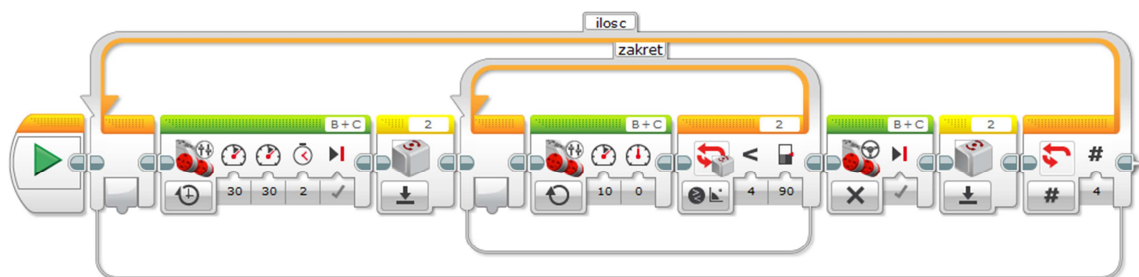


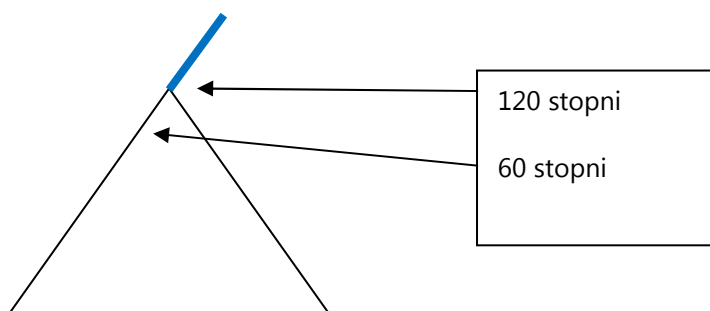
Następnie tworzymy program, który zaprogramuje robota to jazdy po kwadracie. Wystarczy zapętlić 4 krotnie powyższy program.

Temat: Jazda po kwadracie z wykorzystaniem żyroskopu.

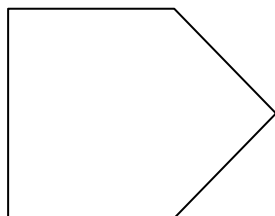


Warto tworzyć nawyk zmiany nazw pętli w programie. Domyślnie wszystkie mają nazwy 01. Używamy prostych nazw np. ilość, zakret.

Teraz czas na ćwiczenia. Programujemy robota tak, aby jeździł po trójkącie równobocznym, sześciokącie foremnym. Tu przyda się wiedza matematyczna z zakresu geometrii. O ile ma się obrócić robot, aby jeździł po trójkącie.



Możemy ćwiczyć na figurach równobocznych, ale także na innych kształtach np. część kwadratu połączona z trójkątem.



Aby sprawdzić poprawność wykonywanych ćwiczeń przez uczniów warto zaznaczyć miejsce startu robota. Koniec powinien nastąpić w tym samym miejscu. Inny pomysł to zastosowanie szarego papieru i montowanie pisaka.