



Príkazy editora SMART CUBES

UP pohyb po osi y
Príklad:
up(1) pohne objekt o jednu kocku hore

DOWN pohyb po osi y
Príklad:
down(5) pohne objekt o 5 kociek dole

FORWARD pohyb po osi z
Príklad:
forward(3) pohne objekt dopredu o 3 kocky

BACKWARD pohyb po osi z
Príklad:
backward(2) pohne objekt dozadu o 2 kocky

MOVE pohyb po osiach x, y, z naraz
Príklad:
move(1, -2, 3) pohne objekt dozadu – os x o jednu, os y o dve dole, os z o 3 kocky

WAIT pozastaví vykonávanie programu
Príklad:
wait(3) zastaví vykonávanie na 3 sekundy
wait(2,5) zastaví vykonávanie programu na náhodný čas 2-5 sekúnd

SPEED rýchlosť pohybu a rotácie v rozmedzí 0-100
Príklad:
speed(60) nastaví rýchlosť pohybu na 60

AGAIN programový kód sa začne vykonávať od začiatku
Príklad:
again

ROTATEX rotovanie v smere osi x
Príklad:
rotatex(90) otočí objekt v smere osi x o 90 stupňov

ROTATEY rotovanie v smere osi y
Príklad:
rotatey(90) otočí objekt v smere osi y o 90 stupňov

ROTATEZ rotovanie v smere osi z
Príklad:
rotatez(90) otočí objekt v smere osi z o 90 stupňov

ROTATELEFT objekt sa otočí doľava
Príklad:
rotateleft

ROTATERIGHT objekt sa otočí doprava
Príklad:
rotateright

ROTATE rotovanie po osiach x, y a z súčasne
Príklad:
rotate(25, 45, -90) otočí objekt v smere osi x o 25, y o 45 a z o -90 stupňov

HIDE spraví objekt neviditeľný
Príklad:
hide

VISIBLE spraví objekt viditeľný
Príklad:
visible

LABELON zobrazí sa popis
Príklad:
labelon

LABELOFF skryje sa popis
Príklad:
labeloff