

# Aeglukk

Selles tegevuses on kokku kolm ülesannet. Raskusaste on suurenev. Õpilane võib tunde järgi valida kohe ka raskema ülesande.

Esimese ülesande lahendus on lihtne kolmest plokist koosnev programm.

Teine ülesanne peaks kasutama paralleeltöötlust, tõstes esimese ülesande programmi paralleeli. Õpilased vajavad kolme puuteandurit ning võiksid muuta aega puuteandurite ees. Lisaks saavad nad muuta helisid, mida robot mängib.

Kolmas ülesanne on keerulisem. Sisuliselt on vaja teada, kui kaua aega kulub robotil ühe rattapöörde sooritamiseks. Robot väljastab taimeriga aega millisekundites. Õpilased võiks selle arvutada ise hiljem sekunditeks ning arutleda, kas on reaalne tulemus. Võimalusel võiks katset korrata ning proovida leida keskmist tulemust. Õpilased võiks muuta roboti pöörete arvu ning vaadata, kas aeg muutub vastavalt ka suuremaks.

## Tunni struktuur:

1. Ülesandega tutvumine 5 min
2. Esimene ülesanne 5-10 min
3. Teine ülesanne 10 min
4. Kolmas ülesanne 15 min
5. Tulemuste võrdlemine teistega ning arutelu 10 min