

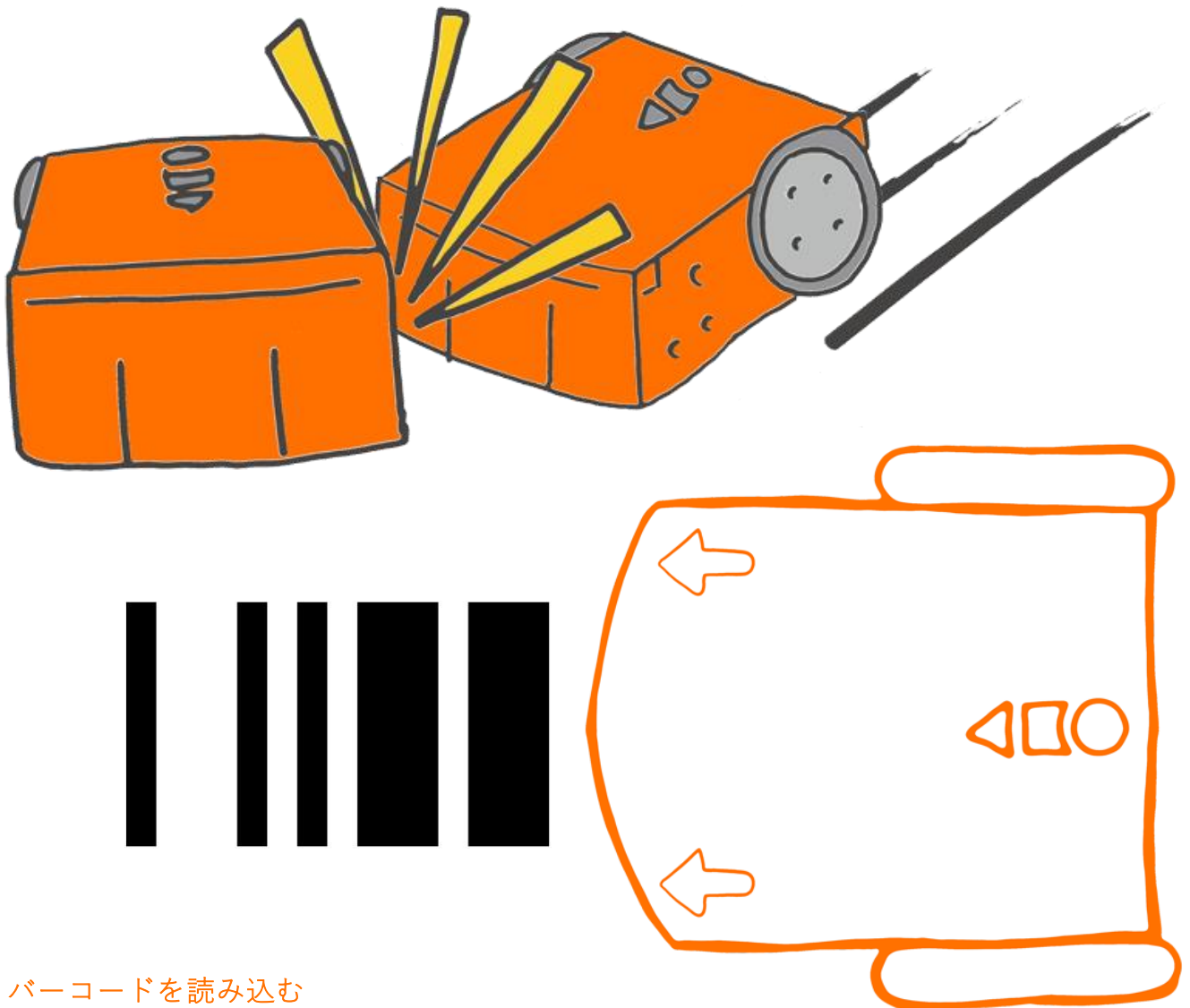
相撲対決

下のバーコードには、“黒い線で行ったり来たり”のプログラムと、障害物を検知するプログラムを合わせたプログラムが入っています。

この組み合わせられたプログラムはどのように使うのでしょうか？

2つのエディソンロボットで、相撲対決なんてどうでしょう！

障害物検出プログラムは相手ロボットを探すのに役立ちます。そして黒い線を探すプログラムは、エディソンが線を見つけて相手を土俵から押し出すのに使えます。



バーコードを読み込む

エディソンを右のイラストに合わせて置いてください。

読み取りボタン(丸いボタン)を3回押します。

エディソンが前進してバーコードを読み取ります。

エディソンの操作

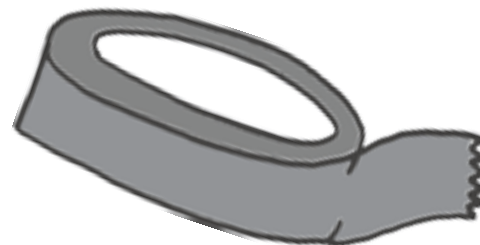
このアクティビティはお友達と協力して行ってください。

2つのエディソンにバーコードを読み込ませます。

相撲をする土俵を作りましょう。

土俵を作る時には、暗い色のテープを使いましょう。

2つのロボットが内側で十分に動き回れるような大きさにしましょう。



アクティビティ

エディソンを2つとも土俵の内側に入れます。

実行ボタン(三角のボタン)を2つ同時に押します。

エディソンはそれぞれ土俵の内側をゆっくりと進みながら相手ロボットを探します。相手ロボットを感知すると、素早く移動してぶつかり、土俵から押し出そうとします。

土俵から押し出されずに残ったほうが勝利です！

