

## Урок 3.2 Лабиринт. Подпрограммы Энкодеры

Широколов И. Ю.



Эти материалы распространяются по лицензии Creative Commons «Attribution-NonCommercial-ShareAlike» («Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях») 3.0 Непортированная. Чтобы ознакомиться с экземпляром этой лицензии, посетите <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> или отправьте письмо на адрес Creative Commons: 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA

Санкт-Петербург, 2015

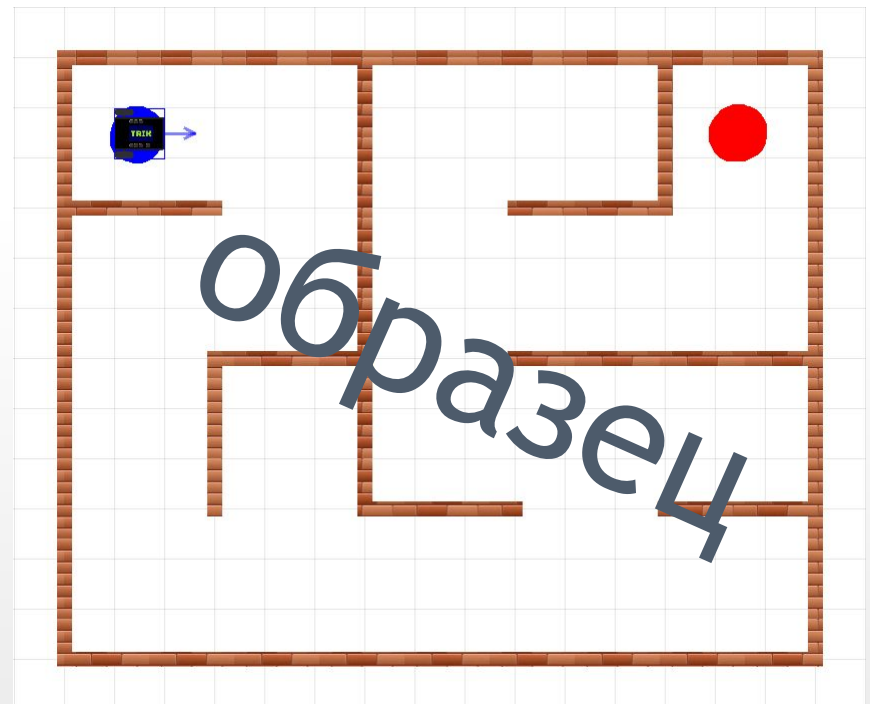
# Лабиринт

**Задача:** есть лабиринт, известна карта с точкой заброса робота и конечной точкой. Необходимо запрограммировать робота на перемещение в конечную точку

Нарисуйте лабиринт в 2D модели. Включите сетку, чтобы рисовать стены под прямым углом. Размер сетки минимальный

Характеристики лабиринта:

- Лабиринт не должен иметь замкнутых пространств
- Одно поле лабиринта — 3 на 3 клетки
- Высота лабиринта — 4 поля
- Ширина лабиринта — 5 полей
- Старт отмечен синим маркером
- Финиш отмечен красным маркером

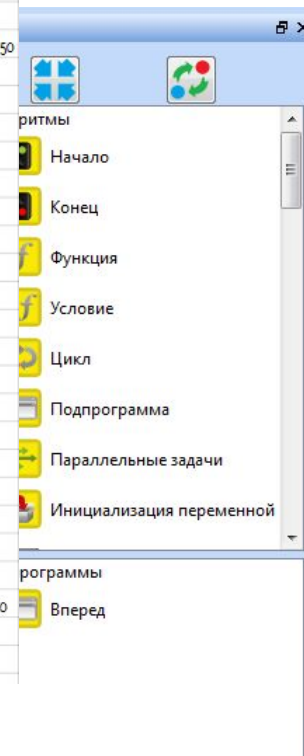
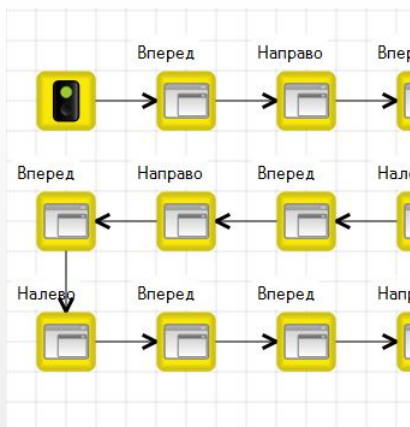


# Лабиринт

- Декомпозиция действия (декомпозиция)
- Выделение г
- Подпрограмма

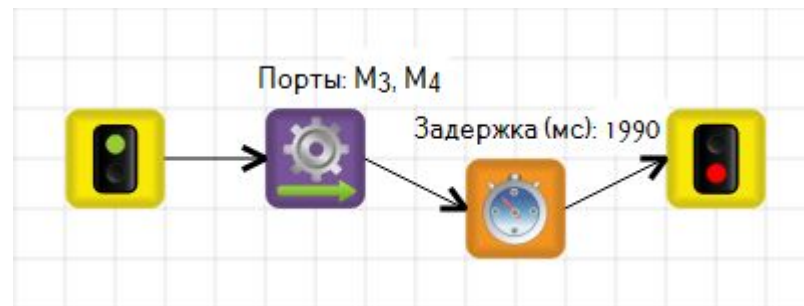
а элементарные  
роты и т.д)

авление



# Лабиринт

Поле лабиринта в 2D модели 3 на 3 клетки.  
Составьте алгоритм для движения вперед из поля в поле



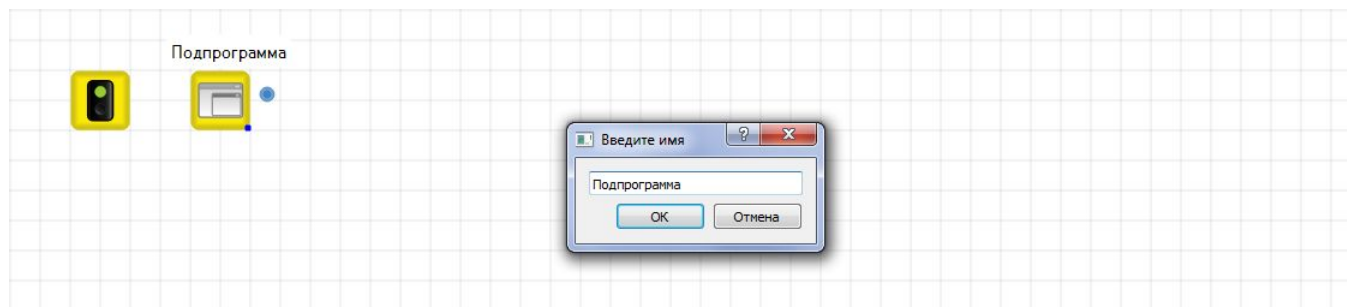
У подпрограммы есть своя собственная 2D модель. Чтобы её открыть нужно находится на вкладке подпрограммы



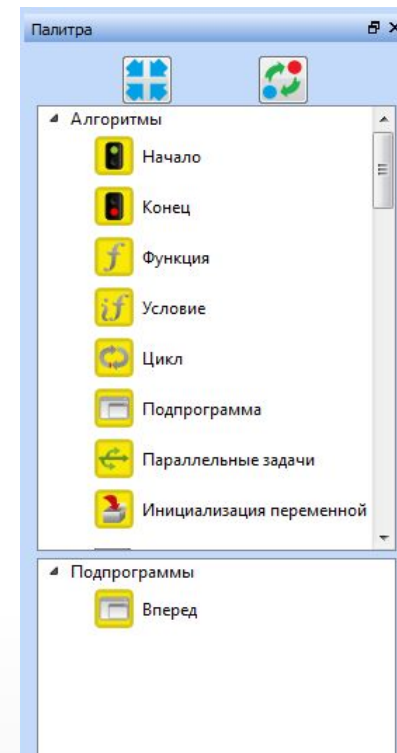
Вернитесь на вкладку основной программы

# Лабиринт

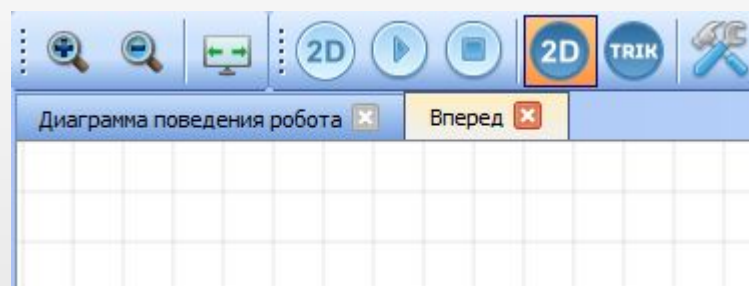
Вытащите первый блок «Подпрограмма» на сцену



Назовите её «Вперед». Блок подпрограммы появится в палитре



Двойным щелчком по подпрограмме перейдем к диаграмме её алгоритма



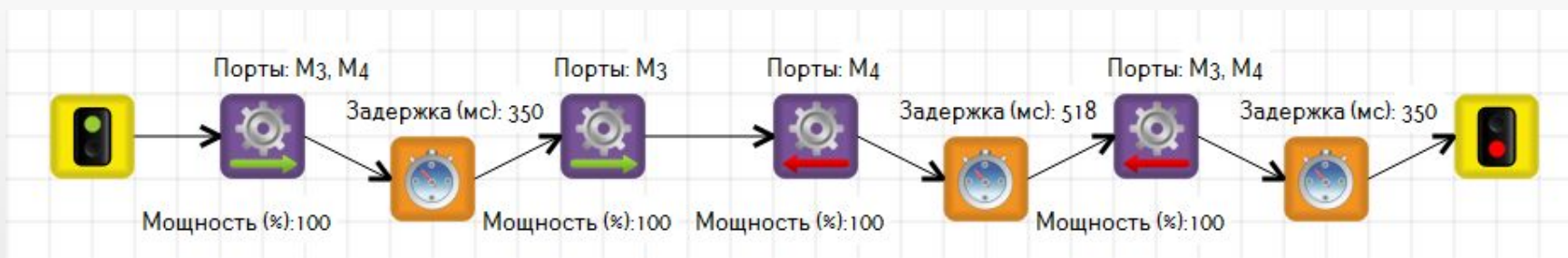
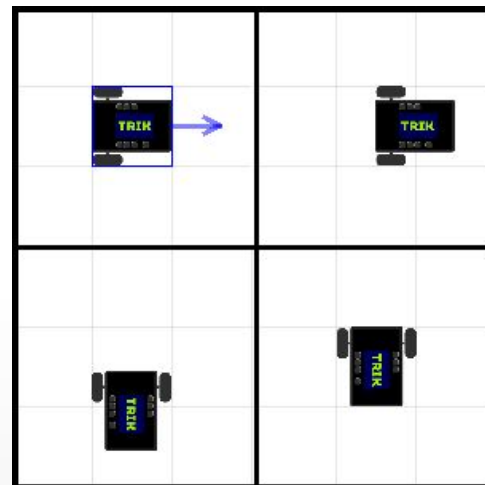
# Лабиринт

Следующий элемент движения - поворот направо.  
Создайте новую подпрограмму «Направо»

Разница в выполнении этого действия зависит от модели тележки (ведущие колеса спереди или сзади)

Алгоритм:

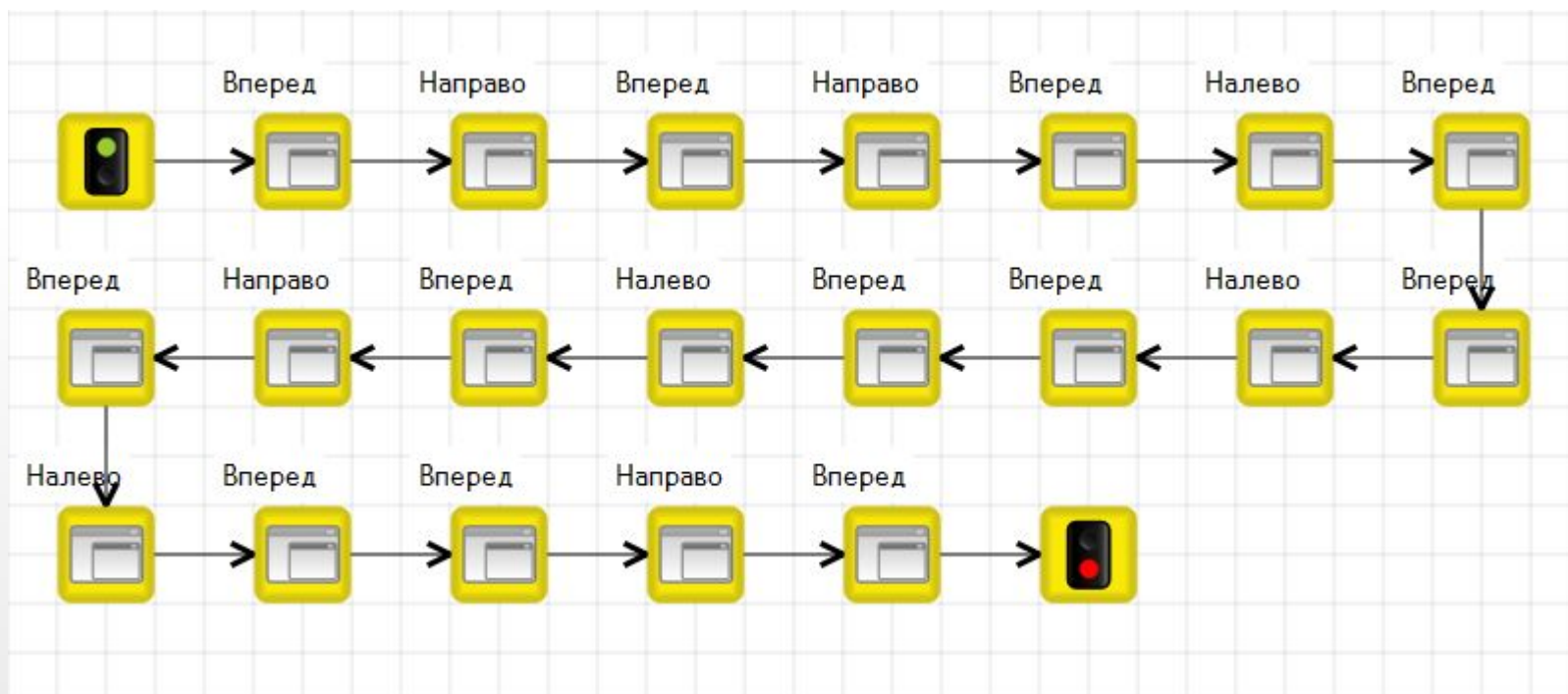
1. подъехать вперед (чтобы колеса оказались на центре клетки)
2. повернуть направо на месте
3. отъехать назад



# Лабиринт

Аналогично составляется алгоритм для поворота налево

Осталось с помощью подпрограмм построить движение в конечную точку



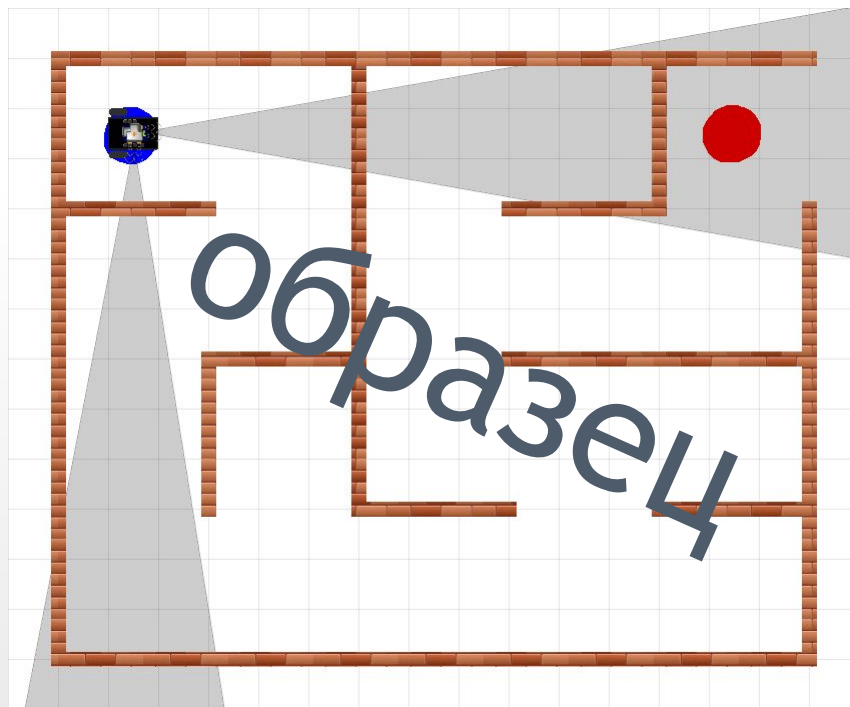


# Правило правой руки

**Задача:** есть лабиринт с единственным выходом; необходимо выйти из него используя правило правой руки;

**Робот:** базовая тележка с двумя датчиками расстояния

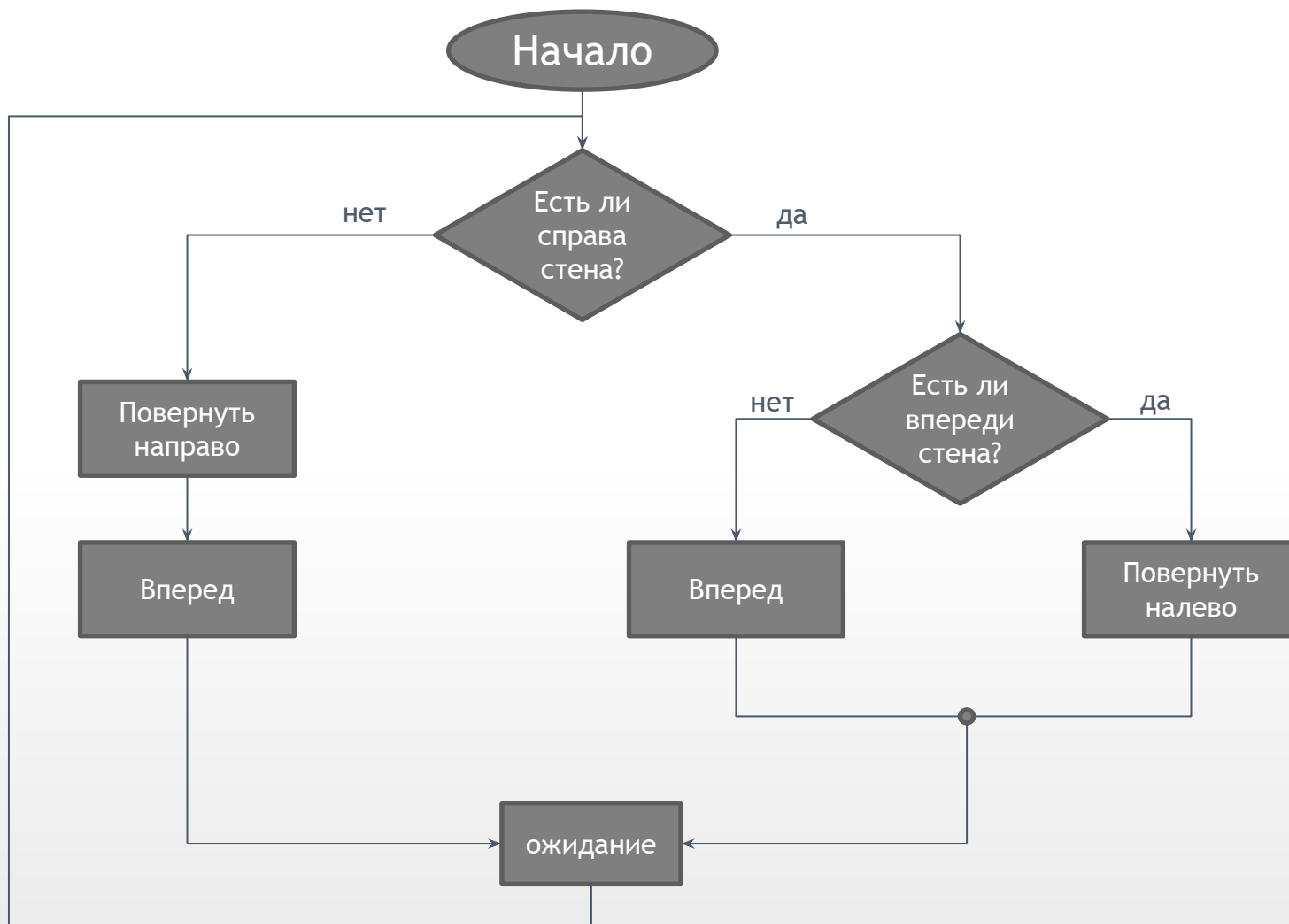
Нарисуйте лабиринт в 2D модели аналогичный предыдущей задаче, но с одним выходом





# Правило правой руки

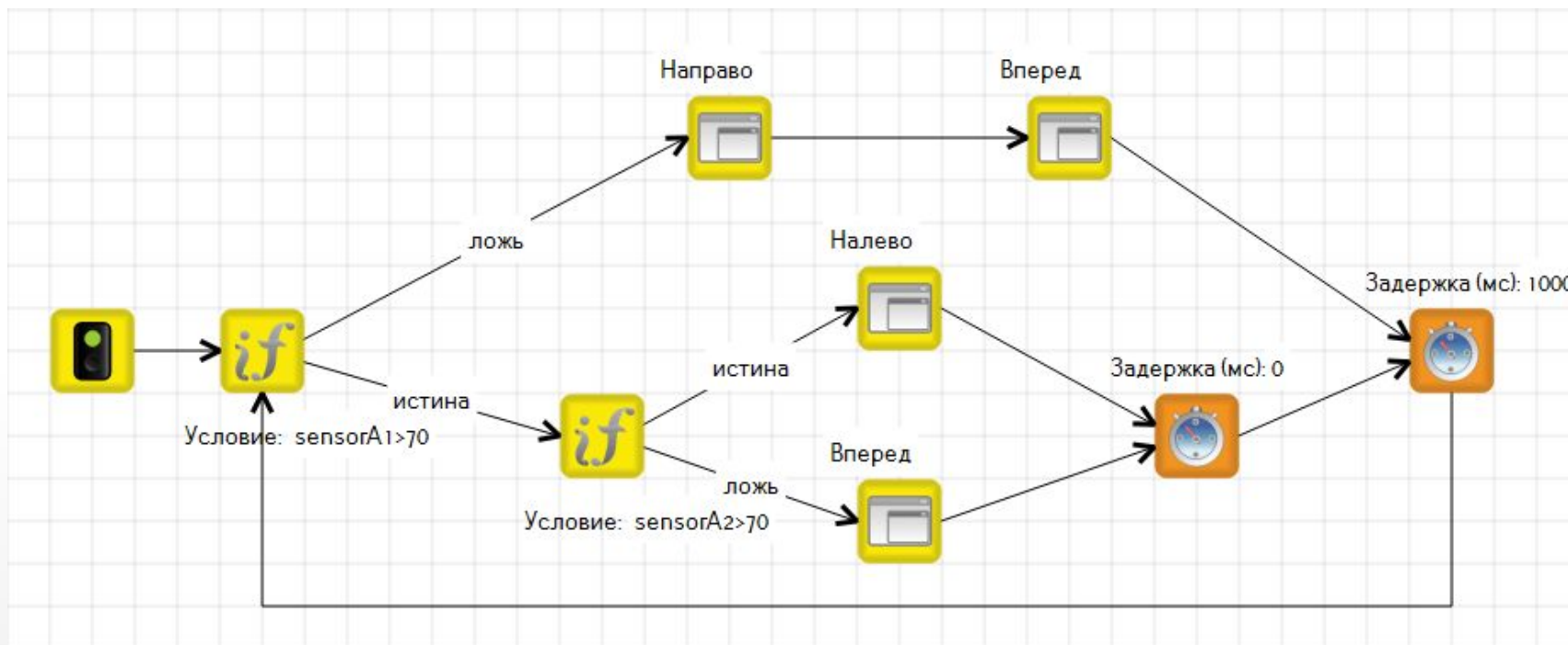
## Алгоритм



# Правило правой руки

## Алгоритм в ТРИК Студии

Потребуется подключить два ИК датчика расстояния



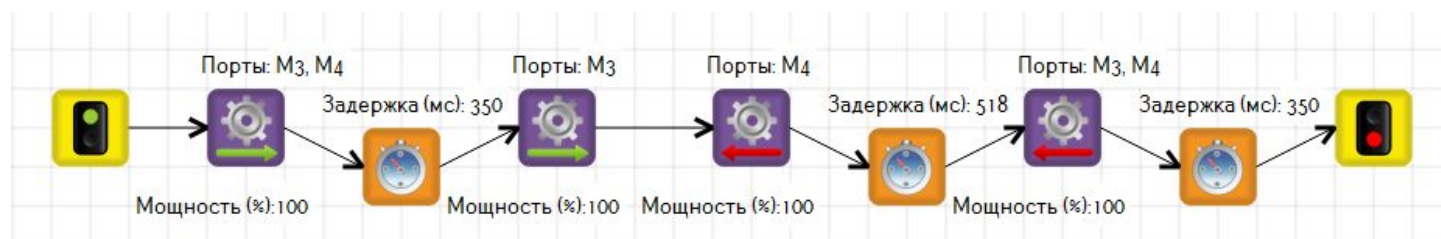
Связующим блоком «условия» служит «нулевой таймер»

Следует останавливать моторы в конце каждой подпрограммы

# Тайм-модель и энкодерная модель

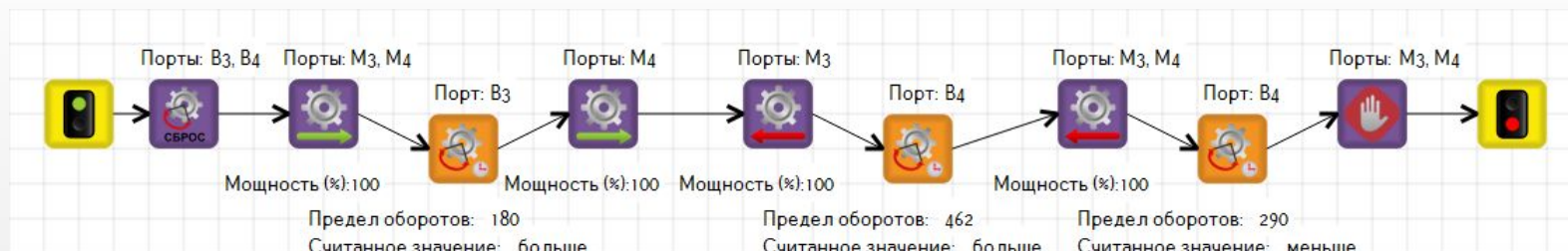
Тайм-модель - модель с движением по таймеру

**минус: сильно зависит от заряда батареи**



Энкодерная модель (правильная) - модель с движением по энкодерам

Энкодер - датчик угла поворота



**Важно: нужно сбрасывать энкодеры перед подсчетом.**