



Όνοματεπώνυμο ομάδας:

.....

.....

.....

Αρχικά ας βρούμε προς ποια κατεύθυνση θα πρέπει να γυρνάει

ο κινητήρας για να πηγαίνει το αυτοκίνητο μας μπροστά.

όταν στο γίνει κλικ

κατεύθυνση κίνησης προς τα εδω

κινητήρας ενεργός για 1 δευτερόλεπτα

1

Φτιάξτε ένα σενάριο σαν αυτό και δοκιμάστε τις 2 διαφορετικές κατευθύνσεις (**προς τα εδω** και **προς τα εκεί**). Ποια από τις δυο

στέλνει το αυτοκίνητο μας μπροστά;.....

2



Γυρίστε το αυτοκινητάκι ανάποδα και παρατηρήστε τον κινητήρα. Πως περιστρέφεται με την κατεύθυνση «**προς τα εδω**»; Ζωγραφίστε ένα βέλος στον διπλανό κινητήρα για να δείξετε την κατεύθυνση.

Ένας άλλος τρόπος για να κάνουμε τον

κινητήρα να ενεργοποιηθεί για κάποια

όταν στο γίνει κλικ

περίμενε 1 δευτερόλεπτα

δευτερόλεπτα είναι χρησιμοποιώντας την εντολή

«**περίμενε**». Βάλτε τις εντολές που βλέπτε στην

κινητήρας ενεργός

κινητήρας ανενεργός

σωστή σειρά και αλλάξτε λίγο την εντολή περίμενε, ώστε

το αυτοκινητάκι να πηγαίνει μπροστά για 2

κατεύθυνση κίνησης προς τα εκεί

δευτερόλεπτα.

4

όταν στο γίνει κλικ

κατεύθυνση κίνησης προς τα εκεί

ισχύς κινητήρα 100

κινητήρας ενεργός για 1 δευτερόλεπτα

Εκτός από την κατεύθυνση, μπορούμε να ορίσουμε και την δύναμη

του κινητήρα. Η μέγιστη δύναμη είναι το 100 και η

ελάχιστη το 0. Χρησιμοποιήστε ένα σενάριο σαν το

διπλανό και βρείτε ποια είναι η ελάχιστη δύναμη με την οποία μπορεί να κινηθεί το αυτοκίνητο μας.....

5

Χρησιμοποιήστε τις εντολές που

φαίνονται δίπλα για να προγραμμα-

τίσετε το αυτοκινητάκι ώστε να συ-

μπεριφέρεται ως εξής: Να ξεκινάει

να κινείται μπροστά μέχρι να βρει ε-

μπόδιο στα 30 εκατοστά και μετά να

σταματάει.

όταν στο γίνει κλικ

περίμενε ώσπου

απόσταση ημή αισθητήρα

< 30

κινητήρας ενεργός

ισχύς κινητήρα 80

κινητήρας ανενεργός

κατεύθυνση κίνησης προς τα εκεί