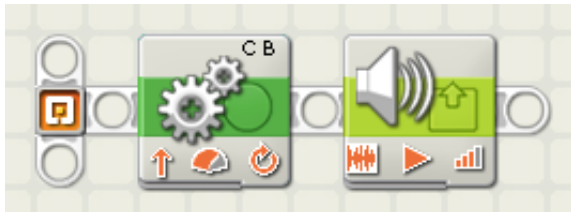



Направляющая и начало программы

Направляющая (в виде стилизованной балки Lego) определяет порядок выполнения блоков вашей программы. Блоки, закрепленные на направляющей, могут быть загружены в NXT; другие блоки в рабочей зоне, не соединенные с направляющей, загружены в NXT не будут.



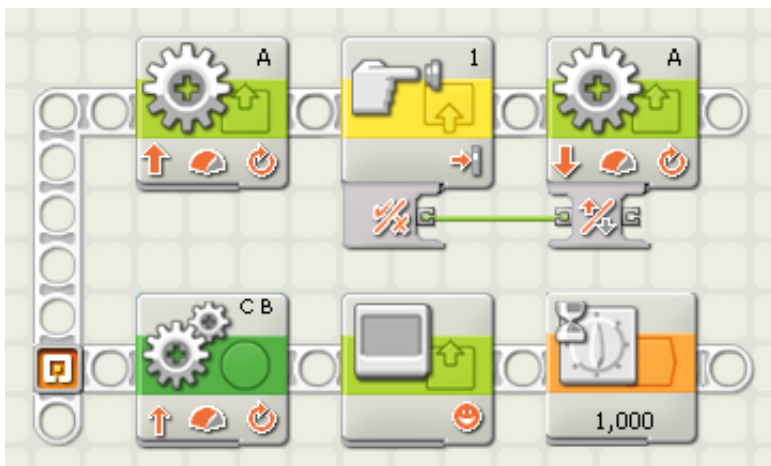
Значком  обозначается начало всех программ. Блоки, соединенные с началом программы, будут загружены в NXT при нажатии на пульте управления кнопок Загрузить, Загрузить и Запустить, Загрузить и Запустить избранное.



Щелкнув мышкой на значке можно ввести комментарий к программе в поле Info, появившееся в панели настроек.

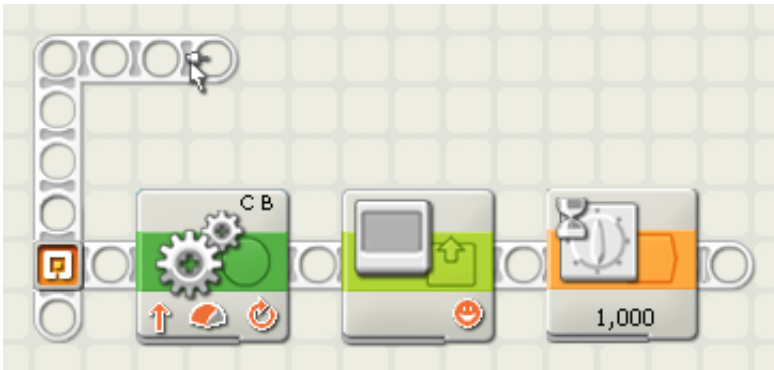


Начало программы можно использовать и для создания дополнительных направляющих, что позволит в одной программе одновременно выполнять несколько заданий. Например, главная направляющая в программе может контролировать движение вперед, а дополнительная - управлять механической рукой, установленной сверху робота.



Для создания параллельных направляющих наведите курсор мышки на начало программы и,

зажав кнопку мышки, перемещайте курсор вверх или вниз. Вы нарисуете направляющую, к которой могут быть прикреплены программные блоки. Когда вы загрузите и запустите программу, блоки на обеих направляющих будут выполняться параллельно. Для того, чтобы блоки обеих направляющих могли обмениваться информацией, соедините их проводниками.



Чтобы нарисовать направляющую не из начала программы, ведите мышкой перпендикулярно главной направляющей при нажатой клавише Shift.

