１

（１）、壁で囲まれた十分広い板上でキューブをxまたはz方向に位置を変えること移動させる。（移動速度を小さめにする）

（２）、(１)で作ったものに対し、壁まで移動したら反対側の壁の手前までキューブを転移させる。そうすれば、キューブが無限に同じコースで移動し続ける。（転移先座標はあらかじめ記録したほうが楽）

（３）、（２）で作ったものに対し、移動するコースに２つのフィールドを作り、キューブが２つのフィールド上で速度が異なるようにする。（例、コースの前半での速度が後半での速度の３倍）

２

（１）、１の（２）と同じ

（２）、（１）で作ったものに対し、３から５秒間隔で赤と青信号がスイッチする信号機を追加で作成。

（３）、（２）で作ったものに対し、赤信号の間にキューブが停止、青信号の間にキューブが進行するフィールドを作成