



Elevens navn:

Færdigheder man kan lære ved arbejdet med en dragster	
Tegn en trekant, når du påbegynder opgaven Tegn en trekant, der vender omvendt, når opgaven er løst	
Jeg kan:	
Åbne programmet LEGO Mindstorms	
Tilslutte min NXT/EV3 til computer/lpad	
Lave et program på computer/lpad	
Programmerer to motorer	
Overføre et program fra computer til NXT/EV3	
Finde og starte programmet på NXT/EV3	
Administrere flere programmer på computeren	
Administrere flere programmer på robotten	
Programmerer dragsteren, så den stopper efter en bestemt tid	
Programmerer dragsteren, så den stopper efter et bestemt antal rotationer	
Programmerer dragsteren, så den reagerer på en lydsensor	
Programmerer dragsteren, så den reagerer på en lyssensor	
Ændre gearingen på dragsteren	
Udfordringer:	
Udregne hvor mange omdrejninger motoren skal dreje, så den kører præcist 4,2 m	
Finde en metode til nøjagtig måling af tiden	
Udregne gennemsnitshastigheden for den kørte distance	
Få dragsteren til at nedsætte hastigheden, når den kører over en bestemt farve	
Få dragsteren til at stoppe, når den kører over en bestemt farve	