Задание для занятия

Свет и звук по нажатию



Соберите модель

Соберите игровую модель по схеме: кнопка касания, световой и звуковой модули.

Программа и проверка

Задайте включение света и звука при нажатии кнопки. Сравните состояние модели до нажатия и после него.

Вопрос для обсуждения

Какое действие человека служит условием запуска?

Сначала предложите предсказать действие, затем запустите модель и сравните с замыслом. Изменяйте одно условие за попытку. В паре чередуйте сборку, составление программы и объяснение.

Необходимые детали

Сверьте перечень с вашей комплектацией до занятия. Количество и набор соединителей зависят от конкретной сборки.



Датчик освещённости и касания

1 шт.



Световой модуль Master Block

1 шт.



Звуковой модуль

1 шт.



Строительный куб

26 шт.



Белый соединитель

50 шт.



Крестообразный соединитель

1 шт.



Пирамидальная деталь

4 шт.

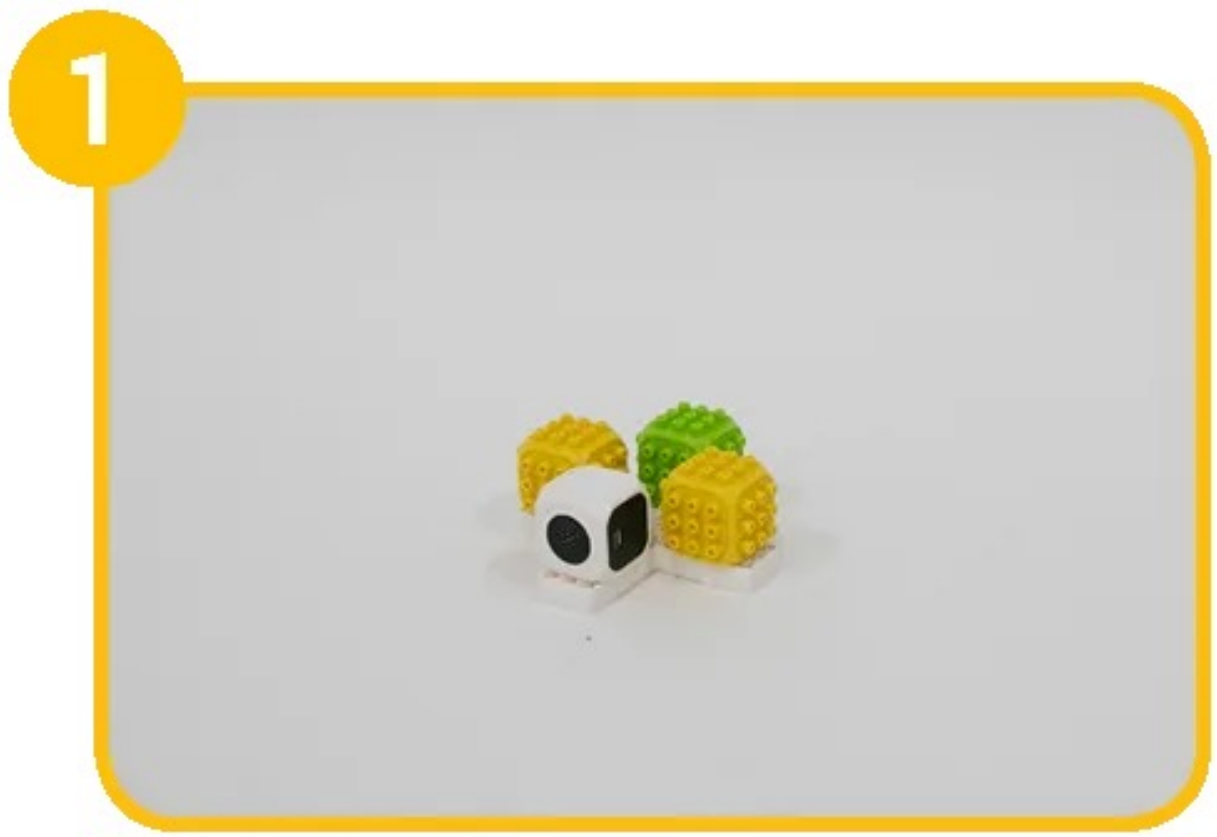


Т-образный соединитель

1 шт.

Пошаговая сборка

Шаг 1



Шаг 2



Пошаговая сборка

Шаг 3



Шаг 4



Пошаговая сборка

Шаг 5



Шаг 6



Пошаговая сборка

Шаг 7

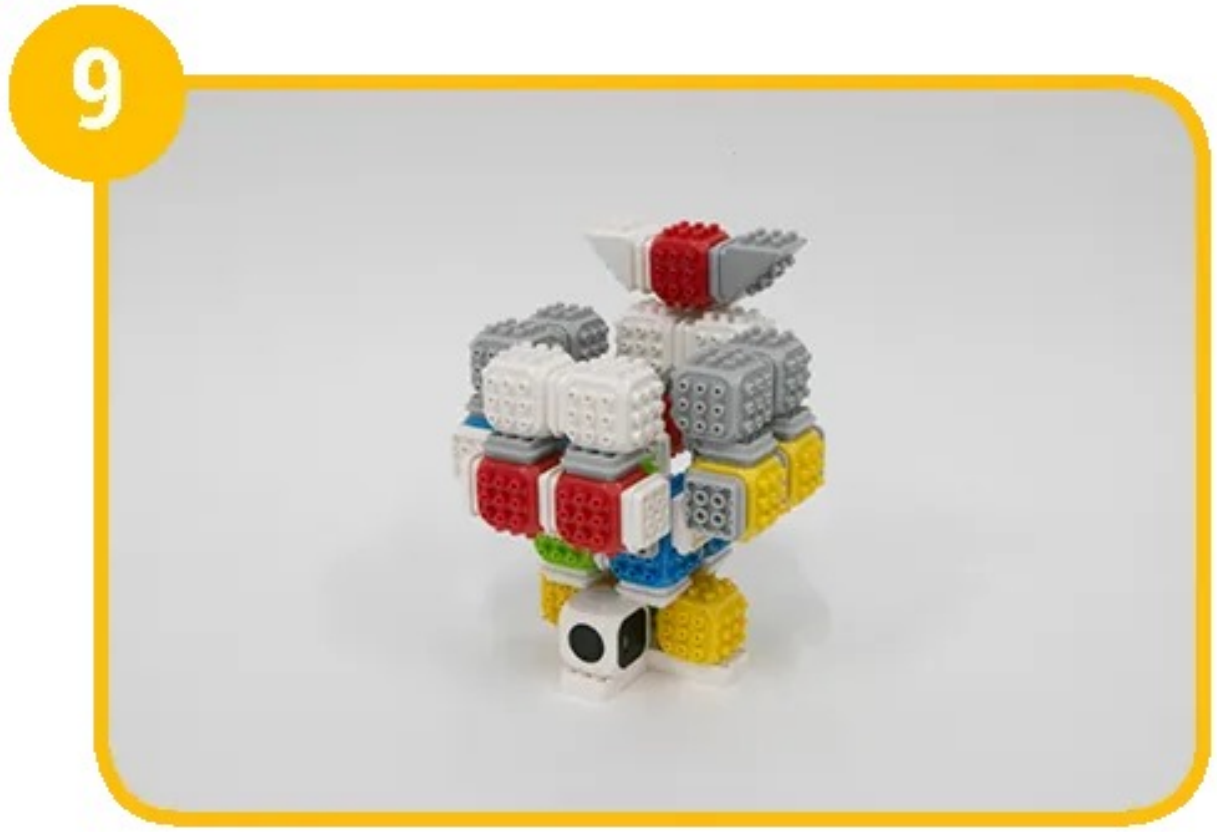


Шаг 8

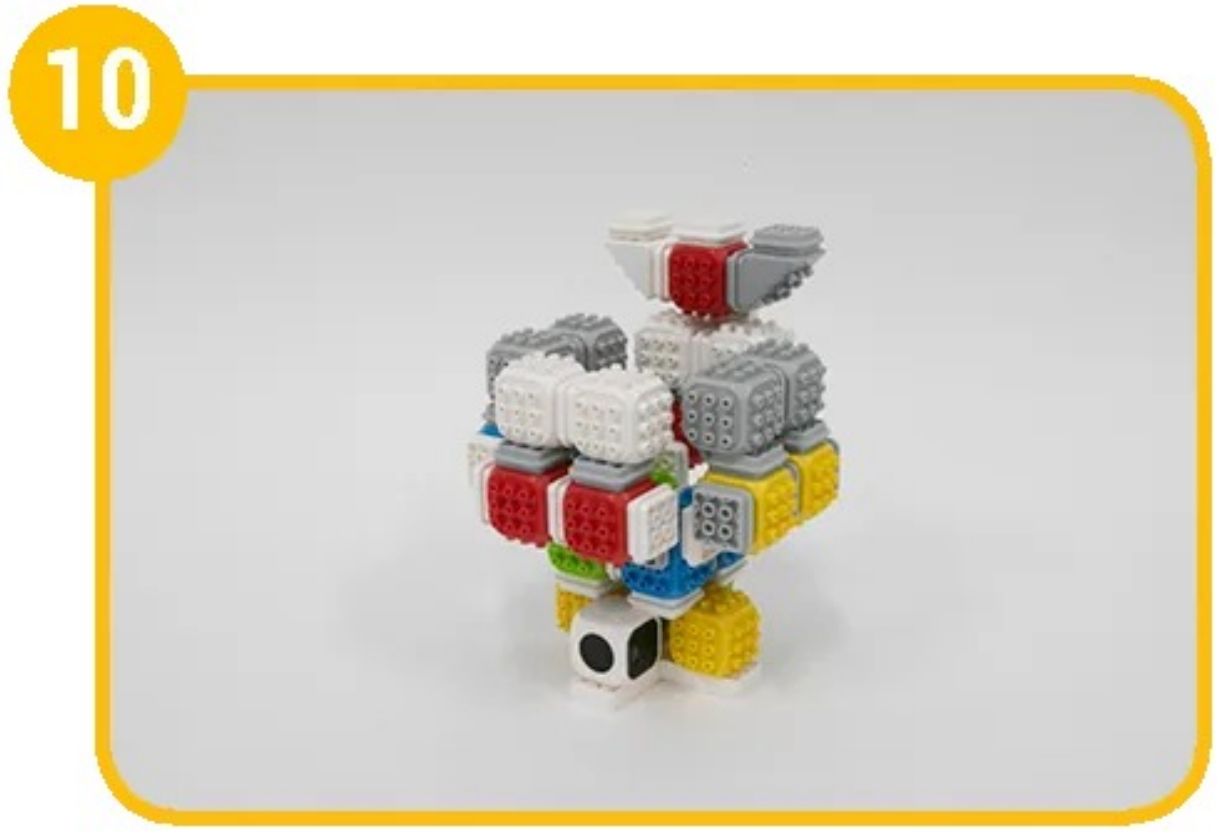


Пошаговая сборка

Шаг 9



Шаг 10



Пошаговая сборка

Шаг 11



Шаг 12



Пошаговая сборка

Шаг 13



Шаг 14

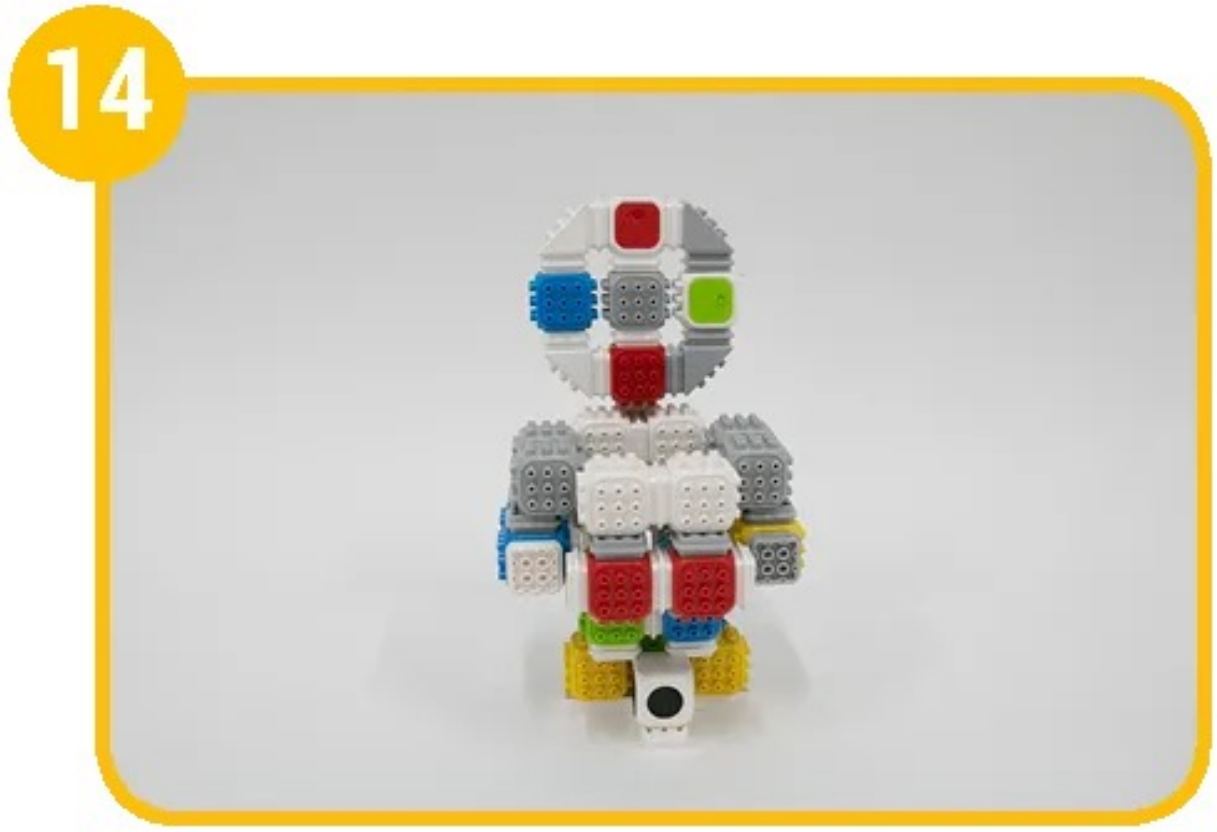


Схема программы

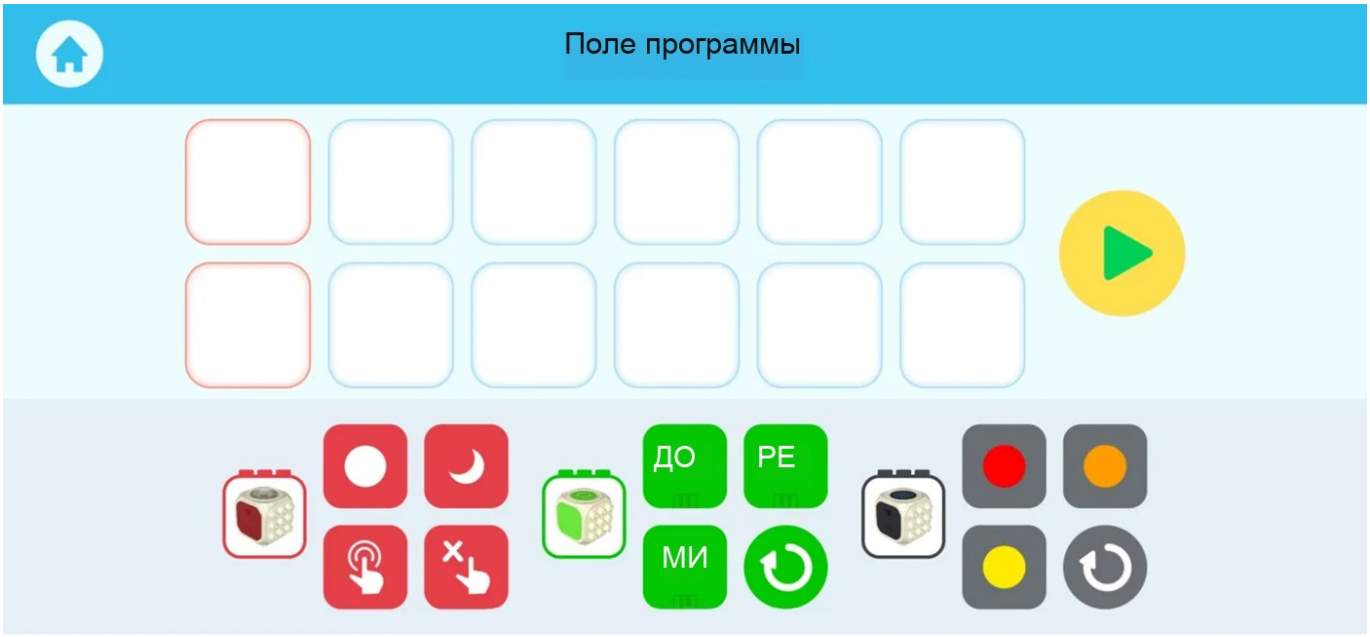


Русское пояснение программы дано на первой странице.

Начало задаёт запуск, повторение возвращает к выбранным действиям, условие определяет реакцию на сигнал. Рисунок матрицы создают в соответствующем редакторе.

Подписи локализованы на русский язык. Это учебная иллюстрация интерфейса соответствующей редакции приложения.

Схема программы



Русское пояснение программы дано на первой странице.

Начало задаёт запуск, повторение возвращает к выбранным действиям, условие определяет реакцию на сигнал. Рисунок матрицы создают в соответствующем редакторе.

Подписи локализованы на русский язык. Это учебная иллюстрация интерфейса соответствующей редакции приложения.