Задание для занятия

Удочка с моторной катушкой



Соберите модель

Соберите удочку с мотором-катушкой и кнопкой касания. Используйте модель на столе, вдали от воды.

Программа и проверка

По нажатию кнопки запустите катушку. Проверьте направление вращения и возможность остановки до игры.

Вопрос для обсуждения

В какую сторону должен вращаться мотор, чтобы наматывать леску?

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.



Мотор постоянного тока

1 шт.



Датчик освещённости и касания

1 шт.



Строительный куб

9 шт.



Белый соединитель

10 шт.



Длинный соединитель

2 шт.



Короткий соединитель

1 шт.



Пирамидальная деталь

1 шт.



Крестообразный соединитель

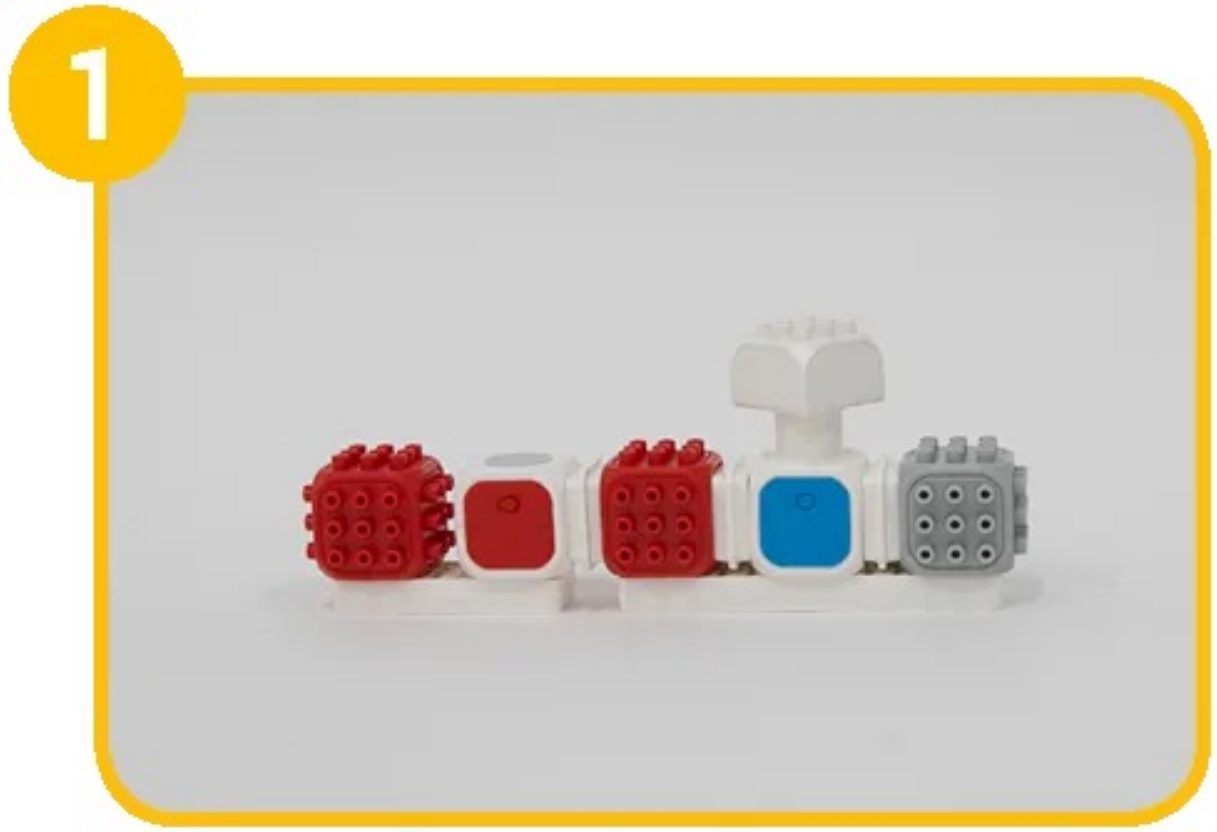
1 шт.

Длинный плоский соединитель

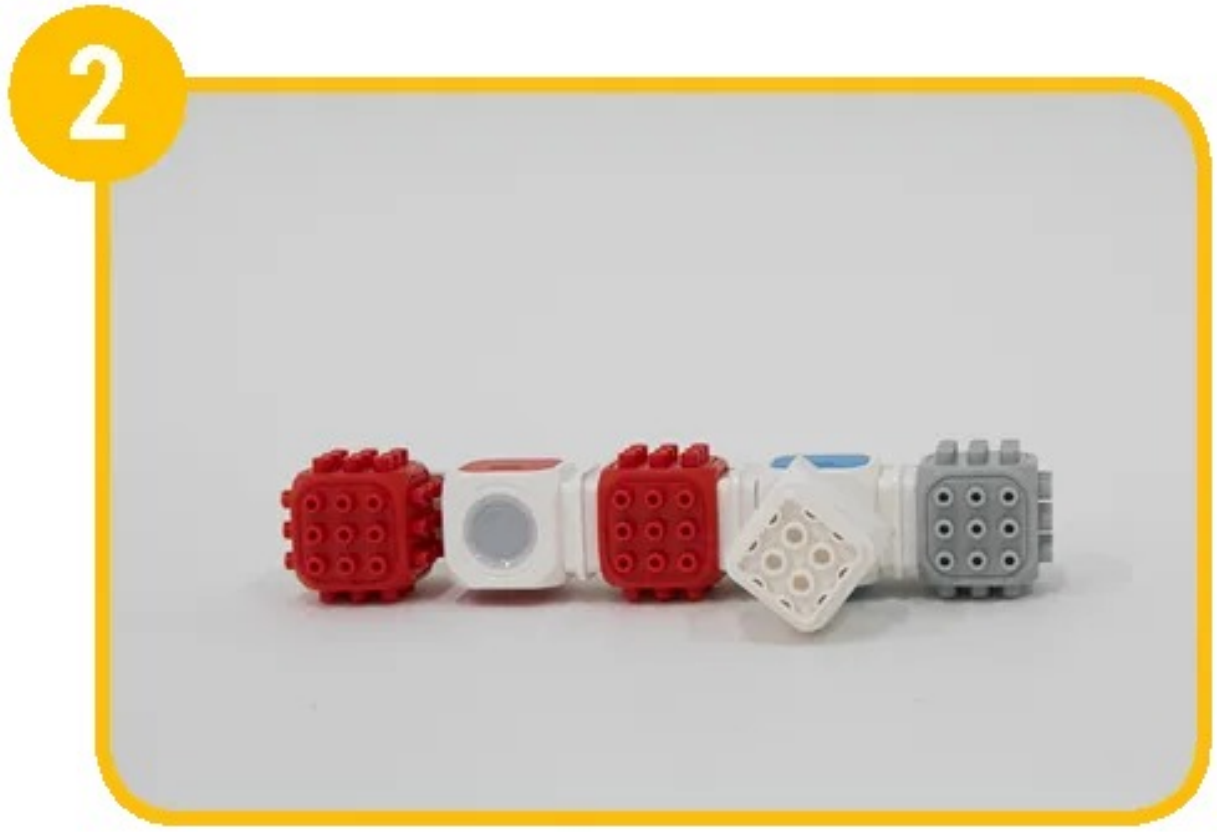
2 шт.

Пошаговая сборка

Шаг 1

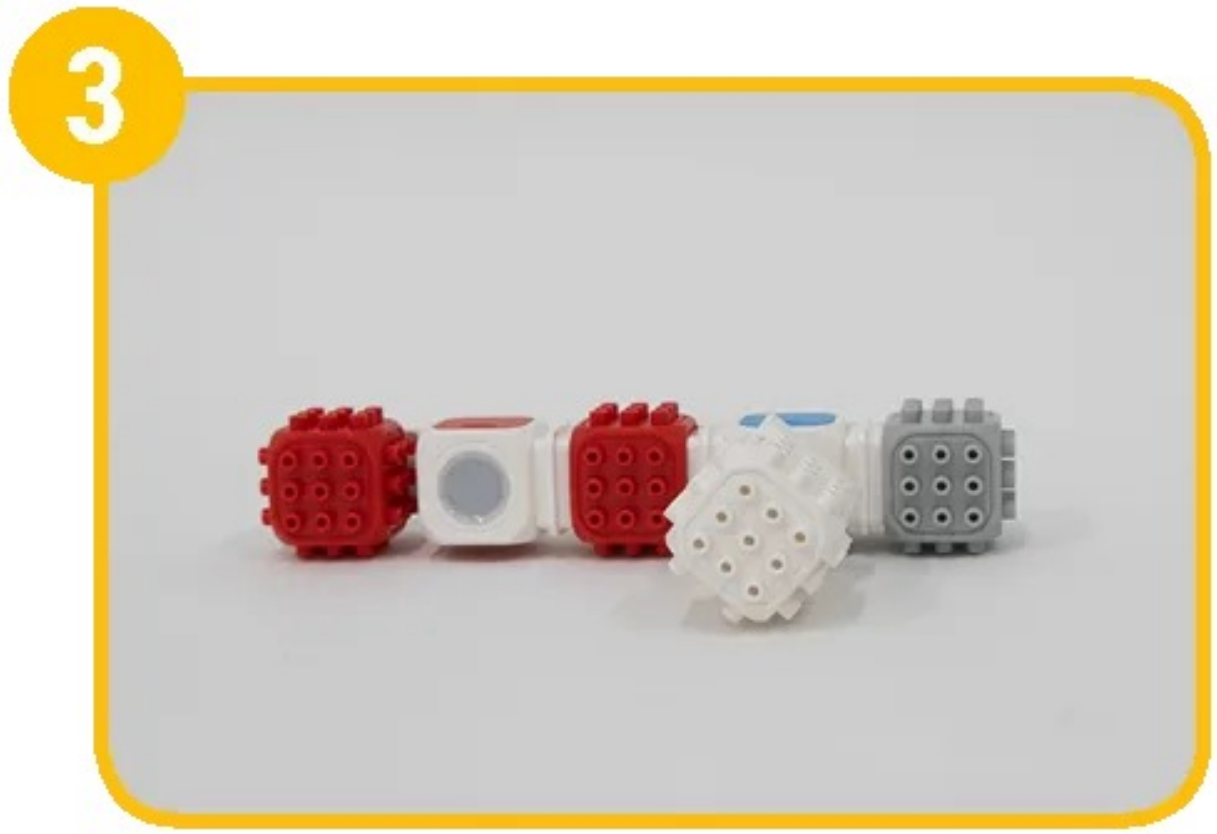


Шаг 2

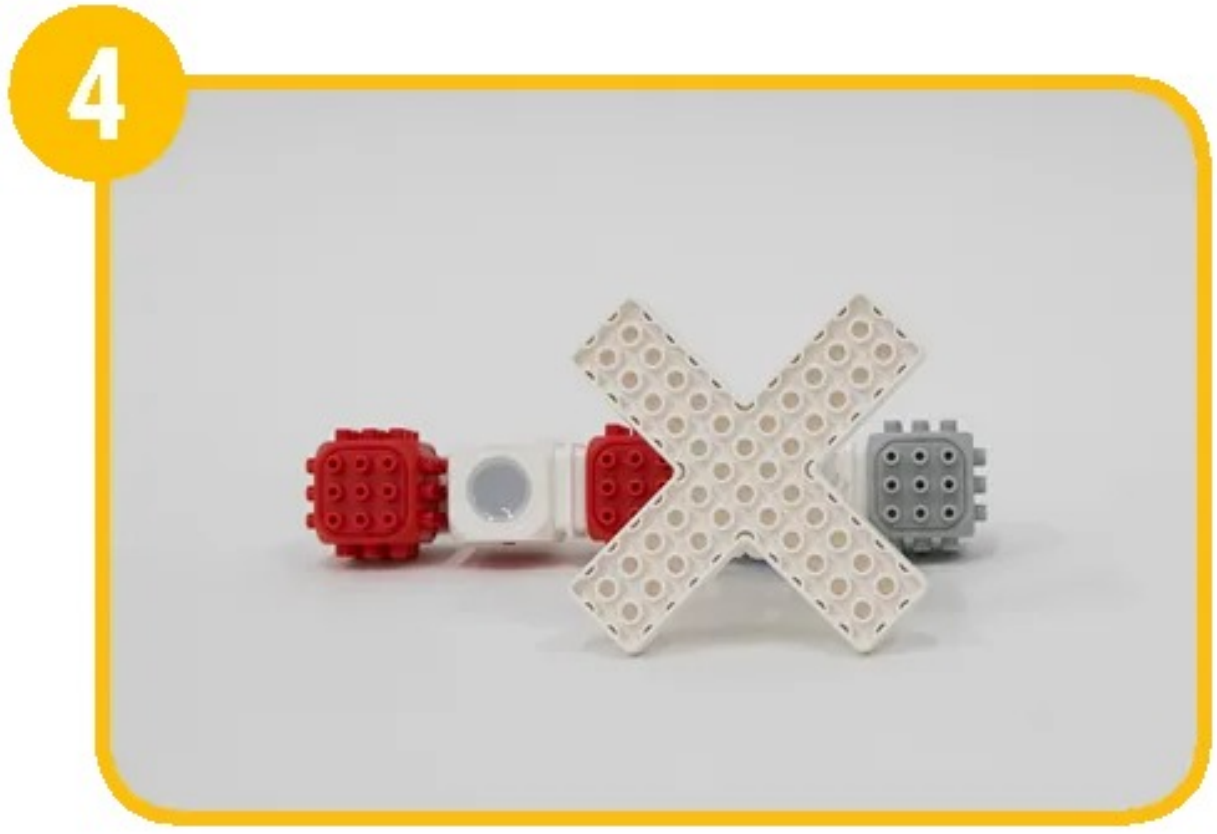


Пошаговая сборка

Шаг 3

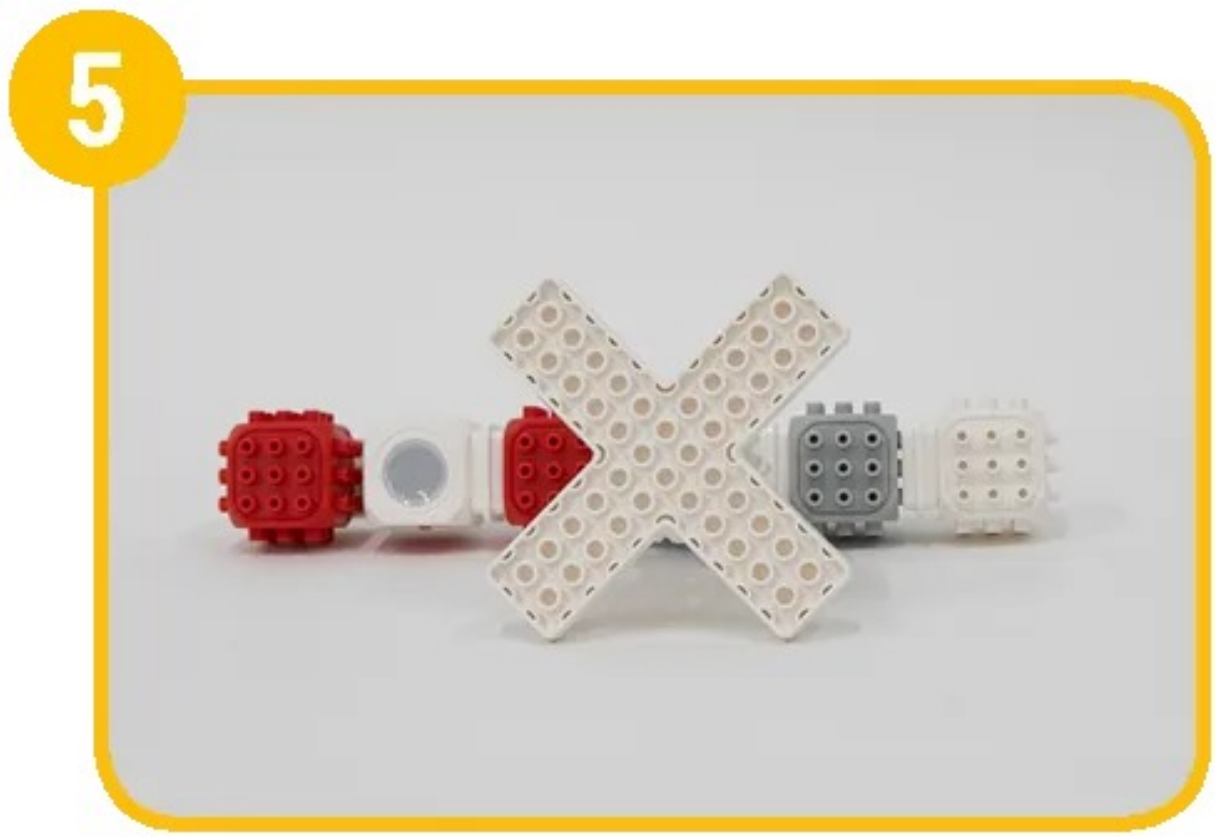


Шаг 4

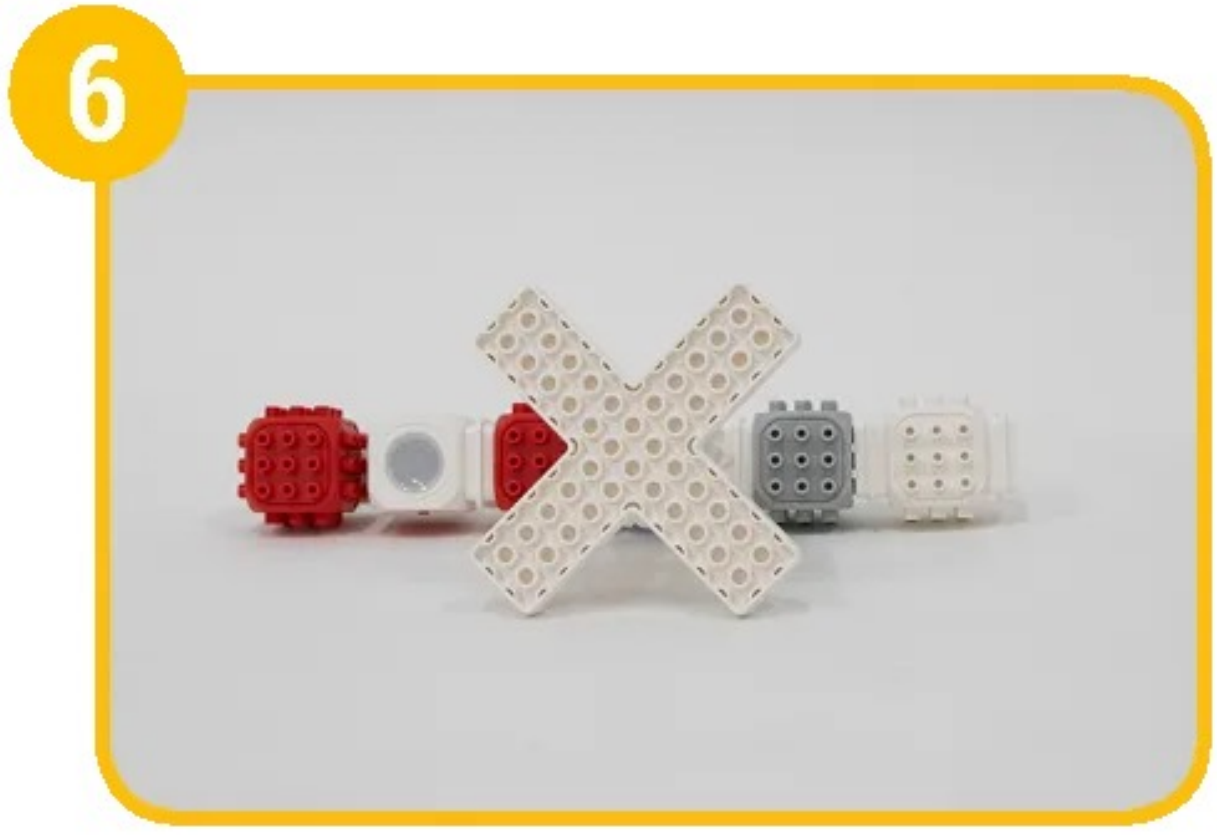


Пошаговая сборка

Шаг 5

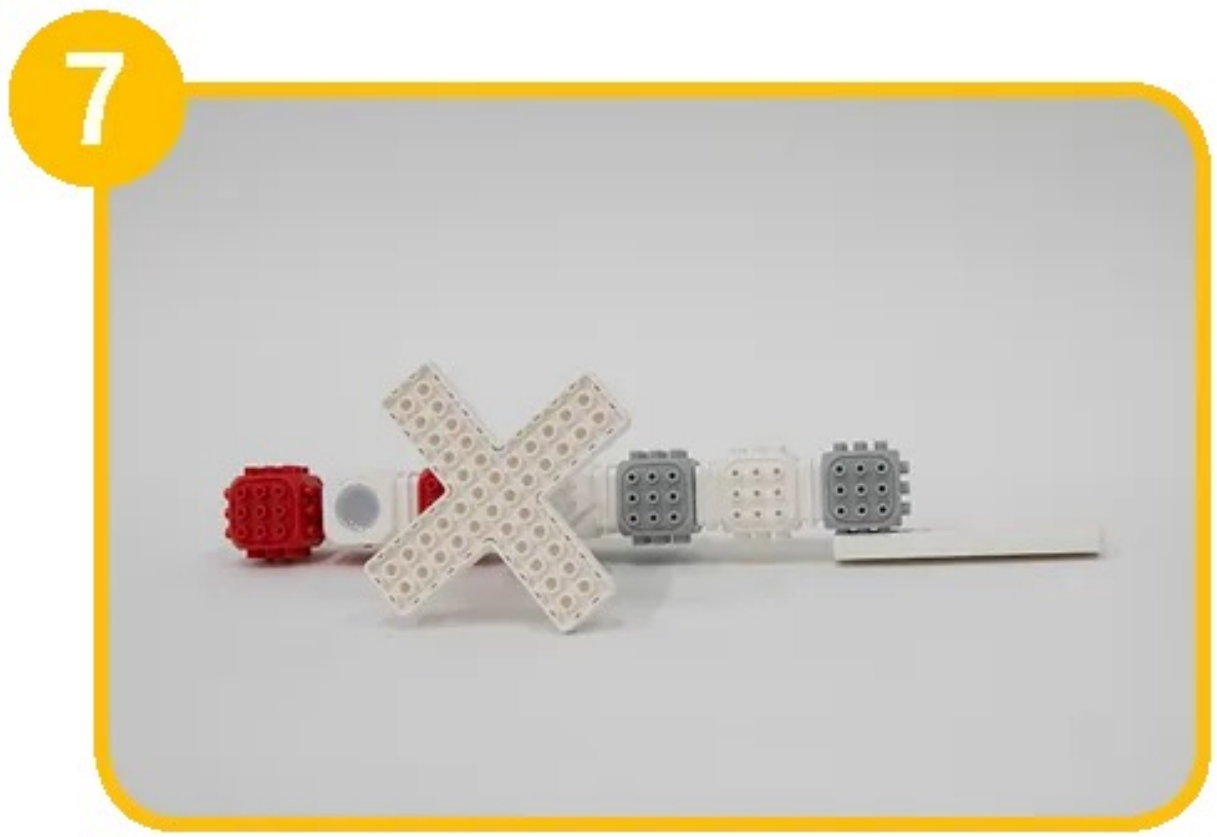


Шаг 6

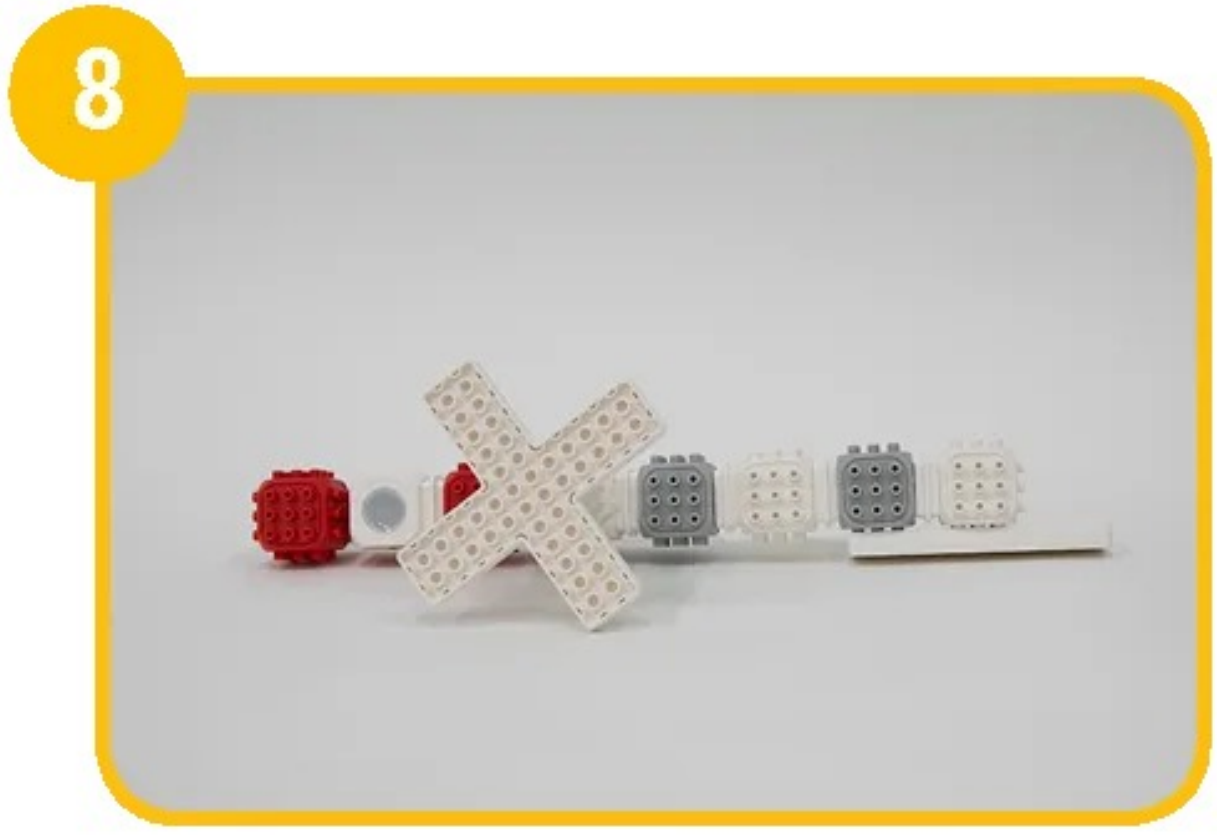


Пошаговая сборка

Шаг 7

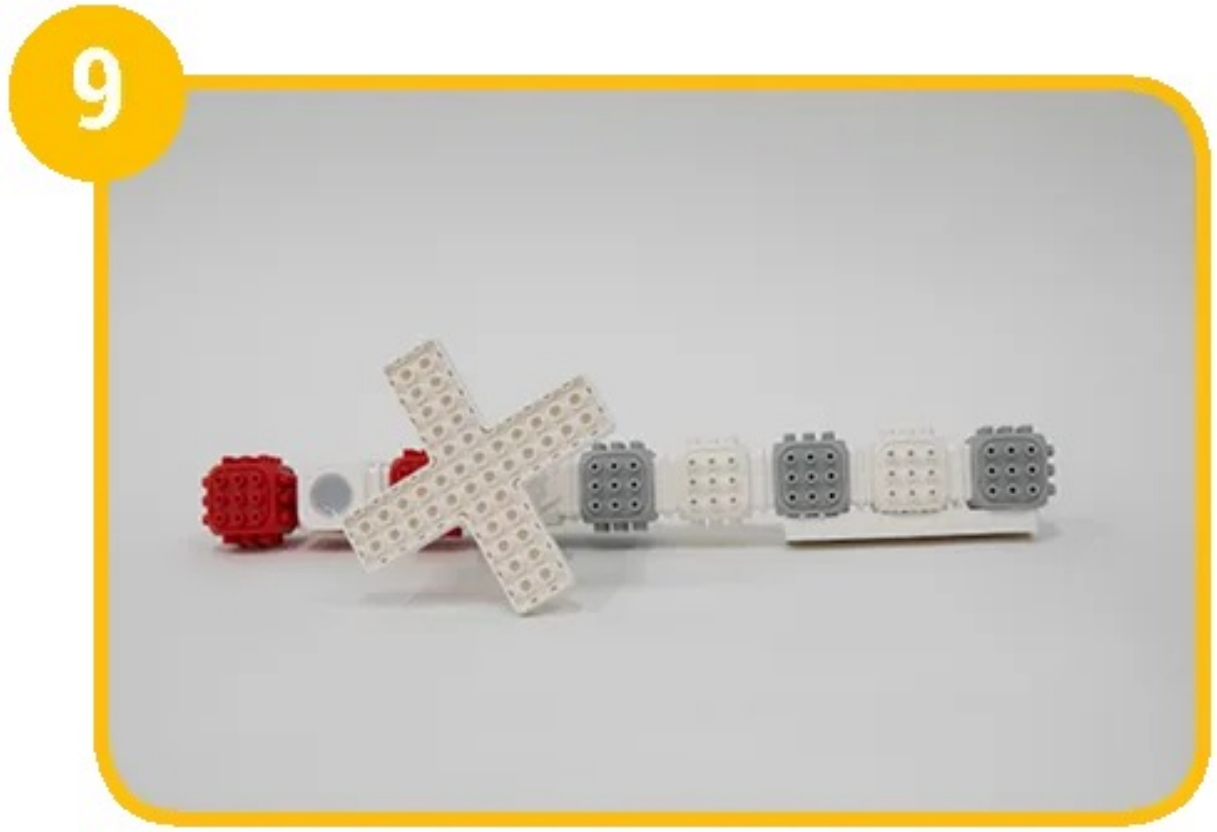


Шаг 8

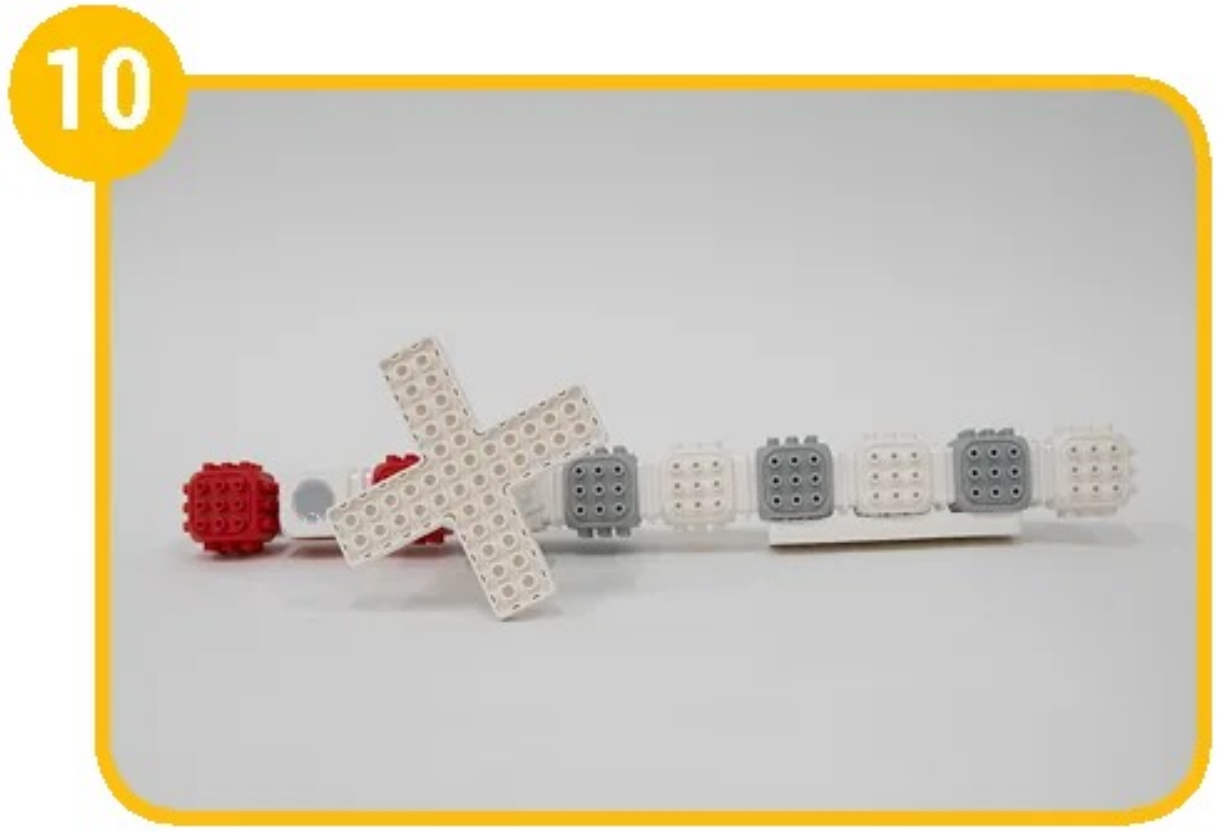


Пошаговая сборка

Шаг 9



Шаг 10



Пошаговая сборка

Шаг 11



Шаг 12



Схема программы

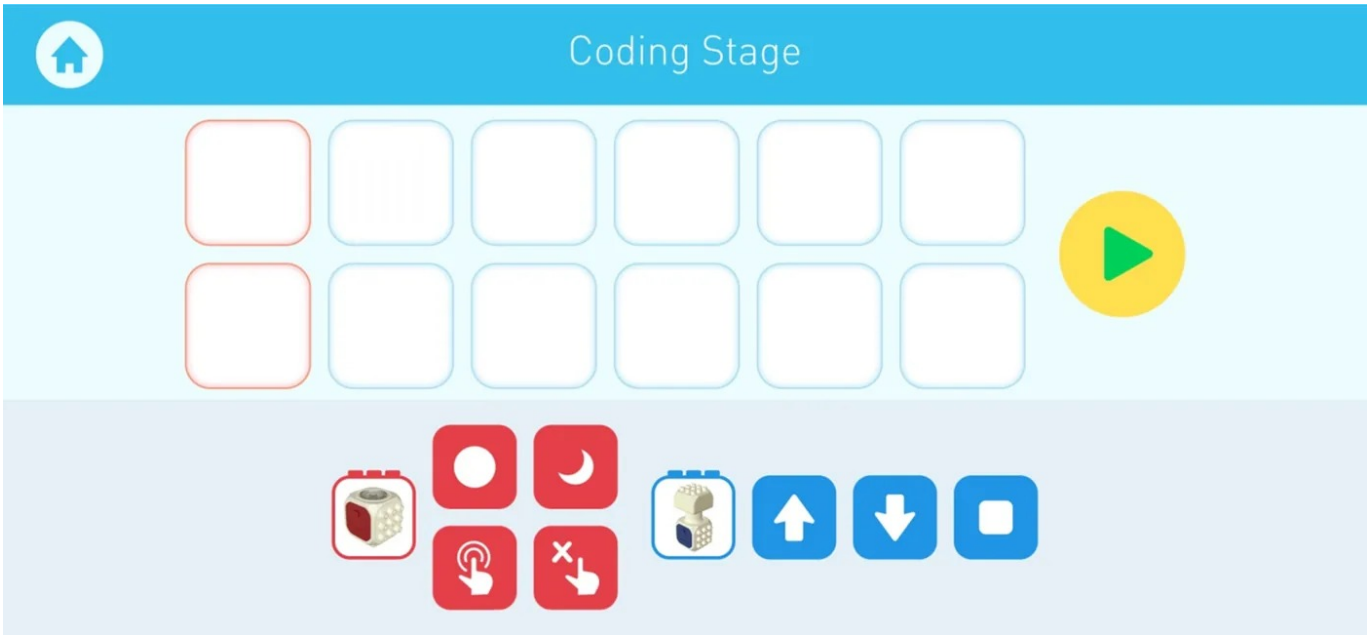


Русское пояснение программы дано на первой странице.

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.