

Erronka Finala

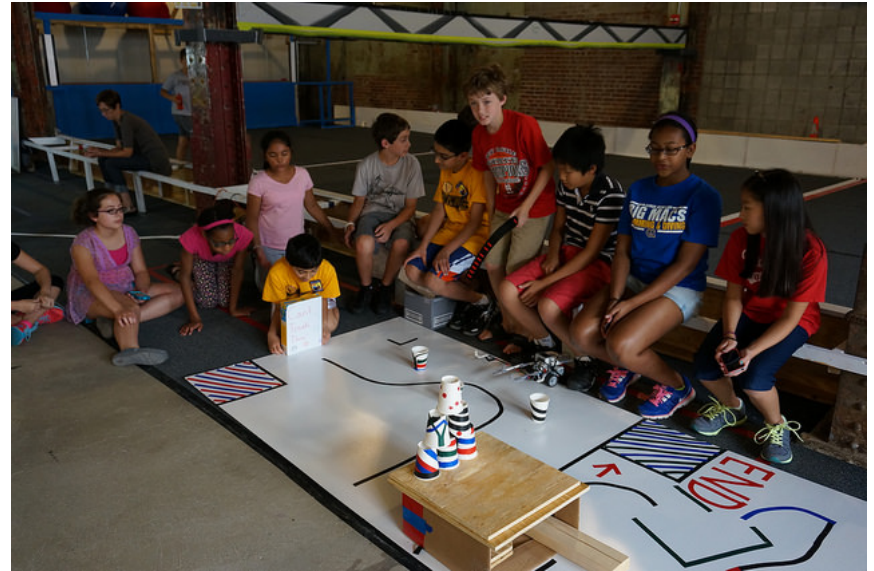
By Sanjay and Arvind Seshan



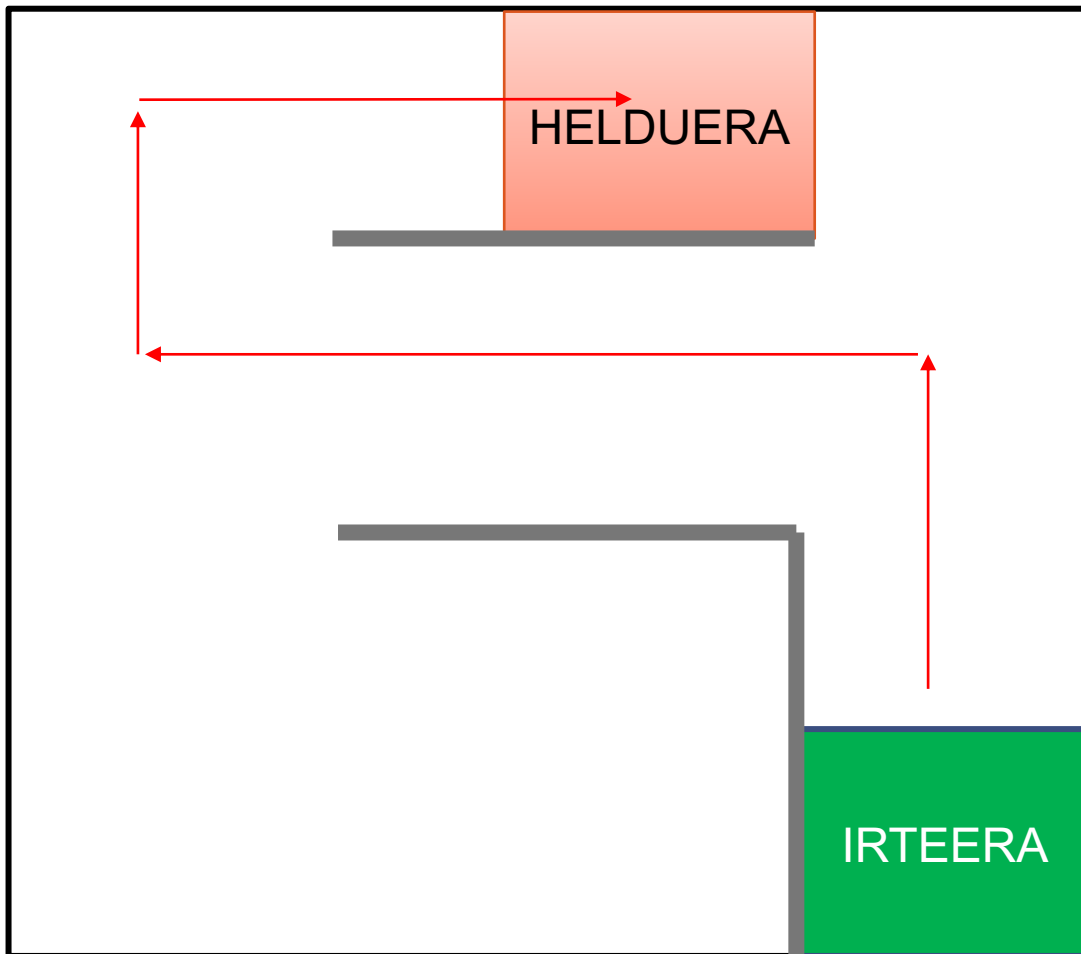
EV3 PROGRAMAZIO GAIA HASIBERRIENTZAKO

IRAKASLEAREN TZAKO ARGIBIDEAK

- Zure erronka sortu dezakezu zinta batekin ata arbela batekin, hau da, base zuri bat, edo base gogor bat.
- Zinten koloreak ez dira LEGO robotek erabilitako kolore berdinak. Zure sentsoak era desbedin batean eragin dezakete.
- Aurreko konpetentzien karpetak erabili ditzakezu. eBay webgunean eskura ditzakezu, edo beste talde batzuetatik.
- Hurrengo diapositibetan erronka batzuen eredu batzuk edukiko dituzu.

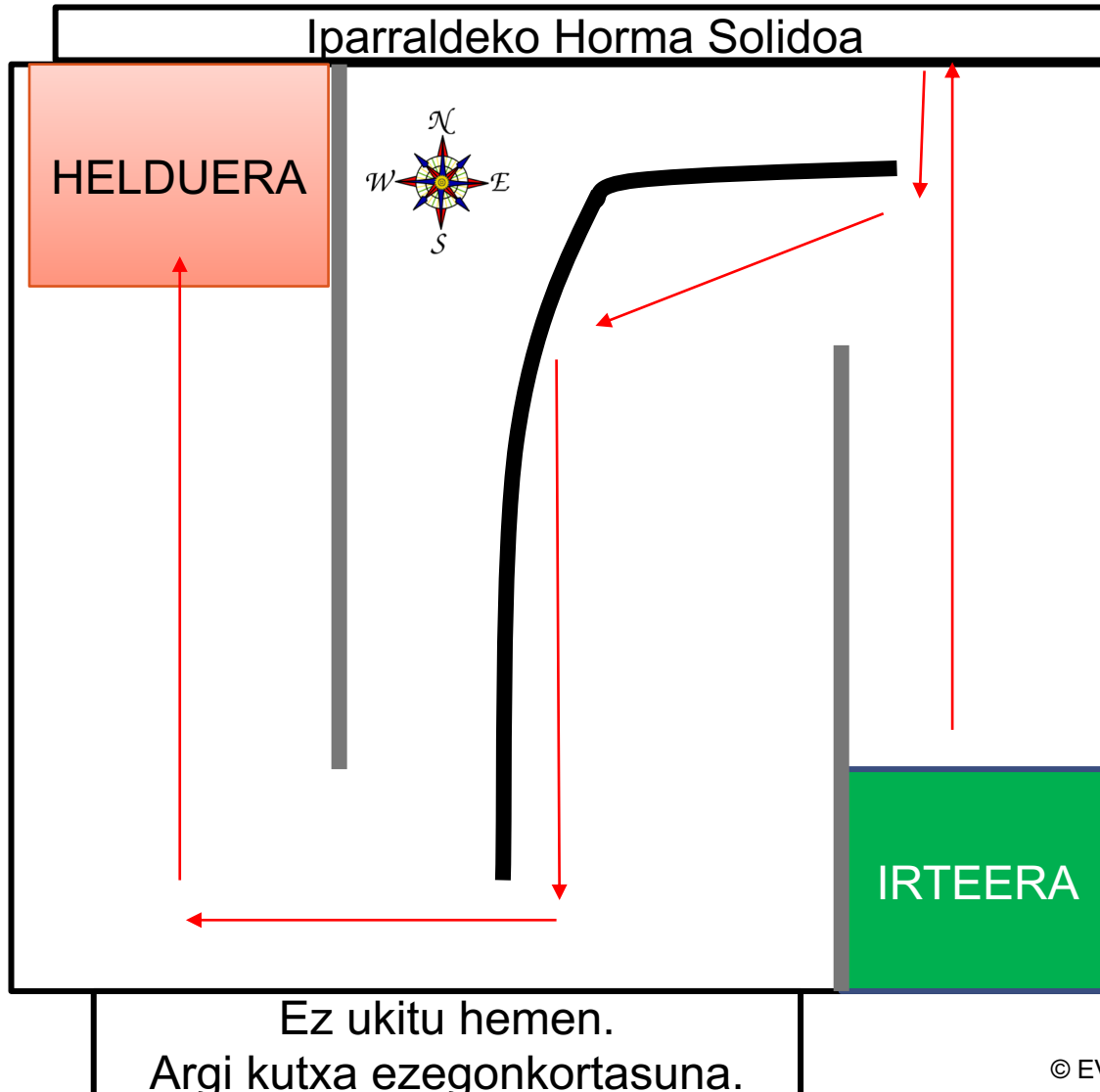


LABERINTO 1: MUGIMENDU ZUZENA ETA BIRAK



- 1) Irteeratik atera.
- 2) Biratu ezkerretara korridorera.
- 3) Biratu eskuinera.
- 4) Biratu eskuinera eta jarraitu HELDUERArarte.

LABERINTO 2:SENTSOREEN ERABILERA



- 1) Atera IRTEERAtik
- 2) Ikutu iparraldeko horma.
- 3) Itzuli eta nabigatu korridoretik.
- 4) Joan "Ez ukitu hemen"rarte. **Ez ukitu.**
- 5) Biratu eta joan mendebalderarte.
- 6) Biratu eta joan HELDUERArarte.

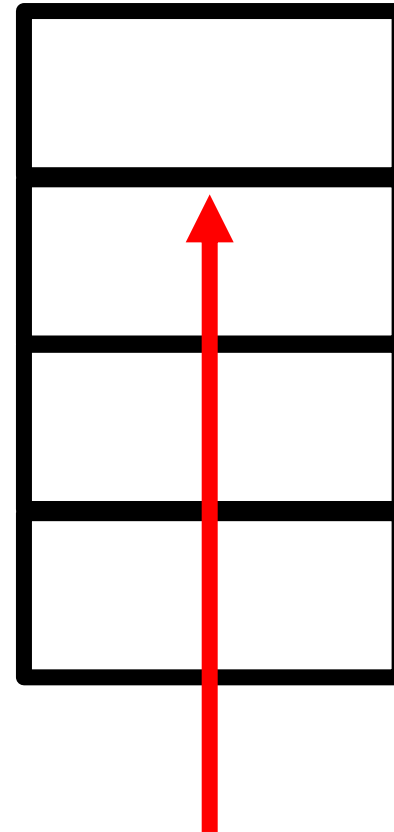
ERABILI 2-3
SENTSORE.

GELDITU LERROAN

**Programatu zure errobota
3.erroan xehetasunez
gelditzeko.**

**Erabili loopak eta sentso
re bat.**

Ze sentso erabiliko duzu?



KREDITUAK

- Gai hau Sanjay Seshan-ek eta Arvind Seshan-ek egin zuten.
- Gai gehiago aurkitu ahal dituzu www.ev3lessons.com webgunean.
- Itzulpena Edurobotic-ek eginda. www.edurobotic.es (Anartz San Juan taldekideak hain zuzen).



Lan hau [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) lizentziaren eraginaren azpian dago.