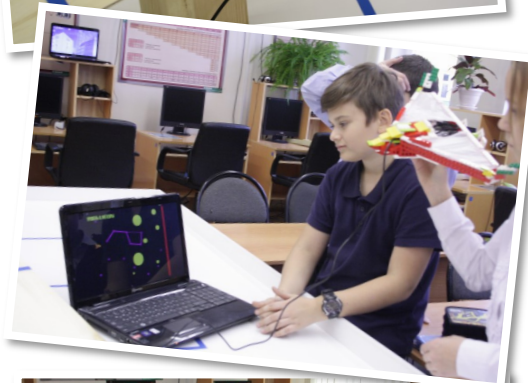
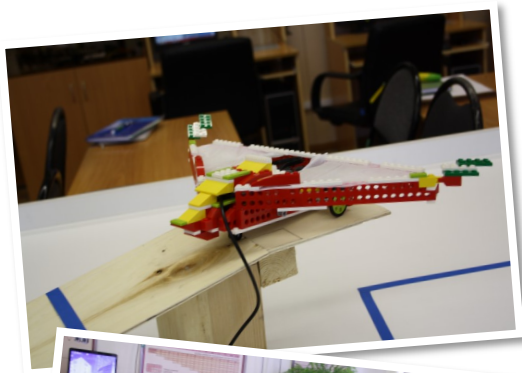


## Выводы:

- Работа сенсоров и датчиков заключается в ответе на вопрос, соответствует ли наблюдаемый параметр некоторому критерию, или условию.
- Для многократного выполнения определённого блока команд в программе используют циклы.
- Возможность самоуправления спрайтов достигается с помощью передачи сигналов. Один объект (спрайт или сцена), совершив некоторые действия, посылает сигнал другим объектам о том, что пора вступить в игру. И те начинают выполнять связанные с ним команды. Первый объект является передатчиком, второй — приёмником.

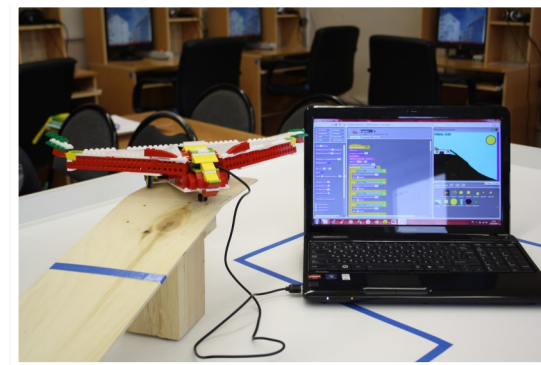


В рамках проекта был создан видеоролик. Все желающие могут посмотреть на сайте 4 школы в разделе Ученикам—Робототехника.  
<http://school4-lang.ucoz.ru/index/robototekhnika/0-217>  
ЖДЁМ ВАШИХ ОТЗЫВОВ



Адрес : 628672  
Ханты-Мансийский автономный округ-Югра,  
г. Лангепас, улица Мира 28.  
Телефон, факс: 8(34669)2-04-32  
Вахта: 8(34669)2-71-84  
E-mail: mou4sosch@yandex.ru

ЛГ МАОУ «СОШ №4»



## Робот «На пике»

▶ Авторы проекта:  
ученики 6 А класса  
Колесников Иван,  
Кудряшов Дмитрий,  
Гафаров Аяз

Руководитель проекта:  
Мидони О.С.

Проект «На пике» представляет собой компьютерную игру, созданную в программе Scratch и работающую под управлением робота-самолёта, собранного из конструктора Lego WeDo.

## ▶ Цель проекта:

создать компьютерную игру для имитации полёта самолёта.

## ▶ Задачи проекта:

- 1) сконструировать модель самолёта;
- 2) написать и воспроизвести сценарий компьютерной игры;
- 3) нарисовать и запрограммировать спрайты и фоны (исполнителей алгоритмов программы);
- 4) создать обратную связь при помощи датчика наклона и мотора.

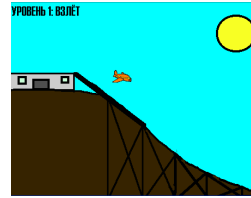
## ▶ Проблема проекта:

организовать виртуальный полёт, используя датчики конструктора Lego WeDo и возможности программы Scratch.

## ▶ Сценарий игры:

### 1 уровень—Взлёт

Пилот, управляя самолетом, осуществляет взлёт с аэродрома на холме. Набирая высоту главное не врезаться в землю.



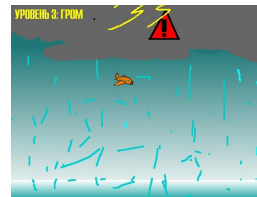
### 2 уровень—Турбулентность

Пилот облетает облака, чтобы не попасть в зону турбулентности.



### 3 уровень—Гром

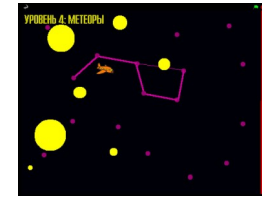
Молния постоянно бьёт в случайное место экрана. Пилот остерегается молнии и стараться облететь её, чтобы самолёт не взорвался.



### 4 уровень—Метеоры

Самолёт попадает в космос, где на него летят осколки астероидов.

Выражаясь роботом-самолётом, пилот старается не столкнуться с ними.

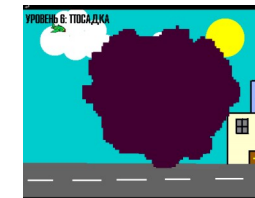


### 5 уровень—Битва с боссом

Босс—главный злодей в игре. Пилот пытается облететь босса, чтобы его не засосало лазером в чёрную дыру. Босс преследует самолёт.



### 6-7 уровень—Посадка через лабиринт



Чтобы совершить успешное приземление нужно пройти Лабиринт. Переходим в режим управления с клавиатуры: при нажатии на стрелку вверх робот перемещается вверх по экрану; при нажатии на стрелку вправо—двигаться вправо; аналогично для стрелок вниз и влево. Затем происходит посадка самолёта.