

Цикл – это разновидность управляющей конструкции в высокоуровневых языках программирования, предназначенной для организации многократного исполнения набора инструкций.

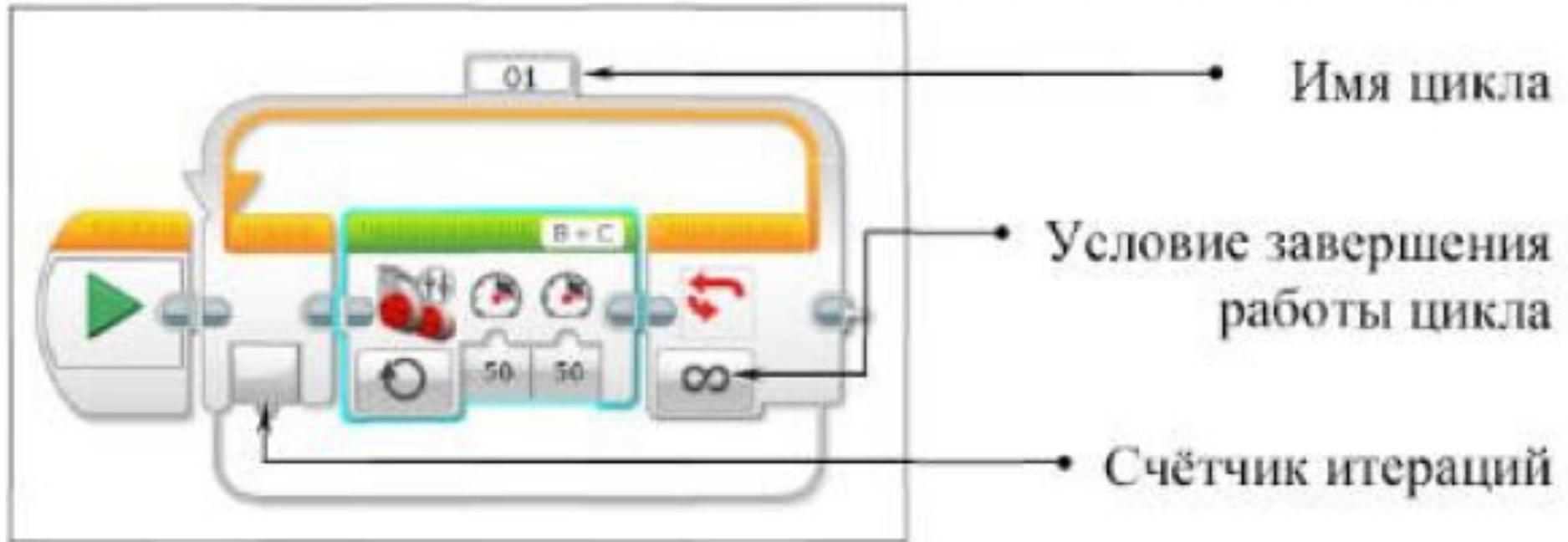
**Цикл с
предусловием**



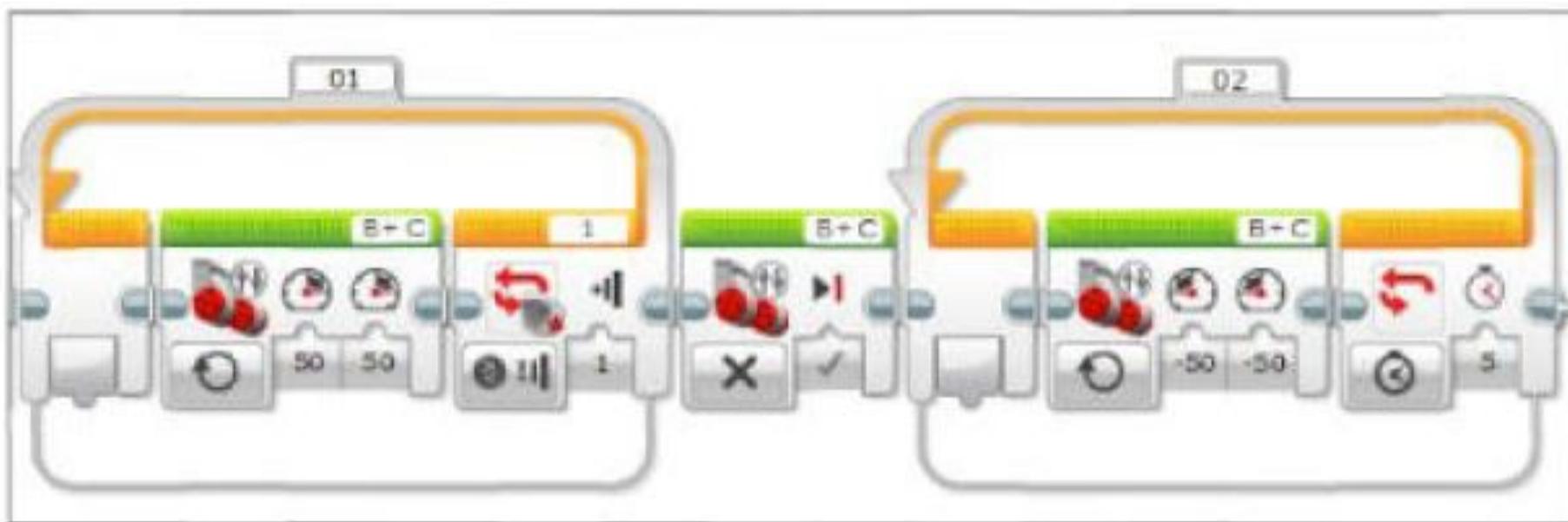
Цикл с постусловием



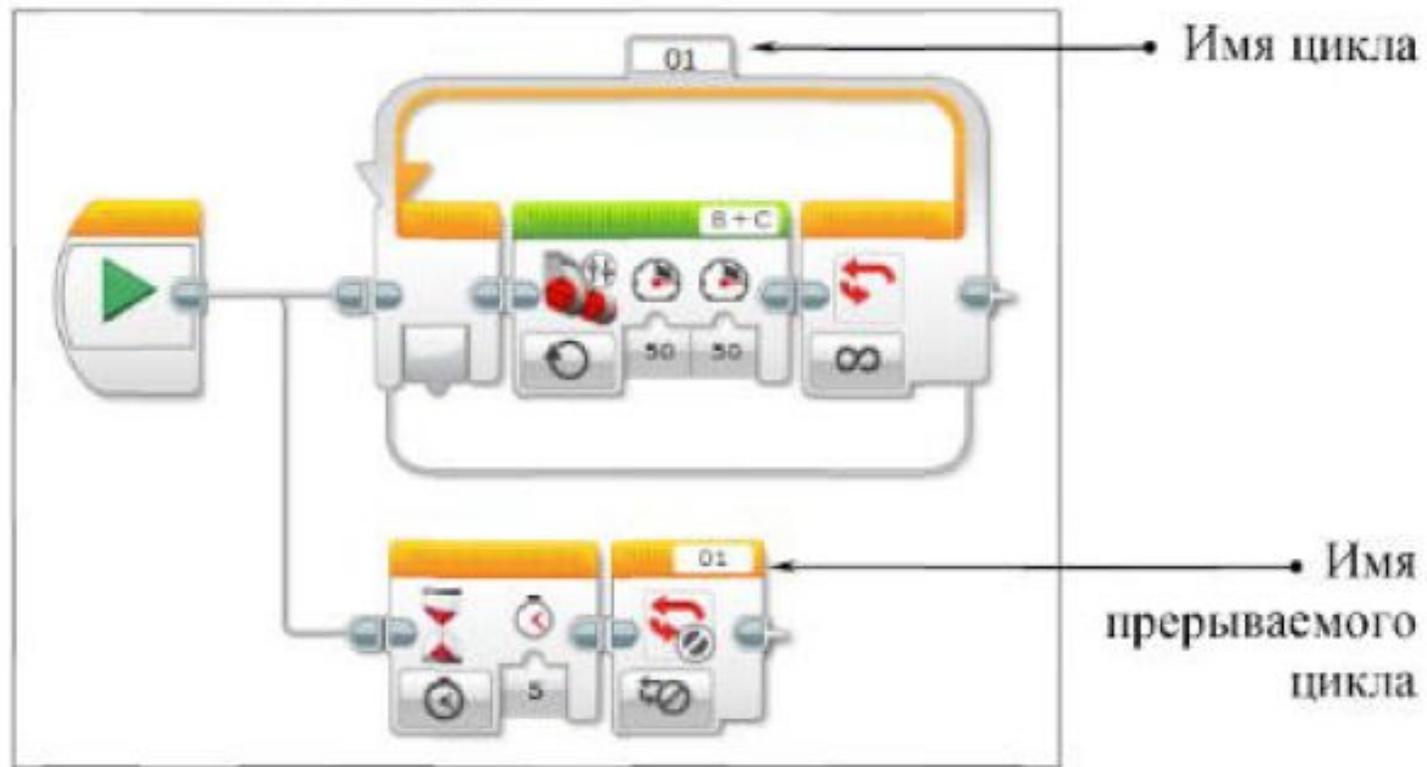
Структура цикла



Условия выхода из цикла

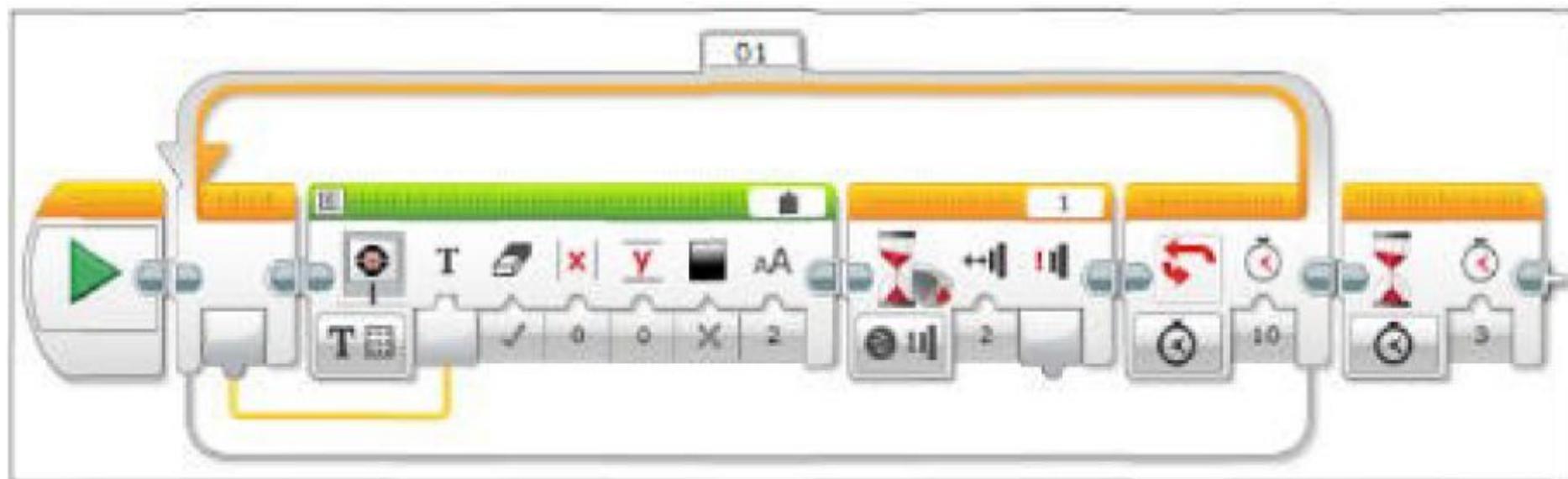


Прерывание цикла



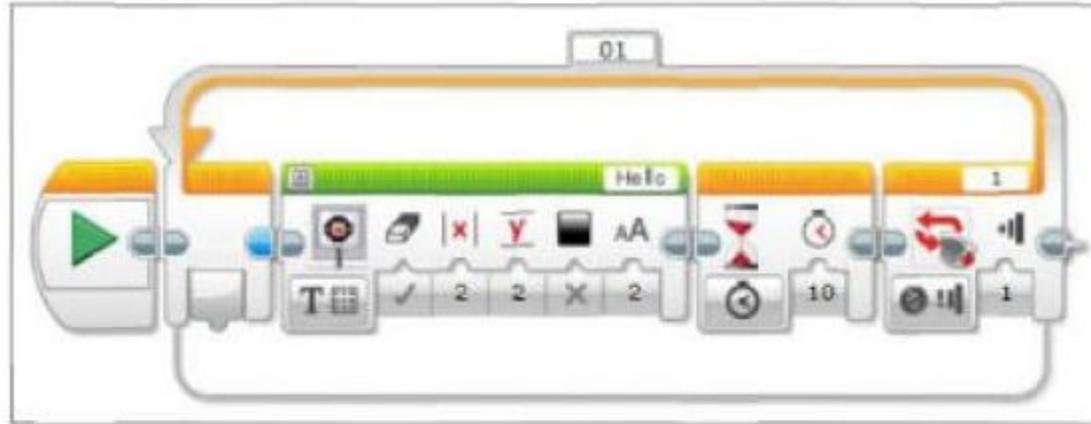
Задача

В течение 10 секунд в реальном времени выводить на экран блока EV3 количество нажатий на датчик касания

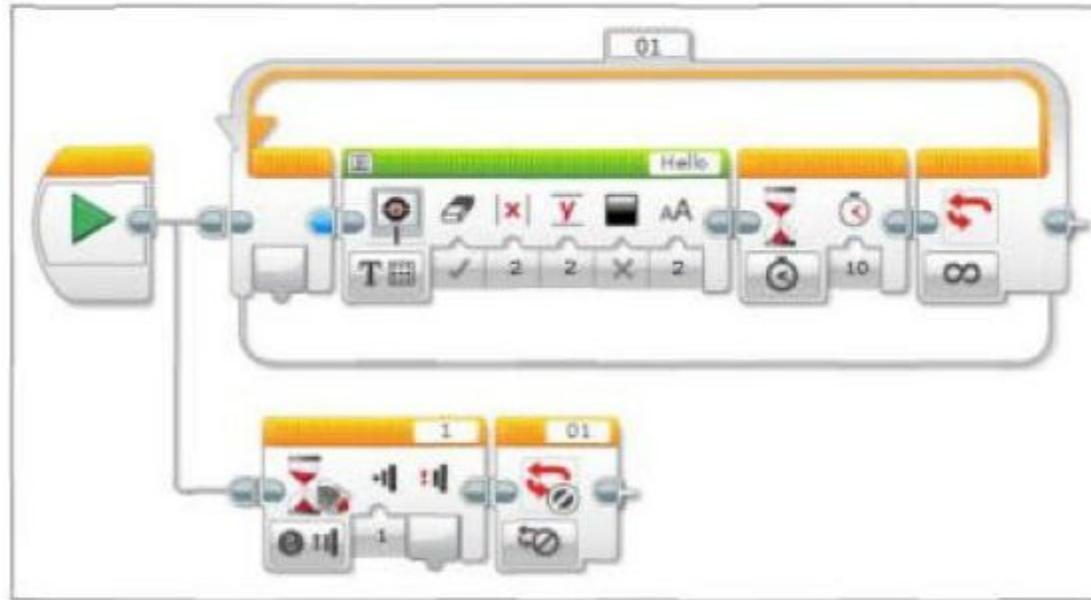


Задача

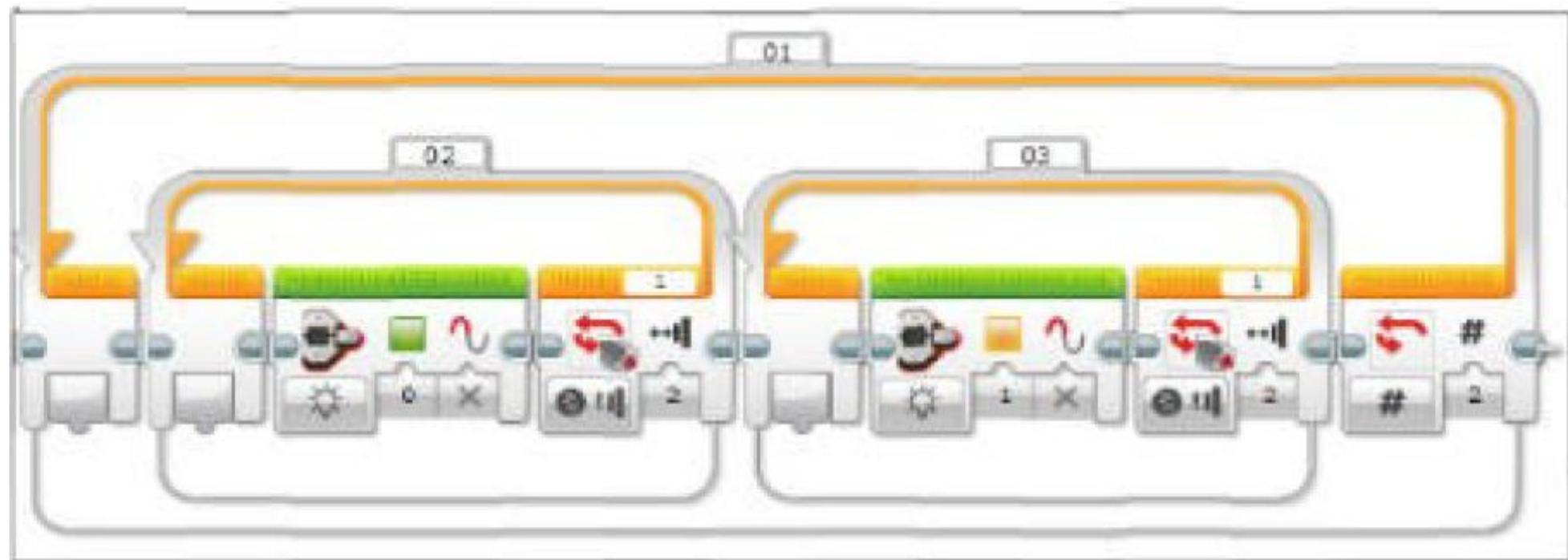
Написать программу, реализующую вывод на экран блока EV3 приветствие Hello до тех пор пока не будет нажат датчик касания (2 способа)



a)



b)



Задания для самостоятельной работы

1. Составьте программу, реализующую *непрерывную* езду робота по траекториям: квадрата, треугольника, окружности, вперёд-назад.
2. Составьте программу, *непрерывно* выводящую на экран мультипликационные картинки, например, бегущего человека. Для этого необходимо в редакторе изображений сформировать ряд картинок, быстрое последовательное отображение которых приведёт к эффекту анимации.