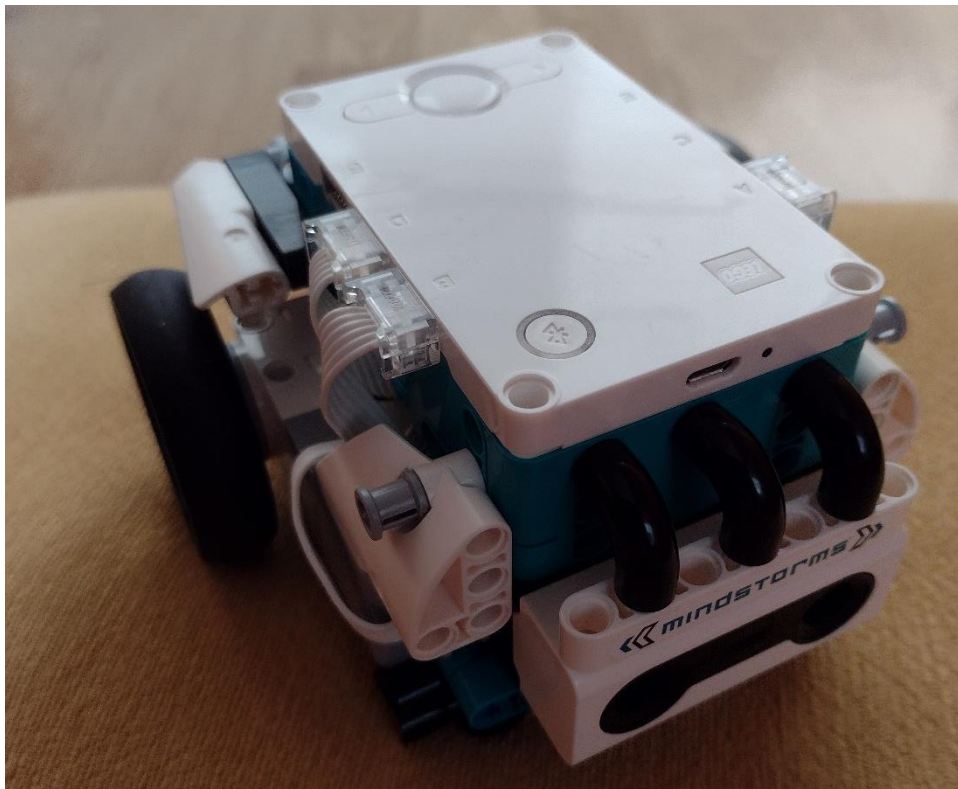
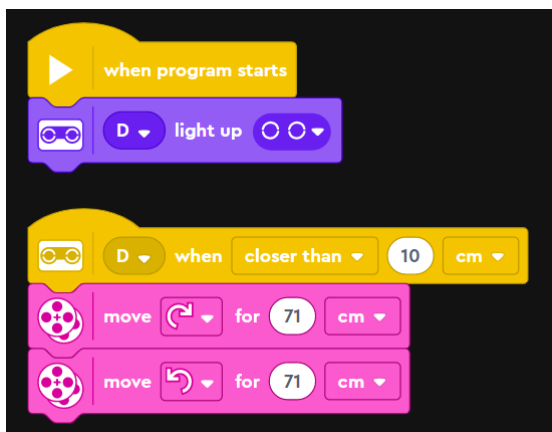


Projekt Tricky

Postavíme robota Tricky podľa stavebného návodu. Vyzerá takto:

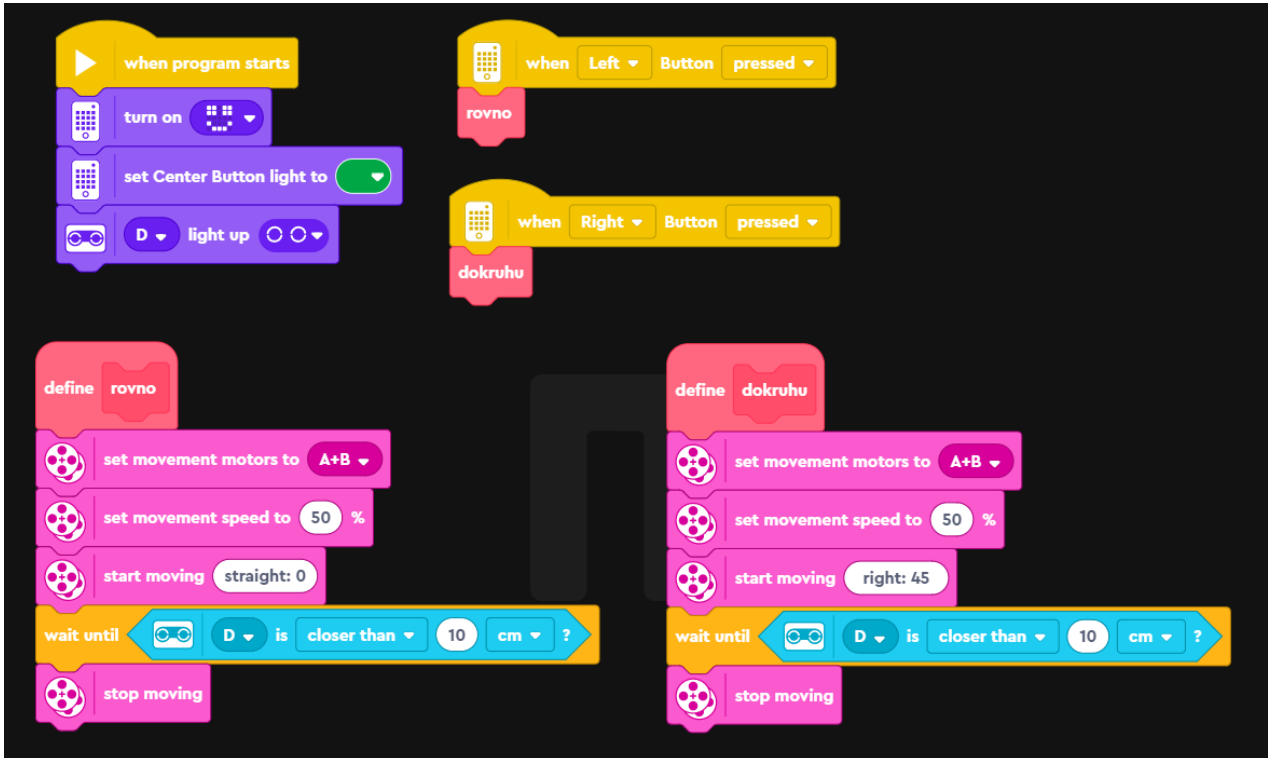


Základný program, ktorý je k dispozícii:



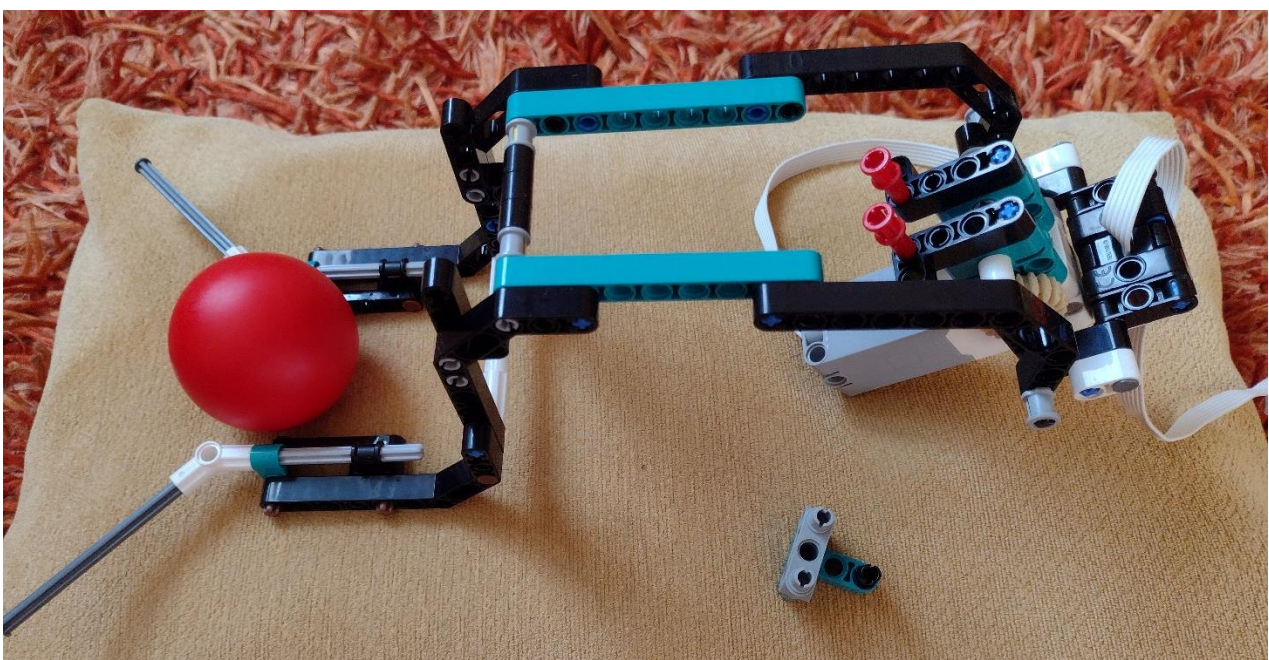
Po štarte sa rozsvietia robotove oči (senzor vzdialenosti) a ak sa pred nimi ocitne prekážka vo vzdialenosti menšej ako 10 cm, robot sa zatočí doprava a potom doľava.

Môžeme vyskúšať aj takýto program, v ktorom po stlačení ľavého tlačidla ide Tricky rovno a po stlačení pravého tlačidla ide do kruhu:

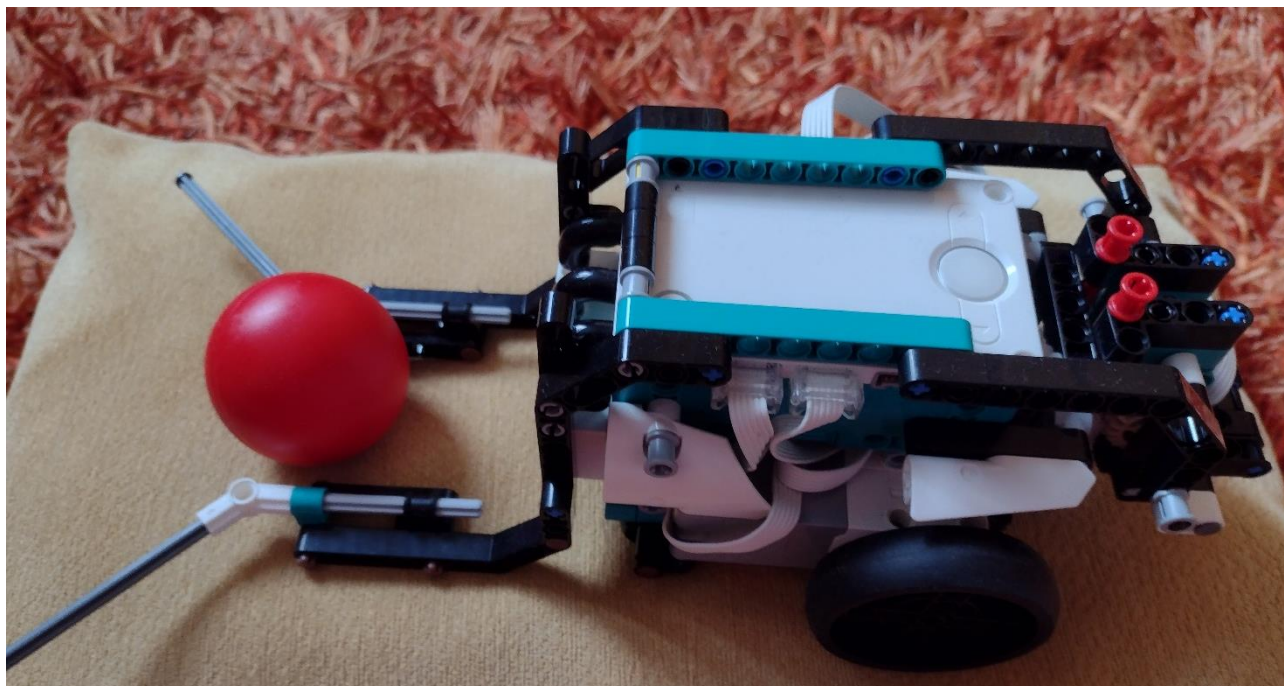


Úloha Basketbal hero

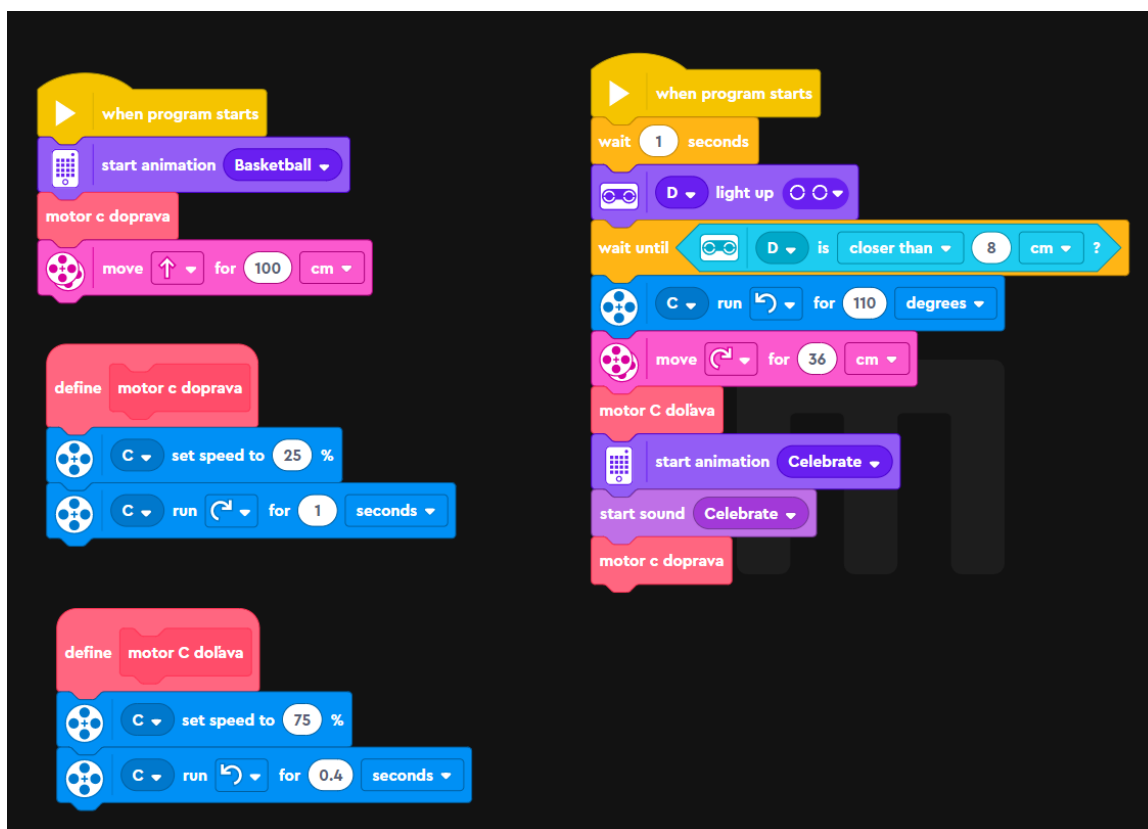
Postavíme nadstavbu pre Trickyho:



Nadstavbu namontujeme na Trickyho:



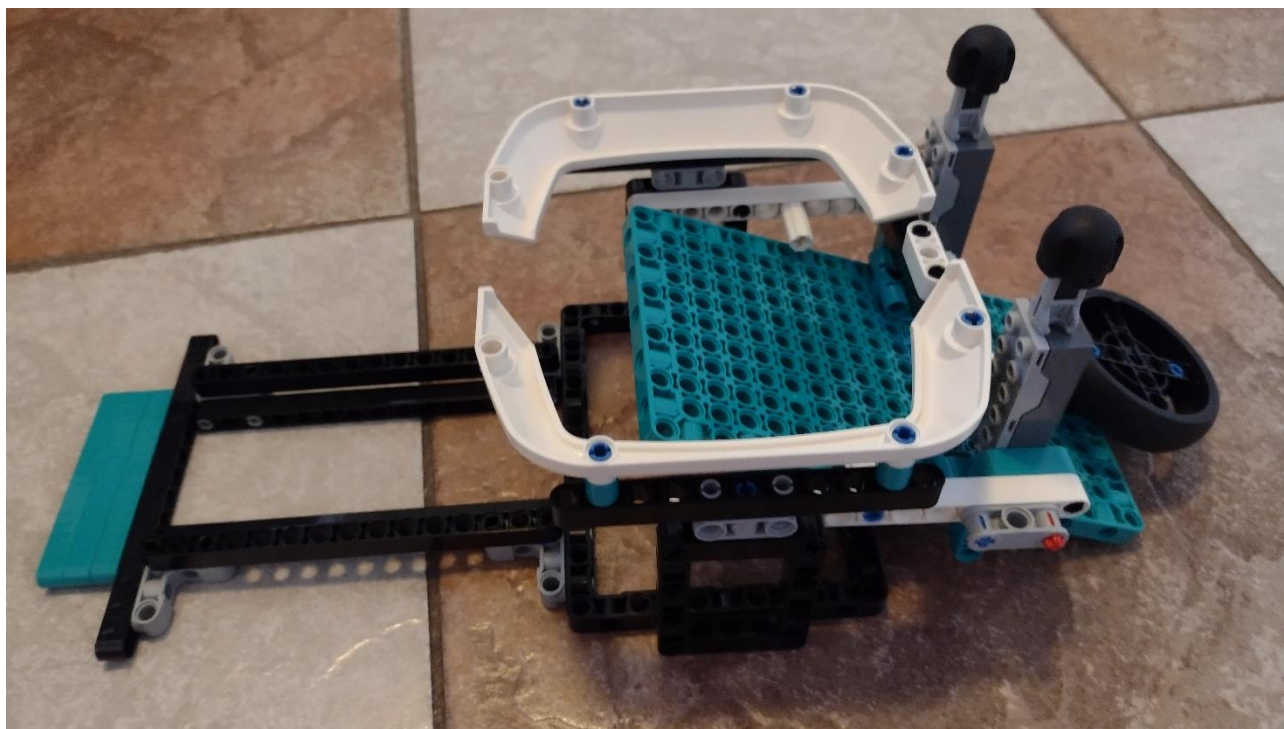
Vyskúšame takýto program:



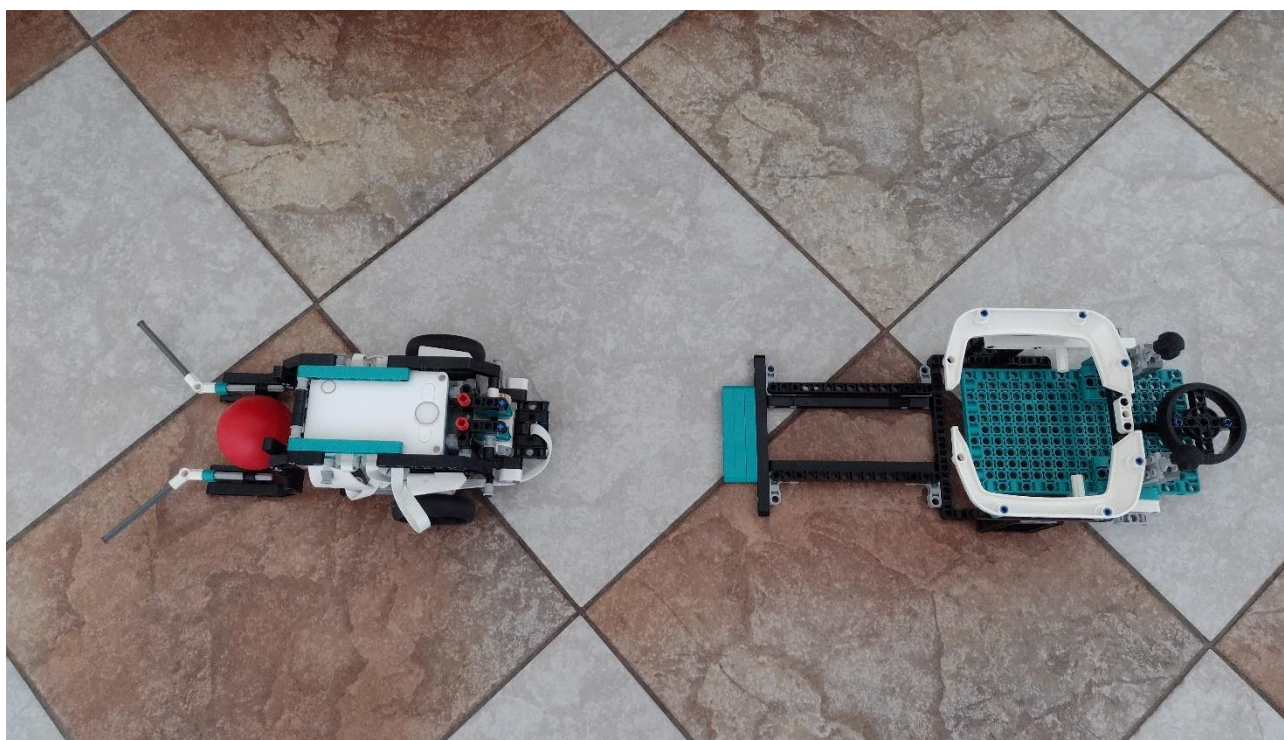
Motor C je motorček, ktorý hýbe nadstavbu. Kolesá sú ovládané motormi A,B. Po štarte sa Tricky rozbehne vpred a ak nájde pred sebou loptičku, uchopí ju, zatočí sa s ňou a odhodí ju.

Úloha Slam dunk!

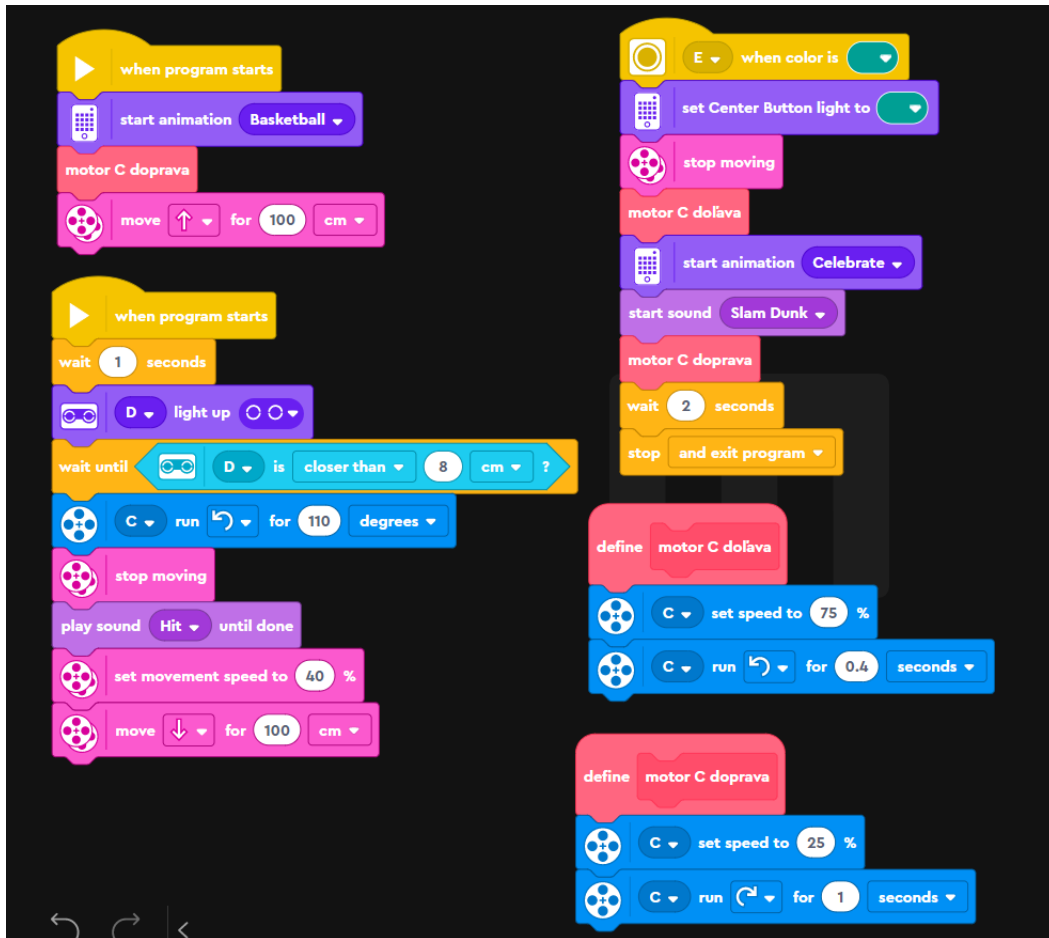
Postavíme odpaľovaciu rampu s basketbalovým košom:



Umiestnime rampu, Trickyho a loptičku na jednu priamku takto:



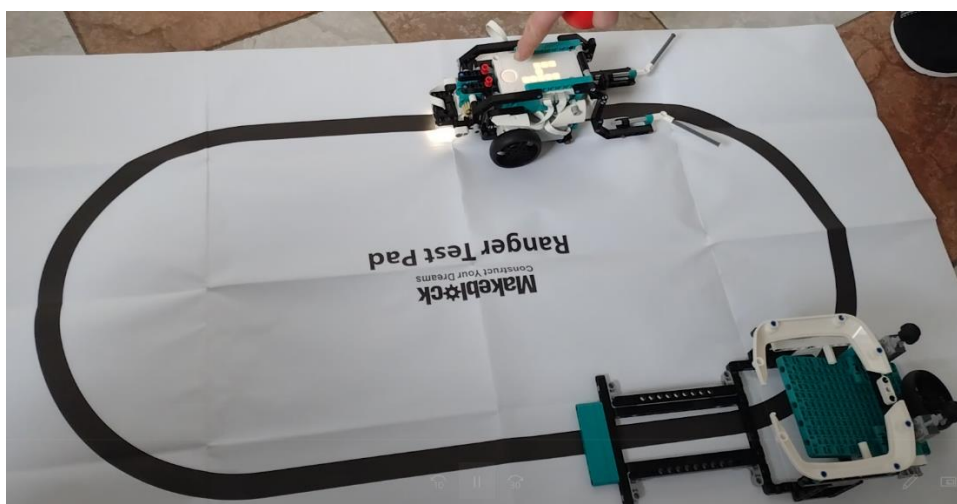
Vyskúšame nasledujúci program:



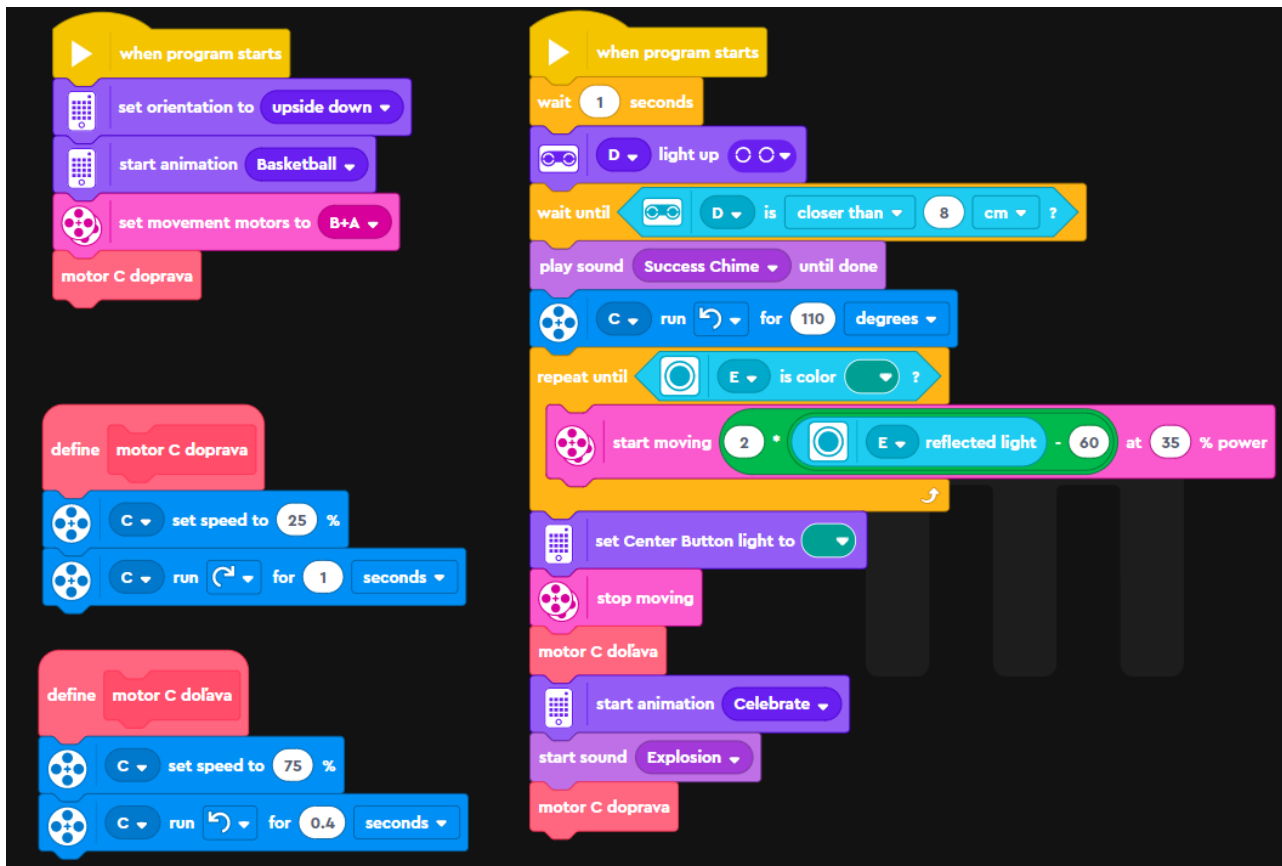
Tricky po uchopení loptičky začne cúvať, až jeho senzor farby zachytí tyrkysovú farbu, ktorá je na rampe. Potom sa zastaví a hodí loptičku do koša. Loptička aktivuje odpaľovaciu rampu, z ktorej vyletia 2 strely.

Úloha Follow the line

Trickyho postavíme na dráhu s čiernou čiarou. Na iné miesto čiary umiestnime odpaľovaciu rampu.



Do Trickyho nahráme nasledujúci program:



Tricky po štarte programu čaká, kedy sa pred jeho senzorom vzdialenosti objaví nejaký predmet. Ukážeme mu červenú loptičku a položíme ju hneď medzi jeho chápadlá. Tricky ju uchopí a začne sa hýbať po čiernej čiare. Keď jeho senzor farby nájde tyrkysovú farbu, Tricky sa zastaví a vyhodí loptičku. Loptička po dopade na odpaľovaciu rampu aktivuje strely.

