



OHJELMAN KOMMENTOINTI

Napakat ja täsmälliset kommentit kertovat ohjelmasta tekijälle ja muille sitä lukeville kaiken oleellisen. Ne myös nopeuttavat merkittävästi itse ohjelmointia ja ohjelman myöhempää muokkaamista.



EV3-G



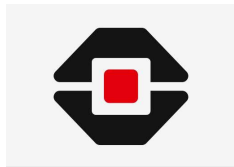
EV3 Classroom



Spike Scratch



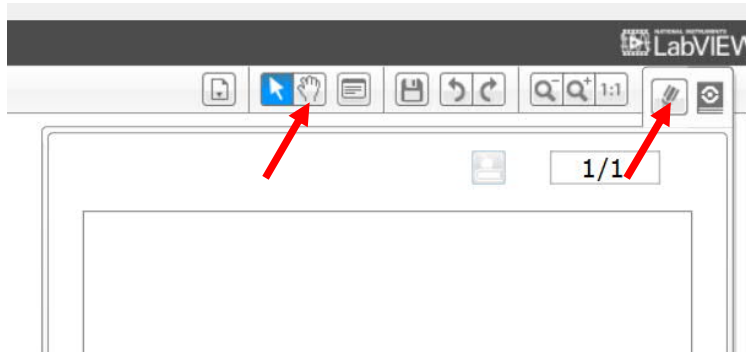
Spike Python



LEGO education

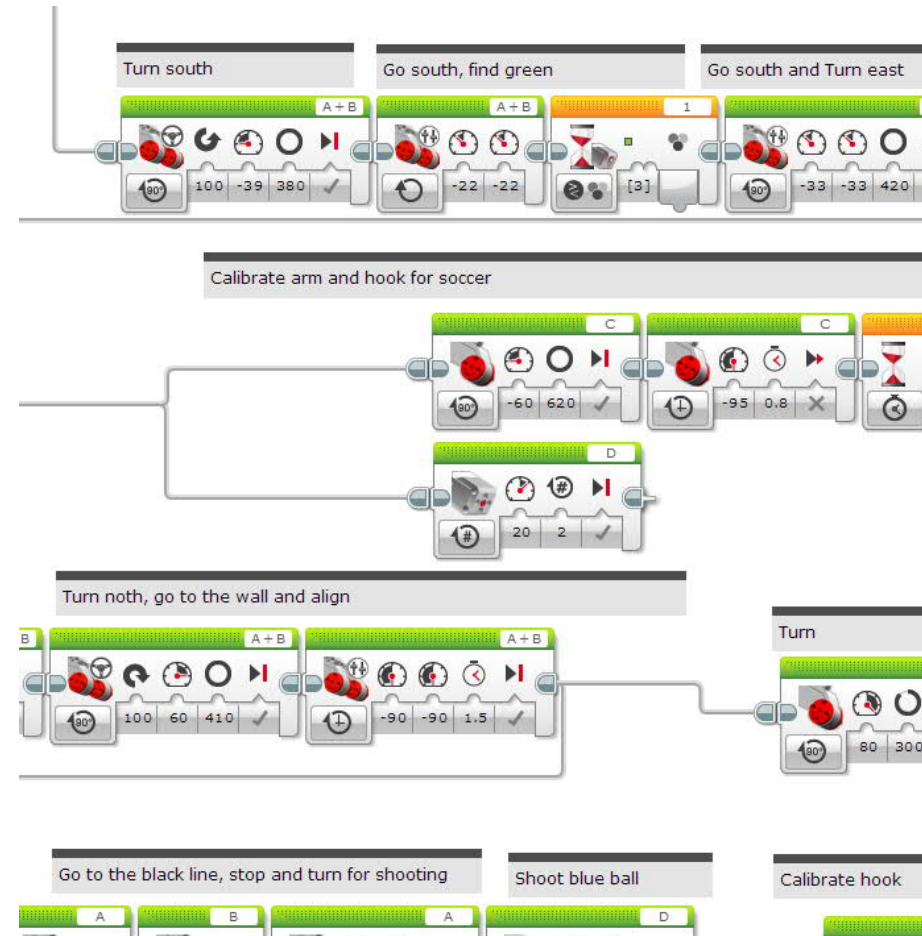
EV3-G

OHJELMAN KOMMENTOINTI



EV3 tarjoaa käyttäjälleen kaksi tapaa kommentoida ohjelmaa.

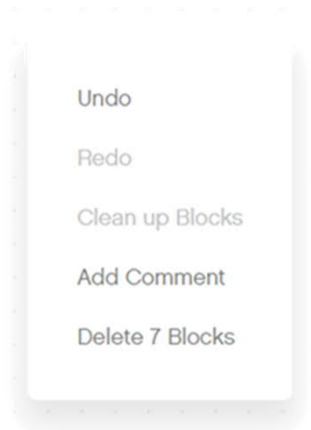
- Työpöydälle lisättävät lyhyet kommentit
- Laajempien toimintakuvauksien, kuvien ja vaikka rakennusohjeiden esittämiseen soveltuvan Content editorin



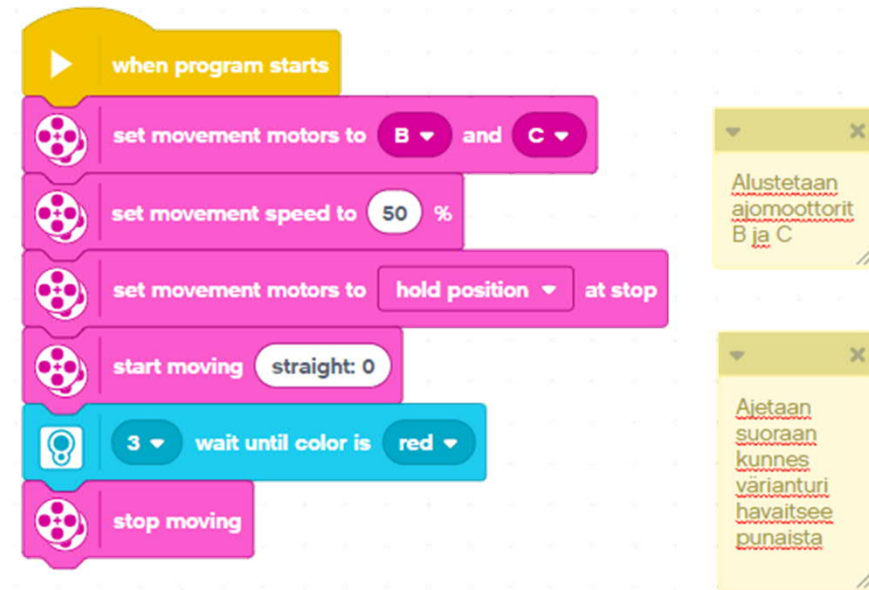


OHJELMAN KOMMENTOINTI

EV3 Classroom



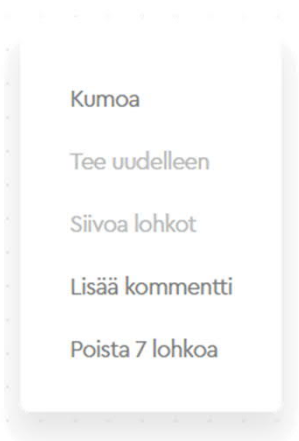
EV3 Classroom-ohjelmassa kommentti-ikkuna lisätään hiiren oikealla näppäimellä avautuvasta valikosta.



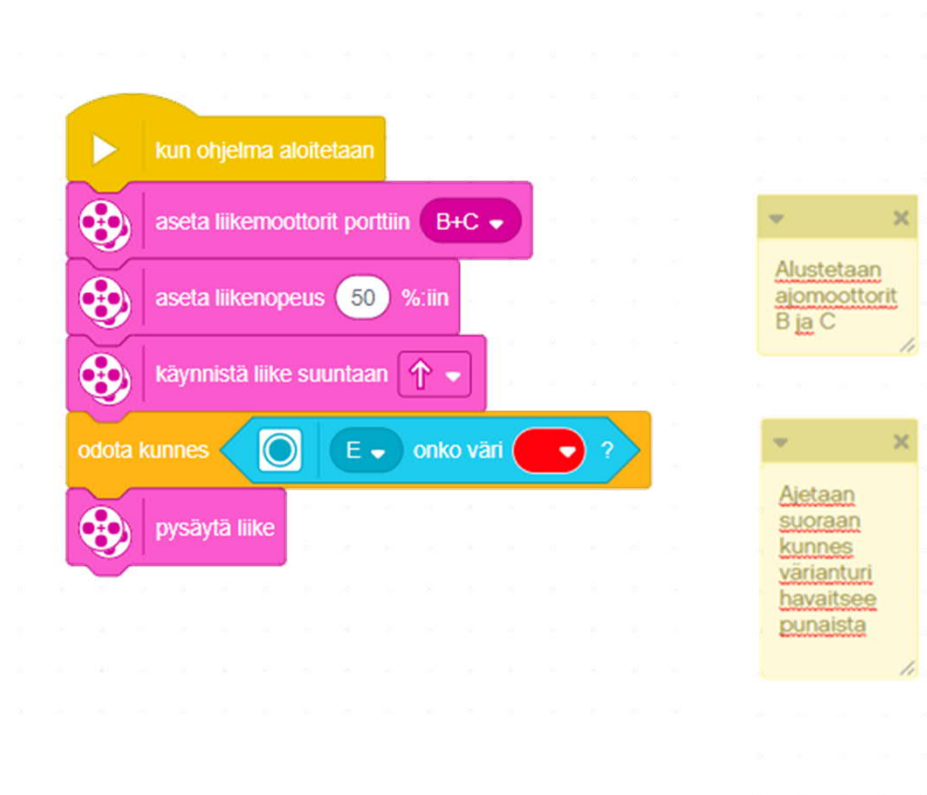


OHJELMAN KOMMENTOINTI

Spike Scratch



Spike Scratch-ohjelmassa kommentti-ikkuna lisätään hiiren oikealla näppäimellä avautuvasta valikosta.





OHJELMAN KOMMENTOINTI

Spike Python

Kommentti voidaan kirjoittaa komennon perään tai omalle rivilleen. Jokainen kommentti aloitetaan “#” -merkillä. Näin ohjain tietää jättää sen perässä olevan tekstin huomioimatta ohjelmaa suorittaessaan.

```
# Tässä on kommentti
```

```
hub.light_matrix.show_image('HAPPY') # Tässä annetaan ohjaimen  
valomatriisille komento vierittää näytöllään teksti 'HAPPY'
```

HUOM. Kun kirjoitat kommentin komennon perään, lisää yksi välilyönti “#”-merkin eteen.

- Ohjelmaa testatessasi voit hypätä komentorivin yli lisäämällä sen eteen “#”-merkin (riviä ei silloin suoriteta).
- Jos ohjelmaa testatessasi haluat jättää jonkin ison osion välillä suorittamatta ilman sen poistamista ohjelmasta, kirjoita sen eteen ja loppuu tyhjille riveille kolmet hipsut """

```
x = 0  
"""  
# Hipsutuksien väliin jäävää ohjelman osaa ei suoriteta  
"""  
vasen_mtr = 100
```

