



# THYMIO WORKSHOP

NOME EVENTO

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

# ANDREA



# STEFANO



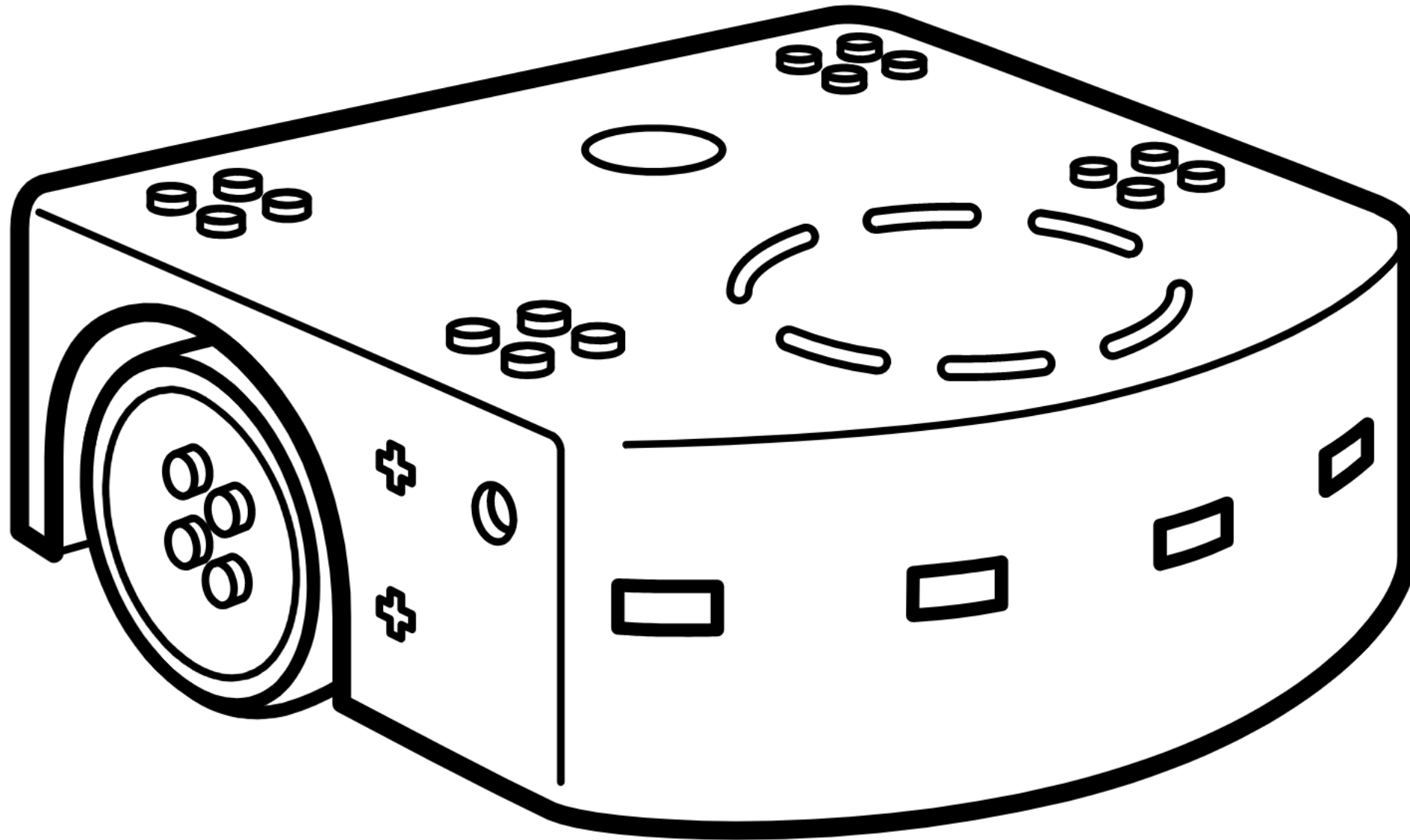
## INTRO CHI SIAMO

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

1. INTRO (CORTA, DAVVERO)
2. PRATICA

**INTRO**  
**COSA FAREMO OGGI**



# INTRO

## COS'È UN THYMIO?

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics



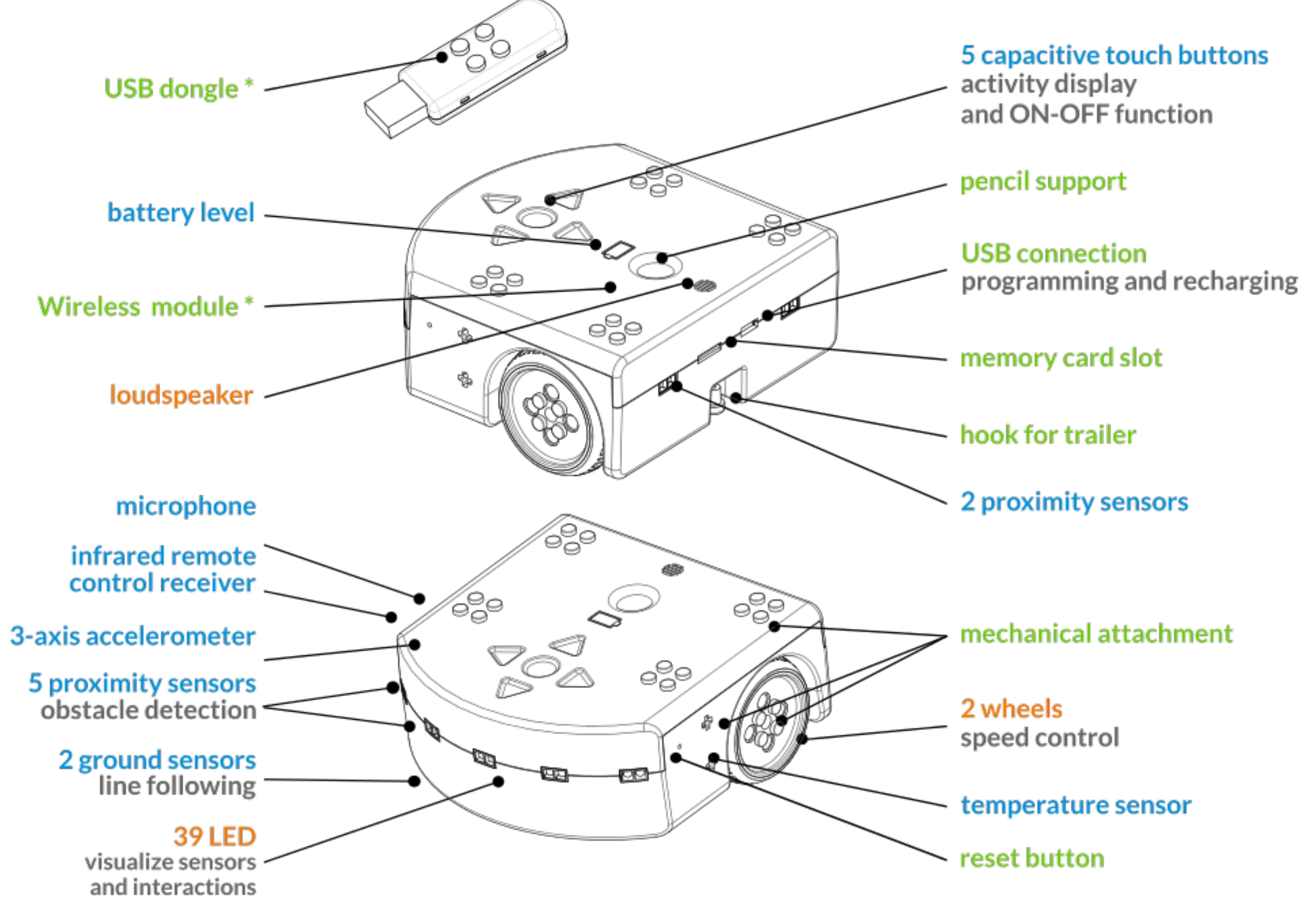


# CAPACITÀ TECNICHE

**INTRO  
CAPACITÀ**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

**Faculty  
of  
Informatics**



# INTRO CAPACITÀ

# 9 SENSORI DI PROSSIMITÀ (IR)



$\pm 10\text{CM}$   
.. .

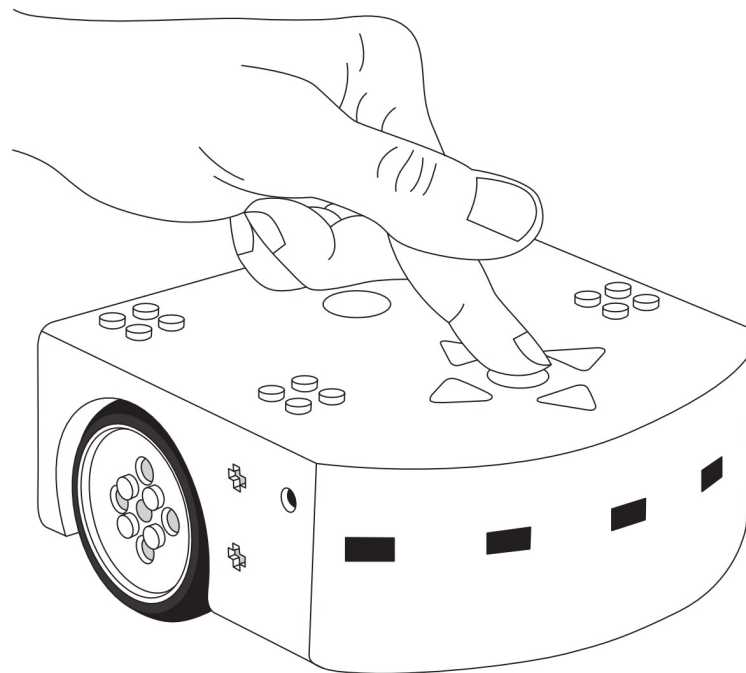
**INTRO  
CAPACITÀ**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

# 5

# PULSANTI TOUCH



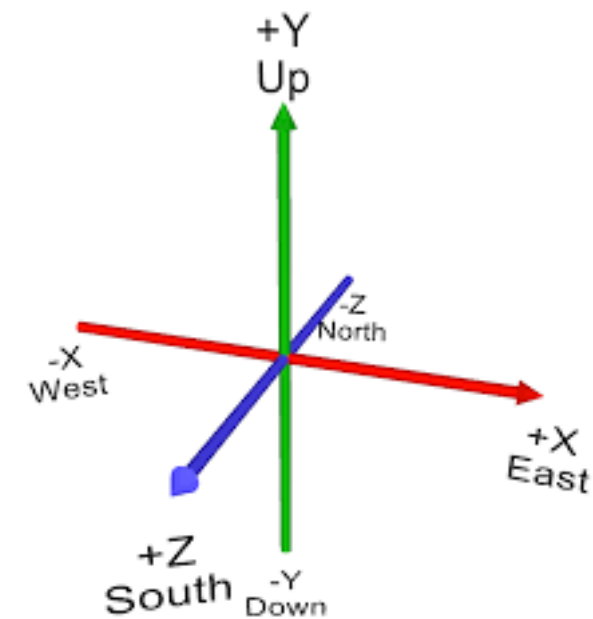
## INTRO CAPACITÀ

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics



# 3 ASSI ACCELEROMETRO



**INTRO  
CAPACITÀ**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

# 14 CM/S

## VELOCITÀ MASSIMA



### INTRO CAPACITÀ

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

# COSA SA FARE?



## INTRO COSA SA FARE?

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics



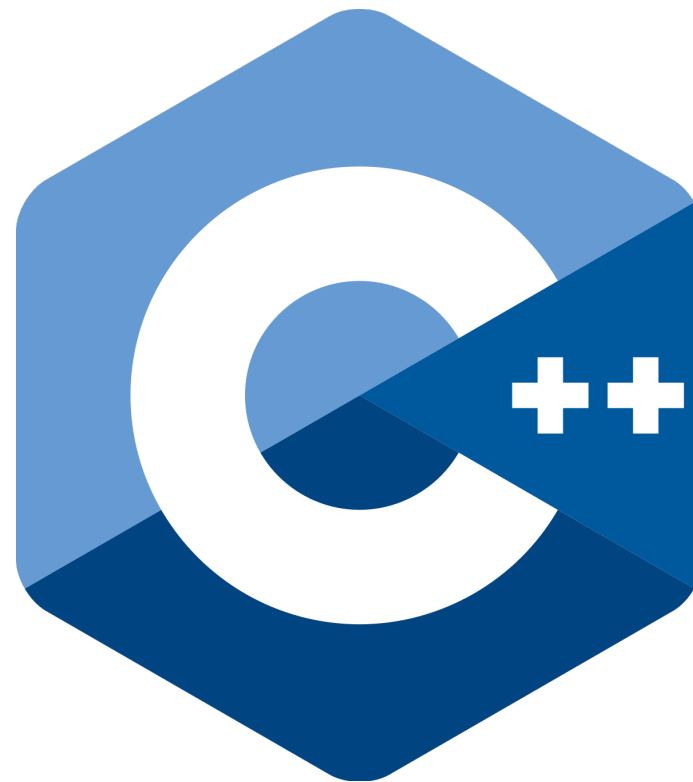
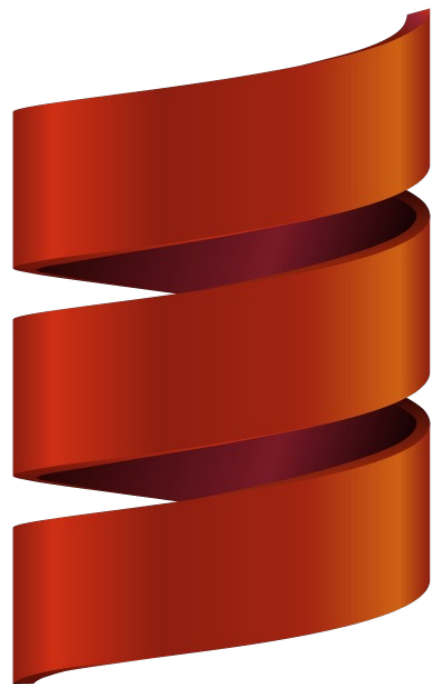
# WE WANT YOU!

**INTRO**  
**COSA SA FARE?**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics





# INTRO

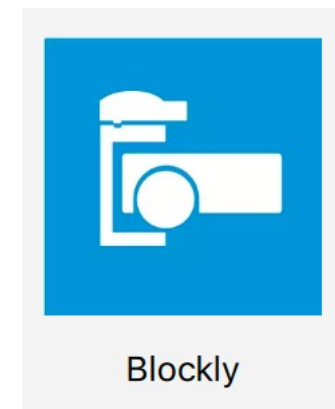
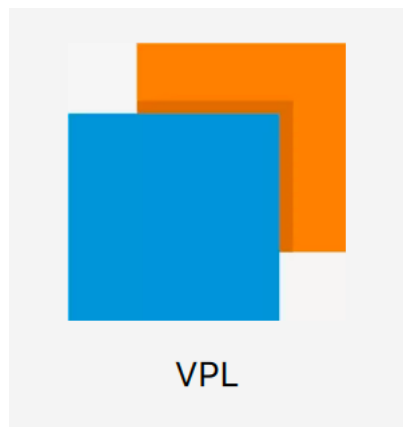
## EVENT DRIVEN PROGRAMMING



# INTRO

## EVENT DRIVEN PROGRAMMING

***“Un Linguaggio di Programmazione Visuale (VPL) è un linguaggio che consente la programmazione tramite la manipolazione grafica degli elementi.”***



# INTRO VISUAL PROGRAMMING

# TUTTO CHIARO?

## CI SONO DOMANDE?



# DEMO TIME

**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

**Faculty  
of  
Informatics**

# CREIAMO UN PROGRAMMA CHE FACCIA MUOVERE IL NOSTRO THYMIO!

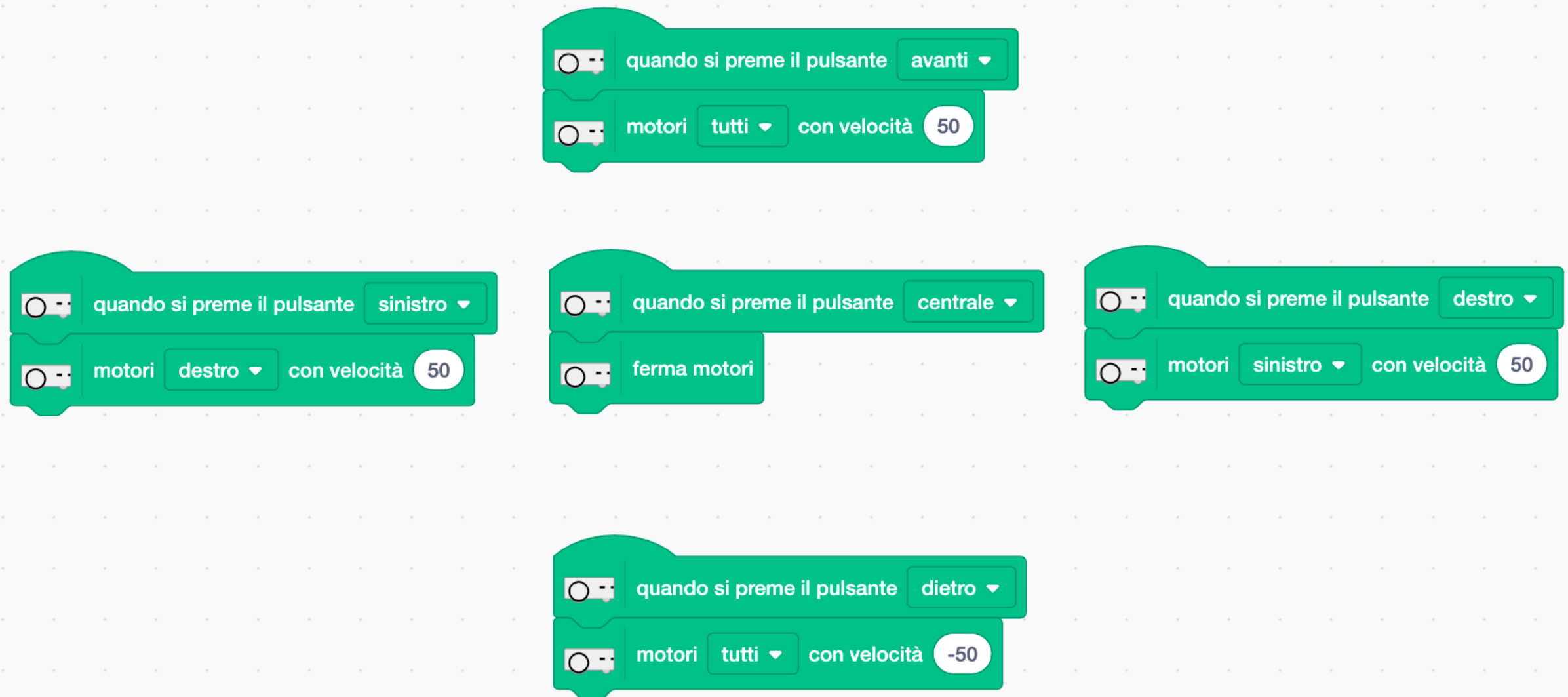
**ATTENZIONE!**

**I THYMIO NON SI FERMANO AUTOMATICAMENTE AI BORDI DEL TAVOLO!**

**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics



# PRATICA SCRATCH

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

# E SE VOLESSIMO FARE A MENO DI INTERAGIRE DIRETTAMENTE CON THYMIO?

**PRATICA  
SCRATCH**

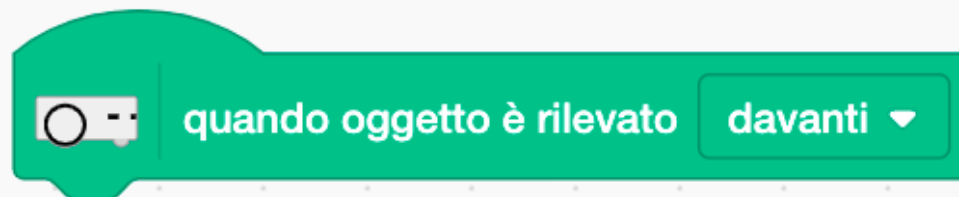
Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics





# USIAMO I SENSORI!



**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

# PROVIAMO A FARCI SEGUIRE DAL THYMIO!

**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

**Faculty  
of  
Informatics**



# PRATICA SCRATCH

# COME FARE PER NON FAR CADERE I THYMIO DAL TAVOLO?

**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics





# USANDO I SENSORI DEL TERRENO

**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

**Faculty  
of  
Informatics**



# PRATICA SCRATCH

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

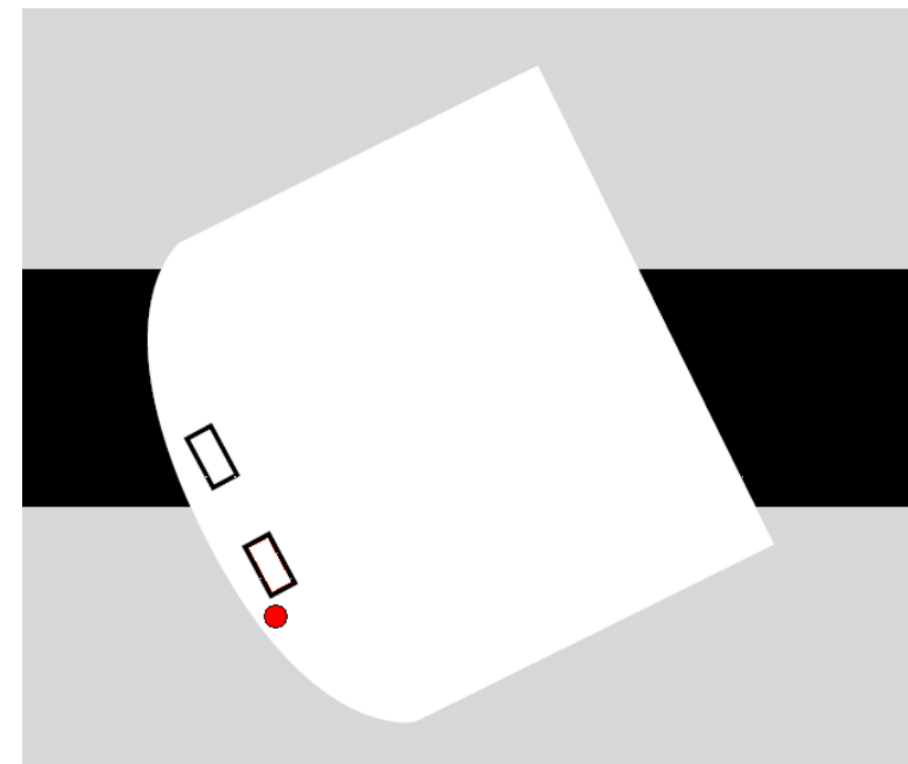
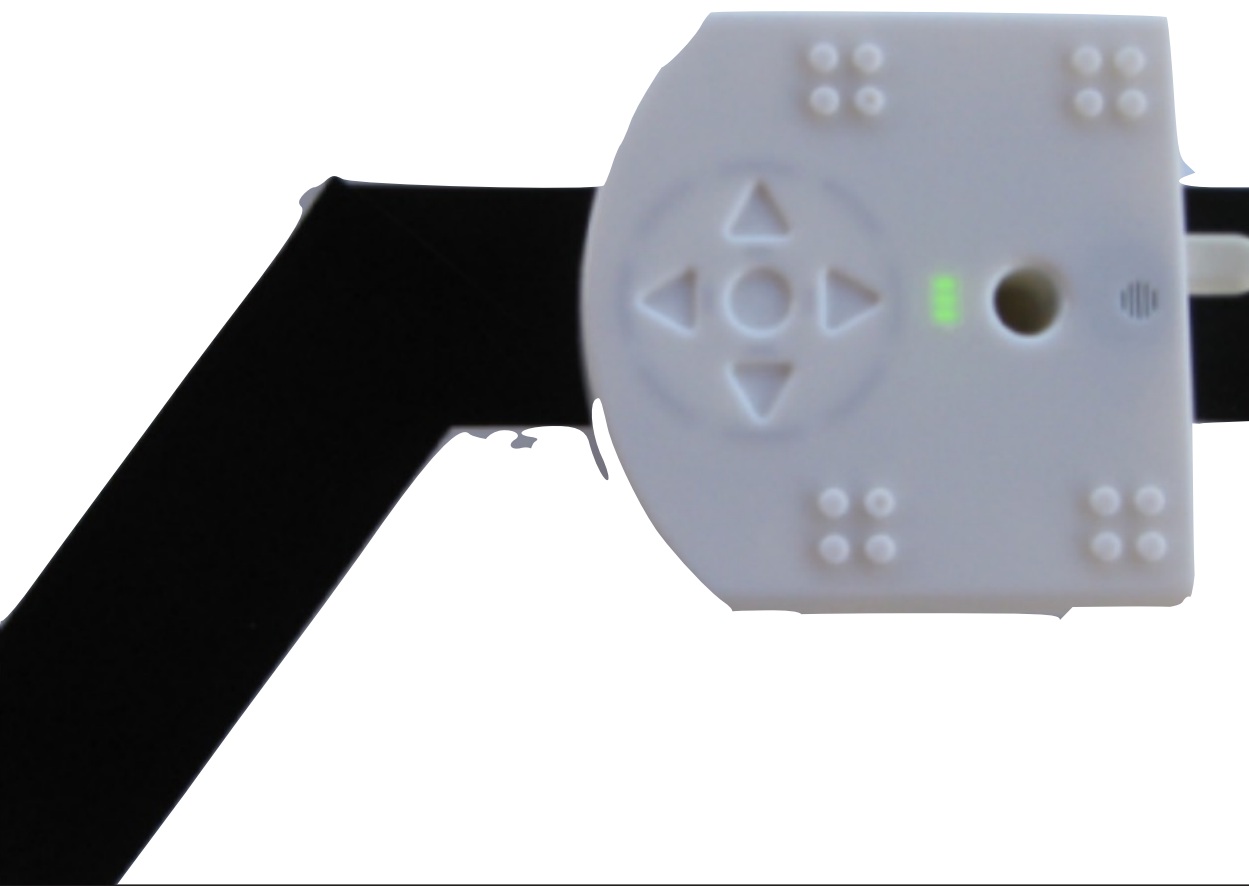
# I SENSORI INFERIORI MISURANO LA RIFLETTIVITÀ DEL TERRENO

**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

# QUESTO CI PERMETTE DI CREARE “CIRCUITI” CON DEL NASTRO NON RIFLETTENTE!



**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics

# OBIETTIVO 1:

**PROGRAMMARE IL PROPRIO  
THYMIO IN MODO CHE QUANDO  
RAGGIUNGA IL NASTRO, FACCIA  
UN GIRO E TORNI INDIETRO**

**PRATICA  
SCRATCH**

## OBIETTIVO 2:

**PROGRAMMARE IL PROPRIO  
THYMIO IN MODO CHE SEGUA IL  
NASTRO**

**PRATICA  
SCRATCH**

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics



# PRATICA SCRATCH

Università  
della  
Svizzera  
italiana

Faculty  
of  
Informatics



# PRATICA SCRATCH



Università  
della  
Svizzera  
italiana



Faculty  
of  
Informatics



**GRAZIE PER LA VOSTRA  
ATTENZIONE!**

**[HTTPS://THYMIO.ORG](https://thymio.org)**

**[HTTPS://INF.USI.CH](https://inf.usi.ch)**

**FINE**