



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ

Μάθημα 13^ο

Κατασκευή – Προγραμματισμός : Το ντροπαλό όχημα

Το επόμενο ρομπότ που θα κατασκευάσουμε θα είναι ένα απλό «ντροπαλό όχημα». Ονομάζεται έτσι επειδή όταν το πλησιάσει ένα αντικείμενο, αυτό οπισθοχωρεί.

Θα χρησιμοποιήσουμε το αρχείο [instructions_shy_vehicle.pdf](#) για να κατασκευάσουμε το «ντροπαλό όχημα» που κάθε φορά που συναντάει εμπόδιο σταματάει και κάνει πίσω, όπως φαίνεται και στο [video](#).

Η κατασκευή μπορεί και να μην είναι ακριβώς όπως στις φωτογραφίες, πρέπει όμως να έχει οπωσδήποτε το SmartHub και τον αισθητήρα απόστασης.

Ο κώδικας του Scratch μπορεί να είναι κάπως έτσι :

