

ATTIVITÀ S-02

Thymio al museo

Autori: **Joël Rivet, Didier Roy**

OBIETTIVI

- Analizzare un programma e scrivere in linguaggio naturale ciò che il robot fa
- Modificare un programma per raggiungere un obiettivo

Prerequisiti specifici: nessuno

La sfida: visitare il museo

Il tuo Thymio sta visitando il Museo di Thymioville in fase di ricostruzione. Per il momento, ci sono statue e oggetti ovunque e Thymio non dovrebbe abatterli. Lo script qui sotto dovrebbe aiutarti.

Assembla il programma e descrivi per iscritto esattamente ciò che fa, utilizzando proposizioni condizionali: se ... allora

Lo script

Cambiamo il programma

Può succedere che una statua decida di passare davanti a te. Devi quindi fermarti per lasciarla passare e riprendere quando hai spazio libero. Modifica lo script per far passare la statua!

```

quando si clicca su
per sempre
  se [sensore pross. oriz. centrale] < 1000 allora
    motori tutti con velocità 50
  se [sensore pross. oriz. sinistra] > 2000 allora
    motori sinistro con velocità 75
    motori destro con velocità 0
  se [sensore pross. oriz. destra] > 2000 allora
    motori sinistro con velocità 0
    motori destro con velocità 75
  altrimenti
    motori sinistro con velocità -75
    motori destro con velocità -10
  
```