

Robootika tööleht – Sissejuhatus LEGO EV3 robootikasse

5. klass

Teema: EV3 kontrolleri programmeerimine

Lõiming: Informaatika

Eesmärk: Tutvuda Lego EV3 kontrolleri tööpõhimõttega, ekraani, kõlari ja tulede programmeerimisega algtasemel, programmeerida robot täitma lihtsat programmi ilma andureid või mootoreid ühendamata.

Vahendid: Sülearvuti, EV3 kontrolleri.

Tarkvara: Lego Mindstorms Education tarkvara.

Töökäik

- Teeme tutvust EV3 kontrolloriga.
- Loo me *bluetooth* ühenduse kontrolleri ja sülearvutil jooksva LEGO Mindstorms tarkavara vahel.
- Õpime programmeerima kontrolleri ekraani, kõlari ja tulesid.

Ülesanne:

- Programmeerida robot kuvama ekraanil avatud ja suletud silmi.
- Samaaegselt silmade pilgutusega programmeerida kontrolleri ütlema "Hello" ja "Good-bye".
- Samaaegselt eelnevaga programmeerida kontrolleri vilgutama erivärvilisi tulesid.
- Programmeerida kontrolleri kuvama programmi lõpus ekraanile õpilase nime.

Näidisprogramm

