Задание для занятия

Секретный сигнал подводной лодки



Соберите модель

Соберите игровую подводную лодку с датчиком освещённости и цветной подсветкой. Не погружайте электронные блоки в воду.

Программа и проверка

При свете включите фиолетовый цвет; в темноте покажите цвета радуги по порядку. Используйте бесконечный цикл для повторной проверки освещённости.

Вопрос для обсуждения

Почему сюжет о глубине реализуется изменением света, а не датчиком давления?

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.



Деталь типа 3 по фотографии

23 шт.



Белый соединитель

44 шт.



Пирамидальная деталь

4 шт.



Крестообразный 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



Пошаговая сборка

Шаг 17



Шаг 18



Пошаговая сборка

Шаг 19



Шаг 20

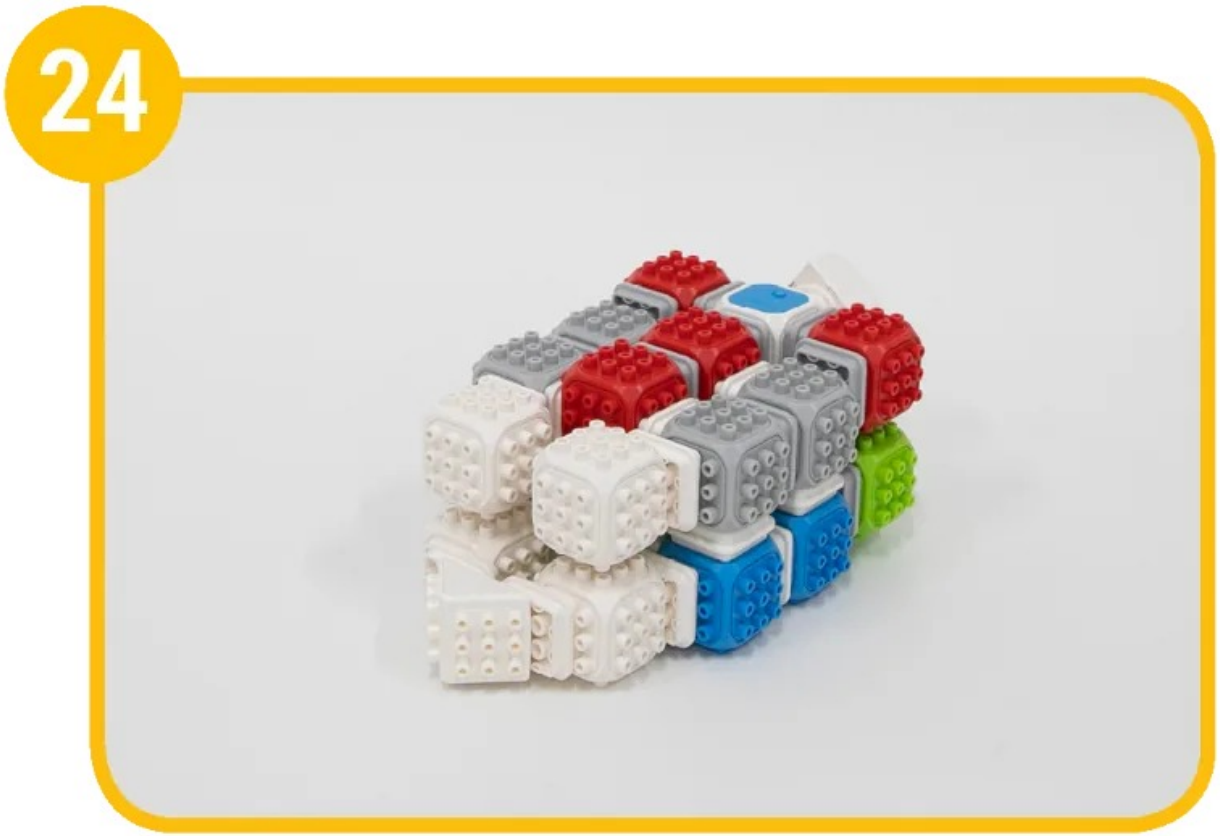


Пошаговая сборка

Шаг 21



Шаг 22



Пошаговая сборка

Шаг 23



Шаг 24



Пошаговая сборка

Шаг 25



Шаг 26



Пошаговая сборка

Шаг 27



Шаг 28



Пошаговая сборка

Шаг 29



Шаг 30



Пошаговая сборка

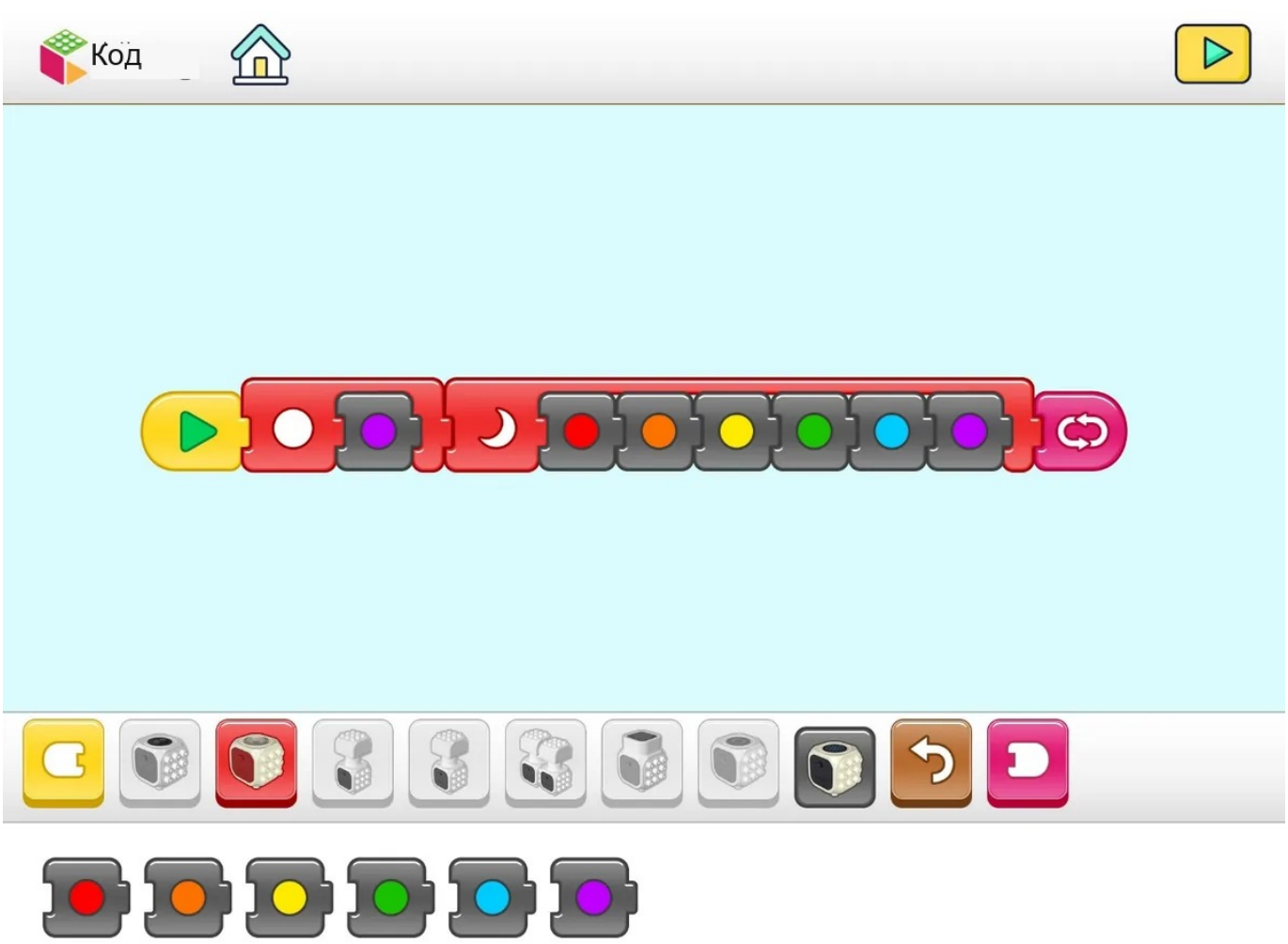
Шаг 31



Шаг 32



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.