

Kulgurimissioon



Sissejuhatus

Robotite üks ülesanne on koguda informatsiooni kohtades, kus inimestel on ohtlik viibida. Lisaks ekstreemsetele tingimustele võib inimese saatmine nendesse kohtadesse olla ka ülemäära kallis. Kuule või Marsile on odavam lähetada robot, kui inimene.

Sinu ülesanne on saata valgusanduriga robot andmeid koguma. Robot peab sõitma üle värvidega mati, kus on sinine, roheline, must, punane, beež, tumekollane ja valge värv. Esimese sammuna mõõdame matilt, kui palju peegeldab iga värv valgust. Ava arvutis töölehega kaasas olnud fail “Graafiku_lugemine.ev3”. Seejärel avaneb LEGO MINDSTORMS EV3 programm.



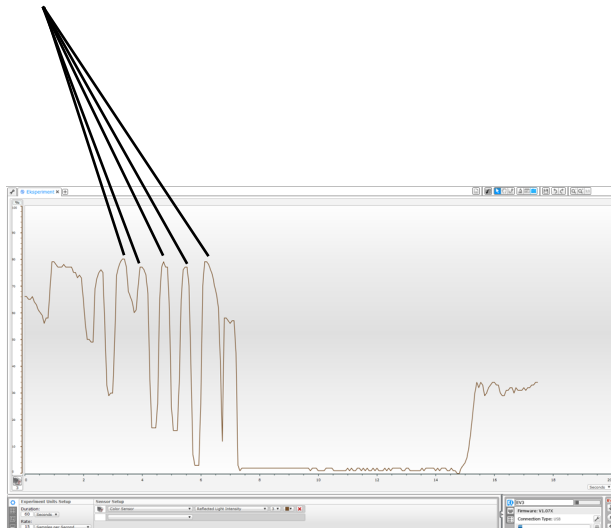
Teine osa - värvide väärtused

Kirjuta protsendides värvide väärtused:

- must -
- sinine -
- roheline -
- valge -
- beež -
- punane -
- tumekollane -

Nüüd peab hakkama robot ka iseseisvalt andmeid koguma. Mine tagasi EV3 programmi ning jälgi juhiseid, kuidas panna robot sõitma ja samal ajal andmeid koguma. Lisaks näidatakse, kuidas neid andmeid robotist kätte saada.

Ilmselt said alloleva pildiga sarnase graafiku. Pane tähele, et iga värvitriibu vahel on ka valge paberileht ning see aitab sul eristada, kus üks värv lõppes ja järgmine algas.



Värvide järjekord oli:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.