

Проект «Жираф»

Автор: Чернышов Степан,
ученик 2 «А» класса
МКОУ Нововоронежская СОШ №3



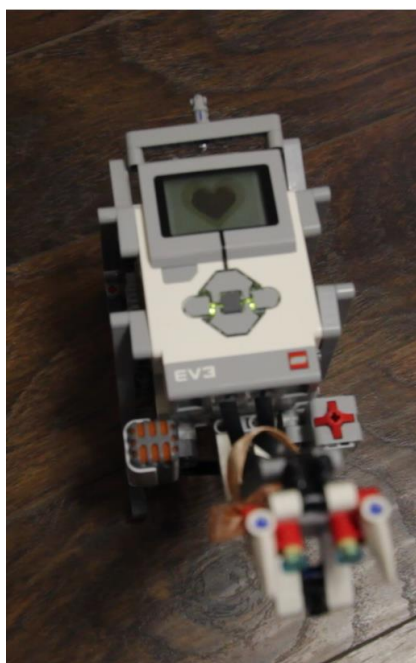
Описание проекта

Робот-игрушка «Жираф» относится к классу шагающих роботов.

При включении Жираф здоровается и на экране появляется изображение жирафа.



При нажатии на датчик касания он поет песню и на экране мигает сердечко.



Он начинает и заканчивает движение от хлопка (или другого громкого звука).

Технические характеристики проекта

Жираф принадлежит к классу шагающих роботов. Для проекта потребовался один образовательный набор Lego Mindstorms EV3.

При создании проекта были использованы:

микрокомпьютер EV3,

1. 1 большой сервомотор,
2. 1 датчик звука,
3. 1 датчик касания.

Программирование Жирафа производилось с помощью программного обеспечения EV3.

Звук записан и отредактирован с использованием программы WaveEditor.



Программа проекта

В программе организованы 2 параллельные задачи:

1. При включении робот говорит: «Привет!», на экране появляется изображение жирафа и произносится просьба «Погладь меня!»
2. Робот ждет хлопка в ладоши (или другого громкого звука) и начинает ходить до следующего громкого звука (это организовано с помощью цикла). После прекращения ходьбы, он говорит: «Как скажешь»

Чтобы погладить робота, надо нажать на красную кнопку датчика касания. После чего робот начинает насвистывать мелодию из мультфильма «Чиполино», а на экране в это время мигает сердечко.

Выключение робота происходит нажатием на кнопку «Назад» модуля EV3.

