

Aufgabe 1. Beschleunigung

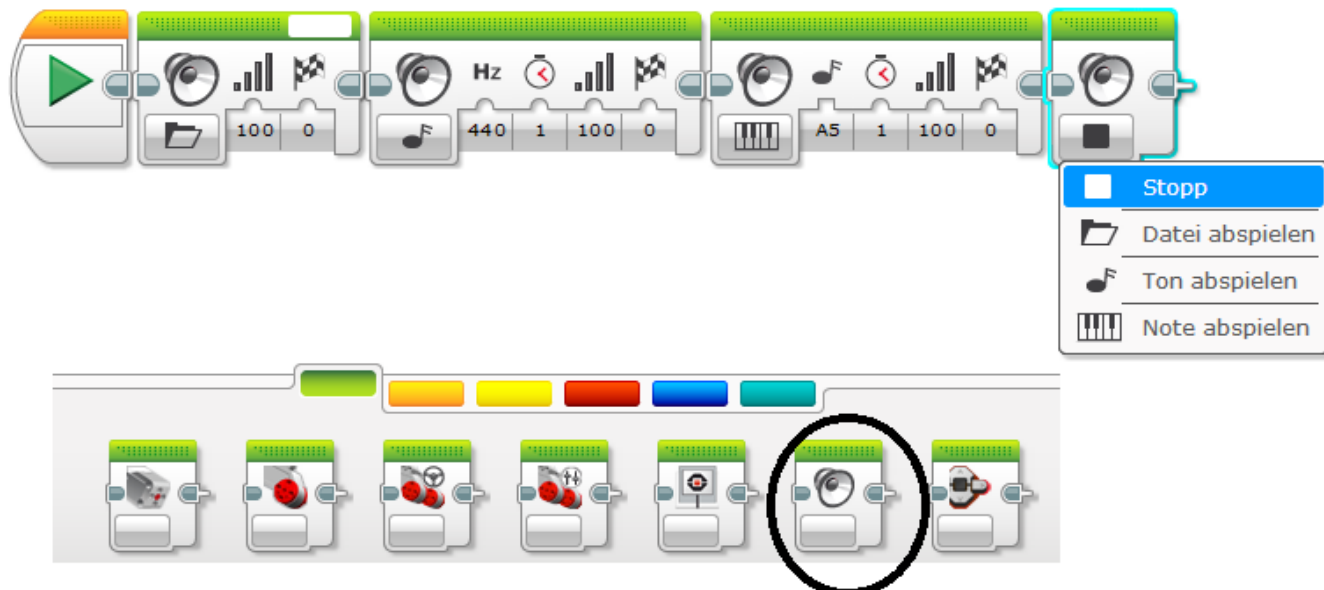
Entwickle ein Programm, das den Roboter zunächst langsam bewegen und dann zunehmend beschleunigen lässt. Ziehe 10 Bewegungsblöcke in den Programmierbereich und programmiere weiter so, wie in Abbildung.



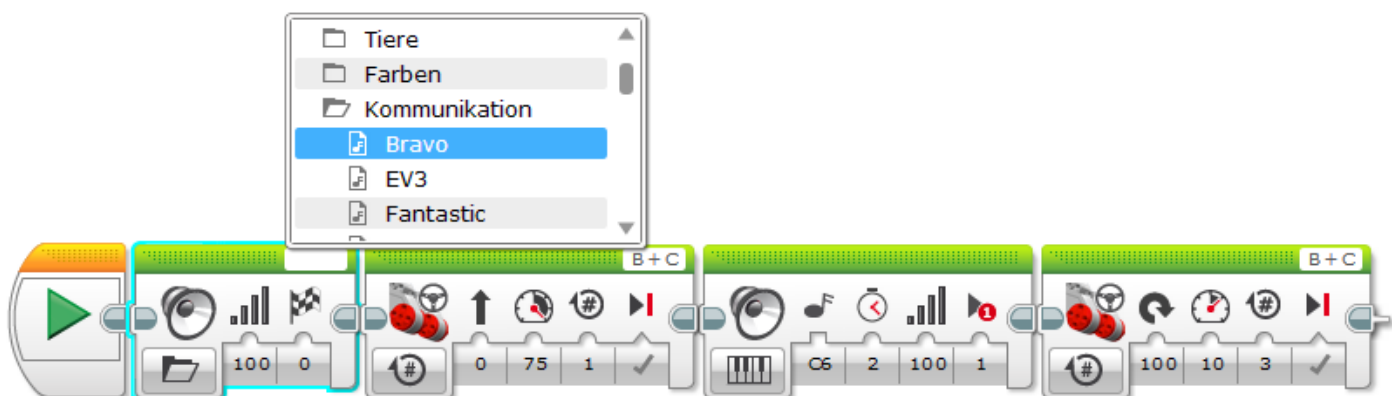
Die Blöcke befinden sich jetzt im Modus *An für n Sekund*. Teste dein Programm auch im Modus *An für n Umdrehungen*. Erkläre den Unterschied.

Aufgabe 2. Der Klang

Klangblock



Probiere dieses Programm „SoundCheck“ aus, um die Klänge abzuspielen.



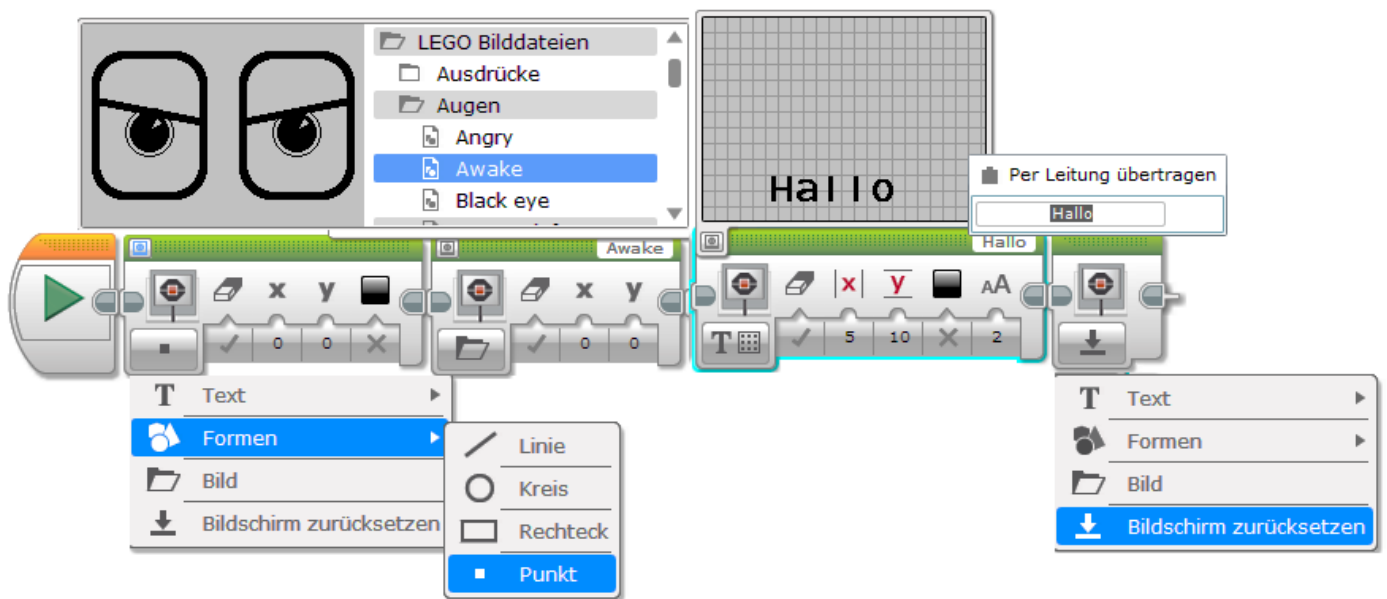
Aufgabe 3.

Erstelle ein Programm wie SoundCheck, das den Roboter ein Quadrat fährt und während seiner Bewegung sagt er entsprechend „Forward“, „Left“ bzw. „Right“. Die entsprechenden Klänge findest du unter:



Aufgabe 4.

Man kann die LCD – Anzeige benutzen, um das Programm attraktiver zu machen oder dem Benutzer etwas mitzuteilen.



Erstelle ein Programm, das vier Klangblöcke verwendet, um „Hallo. Good morning. Goodbye!“ zu sagen. Der Roboter sollte sich vorwärts, schneller vorwärts und rückwärts bewegen. Benutze die Anzeigeblöcke, um bei dem ersten Klang müssen die „winking“ Augen, bei dem zweiten Klang den entsprechenden Text und bei dem dritten Klang „sad“ Ausdruck erscheinen. Lösche das Display, wenn der Roboter etwas Neues sagt. Überlege, stellst du die Anzeigeblöcke vor oder hinter die Klangblöcke.