

УДК 373.167  
ББК 32.97  
Т19

*Серия основана в 2016 г.*

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

**Тарапата В. В.**

Т19 Конструируем роботов на LEGO® MINDSTORMS® Education EV3. Тайный код Сэмюэла Морзе / В. В. Тарапата. — 3-е изд., электрон. — М. : Лаборатория знаний, 2021. — 53 с. — (РОБОФИШКИ). — Систем. требования: Adobe Reader XI ; экран 10". — Загл. с титул. экрана. — Текст : электронный.

ISBN 978-5-93208-537-0

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

Вы познакомитесь с историей величайшего изобретения человечества — телеграфом; узнаете о знаменитом способе кодирования информации и сами освоите его. Всего за несколько часов вы соберёте из деталей конструктора LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 самый настоящий передатчик, с помощью которого можно общаться с друзьями на тайном языке или посылать телеграммы.

Для технического творчества в школе и дома, а также на занятиях в робототехнических кружках.

**УДК 373.167  
ББК 32.97**

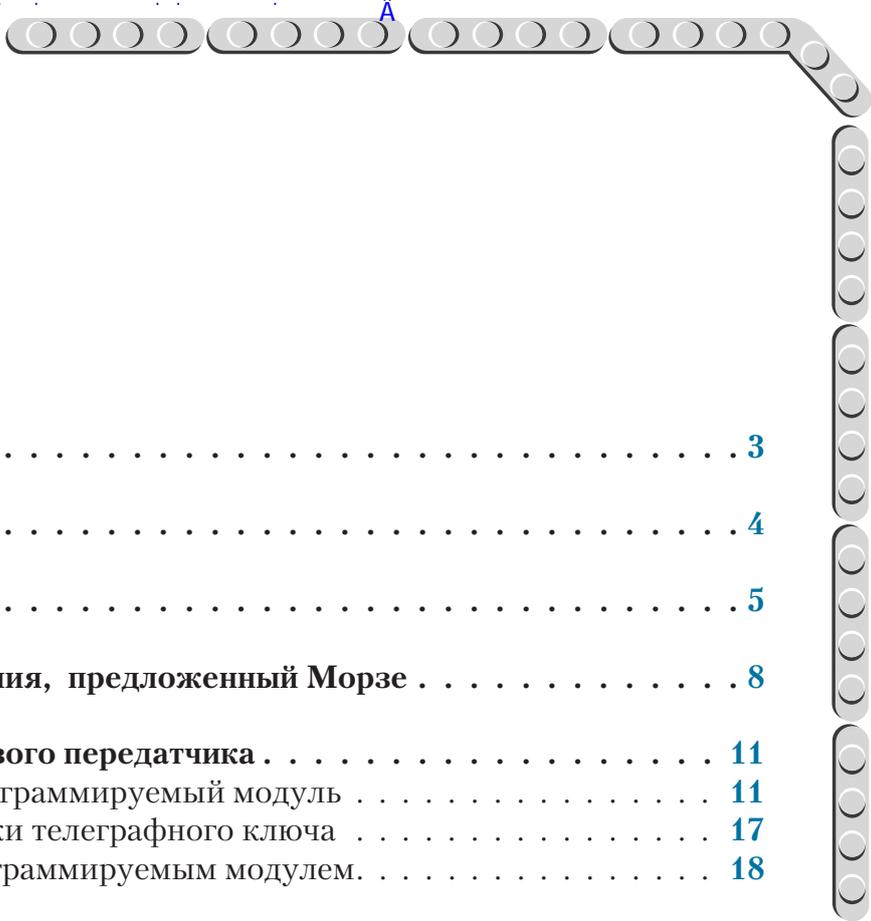
**Деривативное издание на основе печатного аналога:** Конструируем роботов на LEGO® MINDSTORMS® Education EV3. Тайный код Сэмюэла Морзе / В. В. Тарапата. — М. : Лаборатория знаний, 2016. — 48 с. : ил. — (РОБОФИШКИ). — ISBN 978-5-00101-021-0.

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 978-5-93208-537-0

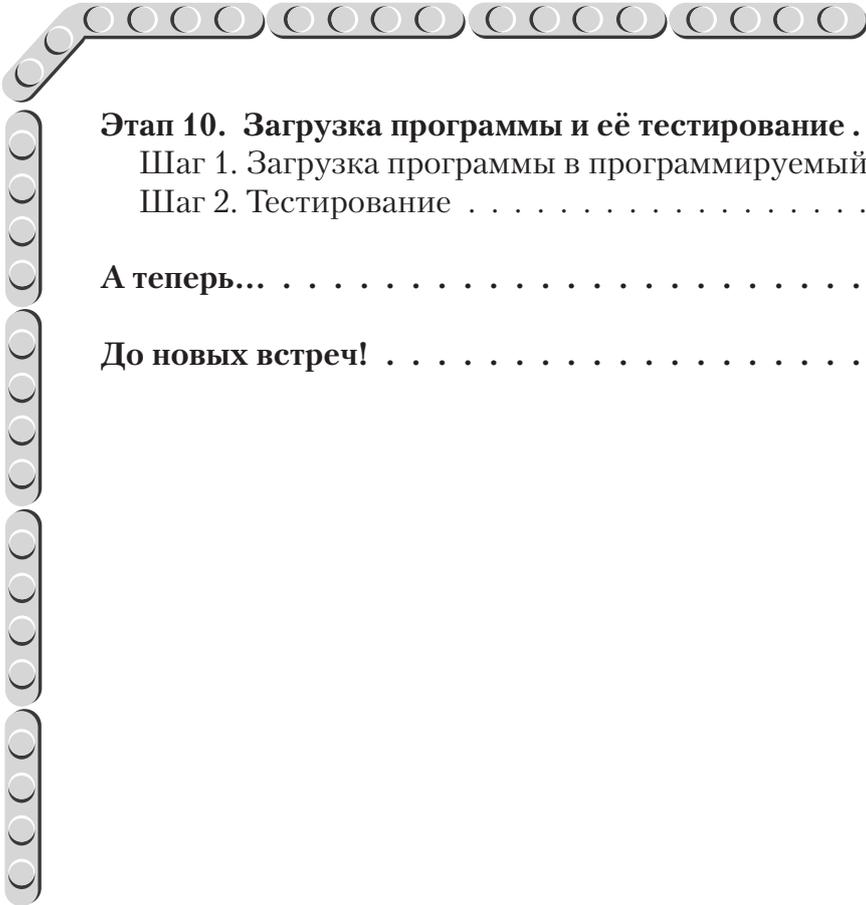
© Лаборатория знаний, 2016



# Содержание

<b>Здравствуйте!</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>Дорогой друг!</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>История телеграфа</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>Этап 1. Изучаем способ кодирования, предложенный Морзе</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>Этап 2. Сборка кнопочного звукового передатчика</b> . . . . .	<b>11</b>
Шаг 1. Сборка подставки под программируемый модуль . . . . .	<b>11</b>
Шаг 2. Сборка и крепление кнопки телеграфного ключа . . . . .	<b>17</b>
Шаг 3. Соединение кнопки с программируемым модулем. . . . .	<b>18</b>
<b>Этап 3. Установка программного обеспечения на компьютере</b> . . . . .	<b>20</b>
Шаг 1. Запуск программного обеспечения LME-EV3. . . . .	<b>20</b>
<b>Этап 4. Пишем программу для передатчика</b> . . . . .	<b>21</b>
Логика программы . . . . .	<b>21</b>
Общий вид программы. . . . .	<b>21</b>
<b>Этап 5. Загрузка программы и её тестирование</b> . . . . .	<b>25</b>
Шаг 1. Загрузка программы . . . . .	<b>25</b>
Шаг 2. Тестирование программы. . . . .	<b>25</b>
<b>Этап 6. Поговорим на языке азбуки Морзе.</b> . . . . .	<b>26</b>
Начинай играть . . . . .	<b>26</b>
<b>Этап 7. Отправляем телеграмму</b> . . . . .	<b>28</b>
<b>Этап 8. Кнопочный текстовый шифратор</b> . . . . .	<b>29</b>
<b>Этап 9. Пишем программу для шифратора</b> . . . . .	<b>30</b>
Логика программы . . . . .	<b>30</b>
Шаг 1. Запуск программного обеспечения LME-EV3. . . . .	<b>31</b>
Шаг 2. Составление программы для шифратора . . . . .	<b>31</b>





**Этап 10. Загрузка программы и её тестирование** . . . . . 44

    Шаг 1. Загрузка программы в программируемый модуль . . . . . 44

    Шаг 2. Тестирование . . . . . 44

**А теперь...** . . . . . 45

**До новых встреч!** . . . . . 46

