# Zelflerende werparm

Maak van lego een werparm, die een bal in een kuil moet gooien.

Wanneer de werparm misgooit, moet hij zichzelf net zolang verbeteren totdat hij raak gooit.

Je krijgt 4 lessen de tijd voor deze challenge.

Heb je nog nooit met Lego Mindstorms en ProtoIt gewerkt?

Vraag dan eerst om de oefenopdrachten.

Maak een mindmap voor een werparm.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Vraag je docent om een doos met lego-mindstorms.

Bedenk constructies om de werparm te maken.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Bedenk manieren om te weten of de werparm te ver of te dichtbij heeft gemikt.

Maar ook of hij links of rechts van de kuil mikte.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Bespreek jullie ideeën met de docent.

Maak taken/voorstellen op de kanban-kaartjes hoe jullie deze ideeën gaan uitvoeren.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ga aan de slag.

Deze challenge hoort bij

WvT: <werelden van techniek>

Leerjaar: <?>

Je werk wordt op basis van onderstaande eisen beoordeeld.

Algemene eisen:

1. Teamspirit
2. Eigen inbreng

Eisen waaraan de challenge moet voldoen:

1. <eisen>

Eisen waaraan de presentatie moet voldoen:

1. <eisen>