

Programmering med Parrot Cargo Droner

Introduksjon

Kryss av for hver del du har lest og utført:

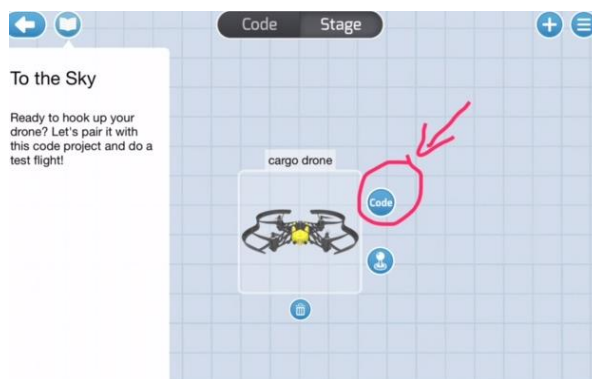
Kom i gang:

- Last ned appen TYNKER [her](#)
- Åpne appen TYNKER og velg PROJECTS
- Trykk deretter på «create new project» for å åpne for programmering av Dronen.
- Velg deretter «DRONES» som vist på bildet nedenfor.



- Trykk på «to the sky» og velg denne.

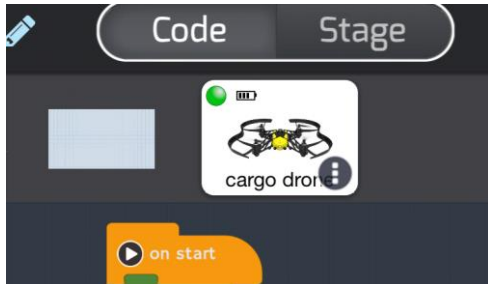
Nå kommer det et bilde opp av Cargo drone. Trykk på Code som vist på bildet nedenfor og du er klar for å programmere dronen med blokker.



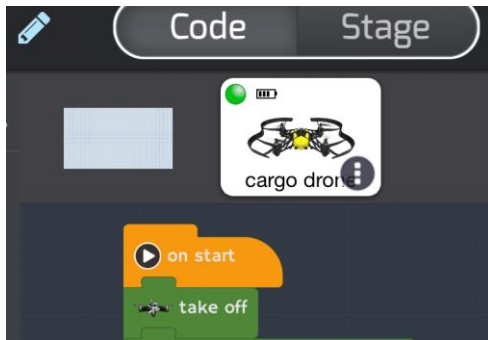
Oppgave 1

I denne oppgaven skal du programmere dronen til å lette, fly i et sekund og deretter lande. Slik gjør du:

- Velg «common» i input-menyen og finn blokken «On start». Dra blokken inn i arbeidsområdet som vist på bildet.

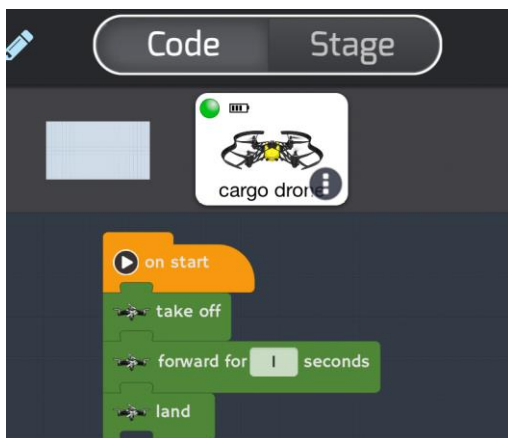


- Velg deretter «common» i input-menyen og finn blokken «Take off». Dra blokken inn i arbeidsområdet som vist på bilde nedenfor.



Nå har du programmert Dronen til å lett fra bakken. Nå skal du få den til å fly i et sekund for deretter lande.

- Velg «common» i input menyen på nytt og finn blokkene «forward for 1 second» og deretter blokken «land». Dra blokkene inn som vist nedenfor.



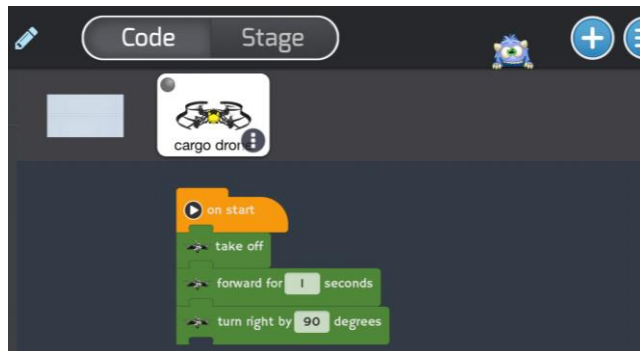
Nå har du programmert dronen din til å lette, fly i et sekund og lande. Prøv programmet og se hva som skjer.

Oppgave 2

I denne oppgaven skal du programmere dronen til å lette, vende og komme tilbake til star og lande.

Bruk scriptet som du brukt tidligere.

- Velg «common» i input-menyen og finn blokken «turn right/left by 90 degrees». Dra blokken inn i arbeidsområdet som vist på bildet.



Nå har du programmert dronen din til å lette, snu 90 grader og lande. Prøv programmet og se hva som skjer.

- Se om du kan programmere dronen til å snu slik at den kommer tilbake til deg og lander der den startet. Tips gradene i blokken kan du endre slik at dronen endrer retning.

Prøv programmet. Fikk du de til?

Oppgave 3

I denne oppgaven skal du programmere dronen til ta en flipp.

Bruk scriptet som du brukt tidligere og legg til blokken som gjør at dronen flipper.

Klarer du å få den til å flippe flere ganger?

Oppgave 4

- a) Programmer dronen din til å fly en geometrisk figur (kvadrat, rektangel, trekant eller sirkel).
- b) Klarer du å programmere dronen din til å gjenta flyvingen slik at den går i bane på den geometriske figuren du har programmert den til å fly?