



Vuk fénykövető robot

1. Perifériák

- Állítsátok be az alábbiakat a Port settings menüpont alatt!
- A Run-Test On üzemmódban figyeljétek meg, milyen értéket mutatnak!

Studuino



Controls the robot

DC motor



Moves the robot in a linear direction.

Servomotor



For joints of robots. Motor with angle control

Light sensor



Detects brightness

Pin Assignment Board		
DC motor	Servomotor	Button
<input checked="" type="checkbox"/> M1 <input checked="" type="checkbox"/> M2	<input type="checkbox"/> D2 <input type="checkbox"/> D4 <input type="checkbox"/> D7 <input type="checkbox"/> D8	<input checked="" type="checkbox"/> A0 <input checked="" type="checkbox"/> A2
	<input checked="" type="checkbox"/> D9 <input checked="" type="checkbox"/> D10 <input checked="" type="checkbox"/> D11 <input type="checkbox"/> D12	<input checked="" type="checkbox"/> A1 <input type="checkbox"/> A3
Sensor/LED/Buzzer		
<input type="checkbox"/> A0 Light sensor	<input checked="" type="checkbox"/> A4 Light sensor	
<input type="checkbox"/> A1 Light sensor	<input type="checkbox"/> A5 Light sensor	
<input type="checkbox"/> A2 Light sensor	<input type="checkbox"/> A6 Light sensor	
<input checked="" type="checkbox"/> A3 Light sensor	<input type="checkbox"/> A7 Light sensor	
<input type="button" value="Uncheck All"/> <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>		

2. PROGRAMELEMÉK

Mi a szerepe az itt látható programelemeknek?



3. OLDJÁTOK MEG AZ ALÁBBI FELADATOKAT!

- Programozzátok meg a robototokat úgy, hogy kövesse a fény irányát: amerről érzékeli a fényt, arra kanyarodva haladjon!

Vigyázzatok, a fényérzékelő világos teremben nem érzékeli a rá eső extra fényt, mert már eredetileg is sok fény éri! Ezt figyelembe kell venni a kalibrálásakor. (A robot építésekor mindenképpen biztosítsátok azt, hogy oldalról ne érhesse fény az érzékelő felületét!

Egy lehetséges programját a lap másik oldalán megtaláljátok!

- Egészítsétek ki a programot azzal, hogy a robot farkának irányával, LED-del vagy bármi más módon is mutassa az érkező fény irányát!
- Alakítsátok át félénk robottá: a fény irányától távolodjon Vuk!
- Legyetek kreatívak, és saját ötleteitekkel bővítsétek Vuk programját!

4. MINTAPROGRAM

