

Для выполнения задания необходимо скачать программное обеспечение по ссылке <https://education.lego.com/ru-ru/downloads/mindstorms-ev3/software>

Программное обеспечение можно установить на следующие платформы:

Windows (7, 8.1, 10)

Windows 10 (Трансформеры)

Mac OS

Chromebook

iPad

Android

Amazon kindle

Варианты выполнения задания:

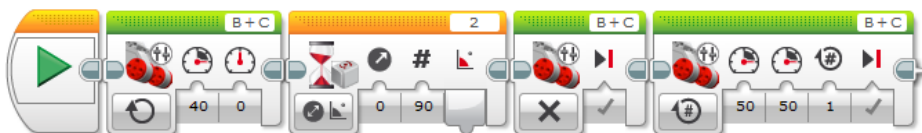
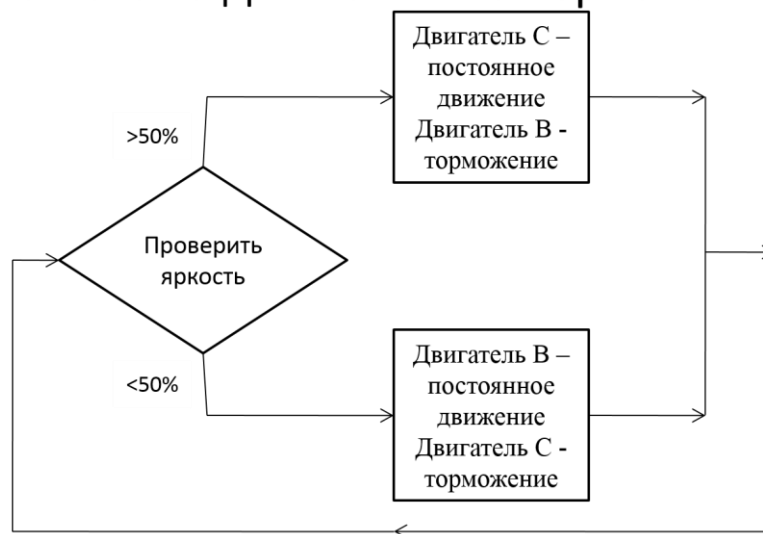
1. Задание можно выполнить в тетради
2. В Microsoft Office (Word, PowerPoint и т.д.)

Выполнение задание необходимо прислать на электронный адрес

margarita.tsyganova@it-cube48.ru

Пример выполнения задания:

Блок-схема движения по черной линии



Тема урока: Программирование робота

Задача 1: Создайте алгоритм на языке блок-схем и напишите программу в среде программирования LEGO MINDSTORMS Education EV3.



Задачки по робототехнике Карандаша и Самоделкина

Задача 1.

Роботу задается:

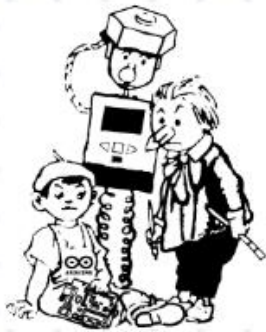
- а) расстояние, которое он должен проехать
- б) время, за которое он должен это сделать

После запуска программы робот должен прибыть в конечную точку маршрута в точно заданное время.

Пример исходных данных:

- а) проехать 2 метра
- б) за 35 секунд

Задача 2: Создайте алгоритм на языке блок-схем и напишите программу в среде программирования LEGO MINDSTORMS Education EV3.



Задачки по робототехнике Карандаша и Самоделкина

Задача 2.

Написать программу,
которая подсчитывает и
выводит на экран
количество "коротких" и
"длинных" нажатий на
датчик касания.

Для чего может понадобиться
роботу отличать "короткие" и
"длинные" нажатия на кнопку?
Например на соревнованиях вы
можете на старте дать таким
образом роботу условную
команду (если запрещен выбор
произвольной программы),
вроде "придерживайся левой
(правой) стенки лабиринта"