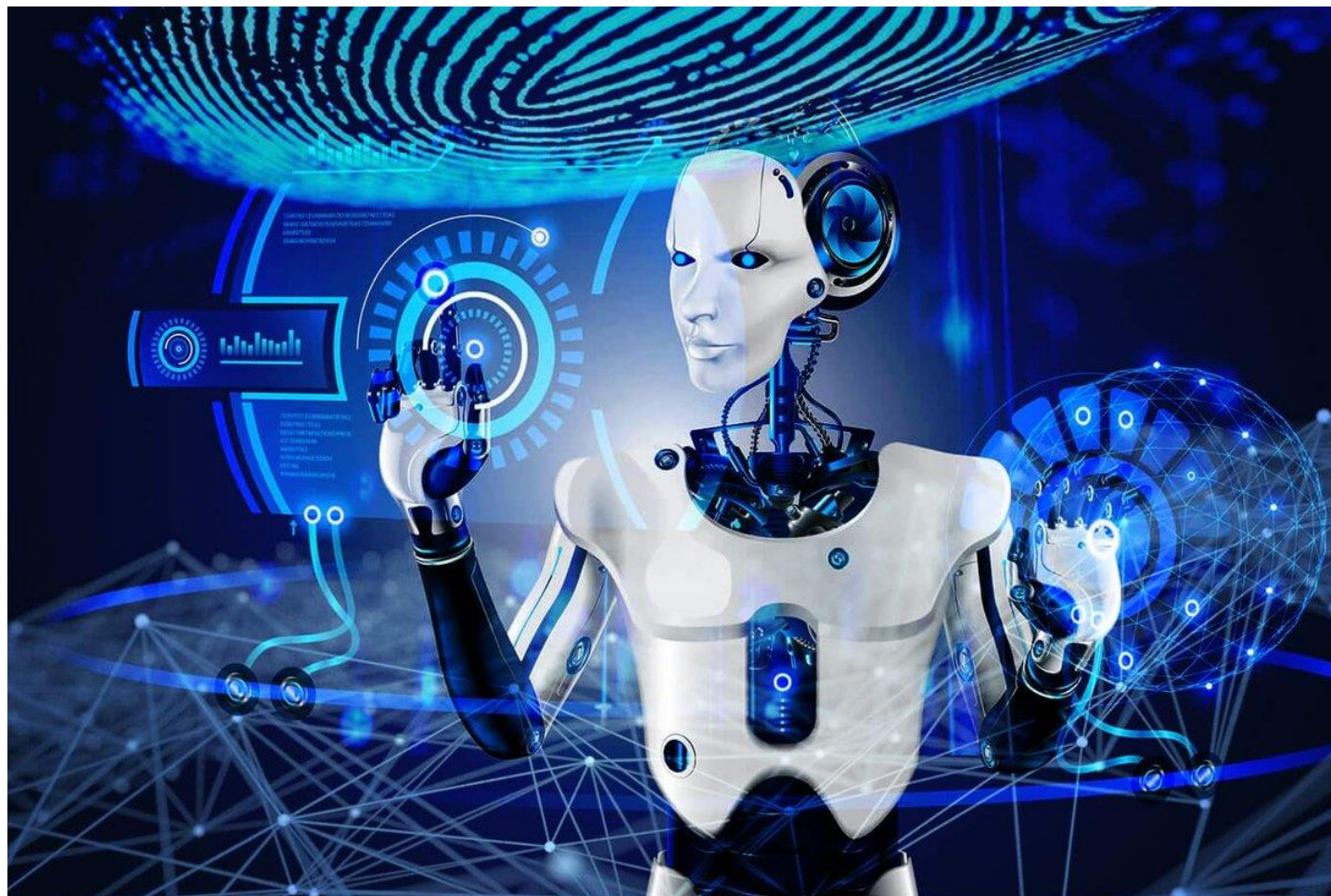


Пример занятия

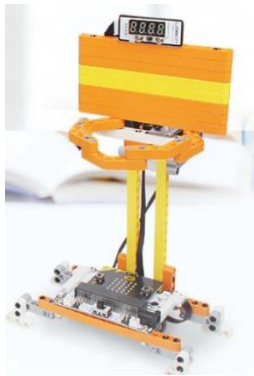


Баскетбол

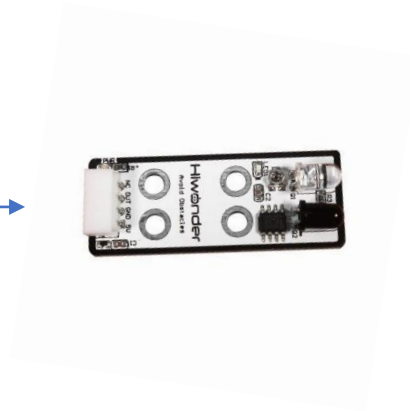
- Баскетбóл (англ. basket — корзина, ball — мяч) — спортивная командная игра с мячом.
- В баскетбол играют две команды, каждая из которых состоит из пяти игроков. Цель каждой команды — забросить руками мяч в кольцо с сеткой (корзину) соперника и помешать другой команде овладеть мячом и забросить его в свою корзину.



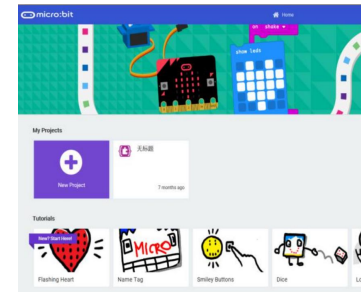
План занятия



Собираем робота



Изучаем работу
датчика



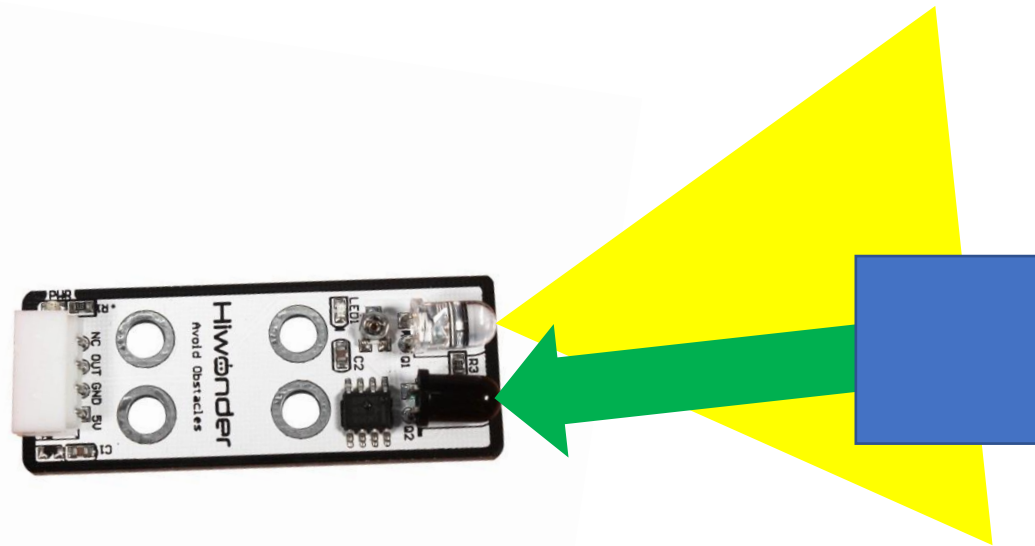
Программируем

Собираем робота по картинке!



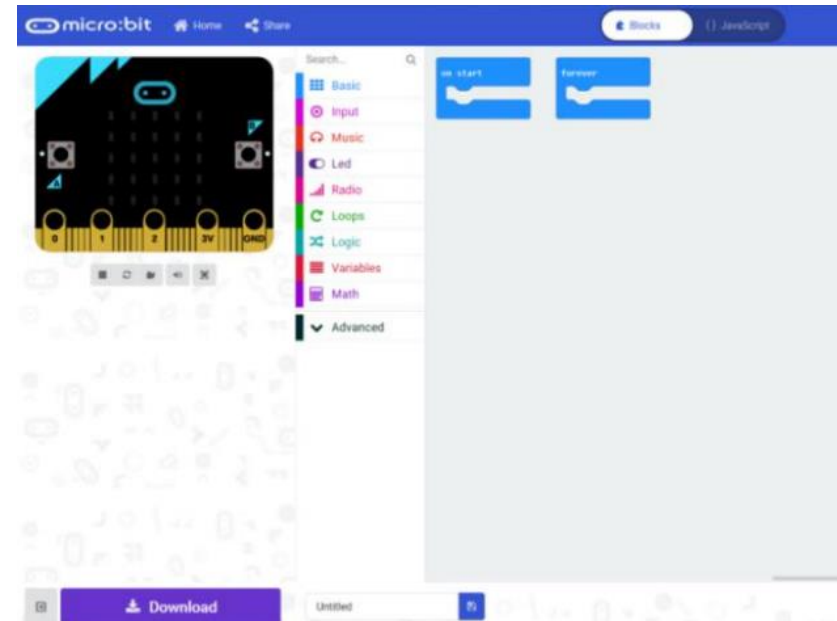
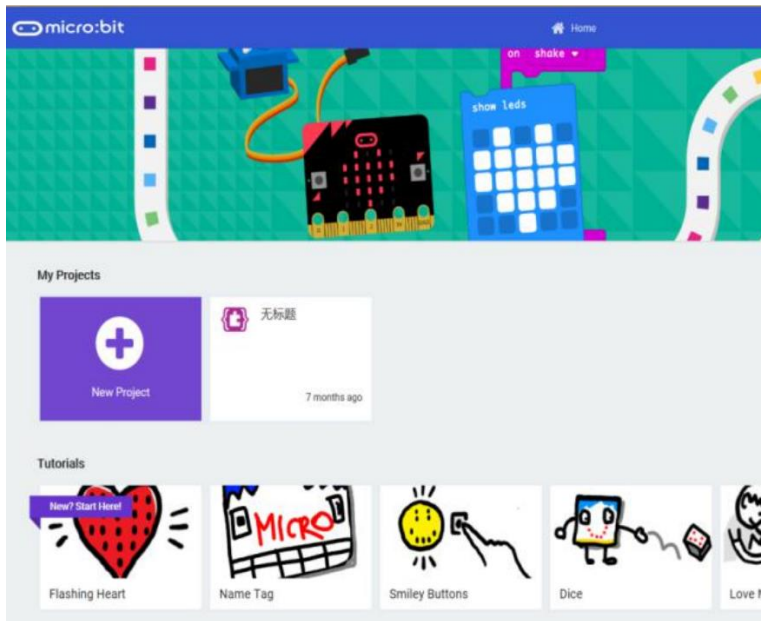
Датчик обнаружения объектов

Работа датчика заключается в том, что излучатель испускает свет, а приемник получает его отражение. Если свет не поступает на приемник, значит перед датчиком нет объектов



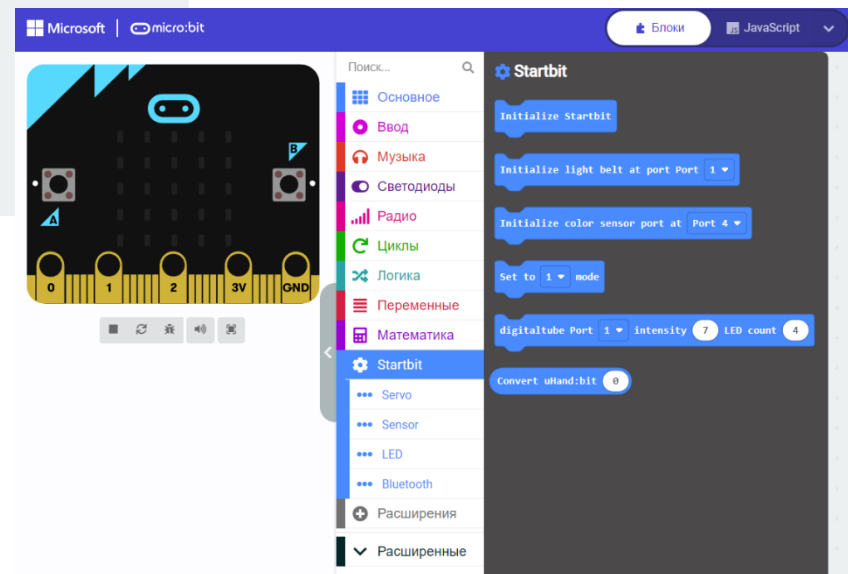
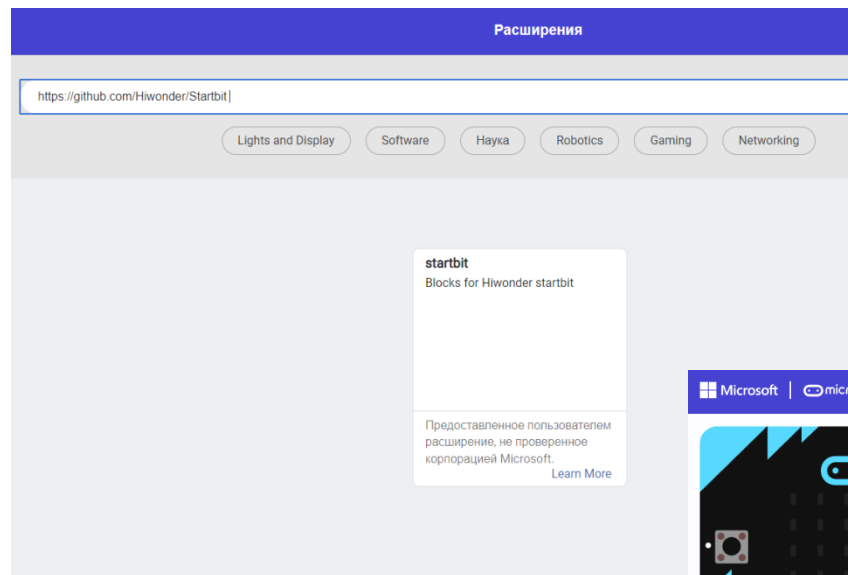
Программирование

- Доступ к странице программирования MakeCode: <https://makecode.microbit.org>



Программирование

- На странице расширения введите этот URL-адрес в поле поиска:
<https://github.com/Hiwonder/Startbit>



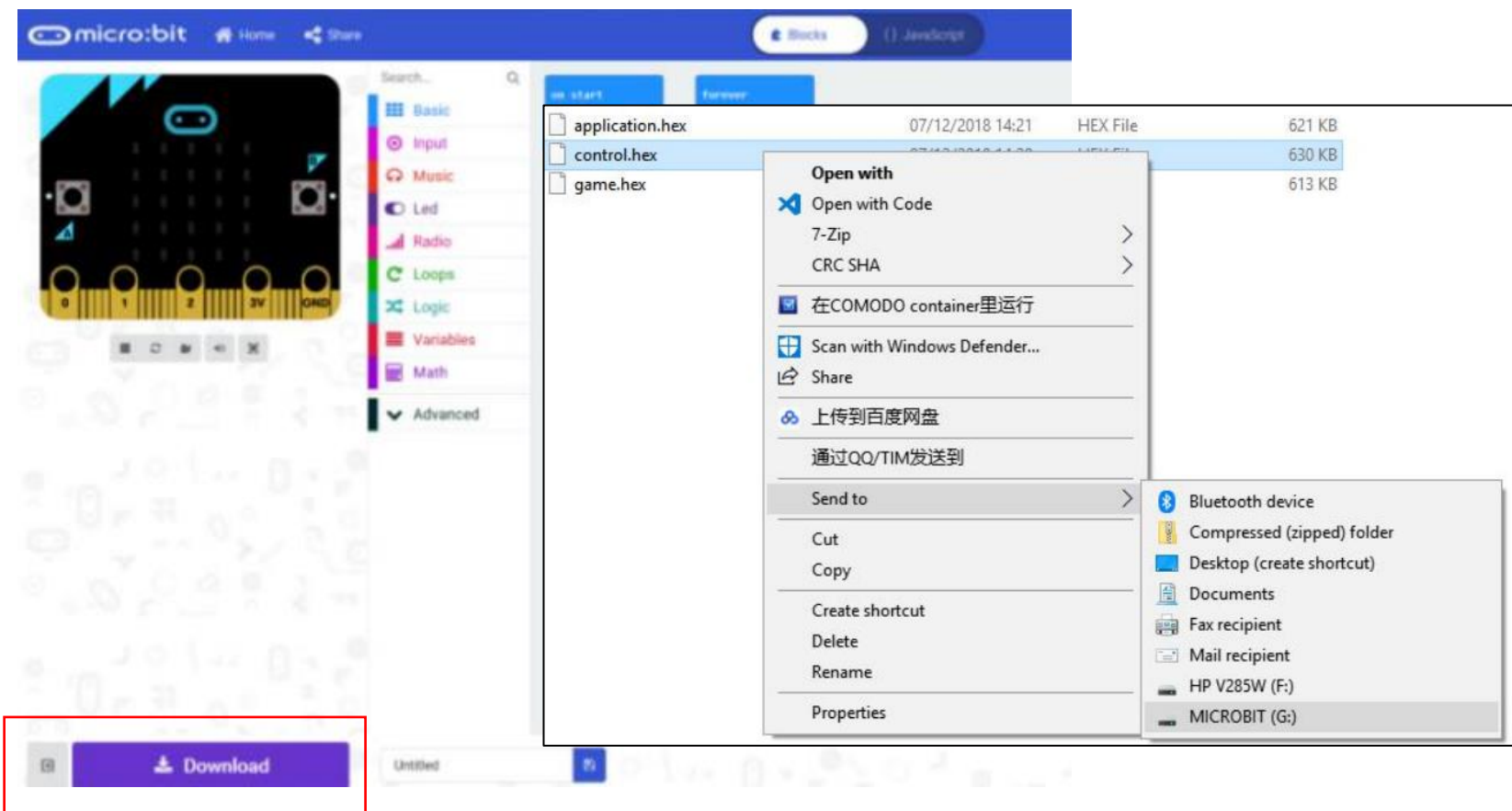
Программирование

Подсчитайте количество заброшенных мячей, используя датчик обнаружения объектов

```
on start
  Initialize Startbit
  set Count to 0
  set Step to 0
  digitaltube Port 2 intensity 7 LED count 4

forever
  if Step = 0 then
    if Obstacle avoidance sensor port Port 1 detect obstacle then
      set Step to 1
      +
    else
      -
  if not Obstacle avoidance sensor port Port 1 detect obstacle then
    change Count by 1
    if Count > 999 then
      set Count to 1
      +
      set Step to 0
      +
    digitaltube show number Count
```


Скачивание программы



ЧТО МЫ СЕГОДНЯ УЗНАЛИ?*

*ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕРКИ УСВОЕНИЯ МАТЕРИАЛА

- Что такое баскетбол?
- Какие электронные элементы используются в конструкции?
- Как работает датчик обнаружения объектов?