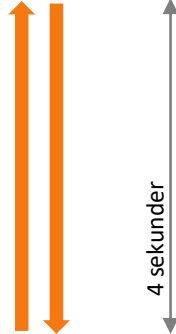
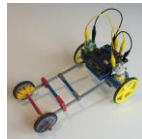


Uppdrag 6

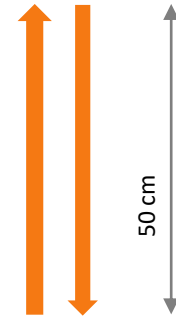
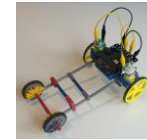
Programmera din farkost så den kör framåt i fyra sekunder.
Därefter backar den i fyra sekunder.
När den stannar visas valfria lysdioder.



Exploratoriet

Uppdrag 7 (kräver högtalare)

Programmera din farkost så den kör framåt i 50 cm.
Farkosten spelar en låt och tar en paus på fem sekunder.
Sedan backar farkosten tillbaka.
När den stannar visas texten KLAR på skärmen.

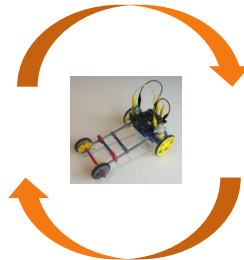
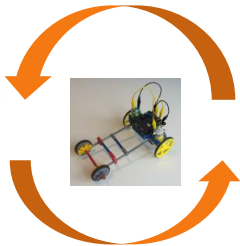


Exploratoriet

Uppdrag 8

Programmera din farkost så den snurrar ett varv.
Farkosten tar en paus i två sekunder.

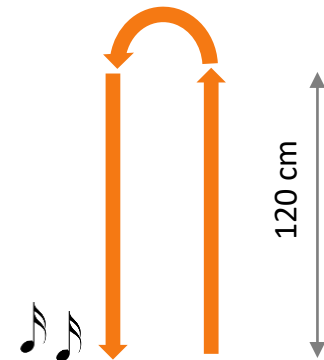
Därefter snurrar den ett varv åt det andra hållet och när den stannat blinkar skärmen 5 gånger.



Exploratoriet

Uppdrag 9 (kräver högtalare)

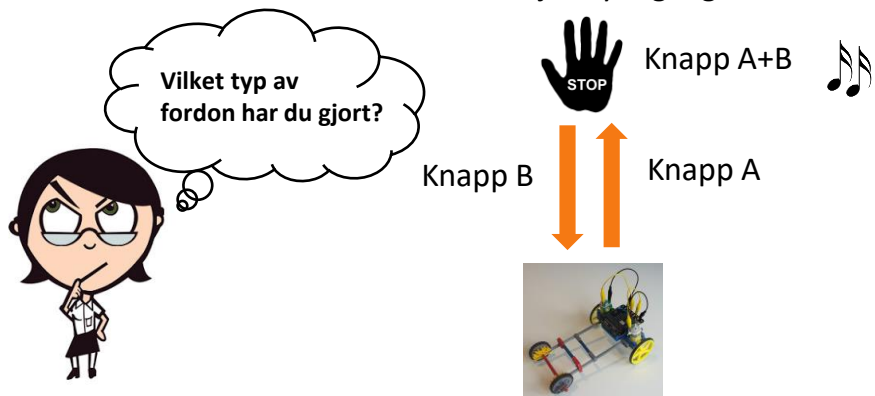
Programmera din farkost så den kör framåt i 120 cm.
Sedan vänder fordonet och åker tillbaka.
När den stannar lyser valfria lysdioder och musik spelas.



Exploratoriet

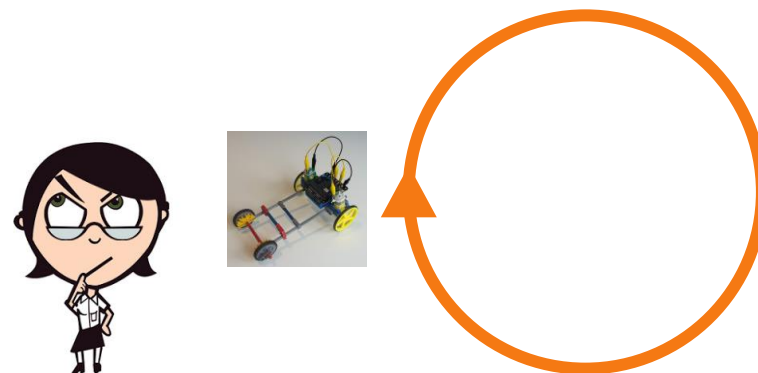
Uppdrag 10 (kräver högtalare)

Programmera din farkost så lysdioder alltid blinkar. Farkosten körs framåt med knapp A och bakåt med knapp B. Stoppas med A+B. När farkosten stannar hörs ett tutande ljud fyra gånger.



Uppdrag 11

Programmera farkosten så den kör runt i en cirkel.



Exploratoriet

Exploratoriet

Uppdragskort 12

Programmera din farkost så den kör runt en bok ett varv.



Exploratoriet

Exploratoriet

Uppdrag 6 – facit

Programmera din farkost så den kör framåt i fyra sekunder.
Därefter backar den i fyra sekunder.

När den stannar visas valfria lysdioder.



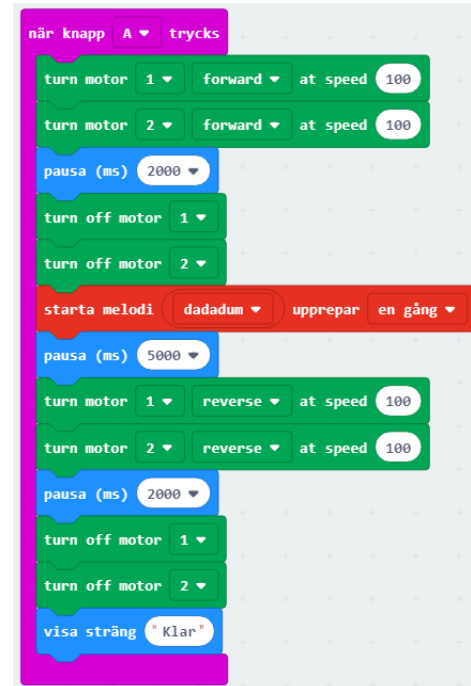
```
när knapp A trycks
turn motor 1 forward at speed 100
turn motor 2 forward at speed 100
pausa (ms) 4000
turn motor 1 reverse at speed 100
turn motor 2 reverse at speed 100
pausa (ms) 4000
turn off motor 1
turn off motor 2
visa ikon [LED-array]
```

Sträckan blir ca 100 cm

Uppdrag 7 - facit

Programmera din farkost så den kör framåt i 50 cm.
Farkosten spelar en låt och tar en paus på fem sekunder.
Sedan backar farkosten tillbaka.

När den stannar visas texten KLAR på skärmen.



```
när knapp A trycks
turn motor 1 forward at speed 100
turn motor 2 forward at speed 100
pausa (ms) 2000
turn off motor 1
turn off motor 2
starta melodi [dadadum] upprepar en gång
pausa (ms) 5000
turn motor 1 reverse at speed 100
turn motor 2 reverse at speed 100
pausa (ms) 2000
turn off motor 1
turn off motor 2
visa sträng "Klar"
```

Uppdrag 8 – facit

Programmera din farkost så den snurrar ett varv.
Farkosten tar en paus i två sekunder.

Därefter snurrar den ett varv åt det andra hållet och när den stannat blinkar skärmen 5 gånger.

```
when green flag clicked
  when button A is pressed
    turn motor 1 forward at speed 100
    turn motor 2 reverse at speed 100
    pause 1250
    turn off motor 1
    turn off motor 2
    pause 2000
    turn motor 1 reverse at speed 100
    turn motor 2 forward at speed 100
    pause 1250
    turn off motor 1
    turn off motor 2
    repeat 5
      show icon
      pause 500
      clear screen
      pause 500
```

Alternativ 1: Två motorer

```
when green flag clicked
  when button B is pressed
    turn motor 1 forward at speed 100
    pause 2500
    turn off motor 1
    pause 2000
    turn motor 1 reverse at speed 100
    pause 2500
    turn off motor 1
    repeat 5
      show icon
      pause 500
      clear screen
      pause 500
```

Alternativ 2: En motor

Uppdrag 9 - facit

Programmera din farkost så den kör framåt i 120 cm.
Sedan vänder fordonet och åker tillbaka.

När den stannar lyser valfria lysdioder och musik spelas.

```
when green flag clicked
  when button A is pressed
    turn motor 1 forward at speed 100
    turn motor 2 forward at speed 100
    pause 2500
    turn off motor 1
    turn off motor 2
    pause 100
    turn motor 1 forward at speed 100
    turn motor 2 reverse at speed 100
    pause 625
    turn off motor 1
    turn off motor 2
    turn motor 1 forward at speed 100
    turn motor 2 forward at speed 100
    pause 2500
    turn off motor 1
    turn off motor 2
    show icon
    start melody entertainer repeat 1
```

Tips:
Sätt paus efter stoppblock för att styrningen ska bli mer exakt.

Uppdrag 10 – facit

Programmera din farkost så lysdioder alltid blinkar. Farkosten körs framåt med knapp A och bakåt med knapp B. Stoppas med A+B. När farkosten stannar hörs ett tutande ljud fyra gånger.

```
när knapp A trycks
  turn motor 1 forward at speed 100
  turn motor 2 forward at speed 100

när knapp B trycks
  turn motor 1 reverse at speed 100
  turn motor 2 reverse at speed 100
```

```
när knapp A+B trycks
  turn off motor 1
  turn off motor 2
  upprepa 4 gånger
  gör
    spela ton Mellersta C i 1 taktslag
    spela ton Låga C i 1 taktslag
  för alltid
    show leds
    pausa (ms) 625
  Rensa skärmen
  pausa (ms) 625
```

Uppdrag 11 - facit

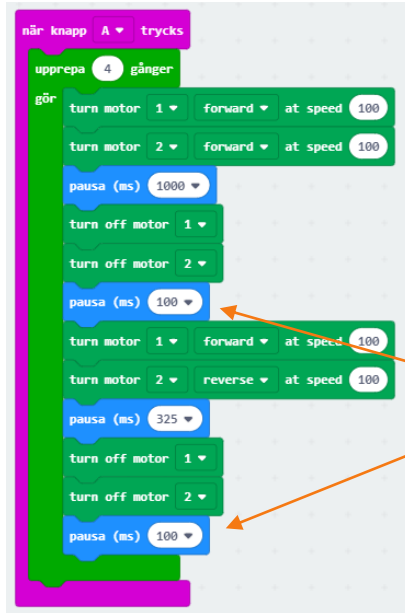
Programmera din farkost så den kör runt en bok ett varv.

```
när knapp A trycks
  turn motor 1 forward at speed 100
  turn motor 2 forward at speed 30
  pausa (ms) 10000
  turn off motor 1
  turn off motor 2
```

Cirkelns radie ändras med hastigheten

Uppdrag 12

Programmera din farkost så den kör runt en bok ett varv.



Koden bygger på att du upprepar rakt fram och svänga 90 grader 4 gånger.

Tips:
Sätt paus stoppblock för att styrningen ska blir mer exakt.

Uppdraget kan också lösas med att köra runt i en cirkel. Se uppdrag 10