

# Loogika

Selles tegevuses on kokku kaks ülesannet. Õpilastele on oluline seletada, kuidas toimivad loogikatehted XOr ja Not. Selleks võib tahvlile joonistada tabeli nagu on toodud õpilaste ülesandes ning küsida vastavaid tulemusi, kui kasutada XOr või Not loogikatehteid.

Esiialgu peaks tuletama meelde, kuidas töötab loogikatehe OR, seejärel küsida, et kuidas saaks teha nii, et süsteem väljastab tõese väärtuse ainult siis, kui sisendid on erinevad?

Eraldi ülesannet Not (eitus) kohta ei ole. Selleks võib lasta õpilastel lihtsalt seda proovida. Kui vajutada andurit, laste see läbi eituse ning panna robot selle peale mängima heli või sõitma. Sellisel juhul sõidab robot ja mängib heli, kui puuteandurit ei vajutada ( FALSE eitus on TRUE). Kui andurit vajutada, ei tee robot midagi (TRUE eitus on FALSE).

Tantsu loomisel on soovitatav kasutada liikumisplokkidel roboti sõitmiseks „Time“ ning valida „Next Action“ tegevuseks „Coast“.

Põhjus on selles, et siis sõidab robot sujuvalt ühest positsioonist teise, vahepeal peatumata.

## Tunni struktuur:

1. Ülesandega tutvumine 5 min
2. XOr ja Not loogikaga tutvumine 10 min
3. Tantsu koostamine – 10 min
4. Loogika ülesanne – 10 min
5. Oma programmi algoritmi näitamine – 10 min