

Moves and turns

avagy:

KIVONAT

Írj programot, amelyet a robot végrehajtva irányított mozgást végez!

Visszaérkezés a kiindulási ponthoz.

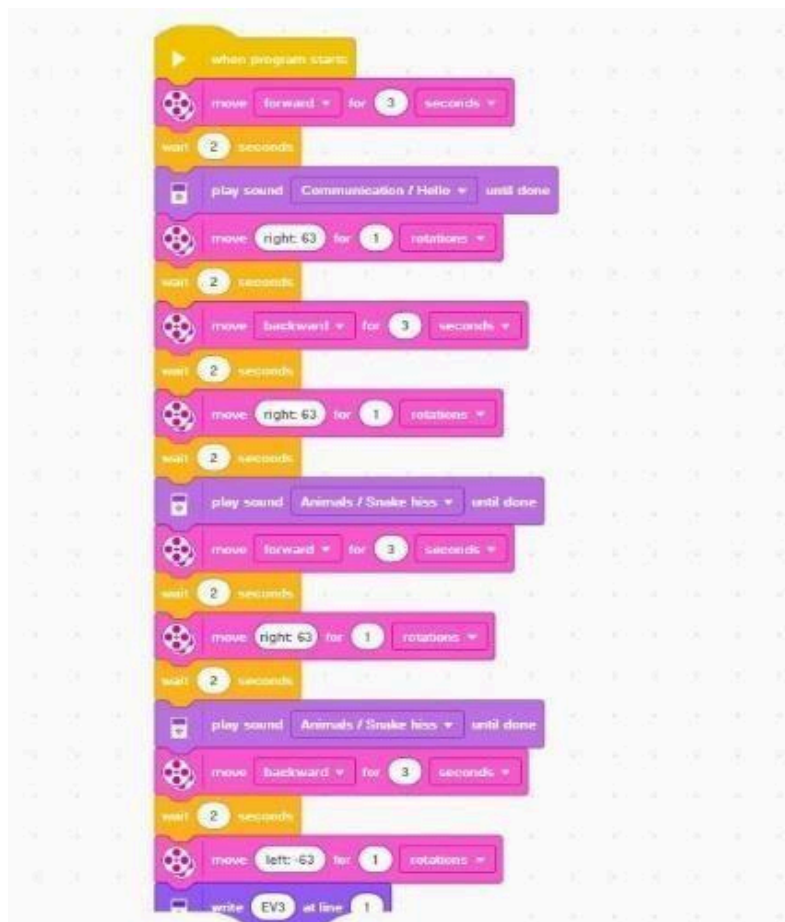
Diák Csaba

LEGO Mindstorms EV3



5. kép

4. A megírt programkód fotódokumentációja.



5. Tantárgyi koncentráció (Tantárgyi kapcsolások, és azok rövid leírása, hogy azon belül hogyan használná fel.)**a) Matematika tantárgyon belül:**

- Síkidomok rajzolása. Sokszög, négyzet megrajzolása mozgással. Hosszúság, és szög mérése.

b) Fizika tantárgyon belül:

- Sebességmérés, távolságmérés, szögek. Tehetetlenség, változó mozgás, gyorsulás szemléltetése. Szögelfordulás, szögsebesség meghatározása.

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

1. **Connect (kapcsolódás):** Írj programot, amelyet a robot végrehajtva irányított mozgást végez! Visszaérkezés a kiindulási ponthoz. Moves and turns (mozog és fordul)

Feladat: Valósítsátok meg a megadott mozgást!

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 sokszögek kirajzoltatása.