Задание для занятия

Коробка для игрушек



Соберите модель

Соберите коробку с датчиком приближения внутри, матрицей и звуковым модулем.

Программа и проверка

При появлении предмета перед датчиком выведите знак О и включите музыку. Проверьте, где должен лежать предмет для срабатывания.

Вопрос для обсуждения

Почему игрушка в дальнем углу коробки может остаться незамеченной?

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.



Светодиодная матрица

1 шт.



Звуковой модуль

1 шт.



Датчик приближения

1 шт.



Строительный куб

30 шт.



Белый соединитель

43 шт.



Пирамидальная деталь

6 шт.

Длинный плоский соединитель

2 шт.



Длинный соединитель

2 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



Пошаговая сборка

Шаг 15



Шаг 16



Схема программы

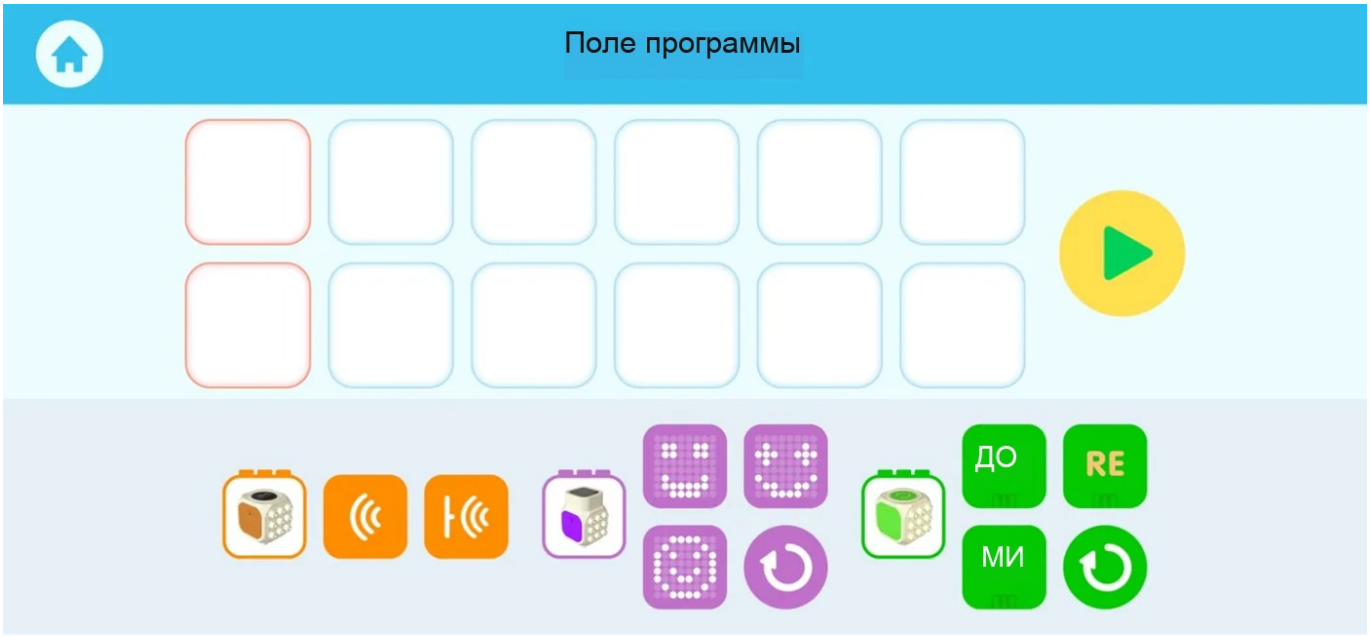


Русское пояснение программы дано на первой странице.

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.