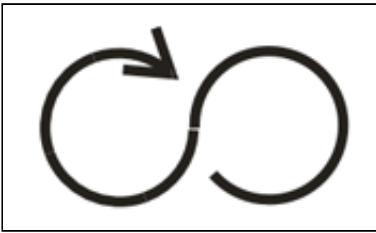
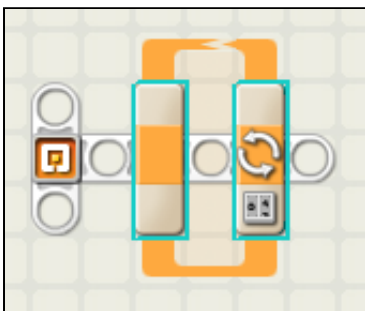


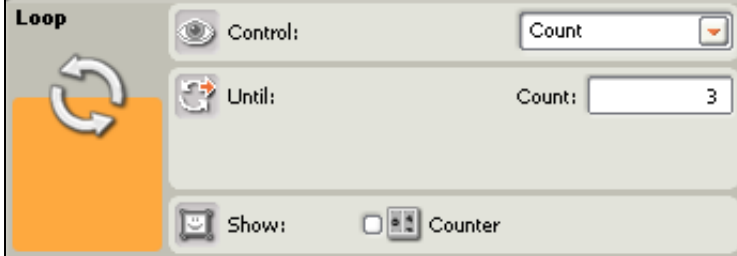
Робот описывает восьмерку

Напишем программу, которая заставляет робот двигаться по траектории, напоминающей по форме восьмерку.



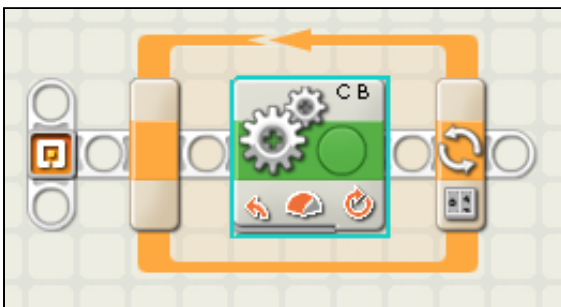
- 1 Создайте новый документ.левой кнопкой мыши перетащите в рабочую зону блок цикл.



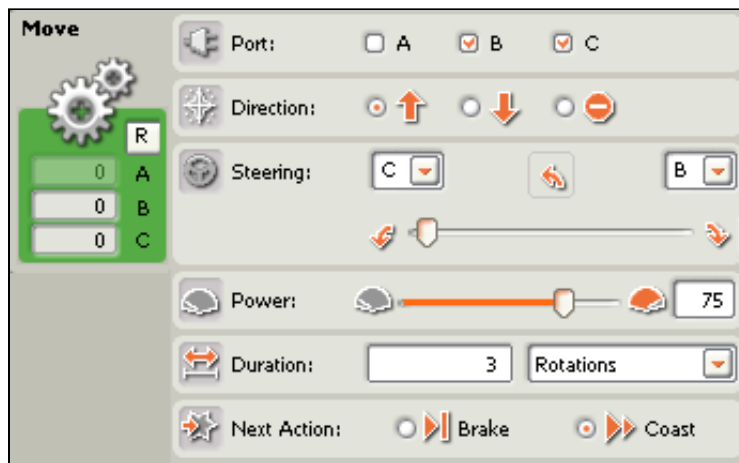
- 2  The configuration panel for the Loop block. It has a 'Control:' dropdown menu set to 'Count'. Below it is an 'Until:' section with a 'Count:' input field containing the number '3'. At the bottom, there is a 'Show:' checkbox and a 'Counter' checkbox which is currently unchecked.

Настройте его на 3 итерации.

- 3 Поместите в тело цикла первый блок движение.

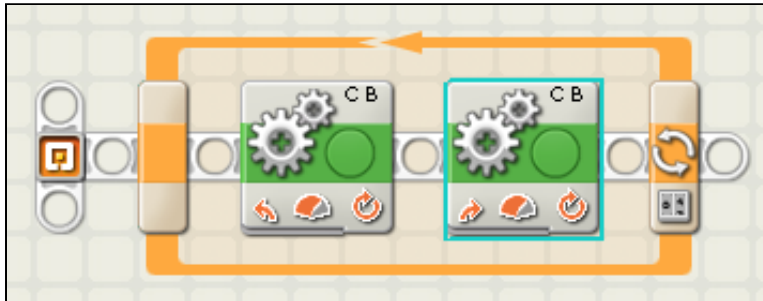


- 4

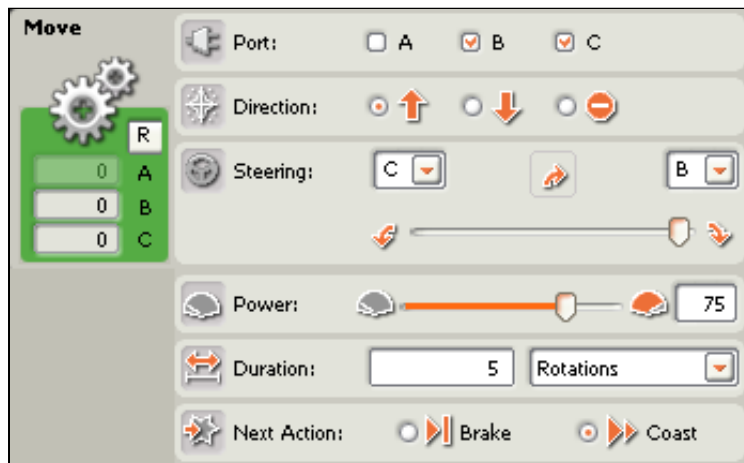


Настройки блока: движение прямо, руль - влево, мощность 75%, продолжительность работы - 3 оборота, тормоза не включать.

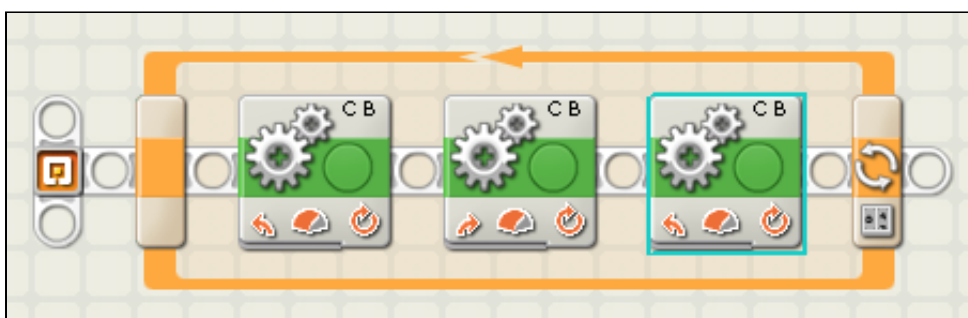
5 Добавим второй блок движение.



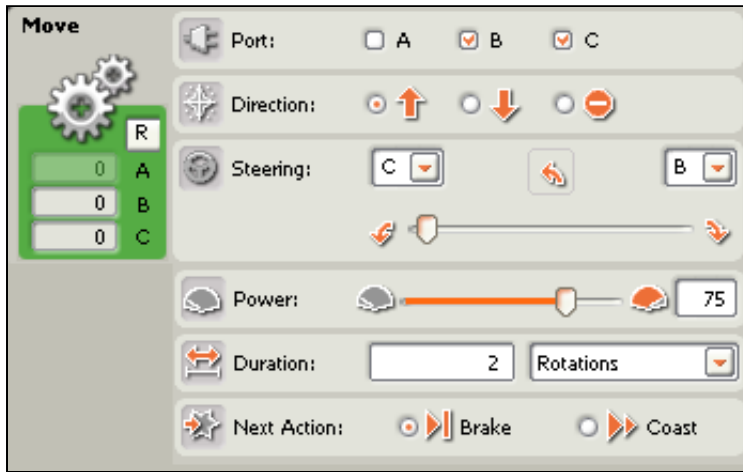
6 Теперь руль - вправо, и длительность - 5 оборотов.



7 Третий блок движение необходим, чтобы замкнуть восьмерку.



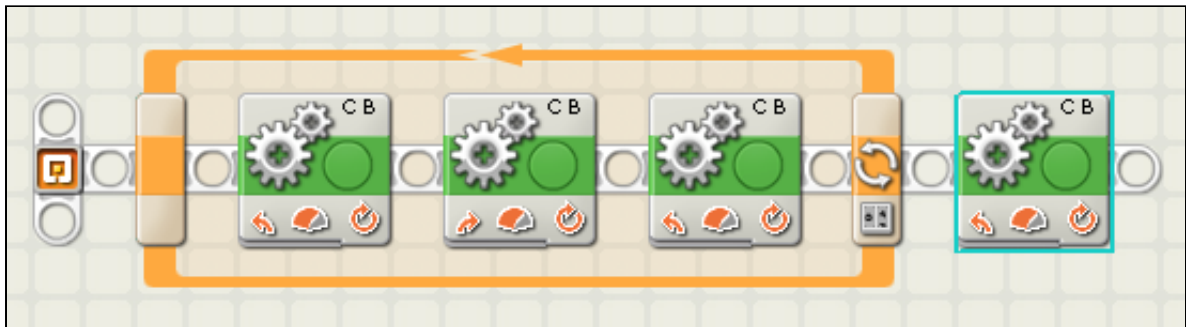
8



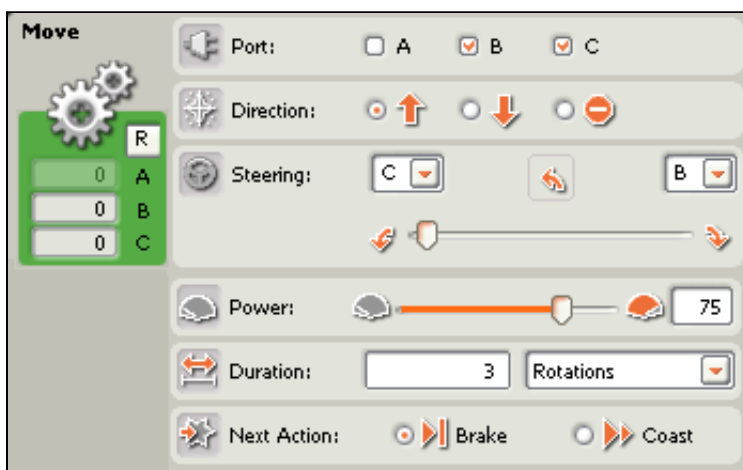
Снова руль - влево, длительность - 2 оборота.

9

Наконец последний, четвертый блок движения возвращает робота в исходную точку.



10



Его параметры такие же как у самого первого блока, за исключением включенных тормозов.

11



Нажмите кнопку RUN, программа будет загружена в NXT и

запущена.

Робот должен три раза описать восьмерку на полу.

Теперь попробуйте написать программу движения робота по траектории "змейка".

