

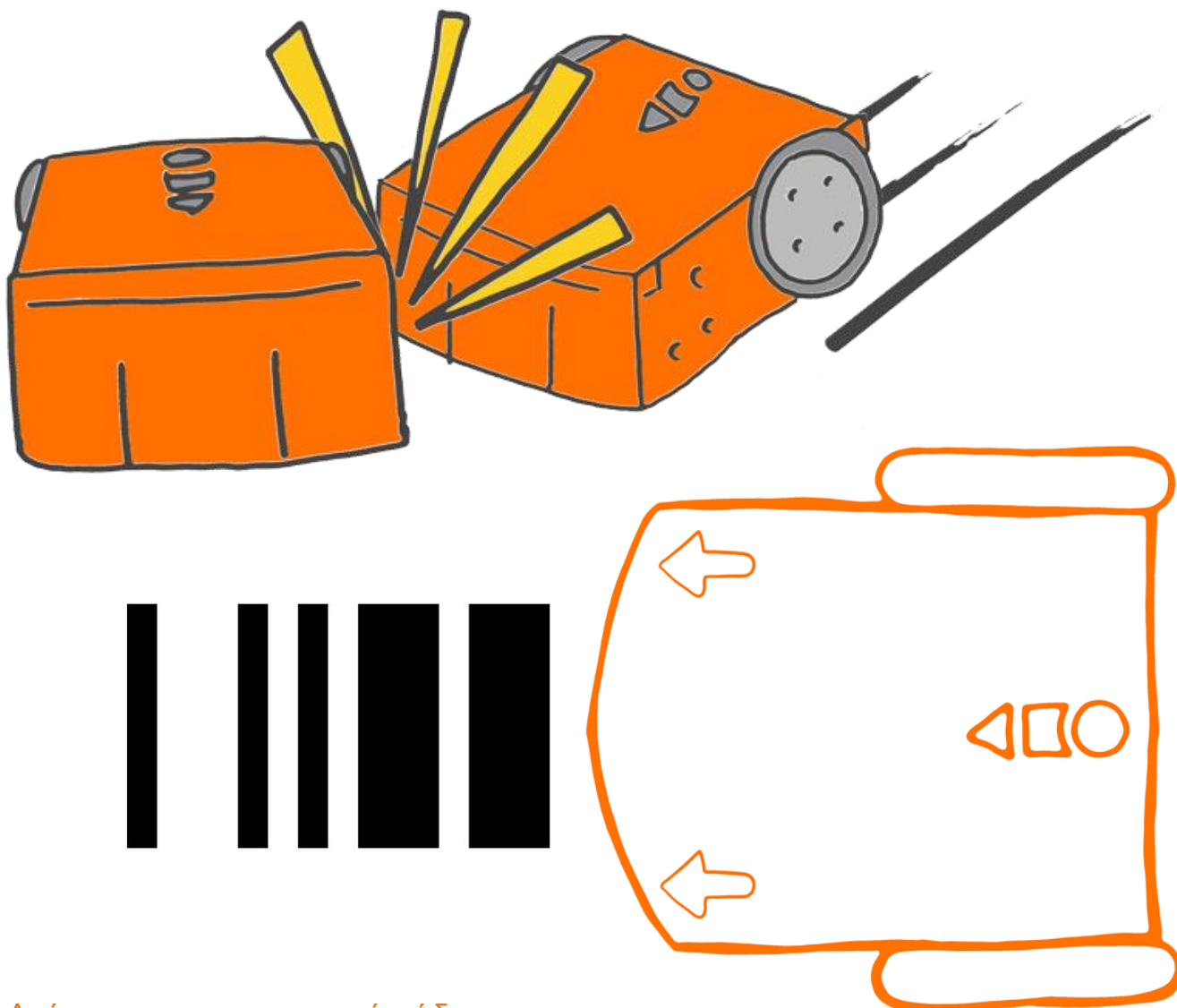
Πάλη σούμο

Ο παρακάτω γραμμωτός κώδικας έχει ένα προεγκατεστημένο πρόγραμμα. Το πρόγραμμα συνδυάζει δύο άλλα προγράμματα του Edison – αναπήδηση στα όρια και εντοπισμός εμποδίων.

Τί κάνει το συνδυασμένο πρόγραμμα;

Κάνει πάλη σούμο μεταξύ δύο ρομπότ Edison!

Το τμήμα του προγράμματος για εντοπισμό εμποδίων βοηθά τα ρομπότ να βρουν τα άλλα ρομπότ. Το τμήμα εντοπισμού γραμμής βοηθά το Edison να βρει μια γραμμή για να βγάλει το άλλο ρομπότ από το ρινγκ.



Ανάγνωση του γραμμωτού κώδικα

Τοποθέτησε το Edison στο παραπάνω περίγραμμα.

Πίεσε το κουμπί εγγραφής (στρογγυλό κουμπί) τρεις φορές.

Το Edison θα κινηθεί γρήγορα μπροστά και θα διαβάσει τον γραμμωτό κώδικα.

Τί πρέπει να κάνετε με το Edison

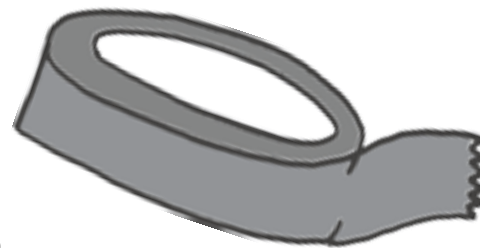
Χρειάζεται να δουλέψετε μαζί σε αυτή τη δραστηριότητα.

Σαρώστε τον γραμμωτό κώδικα με τα δύο ρομπότ Edison.

Στη συνέχεια, δημιουργήστε ένα ρινγκ για τον αγώνα σούμο με τα Edison.

Χρησιμοποιείτε μια σκουρόχρωμη ταινία για να δημιουργήσετε το ρινγκ του σούμο.

Βεβαιωθείτε ότι το ρινγκ είναι αρκετά μεγάλο για τα δύο ρομπότ για να μπορούν να κινηθούν.



Δραστηριότητα

Τοποθετήστε και τα δύο ρομπότ Edison μέσα στο ρινγκ.

Πατήστε το κουμπί εκκίνησης (τριγωνικό κουμπί) και στα δύο ρομπότ ταυτόχρονα.

Κάθε ρομπότ Edison θα ξεκινήσει να κινείται αργά στο εσωτερικό του ρινγκ αναζητώντας το άλλο ρομπότ. Όταν ένα Edison δει το άλλο, θα επιταχύνει με σκοπό να το χτυπήσει και θα προσπαθήσει να το βγάλει από το ρινγκ.

Το Edison που θα μείνει μέσα στο ρινγκ κερδίζει!

