

Lösung:

Karte LEGO Mindstorms Education EV3 #2 Quadratfahrer

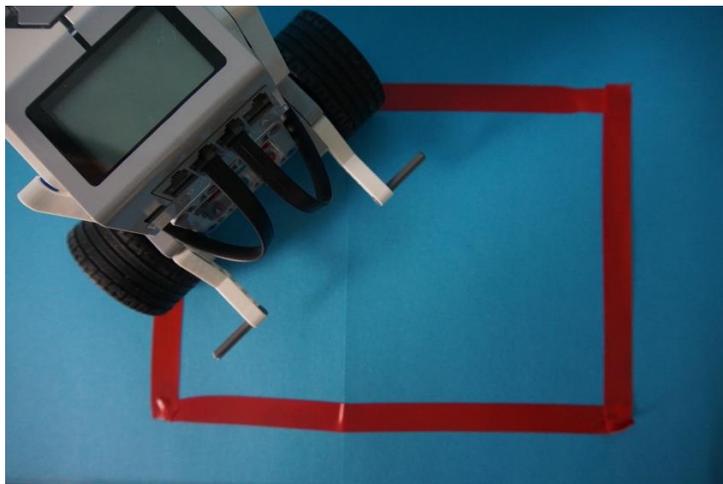


eis.ph-noe.ac.at/lego2

Aufgabe:

Verwende für die folgenden Aufgaben das Standardfahrzeug der Karte #1.

1. Programmiere den Roboter so, dass er ein am Boden aufgeklebtes Quadrat nachfahren kann.
2. Programmiere den Roboter so, dass er ein aufgeklebtes Dreieck nachfahren kann.
3. Löse die Aufgabenstellung 1 und 2 unter Zuhilfenahme des Programmierblocks Schleife.



Zusatzaufgaben:

1. Der Roboter soll an jeder Kante eine andere Anzeige haben und vor jeder Drehung einen Klang abspielen. Überlege dir dazu eine passende Geschichte.