



Ülesanne 7. Ekraan

Õpitavad teemad: LEGO Mindstoms NXT ekraani kasutamine

Ülesandeks vajalik: Baasrobot

Probleem: Roboti ekraan on asendamatult asi. Sealt näeme, millises roboti menüüs me parasjagu paikneme või mis nimega programmi käivitame. Kas ekraanile saame ka ise midagi kuvada?

Nõuded:

- Tutvuda ekraaniplokiga **Display**.
- Teha programm, mis kuvab NXT ekraanile naerunäo.
- Teha programm, mis kuvaks ekraanile meie *<eesnime>*.
- Teha programm, mis kuvaks samaaegselt ekraani ülemisse ossa meie *<eesnime>* ja alumisse ossa *<perekonnanime>*
- Teha programm, mis kuvaks esialgu ekraanile meie ees- ja perenime ning peale NXT oranži nupu vajutamist ilmeks puhtale ekraanile meie vanus.
- Programmeerida robot, mis kuulab ümbritsevat heli ning kui lärm on vali, siis näitab NXT ekraanil lahtist silma ja kui heli on vaikne, siis kinnist silma.
- Kommenteerige oma programmi kood!

Miks ainult ekraaniplokist koosnev programm meile ekraanile midagi ei kuva ja kuidas seda parandada?

.....

.....

Mida teeb ekraaniploki juures olev *Clear* linnuke ja kas sellest on meile kasu ka?

.....

Kust alustab programm ekraani koordinaatteljestiku X ja Y koordinaatide lugemist?

.....

Kui meie nimi on Janno Jäääär, siis mille kuvab robot ekraanile ja miks?

.....

.....