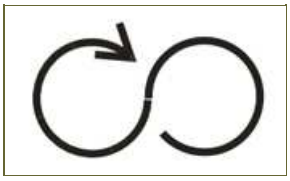
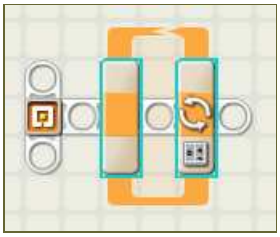
Робот описывает восьмерку

Напишем программу, которая заставляет робот двигаться по траектории, напоминающей по форме восьмерку.



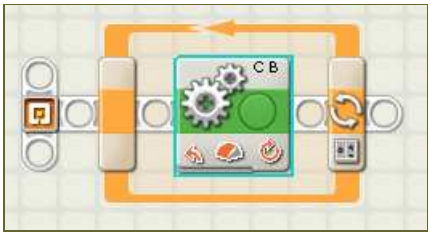
1 Создайте новый документ. Левой кнопкой мыши перетащите в рабочую зону блок цикл.



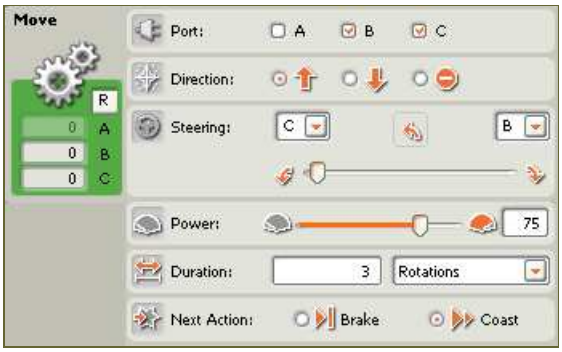
2

Настройте его на 3 итерации.

3 Поместите в тело цикла первый блок движение.

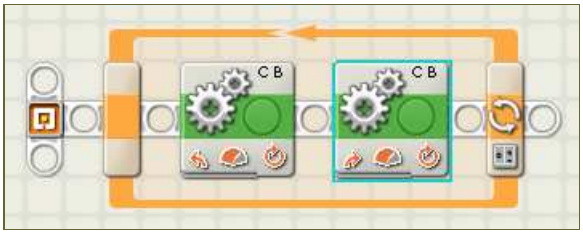


4



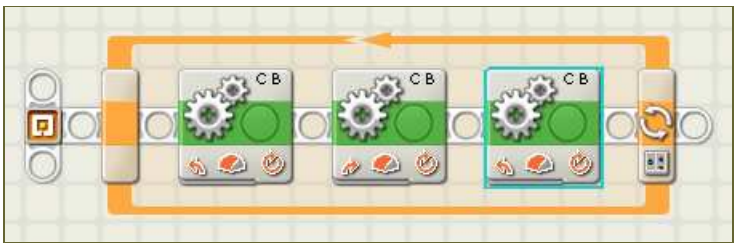
Настройки блока: движение прямо, руль - влево, мощность 75%, продолжительность работы - 3 оборота, тормоза не включать.

5 Добавим второй блок движение.

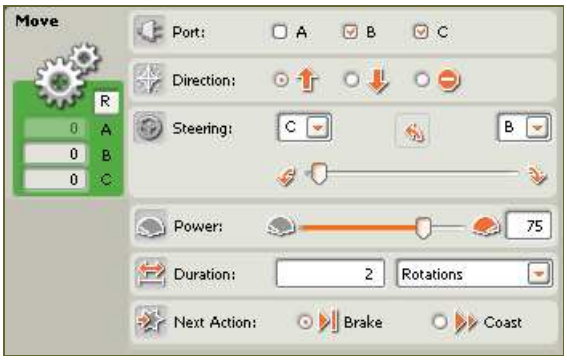


6 Теперь руль - вправо, и длительность - 5 оборотов.

7 Третий блок движение необходим, чтобы замкнуть восьмерку.

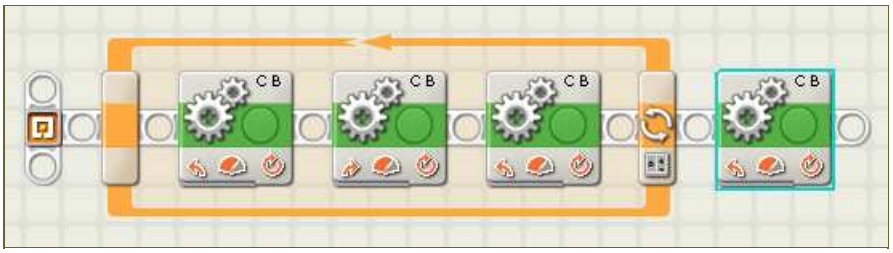


8



Снова руль - влево, длительность - 2 оборота.

9 Наконец последний, четвертый блок движения возвращает робота в исходную точку.

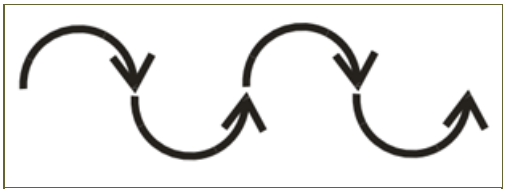


10

Его паркаметры такие же как у самого первого блока, за исключением включенных тормозов.

11

Нажмите кнопку RUN, программа будет загружена в NXT и запущена.

Робот должен три раза описать восьмерку на полу.

Теперь попробуте написать программу движения робота по траектории "змейка".