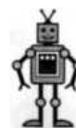


## Программа для управления роботом

В предыдущем параграфе вами был собран первый робот. Правда, пока он ничего не умеет делать... Точнее, он умеет только одно — выполнять команды, но написать их должны вы, причем на языке, который понимает робот. Да, с роботом нужно общаться на **Пробуй!** специальном языке — языке программирования. Современные программные средства позволяют это сделать с помощью понятных знаков-иконок, которые являются символами *визуального языка программирования*. Давайте начнем изучать этот язык. Это не так сложно.



### Задание 7

Запустите программу для управления роботом (рис. 5).

1. Запустите программу для управления и программирования робота

Пуск -> Все программы -> LEGO MINDSTORMS Edu NXT 2.0 ->

-> **NXT 2.0 Programming**

2. Наведите указатель мыши на неизвестную кнопку и отпустите мышь — появляется подсказка.

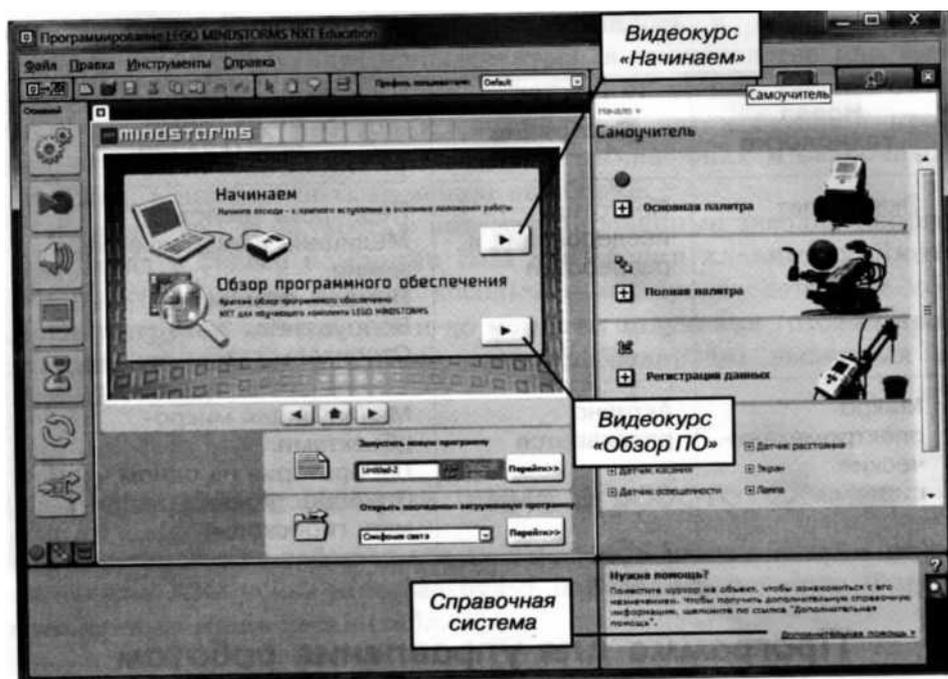


Рис. 5. Окно программы LEGO MINDSTORMS NXT Education

3. Запустите и просмотрите видеокурс по использованию программы (видеокурс «Начинаем\*»). Выполните все, что рекомендовано в курсе.
4. Запустите и просмотрите видеокурс по использованию программы (видеокурс «Обзор программного обеспечения»). Выполните все, что рекомендовано в курсе.
5. Проверьте, запомнили ли вы, где расположены основные панели и для чего они используются:
  - Панели Палитра (Основная, Полная и Пользовательская),
  - Панель Настройки;
  - Панель Управление устройством;
  - Окно NXT;

- Окно Справка и навигация.

6. В окне Справка и навигация нажмите кнопку *Дополнительная помощь* и ознакомьтесь со справочной системой. Она поможет, если вы что-то забыли или надо что-то узнать.

## Графический интерфейс пользователя

Теперь вам известно, каким образом будет происходить ваше взаимодействие с роботом и различными роботизированными устройствами на основе NXT.



Другими словами: вы разобрались в *интерфейсе* программы.

Почему так быстро это произошло? А вот по- **Запомни!** чему...

*Графический интерфейс пользователя* — это интерфейс, в котором все его элементы (меню, кнопки, значки, списки, флажки и т. п.) представлены на дисплее и исполнены в виде графических изображений.

Если элементы интерфейса отображают их назначение и свойства, что облегчает понимание и освоение программы неподготовленными пользователями, — такой интерфейс называется *интуитивно понятным*.

Практически все современные компьютерные программы имеют интуитивно понятный графический интерфейс.