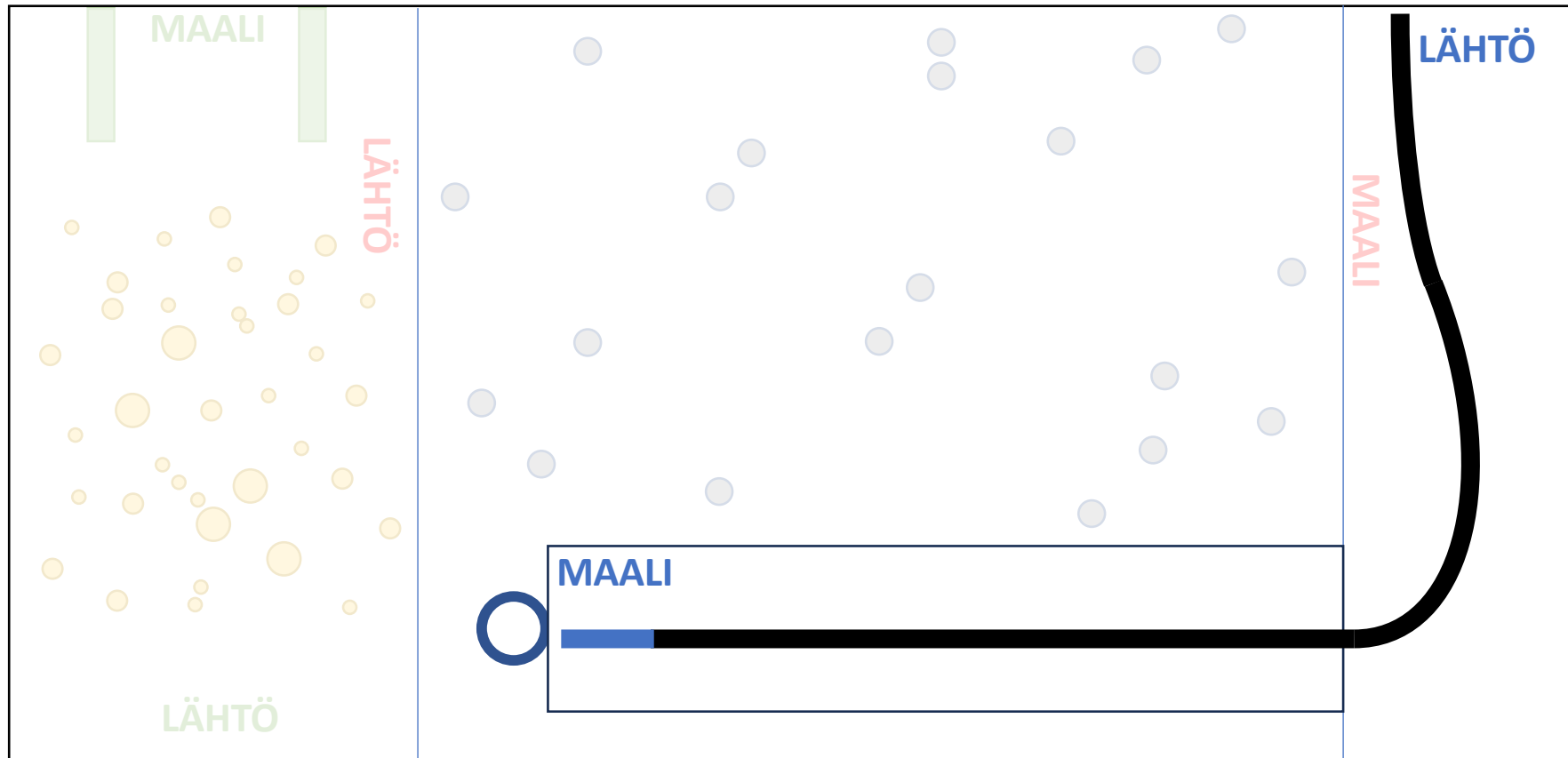


TEHTÄVÄ 3, Viiva

Ohjeet: Moottoripari, Silmukka ja "If – Then – Else" -ehtolause



1. Ohjelmoi robotti kulkemaan viivaa pitkin lähdöstä maaliin.
2. Miten saat robotin pysähtymään maalissa





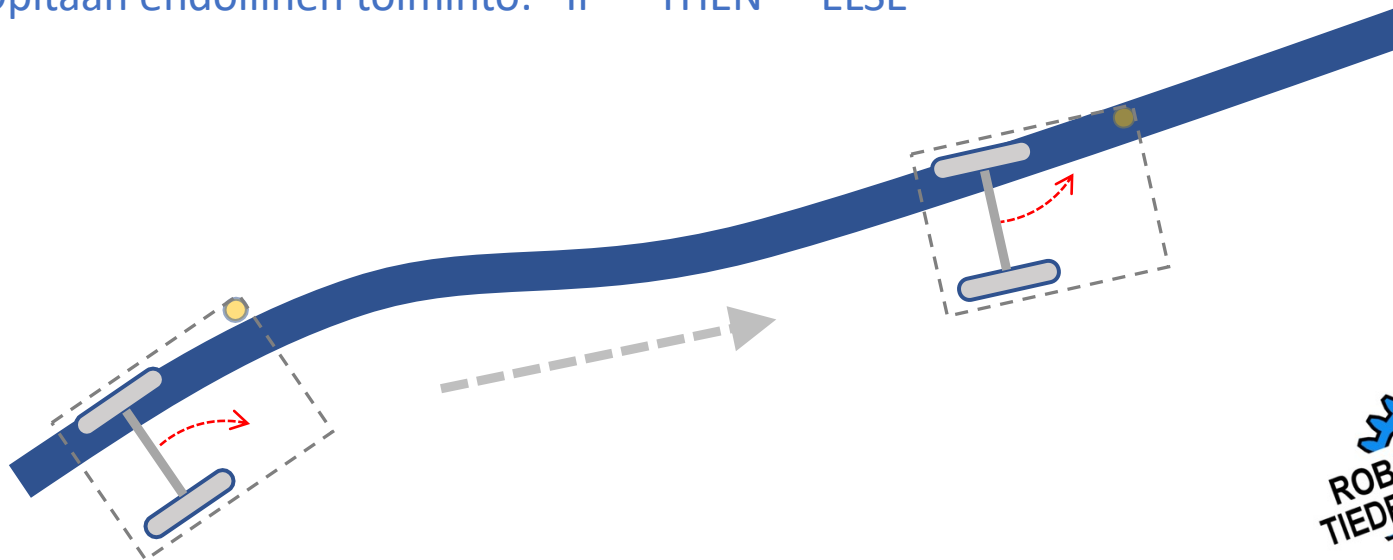
Spike Scratch

HELPPO VIIVANSEURANTA

Tehdään yksinkertainen viivanseuranta. Jos robotin vasen värianturi näkee valkoista, sen tulee kaartaa oikealle. Muuten robotti kaartaa aina vasemmalle.

Ehdollisessa toiminnossa määritellään mitä tehdään jos annettu ehto täyttyy ja mitä tehdään jos se ei täyty.

Opitaan ehdollinen toiminto: IF - THEN - ELSE





MOOTTORIPARI

Spike Scratch

Spike Scratch ohjelmoinnissa moottorit pitää nimetä ja haluttu nopeus pitää kertoa ennen kuin niitä voi käyttää.

Esimerkkiohjelma:

Moottoripari on eniten käytetty tapa ohjata LEGO-robottien liikkumista.



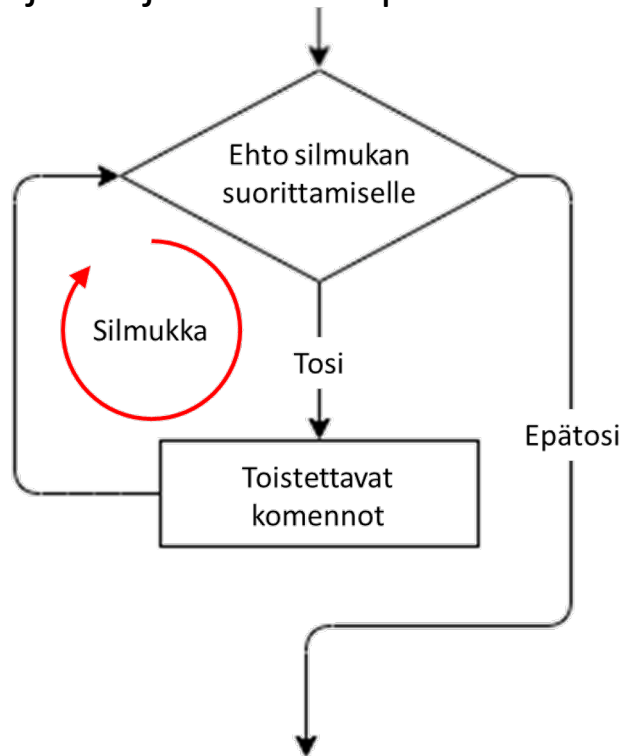


Spike Scratch

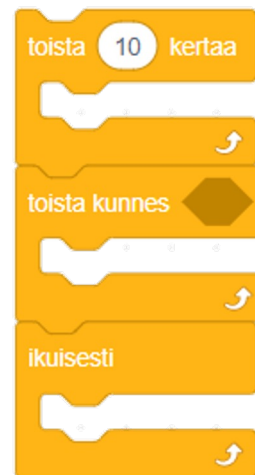
KÄSKYJEN TOISTAMINEN, MITEN TEHDÄÄN OHJELMAAN SILMUKKA

Silmukassa on kaksi osaa,
toistettavat komennot ja ehto.

Kun ehto ei enää täyty,
ohjelma jatkaa eteenpäin.



Komennot:



Esimerkkiohjelma:





LEGO education

Spike Scratch

EHDOLLINEN TOIMINTO IF - THEN - ELSE

Komennot:



Esimerkkiohjelma:

