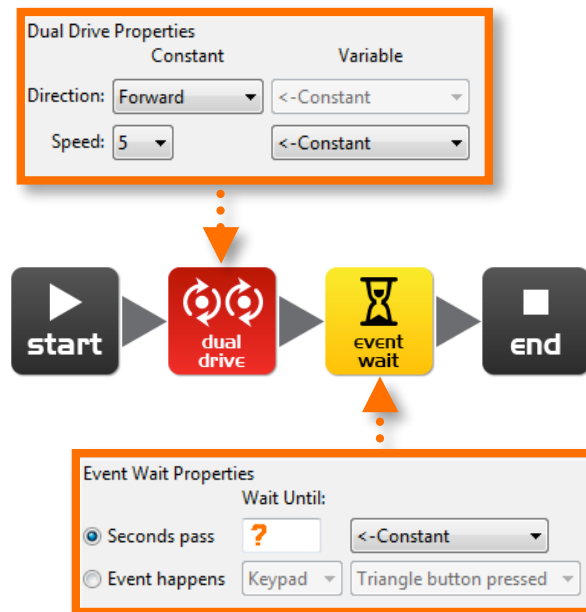


Nimi: _____

Oppitunti 2 Worksheet 2.1 – Aja robottia eteenpäin

Tee seuraava ohjelma jotta Edison kulkee eteenpäin eteenpäin. Käytä valmista monistetta tai teippiä alku- ja loppumerkkinä testauksessa.



Aseta kohtaan 'Seconds pass' (korvaa?) sopiva aika sekunteina jonka haluat robotin kulkevan, alkaen lähtöviivalta ja pysähtyen ennen maaliviivaa.

Minimialiaika on 0.01 seconds

Maksimialiaika 327.67 seconds

Kokeile eri aikoja, kunnes robotti kulkee eteenpäin ja pysähtyy tarkasti ennen maaliviivaa.

Mikä oli tarkka aika, millä robotti pysähtyy juuri maalilinjalle?

-

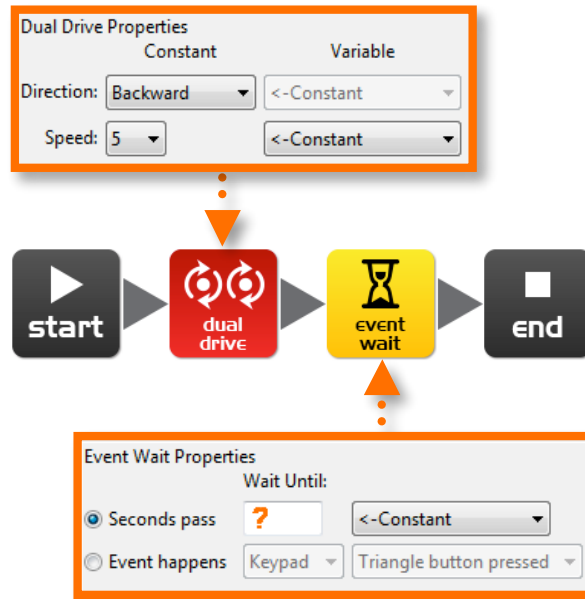
Kuvaile, mitä robotti tekee ja miksi?



Nimi: _____

Oppitunti2 Worksheet 2.2 - Aja robottia taaksepäin

Tee seuraava ohjelma jotta Edison kulkee taaksepäin. Käytä valmista monistetta tai teippiä alku- ja loppumerkkinä testauksessa.



Aseta kohtaan 'Seconds pass' (korvaa?) sopiva **aika** sekunteina jonka haluat robotin kulkevan, alkaen lähtöviivalta ja pysähtyen ennen maaliviivaa.
Minimiaika on 0.01 seconds
Maksimiaika 327.67 seconds

Kokeile eri aikoja, kunnes robotti kulkee taaksepäin ja pysähtyy tarkasti ennen maaliviivaa.

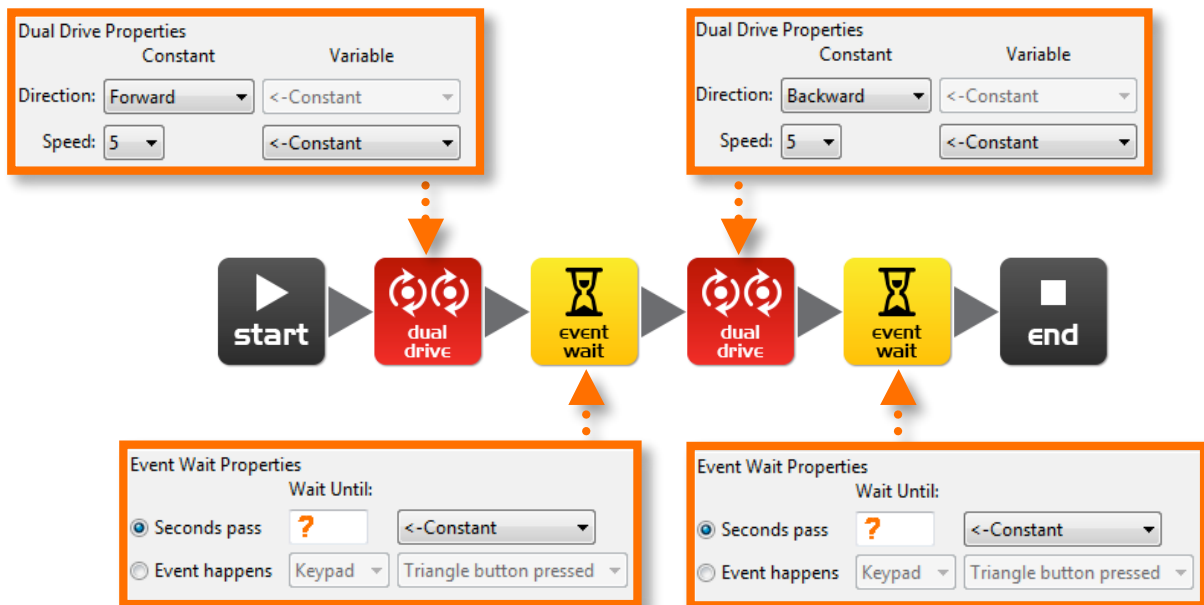
Mikä oli tarkka aika, millä robotti pysähtyy juuri maalilinjalle?

Kuvaile, mitä robotti tekee ja miksi?



Oppitunti 2 Worksheet 2.3 – Eteen- ja taaksepäin

Tee seuraava ohjelma, jolla Edison kulkee sekä eteen- että taaksepäin. Testaa taas ohjelma samoilla merkeillä. Yhdistä nyt aikaisemmat kaksi koodia.



Aseta taas aika niin, että robotti kulkee tarkasti lähtöviivalta ja pysähtyy maalilinjalle ja peruuttaa takaisin lähtöviivalle.

Minimиаika on 0.01 seconds.

Maximиаika on 327.67 seconds.

Kokeile eri ajoilla

Mikä oli oikea aika eteenpäin, mikä taaksepäin mentäessä?

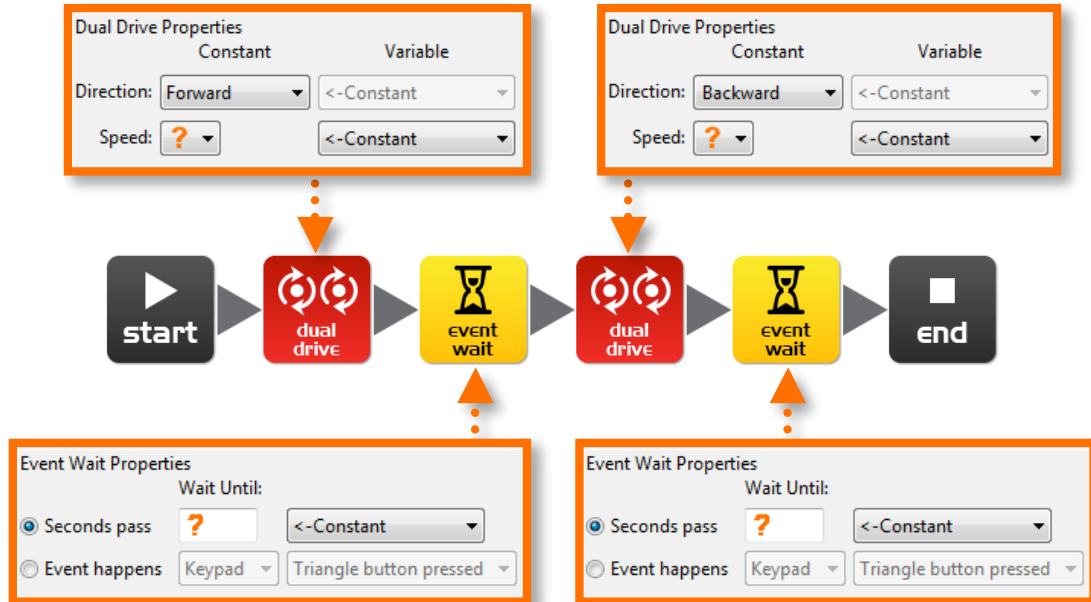
Eteenpäin _____ Taaksepäin _____

Kerro, mitä robotti tekee ja miksi?



Oppitunti 2 Worksheet 2.4 – Muuta nopeutta

Tee seuraava ohjelma, jolla Edison kulkee eteen-ja taaksepäin. Käytä testaukseen teippejä tai valmista monistetta.



Muuta nyt sekä aikaa että nopeutta!

Voit lisätä ohjelmaan uusia ikoneja kuten play beep tai flash LED vilkkuminen

Feel free to add new icons to your program such as play beep, flash LED tai säveliä jopa..

1. Aloita lähtöviivan takaa and pysäytä ennen maalilinjaa, aja sitten takaisin ja and pysähdy ennen lähtöviivaa niin nopeasti kuin mahdollista!

Mitkä olivat nopeimmat asetukset?

Eteenpäin nopeus _____ Eteenpäin aika _____
 Taaksepäin nopeus _____ Taaksepäin aika _____

2. aloita lähtöviivan takaa ja pysähdy ennen maaliviivaa, aja taaksepäin ja pysähdy ennen lähtöviivaa niin hitaasti kuin mahdollista!

Mitkä olivat hitaimmat asetukset?

Eteenpäin nopeus _____ Eteenpäin aika _____
 Taaksepäin nopeus _____ Taaksepäin aika _____

