Povely pro Spikera

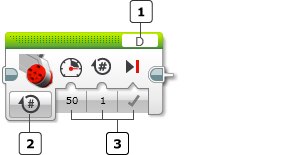
Úkol:

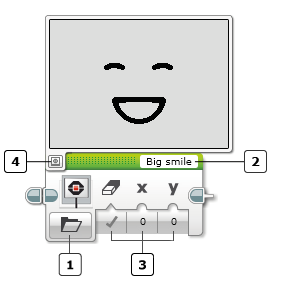
Naprogramuj robota tak, aby jel vpřed, před překážkou zastavil, případně vystřelil. Můžeš libovolně doplnit zvukový či obrazový doprovod.

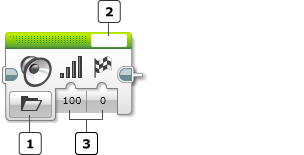
Pomůcky: Lego mindstorms – robot Spiker

Úloha 1 :

Robot jede vpřed (cca 2s), vzad (díky konstrukci robota při jízdě vzad zatáčí). Přidej obraz a zvuk. Využij následující bloky:

  
  
http://localhost:58401/localizedMapping_B90BDB05-F70E-4B0B-8CEA-031DCF197215/nonlocalized/editor/resources/content/1.pngvýběr portů   
http://localhost:58401/localizedMapping_B90BDB05-F70E-4B0B-8CEA-031DCF197215/nonlocalized/editor/resources/content/2.pngvýběr režimu  
http://localhost:58401/localizedMapping_B90BDB05-F70E-4B0B-8CEA-031DCF197215/nonlocalized/editor/resources/content/3.pngvstupní hodnoty





Úloha 2 :

Robot zastaví před překážkou. Využij následující blok:

