

## SZYBKA ŚCIAĞA Z KODÓW KRESKOWYCH EDISONA



*Kod kreskowy – Jedź gdy klaszczę*



### *Jedź gdy klaszczę*

Kłaśnij blisko Edisona lub postukaj długopisem w obudowę - obróci się w prawo.

Kłaśnij szybko dwukrotnie lub postukaj długopisem 2x w obudowę - pojedzie do przodu około 30 cm.



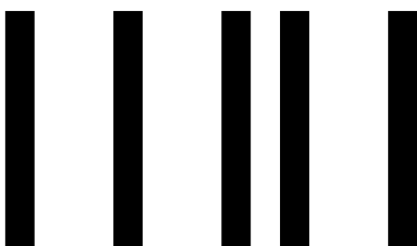
*Kod kreskowy - Unikaj przeszkód*



### *Unikaj przeszkód*

Przygotuj przeszkody dla Edisona, muszą one mieć co najmniej taką samą wysokość jak Edison ok. 3.5cm.

Edison zbliża się do przeszkody, a następnie odwraca się, aby uniknąć z nią kolizji.



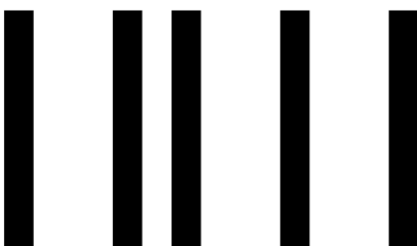
*Kod kreskowy - Jedź za światłem*



### *Jedź za światłem*

Umieść Edisona na płaskiej powierzchni z dala od bardzo jasnego źródła światła, takiego jak światło słoneczne.

Edison "widzi" jasne źródło światła i będzie podążać w jego kierunku. Poruszając latarką możesz kontrolować, gdzie Edison ma jechać.



*Kod kreskowy – Jedź po linii*



### *Jedź po linii*

Umieść Edisona po jednej stronie linii, tak żeby czujnik śledzenia linii był na białym tle.

Możesz tworzyć własne ścieżki przy użyciu czarnej taśmy izolacyjnej na białym stole lub podłodze (linia musi mieć grubość ok. 1,5 cm).



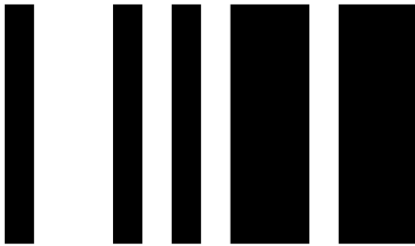
*Kod kreskowy – Pozostań na ringu*



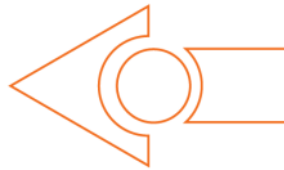
### *Pozostań na ringu*

Umieść Edisona w środku ringu. Edison będzie jechać do przodu do momentu, w którym czujnik nie wykryje linii, gdy to nastąpi cofnie się, obróci i będzie kontynuować jazdę.

Ring powinien mieć około 40 cm.



*Kod kreskowy – Walka sumo*



### Walka sumo

Umieść Edisony w środku ringu i uruchom je jednocześnie. Każdy z robotów pojedzie wolno do przodu nie przekraczając granic ringu. Gdy znajdzie przeciwnika ruszy szybko do przodu, aby go wypchnąć z ringu.