

УДК 373.167
ББК 32.97
З-17

Серия основана в 2016 г.

Ведущие редакторы серии *Т. Г. Хохлова, Ю. А. Серова*

Проект подготовлен под руководством В. Н. Халамова

Зайцева Н. Н.

З-17 Конструируем роботов на LEGO® MINDSTORMS® Education EV3. Человек — всему мера? / Н. Н. Зайцева, Е. А. Цуканова. — 3-е изд., электрон. — М. : Лаборатория знаний, 2021. — 36 с. — (РОБОФИШКИ). — Систем. требования: Adobe Reader XI ; экран 10". — Загл. с титул. экрана. — Текст : электронный.

ISBN 978-5-93208-538-7

Стать гениальным изобретателем легко! Серия книг «РОБОФИШКИ» поможет вам создавать роботов, учиться и играть вместе с ними.

Всего за пару часов вы соберёте из деталей конструктора LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 робота, который может измерять длину любой линии: от прямой до самой извилистой, причём в любых единицах длины.

**УДК 373.167
ББК 32.97**

Деривативное издание на основе печатного аналога: Конструируем роботов на LEGO® MINDSTORMS® Education EV3. Человек — всему мера? / Н. Н. Зайцева, Е. А. Цуканова. — М. : Лаборатория знаний, 2016. — 32 с. : ил. — (РОБОФИШКИ).

ISBN 978-5-00101-019-7.

12+

В соответствии со ст. 1299 и 1301 ГК РФ при устранении ограничений, установленных техническими средствами защиты авторских прав, правообладатель вправе требовать от нарушителя возмещения убытков или выплаты компенсации

ISBN 978-5-93208-538-7

© Лаборатория знаний, 2016

Содержание

Здравствуйте!	3
Дорогой друг!	4
История мер длины	5
 Этап 1. Устройство робота-измерителя	 8
Этап 2. Сборка робота-измерителя	9
Шаг 1. Сборка основания для крепления мотора	9
Шаг 2. Сборка крепления измерительного колеса	11
Шаг 3. Установка мотора	14
Шаг 4. Сборка и установка измерительного колеса	15
Шаг 5. Подключение измерительной части к программируемому модулю	16
 Этап 3. Установка программного обеспечения на компьютере	 17
Этап 4. Создание программы для робота-измерителя	18
Запуск программного обеспечения LME-EV3	18
Создание нового проекта в памяти EV3	18
Логика программы	20
Составление программы для робота-измерителя	21
Общий вид программы	21
 Этап 5. Загрузка программы и её тестирование	 26
Шаг 1. Загрузка программы в программируемый модуль	26
Шаг 2. Тестирование	26
 Этап 6. Человеческий фактор исключён!	 27
Возможности твоего робота безграничны! Попробуй!	28
Робот-измеритель может вычислять периметр и площадь правильных геометрических фигур!	28
Сделай робота «человеком»!	28
 А теперь...	 29
До новых встреч!	30