

2. Praktilised ülesanded

Ülesanne 1. Programmeerimiskeskonnaga tutvumine

Õpitavad teemad: Uue programmi loomine, salvestamine, kommenteerimine, programmeerimis-plokkide lohistamine programmeerimisaknasse, plokkide kopeerimine ja kleepimine, aktiivne plokk vs mitteaktiivne plokk, plokkide kustutamine.

Ülesandeks vajalik: NXT kontrolleri, USB juhe, NXT Programming tarkvaraga

Nõuded:

- Püüdke luua omanimeline programm.
- Salvestage see hiljem näiteks oma perekonnanimega.
- Lohistage oma programmi paar plokki (**Start**) kohale ja seejärel kustutage need.
- Nüüd lohistage uuesti ja seejärel püüdke oma koodi kommenteerida. Seejärel püüdke kommentaare nihutada sobivasse kohta ja kustutage mõni kommentaar.
- Püüdke programmeerimis-plokke kopeerida ja siis need uude kohta kleepida. Kopeerige plokk nii ühekaupa kui ka paaris.
- Muutke roboti nimi oma nimeks, selleks ühendage robot arvutiga ja lülitage robot oranžist nupust sisse. Nime saate muuta programmeerimisaknas **NXT window** nupust.
- Laadige endatehtud programm robotisse (**Download** nupp) ja vaadake, kas leiate oma programmi robotist üles? NB! Roboti menüüsse sisseminekuks kasutage keskmist oranži nuppu. Menüüst saab tagasi tulla alumise tumehalli nupuga ja menüüdes saab navigeerida vasaku ja parema helehalli nupuga.

Ülesanne 1.1 Baasroboti ehitamine

Selle ülesande eesmärgiks on ehitada baasrobot (joonis 7). Abivahendina saab kasutada roboti komplektiga kaasas olnud ehitusjuhendit. Kui baasrobotid on juba eelnevalt tehtud, siis liikuda edasi ülesande 2 juurde.



Joonis 7. NXT baasrobot (kolmanda mootori lisamine ei ole kohustuslik)