

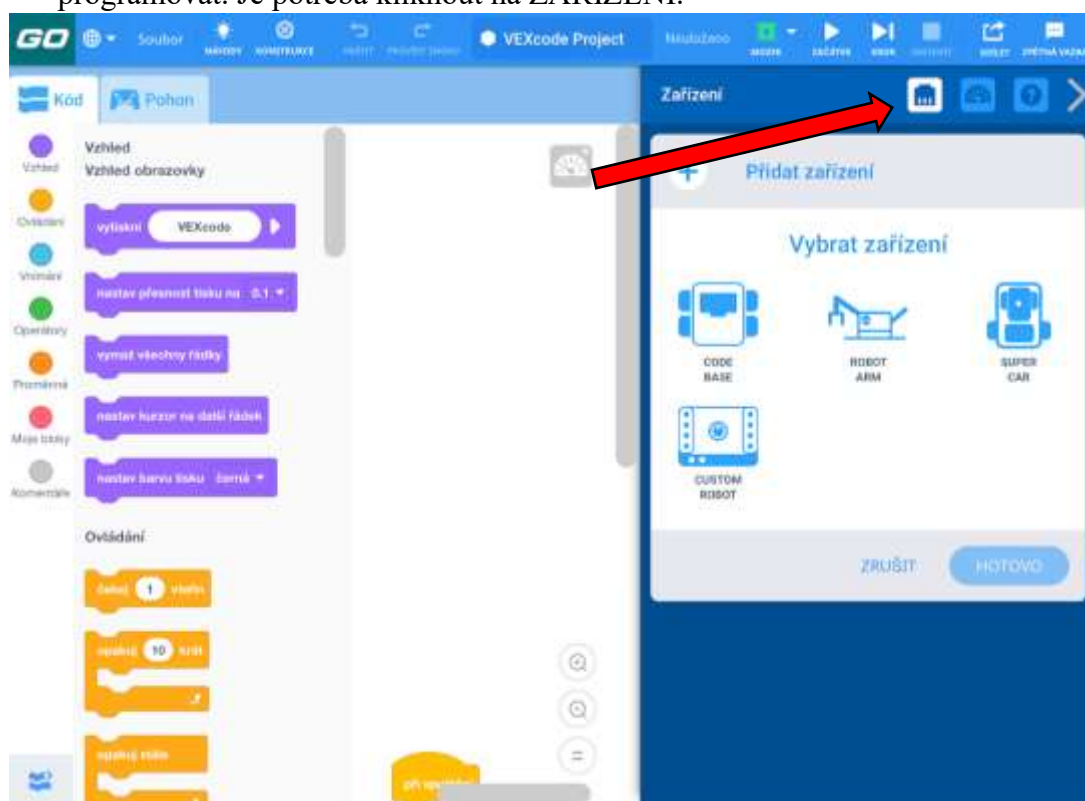
PRACOVNÍ LIST – VEX GO

Název	Robot VEX GO (CODE BASE) – Závodní okruh
Autor	Jakub Machel
Škola	ZŠ Neplachovice

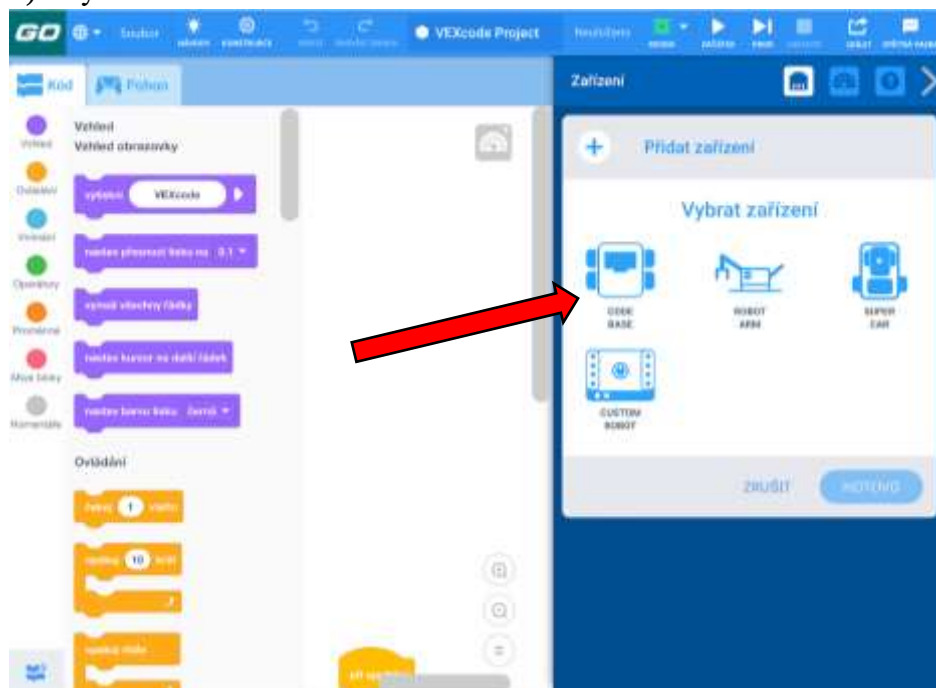
Zadání:

Naprogramuj robota tak, aby dvakrát projel závodní okruh a na konci se otočil do protisměru.

- 1) Abychom se dostali k možnosti programování robota, které nám umožňuje prostředí SCRATCH, je potřeba nejprve v aplikaci nastavit, kterého konkrétního robota budeme programovat. Je potřeba kliknout na ZARŽENÍ.



2) Vybereme zařízení CODE BASE.



!!! DŮLEŽITÉ !!!

Roboti stavebnice VEX GO bohužel ne vždy úplně přesně zvládnou naprogramované kroky přesně. Je proto nutné naprogramování neustále kontrolovat a v případě potřeby upravovat vzdálenosti a úhly otočení.

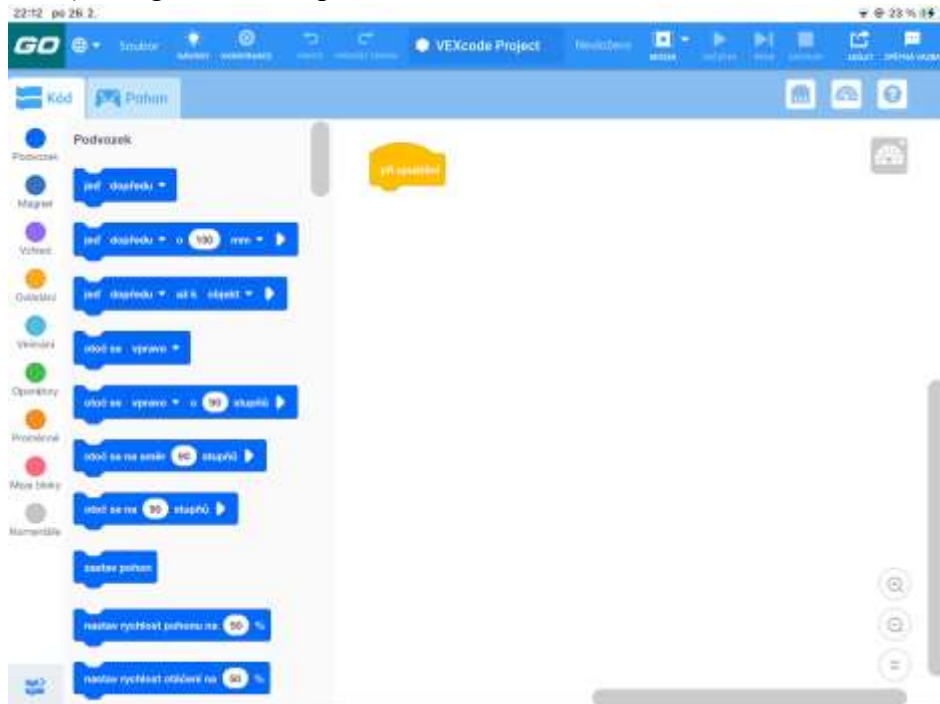
Je také vhodné robota lehce upravit tak, aby se zvýšil kontakt s podložkou a vymezily se kola. Robot se tak lépe pohybuje a vykonané pohyby jsou přesnější.

Je také vhodné oproti původnímu návodu vyvýšit baterii robota tak, aby se při každém nabíjení nemusela konstrukce rozebírat.

Příklad změny sestavení vozítka:



3) Programování v prostředí SCRATCH

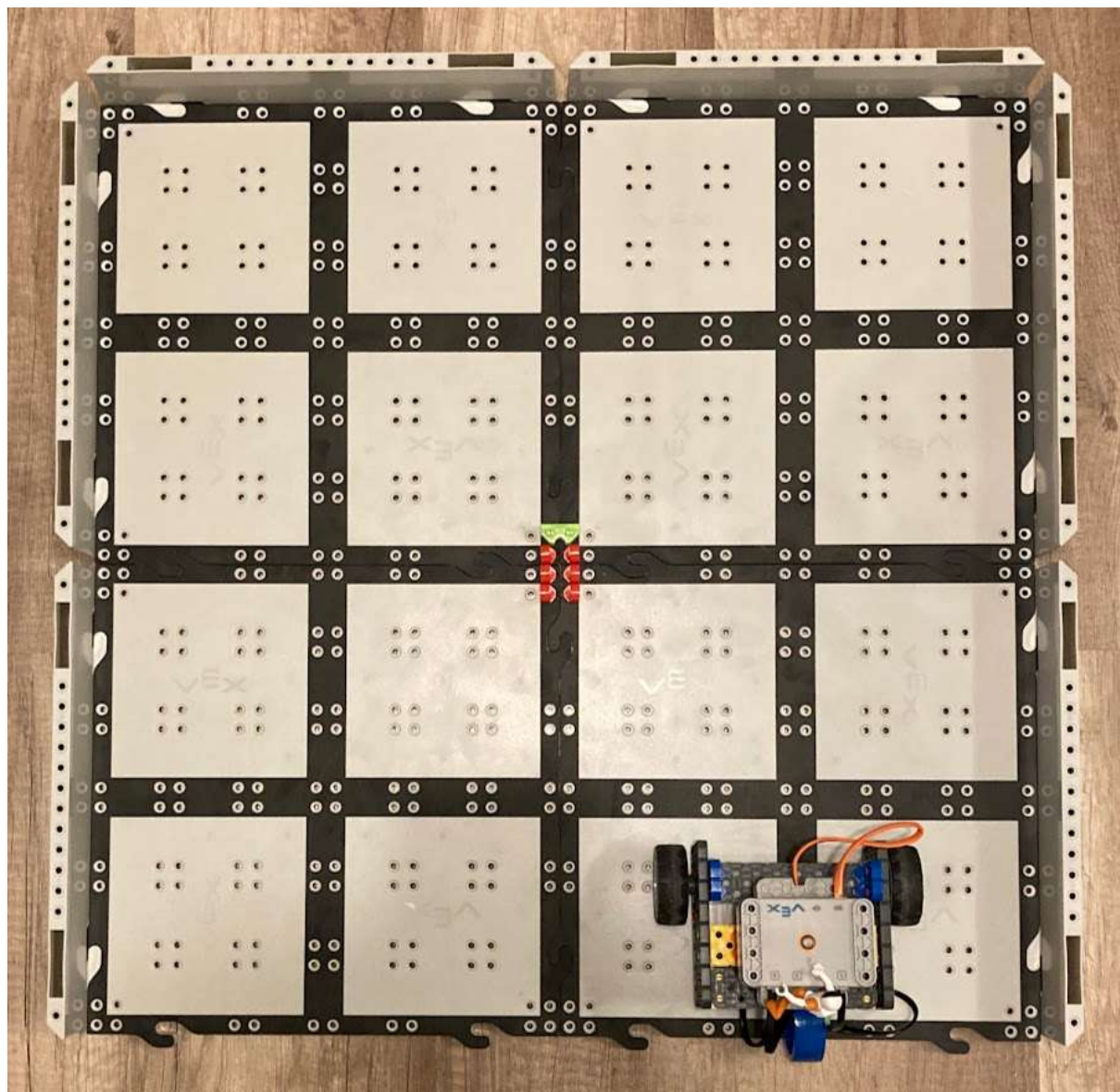


Na úvod je dobré přenastavit si rychlost otáčení a rychlost pohonu a nastavit směr pohonu na 0 stupňů.

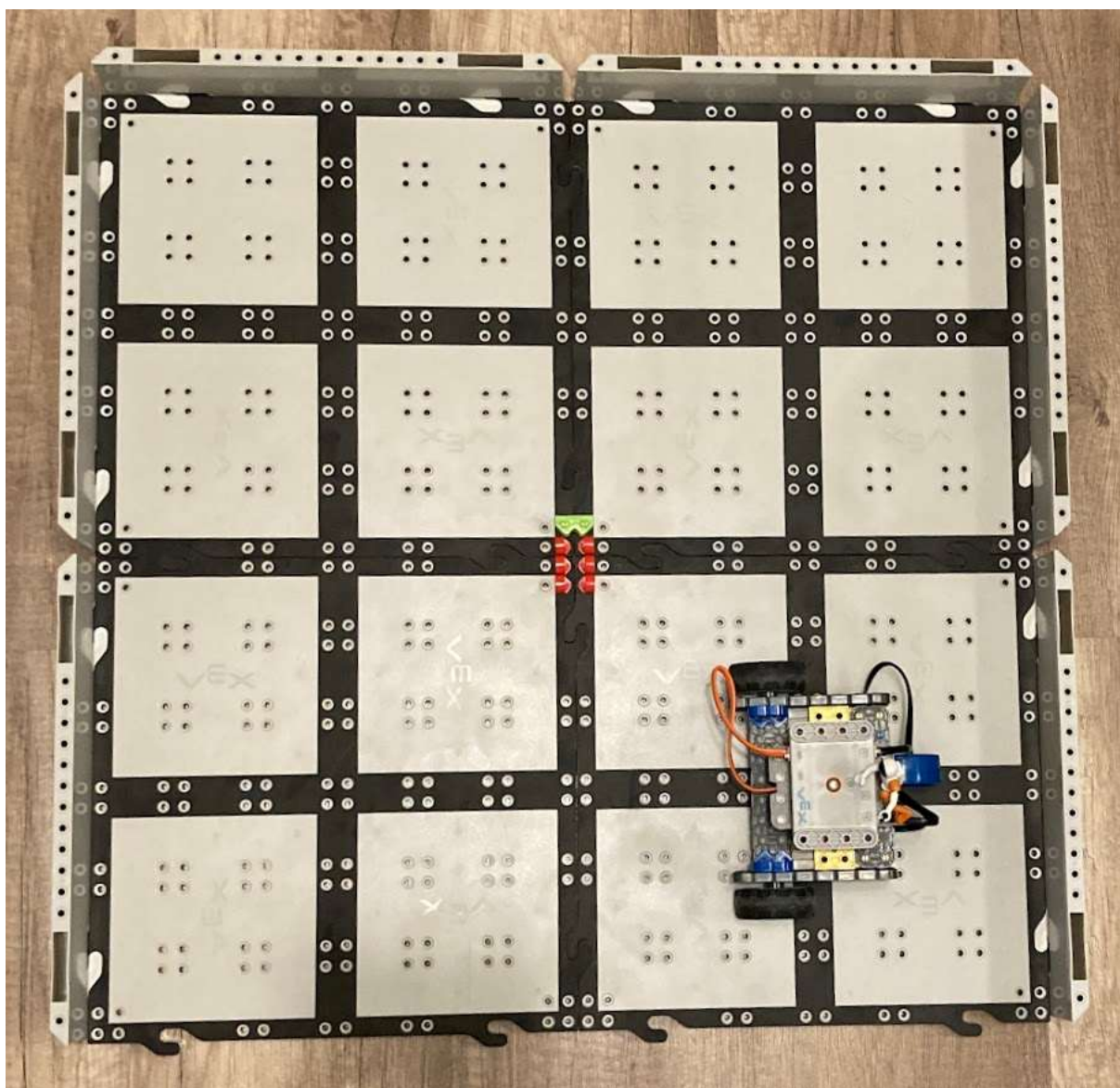
Pro další splnění tohoto úkolů je dostačující práce s podvozkem a příkazy jed' a otoč se.

4) Vytvořená trasa pro pohyb robota

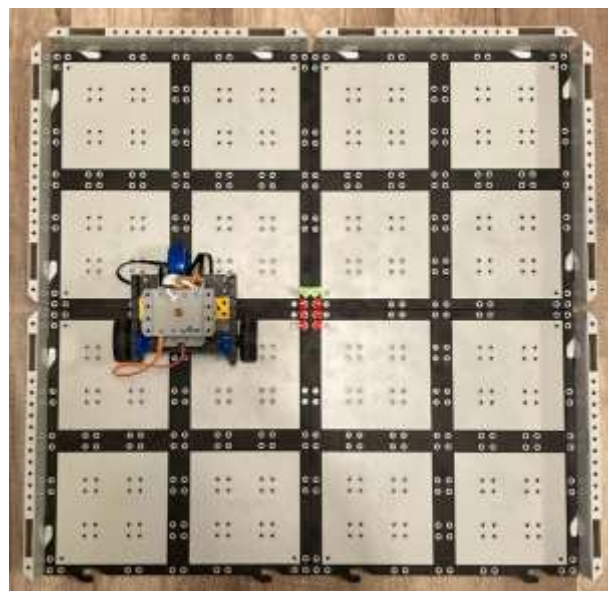
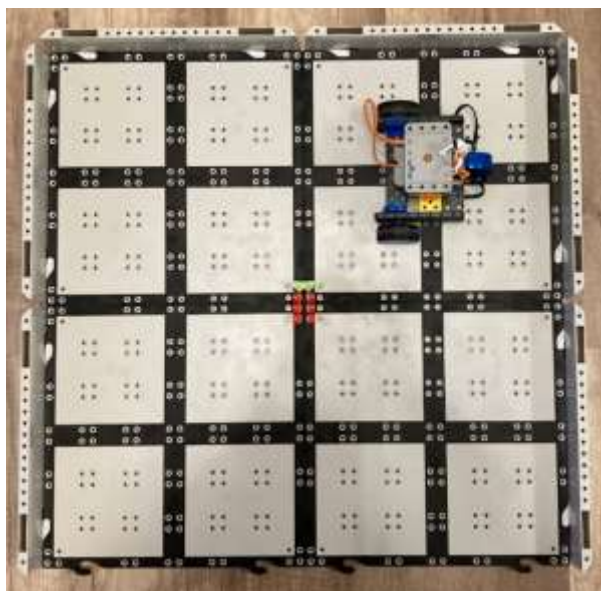
START



cíl



Průběh:



ŘEŠENÍ – KÓD SCRATCH

