

РАБОТА С **LEGO** **MINDSTORMS EV3**

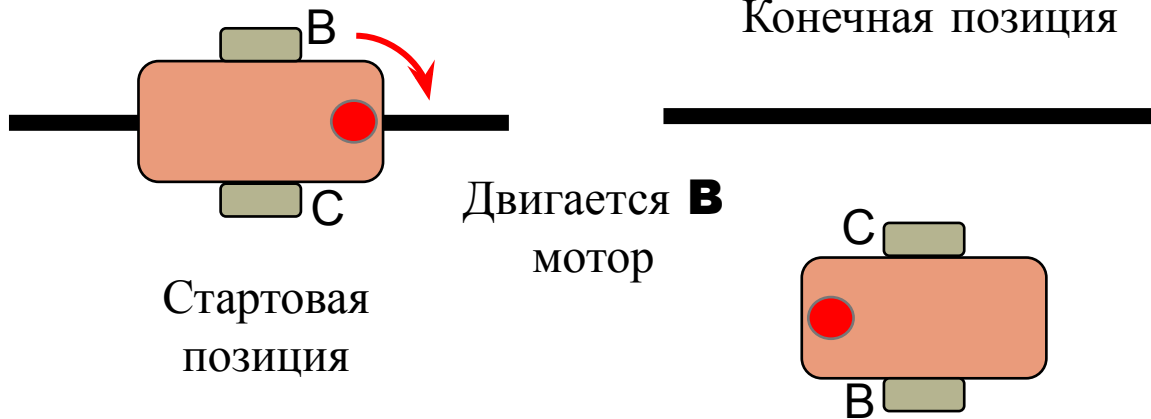
ЗАДАНИЕ № **2** ОСНОВЫ ПОВОРОТА

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

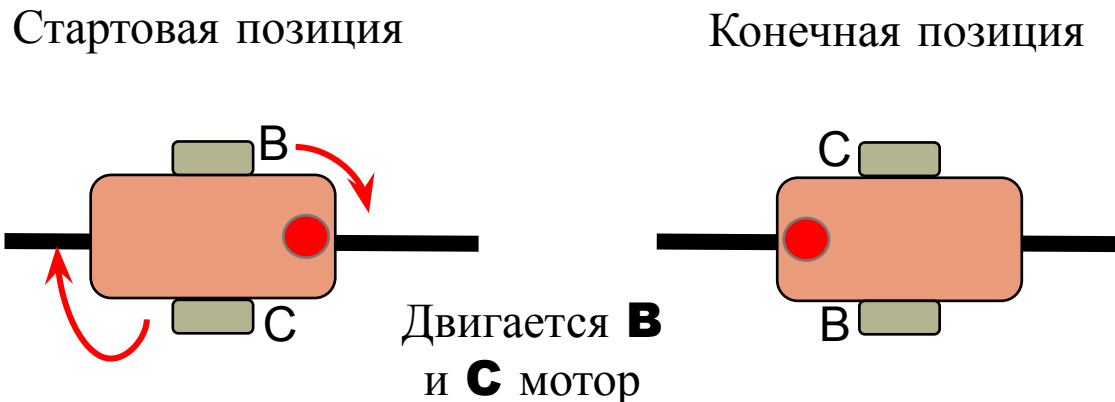
180 градусов одним двигателем



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

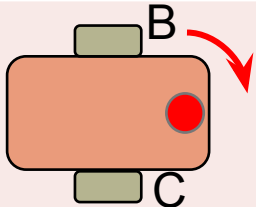
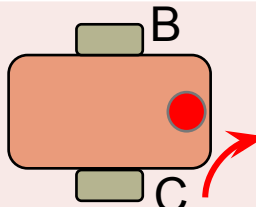
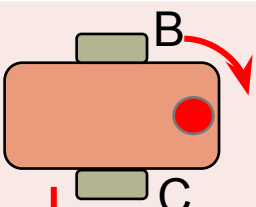
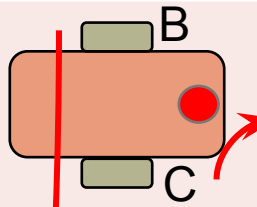
При повороте на месте, робот перемещается меньше, что делает это метод лучше для небольшого пространства. Поворот на месте быстрее, но менее точный.

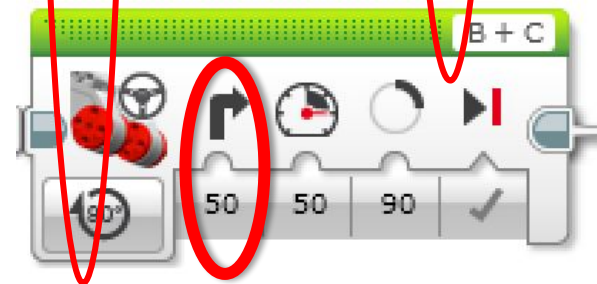
180 градусов на месте



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



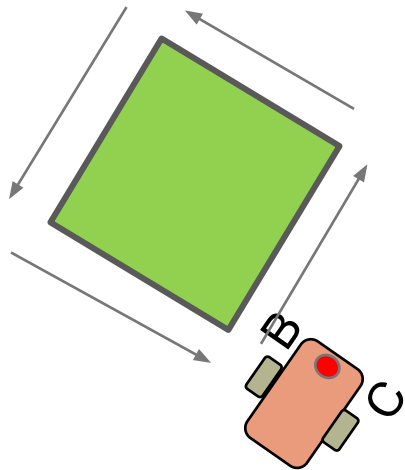
Менять значение поворота здесь

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.

