

Temat: Roboty – programowanie – cz. II

Dzień dobry!

Przypomnij sobie z ostatniej lekcji pytania:

- Dlaczego w ostatnich czasach roboty stały się tak powszechne?
- Jakie zmiany wokół nas spowodowało zastosowanie robotów?

Musisz wiedzieć, że tematyka związana z robotami pojawiła się obecnie w informatyce, bo coraz ważniejszą umiejętnością staje się programowanie robotów.

Maszyna – urządzenie, które jest sterowane (kierowane przez człowieka), wykonuje polecenia w momencie ich wydania, nie zapamiętuje ciągu poleceń. Przykłady: koparka, samochód zdalnie sterowany, winda osobowa

Robot – maszyna, mechaniczne urządzenie automatycznie wykonujące określone zadania. Działanie robota może być sterowane przez człowieka, przez wprowadzony wcześniej program. Działa samodzielnie, zapamiętuje ciąg poleceń.

Wymyślono także małe roboty – **cyberzabawki**. Są to elektroniczne zwierzątka wymagające opieki i czułości, prawie tak jak prawdziwe. Powstał również **mikroskop** (zabawka), dzięki któremu można na ekranie monitora oglądać mikroskopijne obiekty i twórczo bawić się uzyskanymi obrazami.

Zadania do wykonania – dla tych, którzy jeszcze tych zadań nie wykonali na poprzedniej lekcji.

1. Odszukaj wyrazy związane z programowaniem

W	G	V	J	W	C	U	K	Z	V	C	H	L
H	D	G	O	W	Y	S	U	S	H	F	B	U
D	E	P	R	O	B	O	T	B	A	C	F	A
N	Z	H	J	H	E	B	O	I	R	V	W	L
F	I	N	F	O	R	M	A	T	Y	K	A	C
I	L	M	M	S	Z	J	F	M	M	J	G	O
P	R	O	G	R	A	M	O	W	A	N	I	E
F	N	J	C	Y	B	A	Y	Z	X	X	F	U
F	P	E	E	M	A	S	Z	Y	N	A	B	O
R	K	O	D	O	W	A	N	I	E	U	L	O
J	P	F	G	G	K	U	K	U	B	R	T	H
P	R	O	G	R	A	M	U	G	Q	U	U	S

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

To samo zadanie możesz wykonać klikając w link

<https://learningapps.org/display?v=pxnkd7rbn20>

2. Pobaw się w projektanta zabawek przyszłości. Na kartce papieru zaprojektuj cyberzabawkę.

Pamiętaj, aby gotową pracę przesłać na adres anna.kulczynska@zss-wrzesnia.pl albo odnaleźć mnie na Messenger: Anna Kulczyńska

Przypominam! Wasza praca jest oceniana!!!

Życzę powodzenia. Trzymam kciuki!

Anna Kulczyńska