

# РАБОТА С **LEGO** **MINDSTORMS EV3**

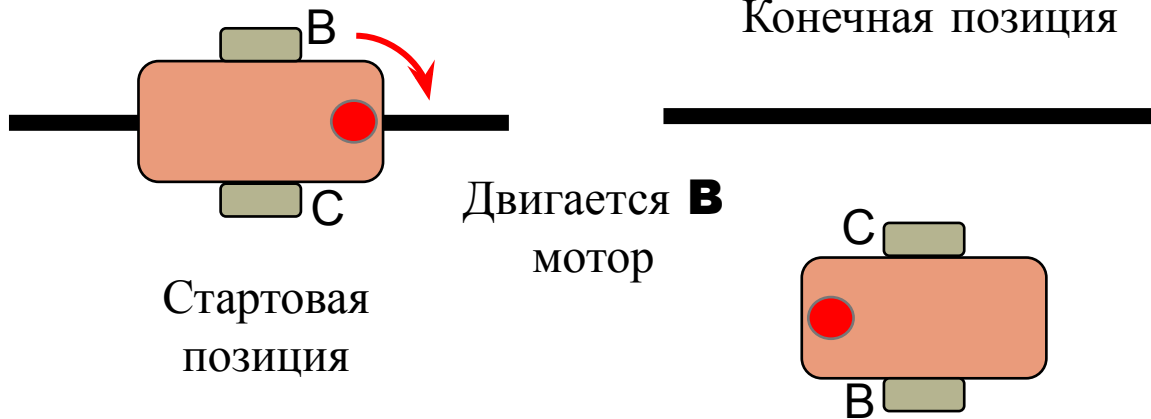
## ЗАДАНИЕ № **2** ОСНОВЫ ПОВОРОТА

# СТРУКТУРА ЗАДАНИЯ

- 1.** Изучение поворота робота на желаемые градусы
- 2.** Изучение разницы между поворотом на месте и одним колесом
- 3.** Изучение двух разных типов поворота
- 4.** Выполнение итоговых заданий по данной теме

# ПОВОРОТ НА МЕСТЕ ДВУМЯ И ОДНИМ ДВИГАТЕЛЕМ

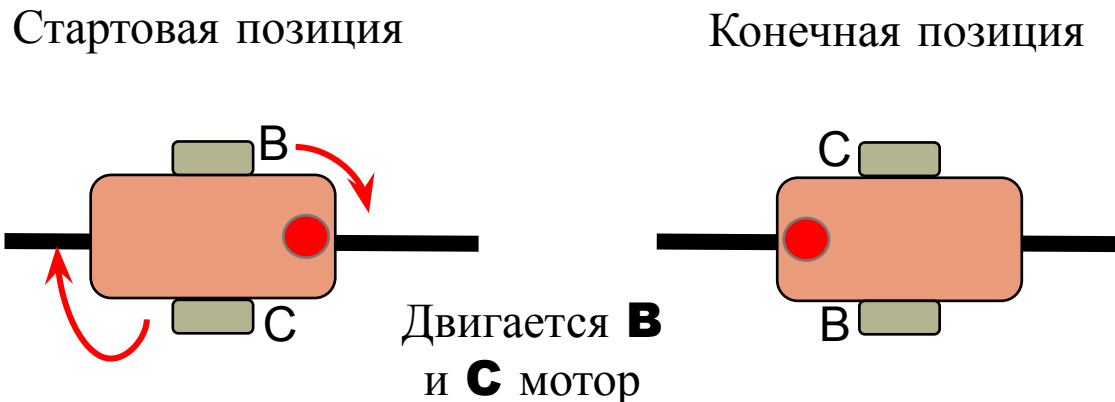
## 180 градусов одним двигателем



Обратите внимание где остановился робот на обеих картинках, после поворота на **180** градусов.

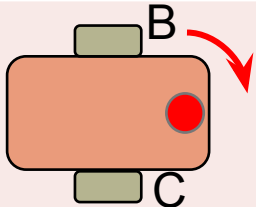
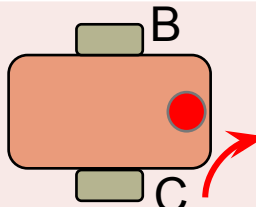
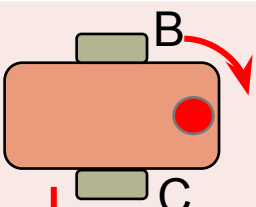
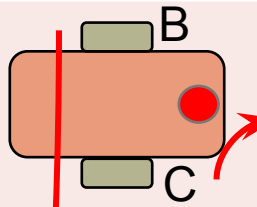
При повороте на месте, робот перемещается меньше, что делает это метод лучше для небольшого пространства. Поворот на месте быстрее, но менее точный.

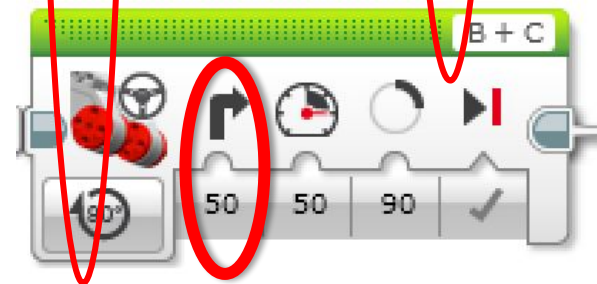
## 180 градусов на месте



Когда вам нужно повернуть, вы сами решаете какой поворот лучше в данной ситуации!

# КАК ДЕЛАТЬ ПОВОРОТ НА МЕСТЕ/ОДНИМ КОЛЕСОМ

Значение поворота			
50	-50	100	-100
			
Одним колесом направо	Одним колесом налево	На месте направо	На месте налево



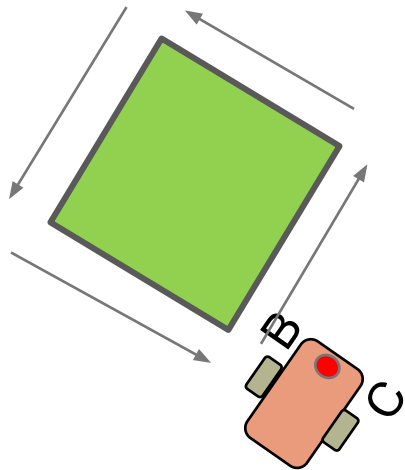
Менять значение поворота здесь

# ЗАДАНИЯ ПО ПРОЙДЕННОЙ ТЕМАТИКЕ

## ЗАДАНИЕ № 1

Ваш робот – бейсбольный игрок, который должен пробежать все базы и вернуться домой.

Запрограммируйте вашего робота двигаться вперед и потом повернуться налево



## ЗАДАНИЕ № 2

Ваш робот – бейсбольный игрок, который должен прибежать ко **2ой** базе, развернуться и вернуться назад

Запрограммируйте робота ехать прямо, затем повернуться на **180** градусов и вернуться в изначальную точку.

