

# COME PROGRAMMARE ARIELBOT CON OPER ROBERTA

1. Scegliere quale elemento programmare (occhio di sinistra, occhio di destra o bocca)

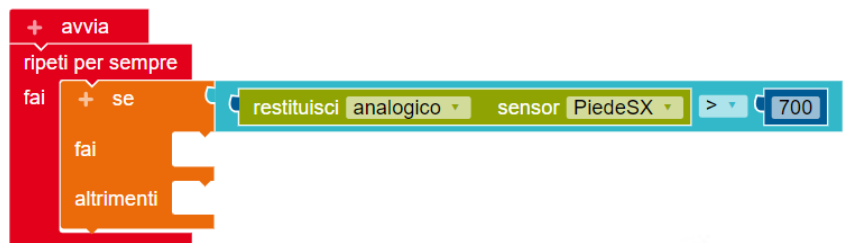


2. Cliccare su “controllo” e prendere il blocco “se ... fai ... altrimenti”

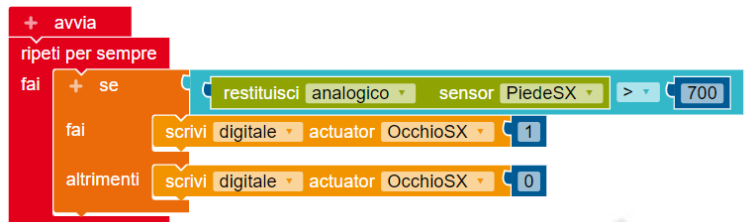
3. Cliccare su “logica” e prendere il blocco con l’uguale (=) e collegarlo al “se”. Modificare l’uguale con il maggiore (>).

4. Cliccare su “sensori” e prendere il blocco con scritto “restituisce analogico sensor”, collegarlo nel primo spazio prima del (>) e modificare il sensore cliccando su “PiedeSX” (se si vuole programmare l’occhio sinistro), “PiedeDX” (se si vuole programmare l’occhio destro) oppure su “Cuore” (se si vuole programmare la bocca).

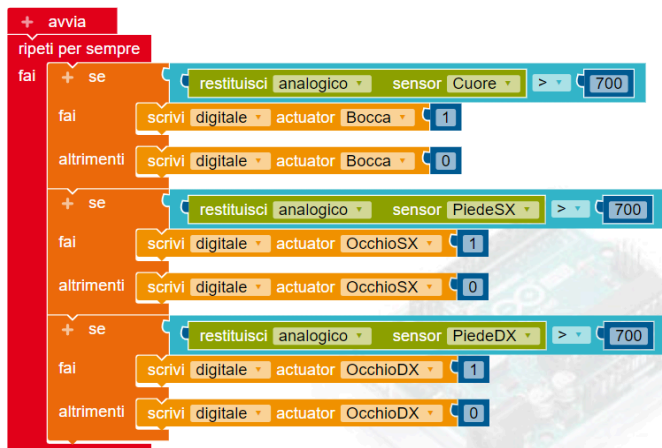
5. Cliccare su “matematica” e prendere il blocco blu con lo 0, e collegarlo nel secondo spazio dopo il (>), e modificare il numero con 700.



6. Cliccare su “azione” e prendere 2 blocchi “scrivi digitale actuator” e collegarli a “fai” e “altrimenti”. Modificare l’attuatore selezionando “OcchioSX”, “OcchioDX” o “Cuore”. Nell’altrimenti modificare l’1 con lo 0.



7. Ripeti la procedura per gli altri elementi



## COME PROGRAMMARE IL MOTORE DELL'ARIELBOT

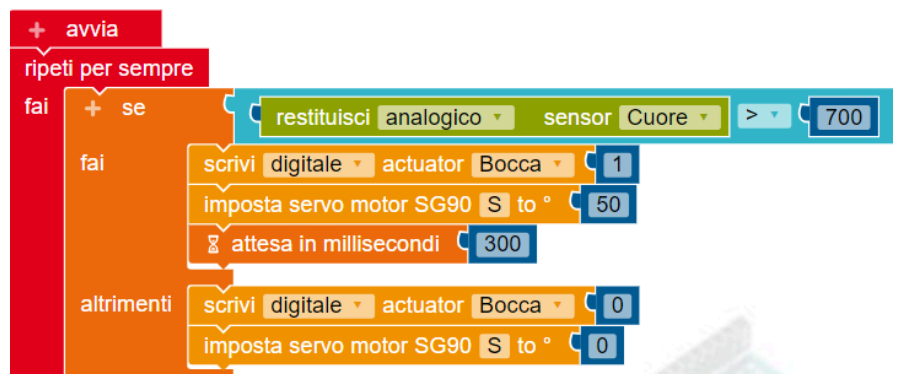
1. Il motore va programmato e aggiunto insieme al cuore e al buzzer.

2. Subito dopo aver aggiunto il blocco “scrivi digitale actuator”, aggiungi il blocco del servo (motore). Per trovarlo, vai nel menu laterale e clicca su “2”. Dopodiché su “azione” e su “muovi”.



3. Prendi 2 blocchi “imposta servo motor SG90” e aggiungili nel se e nell’altrimenti della bocca.
4. Imposta “50” nel se e “0” nell’altrimenti.

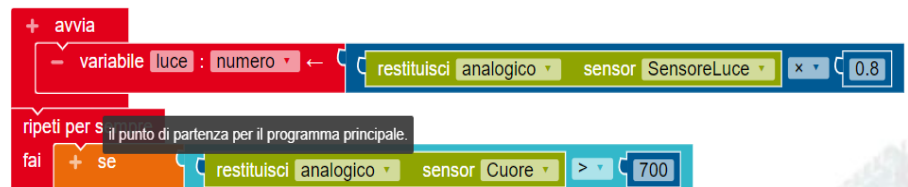
5. Infine clicca su “controllo”, “aspetta” e metti un blocco “attesa in millisecondi” nel se e impostalo a 300.



## COME PROGRAMMARE IL BUZZER DELL'ARIELBOT

1. Crea una variabile chiamata "luce" cliccando sul "+" vicino ad "avvia".
2. Prendi un blocco "+" dalla sezione "matematica" e modificalo in un "x" e collegalo alla variabile.
3. Prendi un blocco "restituisce analogico sensor", collegalo prima della "x" e modificalo in SensoreLuce.

4. Prendi un blocco "0" dalla sezione matematica e collegalo dopo il "x" e modificalo in "0.8".



5. Crea questo blocco combinando i blocchi matematici con quello nei passi precedenti (dovrai preparare ogni singolo calcolo e poi unire i risultati). Comincia con "luce x 300", il blocco "luce" lo puoi trovare nella sezione "variabili". Poi unisci il blocco con uno uguale a quello di prima e sommi. Infine dividi tutto per 301.



6. Ora combina tutto quello che hai imparato. Inserisci un blocco "se ... fai ... altrimenti" e collega questi blocchi. Puoi trovare il blocco "riproduci buzzer" nella sezione "azione". Se il sensore di Luce rileva restituisce una misura minore di quella della variabile luce, allora fa muovere il servo a 50 e riproduce il suono dal buzzer con frequenza 433 e durata 500.

