
ESCORNABOT

ESCORNABOT

- Robot de código aberto na súa totalidade, dende hardware ata o software, feito para usar en entornos educativos.
 - Baseado en Arduino
 - As pezas poden imprimirse libremente en calquera impresora 3D baixando os arquivos do deseño, de maneira libre e gratuita.
-

DESCRIPCIÓN

- robot con duas rodas grandes e unha bola que lle serve como apoio.
 - Na parte superior ten un panel con cinco botóns, dous de sentido -adiante e atrás 10 centímetros- dous de xiro de 90° -dereita e esquerda- e un central para confirmar a secuencia.
 - Marcaremos a nosa secuencia de comandos e logo confirmaremos co botón central. Logo de esto comezará a desplazarse.
-

APLICACIONES DIDÁCTICAS



CHEGAR DENDE A ATA B

- Foto de algo e chegar ao seu nome. Inglés, castelán, galego...
 - Chegar ata un lugar do taboleiro respectando certas normas, poucas ordes, sinais de tráfico, liñas que non se deben cruzar...
 - Con dous ou máis máquinas entorpecer o camiño do outro por quendas...
 - Facer un debuxo no taboleiro. Libre, sopa de letras,
-