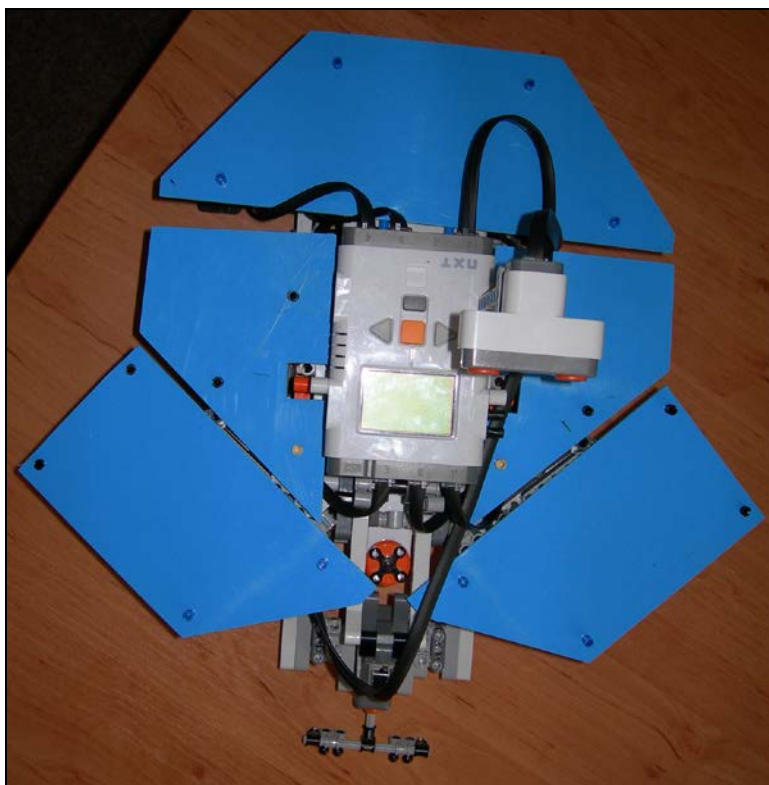




ÚKOLOVÝ LIST

Aktivita projektu Obloha na dlani - Laboratoř vědomostí

ROBOT - MARSOVSKÉ VOZÍTKO SPIRIT



Úkoly

Na základě sestaveného algoritmu naprogramujeme robota pomocí jednoduchého softwaru Lego Mindstorms NXT. Jednotlivé kroky si podrobně popíšeme.



PROGRAM
CEZHRANIČNEJ
SPOLUPRÁCE
SLOVENSKÁ REPUBLIKA
ČESKÁ REPUBLIKA

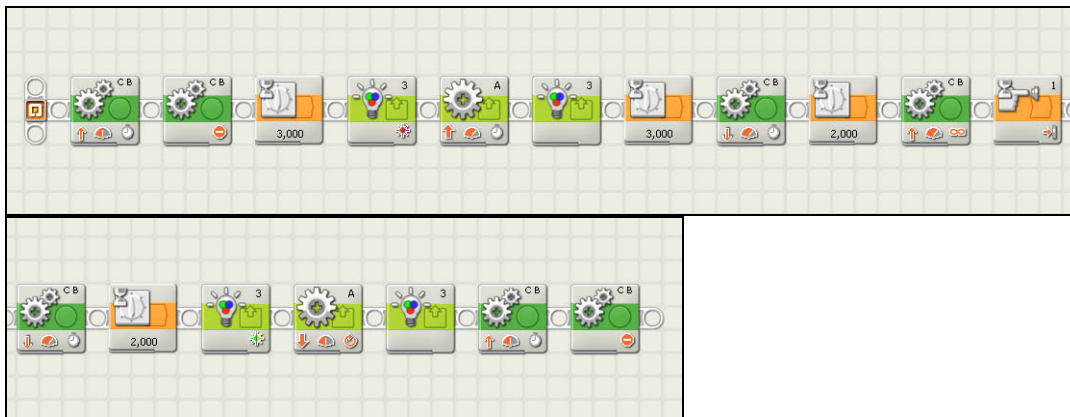


EURÓPSKA ÚNIA
EURÓPSKY FOND
REGIONÁLNEHO ROZVOJA
SPOLOČNE BEZ HRANÍČ



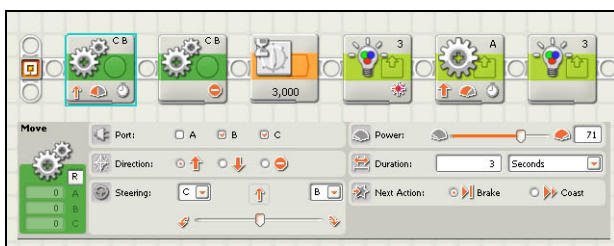
Tato akce je realizována s finanční
výpomocí Zlínského kraje

Úkol 1 (program - R6-ukol1)



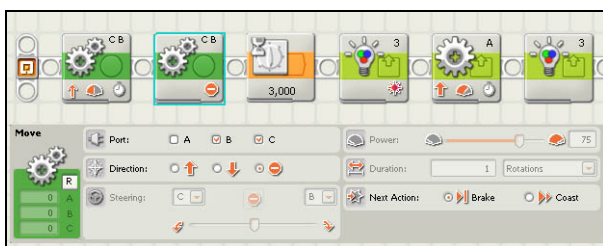
Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 1

Na obrázku 1 je zobrazen celý program.



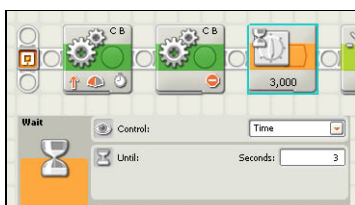
Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 2

Na obrázku 2 je zobrazený konfigurační panel pro motory B a C - pokyn jed' rovně po dobu 3 sekund.



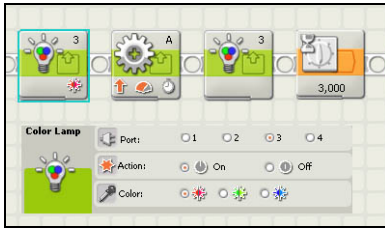
Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 3

Na obrázku 3 je zobrazený konfigurační panel pro motory B a C - pokyn zastav.



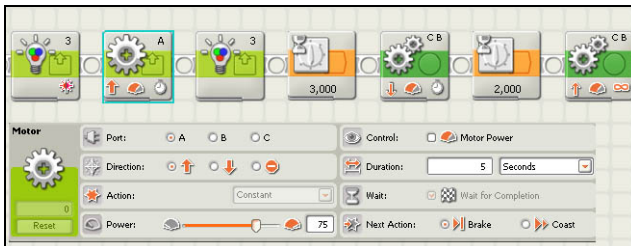
Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 4

Na obrázku 4 je zobrazen konfigurační panel pro pokyn počkej po dobu 3 sekund.



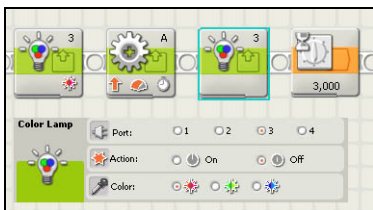
Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 5

Na obrázku 5 je zobrazen konfigurační panel pro světelný senzor - rozsvítit červené světlo.



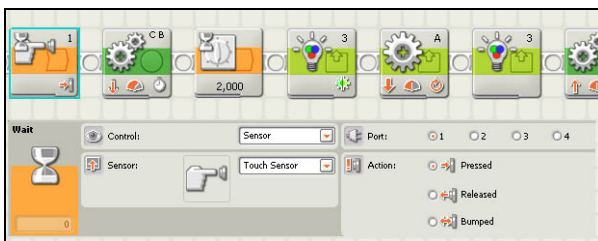
Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 6

Na obrázku 6 je zobrazen konfigurační panel pro motor A - otáčej se jedním směrem po dobu 5 sekund.



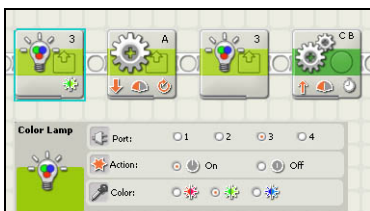
Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 7

Zobrazení konfiguračního panelu pro světelný senzor - zhasnout červené světlo.



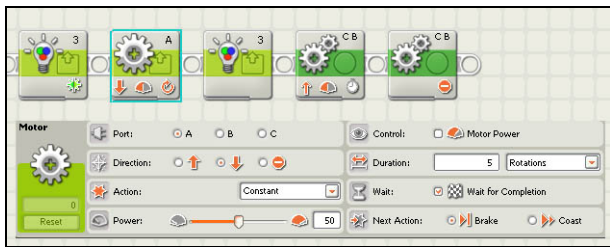
Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 8

Zobrazení konfiguračního panelu pro dotykový senzor - aktivace nárazem na překážku.



Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 9

Na obrázku 9 je zobrazen konfigurační panel pro světelný senzor - rozsvítit zelené světlo.



Na obrázku 10 je zobrazen konfigurační panel pro motor A - pokyn pro provedení 5 otáček.

Robotika 6 – úkol1 - Obrázek 10