

# Zongora

## 1. Perifériák

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

### Studiino



Controls the robot



### Touch sensor



Detects contact with an object



### Reflective infrared sensor



Detects the presence or absence of an object by the reflection of infrared



**Pin Assignment Board**

<b>DC motor</b> <input checked="" type="checkbox"/> M1 <input checked="" type="checkbox"/> M2	<b>Servomotor</b> <input type="checkbox"/> D2 <input type="checkbox"/> D4 <input type="checkbox"/> D7 <input type="checkbox"/> D8 <input checked="" type="checkbox"/> D9 <input checked="" type="checkbox"/> D10 <input checked="" type="checkbox"/> D11 <input type="checkbox"/> D12	<b>Button</b> <input type="checkbox"/> A0 <input type="checkbox"/> A2 <input type="checkbox"/> A1 <input type="checkbox"/> A3
<b>Sensor/LED/Buzzer</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> A0 Touch sensor	<input checked="" type="checkbox"/> A4 Touch sensor	<input type="checkbox"/> A6 Light sensor
<input checked="" type="checkbox"/> A1 Touch sensor	<input checked="" type="checkbox"/> A5 Buzzer	<input type="checkbox"/> A7 Light sensor
<input checked="" type="checkbox"/> A2 Touch sensor		
<input checked="" type="checkbox"/> A3 Touch sensor		

## 2. PROGRAMELEMEK

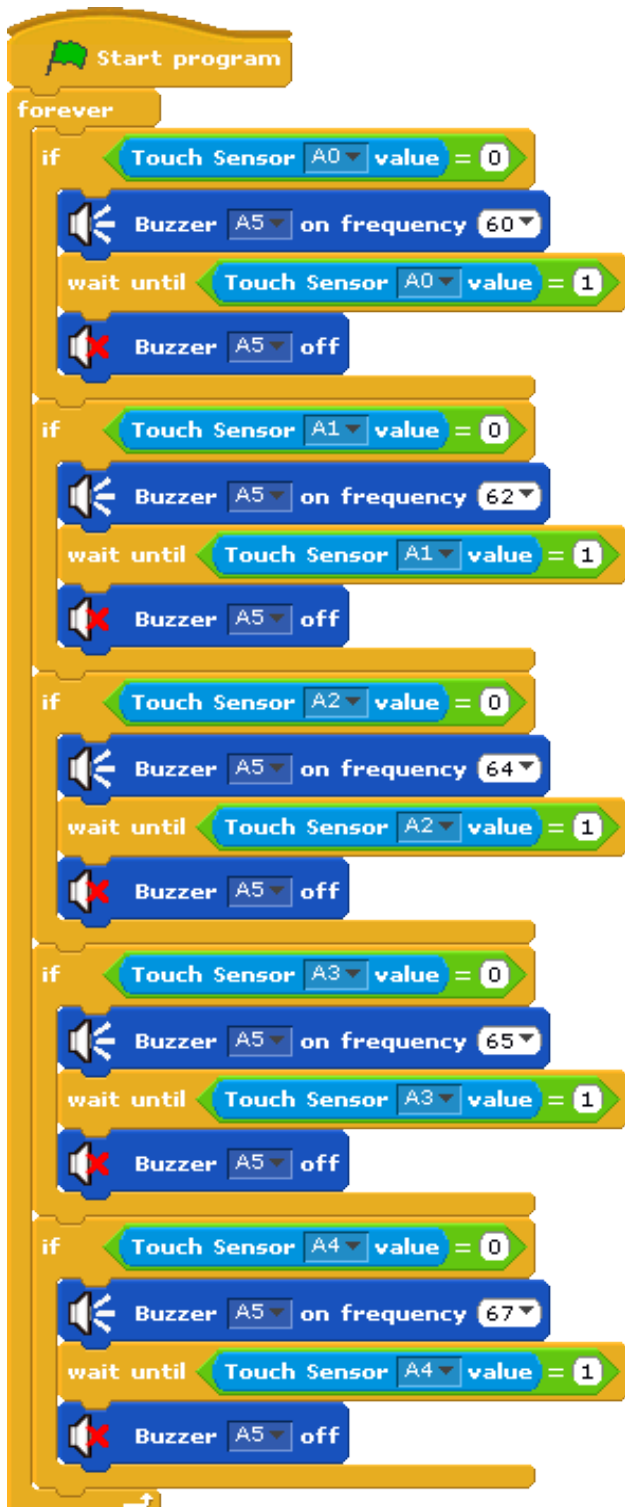
Mi a szerepe az itt látható programelemeknek?



## 3. OLDJÁTOK MEG AZ ALÁBBI FELADATOKAT!

- Programozzátok meg a robototokat úgy, hogy a Touch sensor minden egyes lenyomására a hangskála egy következő hangját szólaltassa meg a Buzzer! A hangok egészen a Touch sensor felengedéséig szóljanak!
- Egy lehetséges programját a lap másik oldalán megtaláljátok!
- Módosítsátok a robotot és a programot úgy, hogy transzponálni lehessen a lejátszott dallamot!
- Ha nagyon ügyesek vagytok, olyan zenegépet is programozhattok, amely megjegyzi, és visszajátssza az általatok zongorázott dallamot. (ehhez már listák használatára is szükség van)
- Legyetek kreatívak és saját ötleteitekkel bővítsétek robototok programját!

## 4. MINTAPROGRAM



## 5. ÉPÍTÉSI ÖTLETEK

