

ATTIVITÀ S-03

Thymio segue la linea

Con queste informazioni, effettua i test e dai ordini ai motori giusti con i blocchi Scratch.

- Non dimenticare anche di decidere come Thymio deve comportarsi se entrambi i sensori sono sulla linea nera.

Alla fine della linea, Thymio sarà sul bianco: potrà quindi fermarsi o girare su se stesso per riprendere il percorso. Se esce dalla linea nera di lato, si può girare su se stesso per tornare sulla traiettoria.

Provate tutti i tipi di linee, con curve più o meno strette.

The image shows a Scratch script designed for Thymio to follow a black line. The script starts with a 'quando si clicca su' (when clicked) event block, followed by a 'per sempre' (forever) loop. Inside the loop, there are three main conditional blocks:

- Top Condition:** A 'se' (if) block with two 'e' (and) conditions: 'sensore terreno sinistra > 400' and 'sensore terreno destra > 400'. When both are true, it sets 'motori sinistro' to 'con velocità 50' and 'motori destro' to 'con velocità -50'.
- Middle Condition:** An 'altrimenti' (otherwise) block with a 'se' (if) block containing two 'e' (and) conditions: 'sensore terreno sinistra < 400' and 'sensore terreno destra < 400'. When both are true, it sets 'motori tutti' to 'con velocità 50'.
- Bottom Conditions:** Two nested 'altrimenti' (otherwise) blocks. The first has a 'se' (if) block with 'sensore terreno sinistra > 400', setting 'motori sinistro' to 'con velocità 50' and 'motori destro' to 'con velocità 0'. The second has a 'se' (if) block with 'sensore terreno destra > 400', setting 'motori sinistro' to 'con velocità 0' and 'motori destro' to 'con velocità 50'.