

DESAFIOS LEGO MINDSTORMS

EJERCICIO 4.3.

Realizar un programa que haga girar al ROBOT en ESPIRAL.

Para ello:

Debe caminar hacia adelante durante un tiempo que se irá INCREMENTANDO cada vez, por lo tanto este valor tiene que ser VARIABLE.

Girar hacia el lado (izquierda o derecha) que queramos para formar la espiral.

El tiempo de este giro determinará los grados del giro.

Incrementar el tiempo en el que los motores caminan hacia adelante con el fin de hacer que el robot dibuje una espiral. Repetir los pasos 1,2, y 3 tantas veces como grande en diámetro queramos que sea la espiral. Apagar los motores.

EJERCICIO 8.

Realizar un programa que haga que el NXT haga giros a derecha y a izquierda de forma aleatoria, Random().

El NXT debe caminar hacia delante durante un tiempo constante y mayor que el tiempo de giro a derecha e izquierda.

El tiempo de giro a derecha debe ser constante e igual que el tiempo de giro a izquierda.

Debe hacer estas acciones un número infinitos de veces.