

Goodbye

avagy:

KIVONAT

A roboton a középső gomb megnyomására azt mondja Oké, majd jobbra fordul 90° -ot és előre megy 2 fordulatot, ezt megismétli még háromszor, majd egy Goodbye hanggal elköszön. Azaz egy négyzet alakban közlekedve elindul és ugyan oda érkezik meg.

Diák Csaba

LEGO Mindstorms EV3

1. Név, iskola.

Diák Csaba

Tornyospálcai Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola Bethlen Gábor
Tagintézménye (4566 Ilk, Bethlen Gábor utca 58.)

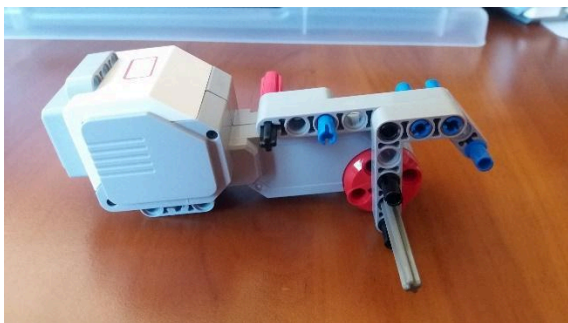
2. Feladat leírása, amelyet kiválasztott a rendszerben.

Írjon programot, amelyet a robot végrehajtva:

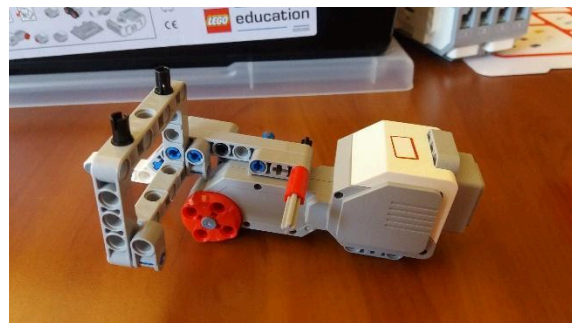
A roboton a középső gomb megnyomására azt mondja Oké, majd jobbra fordul 90° -ot és előre megy 2 fordulatot, ezt megismétli még háromszor, majd egy Goodbye hanggal elköszön. Azaz egy négyzet alakban közlekedve elindul és ugyan oda érkezik meg.

3. Ajánlott korosztály.

Általános iskola 5-8. osztály.

4. A projekt fotódokumentációja (4-5 kép az elkészítési folyamatokról és a végtermékről).

1. kép



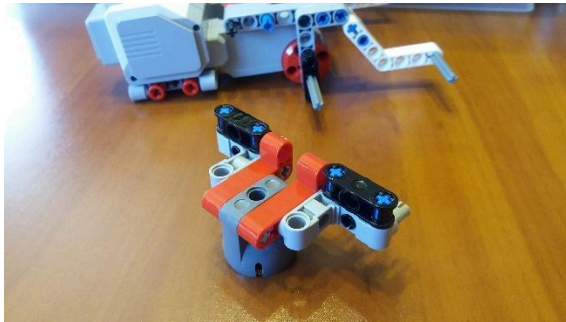
2. kép



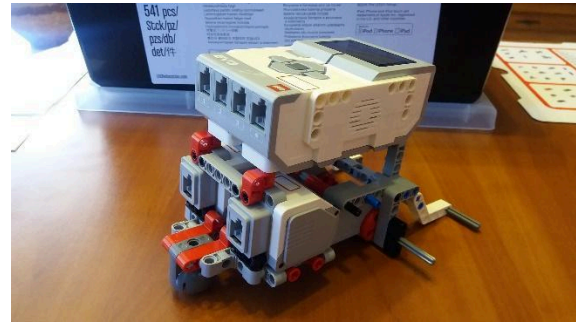
3. kép



4. kép



5. kép



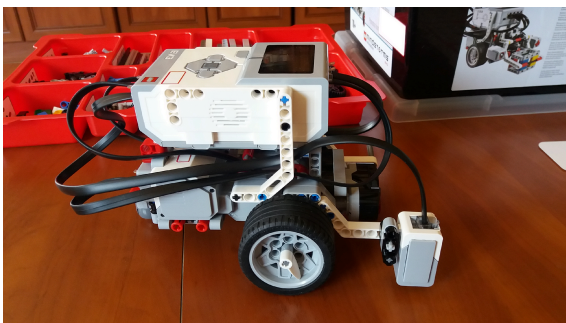
6. kép



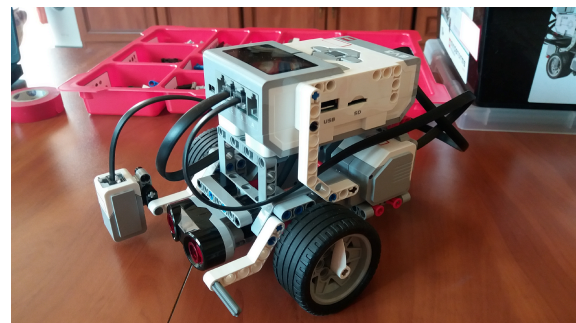
7. kép



8. kép

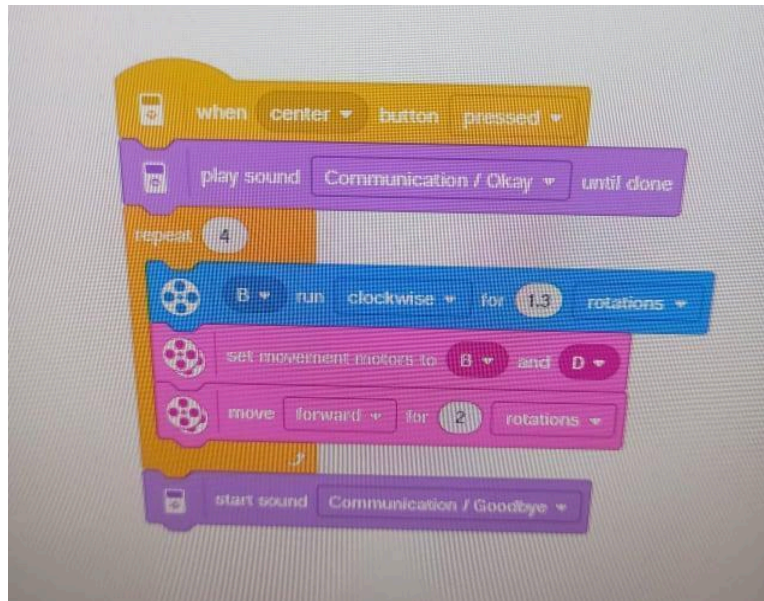


9. kép



10. kép

5. A megírt programkód fotódokumentációja.



6. Tantárgyi koncentráció (Tantárgyi kapcsolások, és azok rövid leírása, hogy azon belül hogyan használná fel.)

a) Vizuális kultúra tantárgyon belül:

- Játék a síkidomokkal (toll rögzítése a robothoz, ami egy papírlapon megrajzolja a síkidomot)

b) Matematika tantárgyon belül:

- Alakzatok rajzolása (geometria)

7. A 4C megjelenése a projekt elvégzése során (A 4C folyamat lebontása pár mondatban a feladatra vetítve.)

1. **Connect (kapcsolódás):** A roboton a középső gomb megnyomására azt mondja Oké, majd jobbra fordul 90 °-ot és előre megy 2 fordulatot, ezt megismétli még háromszor, majd egy Goodbye hanggal elköszön. Azaz egy négyzet alakban közlekedve elindul és ugyan oda érkezik meg.

Feladat: Valósítsátok meg a megadott feladatot!.

2. **Construct (konstruálás):** A program útmutatása szerint megépítjük az alapmodellt, amelyen elől elhelyezünk egy fény és színerzékelő szenzort, valamint egy ultrahang érzékelőt.
3. **Contentplate (tervezés, megfontolás):** A készülő programkódot részegységenként tesztelve beszéljük meg, majd a működő kódot a feladat végén „finomhangoljuk”.
4. **Continue (folytatás):**
 - A többi gombra más síkidom programozása(háromszög, ötszög...)