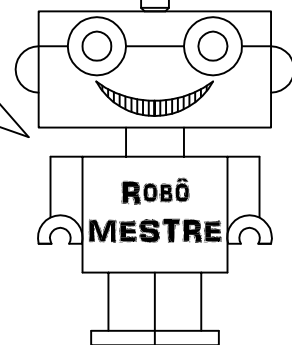


TIRO AO ALVO COM ROBÔS



Nessa aula você irá participar de um jogo de tiro ao alvo com robôs, vamos começar?



1ª ETAPA-Formando equipes: Junte-se com alguns colegas e defina um nome para sua equipe.

Nome da Equipe: _____

2ª ETAPA-Hora da revisão: preste atenção na explicação do professor e revise conceitos importantes para realização dessa atividade.

3ª ETAPA-Montagem:
Siga o manual e monte seu robô em equipe.

4ª ETAPA-Programação: Programe seu robô para girar para direita se o sensor de toque da direita for pressionado e girar para esquerda se o sensor de toque da esquerda for pressionado. Subir o atirador se o botão esquerdo do NXT for pressionado e baixar o atirador se o botão direito for pressionado. Se o botão central do NXT for pressionado o robô deve atirar.

5ª ETAPA Hora do jogo! Jogue e anote a quantidade de acertos. Complete a tabela abaixo. Em seguida, responda as questões e saiba mais sobre o resultado do jogo.

Instruções:

Cada aluno terá quatro chances de acertar cada círculo

C1 vale 20 pontos

C2 vale 15 pontos

C3 vale 10 pontos

C4 vale 05 pontos

A equipe que fizer mais pontos vence o jogo

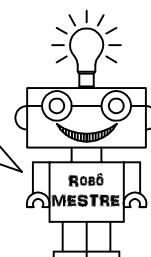
	Acertos				Pontuação		
	Equipe	Equipe	Equipe	Total	Equipe	Equipe	Equipe
C1							
C2							
C3							
C4							
Total							

Questão 3: Qual a porcentagem de acertos de C3?

Questão 4: Qual a porcentagem de acertos de C4?

Questão 5: Faça um gráfico em colunas que represente a porcentagem acertos de todos os círculos.

Você conseguiu fazer todas as questões? Tem alguma dúvida? Preste atenção nos últimos comentários do professor para essa aula e aprenda mais sobre os assuntos estudados nessa atividade.



7ª ETAPA- Desmontar robô: Esta é a última tarefa da atividade, desmonte o robô em equipe. Lembre-se de colocar as peças nos lugares corretos e manter o kit organizado.