

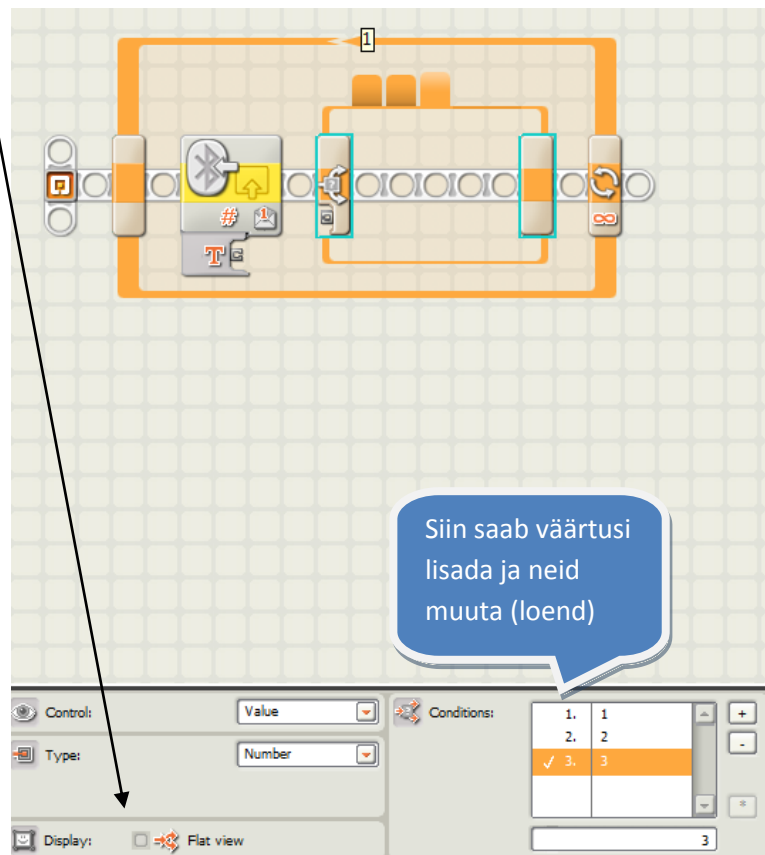
# Andmeside

Siin ülesandes on vaja korraga kahte NXT kontrolleri. Selleks võivad moodustada õpilased rühmasid. Üks meeskond programmeerib alluva roboti ja teine ülema roboti. Kontrollimise loogika on järgnev: ülema oranži nuppu vajutades liigub alluv edasi, vajutades vasakut nuppu, liigub alluv vasakule. Selleks saadab ülem alluvale numbreid. 1 tähendab otse sõitmist, 2 vasakule keeramist ning 3 stopp.

Kuidas alluvaga neid töödelda? Selleks tuleb alluva programmis võtta „switch“ (lüli) ning valida selle „Control“ väärtuseks „Value“. Nüüd tekib valik, millest tuleks valida number.

Switchi tingimustes tuleb „Flat view“ kastist linnuke ära võtta. See lubab väärtuste valikusse lisada rohkem numbreid. Seadistage väärtuste valikus numbrid nii, et seal oleks nr 1, nr 2 ja nr 3. Tärn tähistab seda väärtust, mis valitakse vaikimisi, kui sisendiga antakse Switchile mingi väärtus, mida loendis pole. Näiteks antakse Switchile ette number 4. Loendis on aga numbrid 1, 2 ja 3. Nüüd valib Switch vaikimisi numbri 3.

Switchi juurest saab nüüd iga numbri alla panna vastava tegevuse, mida soovite. Number kolme alla läheb „STOPP“, kahe alla läheb „vasakule keeramine“ ning ühe alla „otse sõitmine“.



## Tunni struktuur:

1. Ülesandega tutvumine – 10 min
2. Programmeerimine – 30 min
3. Täiendamine (õpilased võiksid lisada funktsionaalsust nt paremale keeramise näol)
4. Testimine – 10 min