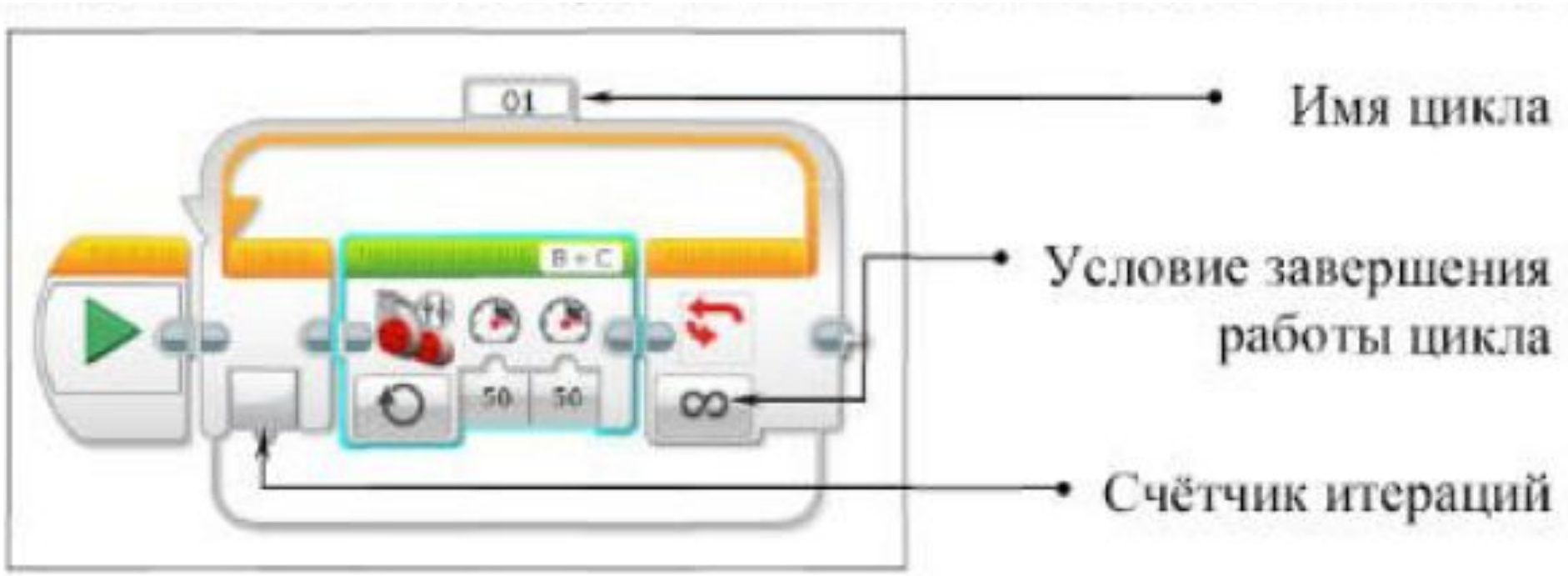
Цикл – это разновидность управляющей конструкции в высокоуровневых языках программирования, предназначенной для организации многократного исполнения набора инструкций.

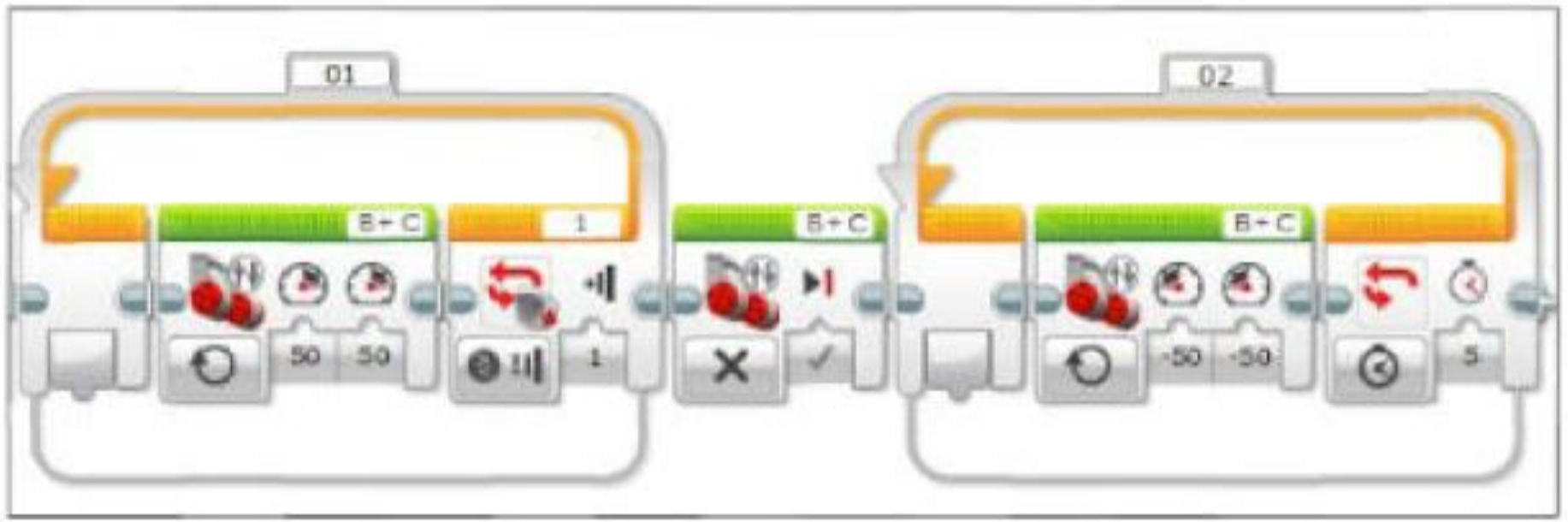
Цикл с предусловием

Цикл с постусловием

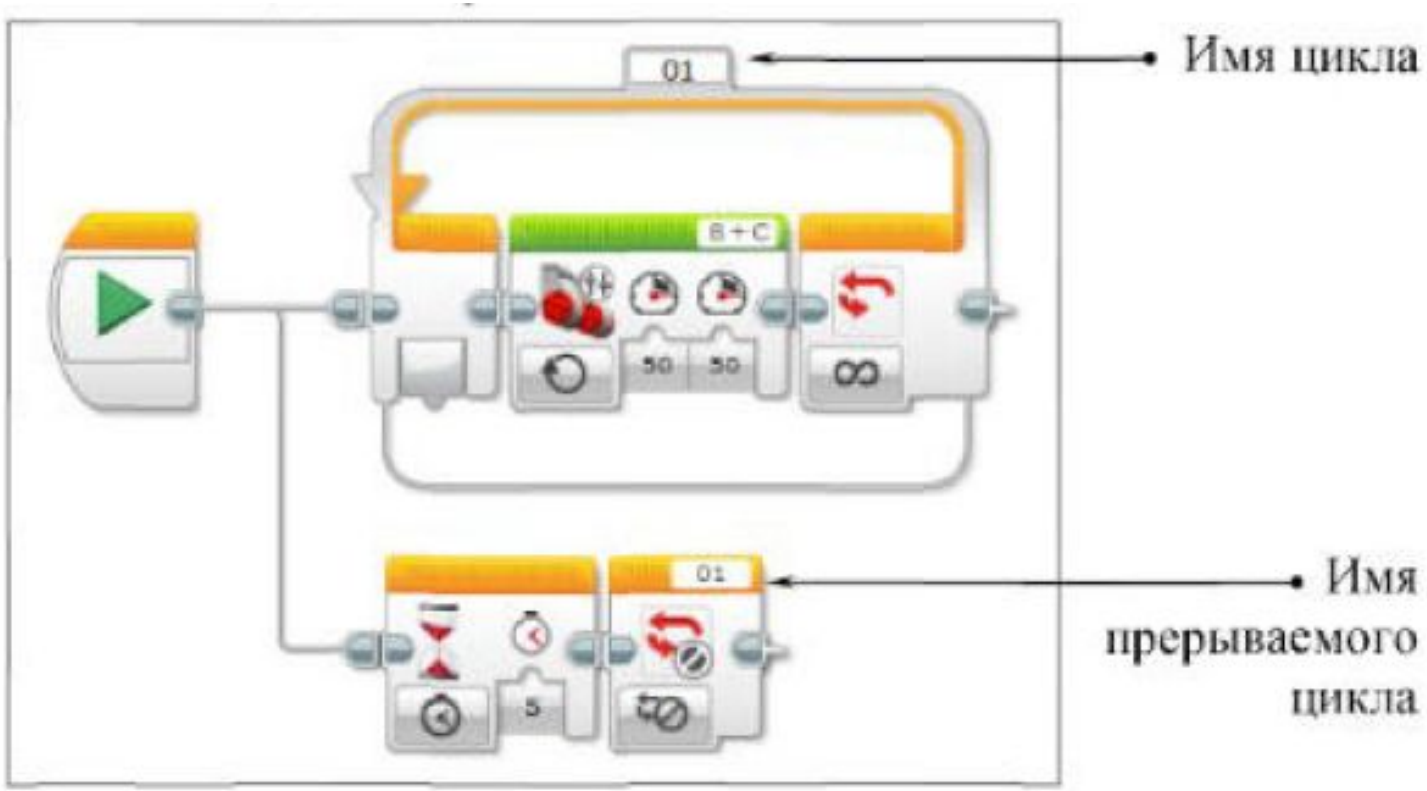
Структура цикла



Условия выхода из цикла

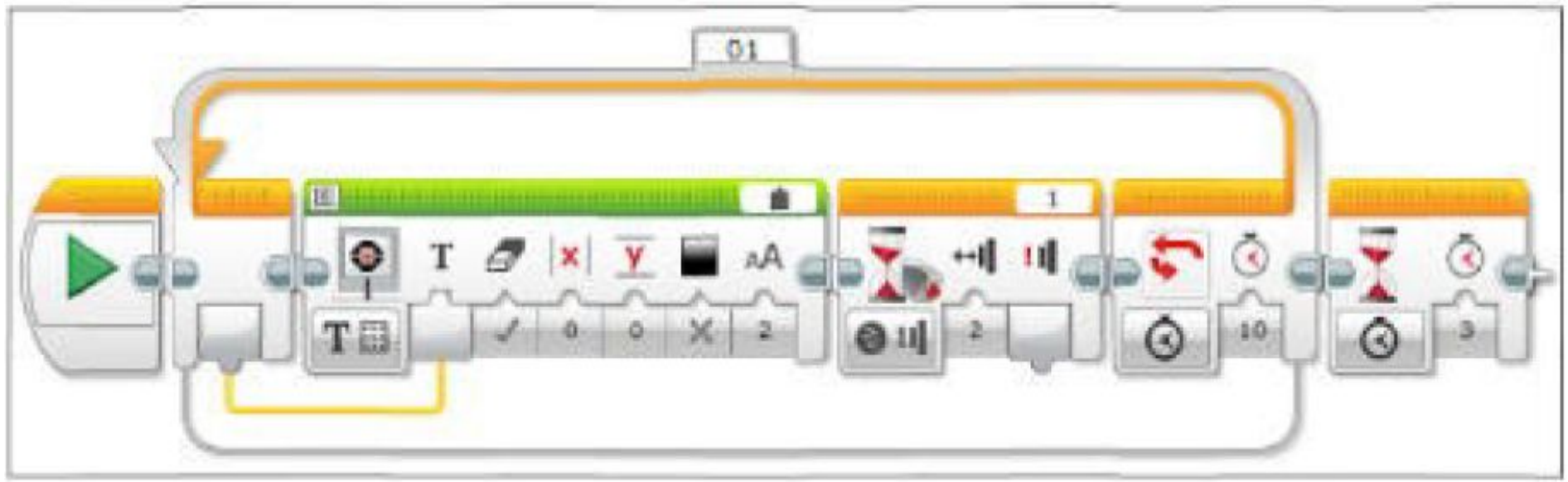


Прерывание цикла



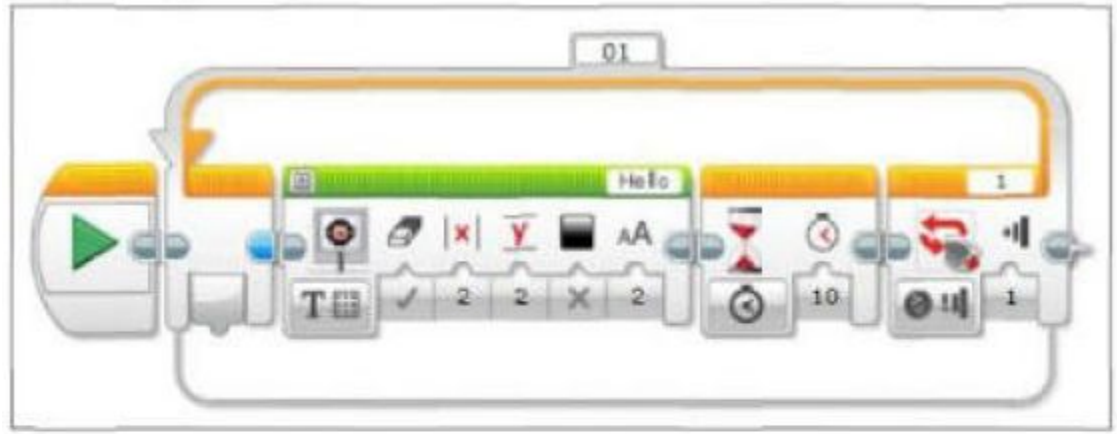
Задача

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

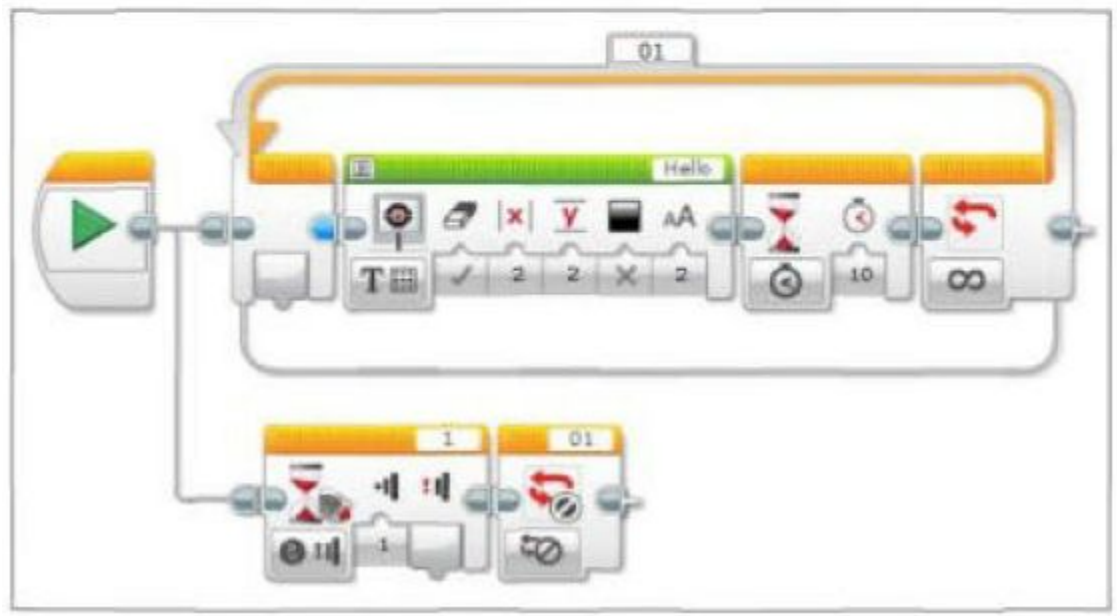

01
T
x
y
aA
0
0
2
1
2
10
3

Задача

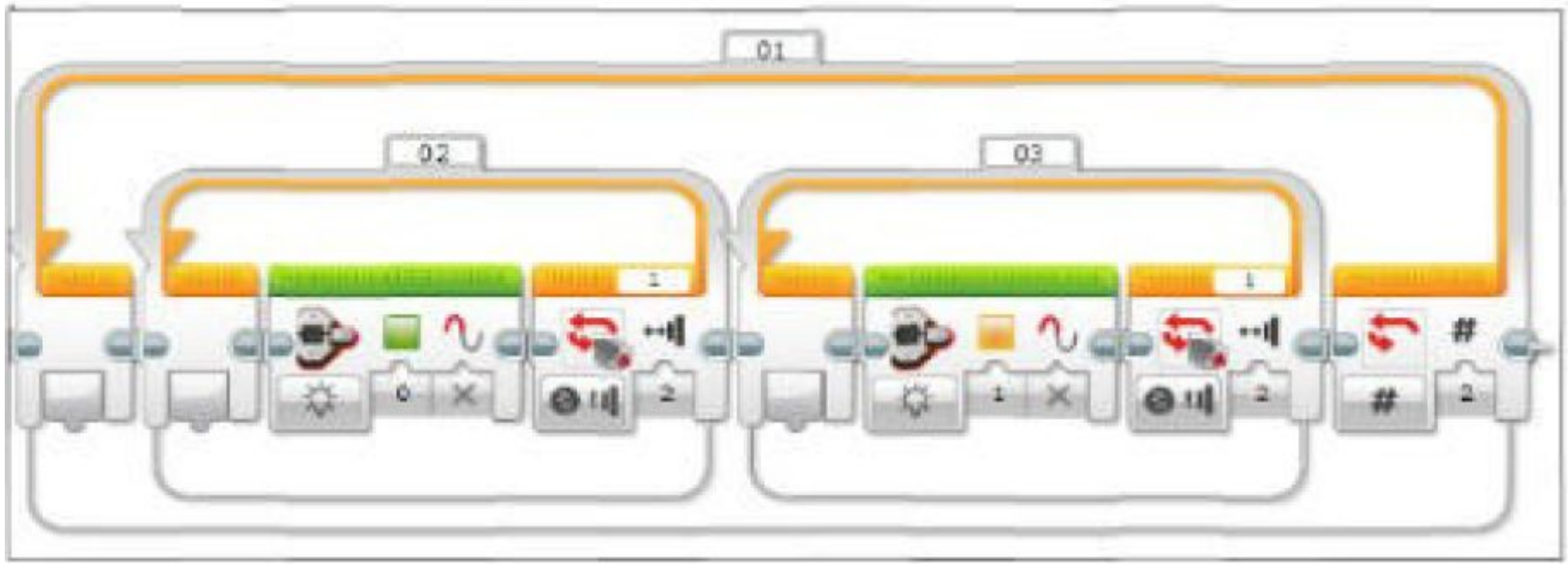
Написать программу, реализующую вывод на экран блока EV3 приветствие Hello до тех пор пока не будет нажат датчик касания (2 способа)



а)



б)


01
02
03
1
1
0
1
2
1
2
#
#
2

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.