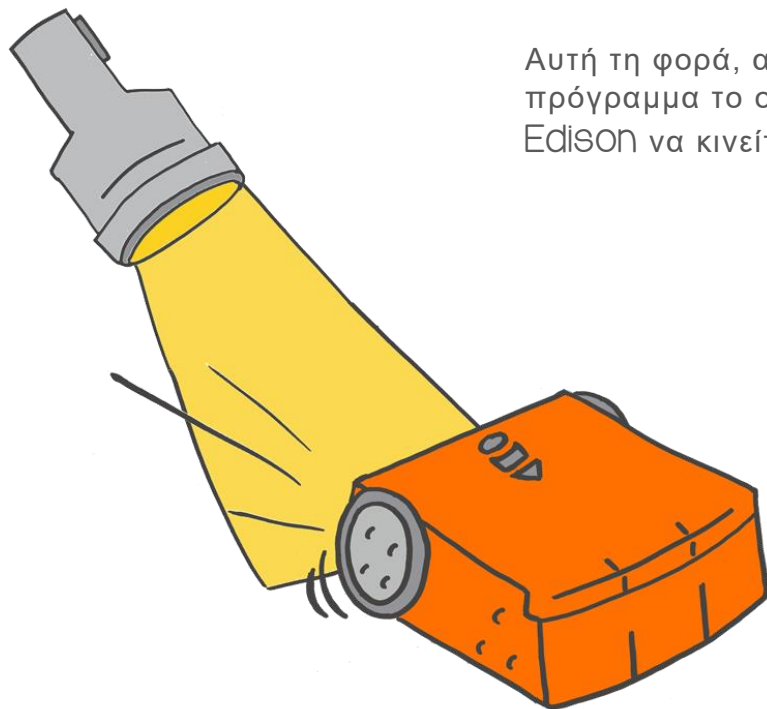


# Ας αποφύγουμε το φως

Οι αισθητήρες φωτός του Edison είναι οι αισθητήρες οι οποίοι επιτρέπουν στο Edison να εντοπίζει φως. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα EdBlocks για να δημιουργήσουμε προγράμματα, με τα οποία το Edison θα αντιδρά στο φως με διαφορετικούς τρόπους.

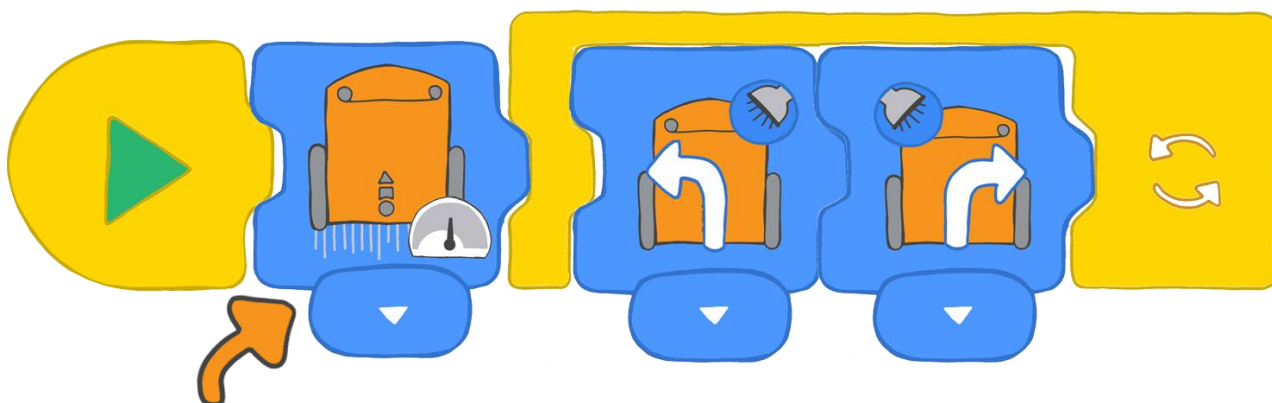


Αυτή τη φορά, ας δημιουργήσουμε ένα πρόγραμμα το οποίο θα «λέει» στο Edison να κινείται μακριά από το φως.

## Τί θα πρέπει να κάνεις με τα EdBlocks

Χρησιμοποιώντας την εφαρμογή EdBlocks, τοποθέτησε με τη σειρά τα μπλοκ στο παρακάτω πρόγραμμα.

Αυτό το πρόγραμμα «λέει» στο Edison να αποφύγει το φως. Όταν το Edison αισθανθεί φως από ένα φακό, θα κινηθεί αντίθετα.



Επίλεξε ποιο μπλοκ ταχύτητας θα χρησιμοποιήσεις.

Ποιο μπλοκ νομίζεις ότι θα λειτουργήσει καλύτερα προκειμένου να βοηθήσει το Edison να αποφύγει το φως;

## Τί θα πρέπει να κάνετε με το Edison

Κάντε λήψη του προγράμματός σας στο Edison.

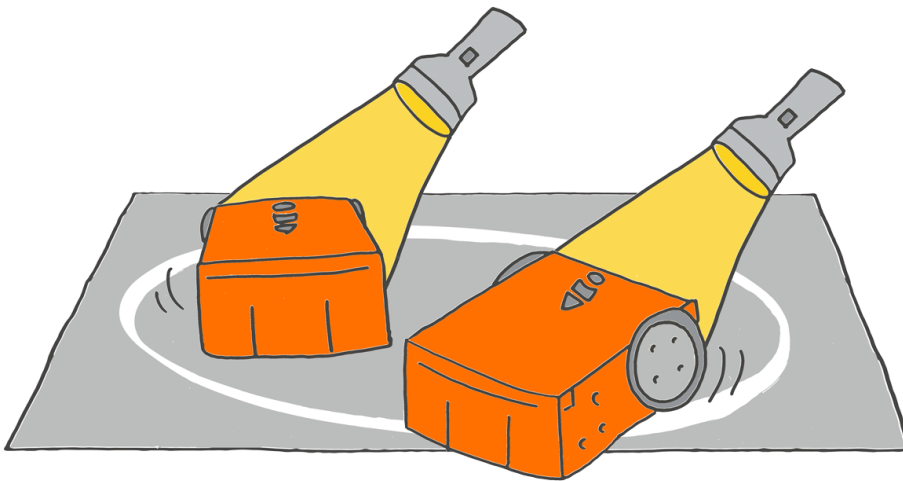
Τώρα, ας παίξουμε το παιχνίδι της κατσαρίδας!

Για να παίξετε, θα χρειαστεί να δουλέψετε σε ομάδες των τριών ή τεσσάρων ατόμων.

Χρησιμοποιήστε λίγη ταινία για να σχηματίσετε στο πάτωμα έναν μεγάλο κύκλο. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να κρατηθεί το δικό σας ρομπότ Edison μέσα στον κύκλο, αλλά και να σπρώξετε τα ρομπότ των υπόλοιπων έξω από τον κύκλο.

Καθένας θα χρειαστεί ένα φακό. Τοποθετήστε τα ρομπότ καθενός μέσα στον κύκλο και ξεκινήστε τα προγράμματα πατώντας τα (τριγωνικά) κουμπιά εκκίνησης.

Χρησιμοποιείτε το φακό σας για να προσπαθήσετε να αναγκάσετε τα ρομπότ των υπόλοιπων να μετακινηθούν έξω από τον κύκλο. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το φακό σας για να κρατήσετε το ρομπότ σας μέσα στον κύκλο. Το Edison που θα μείνει μόνο του μέσα στον κύκλο είναι ο νικητής!



Χρησιμοποιήστε λίγη ταινία και γράψτε το όνομά σας στα Edison ρομπότ σας, έτσι ώστε να μπορείτε να παρακολουθείτε την πορεία τους στο παιχνίδι.

## Βρείτε την απάντηση

1. Ποιος κέρδισε στο παιχνίδι; \_\_\_\_\_

2. Παρατηρήστε το πρόγραμμα που χρησιμοποίησε το ρομπότ που κέρδισε. Ποιο μπλοκ ταχύτητας χρησιμοποιήθηκε σε αυτό το πρόγραμμα; Αργό, κανονικό ή γρήγορο; \_\_\_\_\_

3. Ως ομάδα, συζητείστε τί συνέβη στο παιχνίδι. Σκεφθείτε πώς συμπεριφέρθηκαν τα ρομπότ. Γιατί πιστεύετε ότι αυτό το παιχνίδι ονομάστηκε «το παιχνίδι της κατσαρίδας»; \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_