

HOLA BEE-BOT!



AMPA



Escola Busquets i Punset

**Racó de
robòtica**

Què és un bee-bot?

- És un petit robot amb forma d'abella.
- No té ales, però té un parell d'ulls i de rodes.
- També té 7 botons a la seva esquena.



Què és un bee-bot?

- Dins seu es troba:
 - una bateria que li dona energia
 - un motor que mou les rodes
 - un altaveu que pot fer sorolls
 - una memòria



AMPA



Escola Busquets i Punset

Què pot fer un bee-bot?

- Es pot moure tot seguint les nostres instruccions mitjançant comandes bàsiques.
- Aquestes comandes són Avançar, Retrocedir, Girar a la dreta i Girar a l'esquerra i es corresponen amb els botons que té a l'esquena el bee-bot.



Què pot fer un bee-bot?

- Dins la memòria es guarden en ordre les comandes que anem introduint pitjant els botons de les fletxes.
- El bee-bot començarà a seguir les nostres instruccions pitjant el botó verd.
- El botó de pausa aturarà el moviment.



AMPA



Escola Busquets i Punset

Què pot fer un bee-bot?

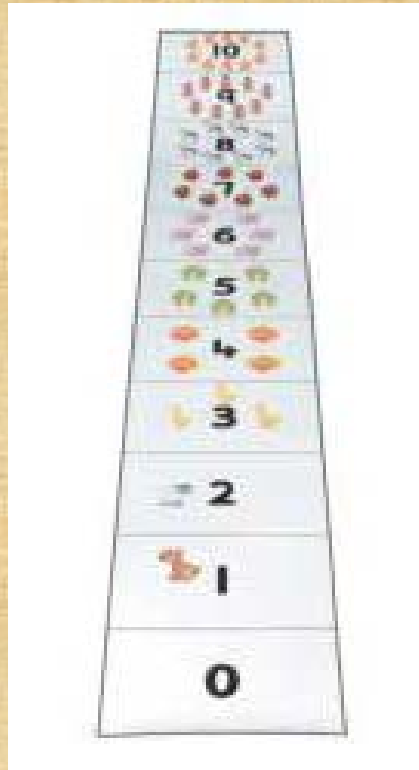
- El botó de la creu serveix per dir-li al bee-bot que esborri la seva memòria.
- Si no esborrem la memòria el bee-bot anirà acumulant les instruccions que li anem donant.
- És la forma de dir-li que comencem de nou.

Esborrar
memòria



1ª activitat: Quants anys tinc?

- El bee-bot és moura damunt de la catifa de números des de la casella 0 fins a la casella corresponent a la nostra edat.



AMPA



Escola Busquets i Punset

1ª activitat: Quants anys tinc?

- Caldrà donar-li les instruccions mitjançant els botons.
 1. Posarem el bee-bot a la casella 0.
 2. Esborrarem la memòria pitjant el botó de la creu.
 3. Pitjarem tantes vegades el boto d'avançar com anys tinguem.
 4. Pitjarem el botó verd i veurem si el bee-bot arriba al número corresponent a la nostra edat.

AMPA



Escola Busquets i Punset

2ª activitat: Apuntem a un dibuix

- El bee-bot és moura damunt de la catifa de números des de la casella 0 fins a la casella corresponent al dibuix que volem apuntar i es girará per assenyalar-lo.
- Caldrà donar-li les instruccions mitjançant els botons.
 1. Posarem el bee-bot a la casella 0.
 2. Esborrarem la memòria pitjant el botó de la creu.
 3. Pitjarem tantes vegades el boto d'avançar com calgui per arribar al dibuix i després pitjarem el botó de girar a la dreta.
 4. Pitjarem el botó verd i veurem si el bee-bot arriba fins al número on es troba el dibuix i l'assenyala mitjançant un gir a la dreta.

AMPA



3ª activitat: Anada i tornada

- El bee-bot és moura damunt de la catifa de números des de la casella 0 fins a la casella corresponent a la nostra edat i aleshores tornarà a la casella 0.
- Caldrà donar-li les instruccions mitjançant els botons.
 1. Posarem el bee-bot a la casella 0.
 2. Esborrarem la memòria pitjant el botó de la creu.
 3. Pitjarem tantes vegades el boto d'avançar com anys tinguem.
 4. Pitjarem tantes vegades el boto de retrocedir com anys tinguem.
 5. Pitjarem el botó verd i veurem si el bee-bot arriba al número corresponent a la nostra edat i després retorna anant enrera fins a la casella 0.

AMPA



4ª activitat: Anada i tornada

- El bee-bot és moura damunt de la catifa de números des de la casella 0 fins a la casella corresponent a la nostra edat i aleshores es donara la volta i tornarà a la casella 0.
- Caldrà donar-li les instruccions mitjançant els botons.
 1. Posarem el bee-bot a la casella 0.
 2. Esborrarem la memòria pitjant el botó de la creu.
 3. Pitjarem tantes vegades el boto d'avançar com anys tinguem.
 4. Pitjarem el botó de gir (dreta o esquerra) dues vegades.
 5. Pitjarem tantes vegades el boto d'avançar com anys tinguem.
 6. Pitjarem el botó verd i veurem si el bee-bot arriba al número corresponent a la nostra edat i després gira i torna a la casella 0.

AMPA



Escola Busquets i Punset

5ª activitat: Catifa de colors

- El bee-bot és moura damunt de la catifa de colors.
- Caldrà donar-li les instruccions mitjançant els botons per arribar a la casella de color que ens toqui.
 1. Posarem el bee-bot a la casella 0.
 2. Pitjarem els botons d'avançar i girar per arribar a la casella del color de destí.
 3. Pitjarem el botó verd i veurem si el bee-bot arriba a la casella de color corresponent.

