



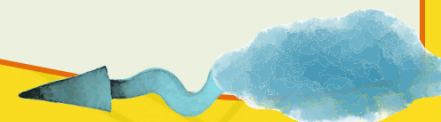
Гра "Штовхай коробку"

课程目标

- Спроектуй конструкцію для переміщення предметів
- Використовуючи модулі руху та керування, вивчені в останніх 3 уроках, виконай завдання щодо штовхання блоків у визначену позицію.
- Навчися застосовувати мій модуль для створення користувацького модуля руху, що відповідає твоїм потребам.

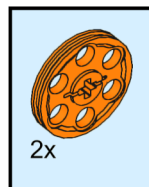


01 Збірка



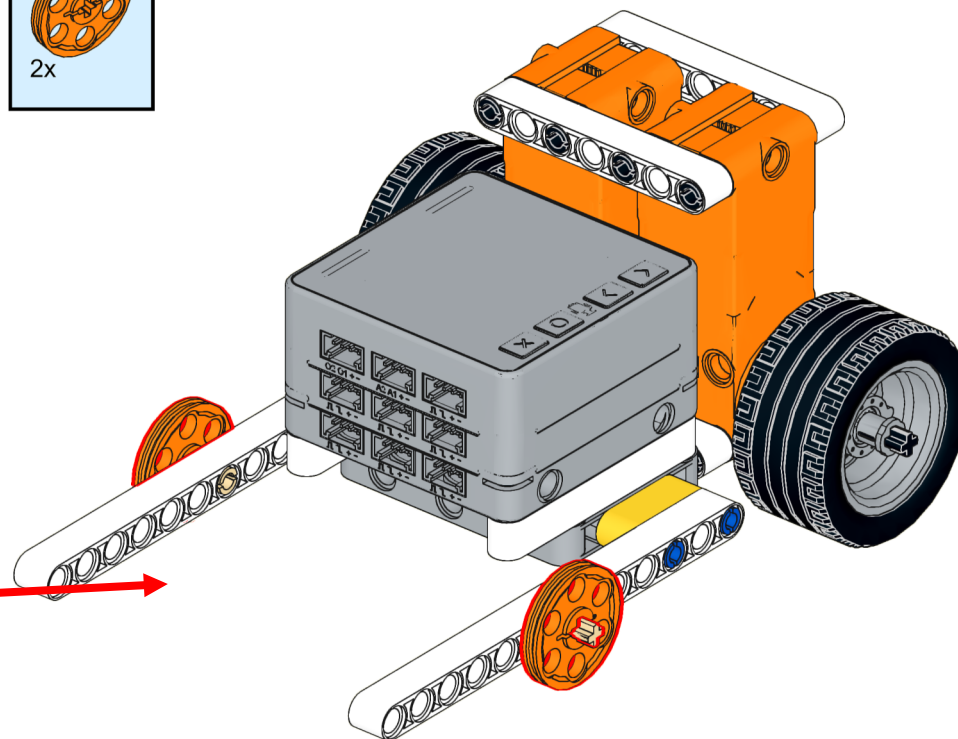
Збірка

23



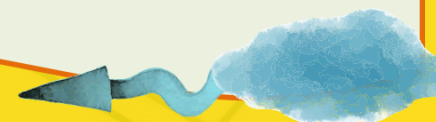
Див. Урок 1 для
повних
інструкцій

Площа, обмежена
довгою балкою, може
використовуватися
для перенесення
предметів



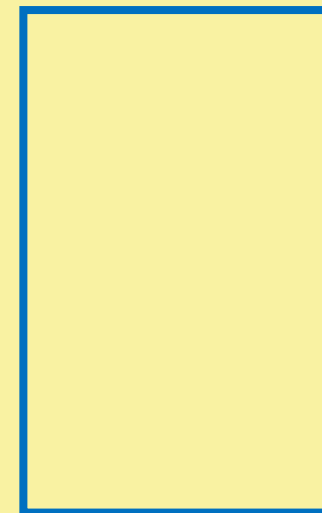


02 Завдання



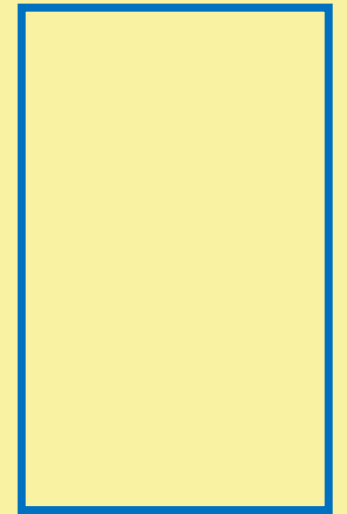
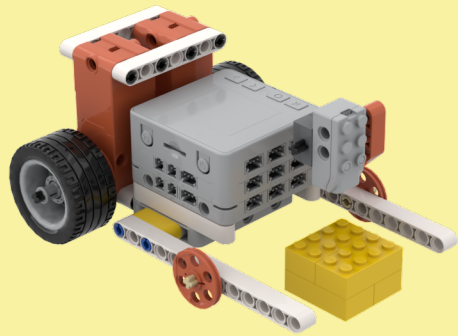
Завдання

Завдання 1 : Перенеси предмет



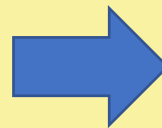
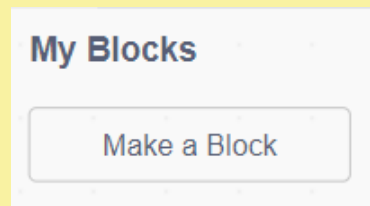
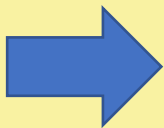
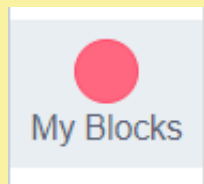
Завдання

Завдання 2 : Перенеси предмет

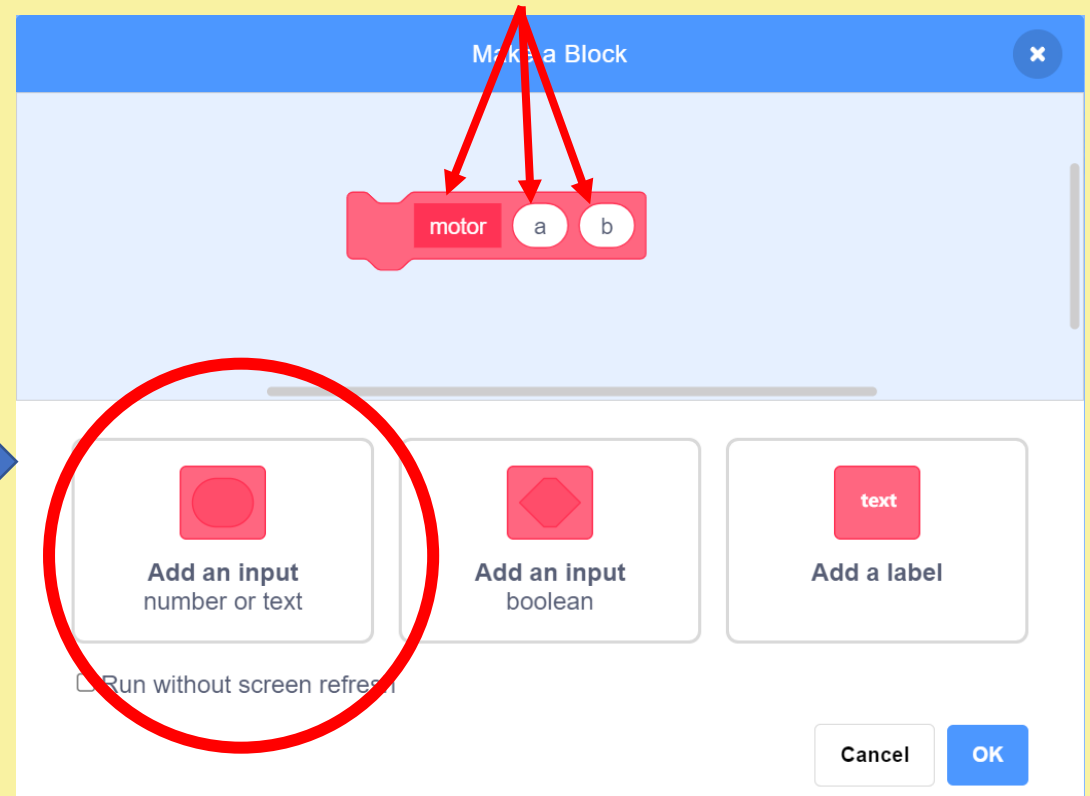


Техніка кодування 1

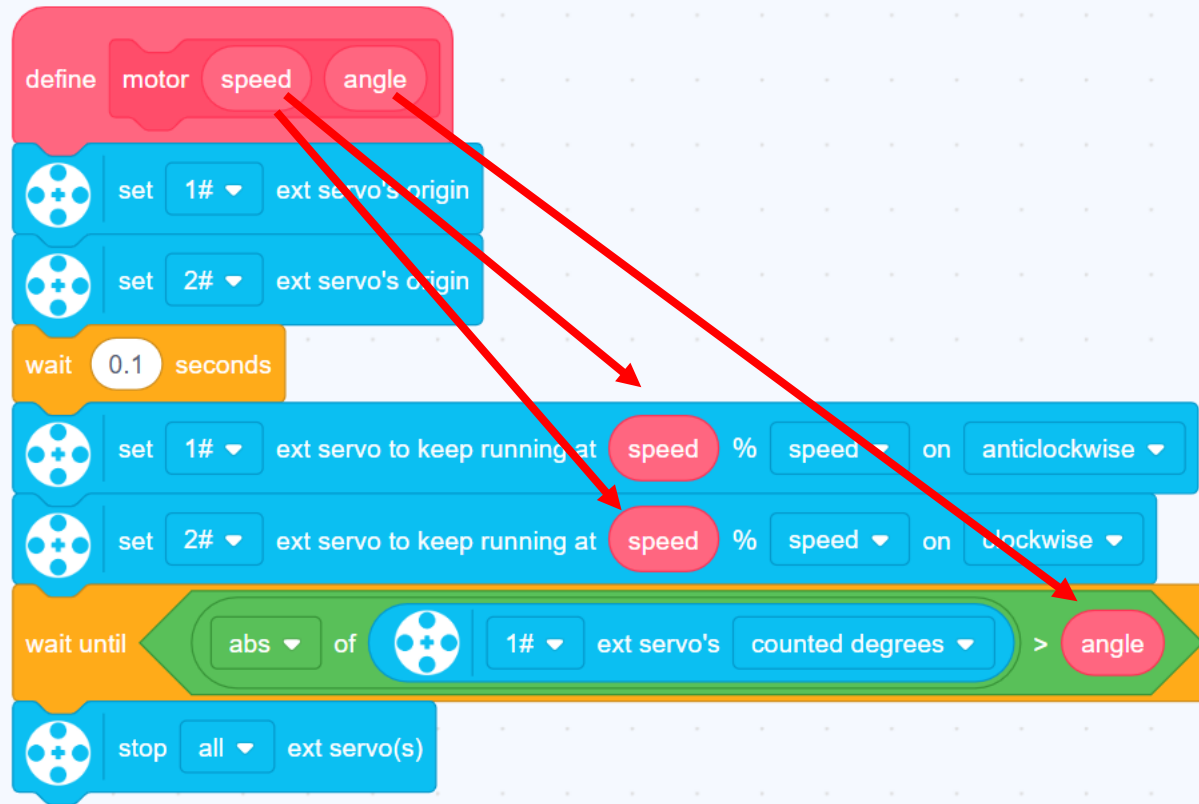
Створімо модуль, який рухається прямо.



Примітка: У назвах мого модуля та параметрів слід використовувати тільки англійські літери.

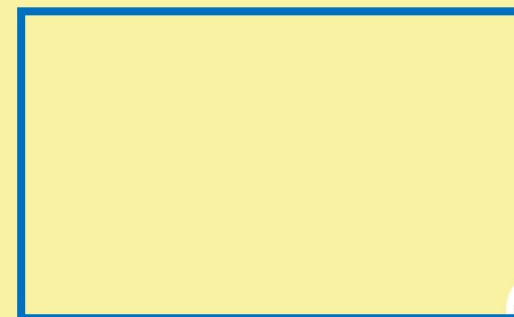
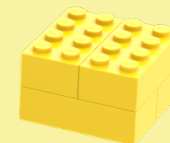


Техніка кодування 1



Завдання

Завдання 3 : Після отримання предмета перенеси його до визначеного місця



when  clicked

motor 30 1000

wait 0.5 seconds

 sync 1# & 2# to rotate at 30 speed(0~100) turn right for 215 degrees(offline only)

wait 0.5 seconds

motor 30 400