

MUSIC COMPONIST

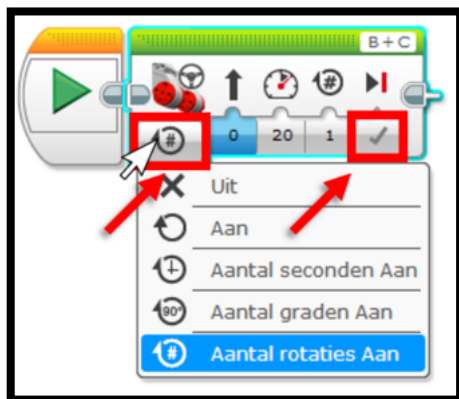


MINDSTORMS

OPDRACHT 1

Laat de robot 2 seconden vooruit rijden en nadien stoppen.

Tip: Let op dat de robot niet snel rijdt (vermogen).



OPDRACHT 2

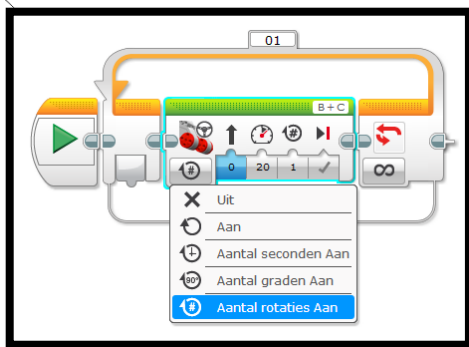
Laat de robot 4 seconden achteruit rijden, maar zorg dat hij dezelfde afstand aflegt als bij opdracht 1.

OPDRACHT 3

Laat de robot voortdurend 3 seconden vooruit en 3 seconden achteruit rijden.



Tip: werk met een herhaalblok.

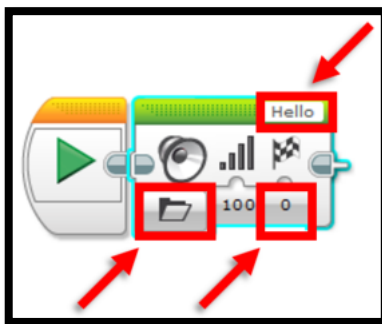


OPDRACHT 4

Laat de robot vooruit rijden en tijdens het achteruit rijden het geluid (uit de bibliotheek) 'Backing Alert' afspelen.



Tip: zorg dat het afspeeltype herhalend is.



OPDRACHT 5

Programmeer de robot zo dat hij vooruit rijdt en remt wanneer hij de rode finishlijn bereikt.



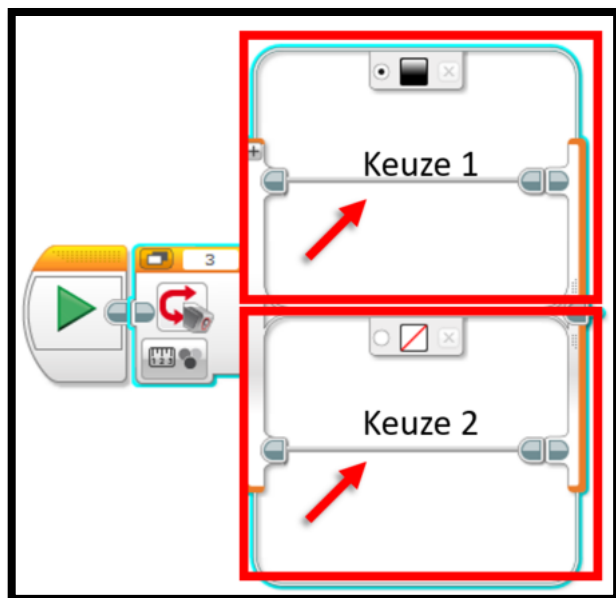
Tip: ga aan de slag met de Robot onderwijzer (software). Kies het programma met draaien tot aan de lijn en pas het aan naar rechtdoor rijden tot aan de rode lijn.

OPDRACHT 6

Programmeer de robot zo dat hij het geluid 'Dog bark 1' afspeelt bij het zien van de gele strook. Als de robot niets ziet, mag de robot geen geluid afspelen



Tip: werk met een keuzeblok.



OPDRACHT 7

Programmeer de robot zo dat hij het geluid 'Red' afspeelt bij het zien van de rode strook. Als de robot niets ziet, moet de robot het geluid 'Hi' afspelen



Tip: denk goed na over de standaard voorwaarde.

FINALE OPDRACHT

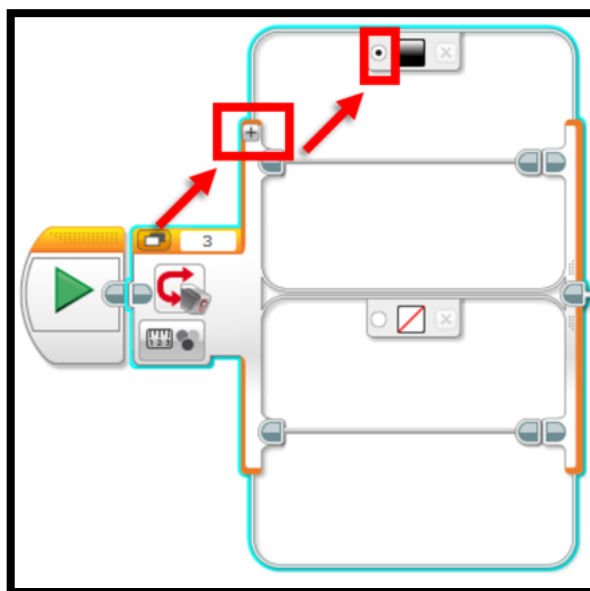
Programmeer de robot zoals een Music Componist!

Programmeer de robot zodanig dat de robot over de gekleurde stroken heen rijdt en wanneer een gekleurde strook 'gezien' wordt er een bepaalde klank geproduceerd wordt door de robot.

Tips:



- (1) gebruik de antwoorden van de vorige opdrachten en maak gebruik van 'Noten'.
- (2) Gebruik het plustekentje (+) bij het keuzeblok om meer opties toe te voegen.



- (3) Experimenteer met de tijdsinstelling van het geluidsblok.

