

Robootika tööleht

5. klass

Teema: Sumorobot

Lõiming: Informaatika (programmeerimine), loodusõpetus (mass, hõõrdumine, haarduvus)

Eesmärk: Programmeerida algeline sumorobot sõitma võistlusväljakul ning vastast ringist välja tõrjuma.

Vahendid: Sülearvuti, EV3 baasrobot või selle analoog, sumoväljak.

Tarkvara: Lego Mindstorms Education tarkvara.

Töökäik

1. Programmeerida robot autonoomselt väljakul ringi sõitma ning mustal alal püsima.
2. Programmeerida robot vastast leidma ning teda märgates rünnakule asuma.

Näidisprogramm

