



Ingineri automatiști

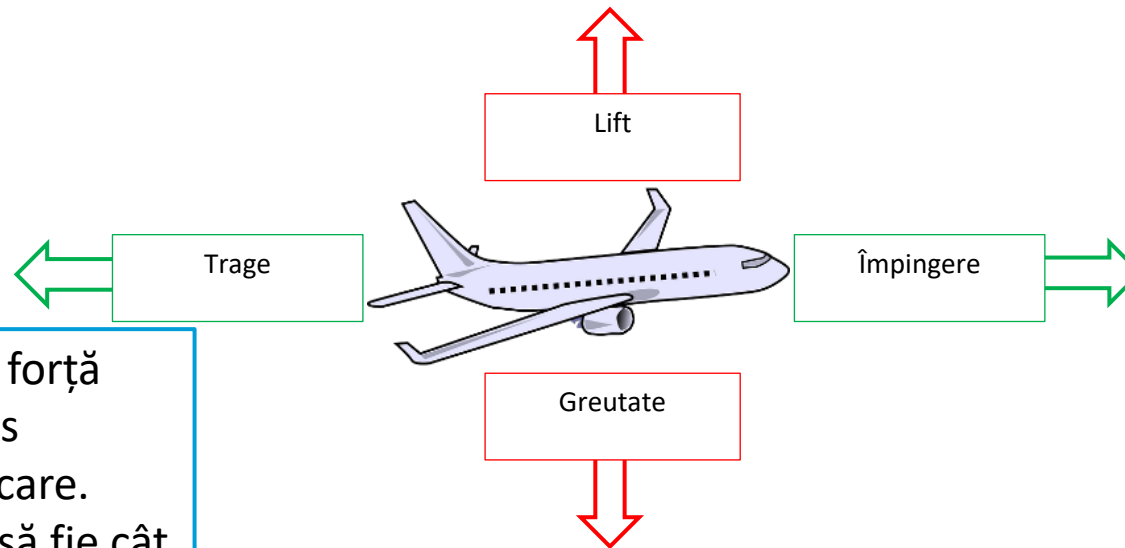
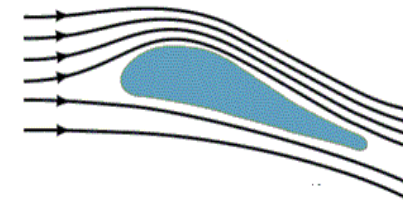


Știți cum zboară
avioanele?



Zborul are legătură cu
forțele aplicate
avionului.

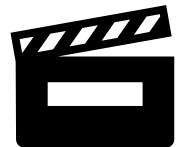
Forța ascendentă.
Forma aripilor direcționează aerul în jos,
deci, aceasta împinge avionul în sus.



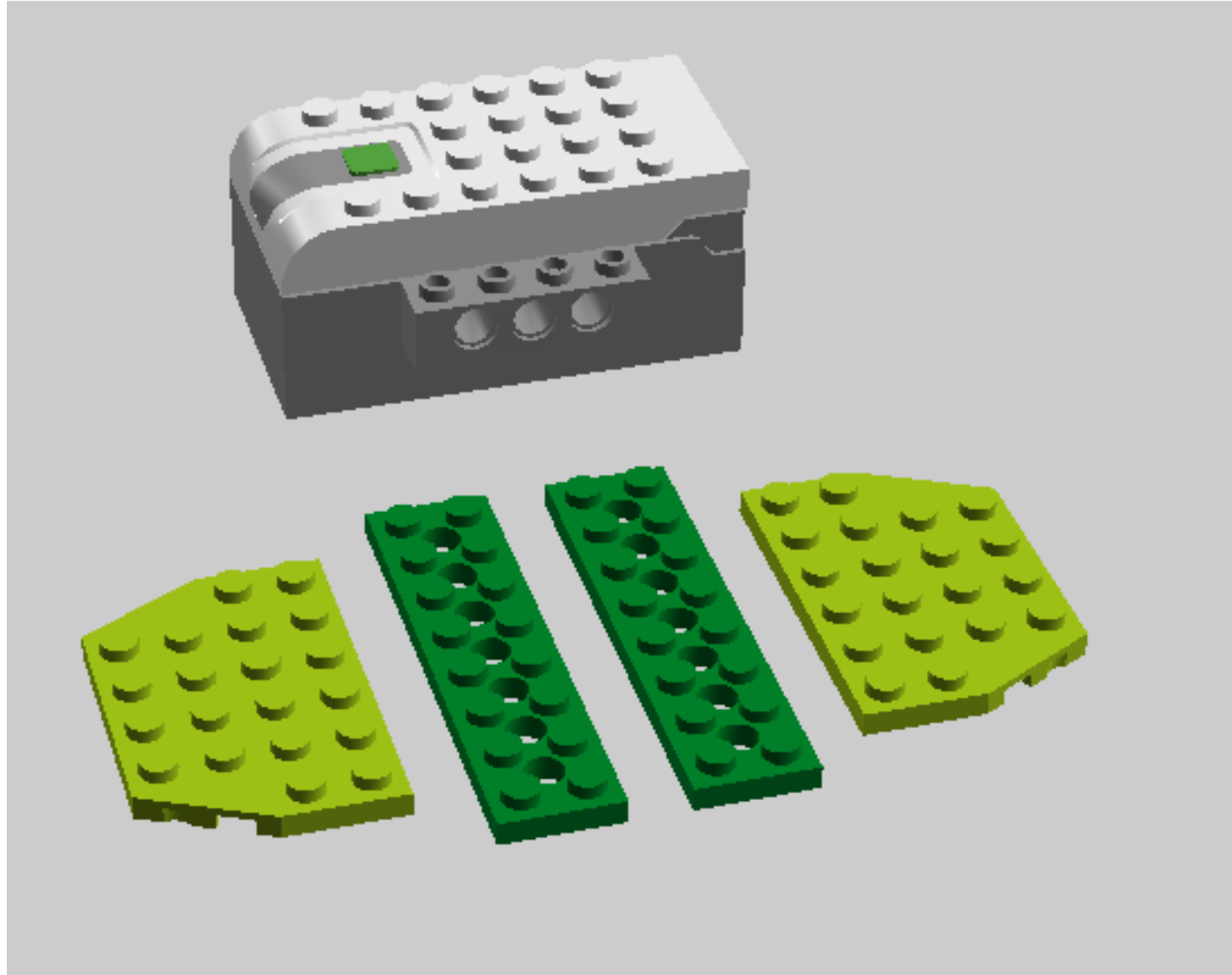
Tragere - este o forță
de sens opus
direcției de mișcare.
Acest lucru trebuie să fie cât
mai puțin posibil.

Forță de înaintare, către direcția
de mișcare, provenind de la motoare
cu elice sau turbine.

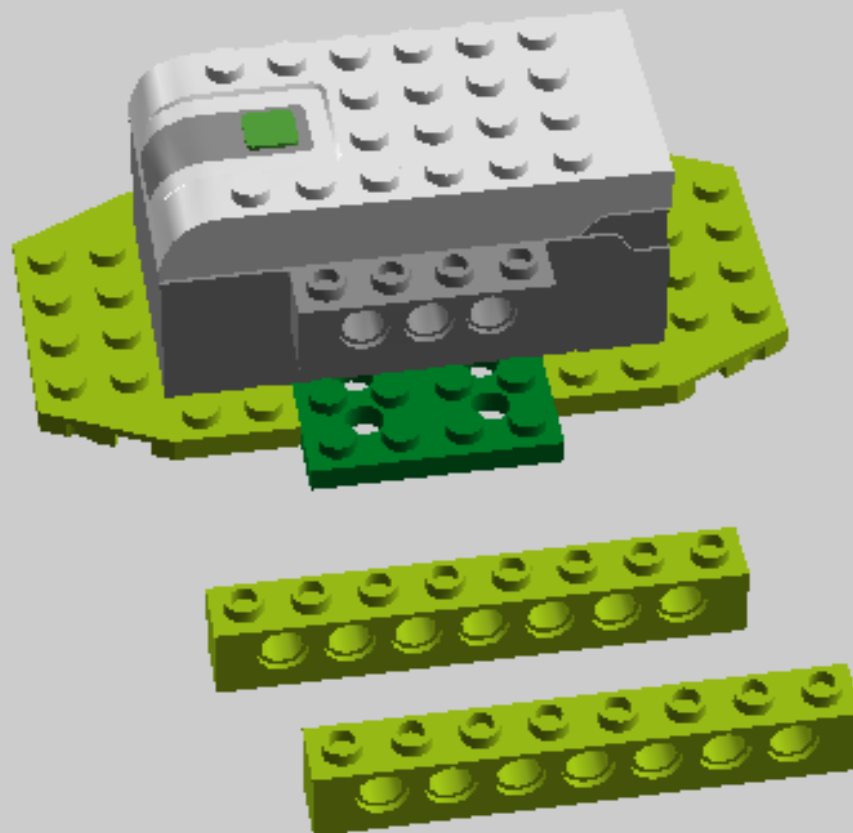
Forța de atracție (gravitațională) a Pământului
care atrage fiecare obiect, spre sol.



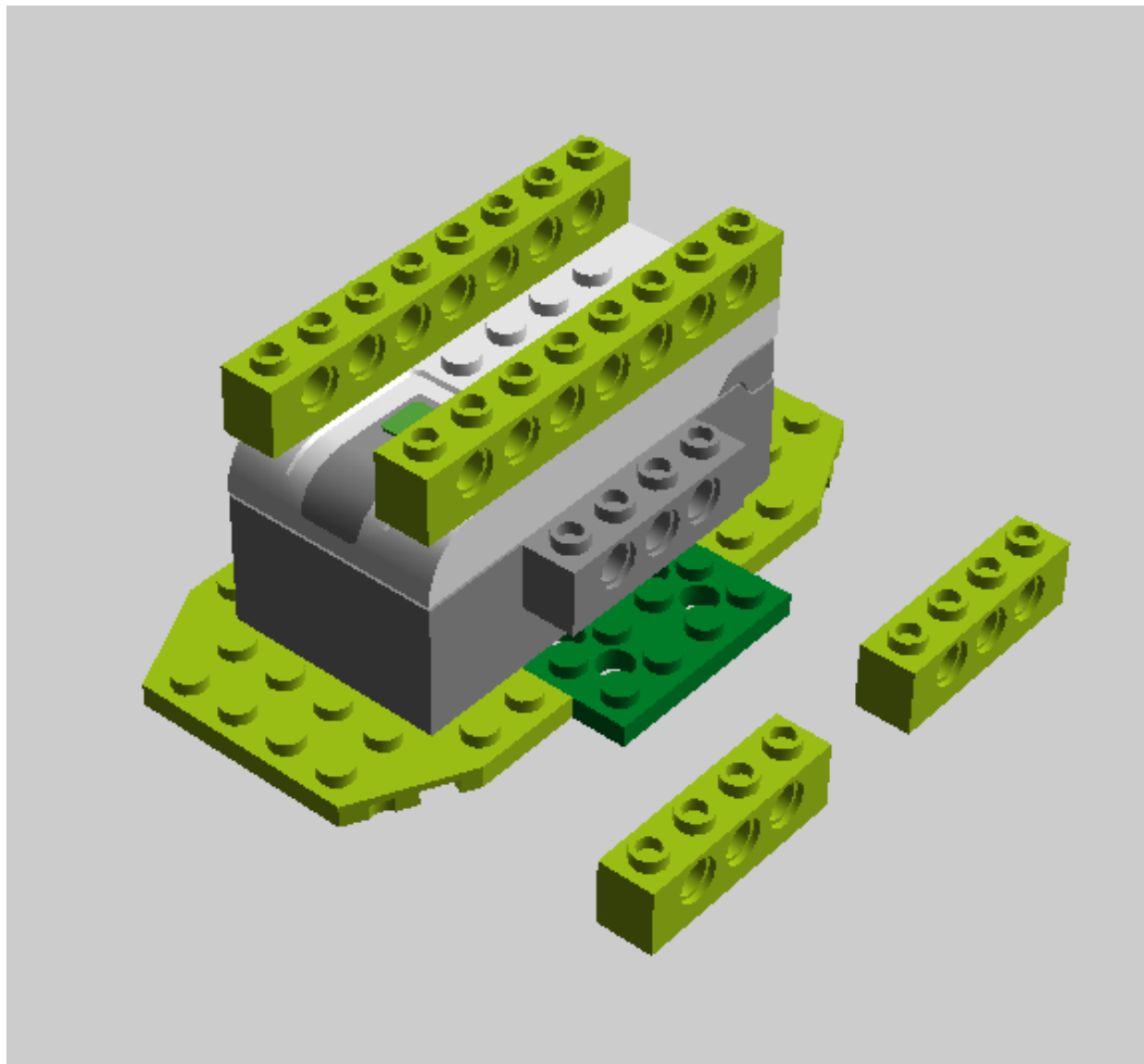
1



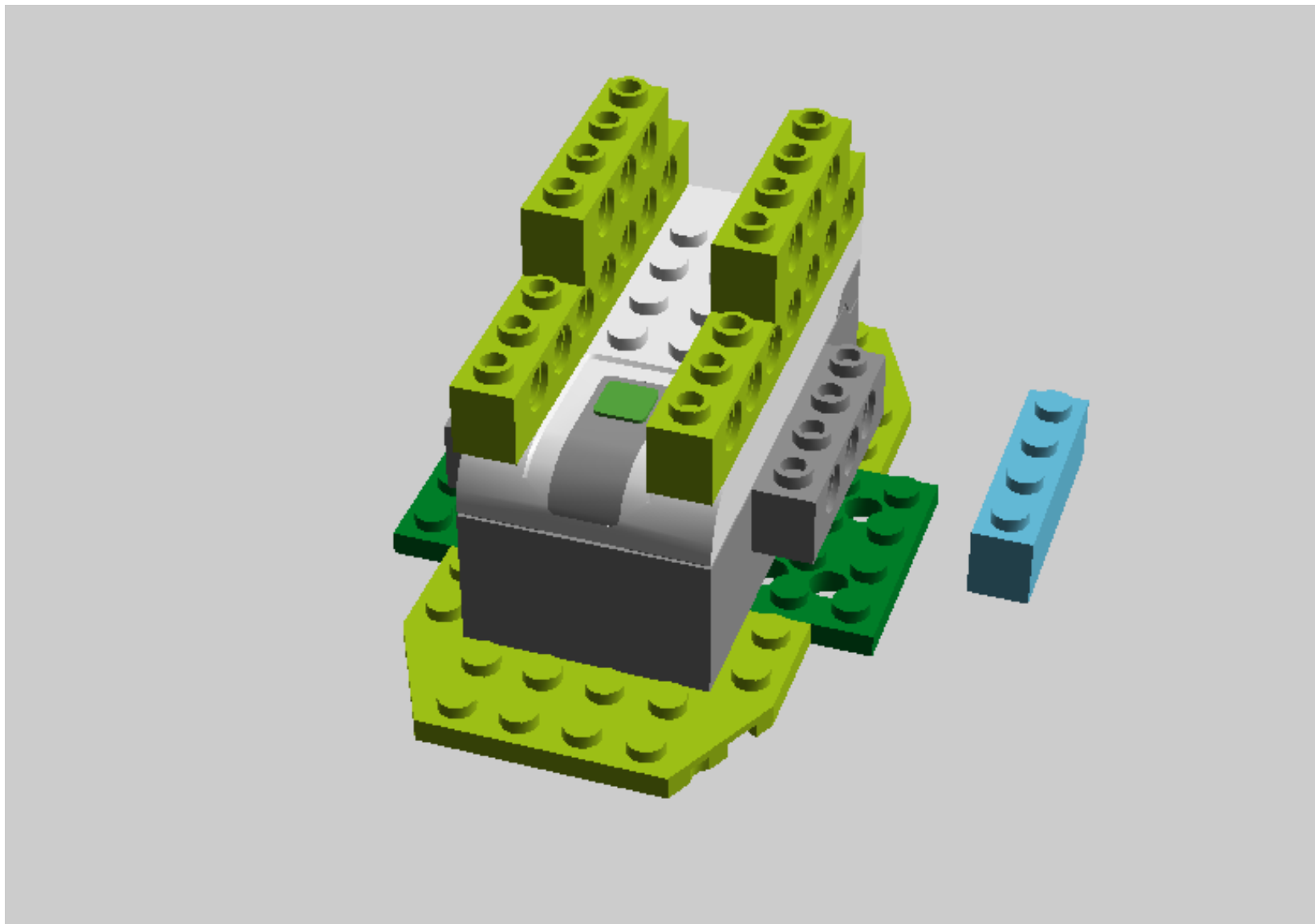
2



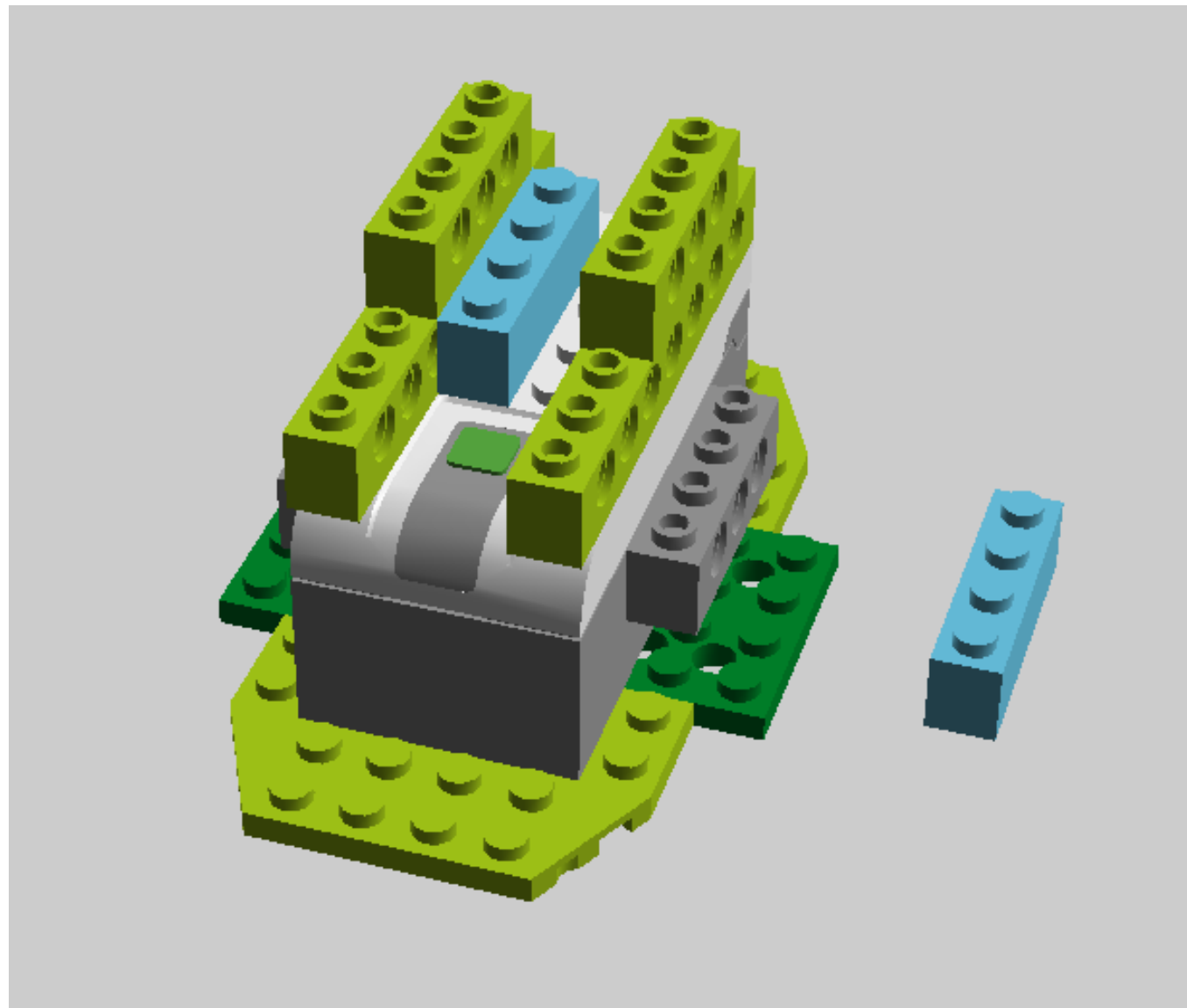
3



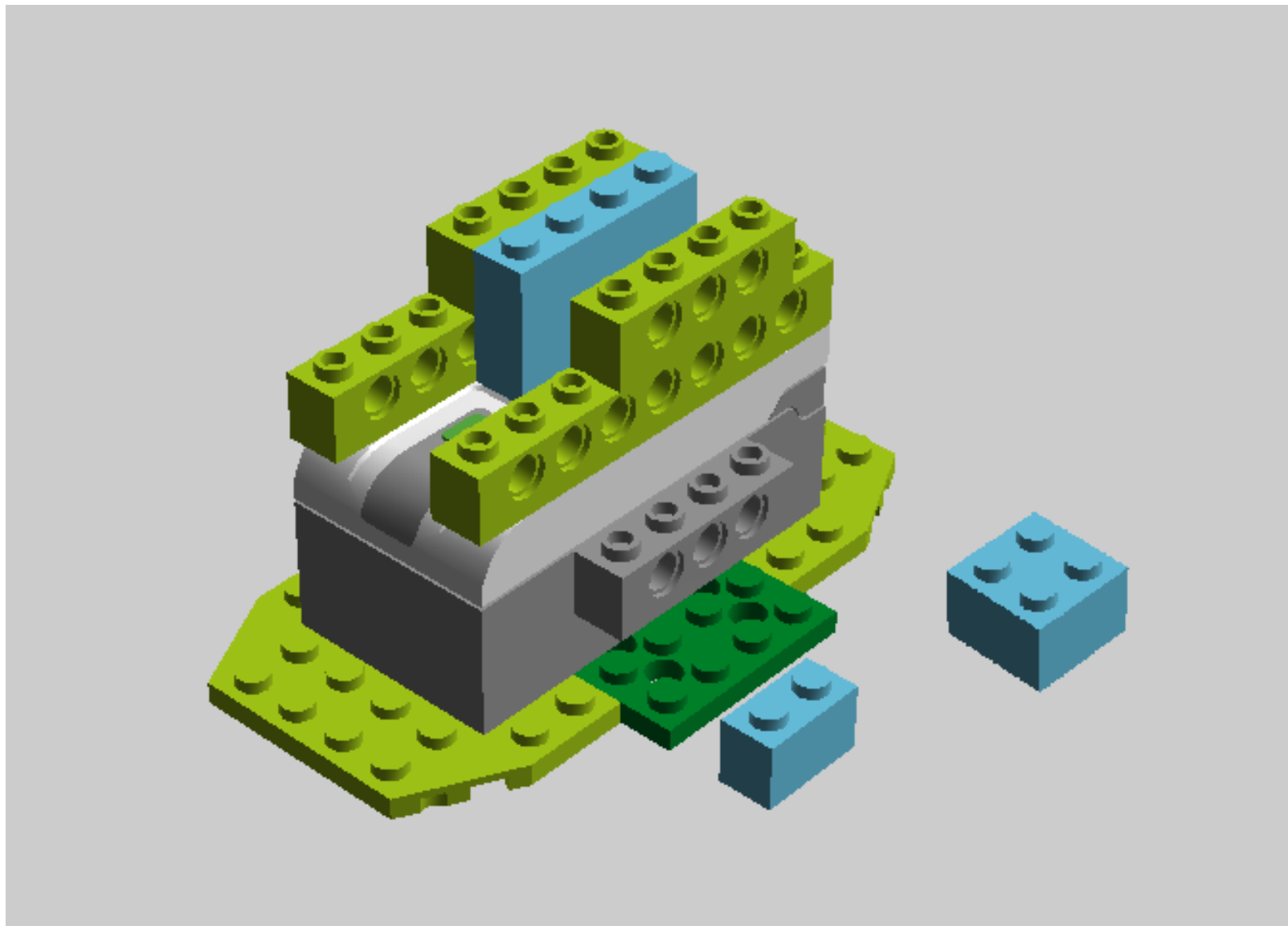
4



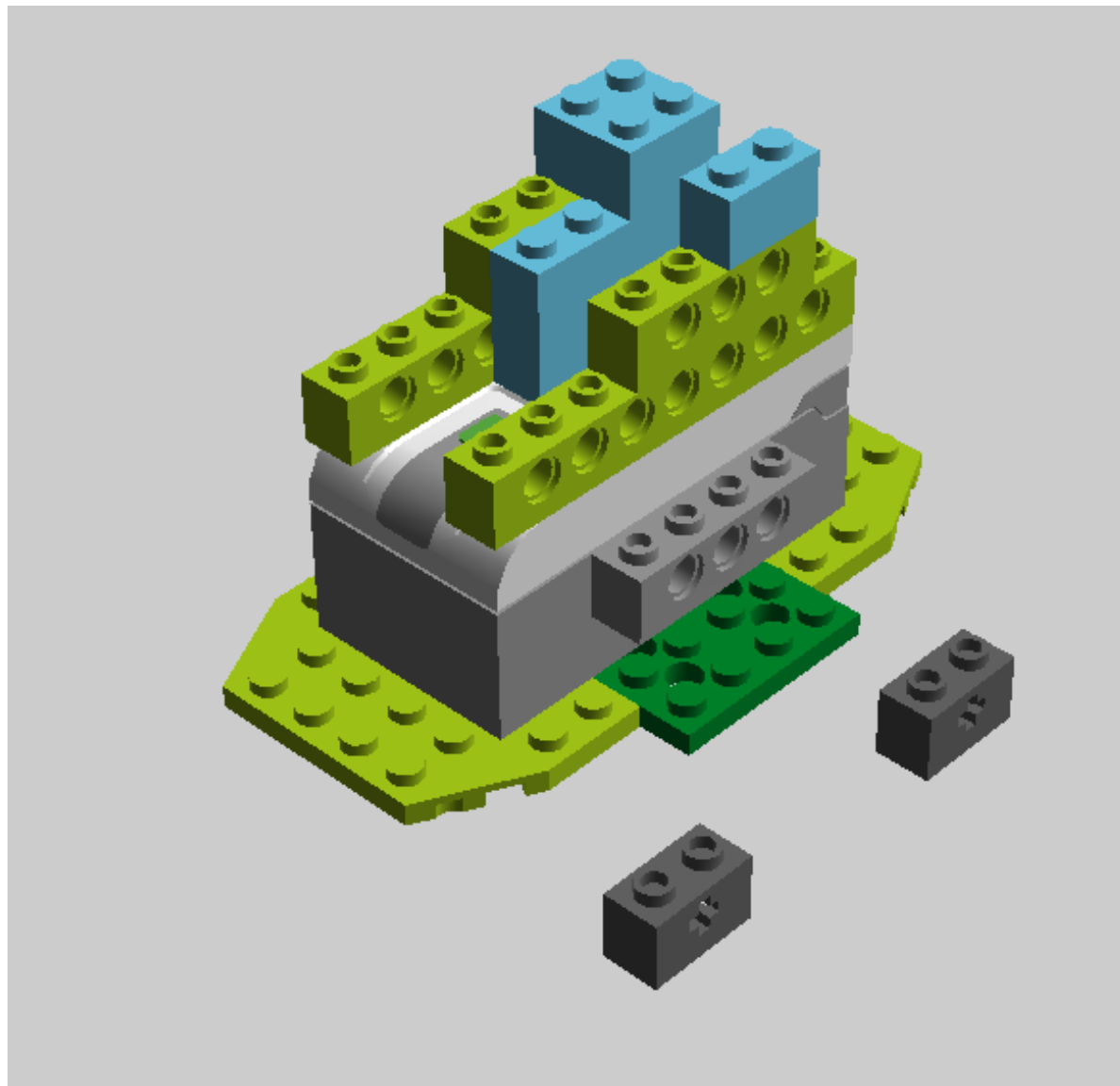
5



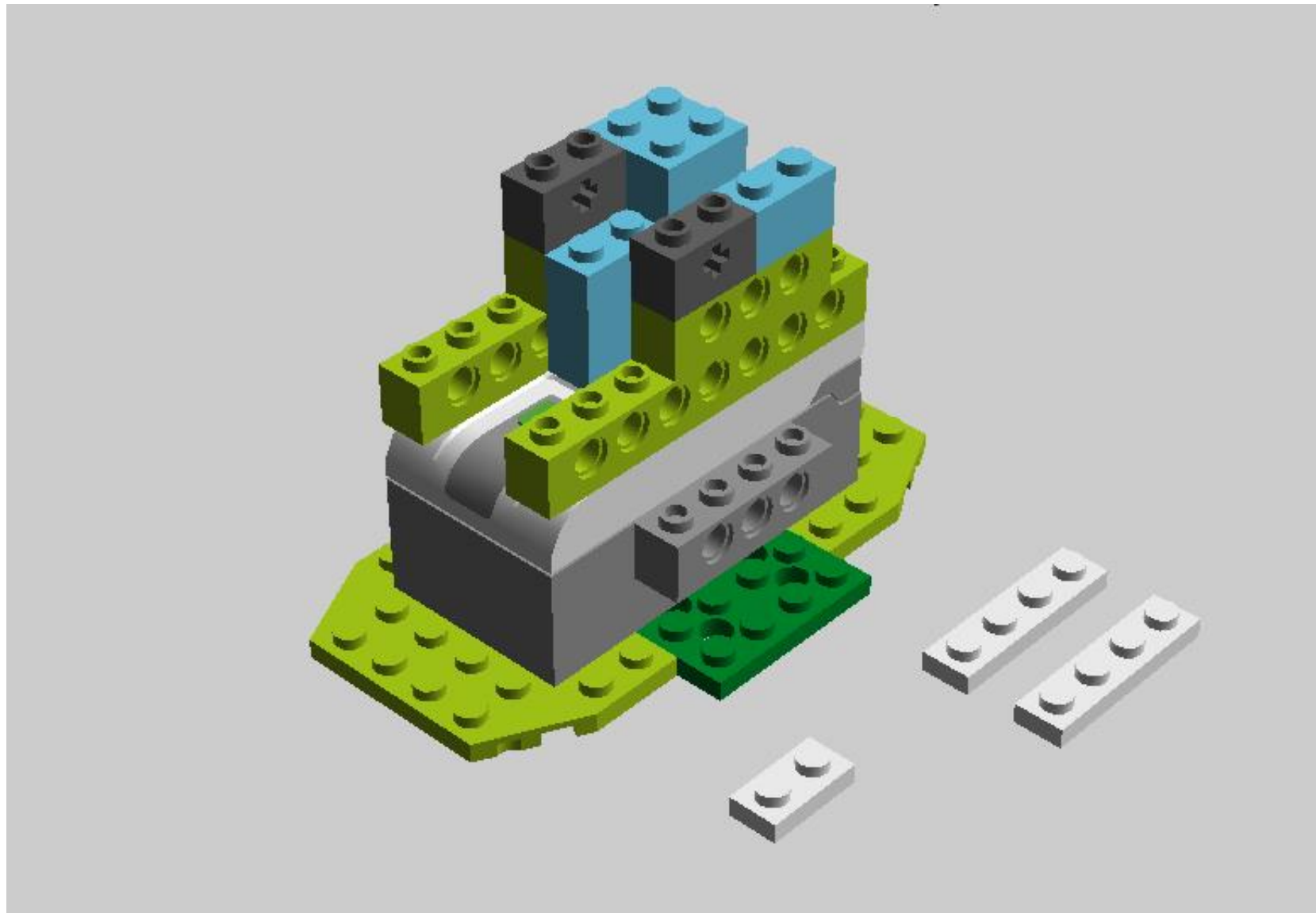
6



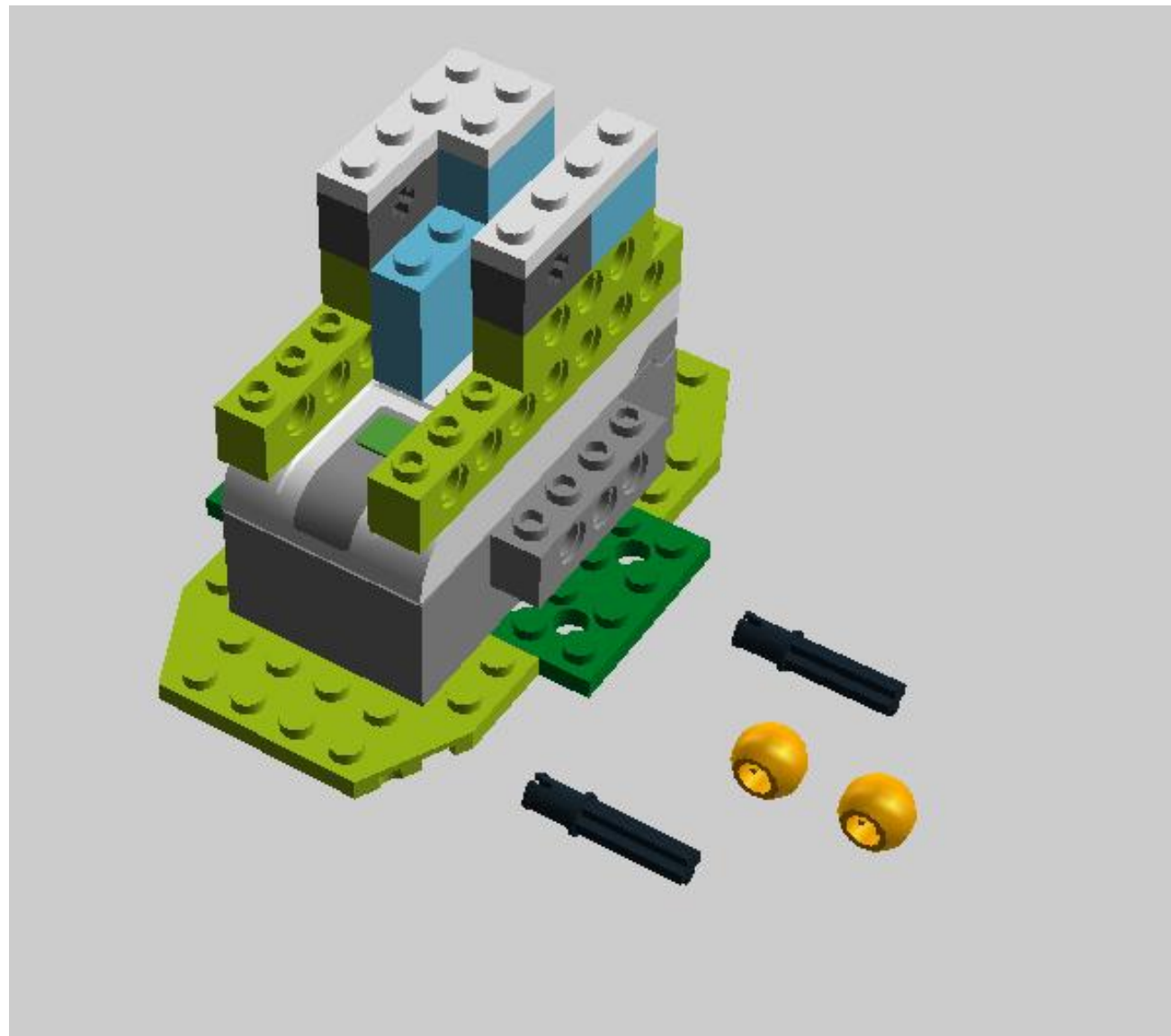
7



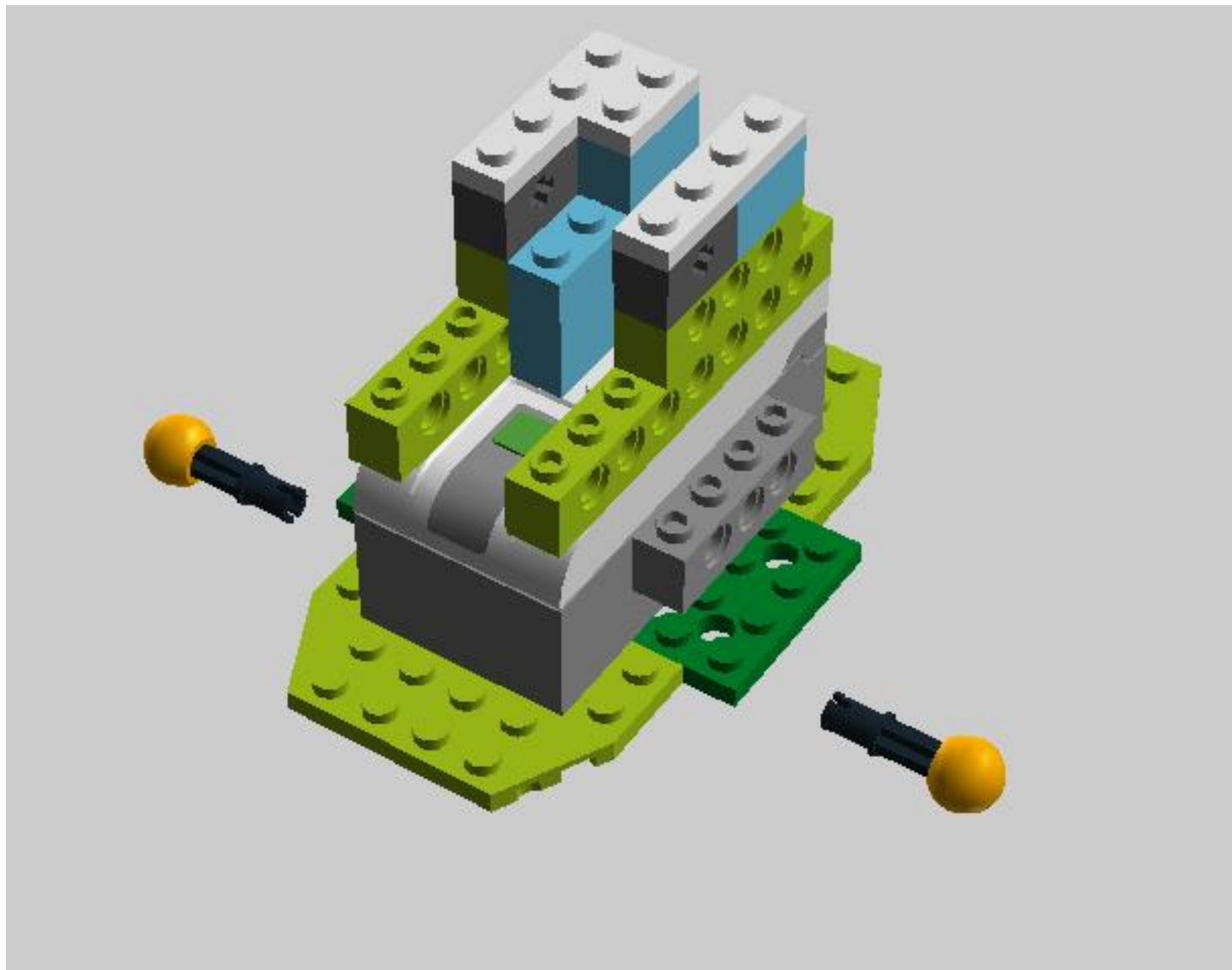
8



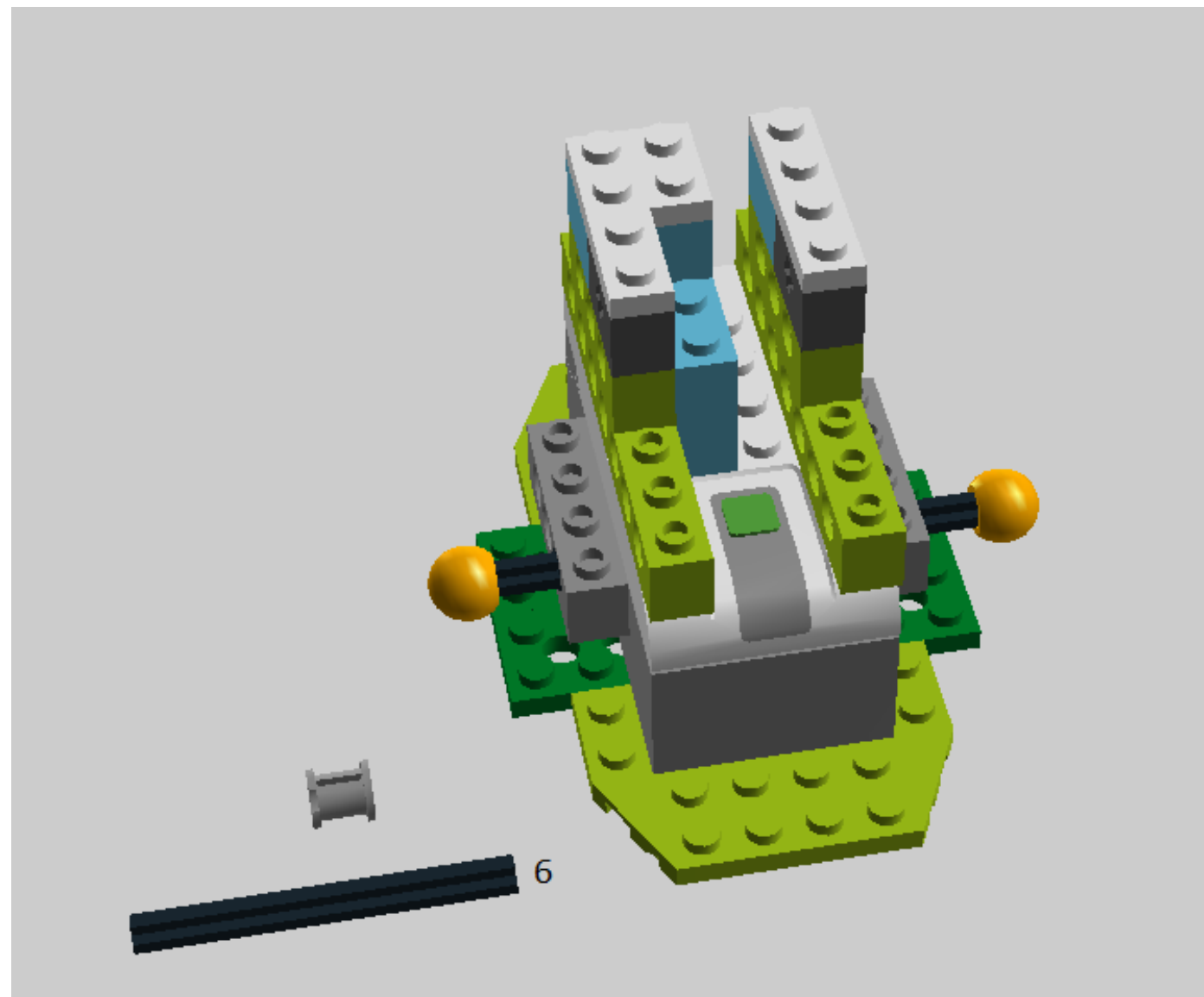
9



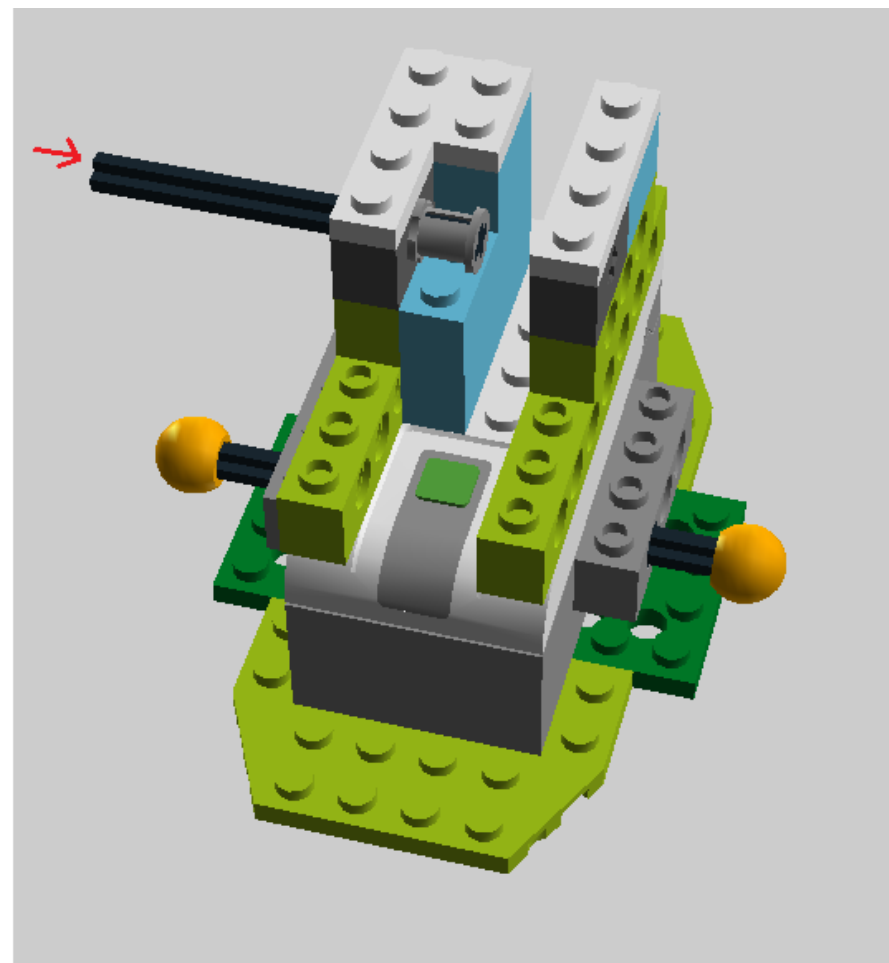
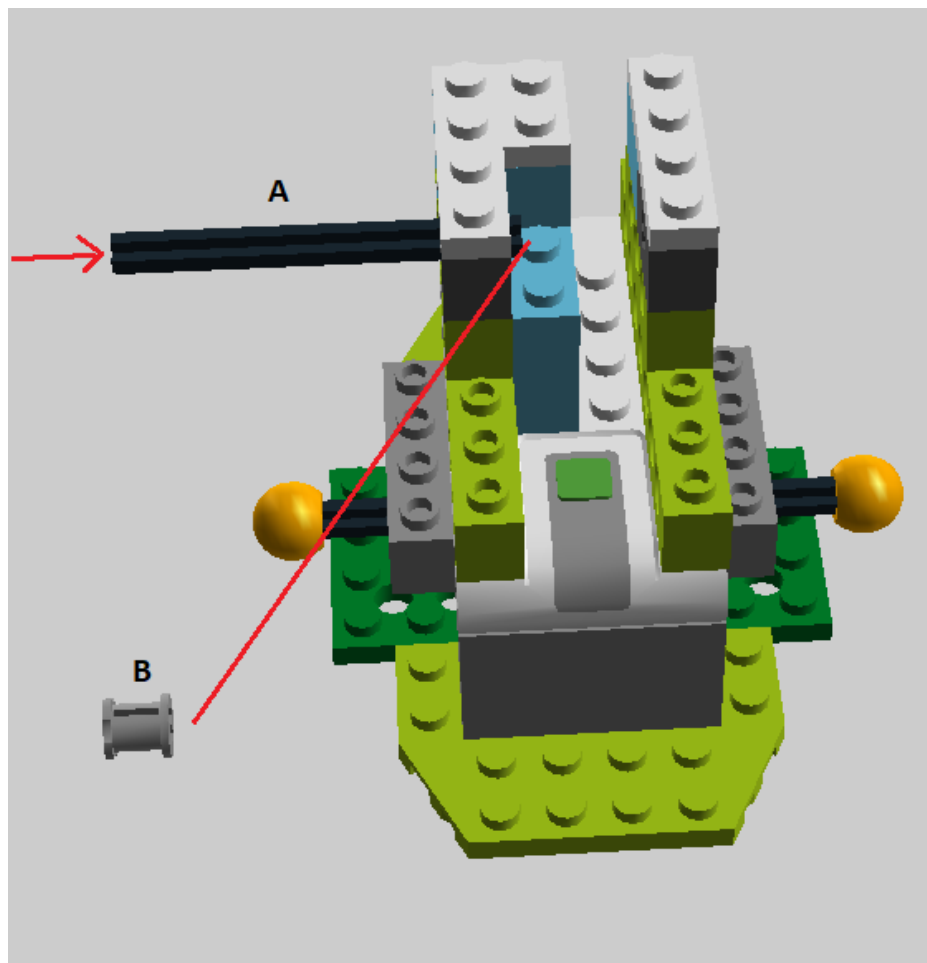
10



11

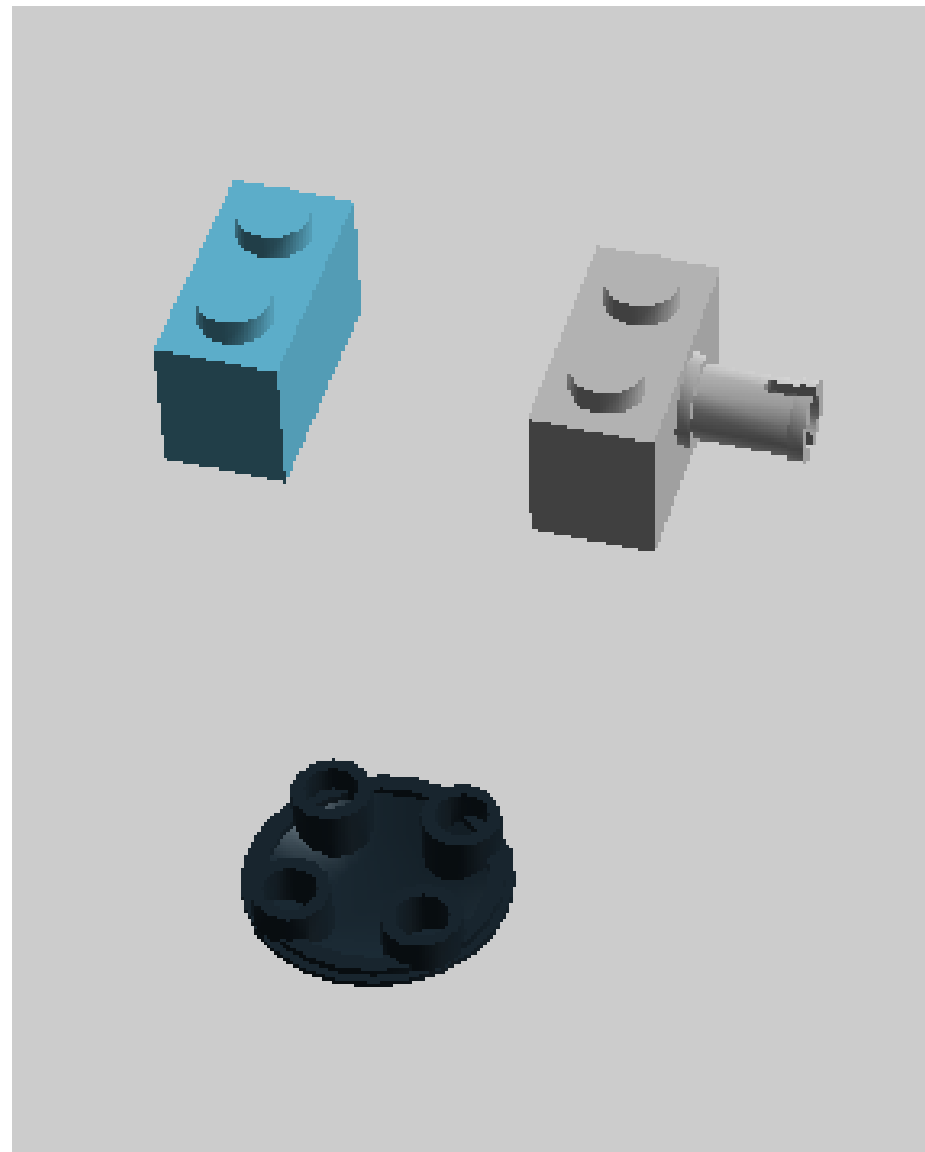


12

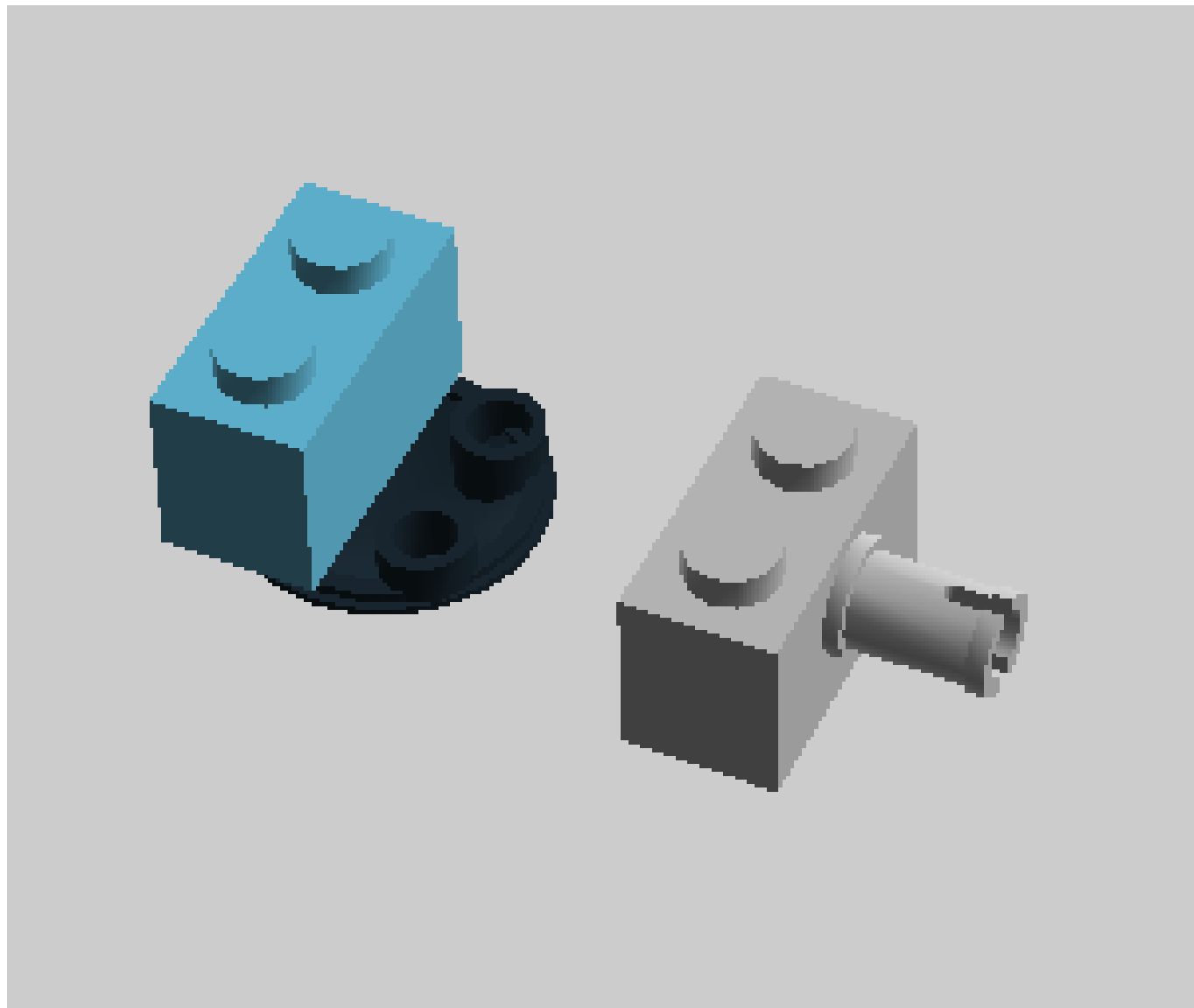


Așezați axa A în punctul pe care îl vedeți în imaginea din stânga. Puneți inelul B pentru siguranță, păstrați-l și apăsați axa până când trece prin ea. Aveți grijă ca axa să nu treacă peste inel, așa cum vedeți în imaginea din dreapta.

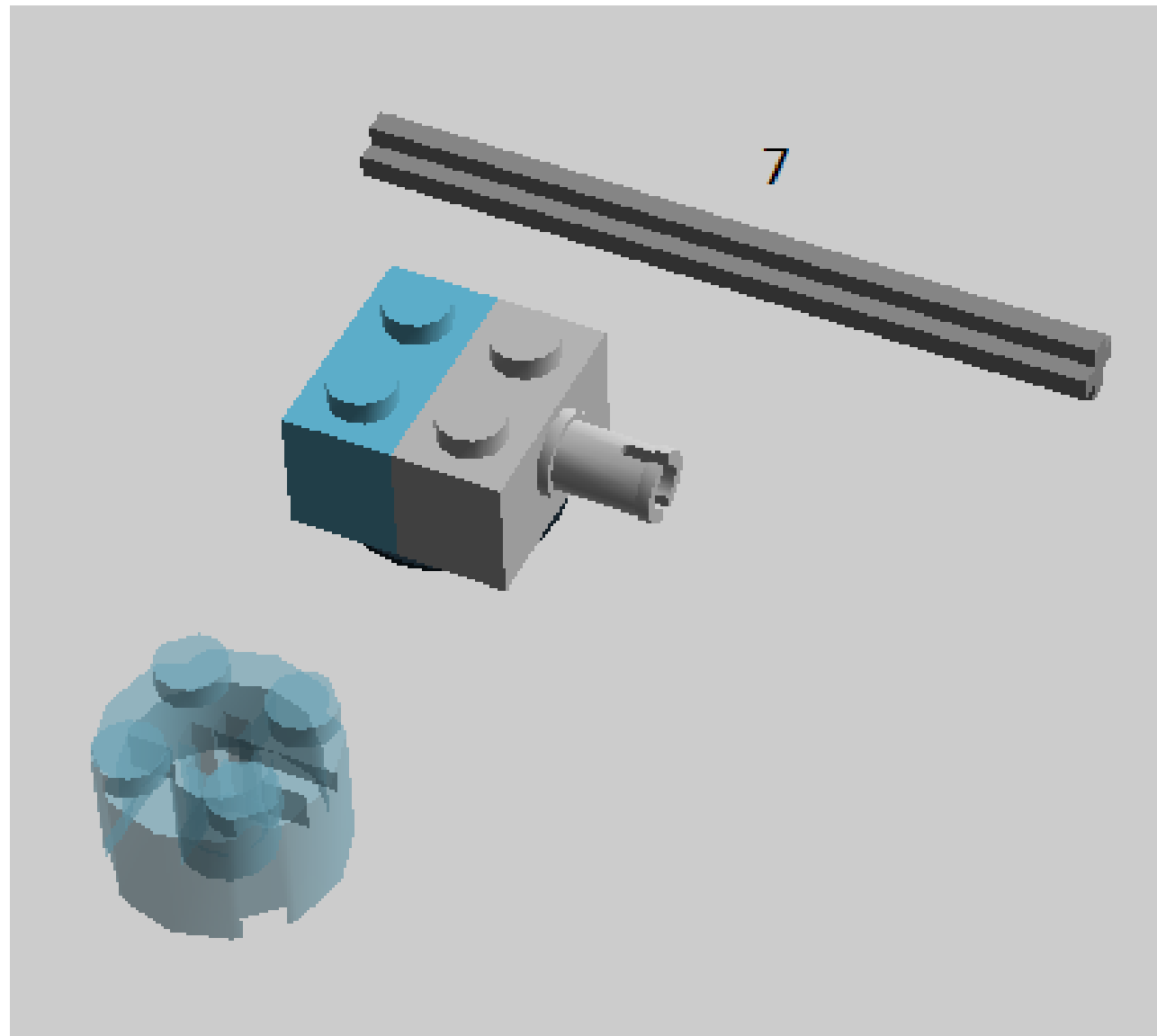
13



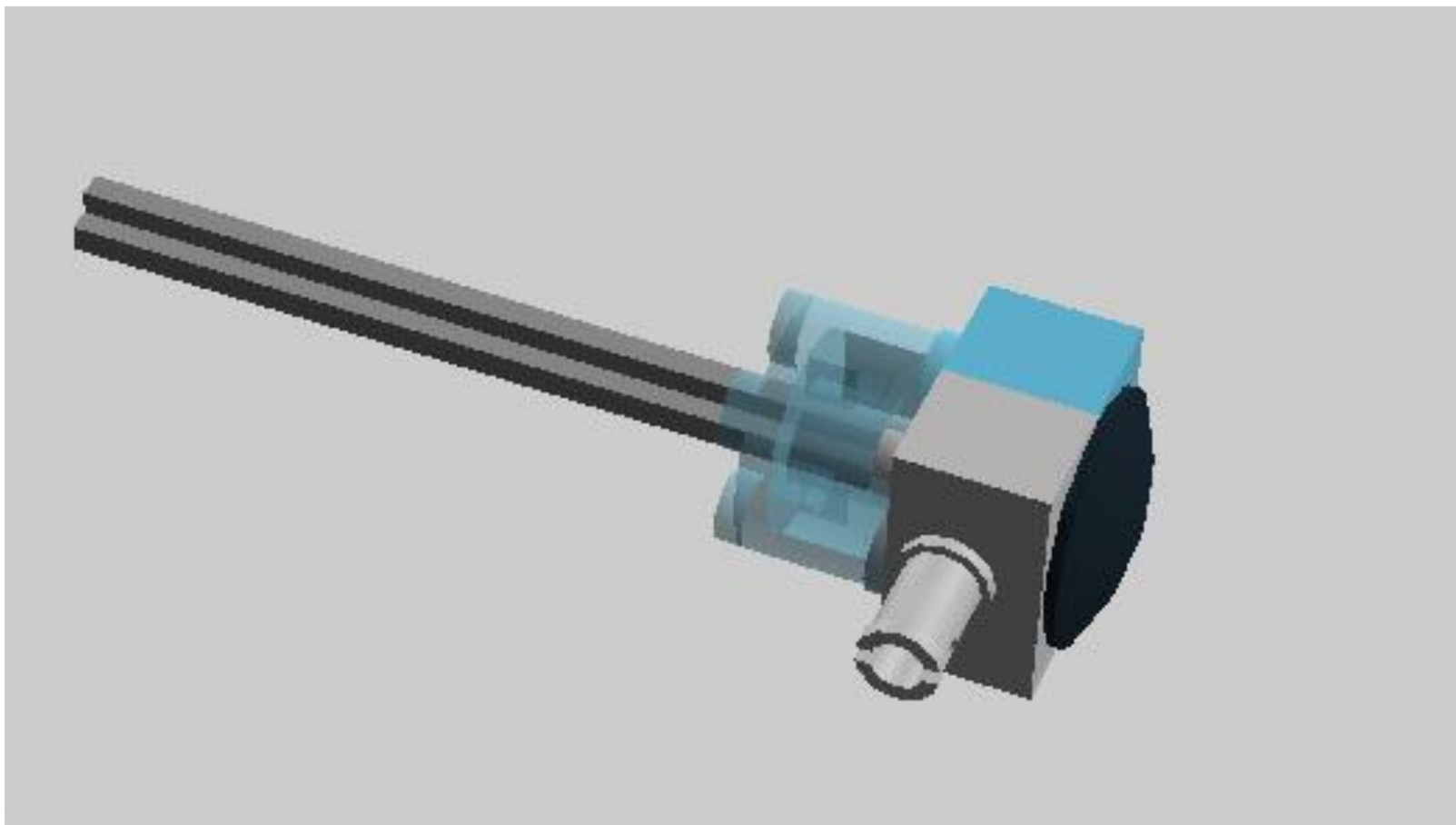
14



15

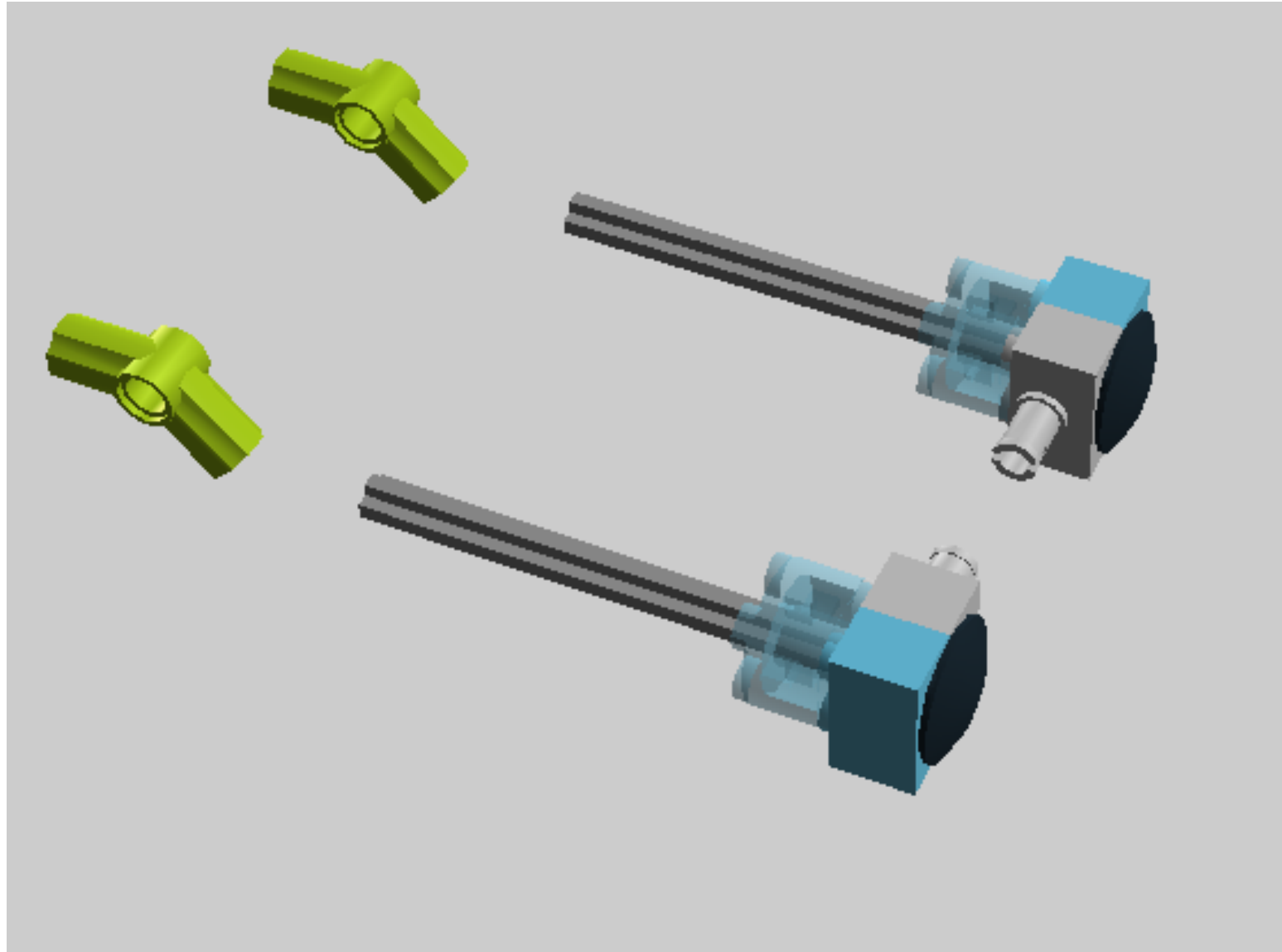


16

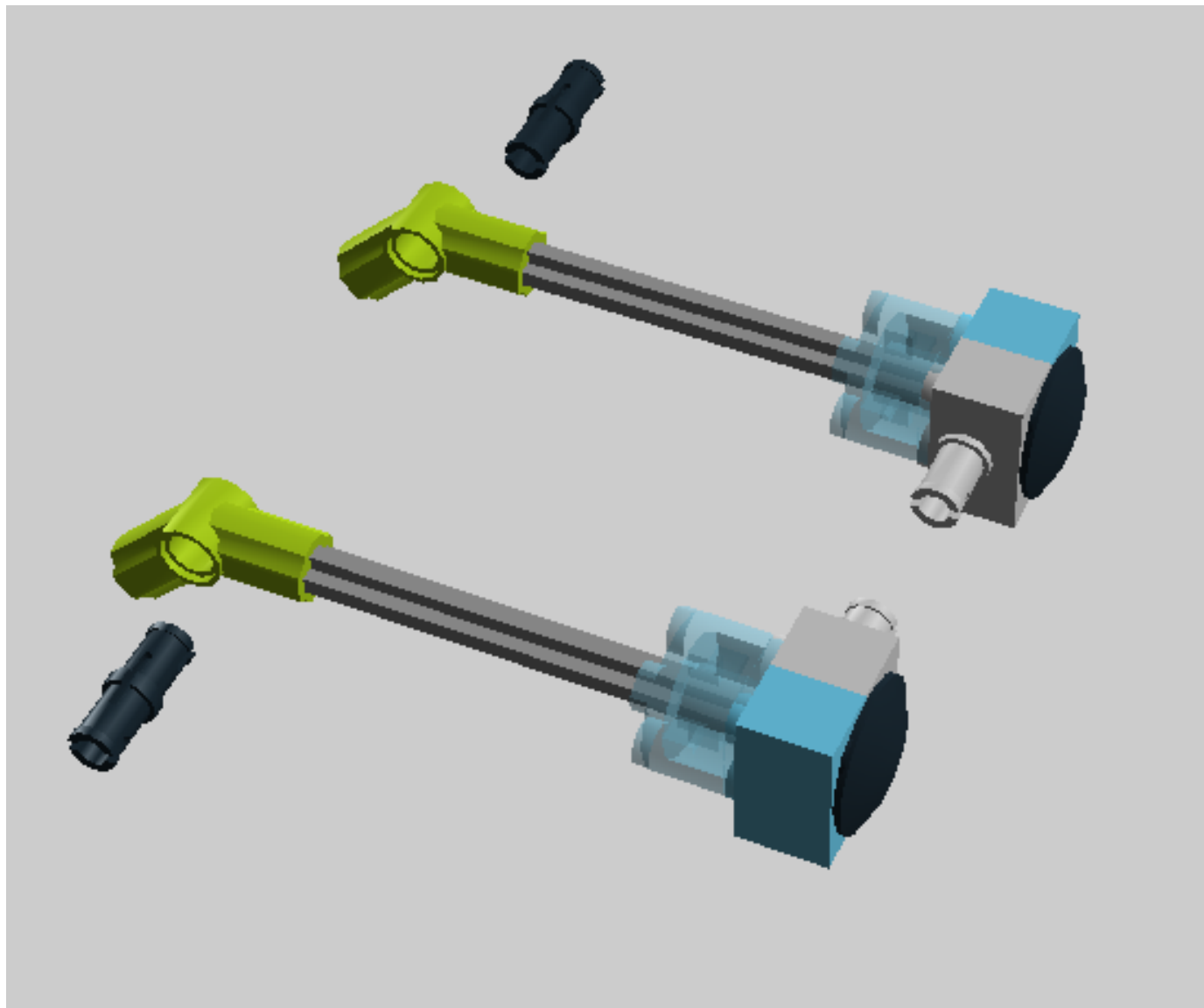


Repetati pașii 13-16 încă o dată, pentru a construi o altă piesă similară.

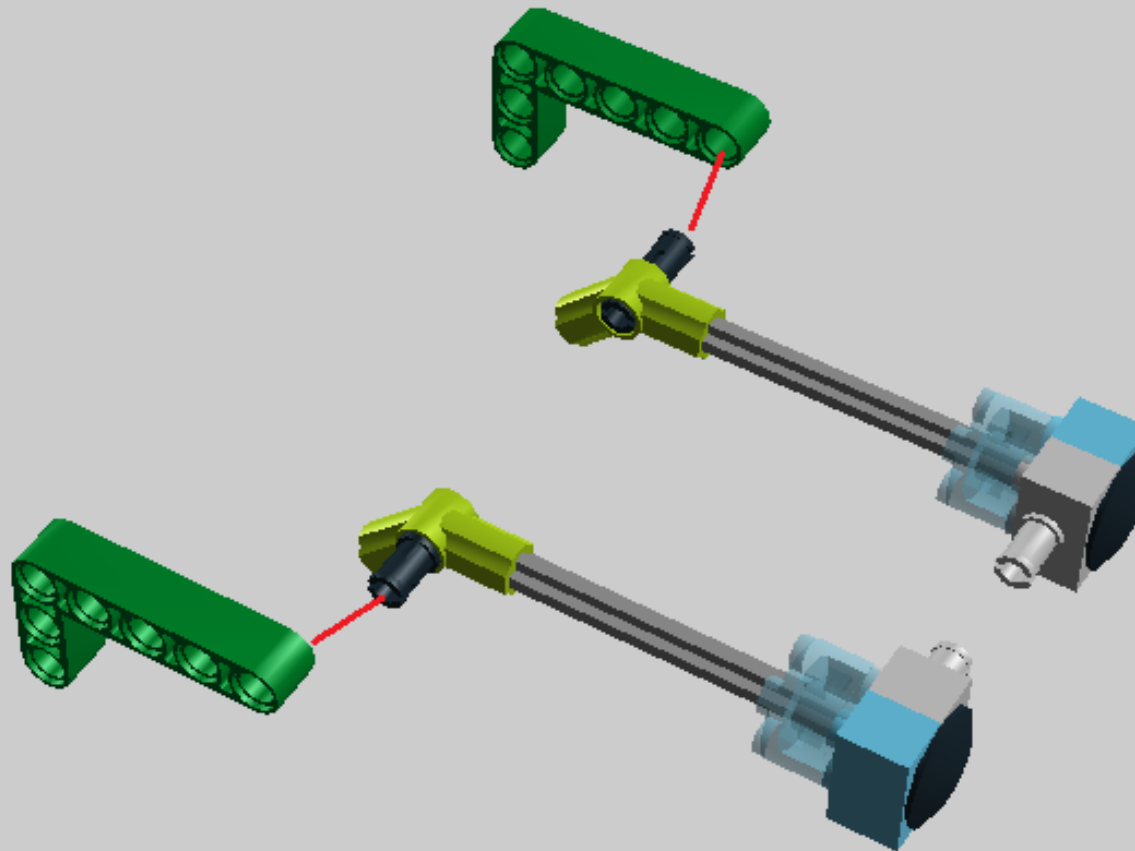
17



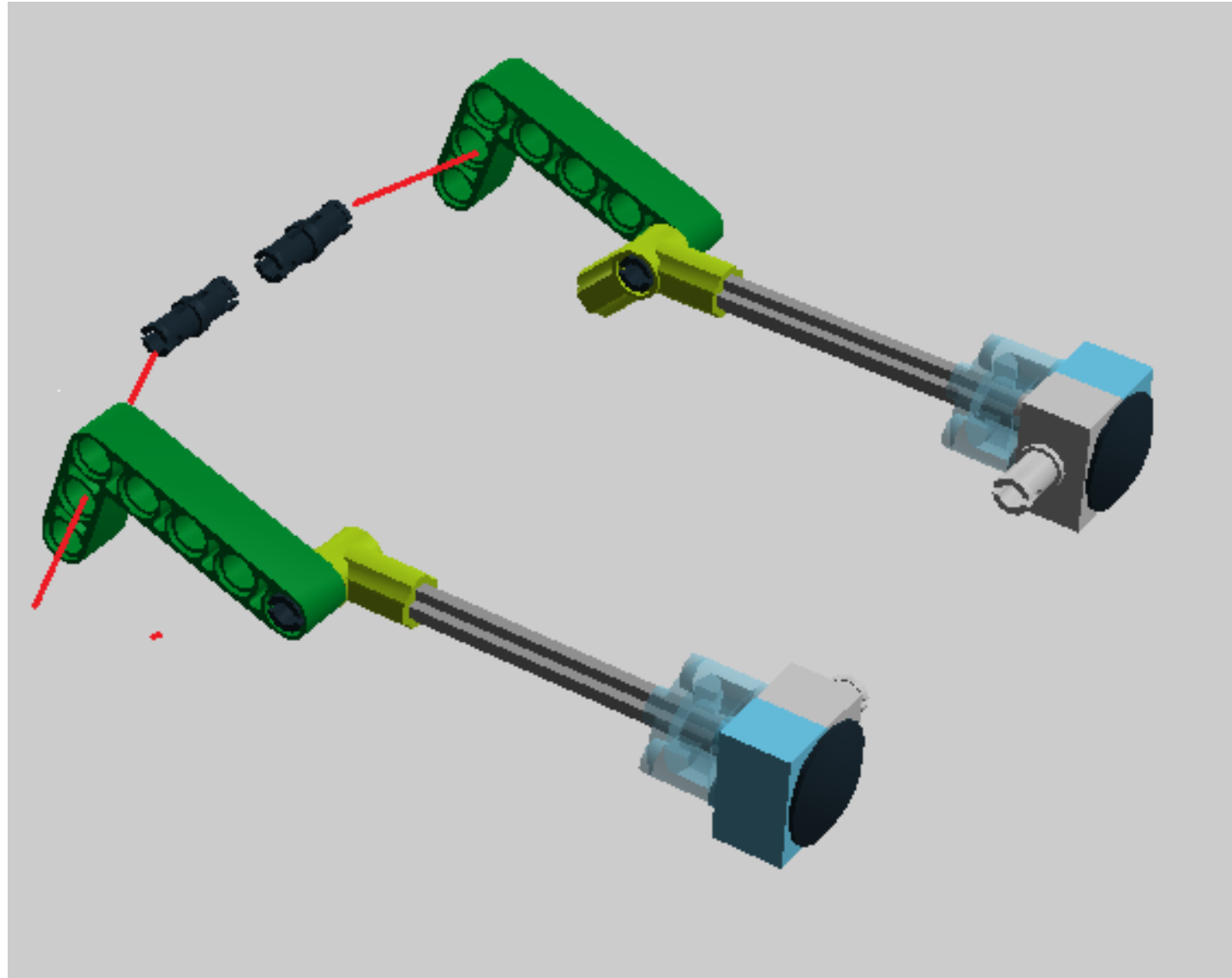
18



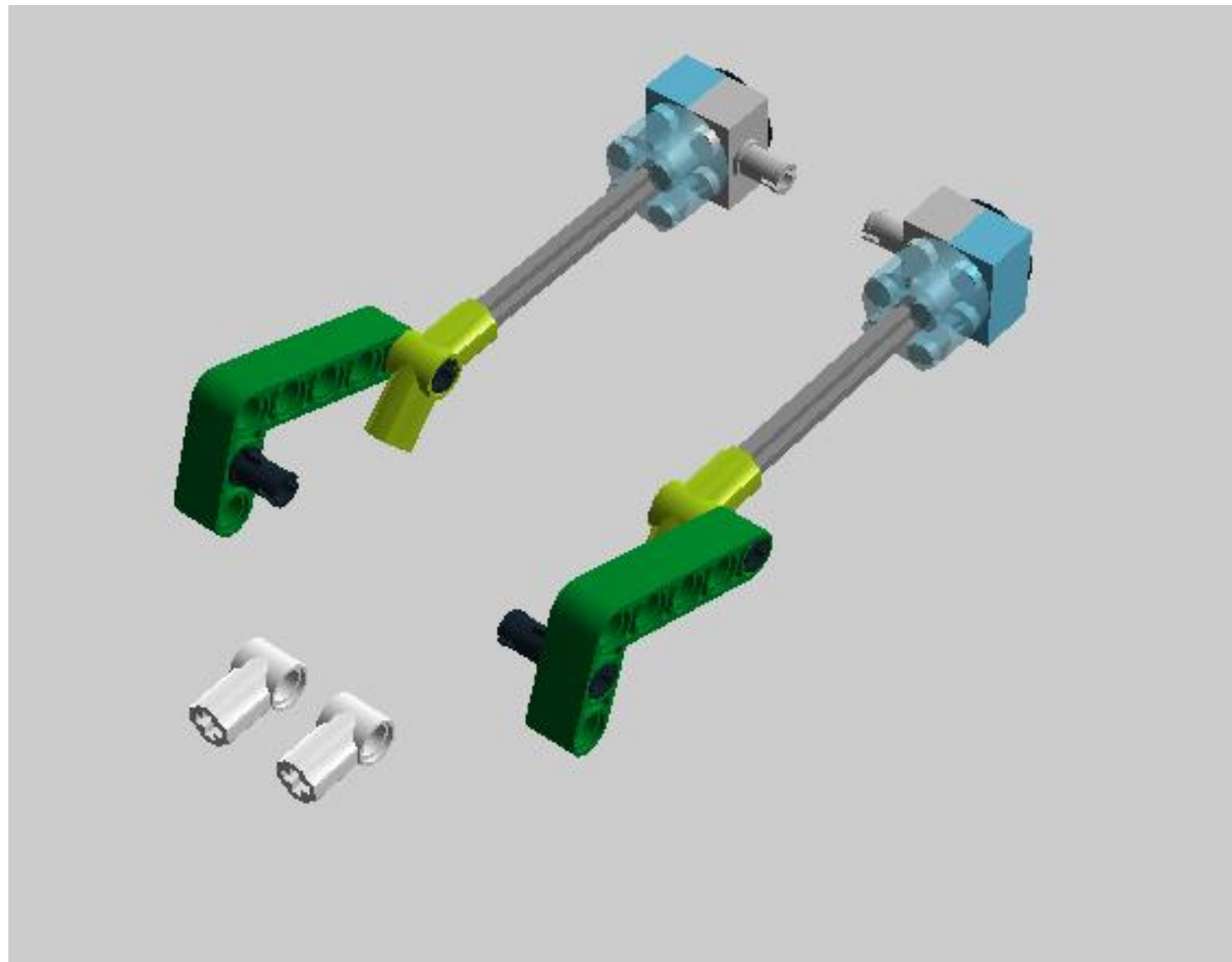
19



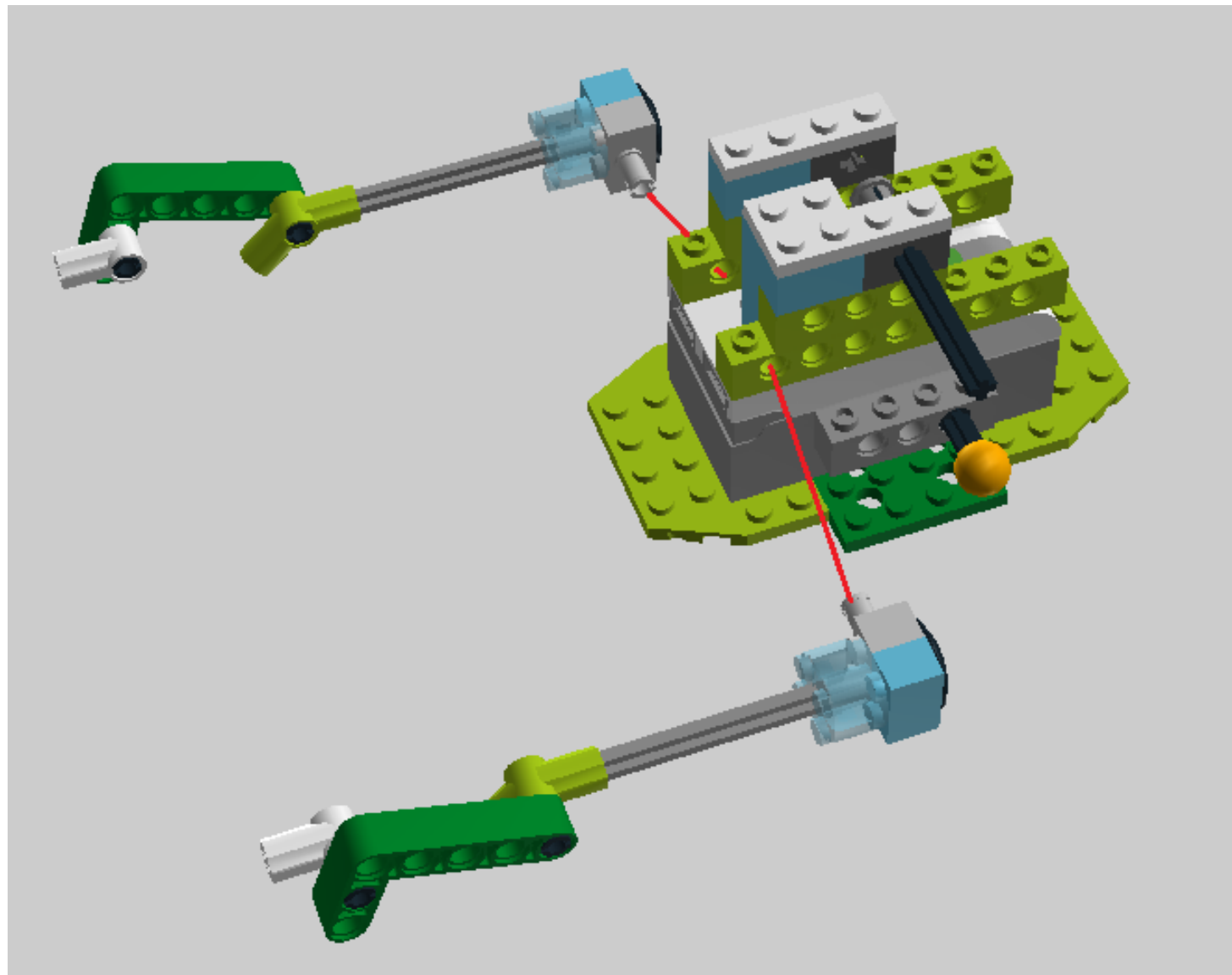
20



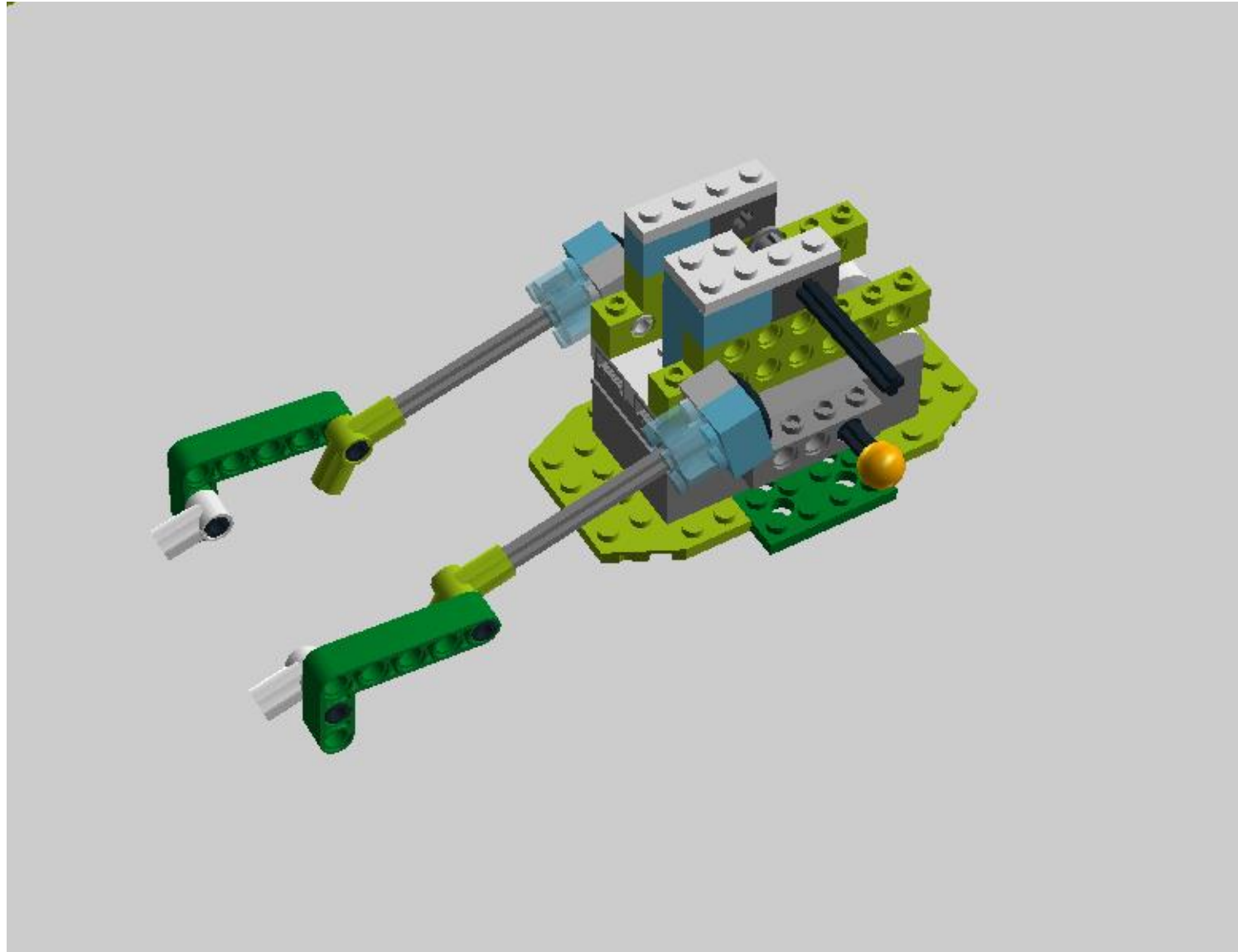
21



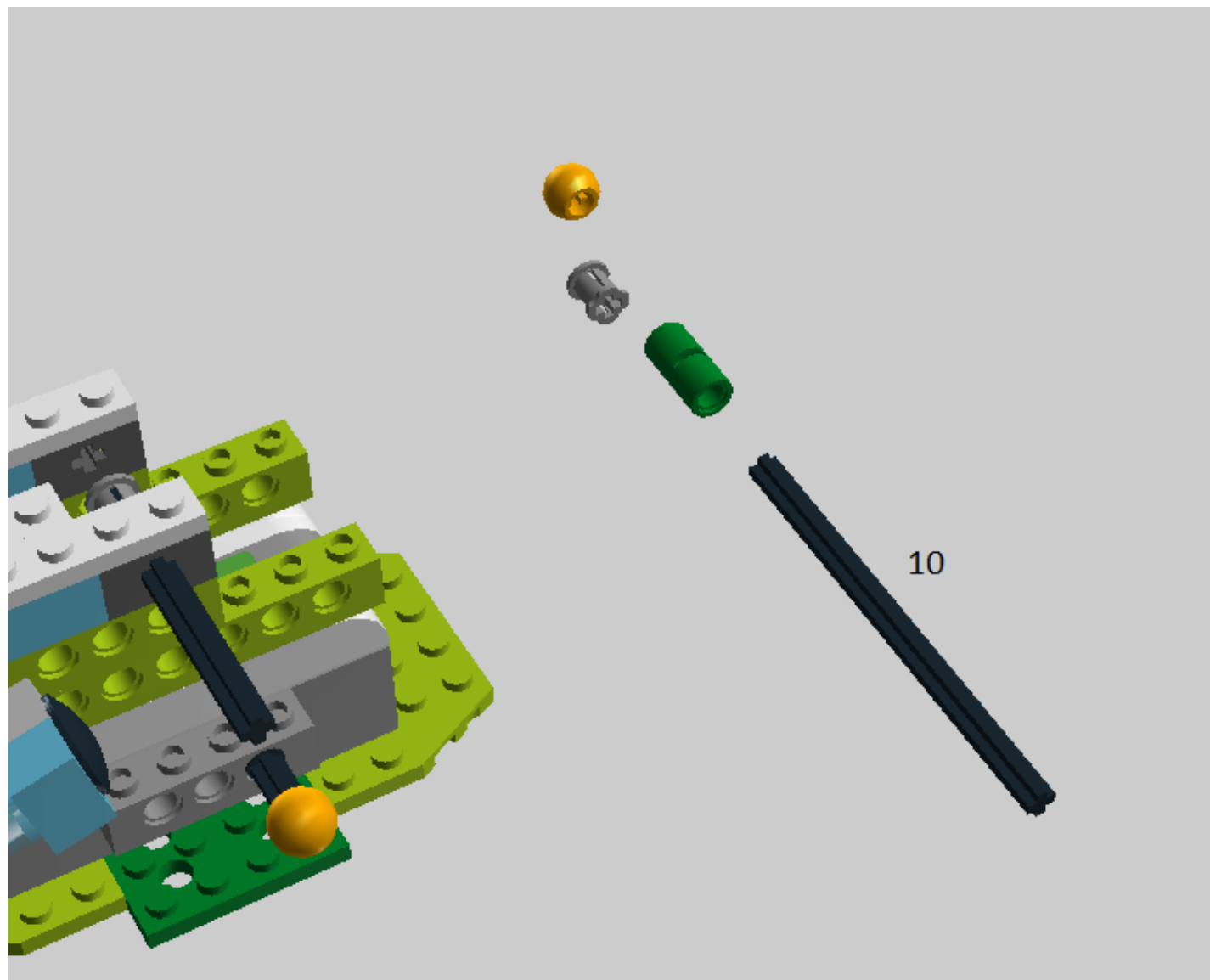
22



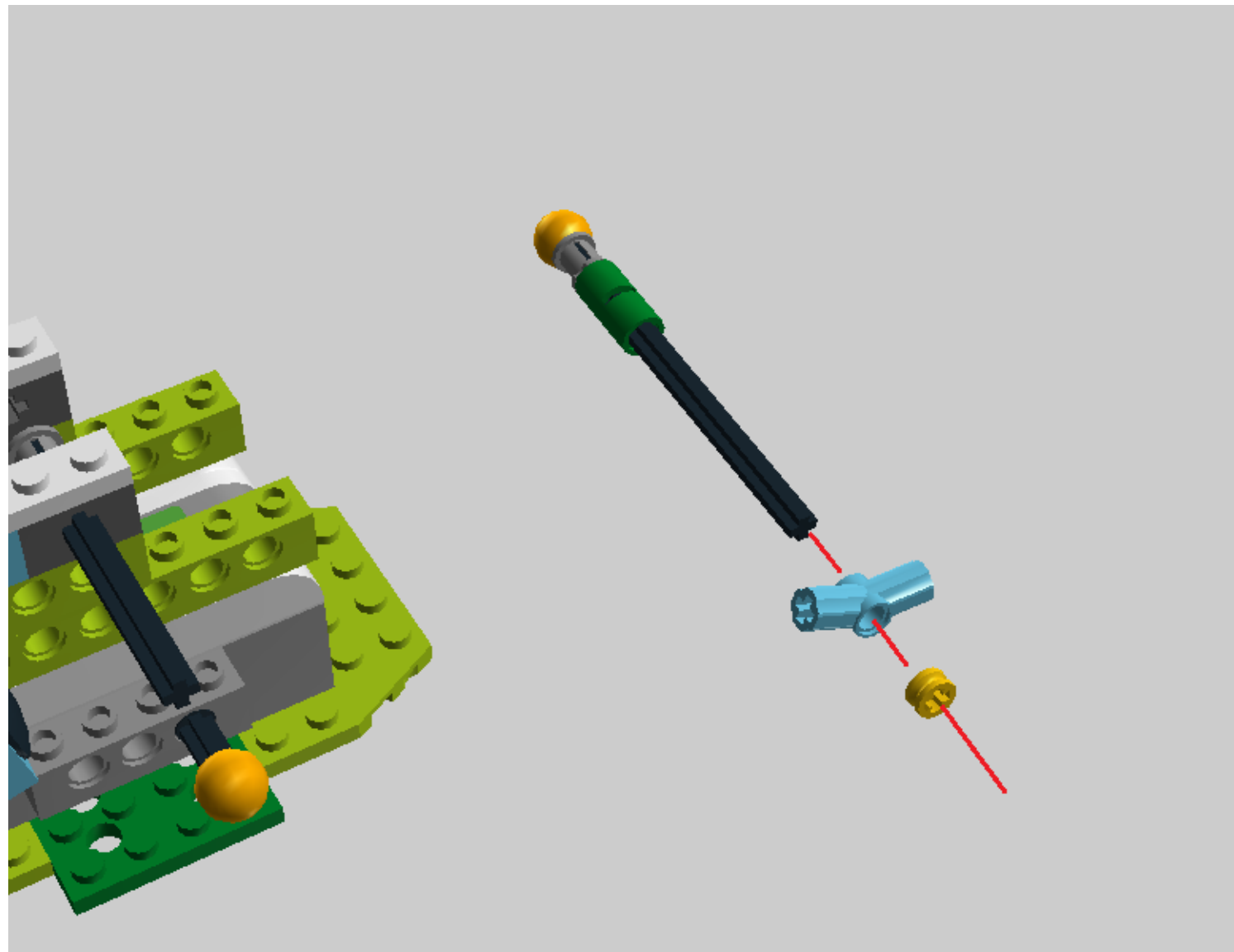
23



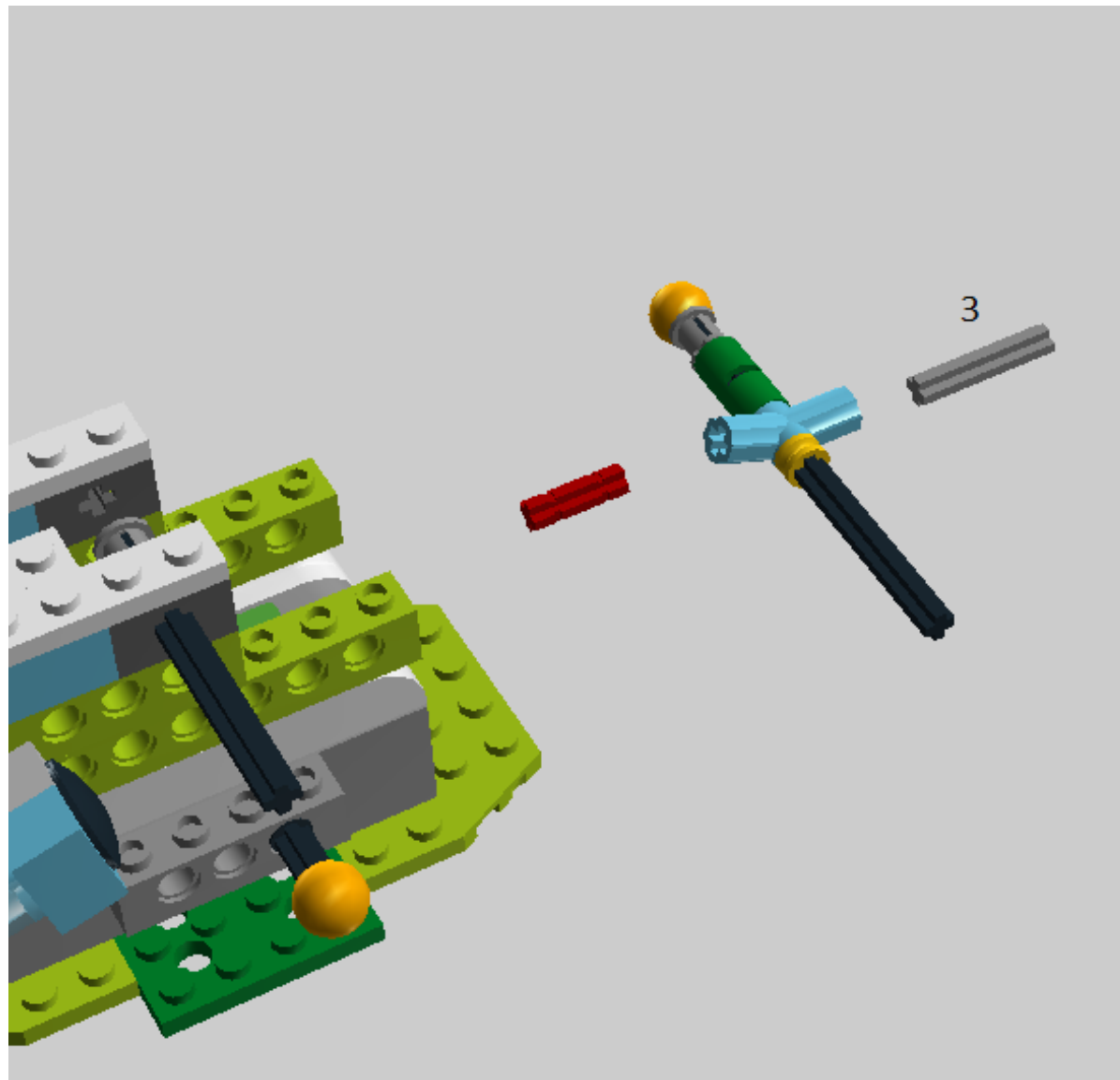
24



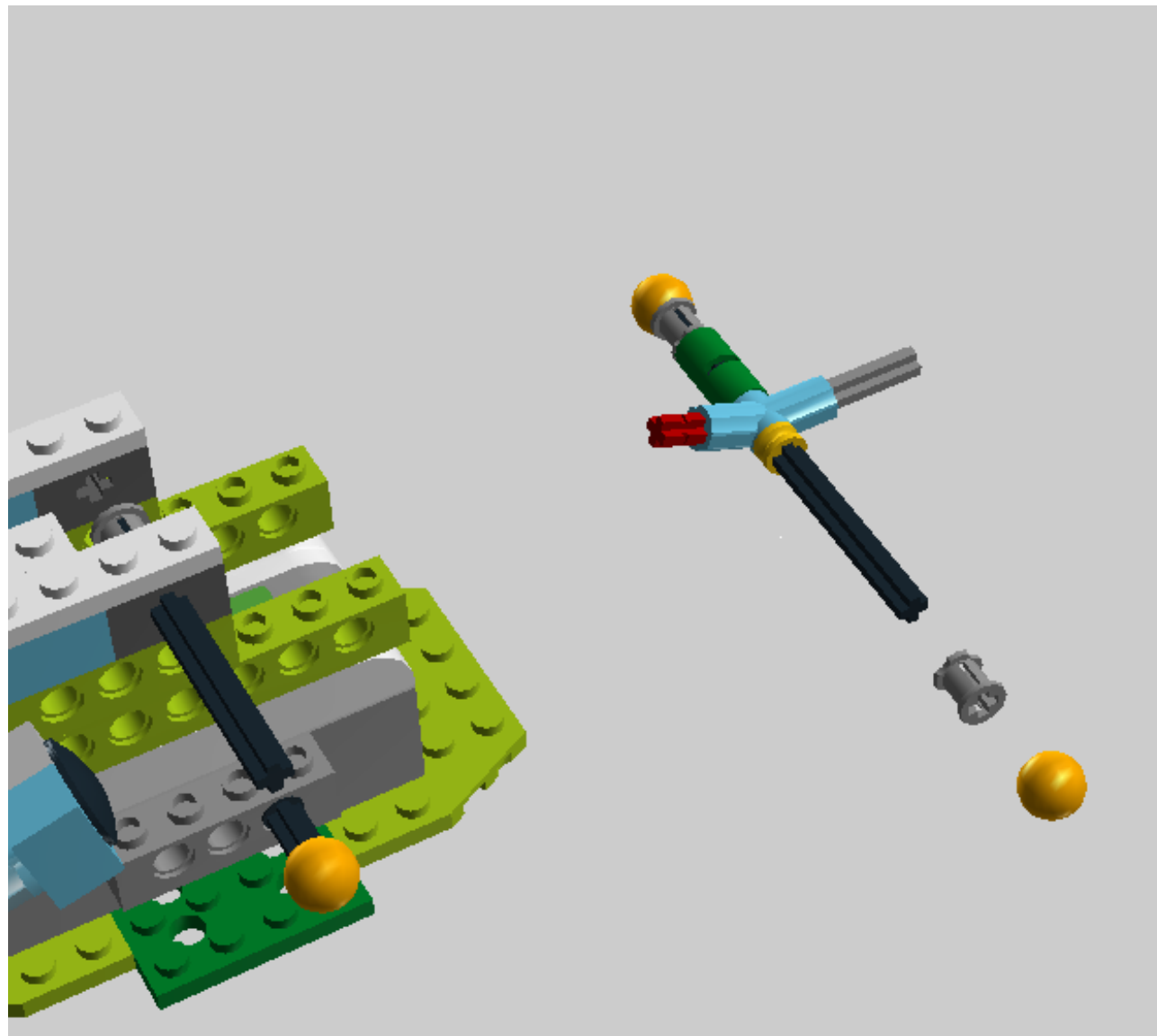
25



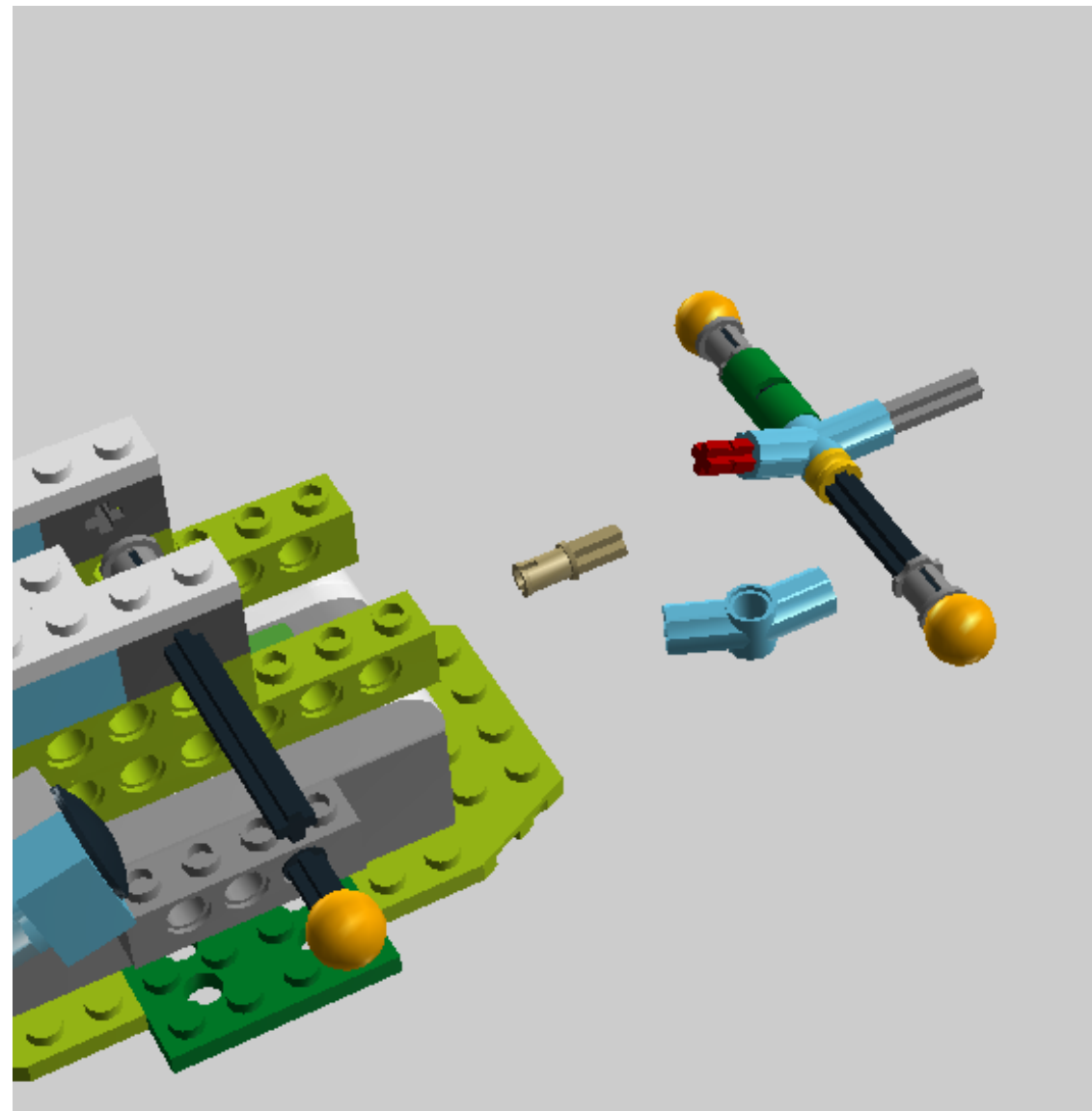
26



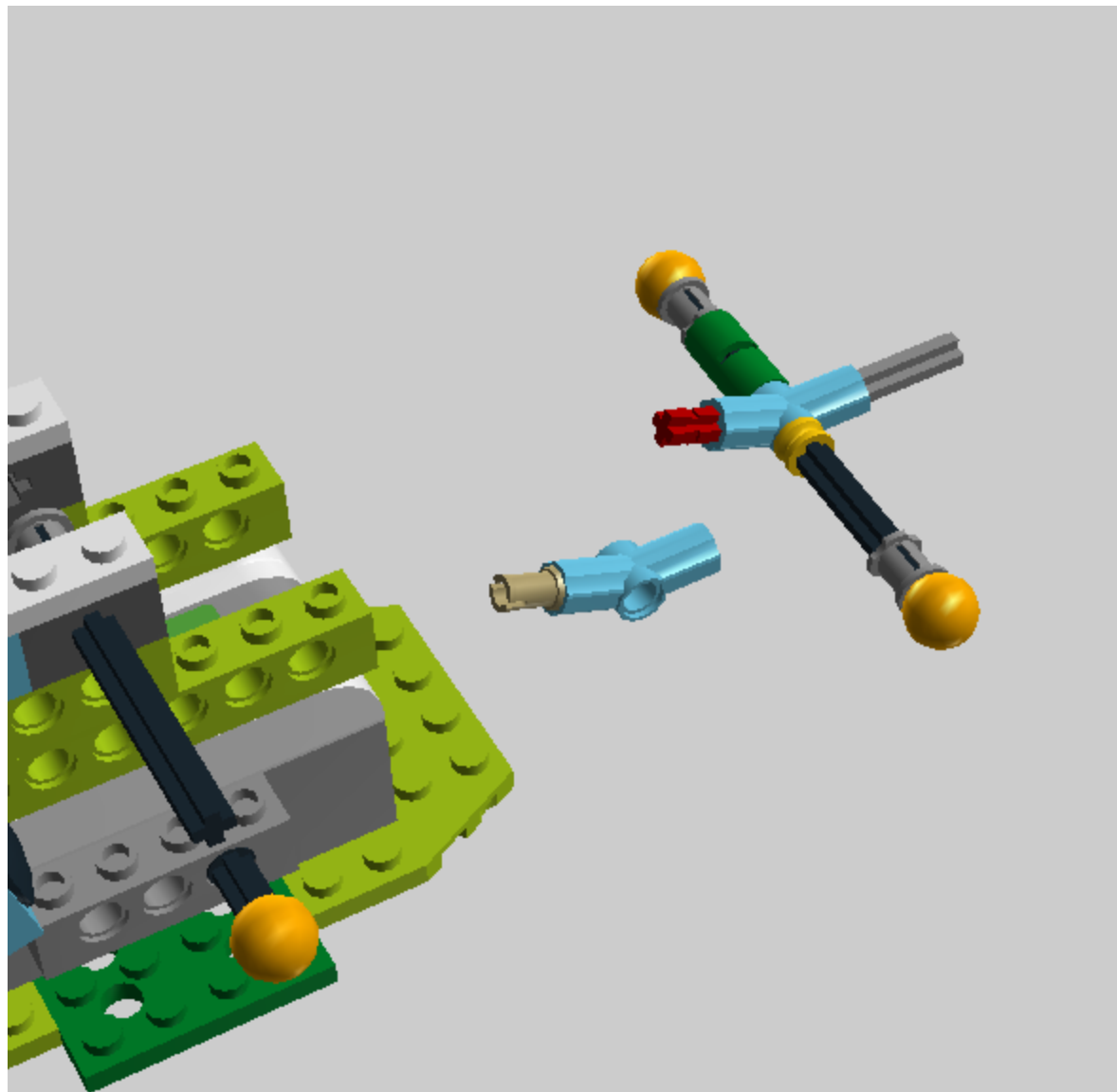
27



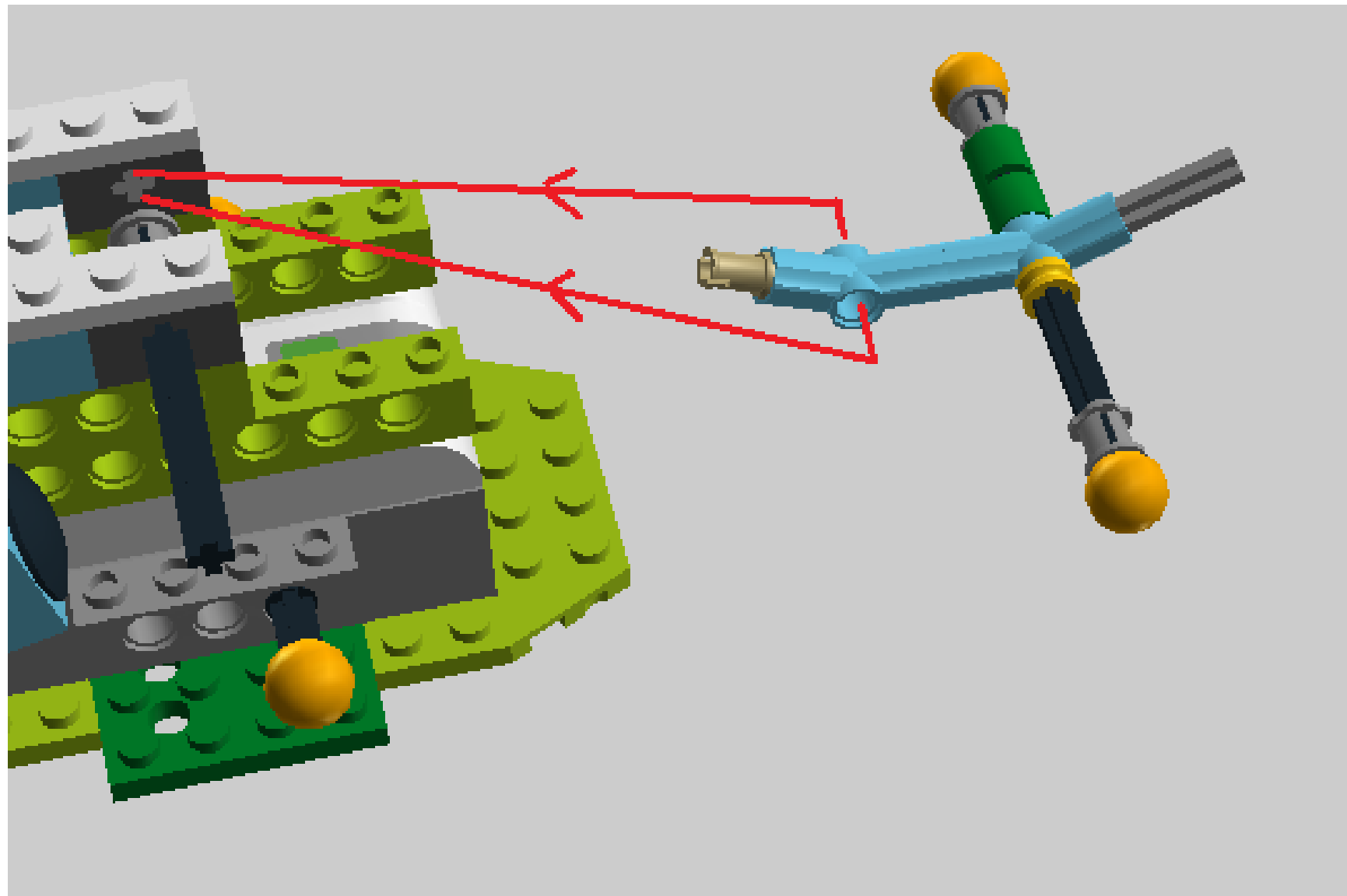
28



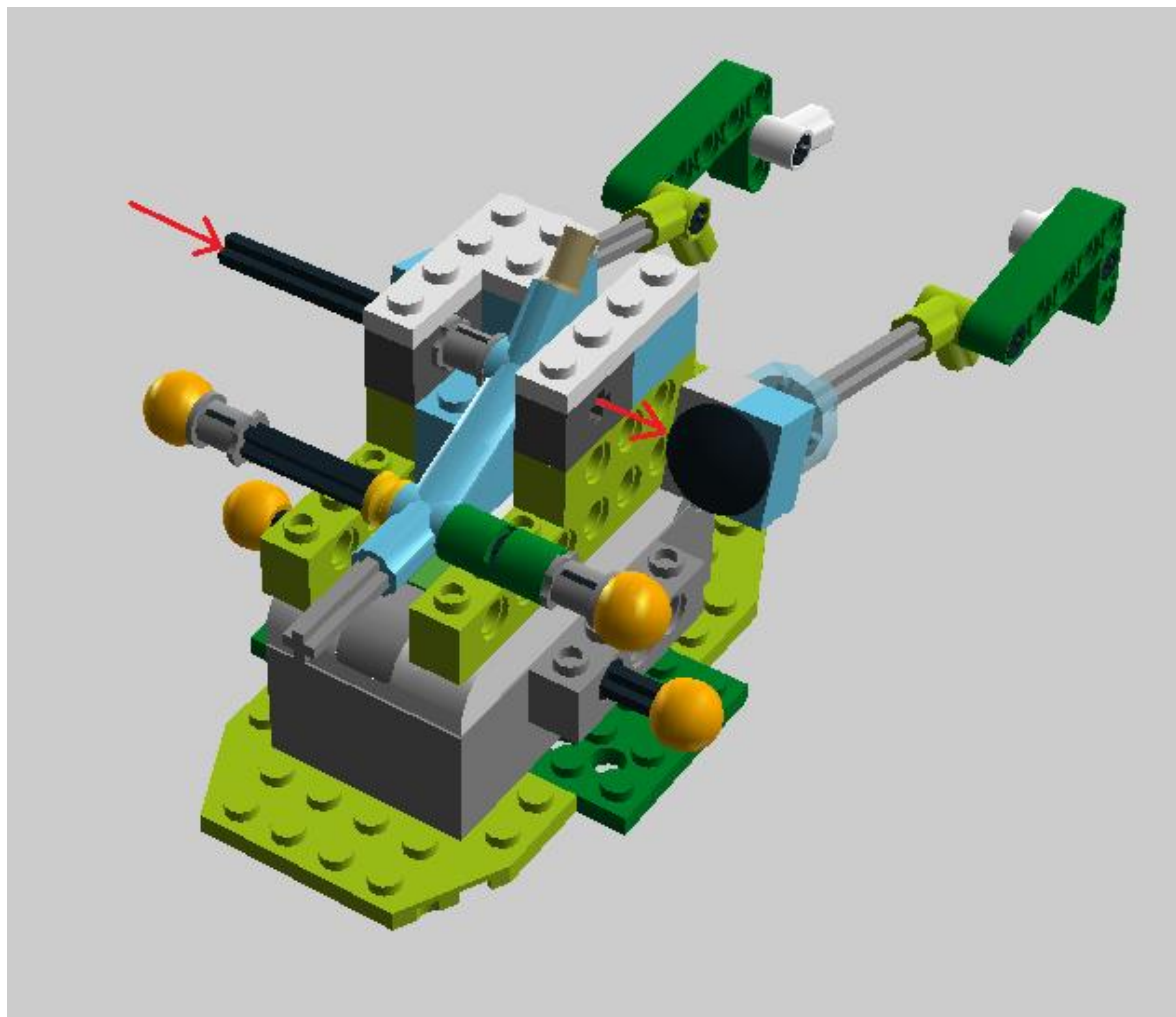
29



30

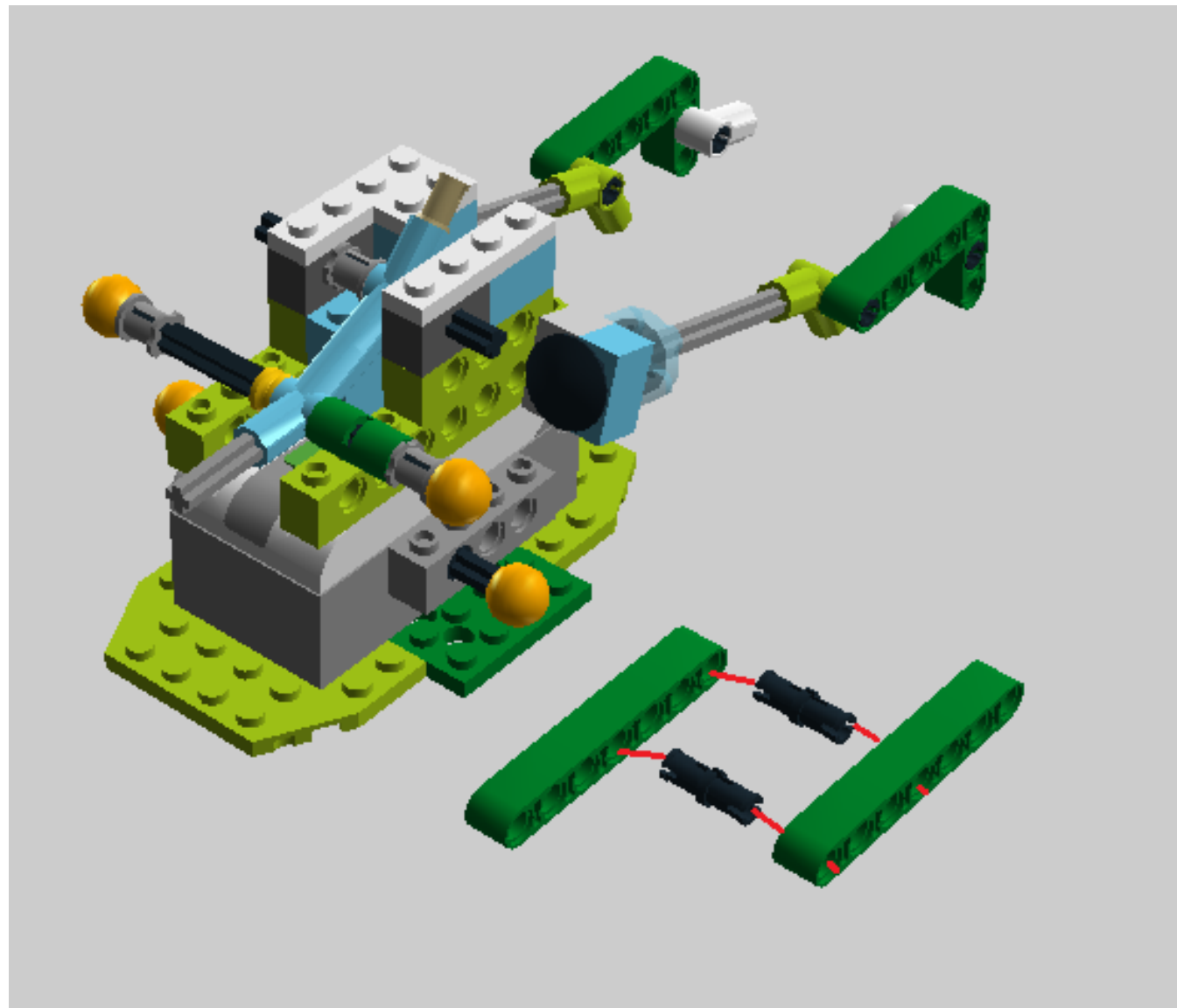


3 1

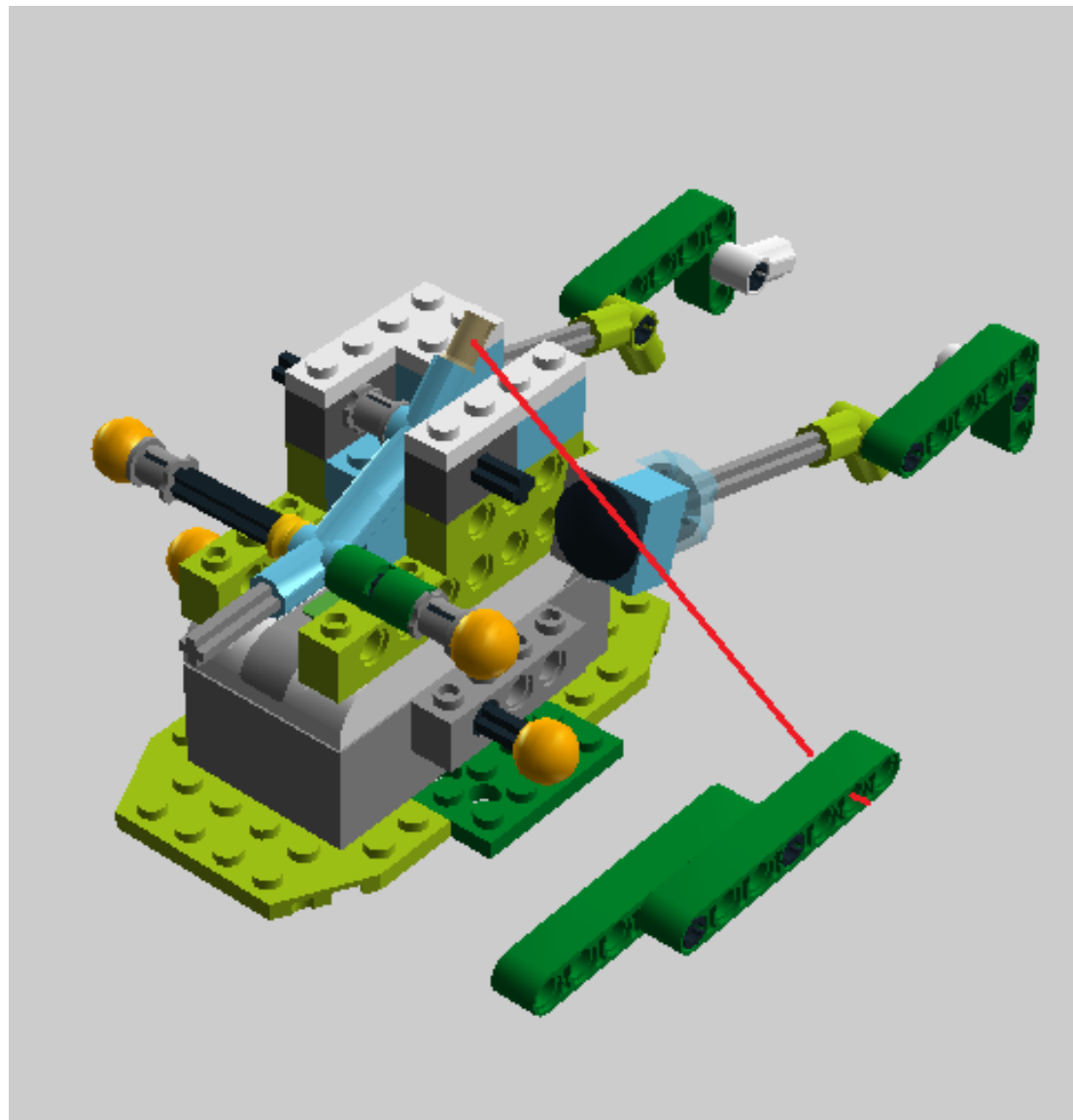


Apăsați axa pentru a trece prin cealaltă parte, pentru a fixa piesa pe care ați construit-o.

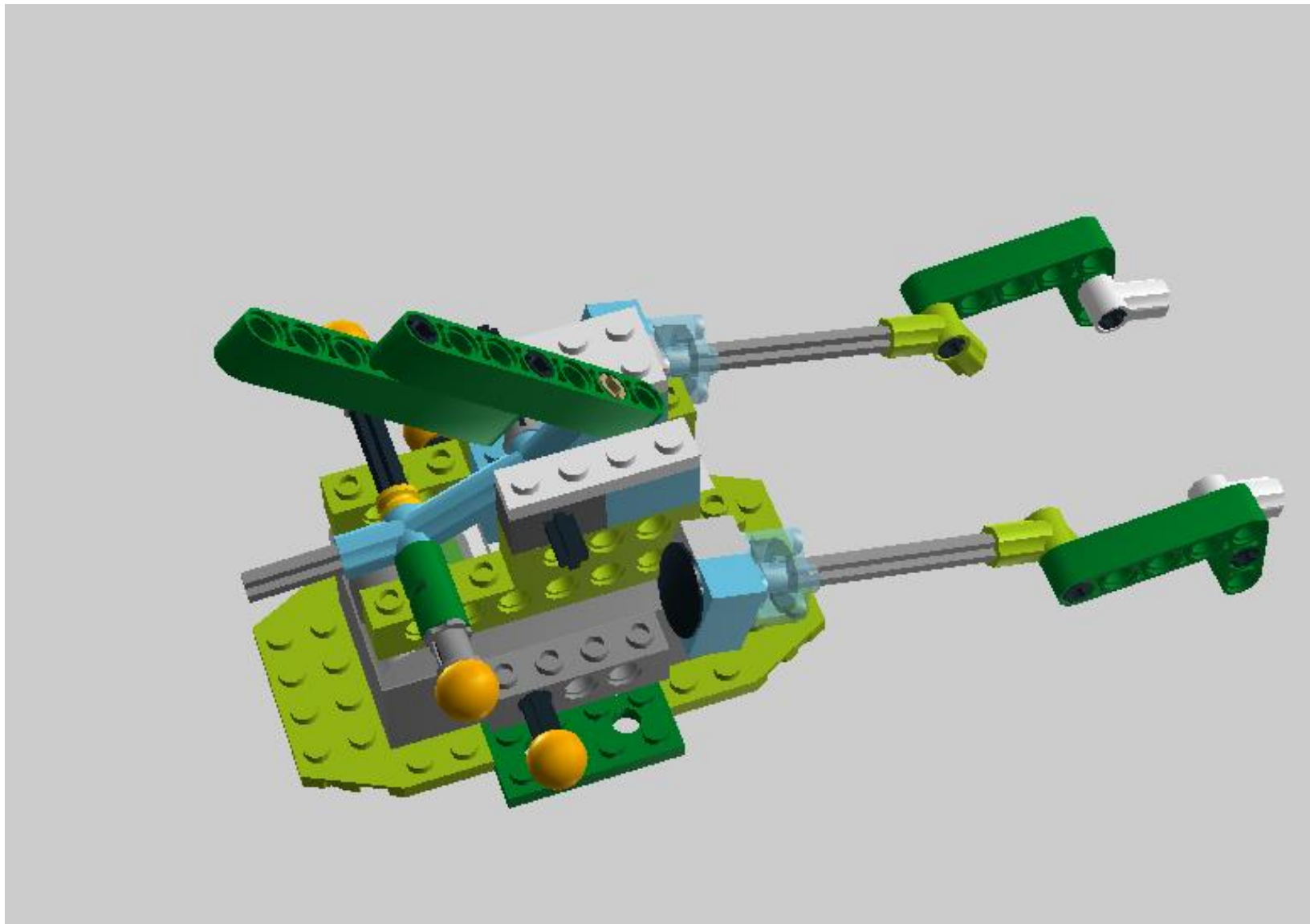
32



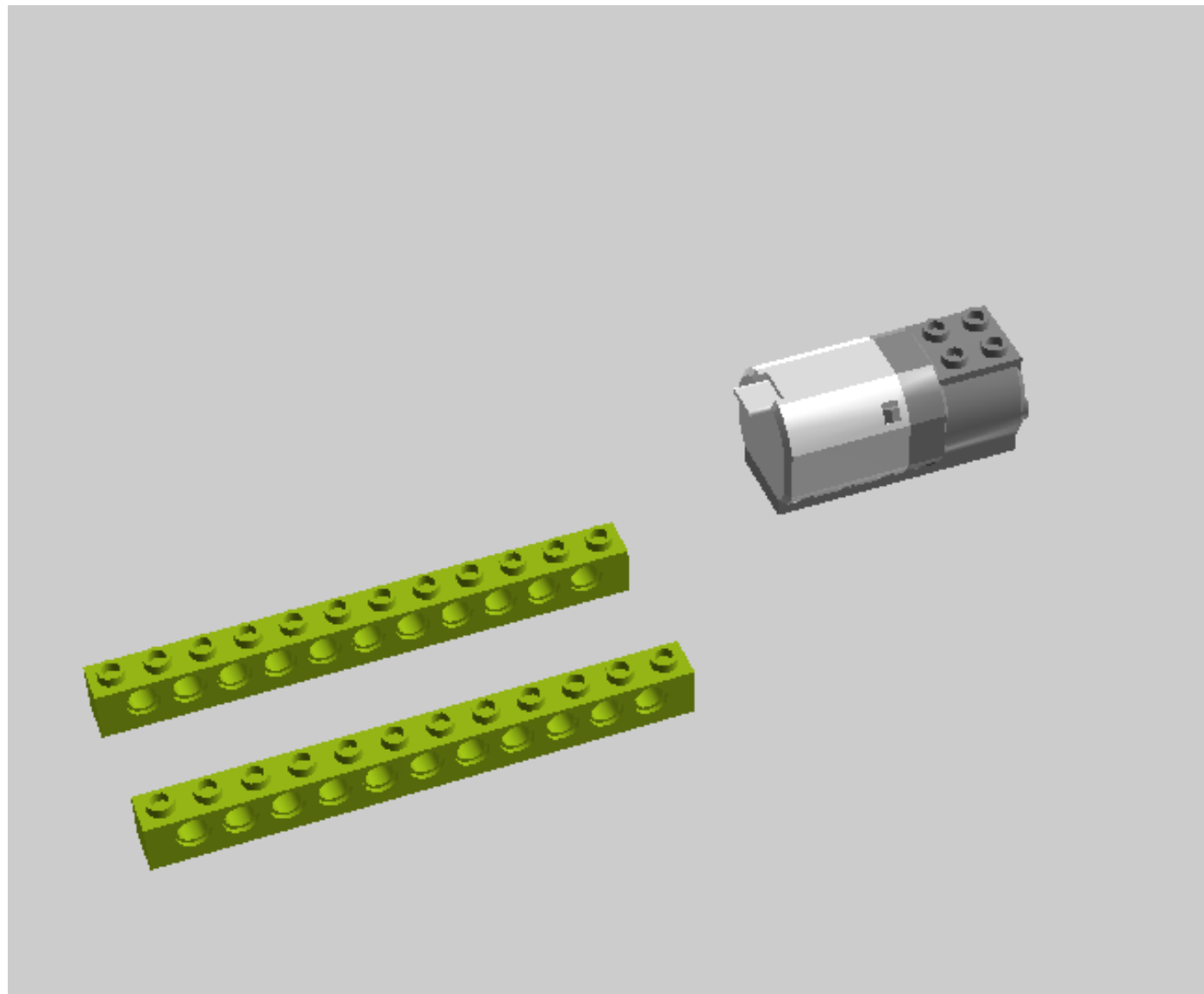
33



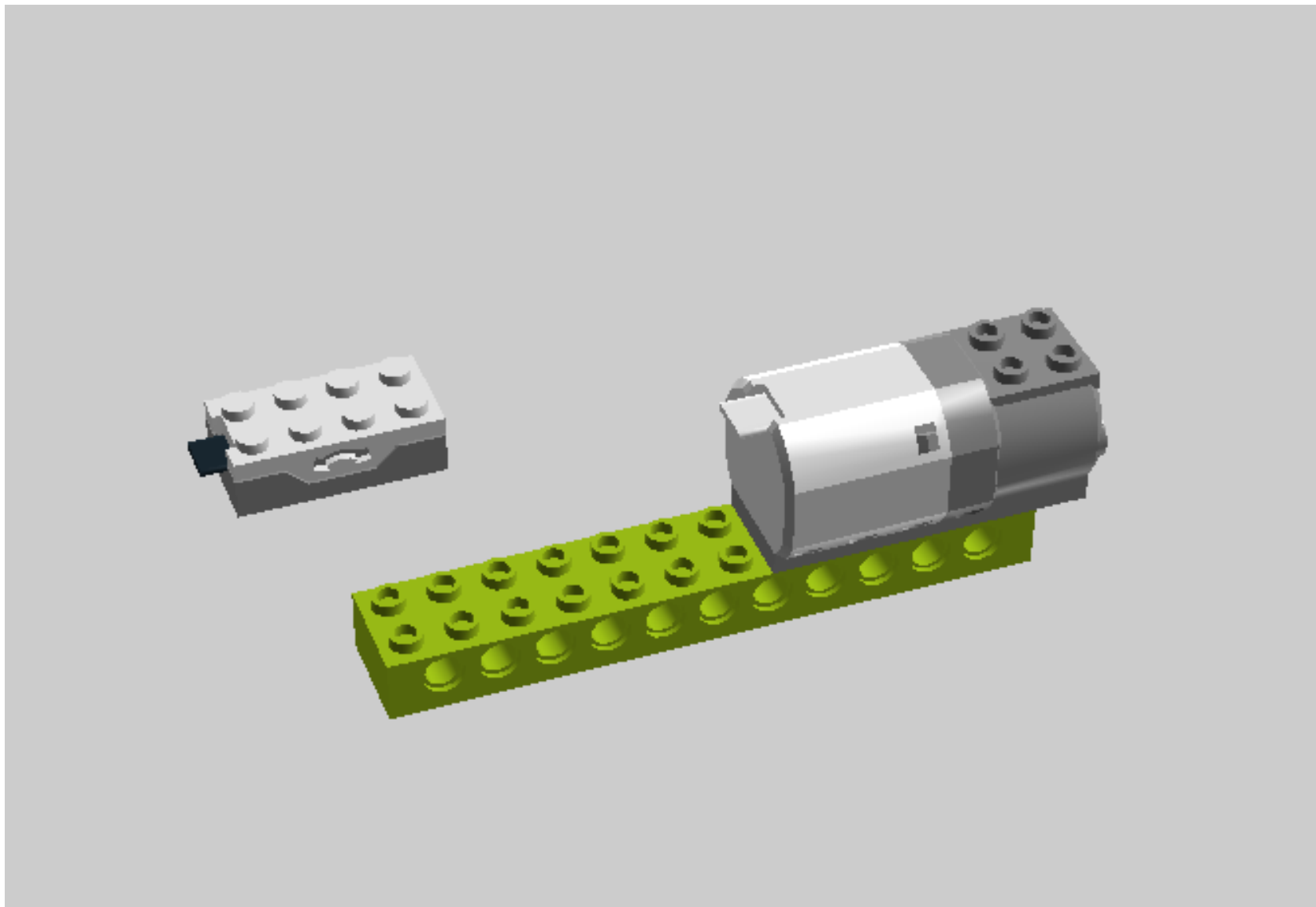
34



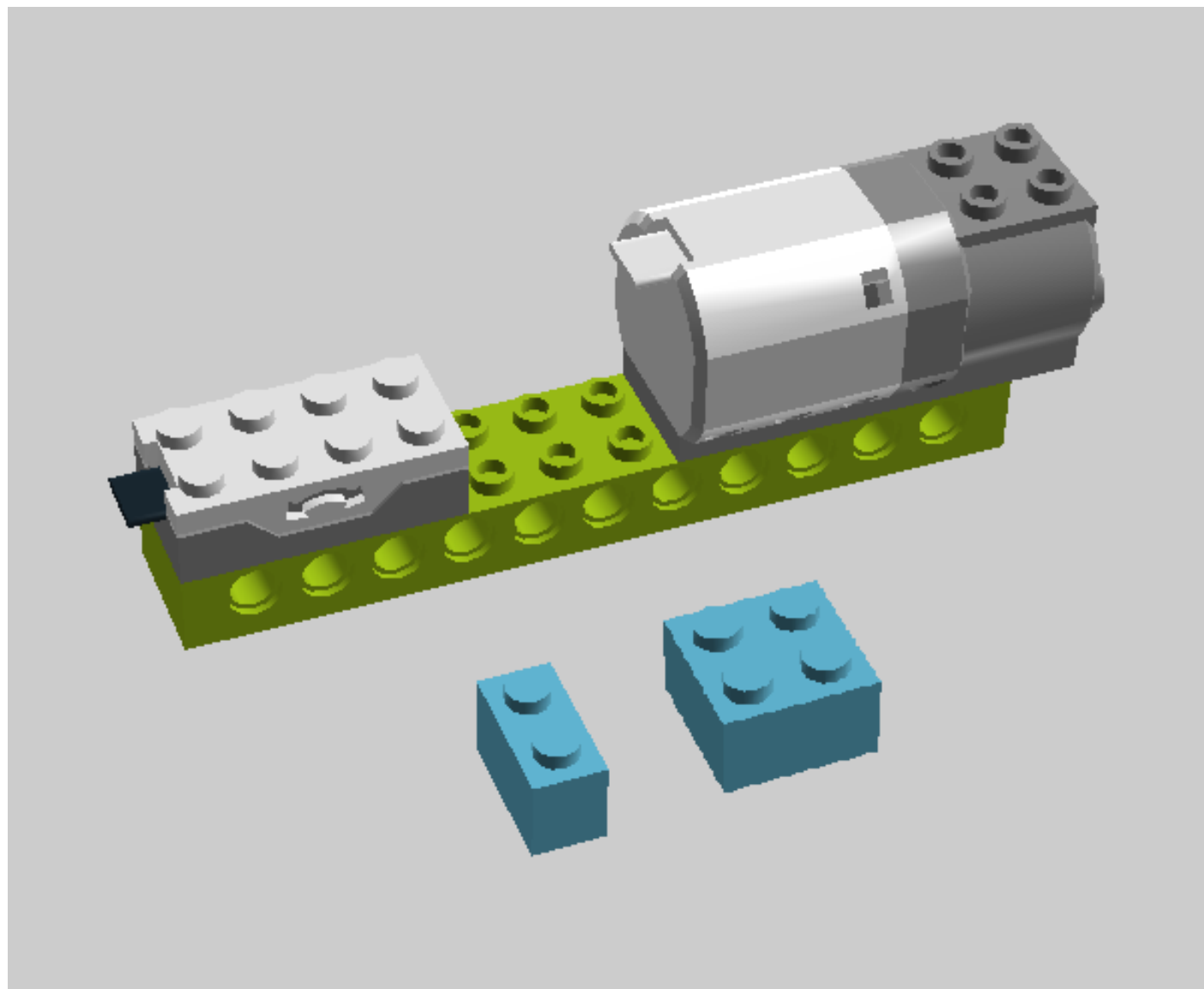
35



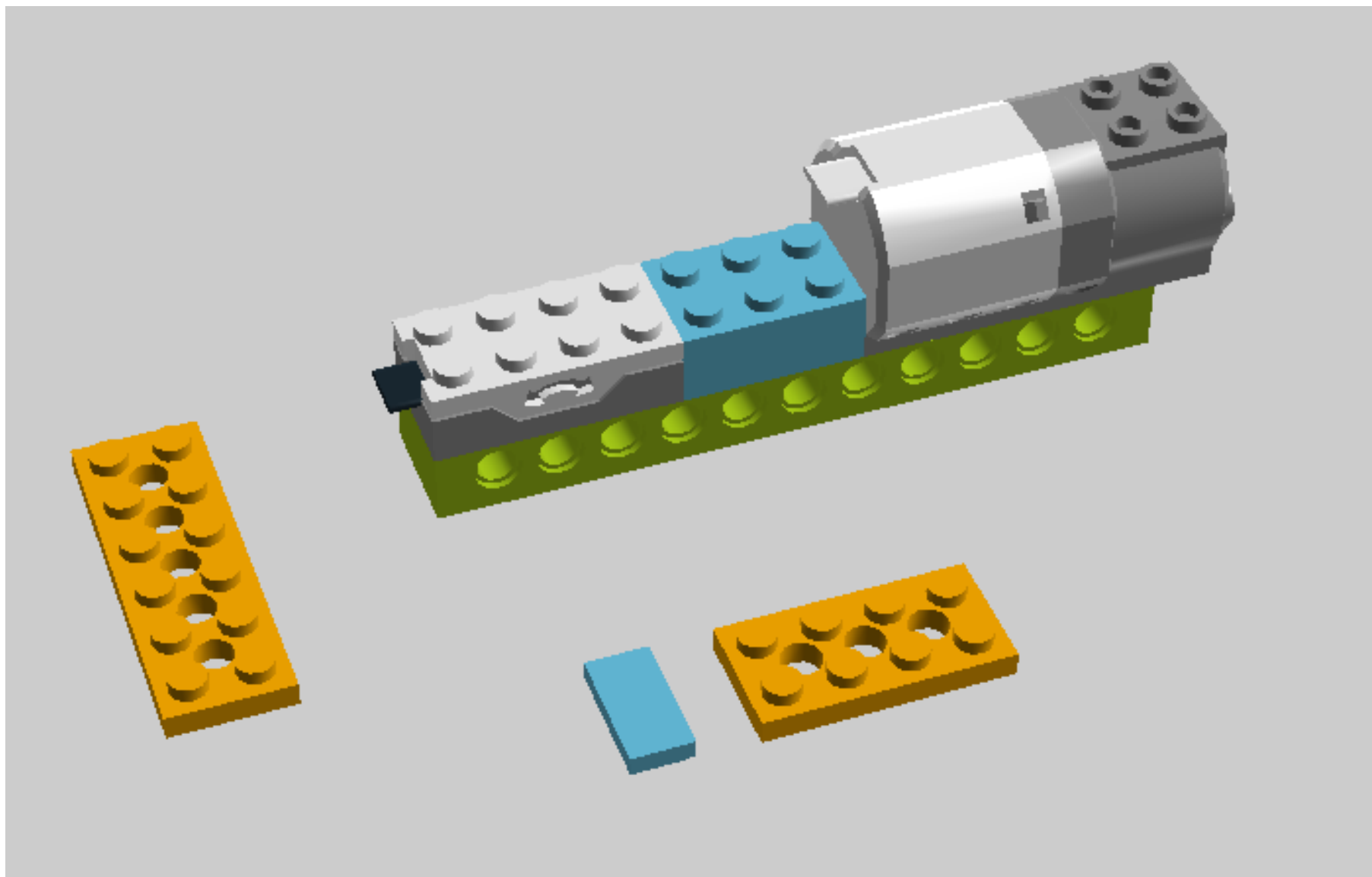
36



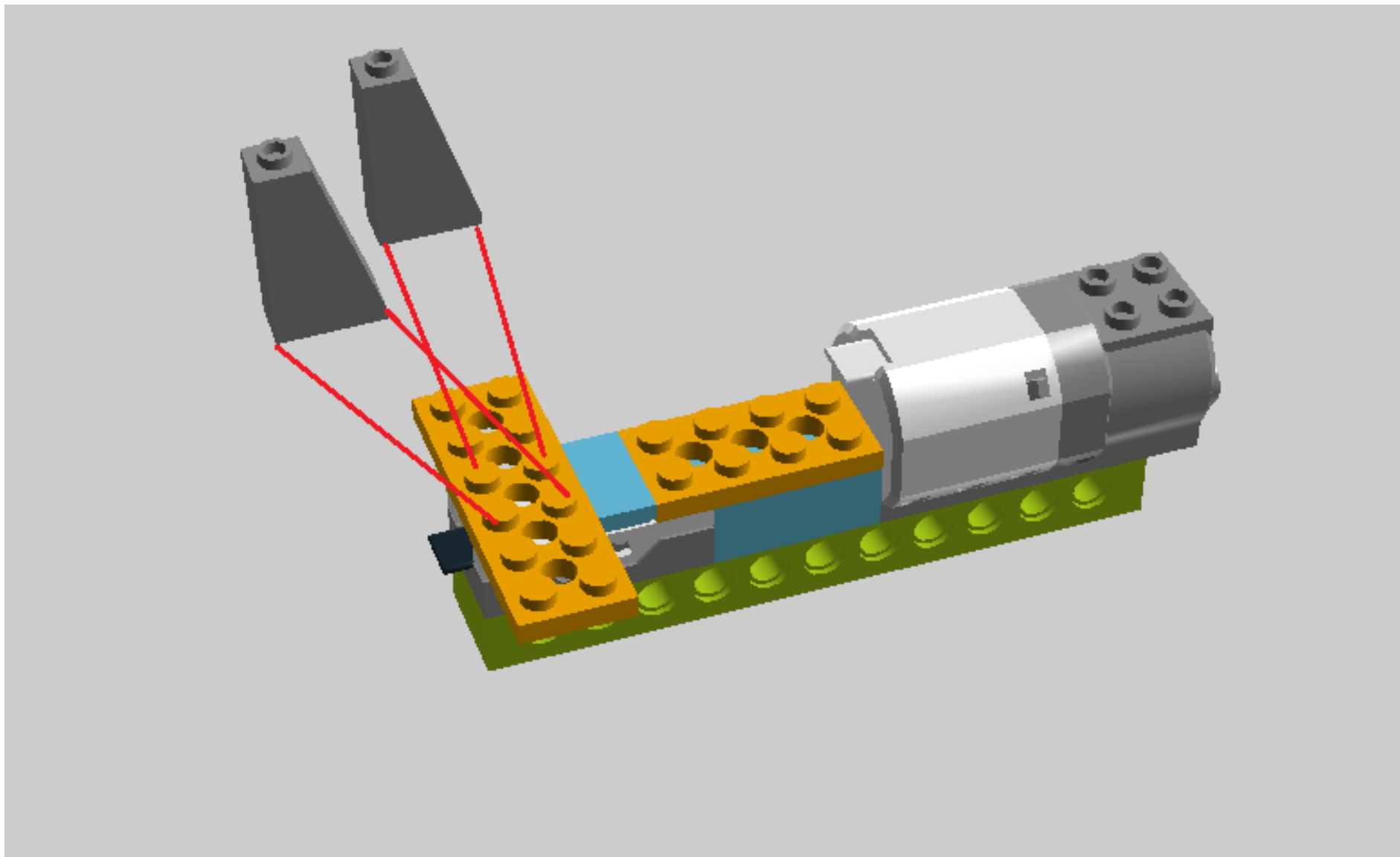
37



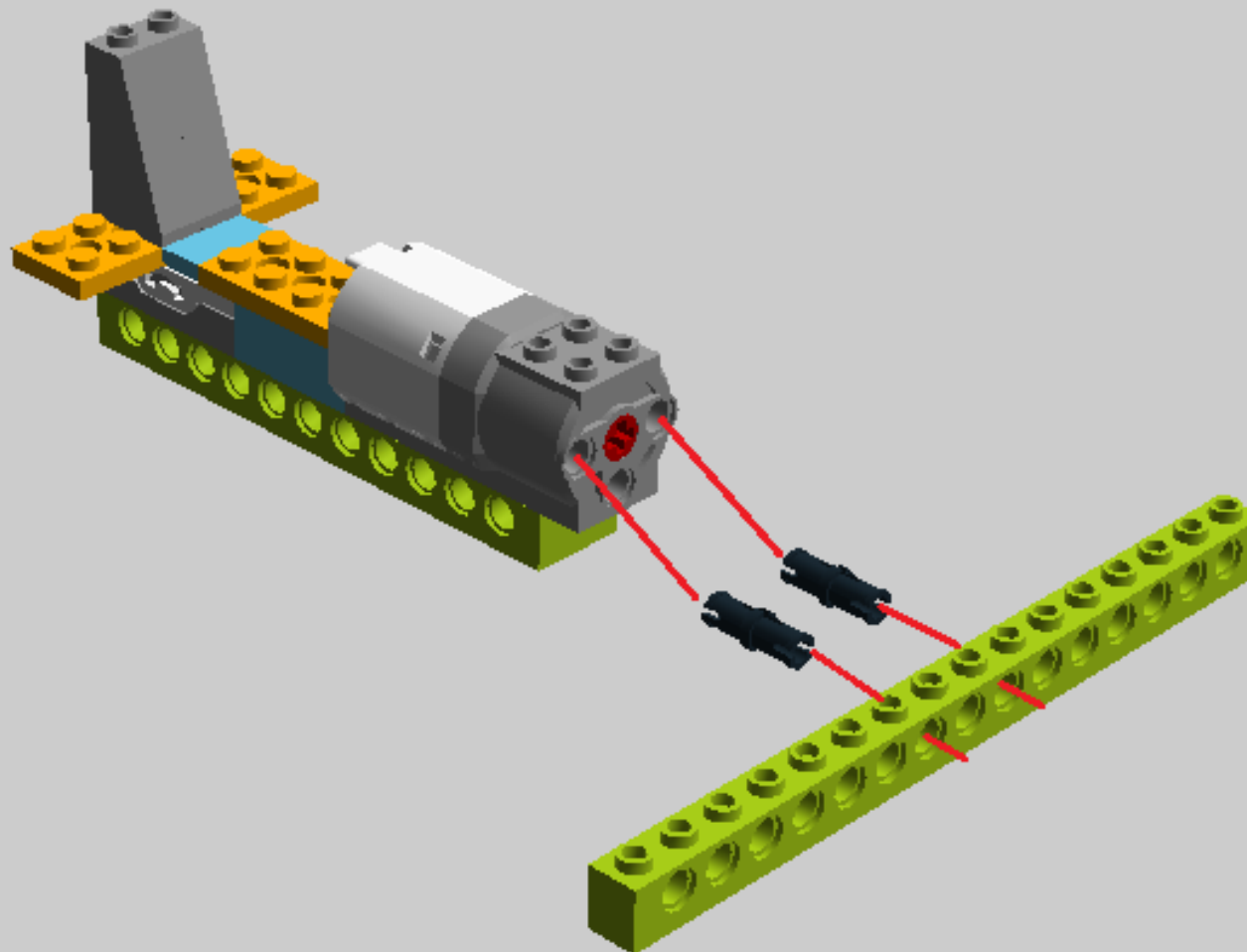
38



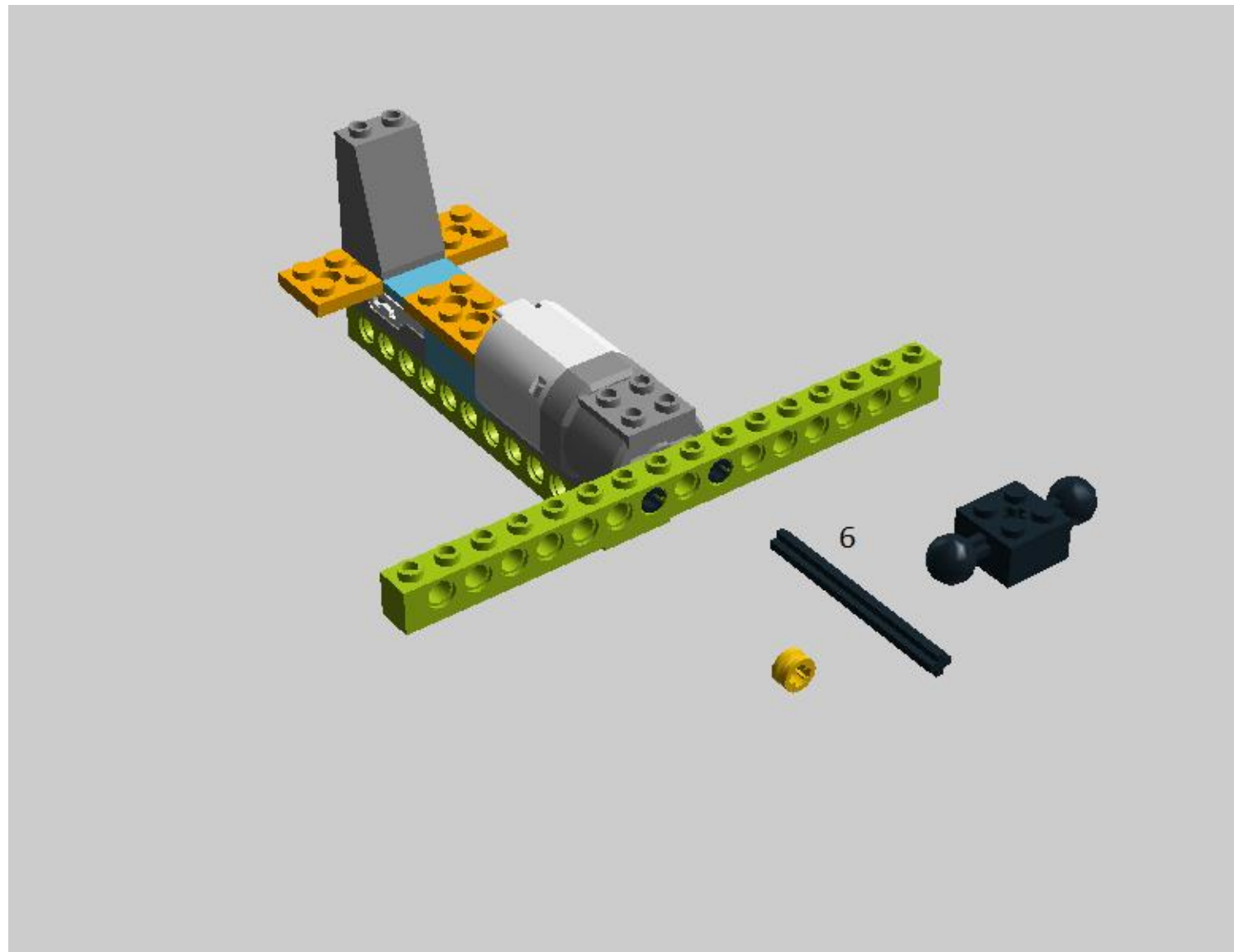
39



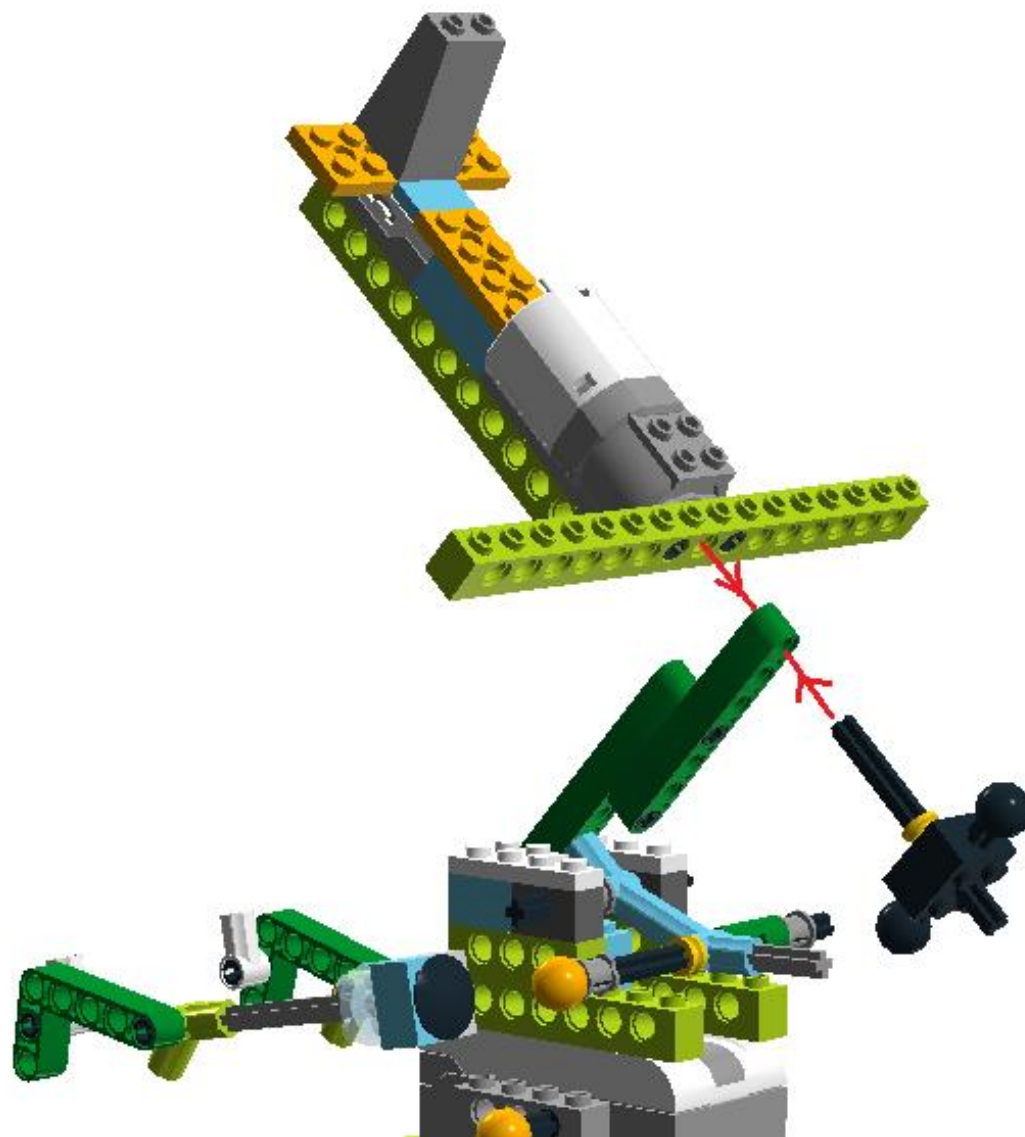
40



41



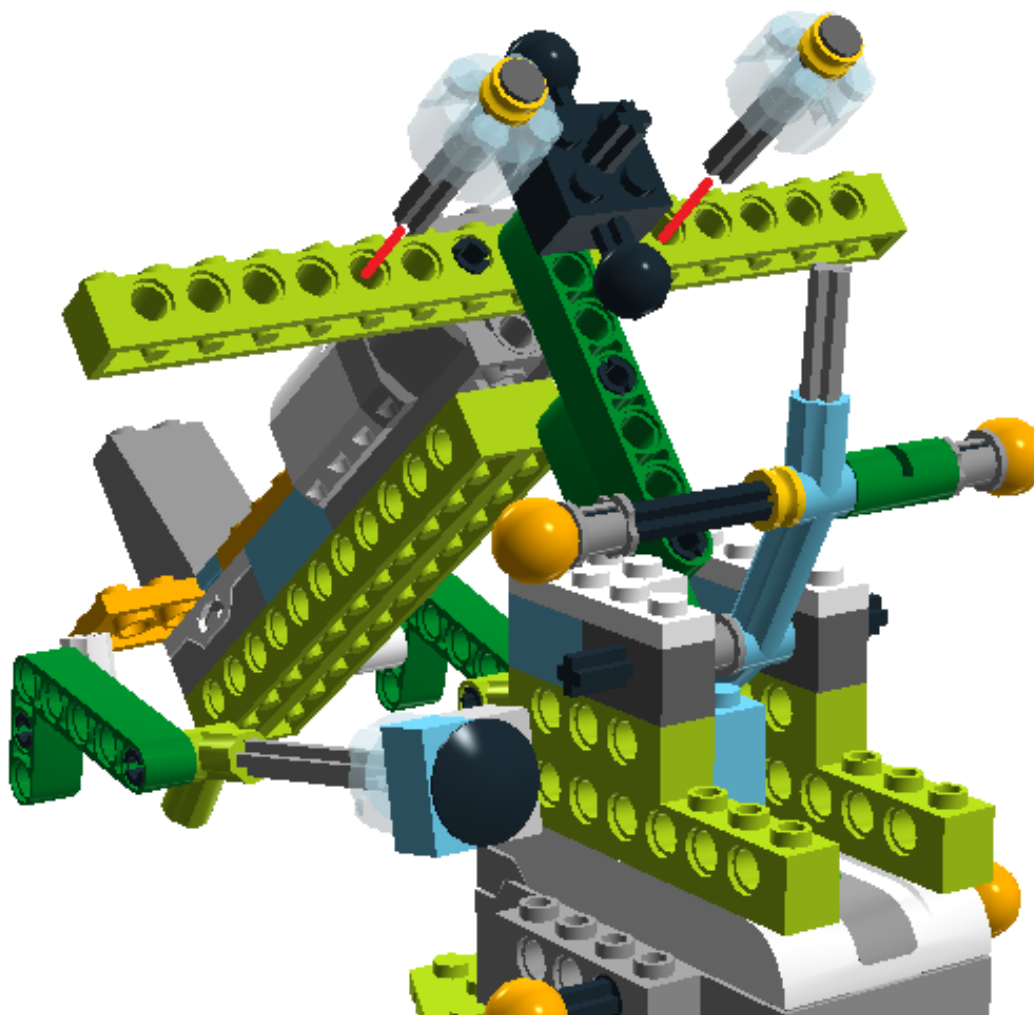
42



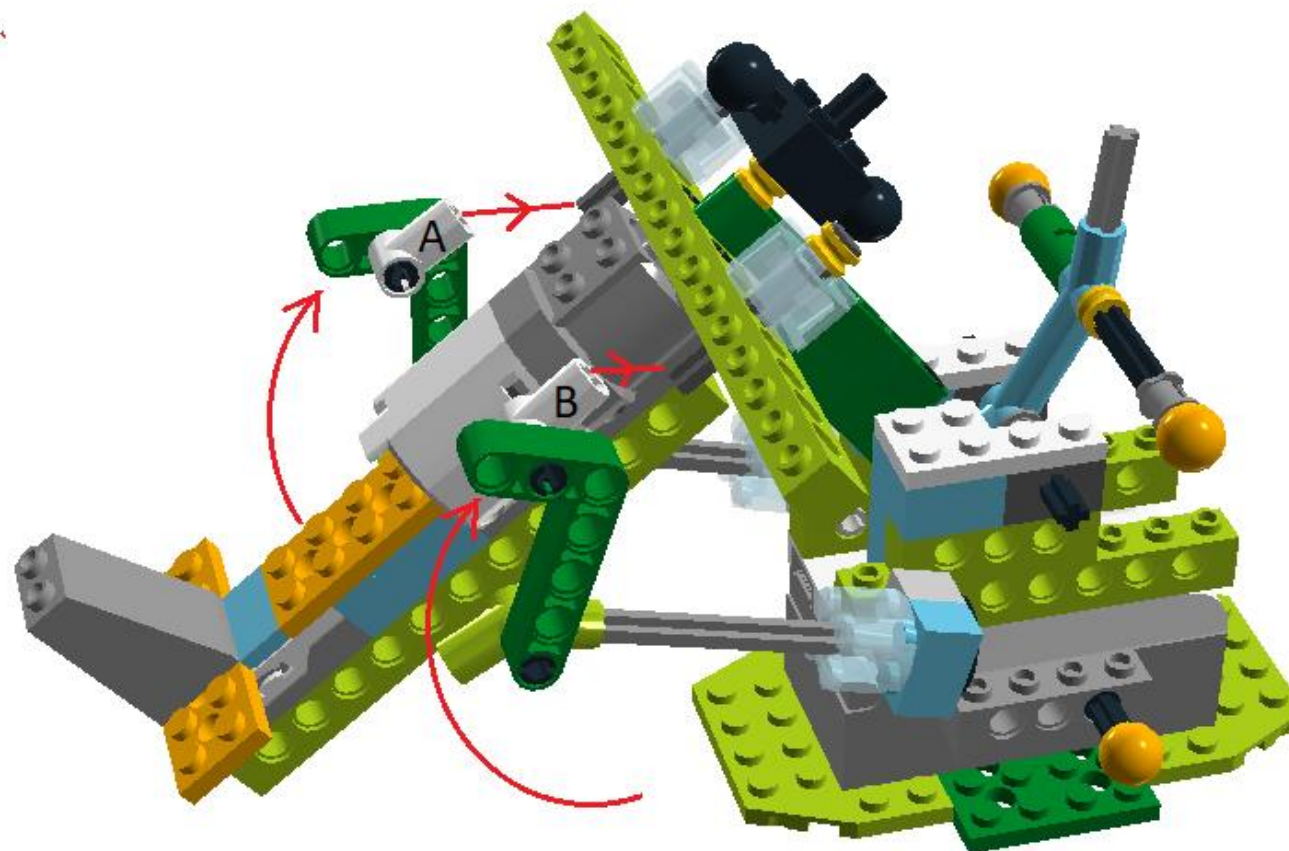
43



44

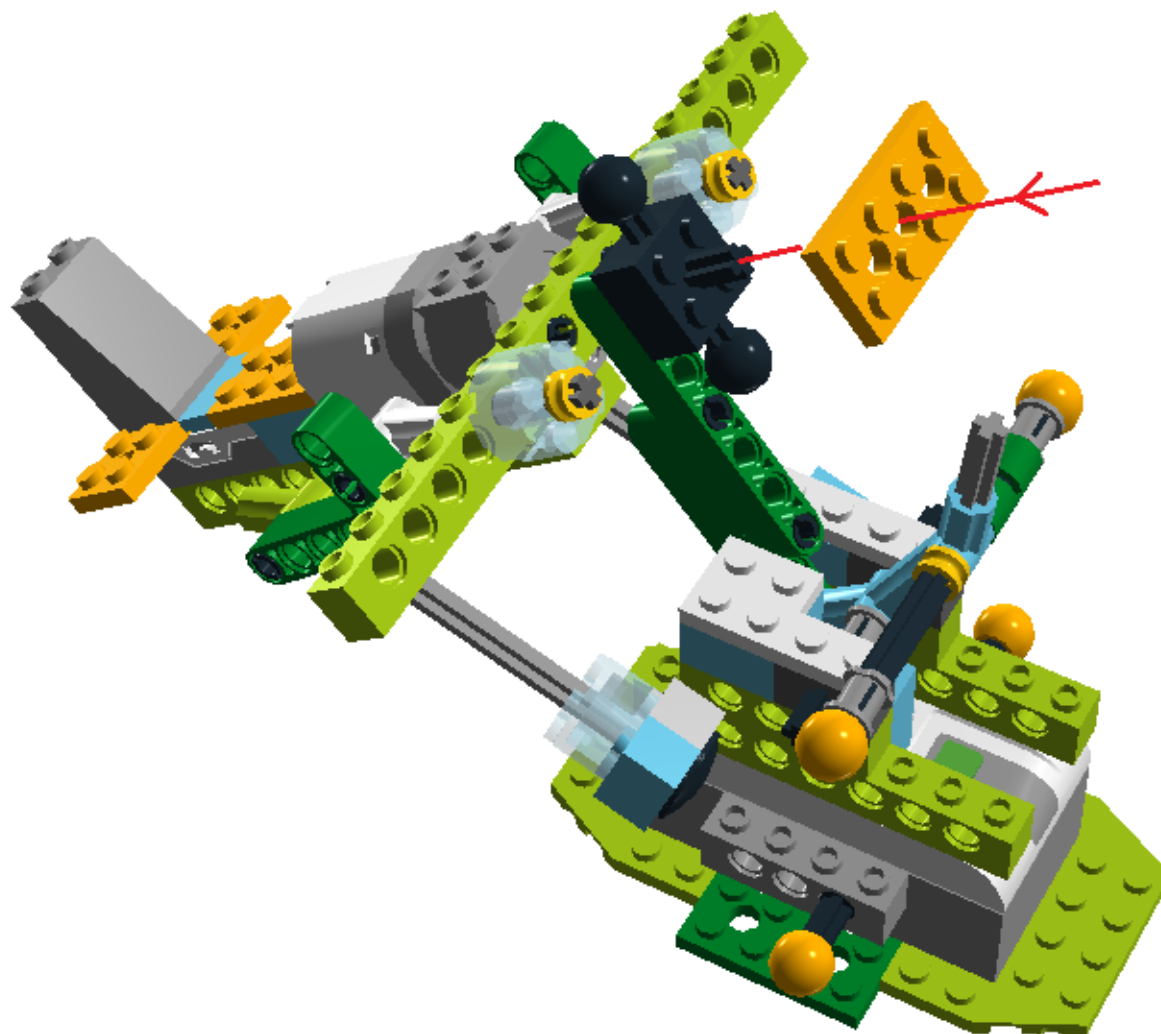


45



Ridicați și întoarceți piesa pe care o vedeți în imagine, până când A și B sunt conectate cu axele gri.

46



47



Așezați aripile. Părțile pe care le-ați conectat într-un pas anterior va părea separat, dar nu vă faceți griji, aceasta este o eroare de sistem!

48



În cele din urmă, așezați elasticele, care ajută la mentinerea controlerul, în poziție orizontală.



Deschideți Scratch, unde puteți vedea că majoritatea lucrurilor sunt gata.
Veți programa doar avionul și veți încerca să-l direcționați.



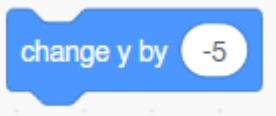
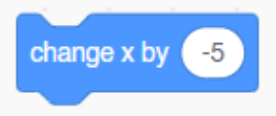
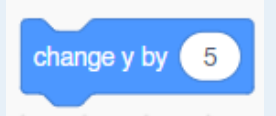
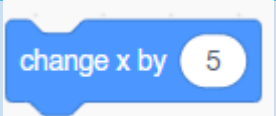
Când se face clic pe steag verde

- Planul-sprite se deplasează la x : 0, y : -143
- Motorul este activat (nu trebuie să definiți direcția, puterea și timpul)

Adăugați costumele 1 la 4, găsiți în fișierul „ Plane_Stages ”,
referitor la valorile senzorului de înclinare.

Utilizați controlerul pentru a schimba direcția avionului. Programul este sincronizat?

După ce sincronizați comenzile cu programul, plasați-le în punctele corecte, pentru a schimba poziția avionului din ecran, în ceea ce privește înclinarea acestuia!

	Mișcându-se în sus
	Mișcându-se în jos
	Deplasarea spre stânga
	Mișcând la dreapta

*Când terminați foaia de lucru,
dezasamblați construcția dvs.,
așezând totul la locul potrivit*

