

SAŽETAK ZADATKA ZA 4. KOLO MLAĐA DOBNA SKUPINA CROATIAN MAKERS LIGA

Datum objave: 13.3.2023.

Za rješavanje ovoga zadatka potreban vam je 1 robot i 1 HuskyLens kamera.

Zadatak rješavate surađujući jedni s drugima kao ekipa. U ekipi može biti članova koliko želite. Za uspješno rješavanje ovog zadatka upotrijebite vaša zajednička znanja te pomozite robotu da uspješno prođe kroz sve izazove te dođe do CILJA gdje se suočava s gusarima.

Prije programiranja, naučite HuskyLens kameru da prepozna lice gusara koje se nalazi na prepreci na CILJU.





Postavite robot u polje **START** kako je prikazano na slici (unutar obrisa, sa sva tri kotača unutar kvadrata) tako da s prednjim senzorima za praćenje linije bude na crnoj podlozi te ima isključene svjetleće diode.

Pritiskom na bilo koje tipkalo na micro:bitu pokrenite rad robota.

Robot mora najprije uključiti zelena RGB svjetla i čekati 1 sekundu prije kretanja.

Nakon čekanja kreće s praćenjem linije s uključenim zelenim svjetlima.

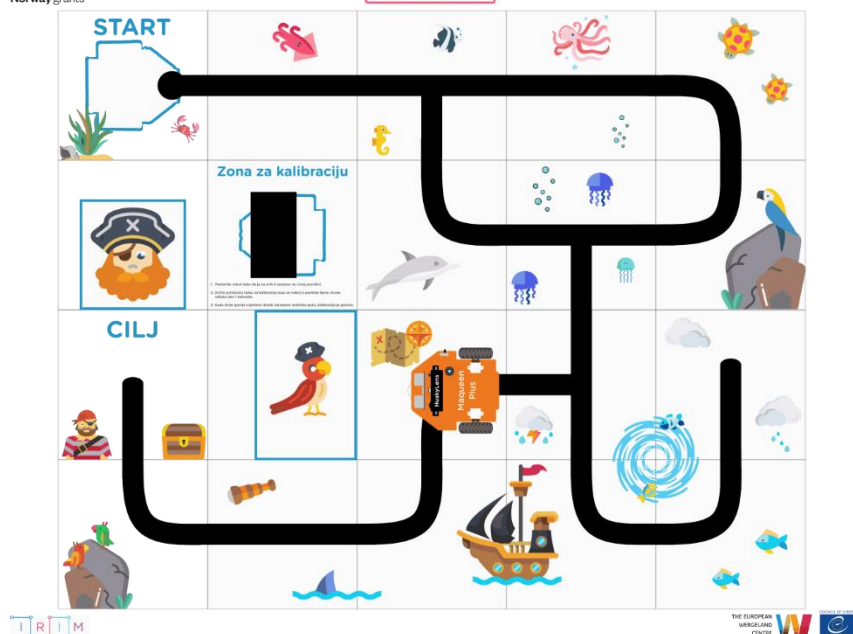
Tijekom praćenja linije, robot prolazi pokraj dupina.

Kad robot dođe do polja s meduzama, praćenjem linije skreće udesno prema crvenoj papigi.

Robot prati liniju sve dok ultrazvučnim senzorom ne detektira prepreku ispred sebe postavljenu na označeno mjesto (polje sa slikom crvene papige).

Robot se zaustavlja ispred prepreke unutar kvadrata s oznakom karte i kompasa kako je prikazano na slici (sa sva tri kotača unutar kvadrata).

Nakon zaustavljanja, robot uključuje crvene RGB svjetleće diode u trajanju od 1 sekunde.



Robot se s isključenim svjetlima zakreće ulijevo i nastavlja s praćenjem linije.

Robot prati liniju do njenog kraja ili sve dok ultrazvučnim senzorom ne detektira prepreku ispred sebe postavljenu na označeno mjesto (polje sa slikom gusara).

Robot se zaustavlja na CILJU kako je prikazano na slici (sa sva tri kotača unutar kvadrata).

Na prepreci ispred CILJA, robot HuskyLens kamerom prepoznaje lice gusarskog kapetana.

Na ekranu HuskyLens kamere mora se ispisati kratka rečenica po vašoj želji (do maksimalno 20 oznaka).

