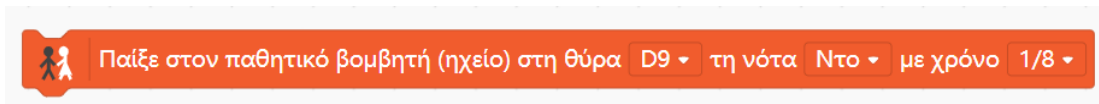


ΑΣΚΗΣΗ 1

Ανάλογα με τον ήχο ενεργοποιείται ένα LED και ο βομβητής

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ: Στο ρομπότ S1, στον ελεγκτή συνδέουμε ένα LED, τον αισθητήρα ήχου και τον βομβητή. Σύμφωνα με το σενάριο του έργου για πάντα, εάν το επίπεδο ήχου είναι μικρότερο από 10 τότε απενεργοποιείται/ σβήνει το LED, παίζει ο παθητικός βομβητής μια νότα και περιμένει 1 δευτερόλεπτο αλλιώς για 2 φορές ανάβει το LED, περιμένει για 0.3 δευτερόλεπτα, σβήνει και περιμένει για 0.3 δευτερόλεπτα.

TIP 1: Η εντολή για τον παθητικό βομβητή παίζει νότα είναι η παρακάτω:



TIP 2: Δίνουμε τη δομή του προγράμματος προς διευκόλυνση.



TIP 3: Όταν εκτελείται το πρόγραμμα τότε χρειάζεται να απομακρύνετε και να πλησιάζετε σταδιακά μια πηγή ήχου για να μπορέσετε να έχετε ως αποτέλεσμα αυτά που περιμένετε να γίνουν ανάλογα με το επίπεδο ήχου.

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ: Αποθηκεύστε το πρόγραμμά σας με το όνομα: αισθητήρας ήχου 2_το επίθετό σας (π.χ. αισθητήρας ήχου 2__Ιωσηφίδου)

ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑ:

- Θα χρησιμοποιηθεί μία θύρα από τις D5, D6, D7, D8 και D9 για το LED.
- Θα χρησιμοποιηθεί μία θύρα από τις D5, D6, D7, D8 και D9 για τον βομβητή.
- Θα χρησιμοποιηθεί μία θύρα για τον αισθητήρα ήχου από τις θύρες A0, A1, A2 και A3.

ΣΤΑΘΕΡΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

- Δεν είναι ανάγκη να έχετε συνδεδεμένο το S1 με τον υπολογιστή όταν προγραμματίζετε. Οπότε στη **Σύνδεση Συσκευής** δεν θα βλέπετε τη συσκευή σας.

- Μετά το τέλος της δημιουργίας του προγράμματος για να το φορτώσετε χρειάζεται απαραίτητα να συνδέσετε με το καλώδιο τον ελεγκτή S1 με τον υπολογιστή. Επιλέγετε **Σύνδεση Συσκευής**. Θα εμφανιστεί το **COM10-Uno** το οποίο κι επιλέγετε. Βλέπετε πλέον το **COM10-Uno** συνδεδεμένο.
- Εφόσον πλέον είναι συνδεδεμένο το S1 τότε μπορείτε να φορτώσετε το πρόγραμμα επιλέγοντας **Upload**.

ΛΥΣΗ

