

Otevři v tabletu záložku “programování” a v ní záložku “Photon Blocks”
Prostuduj v ní popis jednotlivých skupin bloků pro naprogramování robota Photon

Pohyb

Tato kategorie obsahuje bloky potřebné k naprogramování pohybů robota.

Činnosti

Tato kategorie obsahuje bloky, které umožňují měnit barvu Photonových uší (antén) a očí a vydávání zvuků.

Interakce

Zde si můžete zvolit bloky, které robotovi umožňují interakci s okolím.

Funkce

Umožňuje opakování vybrané sekvence v programu – blok se zkratkou.

Změna barvy

Barvu Photonových uší, očí nebo obojí lze měnit současně.

Vydávání zvuků

K dispozici jsou tři kategorie zvuků: zvířata, emoce a speciální zvuky, např. požární siréna.

Počkat

Blok „Počkat“ umožňuje naprogramovat robota tak, aby počkal na konkrétní činnost zvenčí, tj. poklepání na hlavu, vypnutí světel, hlasitý zvuk. Pokud použijete blok „Počkat“, Photon provede všechny úkoly umístěné přímo pod tímto blokem.

Opakovat

Blok „Opakovat“ umožňuje několikrát zopakovat jakoukoliv aktivitu, která je danému bloku přidělena. Photon může například 6krát přehrát vybraný zvuk.

Jestliže

Blok „Jestliže“ je zodpovědný za kontrolu toho, zda daná interakce skutečně proběhla. Pokud ano, robot vykoná pokyny přiřazené danému bloku. Není-li zjištěna žádná interakce, Photon tuto akci přeskočí a pokračuje dále.

Úkol

Každý z vás naprogramuje Photona v blokovém programovacím jazyce tak, aby se z výchozího místa na podložce (políčko F4) dostal do bodu:

1. Ohrada s koníky přes průjezdní body les a most
2. Perníková chaloupka přes průjezdní body les a ohrada s koníky
3. Hrad přes průjezdní body most a perníková chaloupka
4. Rybník přes průjezdní body raketa , most a hrad

Vždy, když robot dojede do cíle, změní barvu na žlutou.