


A1.06.01.- Ereigniskarte

Workshop-Titel	A1.06.01. Roboterprogrammierung
Ebene	A1
Dauer	3 Stunden
Ziele	Den Roboter dazu bringen, Geräusche zu machen, Text, Ton und Bilder auf seinem Bildschirm anzuzeigen und Objektbewegungsaufgaben erfolgreich auszuführen
Workshop-Ergebnisse	<p>1-Erlernen Sie die verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten des Schleifenblocks in Anwendungen, um ihn zu verstehen.</p> <p>2-Lernen, Text, Formen und Bilder auf dem Smart Brick des Roboters anzuzeigen</p> <p>3-Lernen Sie die Blöcke, mit denen der Roboter verschiedene Geräusche erzeugen kann</p> <p>4- Entwerfen des Roboters mit einem mittelgroßen Motor, damit der Roboter einen Gegenstand tragen kann</p> <p>5-Erlernen der Algorithmuslogik und der Blöcke, die der Roboter zum Tragen eines Objekts benötigt</p> <p>6-Lernen, die Distanz zu berechnen, die der Roboter benötigt, um ein Objekt zu tragen</p>
Notwendige Materialien	<p>1-Computer</p> <p>2-Lego Mindstorms Ev3 Roboterset</p>
Aktivitätsbeschreibung	der Registerkarte „Aktion“ des EV3-Programms ; großer Motor, Sound , Display , Ziegelstein Status Licht , Fluss Warten , Schleife , Warten über die Registerkarte „Steuerung“. Der Einsatz von Interrupt- Blöcken wird erlernt und veranschaulicht.
Zusätzliche Dokumente	 Müfredat ve Etkinlik Kartı 6.1.ek.pdf