

## 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
  
```