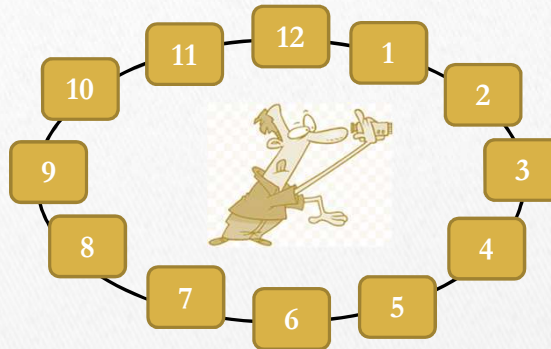
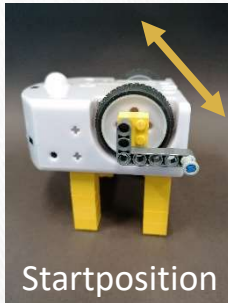




La Ola Welle



Zuschauerwelle in einem Stadion



Material

- Thymio Nr. _____ mit Dongle
- Computer mit VPL-Software (Modus Fortgeschritten = orange)
- Lego-Teile für Füße (5 Etagen hoch) und Hand (siehe Beispiel Tamsel)

Ereignis

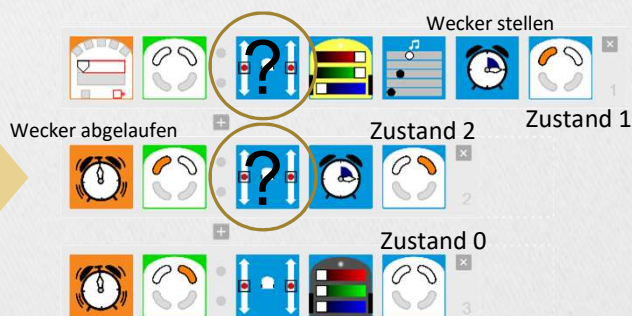
Der **Sensor hinten rechts** merkt, wenn sich die **Stadionkamera** nähert.

Aktion

→ Die **Lego-Hand** (befestigt am **rechten Rad**) hebt und senkt sich während je 1 sec kombiniert mit **Bodenlicht gelb** und **Sound**.

Schwerpunkt

- Wecker 1 sec
- Zustand 0/1/2



Programm

Zum Nachdenken, Experimentieren und Ankreuzen

- | | | | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Aktiver Motor? | <input type="checkbox"/> rechts | <input type="checkbox"/> links | | |
| Zum Heben der Hand fährt der Motor | <input type="checkbox"/> vorwärts | <input type="checkbox"/> rückwärts | | |
| Zum Senken der Hand fährt der Motor | <input type="checkbox"/> vorwärts | <input type="checkbox"/> rückwärts | | |
| Ideales Tempo | <input type="checkbox"/> 50/-50 | <input type="checkbox"/> 100/-100 | <input type="checkbox"/> 150/-150 | <input type="checkbox"/> 200/-200 |

Lies dazu die Zahlenangaben des Motors ganz rechts im Textprogrammierungsfeld.

→ VPL-Programm abspeichern unter «Ola_Nr_Namen»