

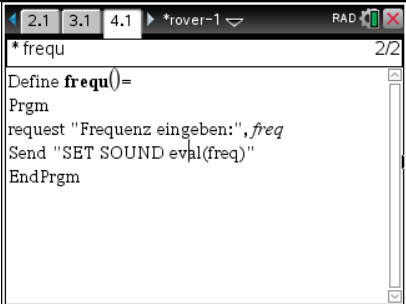


10 Minuten Coding

TI-NSPIRE™ CX MIT DEM TI-INNOVATOR™ ROVER

LEKTION 4: ANWENDUNG

SCHÜLERTÄTIGKEIT

Lektion 4: Setz den Rover in Bewegung!	Anwendung: Polygone
<p>In der Anwendung dieser Lektion wird der Rover so programmiert, dass er seinen Weg längs eines Polygons nimmt. Der Anwender gibt die Seitenlänge des Polygons (in „Rovereinheiten“) und die Zahl der Ecken ein</p>	<p>Lernziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eingabe von Daten • Anwendung von eval() in Anweisungen für den Rover • Die Grundlagen eines Polygons verstehen • Mit Farben (COLOR) und Zeitkontrolle (Wait) arbeiten
<p>Erinnere dich daran, dass der Zweck von eval() darin liegt, den Wert einer Rechnervariablen oder eines Ausdrucks in eine Zeichenkette zu konvertieren und so zum TI-Innovator™ Hub zu senden. Im rechts abgebildeten Tonprogramm wird die Variable freq verwendet. Die Funktion eval(freq) wandelt diese Zahl in eine Zeichenkette um, die der TI-Innovator™ Hub verarbeiten kann.</p>	
<p>Schreibe ein Programm, das nach der Anzahl der Ecken und der Seitenlänge eines Polygons abfragt und dann den Rover dieses Polygon abfahren lässt. Du kannst am Rover einen Stift anbringen und das Polygon auf Papier zeichnen lassen. Eine Einheit entspricht 10 cm!</p> <p><i>Optional:</i> Lass die COLOR LED in den Ecken des Polygons aufleuchten.</p>	
<p>Einige hilfreiche Anweisungen:</p> <pre> Request "Länge einer Seite?",s Request "Anzahl der Ecken?",n For i,1,n Send "RV FORWARD eval(s)" Send "RV RIGHT <something>" EndFor </pre>	

