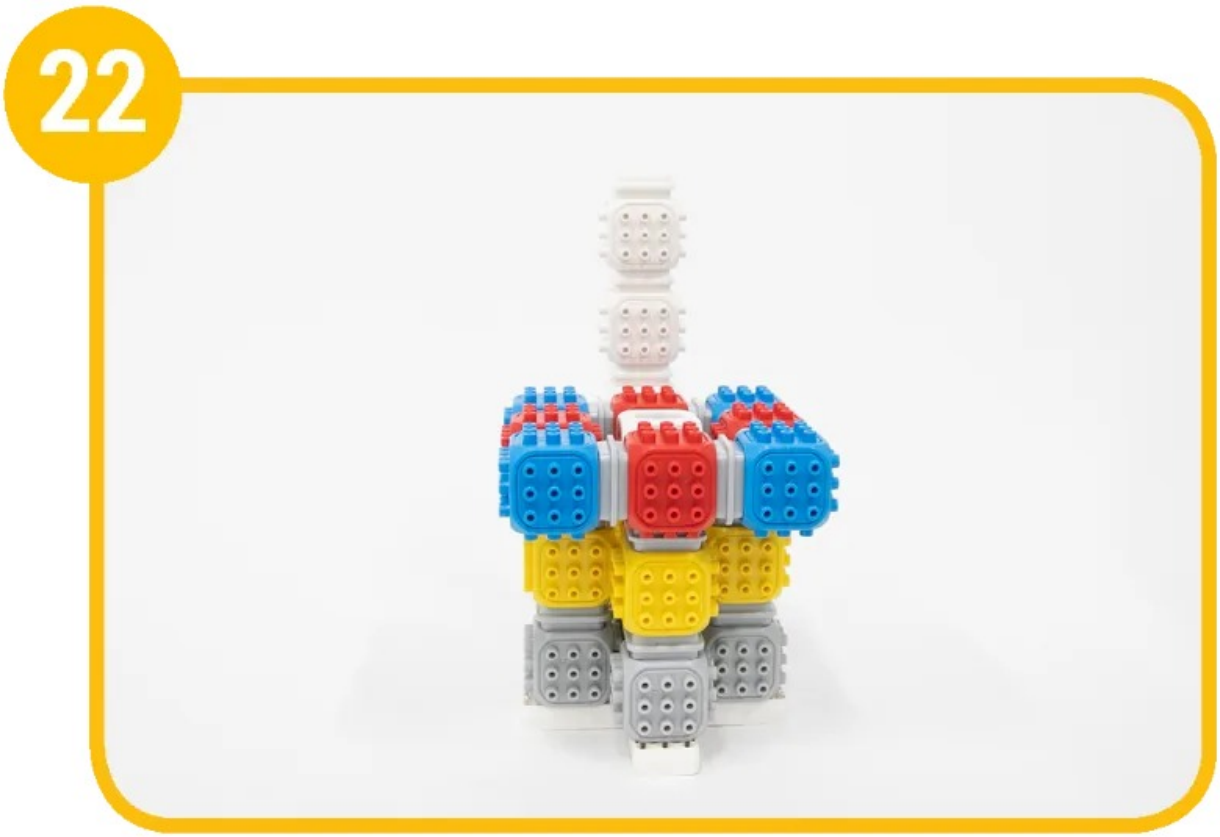


# Пошаговая сборка

## Шаг 19

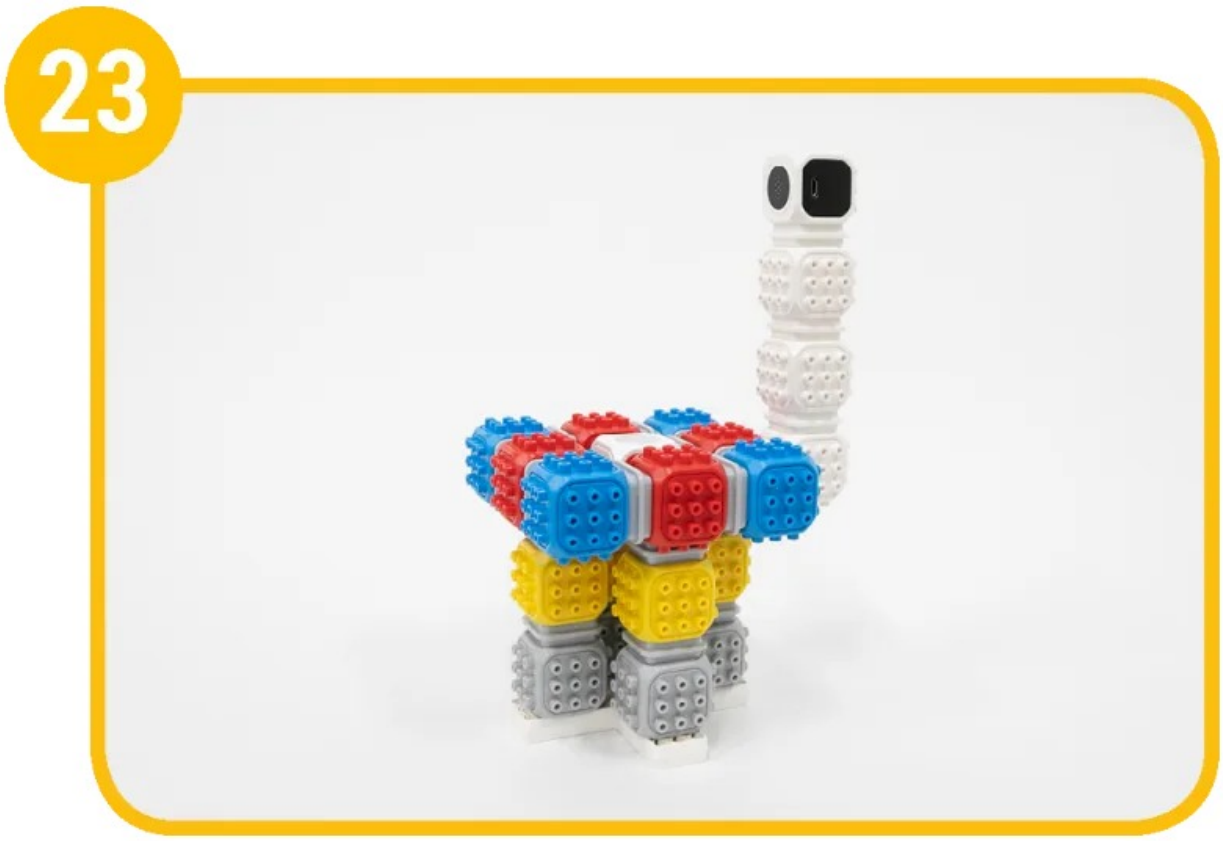



## Шаг 20

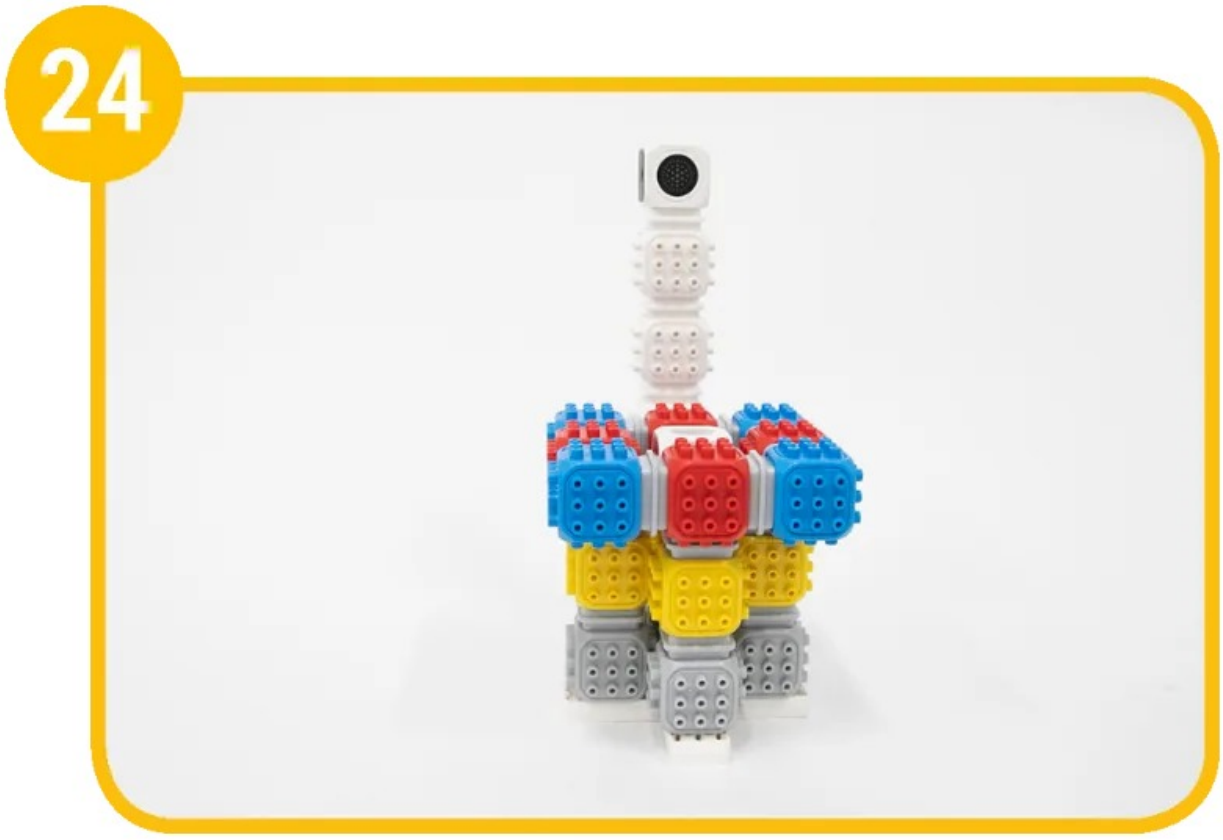


# Пошаговая сборка

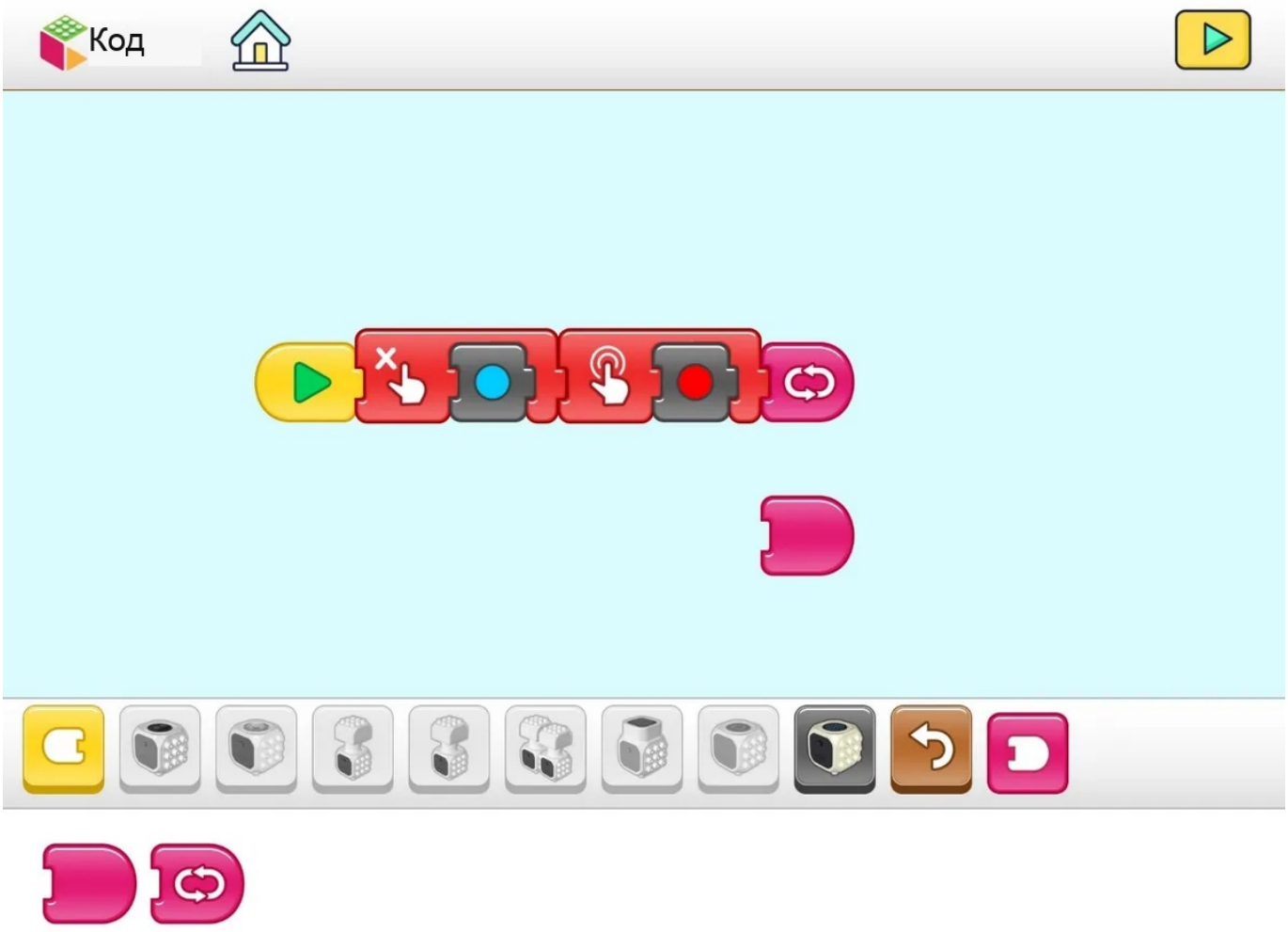
## Шаг 21




## Шаг 22



# Схема программы




Русское пояснение программы дано на первой странице.

Начало задаёт запуск, повторение возвращает к выбранным действиям, условие определяет реакцию на сигнал. Рисунок матрицы создают в соответствующем редакторе.

Подписи локализованы на русский язык. Это учебная иллюстрация интерфейса соответствующей редакции приложения.