

# ROBOCODE

ARDUINO KIDS

**Ardublock. Кінцеве заняття.**

LESSON 27. FOR STUDENTS

# Що треба поставити замість знаків питання?



Sensor	???
???	Змінна
Driver	???
???	Потенціометр
???	Монітор порту
Resistance	???
Wire	???
Servo	???

# Ardublock. Фінал

i

Сьогодні ми будемо застосовувати свої знання, щоб пройти невеличку гру.

i

Уявіть, що ви потрапили в середньовіччя та вам потрібно захистити замок від ворогів. На щастя, у вас є при собі набір електроніки. Тож, почнемо наше випробування.



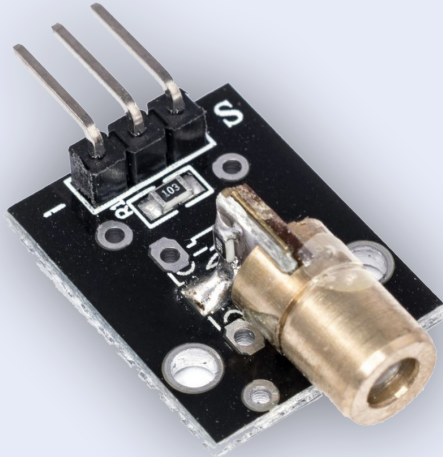
# Level 1 / Рівень 1

i

Необхідно зробити лазерну пушку для захисту від ворогів.

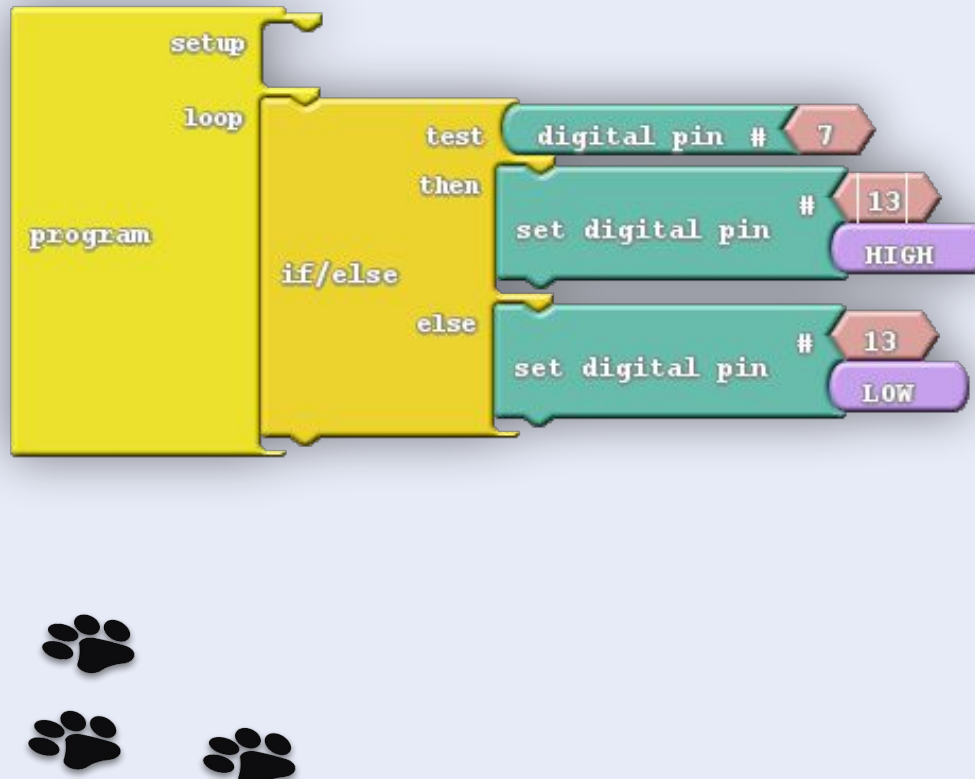
!

Для цього під'єднаємо кнопку та лазер. Зробимо управління лазеру кнопкою.



# Answer

## Level 1



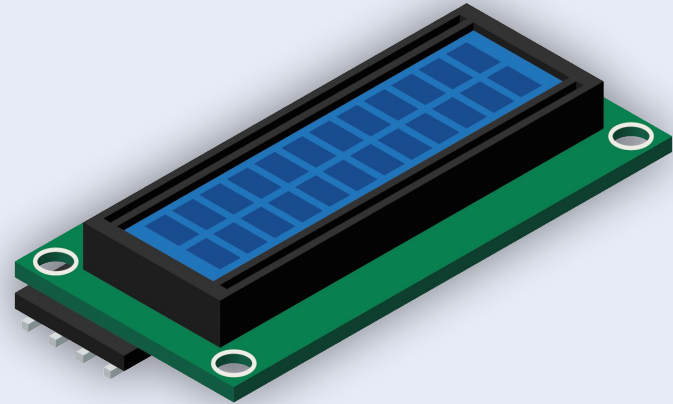
# Level 2

i

Для якісної оборони необхідно оперативно передавати накази, поставимо всюди дисплеї для розповсюдження інформації.

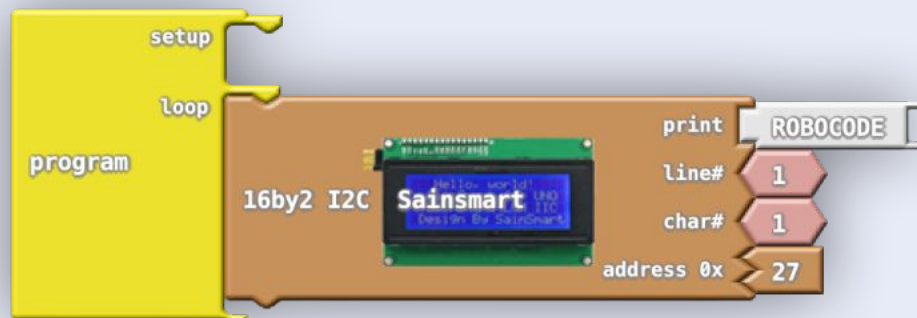
!

Під'єднайте дисплей та виведіть на нього команди оборони або атаки.



# Answer

## Level 2



# Level 3

i

Тепер зробимо машину-хижака, яка буде їхати на ворогів, коли вони будуть достатньо близько.

!

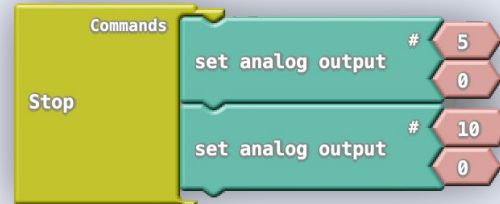
Треба зробити підпрограми для руху вперед і зупинки. Для вимірювання відстані використаємо сонар.





# Answer

## Level 3



# Level 4

i

Вороги відключили світло у замку, організуємо автоматичне освітлення

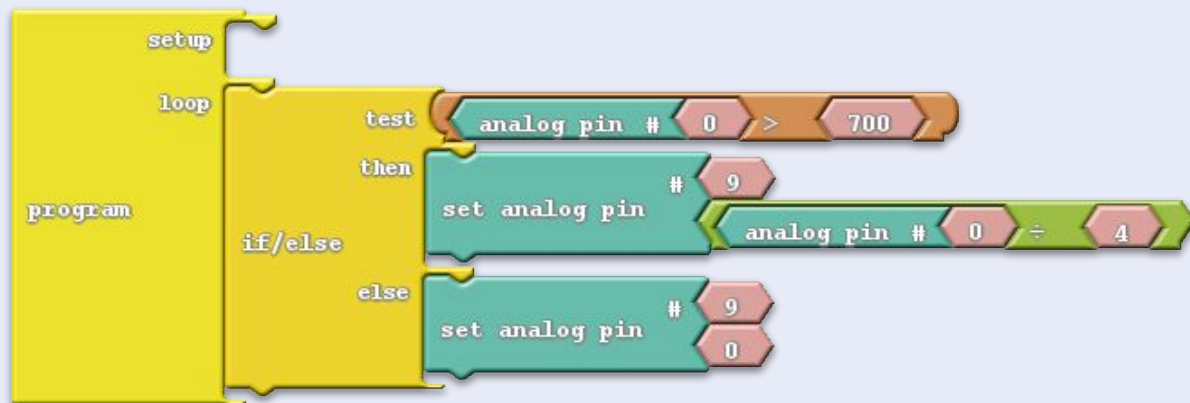
!

Після заходу сонця, автоматично буде вмикатися RGB світлодіод. Для цього використаємо фоторезистор.



# Answer

## Level 4



Підключення:

Фоторезистор - A0

R - 9 PIN

G - 6 PIN

B - 5 PIN

# На цьому все!

