



Передача інформації

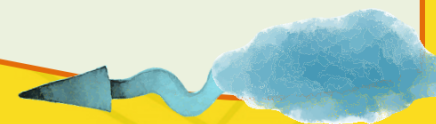
Мета

- Завдання 1: Правила передачі інформації
- Об'єднайте раніше вивчені концепції, зокрема розпізнавання кольорів, рух і використання роботизованої руки для отримання предметів, щоб виконати завдання 1.



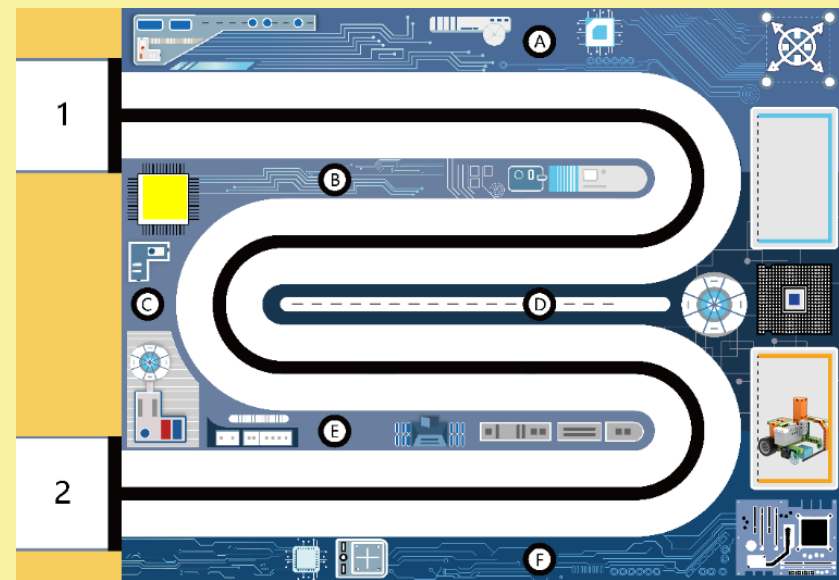
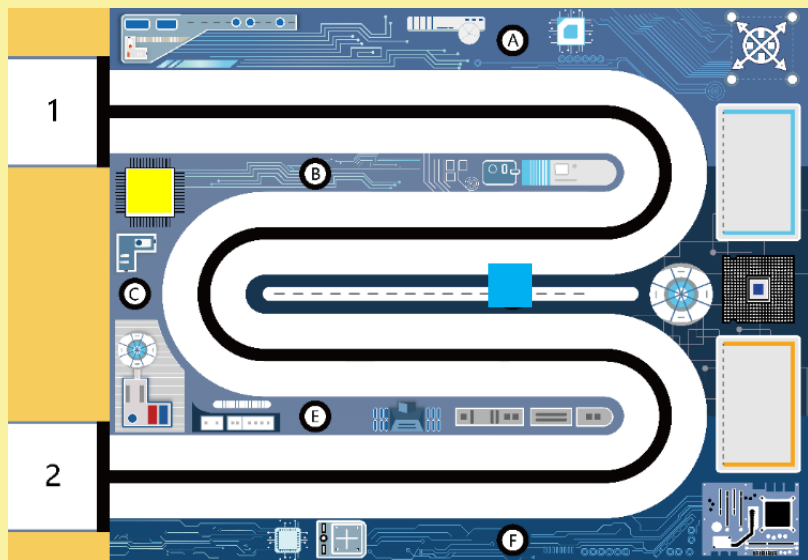


01 Завдання



Завдання

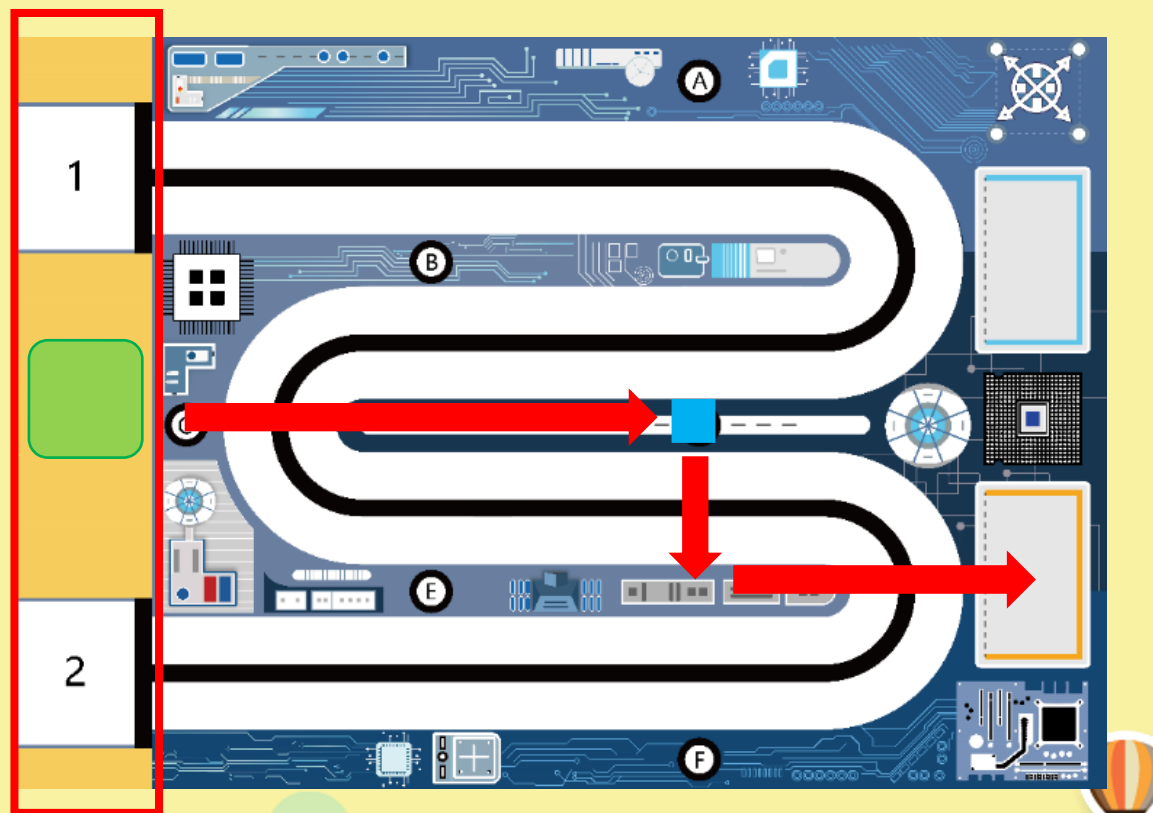
- Пристрій стартує з **будь-якої позиції** у **зоні підготовки** і має якнайшвидше доставити вказаний блок у визначене місце.
- Перед початком змагання випадково буде обрано одну з позицій А, В, С, Е або F для розміщення блоку. Після кожного раунду реєстрації інформація визначатиметься за кольором, щоб вказати, яка з жовтої чи зеленої проміжних станцій є пунктом призначення.
- Наприклад, якщо обрано позицію D, а інформаційний колір — жовтий блок, то пунктом призначення є жовта проміжна станція.



Аналіз завдання

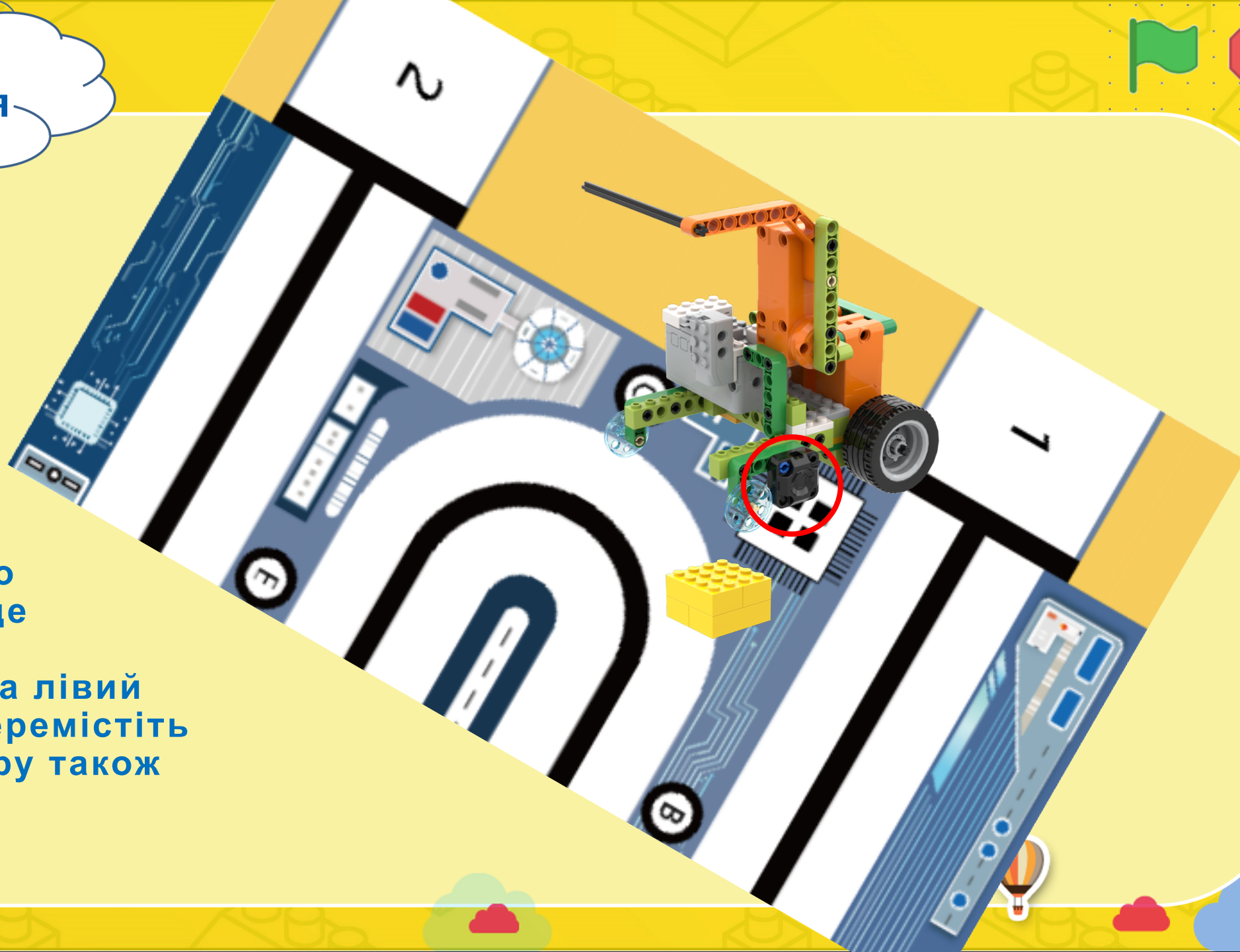
- Пристрій стартує з будь-якої позиції в зоні підготовки і має якнайшвидше доставити вказаний блок у визначене місце.

- Використовуючи позицію D як приклад, робот може стартувати із зеленої позиції, показаної на схемі, і рухатися червоним маршрутом.



Аналіз завдання

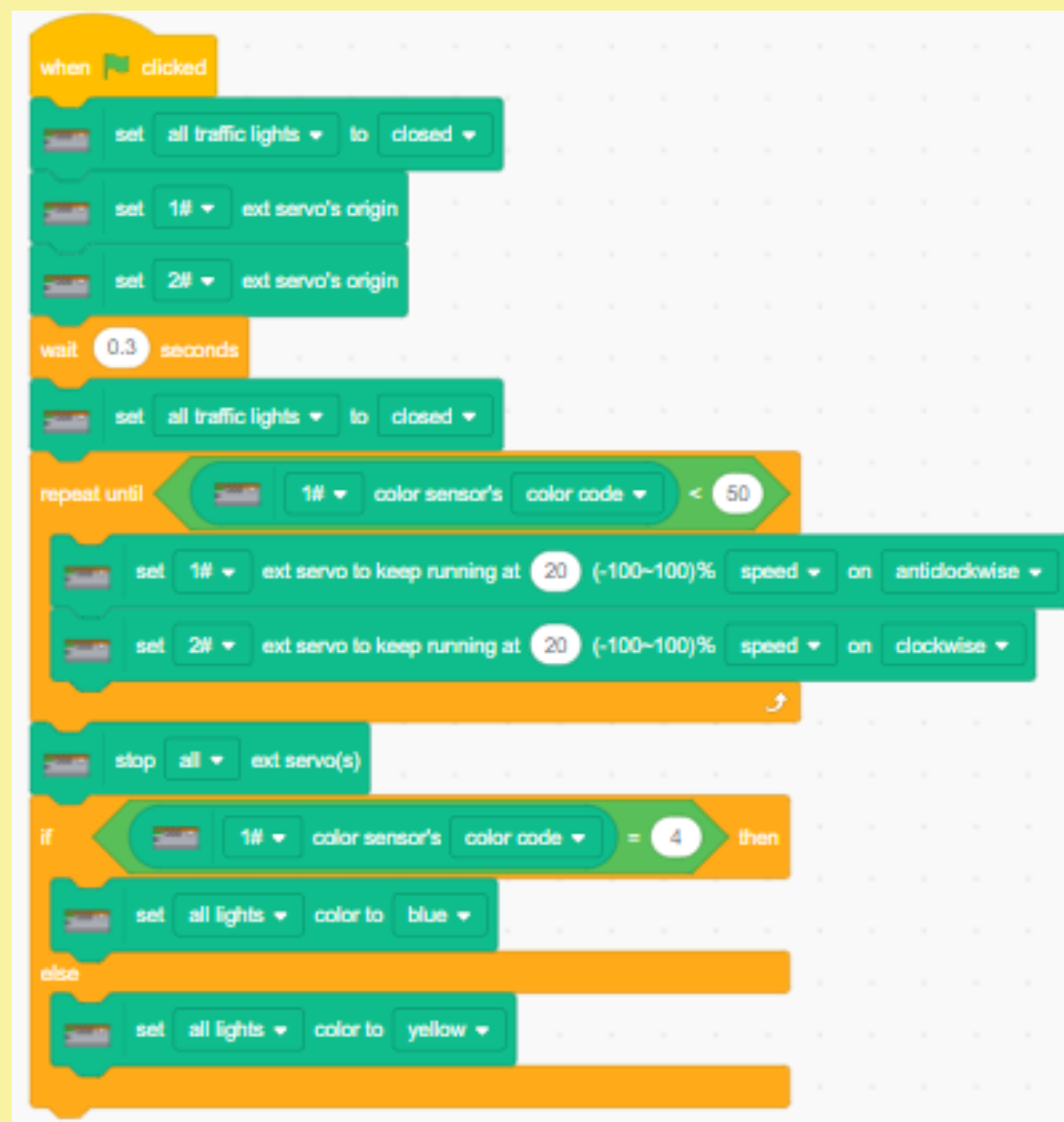
- Якщо блок, що позначає місце призначення, переміщено на лівий бік робота, перемістіть датчик кольору також на лівий бік.



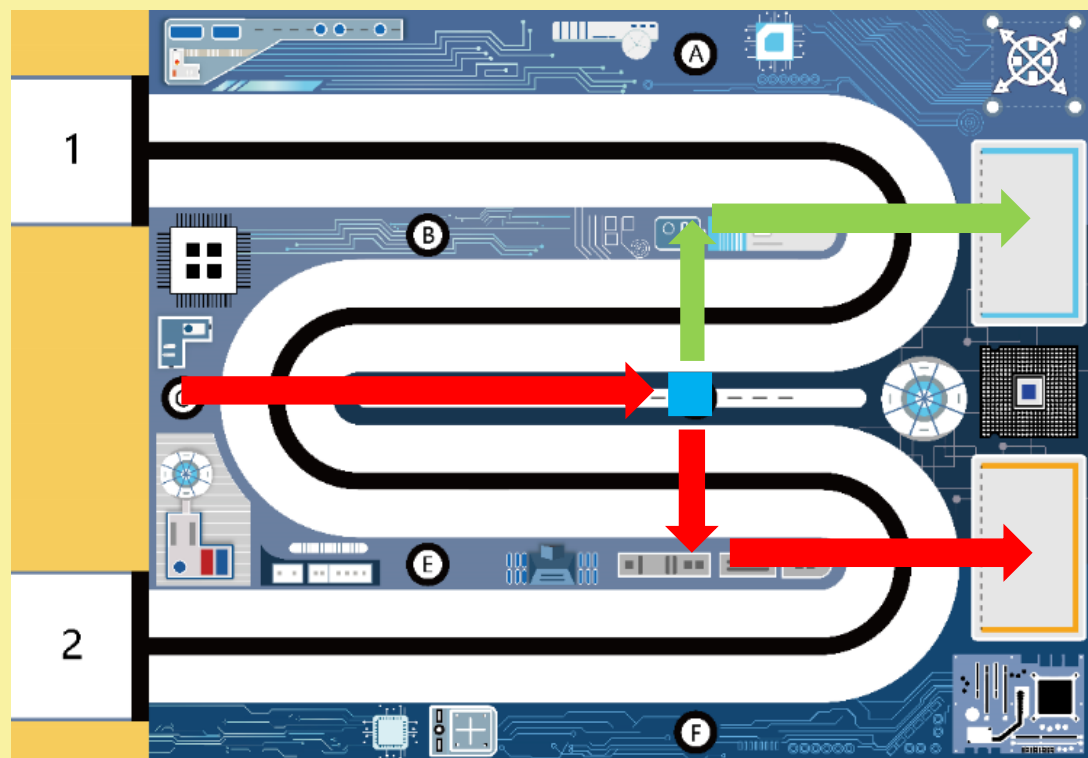
Завдання

Програма для прикладу

Ти пам'ятаєш програму прийняття рішень з минулого уроку? Давайте реалізуємо її іншим способом.

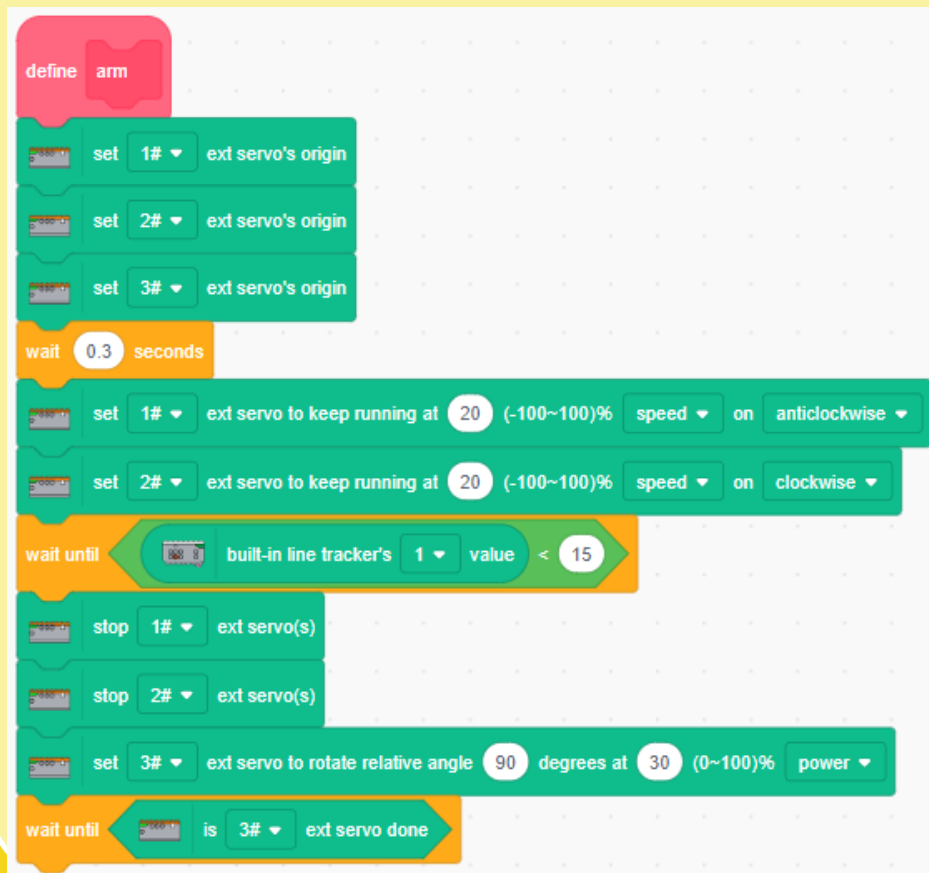


- **Не поспішай.**
Виконуй крок за кроком і ретельно налагоджуй.

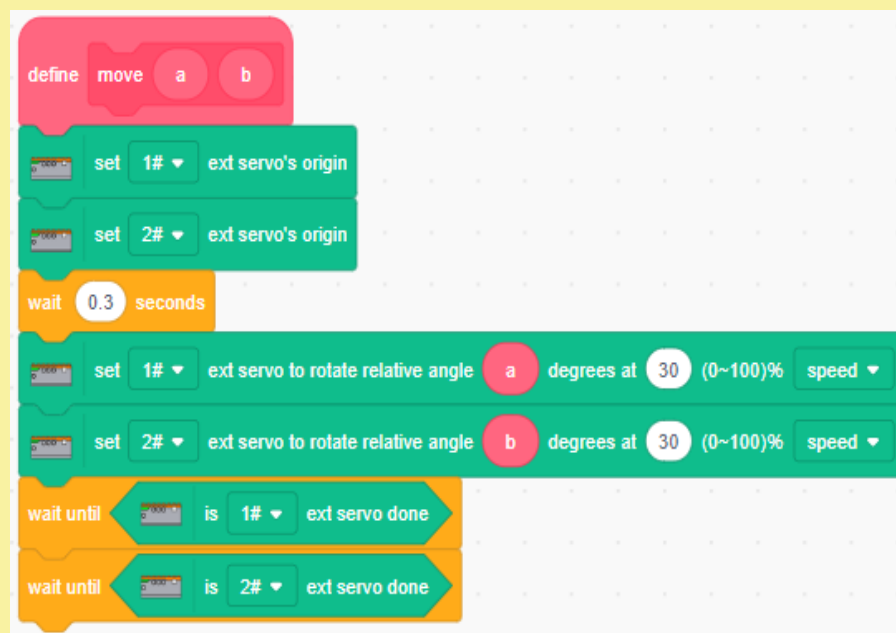


Завдання

Програма для прикладу

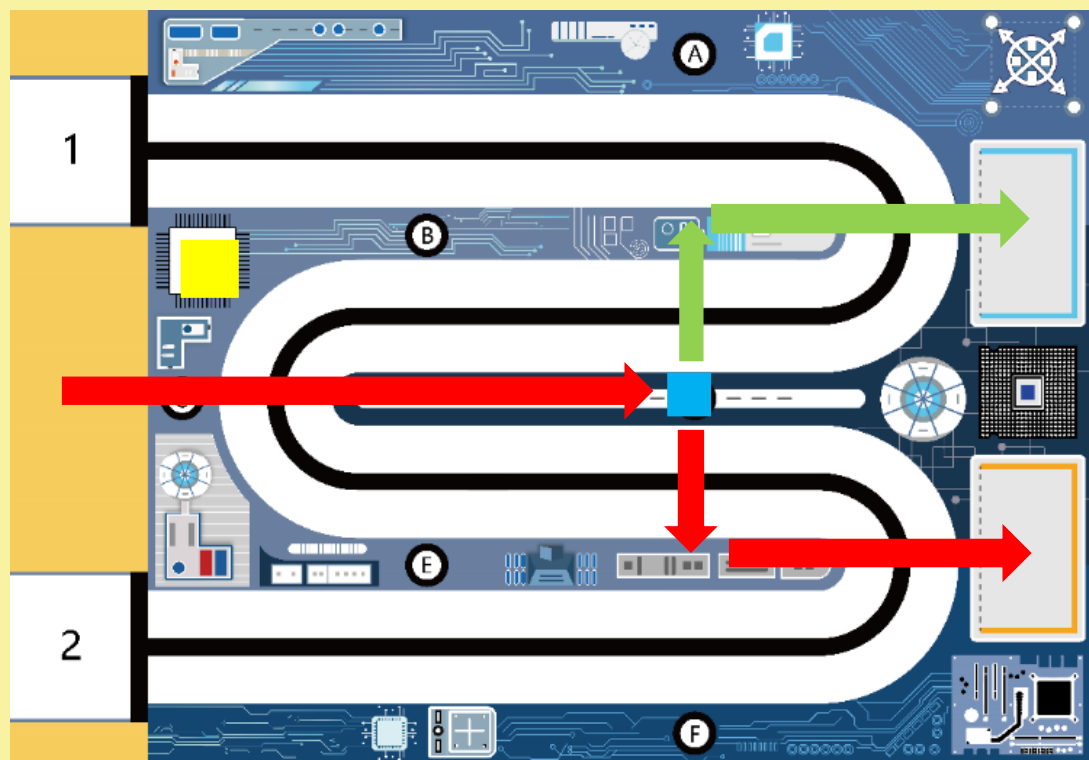


Для керування рухом рекомендується використовувати "My Blocks". Ось як застосувати модуль руху на прикладі жовтої кінцевої точки:



Сегментація завдання

Завдання 3: Далі інтегруємо завдання та завершуємо всю послідовність.



Завдання

Програма для прикладу

Після виконання Завдання 1 просто додайте дії для синього та жовтого після етапу прийняття рішення, а потім оберіть запуск послідовності.

