


## A1.06.02.- Tapahtumakortti

<b>Työpajan otsikko</b>	A1.06.02. Robotin ohjelmointi
<b>Taso</b>	A1
<b>Kesto</b>	3 tuntia
<b>Tavoitteet</b>	Ultraääni Tehdään robotti, joka liikkuu törmäämättä esteisiin sensoreiden avulla
<b>Työpajan tulokset</b>	1- Yleiset anturit ja ultraääni Anturin toimintalogiikan oppiminen 2-Sovellus eri tarkoituksiin ultraääniantureilla
<b>Tarvittavat materiaalit</b>	1 - Tietokone 2-Lego Mindstorms Ev3 -robottisarja
<b>Toiminnan kuvaus</b>	EV3-ohjelman anturivälilehdellä ; ultraääni- anturi , virtaus Ohjauvälilehdeltä opetetaan odotus- ja silmukkalohkojen käyttöä ja esitetään esimerkkejä .
<b>Lisäasiakirjat</b>	 Müfredat ve Etkinlik Kartı 6.2.ek.pdf