

---

# VEX 123



17 – Zapamatuj si a opakuj

---

## Doporučení

Tuto aktivitu programujeme:

- programovacími tlačítky (začátečníci)
- pomocí programovací desky a kartiček (mírně pokročilí)
- v aplikaci VEXcode123 (pokročilí)

## Zadání



1. Naprogramujte robota VEX 123 pomocí
  - jízdy (vpřed, vzad)
  - otočení (vpravo, vlevo)
  - zvukových efektů
  - světelných efektů
1. Spusťte program a nechte ostatní sledovat, jak se robot chová.
2. Pozorovatelé mají za úkol zapamatovat si chování robota a stejně naprogramovat robota svého.

## Několik tipů

Při těžších úlohách si mohou žáci zapisovat nebo kreslit příkazy na papír.

Pokud žáci pracují ve skupinách, mohou se dohodnout, jakou část programu si každý zapamatuje. Poté složí program jako tým.

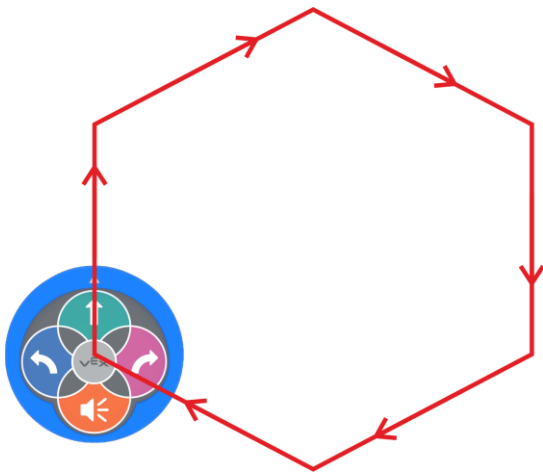
## Zamysli se



Hra může mít různou obtížnost. Začněte krátkými ukázkami, postupně přidávejte další příkazy a zvyšujte jejich počet.

Náměty na složitější úlohy:

- robot nakreslí trojúhelník, šestiúhelník, ...
- robot opíše trajektorii písmene, čísla
- robot se bude rozhodovat (když detekuješ červený objekt, tak zahni vlevo, ...)





Autorem úlohy je Mgr. Radovan Mikeš

---