

2.2 ХИЧЭЭЛ

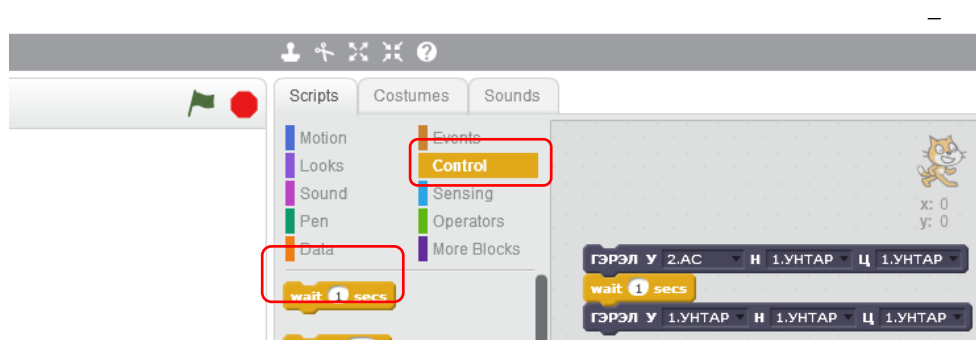
СКРАТЧ орчны

“Микро-Лион” робот програмчлал

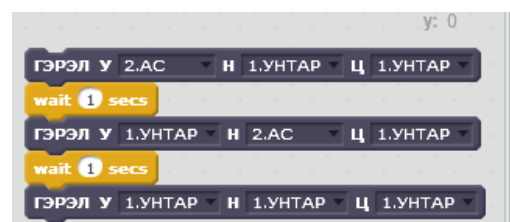
Даалгавар 2.2.1. СКРАТЧ програмчлалын орчинд МИКРО ЛИОН роботын удирдлагын төхөөрөмжийн улаан гэрлийг асаах програмыг бичицгээе.



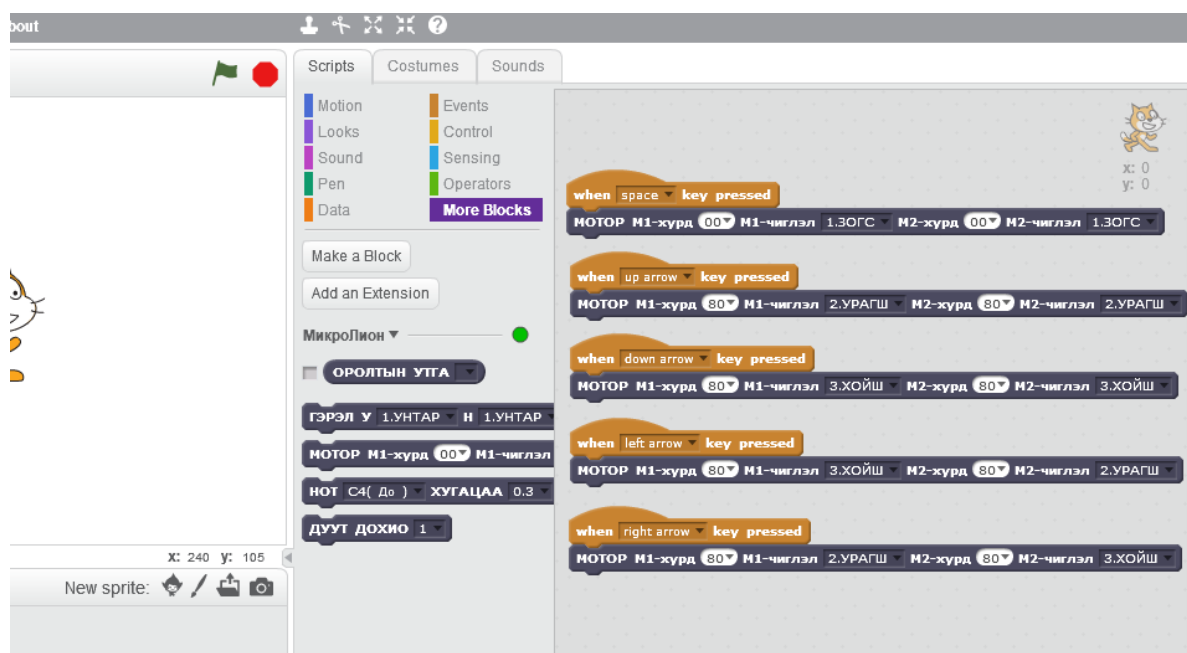
Даалгавар 2.2.2. СКРАТЧ програмчлалын орчинд МИКРО ЛИОН роботын удирдлагын төхөөрөмжийн Улаан гэрлийг 1 секунд асаагаад унтраах програмыг бичицгээе.



Даалгавар 2.2.3. Улаан гэрлийг 1 секунд асаасны дараа Ногоон гэрлийг 1 секунд асаагаад унтраах програмыг бичицгээе.

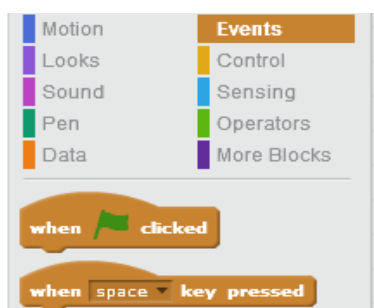


Даалгавар 2.2.4. СКРАТЧ програмчлалын орчинд “МИКРО ЛИОН” ТАНК роботын удирдлагын програмыг бичицгээе.



Дараах алхмуудын дагуу ажиллаарай. Үүнд:

1. СКРАТЧ програмчлалын орчны Event-ийн **when_space_key_pressed** товчлуурыг сонгож, товчлуур дээр компьютерын хулганын зүүн товчийг дарсан чигээр нь бичвэрийн талбарт гулгуулан зөөнө. (Таван ширхэг товчлуурыг оруулаарай.)
2. **when_space_key_pressed** товчлуур тус бүрийн суман дээр дарж **up arrow, down arrow, right arrow, left arrow** гэсэн 4 сонголтыг тохируулна.



3. СКРАТЧ програмчлалын орчны **More Blocks**-ийн **DC МОТОР** блокийг сонгож, товчлуур дээр компьютерийн хулганын зүүн товчийг дарсан чигээр нь бичвэрийн талбарт гулгуулан зөөнө.



4. Доорх зурагт өгсөн тохиргооны дагуу блок бүрийн оролтын утгыг сонго.

Жишээлбэл: up arrow: МОТОР-М1 хурд 80, М1 чиглэл УРАГШ.. мэт

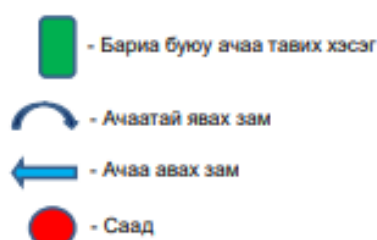


5. Компьютерын гар дээрх сүмнүүдыг ашиглан роботыг хойш, урагш, баруун, зүүн гэсэн 4 чиглэлд удирдаарай. Space товчлуурыг ашиглан роботыг зогсооно.



ДААЛГАВАР 2.2.5. Ачаа өргөгч роботыг тэмцээн:

- ❖ **Баг:** 2 гишүүнтэй
- ❖ **Оролцох багууд:** 2 баг өрсөлдөнө
- ❖ **Дүрэм:** Багийн нэгдүгээр гишүүн роботын явах хэсгийг удирдана. Хоёрдугаар гишүүн роботын өргөх хэсгийг удирдана. 3 минутын хугацаанд 2 баг саадыг тойрч ачааг зөөж уралдана.
- ❖ **Ялалт:** Түрүүлж 2 ачааг давхарлаж тавьсан баг цэвэр ялна. Цэвэр ялалт гараагүй тохиолдолд оноогоор дүгнэнэ.
- ❖ **Оноо:** Саадыг ачаатайгаар сүлжих болгонд 1 оноо. Ачааг байрлуулахад 5 оноо.
- ❖ **Шаардагдах чадвар:** Багаар ажиллах, Тэнцвэр, Баримжаа мэдрэмж, Хурд
- ❖ **Талбай:** Хэрвээ роботууд бөмбөгөнд хүрэлгүй 5 секунд болсон тохиолдолд тоглолтыг зогсоож, дахин эхлүүлнэ.
- ❖ Бусад тохиолдолд шүүгчийн шийдвэрээр хожлыг тодорхойлно.



Доорх QR кодыг уншуулаад хичээлийн гарын авлагын



Tank_QR

