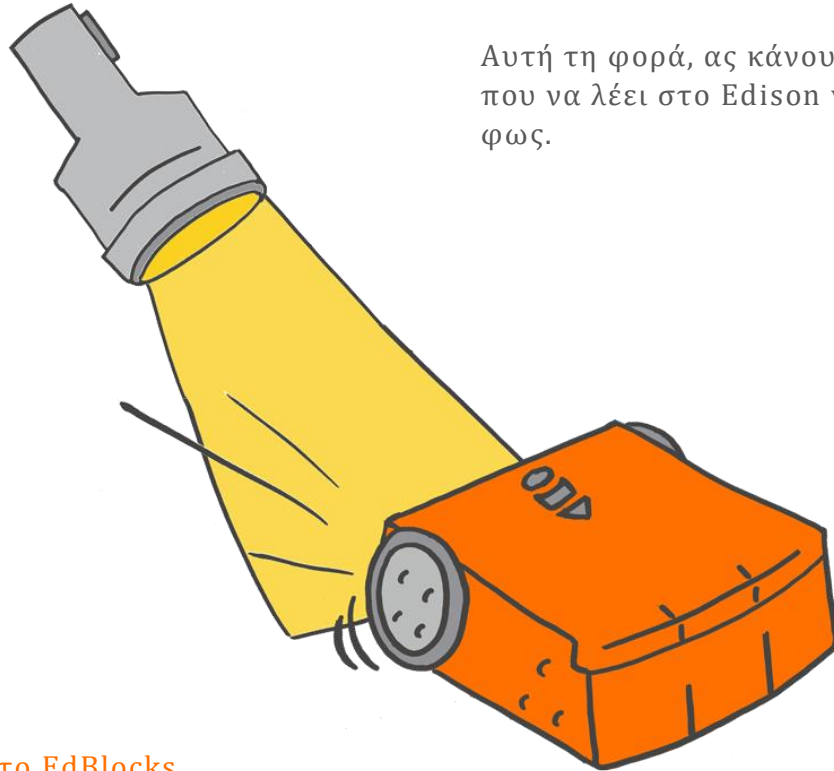


# Ας αποφύγουμε το φως!

Οι αισθητήρες φωτός του Edison επιτρέπουν στο ρομπότ να ανιχνεύει το φως. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το EdBlocks για να δημιουργήσουμε προγράμματα που κάνουν το Edison να αντιδρά διαφορετικά κάθε φορά που ανιχνεύει φως.

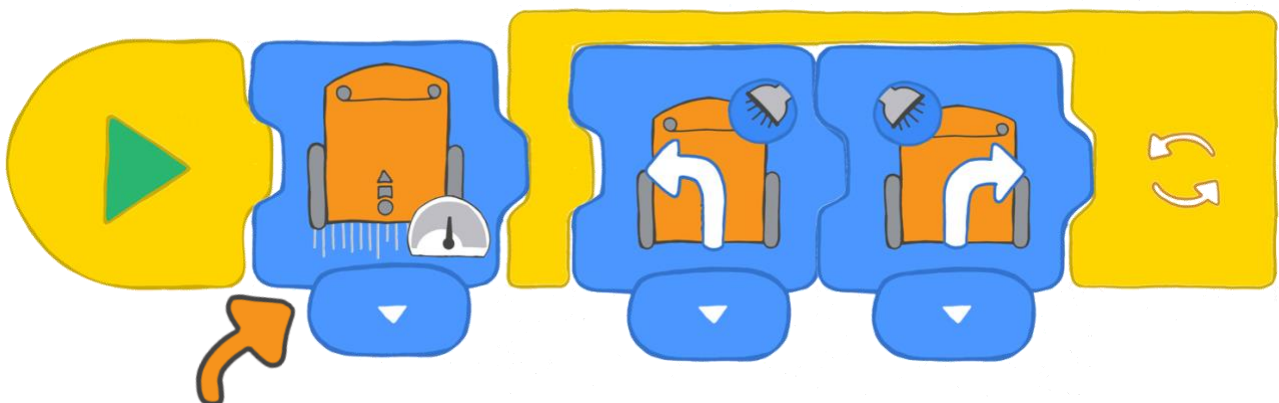


Αυτή τη φορά, ας κάνουμε ένα πρόγραμμα που να λέει στο Edison να αποφεύγει το φως.

## Τι να κάνετε με το EdBlocks

Με την εφαρμογή EdBlocks, τοποθετήστε τα μπλοκ όπως στο πρόγραμμα πιο κάτω..

Το πρόγραμμα αυτό λέει στο Edison να αποφύγει το φως. Όταν το Edison ανιχνεύσει φως από φακό, θα στρίψει μακριά.



Επιλέξτε ένα μπλοκ ταχύτητας.

Ποιο μπλοκ πιστεύετε θα λειτουργήσει καλύτερα για να κάνει το Edison να αποφεύγει το φως;

## Τι να κάνετε με το Edison

Κατεβάστε το πρόγραμμά σας στο Edison.

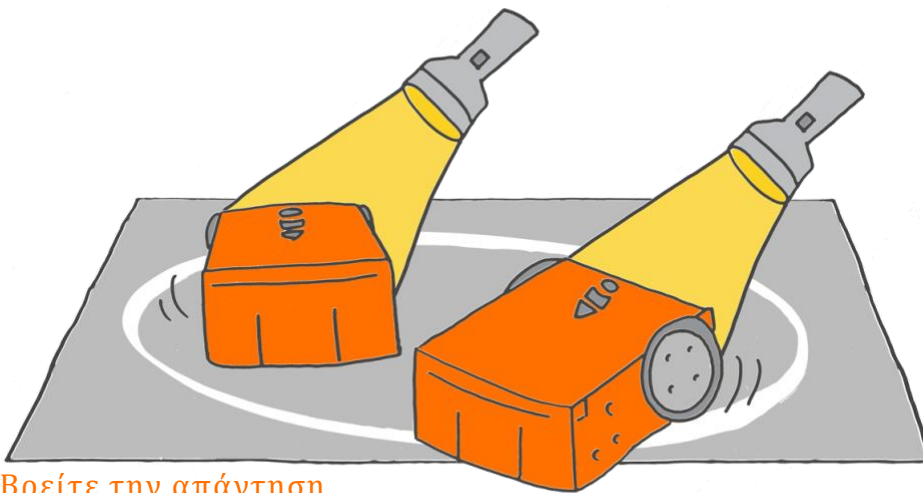
Τώρα, ας παίξουμε το παιχνίδι της κατσαρίδας!

Για να παίξετε, θα πρέπει να εργαστείτε σε ομάδες 3 ή 4 ατόμων.

Χρησιμοποιήστε κολλητική ταινία για να δημιουργήσετε ένα μεγάλο κύκλο στο πάτωμα. Στόχος του παιχνιδιού είναι να κρατήσετε το Edison μέσα στον κύκλο, αλλά να σπρώξετε τα ρομπότ των άλλων έξω από αυτόν.

Ο καθένας χρειάζεται ένα φακό. Τοποθετήστε το ρομπότ ότι καθενός μέσα στον κύκλο και ξεκινάτε το πρόγραμμα πατώντας το κουμπί αναπαραγωγής (τρίγωνο).

Χρησιμοποιήστε το φακό σας για να αναγκάσετε τα άλλα ρομπότ να κινηθούν έξω από τον κύκλο. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το φως του φακού για να κρατήσετε το δικό σας ρομπότ στον κύκλο. Το τελευταίο Edison στον κύκλο είναι ο νικητής!



Χρησιμοποιήστε λίγη ταινία και γράψτε το όνομά σας στο δικό σας Edison, ώστε να το αναγνωρίζετε στο παιχνίδι.

### Βρείτε την απάντηση

1. Ποιος κέρδισε το παιχνίδι;

---

2. Δείτε το πρόγραμμα που χρησιμοποίησε το ρομπότ που κέρδισε. Ποιο μπλοκ ταχύτητας χρησιμοποιήθηκε στο πρόγραμμα αυτό; Αργό, κανονικό ή γρήγορο;

---

3. Ως ομάδα, συζητήστε αυτό που έγινε στο παιχνίδι. Σκεφτείτε το πώς αντιδρούσαν τα ρομπότ. Γιατί νομίζετε αυτό το παιχνίδι ονομάζεται «το παιχνίδι της κατσαρίδας»;

---

---

---

---