



MINDSTORMS®



**CODARE ȘI
CONTROL**

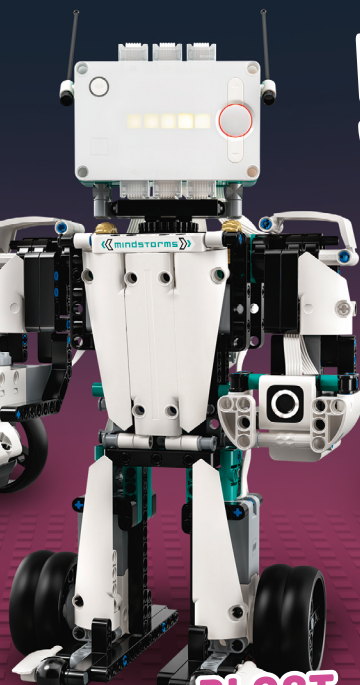
CU CODARE VIZUALĂ
ȘI PE BAZĂ DE TEXT



5 in 1



M.V.P.



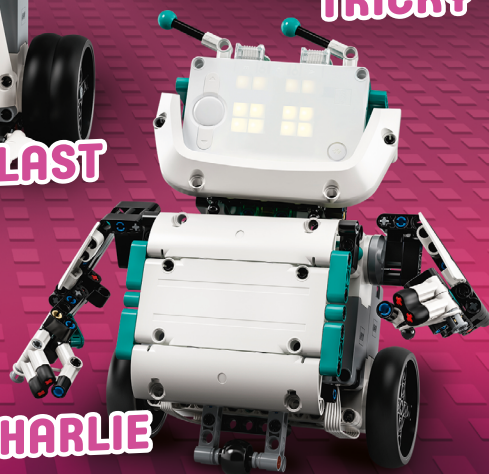
BLAST



TRICKY



GELO



CHARLIE

+++ ROBOT ROLL CALL +++

BLAST

Ai nevoie de ceva care bate ca un ciocan, prinde obiecte sau păzește? Ei bine, acesta este robotul potrivit pentru tine. Preia comanda lui Blast și programează-l să scaneze spațiul înconjurător și să tragă săgeți către țintele ostile.

M.V.P.

Este un camion? Este un buggy? Este o macara? Da, da și da! Este multifuncționalul, multi-extraordinarul vehicul modular mâncător de cărămizi. Creează și codează propria ta telecomandă și construiește M.V.P.-ul sub forma unui elevator, unui lansator sau chiar a unui culegător de cărămizi.

TRICKY

Aplauze pentru acest îndrăzneț robot sportiv. Da, este marcatorul din penalty-uri, expertul în aruncatul cu efect al mingilor, maestrul la „slam-dunk”, unicul și inegalabilul Tricky!

GELO

Fă cunoștință cu prietenul patruped care nu va face mizerie pe covor. Programează-l să evite obstacolele, să facă giumbușlucuri și să plece la plimbare.

CHARLIE

Micul robot cu o mare atitudine. Programează-l să bată palma cu tine, să se dezlanțuie pe ringul de dans, sau să te dea gata cu un solo năucitor la tobe.

POTI 'SPARGE CODUL?

Uită-te la caseta de sus. Codul roz îi spune extraterestruului în ce direcție să meargă. Acum uită-te la caseta de jos. Poți să citești codul și să desenezi calea astronautului?

 când începe programul

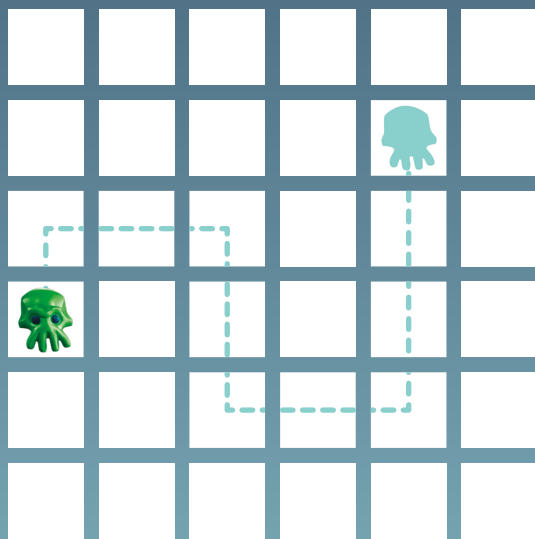
 Deplasare  cu 1 pătrat

 Deplasare  cu 2 pătrate

 Deplasare  cu 2 pătrate

 Deplasare  cu 2 pătrate

 Deplasare  cu 3 pătrate



 când începe programul

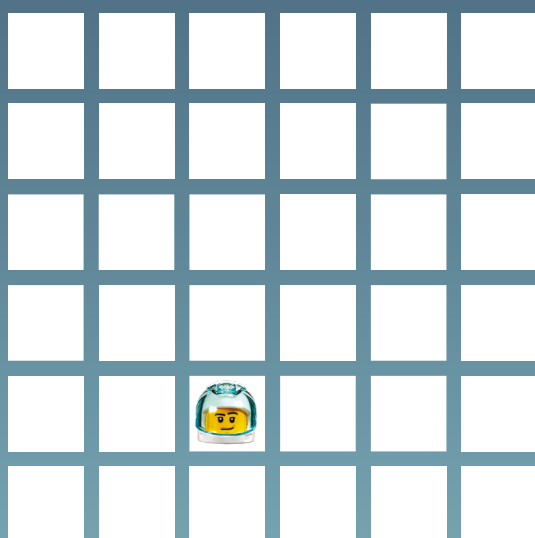
 Deplasare  cu 3 pătrate

 Deplasare  cu 2 pătrate

 Deplasare  cu 4 pătrate

 Deplasare  cu 4 pătrate

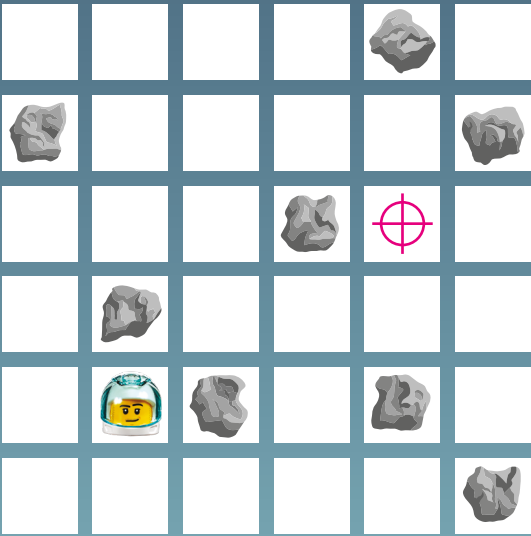
 Deplasare  cu 2 pătrate



Get your programming fingers ready!

Depinde de tine să ghidezi acești astronauți către țintele lor.

Ai doar cinci linii de cod cu care să lucrezi, așadar planifică-ți traseul cu atenție și asigură-te că eviți acele obstacolele.



când începe programul

Deplasare cu pătrate

Deplasare cu pătrate

Deplasare cu pătrate

Deplasare cu pătrate

Deplasare cu pătrate



când începe programul

Deplasare cu pătrate

Deplasare cu pătrate

Deplasare cu pătrate

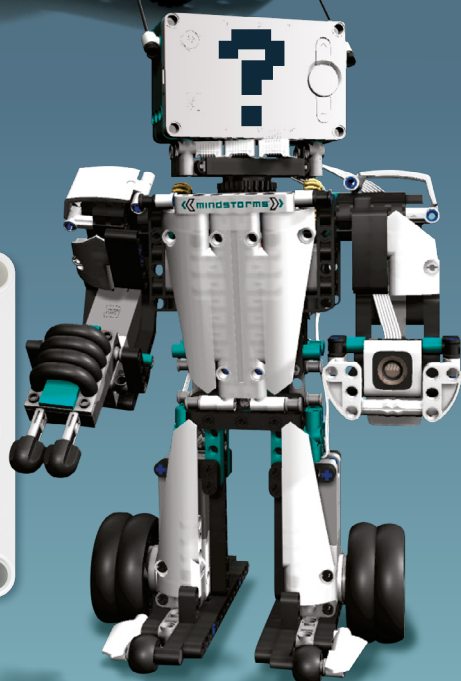
Deplasare cu pătrate

Deplasare cu pătrate

<< BIP. ESTE NEVOIE DE ASISTENȚĂ. DEFECTIUNE LA PROGRAMUL FACIAL >>

Charlie se dezlănțuie la setul său de tobe.
Blast tocmai a detectat un intrus în camera
ta. Dar unde le-au dispărut fețele?

Poți programa înfățișarea pe care ar trebui să
o aibă decupând pătratele și aranjându-le pe
table?

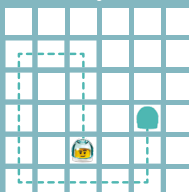


RĂSPUNSURI LA GHICITORILE DE PE
PAGINILE ANTERIOARE

POTI SPARGE CODUL?

EVITĂ OBSTACOLELE

- Deplasare ↓ cu 1 pătrat
- Deplasare → cu 2 pătrate
- Deplasare ↑ cu 2 pătrate
- Deplasare → cu 1 pătrat
- Deplasare ↑ cu 1 pătrat
-
- Deplasare ↑ cu 5 pătrate
- Deplasare → cu 4 pătrate
- Deplasare ↓ cu 3 pătrate
- Deplasare → cu 1 pătrat
- Deplasare ↓ cu 2 pătrate



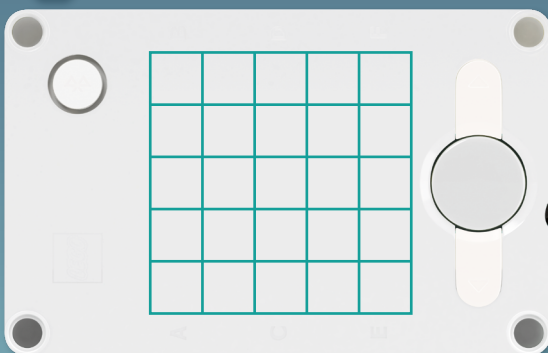
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and MINDSTORMS are trademarks and copyrights of the LEGO Group.
©2020 The LEGO Group. All rights reserved. Use of this site signifies your agreement to the terms of use.

▶ când începe programul



începere animație

Dezlănțuire



▶ când începe programul



începere animație

Alertă
detectare intrus

