

計算ロボット

クリエイターネーム：かっちゃん
校舎名：LITALICOワンダー町田
学年：小学5年生
通塾歴：1年9ヶ月



動画

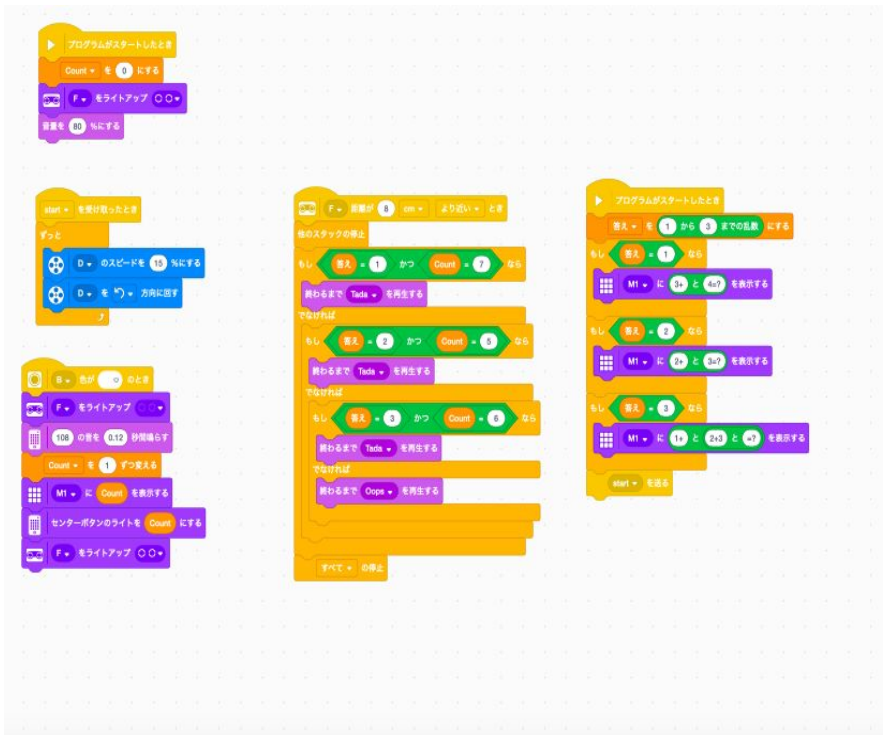


視聴するにはクリック!

プログラミング

プログラミングの説明

- ・ 右側の3つがロボットを動かすためのプログラムで、左側の2つが問題をだすプログラムです。



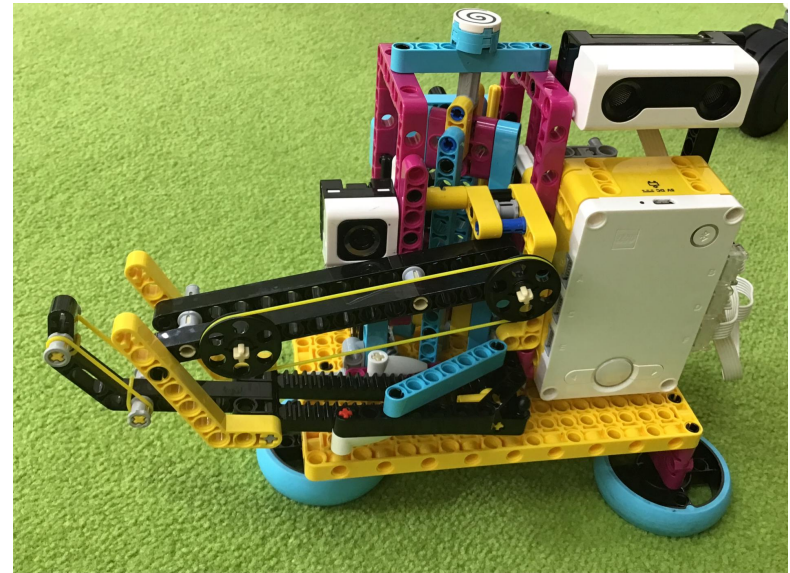
作品について

< 作品説明 >

- ・ 玉を上应运んでくれるロボットです。
- ・ spikeのハブに計算式を表示させて、問題を解くことができます。

< Why (作品制作に対する想い) >

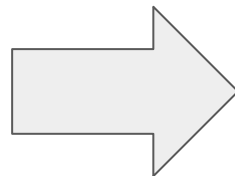
- ・ 面白そうだったから作ってみました。



こだわりポイント①

```
プログラムがスタートしたとき
Count を 0 にする
F をライトアップ
音量を 80 %にする

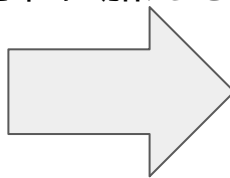
start を受け取ったとき
ずっと
D のスピードを 15 %にする
D を 右 方向に回す
```



```
プログラムがスタートしたとき
答え を 1 から 3 までの乱数 にする
もし 答え = 1 なら
M1 に 3 と 4 と 5 を表示する
もし 答え = 2 なら
M1 に 2 と 3 を表示する
もし 答え = 3 なら
M1 に 1 と 2 と 3 を表示する
start を通る
```

それに加えて→

ロボットを動かすプログラム



問題を表示するプログラム

問題がランダムで出るように、
乱数などを使いました。

こだわりポイント②



・ボールを運ぶところにパーツをつけたり減らしたりして、ちゃんといくようにしました。

作品をつくってみて

- ・ 作品に対する納得度90%くらい
- ・ 理由は球がひっかかることが多かったからと、問題が決まっているから
- ・ 次は、もっと複雑なロボットを作りたいです
- ・ 最後に一言
ロボット作り、楽しかったです。次のロボットも頑張ります。