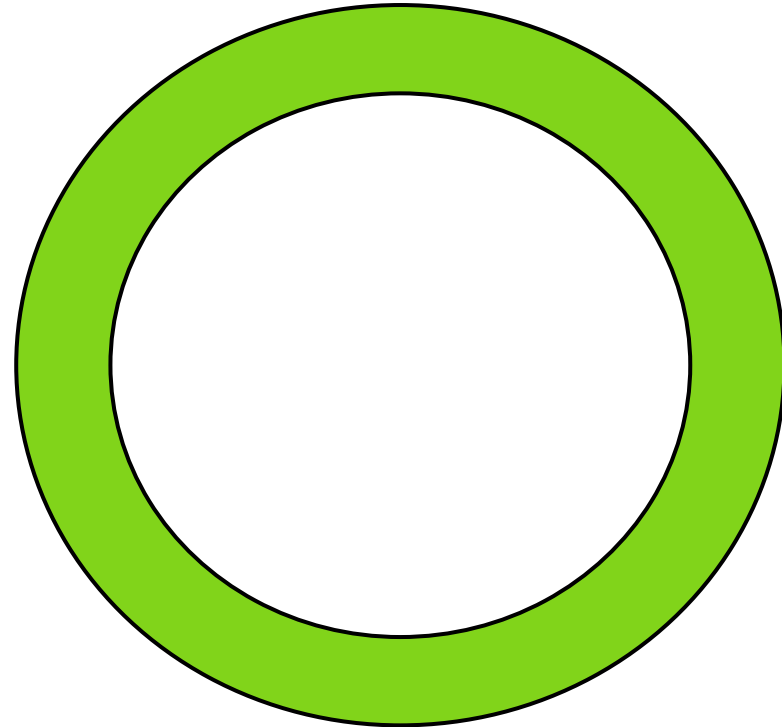


- Organizace
- Rozmístění
- Úpravy Track3ra
- Semafor s Arduinem
- Možnosti pro Lego
- Deníky & úklid



- Organizace
- Rozmístění
- Úpravy Track3ra
- Semafor s Arduinem
- Možnosti pro Lego
- Deníky & úklid

1) Soutěžová úprava

Cíl: převrátit nebo vypnout soupeře

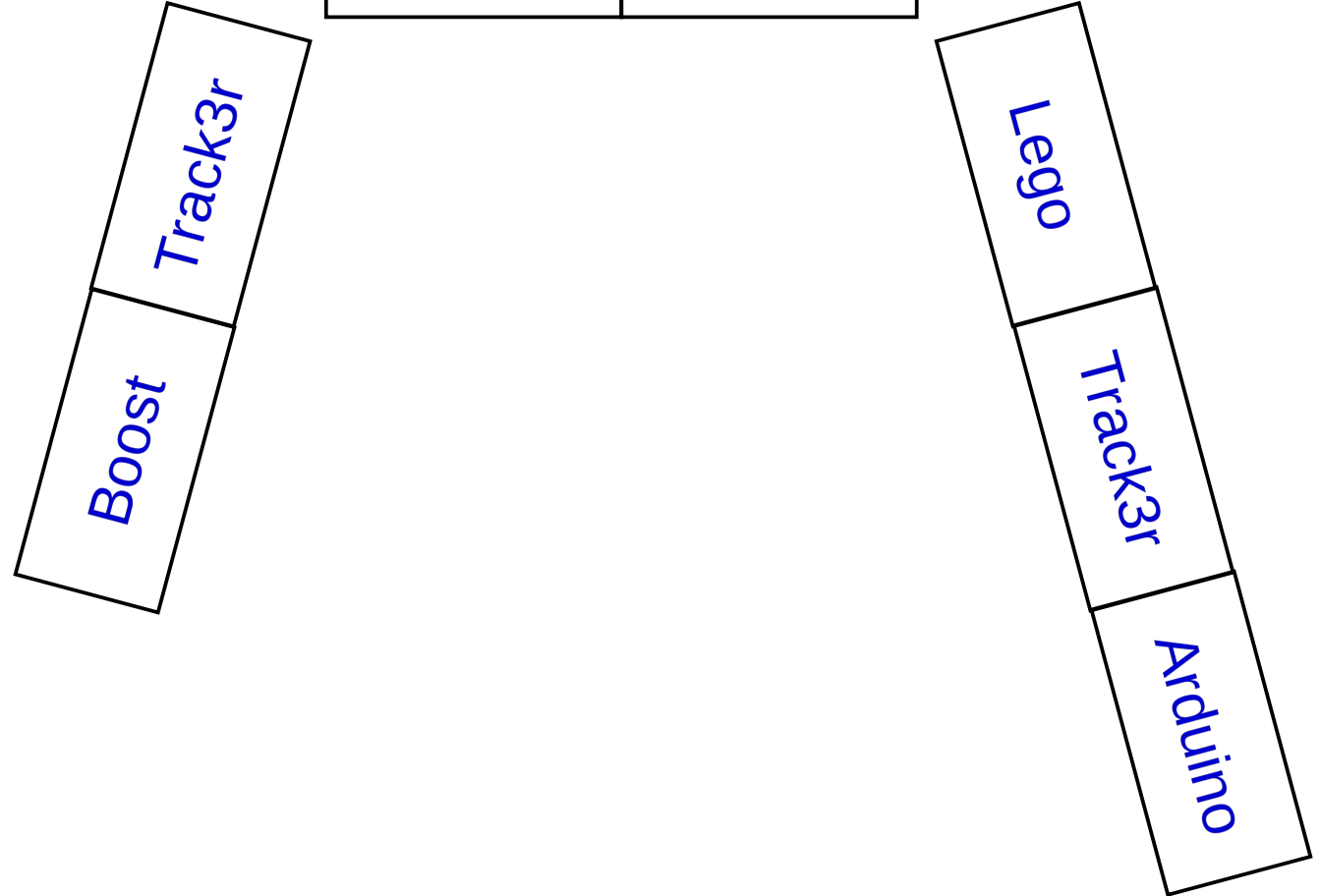
Úpravy:

- tlačítko pro vypnutí
- program (tlačítko a ovladač)
- jakékoliv vlastní vylepšení

2) Programovací úkoly

Tvorba programu z bloků, určené cíle.

- Organizace
- Rozmístění**
- Úpravy Track3ra
- Semafor s Arduinem
- Možnosti pro Lego
- Deníky & úklid



Organizace

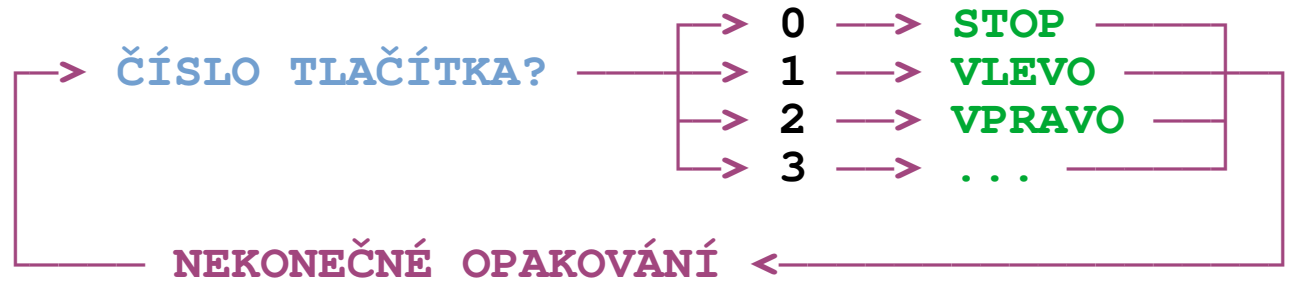
Rozmístění

Úpravy Track3ra

Semafor s Arduinem

Možnosti pro Lego

Deníky & úklid



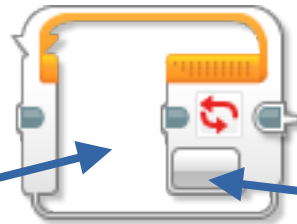
Podle čeho se rozhoduje
(příklad: Je stisknuto tlačítko?)

Co dělat
když ANO

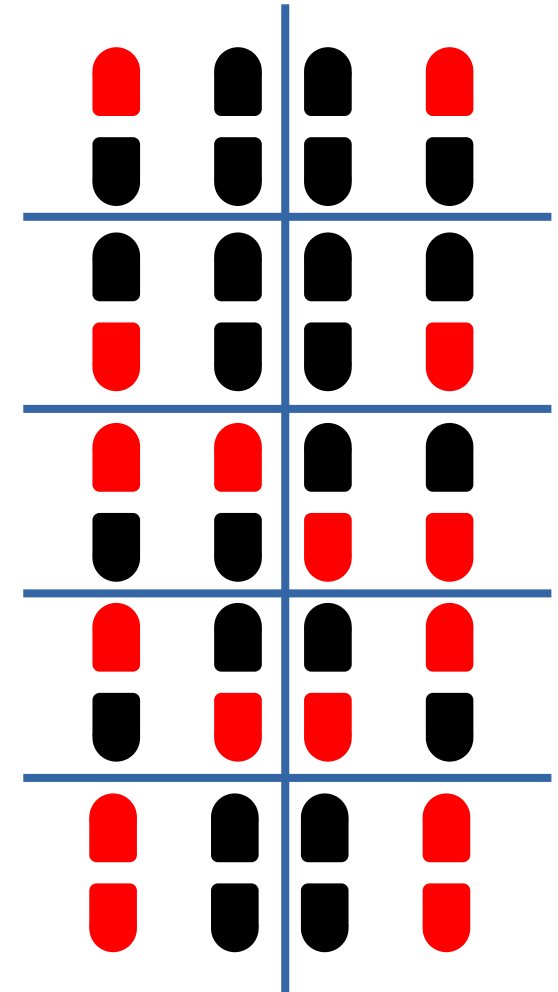
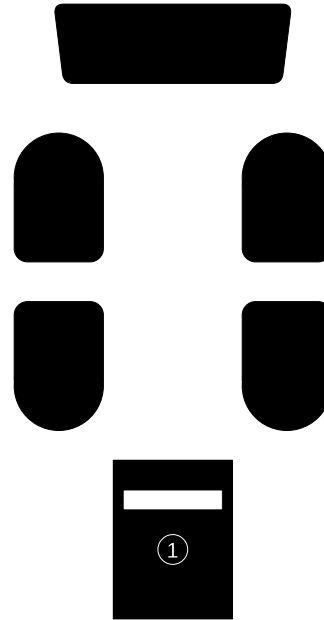
Co dělat
když NE

Co opakovat

Jak dlouho opakovat



- Organizace
- Rozmístění
- Úpravy Track3ra**
- Semafor s Arduinem
- Možnosti pro Lego
- Deníky & úklid



Organizace

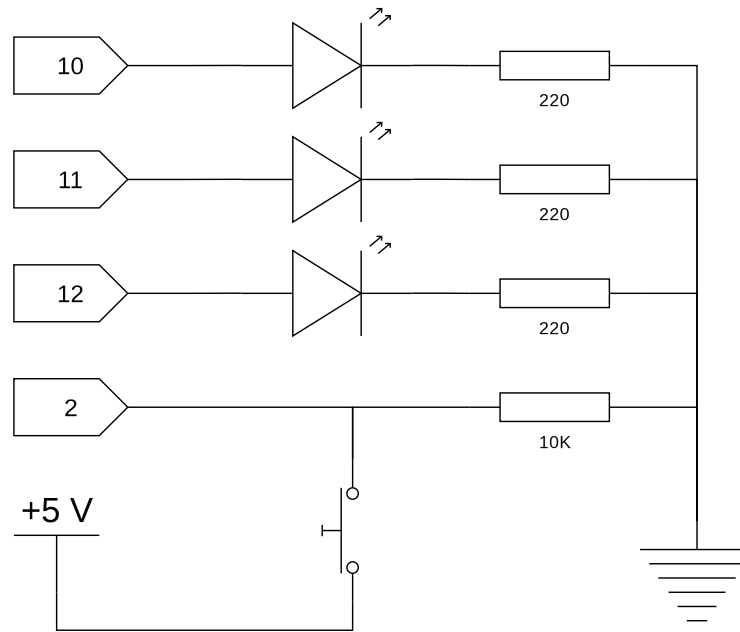
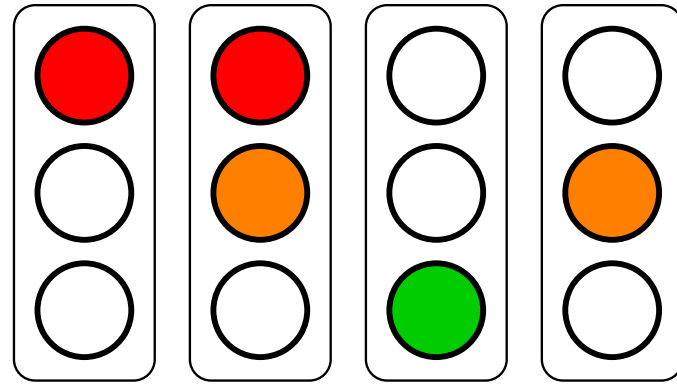
Rozmístění

Úpravy Track3ra

Semafor s Arduinem

Možnosti pro Lego

Deníky & úklid



```
pinMode(led, OUTPUT);  
pinMode(tlacitko, INPUT);  
digitalRead(tlacitko);  
digitalWrite(led, HIGH);  
digitalWrite(led, LOW);  
delay(100);
```

Organizace

Rozmístění

Úpravy Track3ra

Semafor s Arduinem

Možnosti pro Lego

Deníky & úklid

```
#define cislo1 25;           // „makro“ - nemění se
const int cislo2 11;       // „konstanta“ - nemění se

int cislo3 11;             // „proměnná“

int funkce1(int parametr){ // „definice“ - tvorba
    return parametr + 1;
}

cislo3 = funkce1(cislo1);  // „volání“ - použití
```

```
// když A, tak B atd.
switch(TLACITKO) {
    case 0:
        JET-DOPREDU();
        break;

    case 1:
        JET-DOZADU();
        break;
}
```

```
// když A, tak B, jinak C
if(TLACITKO == 1){
    JET-DOPREDU();
}
else {
    JET-DOZADU();
}
```

Organizace

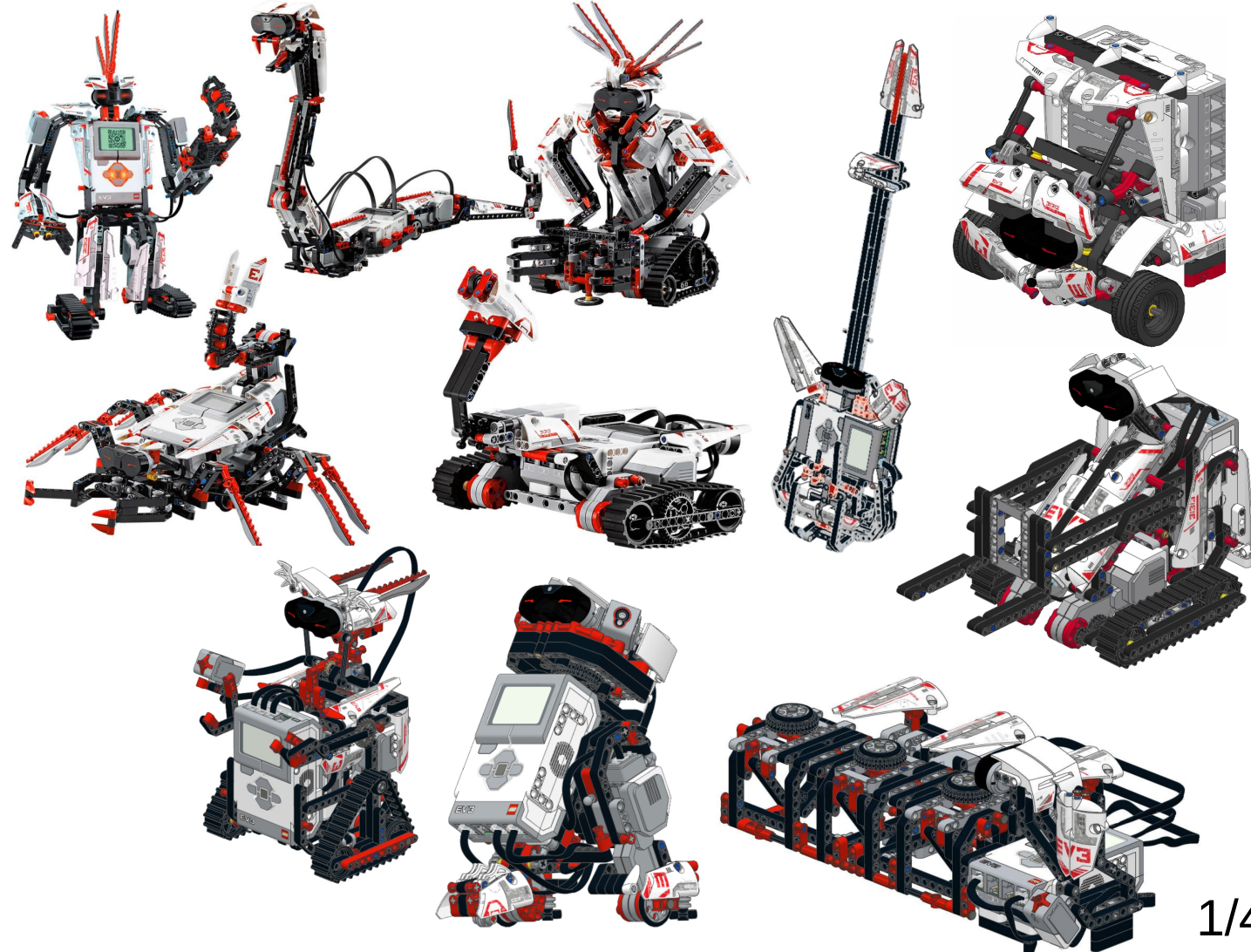
Rozmístění

Úpravy Track3ra

Semafor s Arduinem

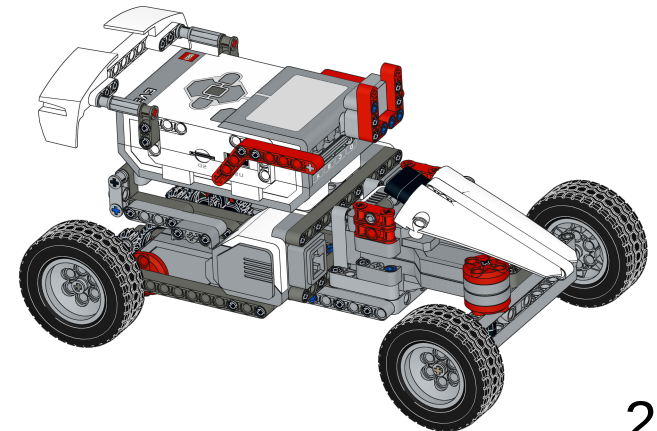
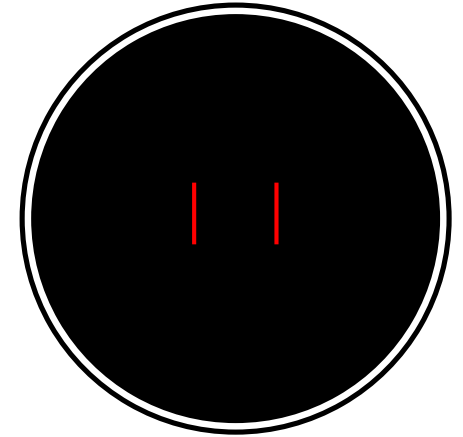
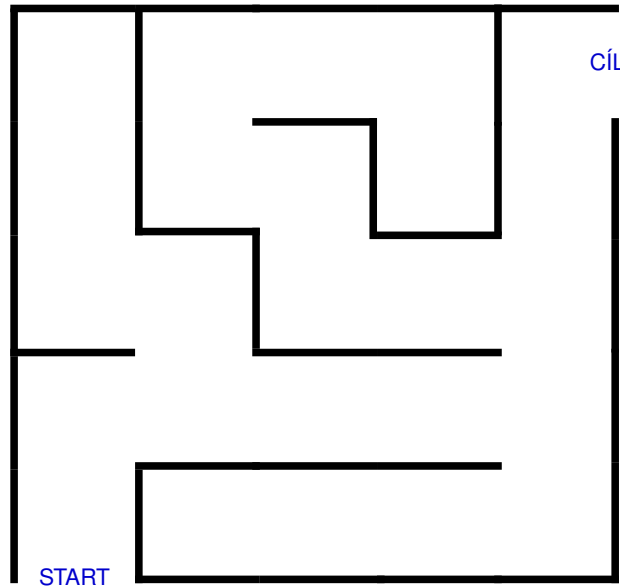
Možnosti pro Lego

Deníky & úklid



- Organizace
- Rozmístění
- Úpravy Track3ra
- Semafor s Arduinem
- Možnosti pro Lego**
- Deníky & úklid

- Formule (na rychlost)
- Sumo (přetlačování)
- Bludiště



- Organizace
- Rozmístění
- Úpravy Track3ra
- Semafor s Arduinem
- Možnosti pro Lego**
- Deníky & úklid

1) **Zvuky:**

sestavit melodii ze zvuků nebo not a přehrát ji



2) **Světla:**

tlačítkem přepínat podsvícení tlačítek na kostce



3) **Displej:**

vykreslit text nebo obrázky na obrazovku kostky



4) **Rozhovor:**

zobrazovat otázky a tlačítka odpovídat ano/ne

5) **Barvy:**

senzorem barev snímat podlahu a nahranými slovy oznamovat barvy

Organizace

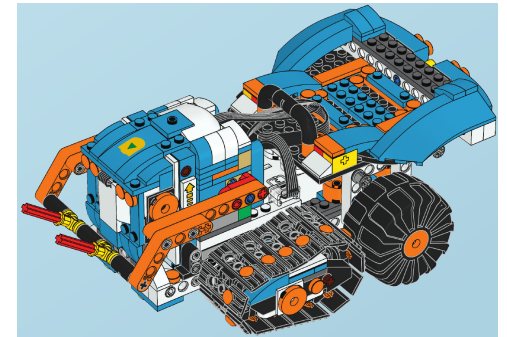
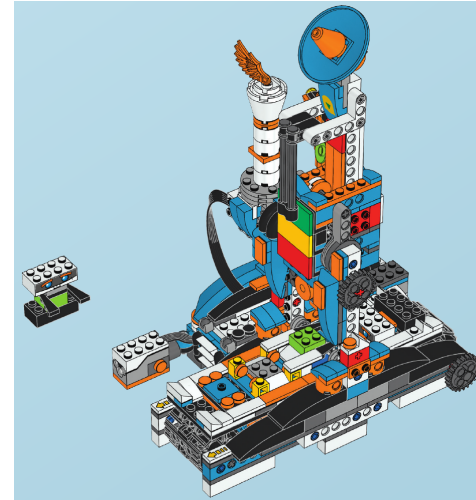
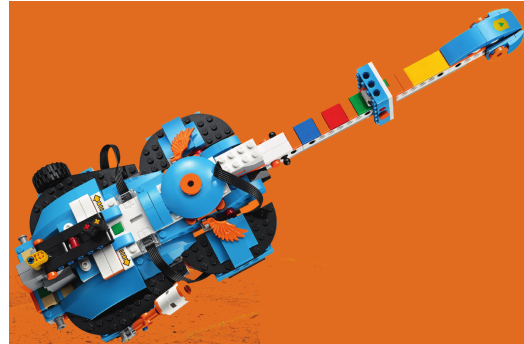
Rozmístění

Úpravy Track3ra

Semafor s Arduinem

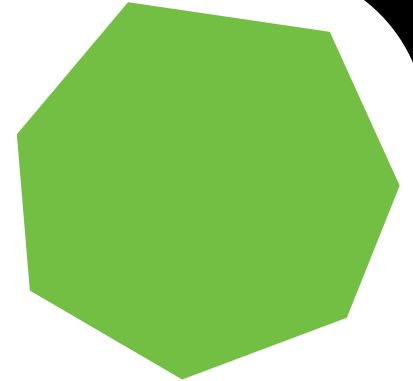
Možnosti pro Lego

Deníky & úklid



- Organizace
- Rozmístění
- Úpravy Track3ra
- Semafor s Arduinem
- Možnosti pro Lego
- Deníky & úklid**

DŮLEŽITÉ JE SI ZAPSAT



- aktivitu
- kde jsme skončili / co jsme udělali

A MŮŽEME PŘIDAT

- *co ještě chceme příště vyzkoušet*
- *co užitečného jsme zjistili a někdy použijeme*

- Organizace
- Rozmístění
- Úpravy Track3ra
- Semafor s Arduinem
- Možnosti pro Lego
- Deníky & úklid**

