

Dance

avagy:

KIVONAT

Írj programot, amelyet a táncoló robot végrehajtva felismeri a különböző színeket. Ha különböző színek kerülnek a kamera elé (színérzékelő), akkor jelzi a kijelző, és ki is írja a kijelzőre a talált színt.

Diák Csaba

LEGO 6-7. évfolyam

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.

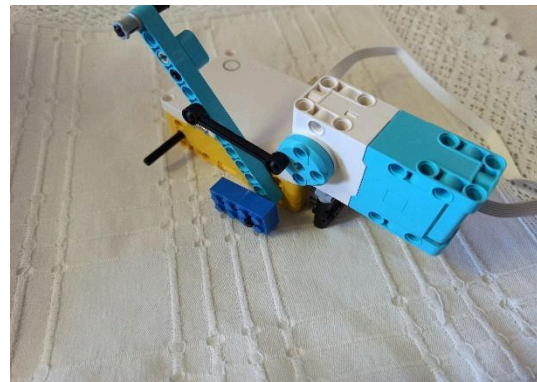
Írjon programot, amelyet a táncoló robot végrehajtva felismeri a különböző színeket. Ha különböző színek kerülnek a kamera elé (színérzékelő), akkor jelzi a kijelző, és ki is írja a kijelzőre a talált színt.

Ajánlott korosztály.

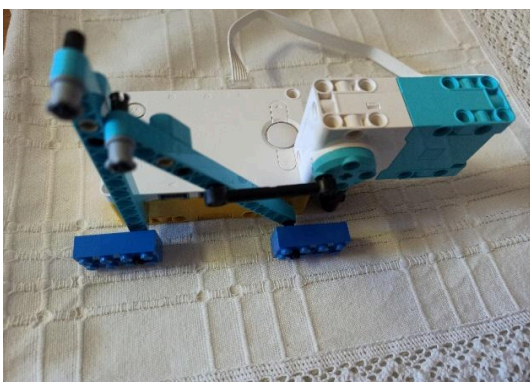
Általános iskola 5-8. osztály.

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

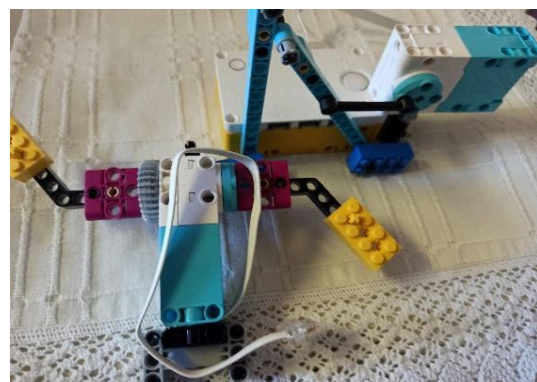
1. kép



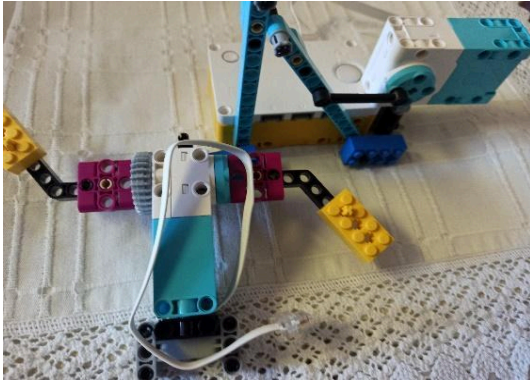
2. kép



3. kép



4. kép

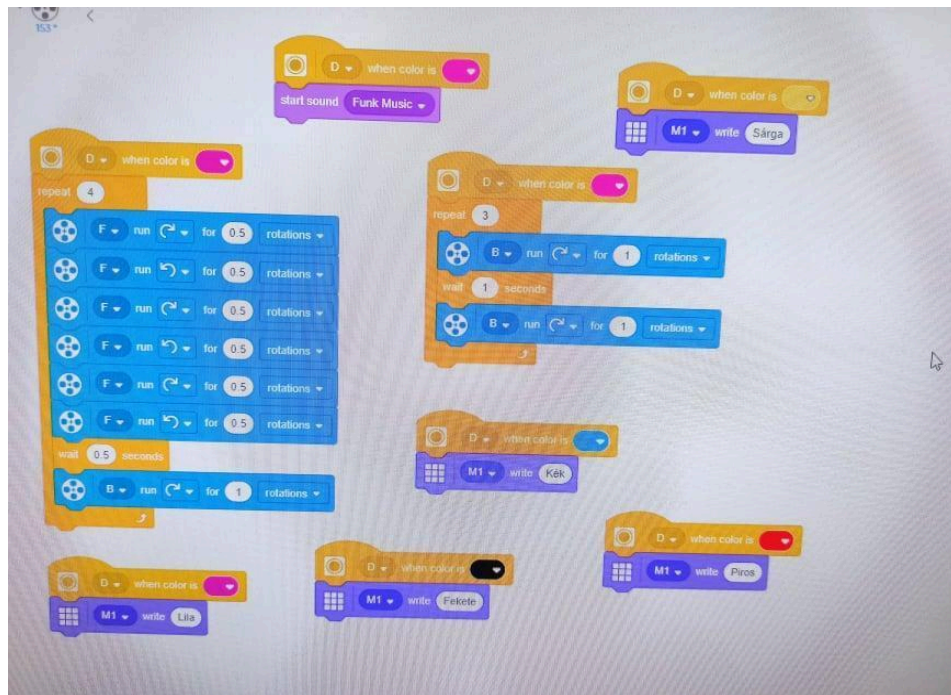


5. kép



6. kép

4. A megírt programkód fotódokumentációja.



1. verzió

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

a) Technika és tervezés tantárgyon belül:

- finommotorika fejlesztése

b) Magyar nyelv- és irodalom tantárgyon belül:

- olvasás gyakorlása, köszönési formák

c) Élő idegen nyelv tantárgyon belül:

- A színek angol nyelven való kiírása

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

1. **Connect (kapcsolódás):** Írj programot, amelyet a táncoló robot végrehajtva felismeri a különböző színeket. Ha különböző színek kerülnek a kamera elé (színérzékelő), akkor jelzi a kijelző, és ki is írja a kijelzőre a talált színt..

Feladat: Valósítsátok meg a robottal Jack Sparrow útját a tengerparton.

2. **Construct (konstruálás):** A program útmutatása szerint megépítjük az alapmodellt, amelyen elől elhelyezünk egy fény és színérzékelő 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):**
 - Különböző színekkel kiegészíteni a robot pályáját
 - Irányváltással való jelzés
 - A matematikában a logikai készlet felismerésénél, a különböző alakzatokat is tudja felismerni.