



**Танцюй і повертайся**

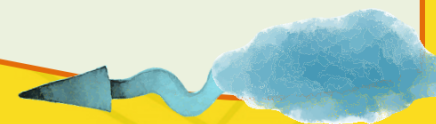
## Мета

- Навчіться використовувати кути для виконання поворотів робота.
- Виконуйте рухи у різних фігурах.
- Опануйте функції завантаження та запуску.



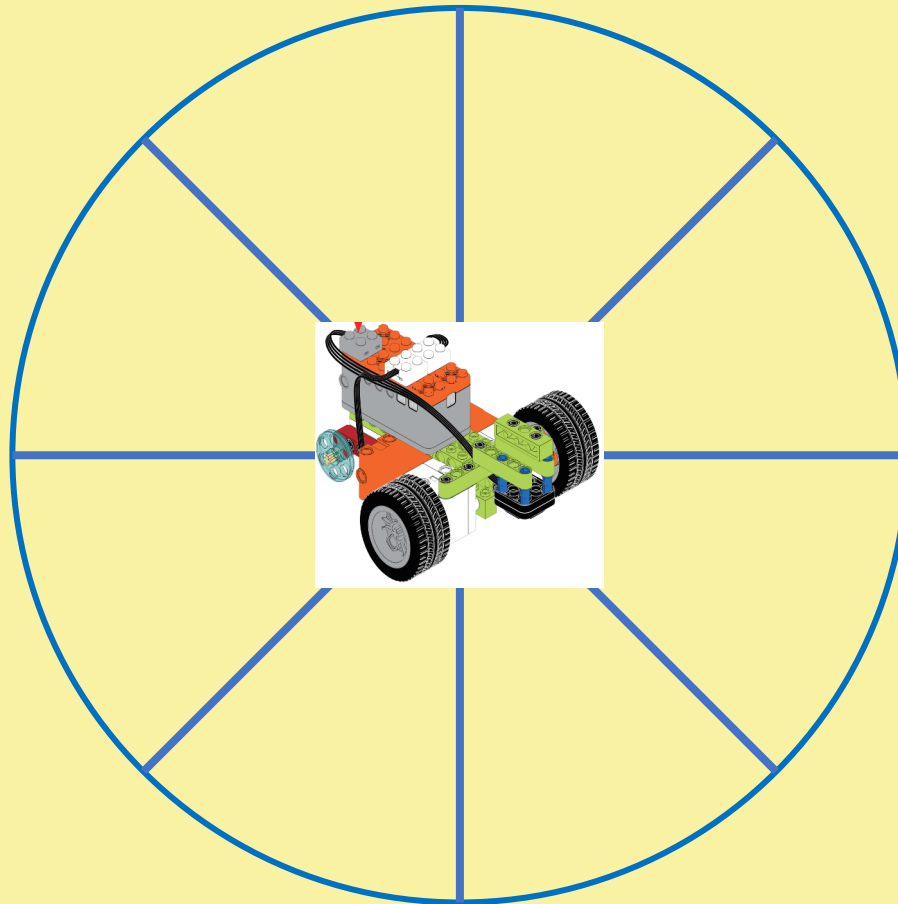


# 01 Завдання



## Завдання

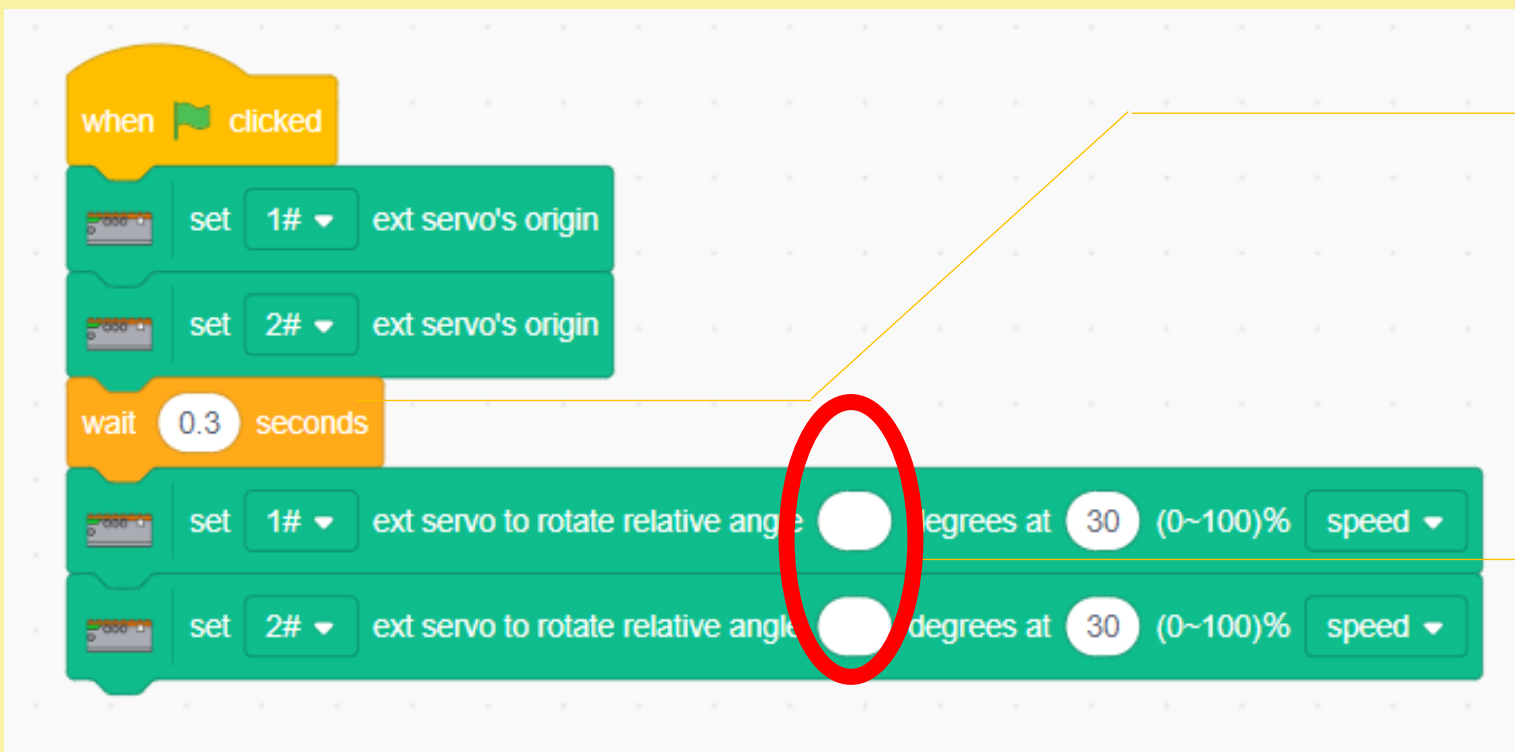
Завдання: Змусьте машину обертатися на місці



## Завдання

### Завдання 1: Поворот під прямим кутом

Використовуючи керування кутом з минулого уроку, спробуймо виконати дію повороту.



У режимі онлайн є певна затримка, тому потрібно трохи зачекати.

Скільки ще кутів потрібно використати, щоб повернутися на 90 градусів? Спробуйте ще кілька разів.

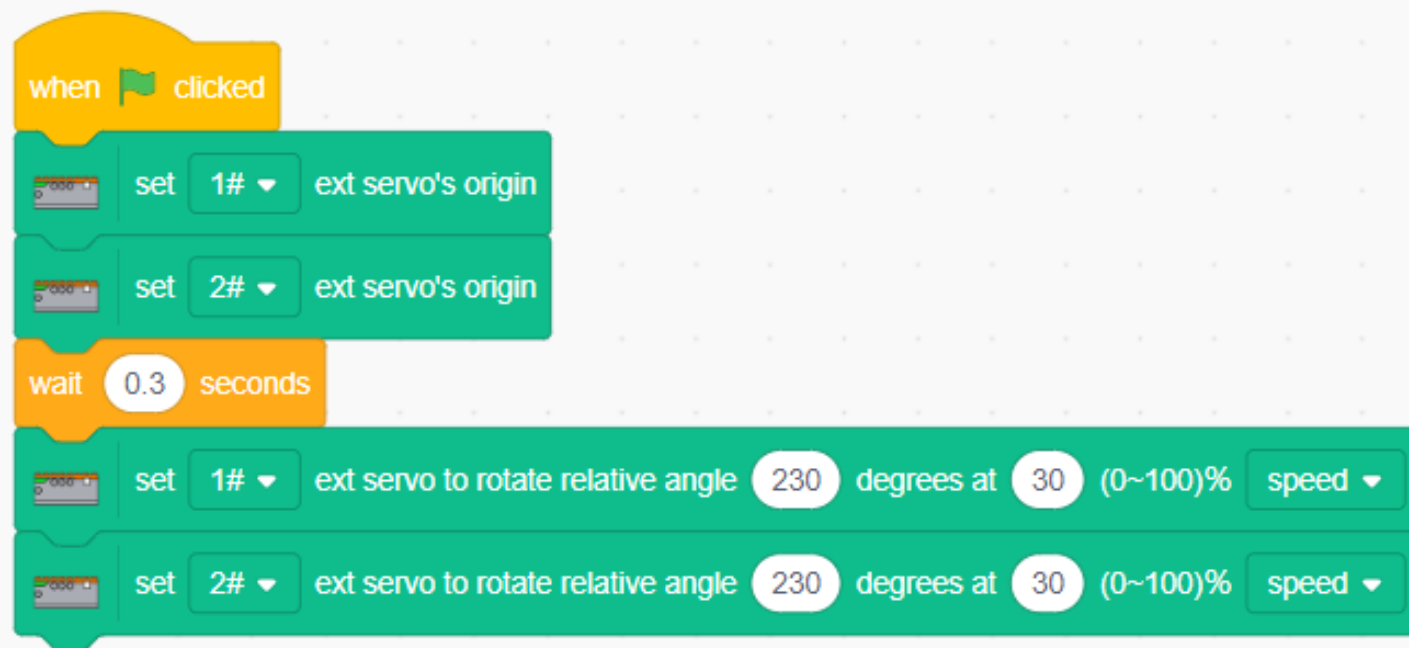




## Завдання

### Завдання 1: Поворот під прямим кутом

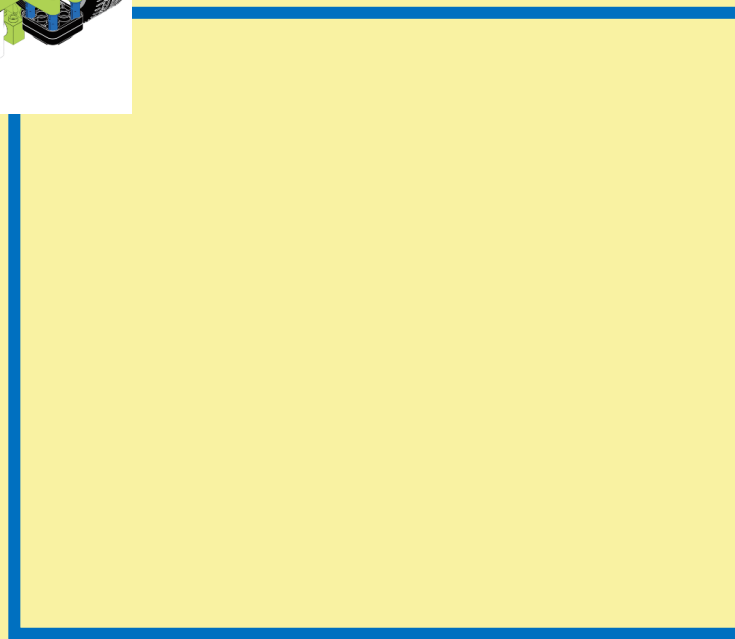
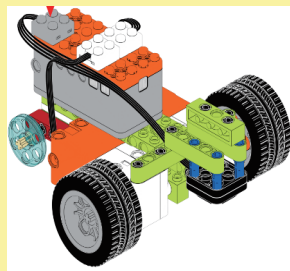
#### Орієнтовна програма



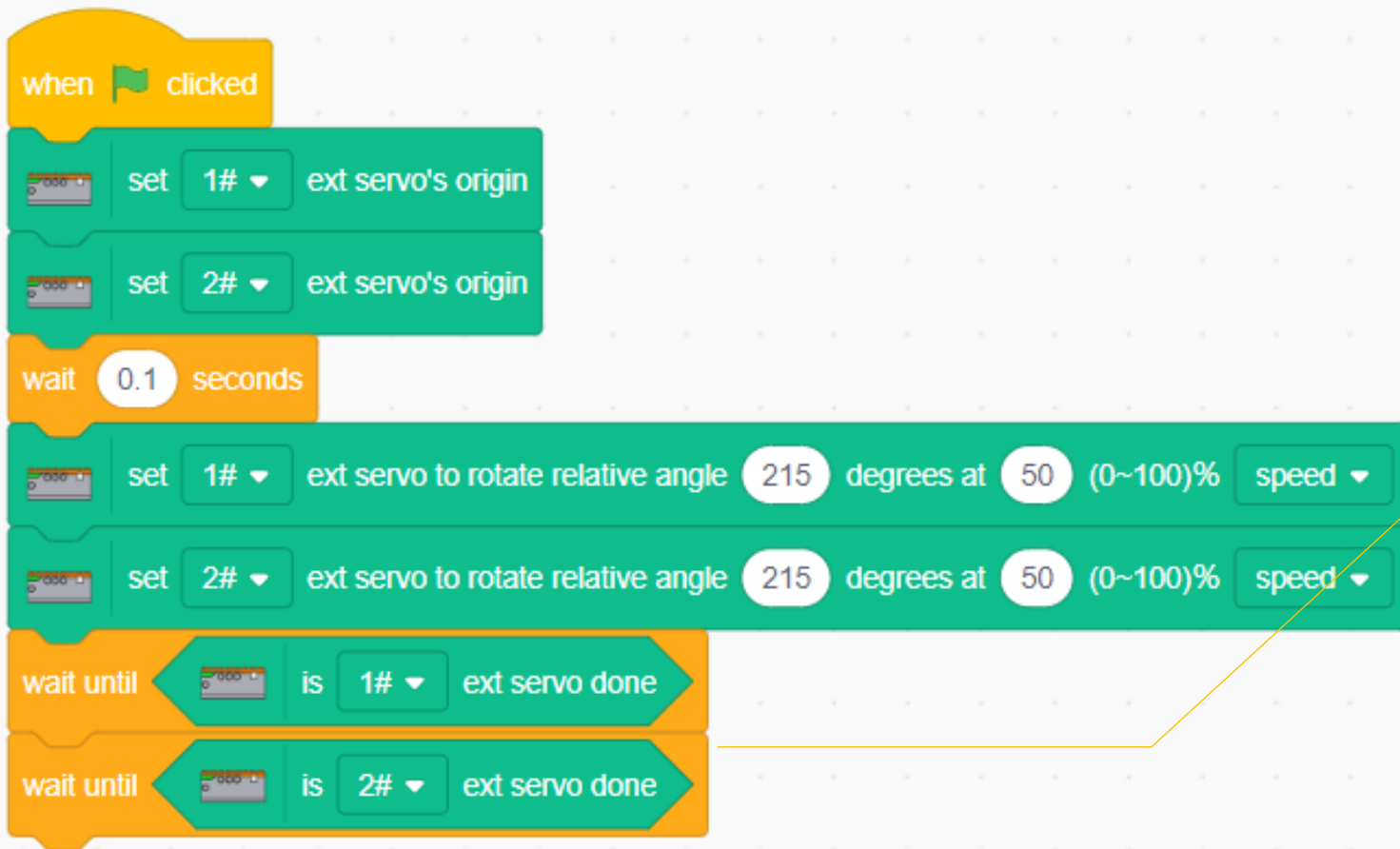
## Завдання

### Завдання 2: Змусьте машину рухатися квадратом

Керування через  
відносний кут



# Техніка програмування 1



Виконуючи кілька дій, спочатку переконайтеся, що попередню дію завершено. Додайте час очікування.

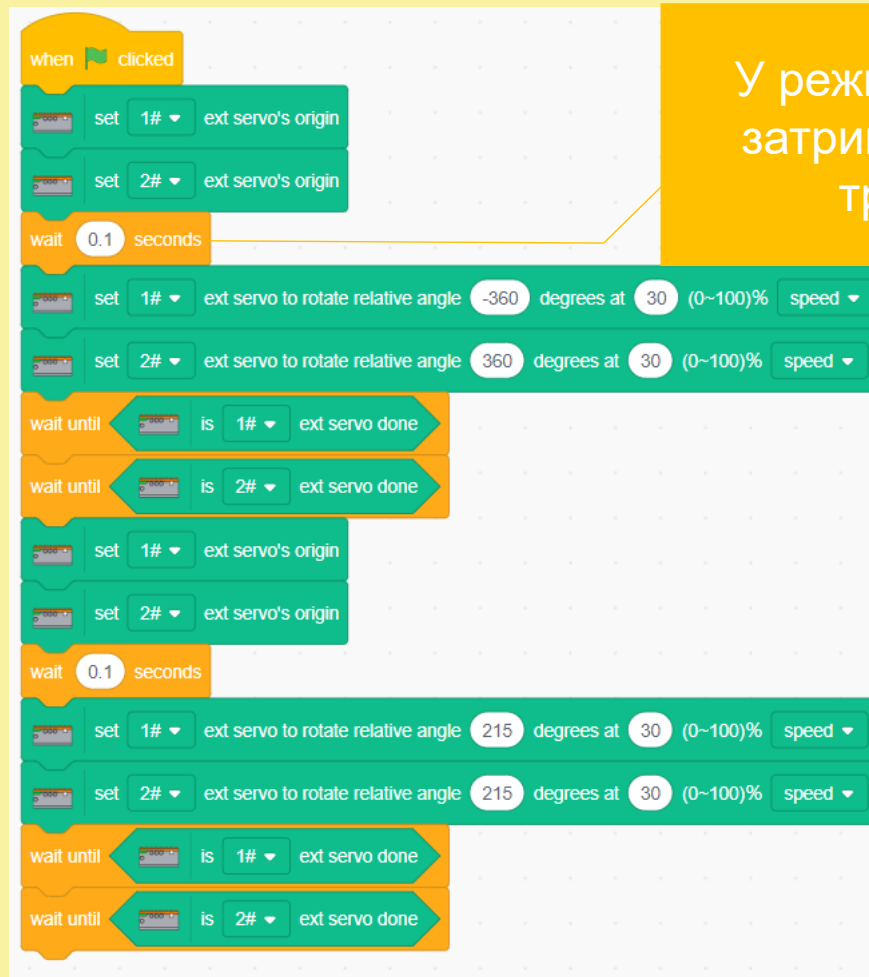




## Завдання

### Завдання 2: Змусьте машину рухатися квадратом

Квадрат — це пряма лінія з прямим кутом, повторена чотири рази. Спочатку виконай одну пряму лінію та один прямий кут.



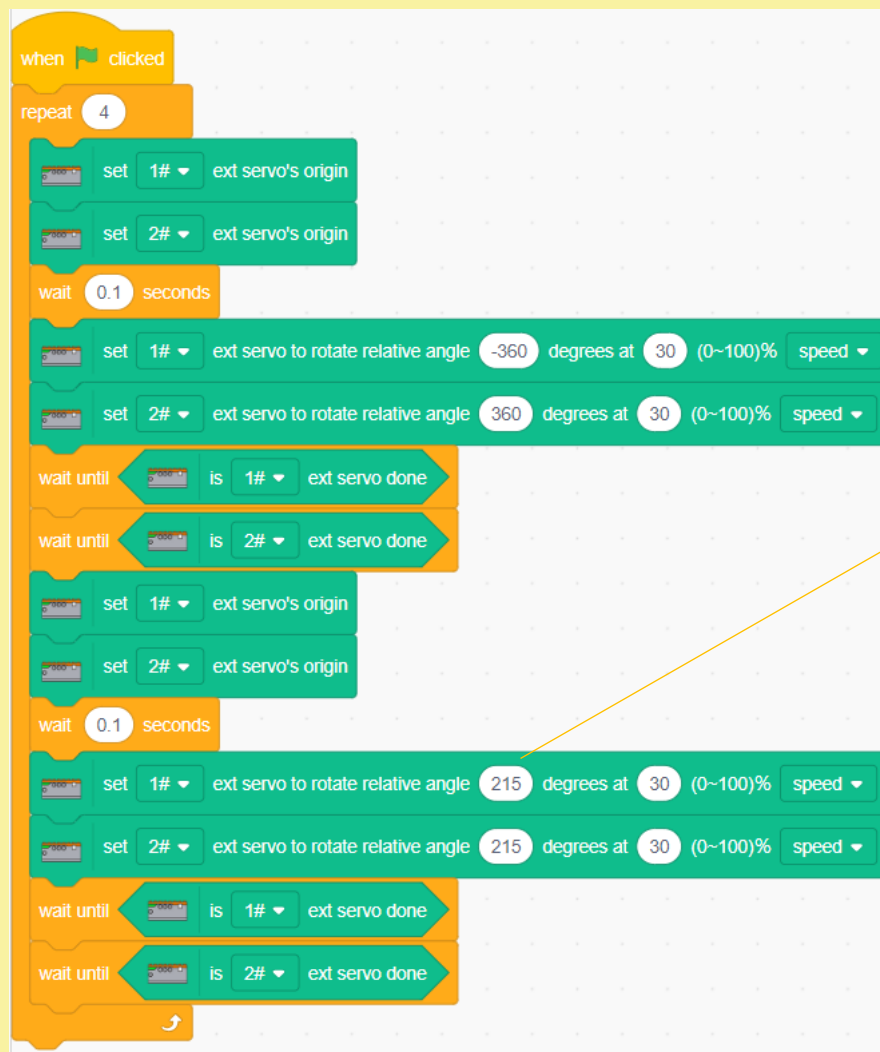
У режимі онлайн є певна затримка, тому потрібно трохи зачекати.



## Завдання

### Завдання 2: Змусьте машину рухатися квадратом

Додавання лічильника циклів вирішить цю проблему. Не забудь додати затримку для кожної дії в режимі онлайн!



Чотири рухи можуть призвести до накопичення помилок. Можеш спробувати відрегулювати кут повороту.



**Додаткове завдання:  
Чи можеш використати  
керування кутом, щоб  
намалювати трикутник і  
шестикутник?**

