

Δραστηριότητα 1^η

Κατασκευή ρομποτικής διάταξης Dancing Birds με αισθητήρα απόστασης αξιοποιώντας το πακέτο Lego WeDo 1.0



Βήμα 1^ο

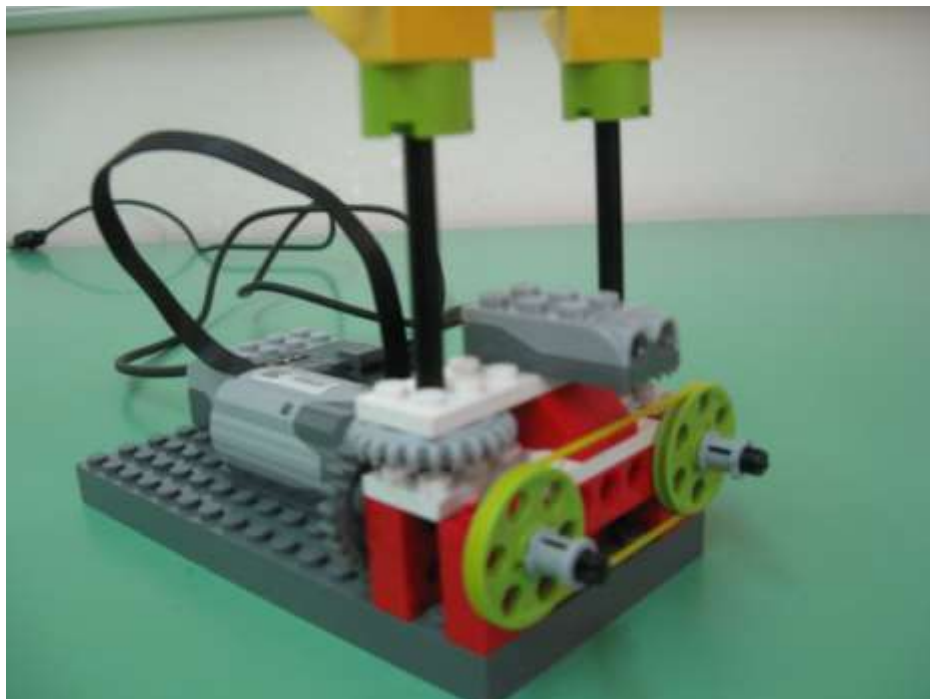
Ανοίξτε την ιστοσελίδα <https://education.lego.com/en-au/support/wedo/building-instructions> και επιλέξτε το σύνδεσμο Dancing Birds (<https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/files/building-instructions/wedo/9580-dancing-birds-88cc69529caa111f49518d1ff4b4ad57.pdf>).

Βήμα 2^ο

Ακολουθήστε τις οδηγίες βήμα προς βήμα όπως παρουσιάζονται στο παραπάνω αρχείο ώστε να ολοκληρώσετε την κατασκευή.

Βήμα 3^ο

Προσθέστε τον αισθητήρα απόστασης όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



Συγχαρητήρια! Ολοκληρώσατε την κατασκευή Dancing Birds του Lego WeDo 1.0.

Μπορείτε τώρα να προχωρήσετε στον προγραμματισμό της κατασκευής.

Δραστηριότητα 2^η



Προγραμματισμός της κατασκευής Dancing Birds στο Scratch 2.0

Βήμα 1^ο

Ανοίξτε το Scratch 2 και από την κατηγορία εντολών *Άλλες Εντολές* επιλέξτε *Προσθήκη Επέκτασης* και στη συνέχεια επιλέξτε *LEGO WeDo 1.0* προκειμένου να προστεθούν οι εντολές του LEGO WeDo 1.0 στο Scratch. Συνδέστε το **LEGO WeDo Hub** στη USB θύρα του υπολογιστή σας. Παρατηρήστε ότι έγινε πράσινος ο κυκλικός δίσκος δίπλα από τον τίτλο LEGO WeDo 1.0.


Βήμα 2^ο

Για το Αντικείμενο1: Στην Καρτέλα Ενδυμασίες, από τις ενδυμασίες της βιβλιοθήκης επιλέξτε τις ενδυμασίες parrot-a και parrot-b ως ενδυμασίες του Αντικειμένου 1 και διαγράψτε τις ενδυμασίες της γάτας. Επιλέξτε την Καρτέλα Σενάρια και αναπτύξτε το παρακάτω σενάριο:

Αντικείμενο1	
Ενδυμασίες	Σενάριο
	

Βήμα 3^ο

Με δεξί κλικ πάνω στο Αντικείμενο 1 επιλέξτε *Διπλασιασμός* προκειμένου να προστεθεί το Αντικείμενο 2.

Για το Αντικείμενο 2: Στην Καρτέλα Ενδυμασίες, από τις ενδυμασίες της βιβλιοθήκης επιλέξτε τις ενδυμασίες parrot2-a και parrot2-b και εφαρμόστε οριζόντια αναστροφή () στην κάθε μία από αυτές. Επιλέξτε την Καρτέλα Σενάρια και αναπτύξτε το παρακάτω σενάριο:

Αντικείμενο2	
Ενδυμασίες	Σενάριο
	

Συγχαρητήρια! Προγραμματίσατε την κατασκευή **Dancing Birds** με αισθητήρα απόστασης. Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας. Στη συνέχεια μπορείτε να προχωρήσετε στον προγραμματισμό μιας παραλλαγής της κατασκευής.

Δραστηριότητα 3^η Προγραμματισμός παραλλαγής της κατασκευής Dancing Birds με αισθητήρα κλίσης στο Scratch 2.0

Βήμα 1^ο

Στην κατασκευή **Dancing Birds** αντικαταστήστε τον αισθητήρα απόστασης με τον αισθητήρα κλίσης και προσθέστε τα δομικά στοιχεία (τουβλάκια) όπως εμφανίζονται στη διπλανή εικόνα.





Βήμα 2^ο

Συνδέστε τον αισθητήρα κλίσης στο hub όπως παρουσιάζεται στη διπλανή εικόνα.



Βήμα 3^ο

Τροποποιήστε τα σενάρια των αντικειμένων στο Scratch 2 όπως παρουσιάζονται στις παρακάτω εικόνες:

Αντικείμενο1 Σενάριο	Αντικείμενο2 Σενάριο
	

Συγχαρητήρια! Προγραμματίσατε την κατασκευή **Dancing Birds** με προσθήκη αισθητήρα κλίσης.

Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας. Χαρείτε το!