

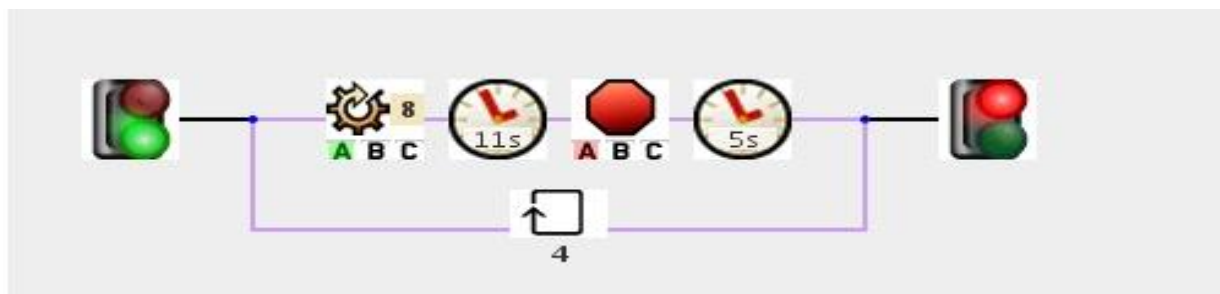
MANUAL DE PROGRAMAÇÃO 6º ANO



6º ano, Fascículo 1

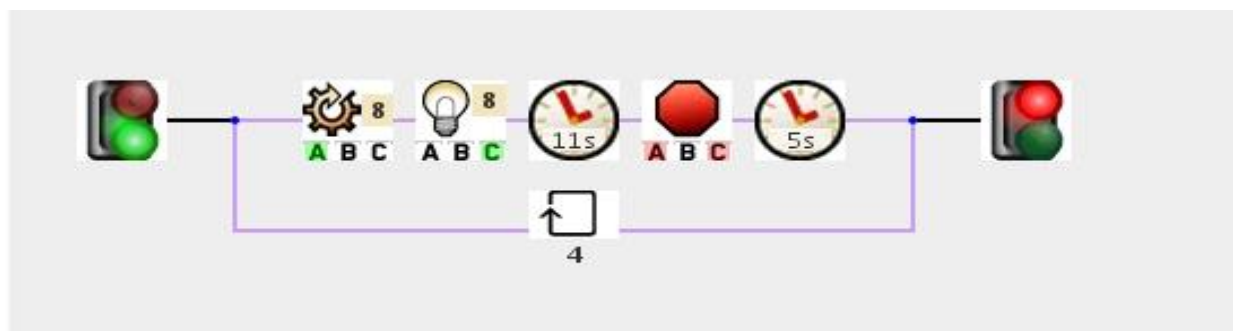
ESTAÇÕES

Programação I:



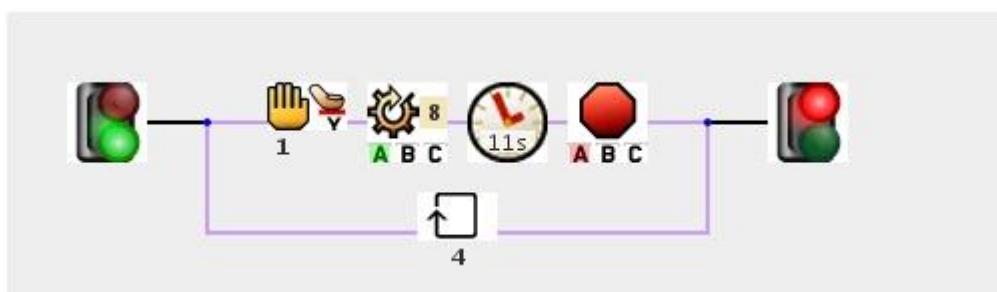
Motor ligado na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 11 segundos e para por 5 segundos. Essa sequência se repetirá por 4 vezes.

Programação II:



Motor ligado na porta A, potência 8 (máxima) gira no sentido horário com lâmpada ligada na porta C, ambos funcionando por 11 segundos e param por 5 segundos. Essa sequência se repetirá por 4 vezes.

Programação III:



Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, o motor ligado na porta A, potência 8 (máxima) girando no sentido horário funcionará durante 11 segundos e para. Essa sequência se repetirá por 4 vezes.

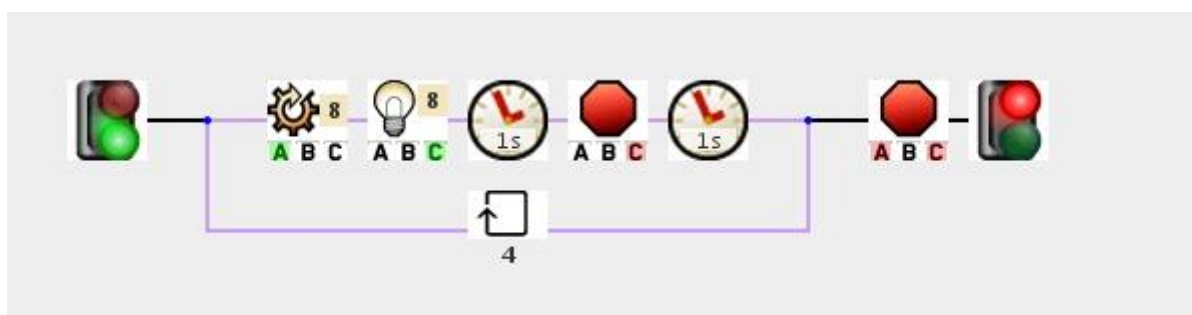
HODÔMETRO (adaptado ao buggy)

Programação I:



Motor ligado na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundos e para.

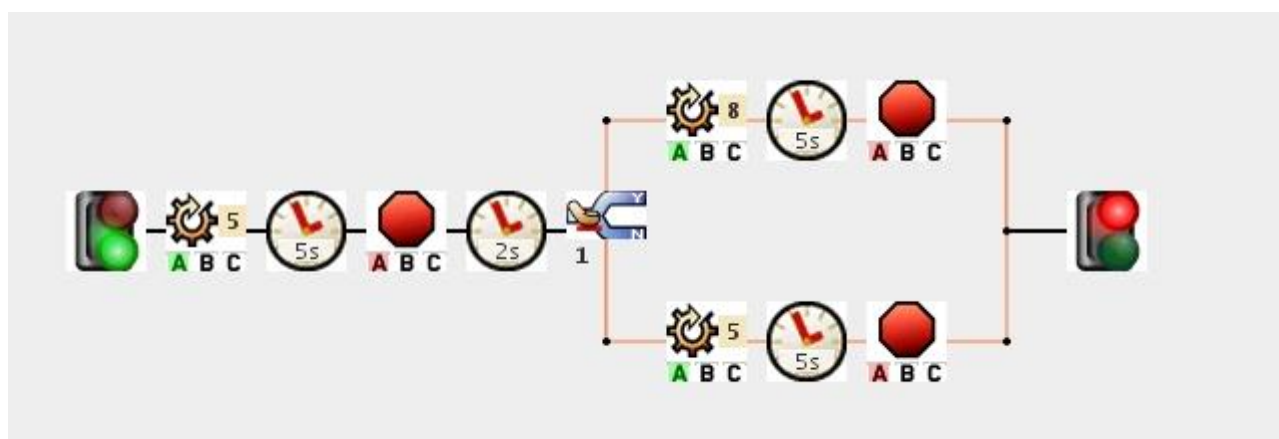
Programação II:



Motor ligado na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário com lâmpada ligada na porta C, ambos funcionando por 1 segundo. Em seguida a lâmpada apaga por 1 segundo. Essa sequência se repetirá por 4 vezes e depois desligam-se motor e lâmpada.

JIPE LUNAR

Programação I:



Motor ligado na porta A, potência 5, gira no sentido horário por 5 segundos e para por 2 segundos. Se eu pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta A, com potência 8 (máxima), girando no sentido horário por 5 segundos e para. Se eu liberar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta A, com potência 5,

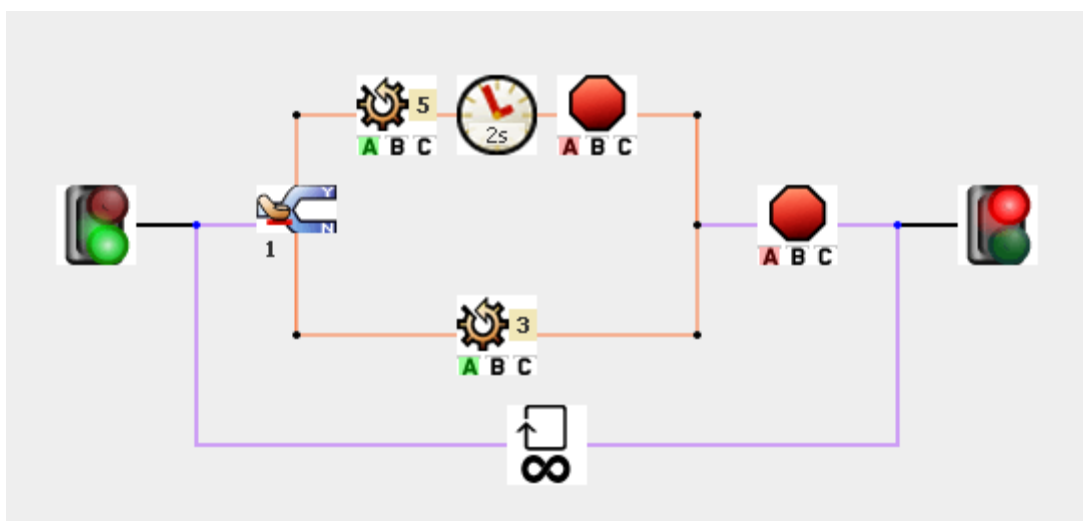
girando no sentido horário por 5 segundos e para.

Programação II:



Motor ligado na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário com lâmpada ligada na porta C, ambos funcionando por 5 segundos e para somente motor A por 2 segundos, após para lâmpada C. Motor ligado na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundos e para motor A.

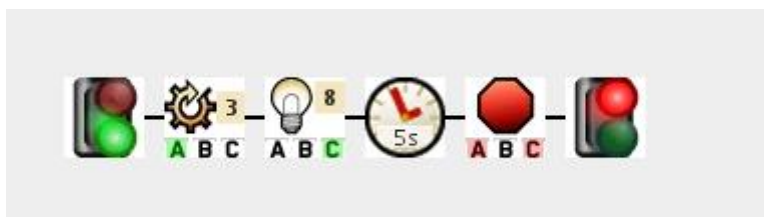
Programação III:



Se eu pressionar o sensor de toque, porta 1, motor ligado na porta A, potência 5, gira no sentido anti-horário por 2 segundos e para. Se eu liberar o sensor de toque, porta 1, motor ligado na porta A, potência 3, gira no sentido anti-horário e quando eu pressionar para. Loop infinito para a sequência se repetir infinitas vezes.

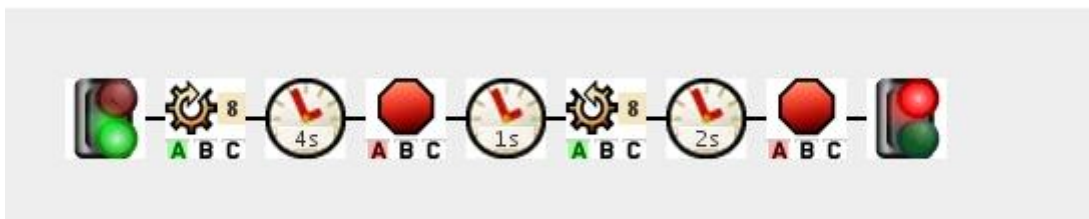
SOL, TERRA E LUA

Programação I:



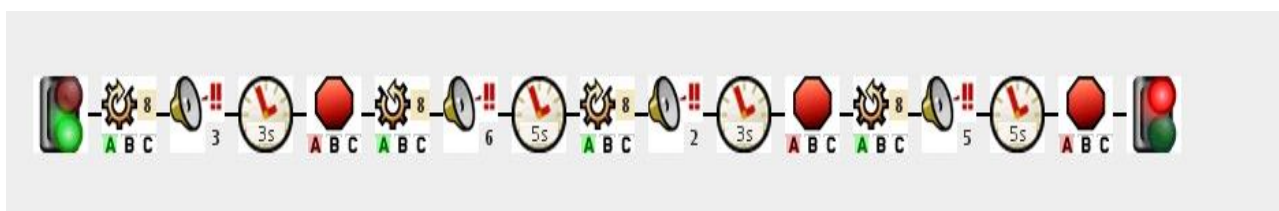
Motor ligado na porta A, potência 3, gira no sentido horário com lâmpada ligada na porta C, ambos funcionam

Programação II:



Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 4 segundos e para por 1 segundo. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 2 segundos e para.

Programação III:



Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário, dá um bip número 3 durante 3 segundos e parar. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário, dá um bip número 6 durante 5 segundos e parar. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário, dá um bip número 2 durante 3 segundos e parar. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário, dá um bip número 5 durante 5 segundos e parar.

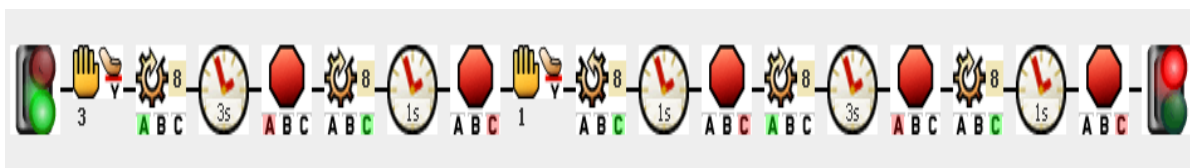
TELESCÓPIO

Programação I:



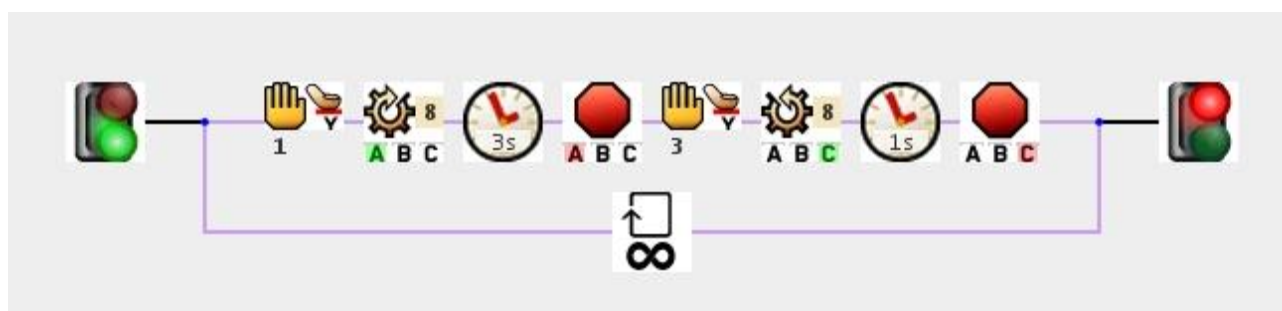
Sensor de toque, porta 3, se pressionado, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 1 segundo e para. Motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundos e para. Sensor de toque, porta 1, se pressionado, motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 5 segundos e para. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 1 segundos e para. Motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 1 segundo e para na porta C.

Programação II:



Sensor de toque, porta 3, se pressionar, motor liga na porta A, potência 8, gira no sentido horário por 3 segundo e para na porta A. Motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 1 segundos e para. Sensor de toque, porta 1, se pressionar, motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 1 segundos e para. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundo e para. Motor liga na porta C, potência 8, gira no sentido horário por 1 segundo e para.

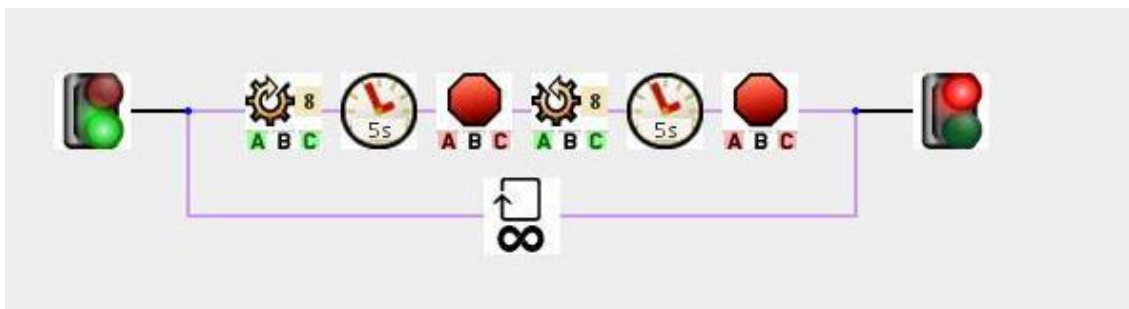
Programação III:



Sensor de toque, porta 1, se pressionar, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundos e para. Sensor de toque, porta 3, se pressionado, motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 1 segundo e para. Loop infinito para a sequência se repetir infinitas vezes.

VENTILADOR

Programação I:



Motores ligados nas portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 5 segundos e param. Em seguida os motores giram em sentido contrário por mais 5 segundos e param. Loop infinito para a sequência se repetir infinitas vezes.

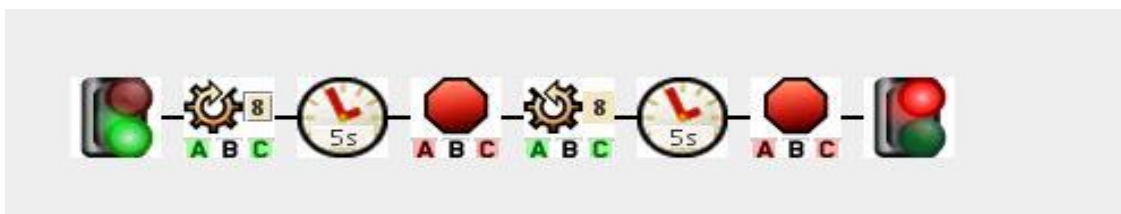
Programação II:



Motores ligados nas portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário com lâmpada ligada na porta B, ambos funcionam por 5 segundos e param. Em seguida os motores giram no sentido anti-horário por 5 segundos, após os 5 segundos a lâmpada ascende e os motores param deixando somente a lâmpada acesa.

LANÇADOR DE AVIÕES

Programação I:



Motores nas portas A e C giram no sentido horário por 5 segundos e param. Em seguida giram em sentido anti-horário por mais 5 segundos e param.

Programação II:



Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, os motores que estão ligados na porta A e C, potência 8, giram no sentido horário por 5 segundos e param. Em seguida os motores giram novamente, agora em sentido anti-horário, com lâmpada acesa, na porta B, por 5 segundos e param motores e lâmpada.

CARRINHO DE VELA

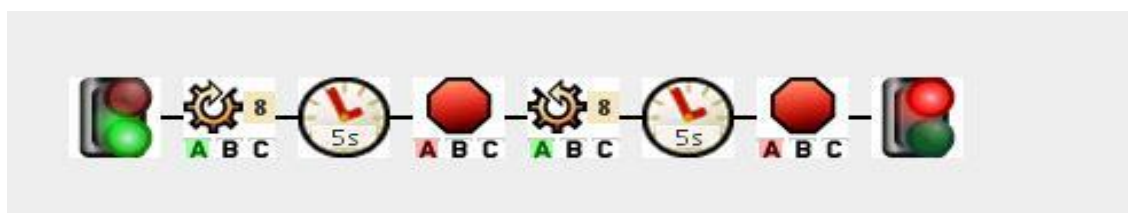
Não tem programações para essa montagem, pois a mesma não utiliza motor e nem RCX.

LANÇADOR DE PÁRA-QUEDAS

Não tem programações para essa montagem, pois a mesma não utiliza motor e nem RCX.

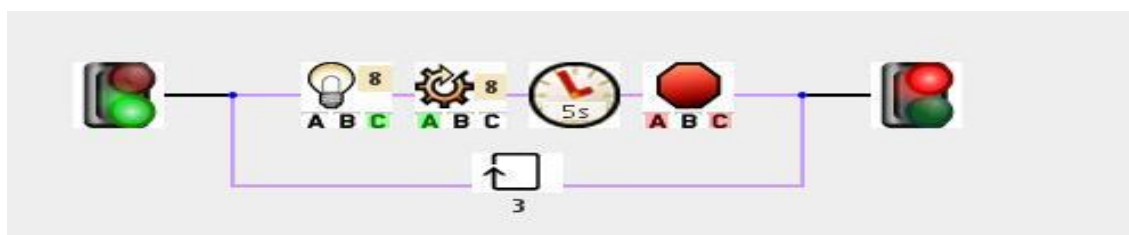
HELICÓPTERO

Programação I:



Motor ligado na porta A gira no sentido horário por 5 segundos e para, em seguida girar no sentido contrário por mais 5 segundos e para.

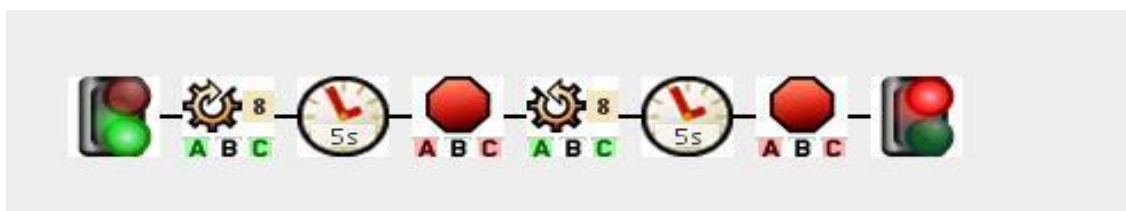
Programação II:



Lâmpada, ligada na porta C, e motor, ligado na porta A, funcionam por 5 segundos e param. Essa sequência se repetirá por 3 vezes.

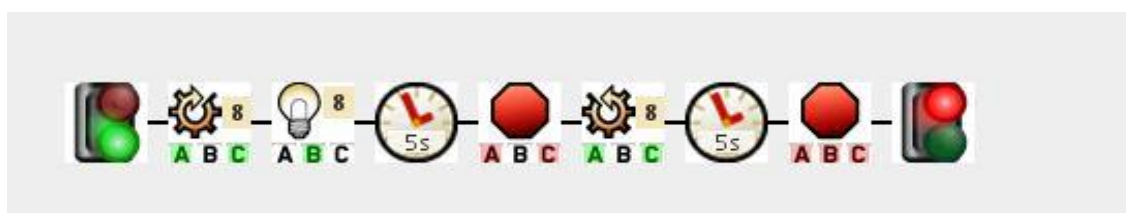
TÚNEL DE VENTO

Programação I:



Motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 5 segundos e param. Em seguida giram em sentido anti-horário por mais 5 segundos e param.

Programação II:



Motores, portas A e C, giram no sentido horário com lâmpada acesa, porta B, por 5 segundos. Em seguida os motores param, a lâmpada permanece acesa e logo após os motores voltam a funcionar, mas em sentido anti-horário por mais 5 segundos e desligam-se lâmpada e motores.

6º Ano, Fascículo 3

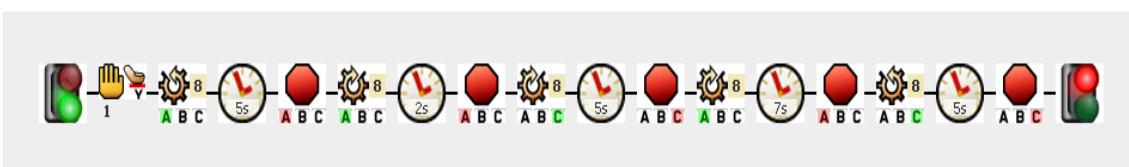
LINE TRACKER COM GARRA (CARANGUEJO)

Programação I:



Motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 4 segundos e para. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 4 segundos e para. Motor liga na porta C, potência 8, gira no sentido horário por 4 segundos e para.

Programação II:



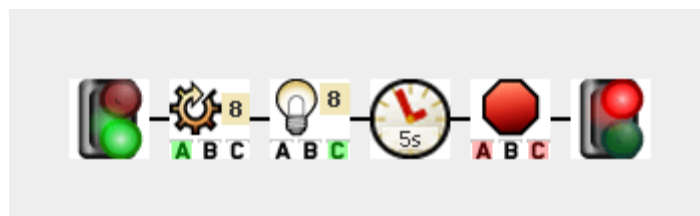
Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 5 segundos e para. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 2 segundos e para. Motor ligado na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 5 segundos para. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 7 segundos e para. Motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 5 segundos e para.

GERADOR

Programação I:

Não tem programações para essa montagem, pois a mesma não utiliza motor e nem RCX.

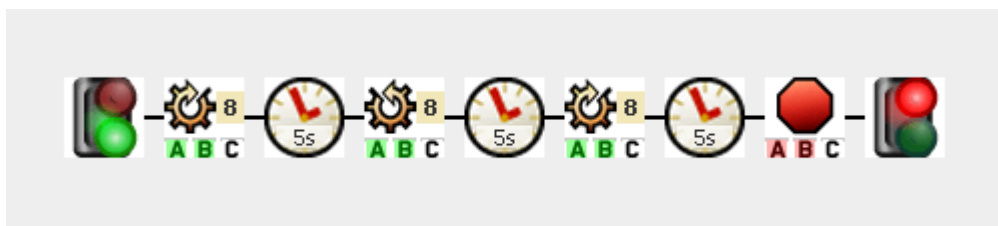
Programação II:



Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário com lâmpada ligada na porta C, 5 segundos e param.

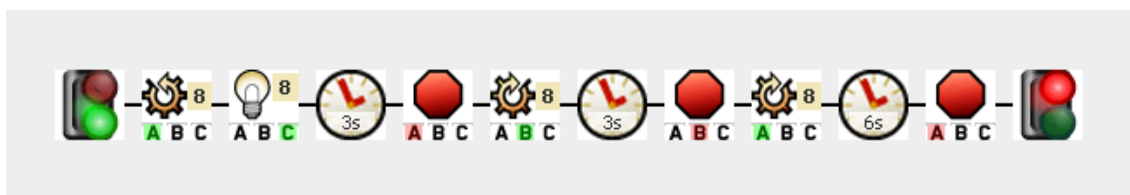
ESCAVADEIRA

Programação I:



Motores nas portas A e B, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 5 segundos, motores nas portas A e B, potência 8 (máxima), giram no sentido anti-horário por 5 segundos, motores nas portas A e B, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 5 segundos e param.

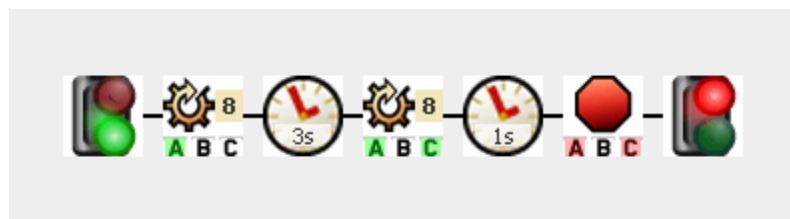
Programação II:



Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), giram no sentido anti- horário com lâmpada acesa na porta C por 3 segundos. Em seguida o motor para, a lâmpada permanece acesa. Motor liga na porta B, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundos para. Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 6 segundos e para.

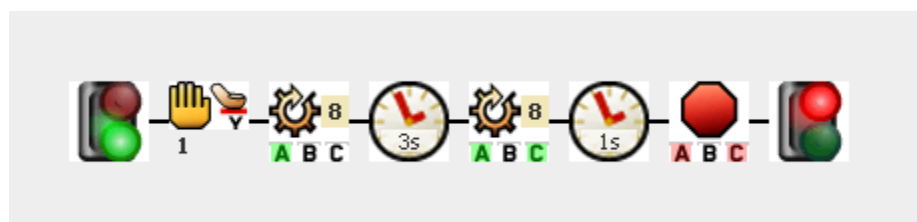
PIÃO

Programação I:



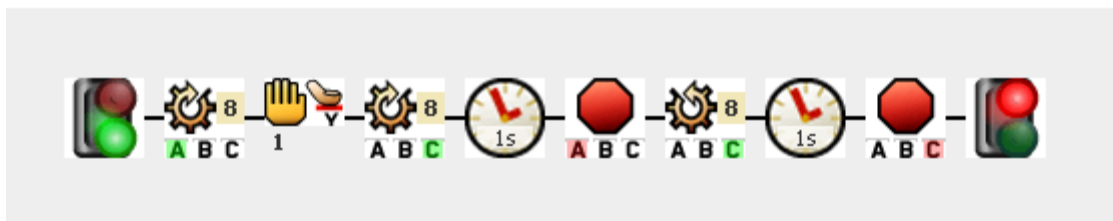
Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundos. Motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 1 param.

Programação II:



Se pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundos. Motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 1 segundo e param.

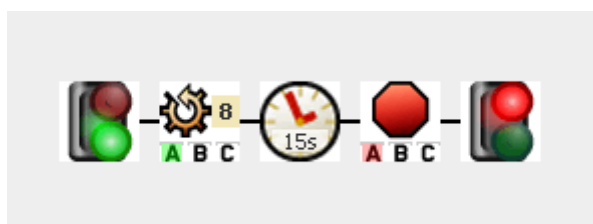
Programação III:



Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário. Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 1 segundo para. Motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 1 segundo para.

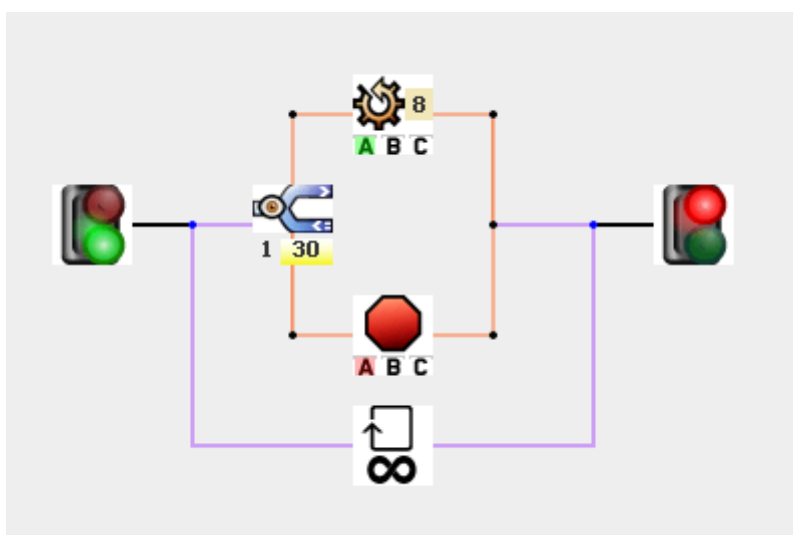
TORNEIRA

Programação I:



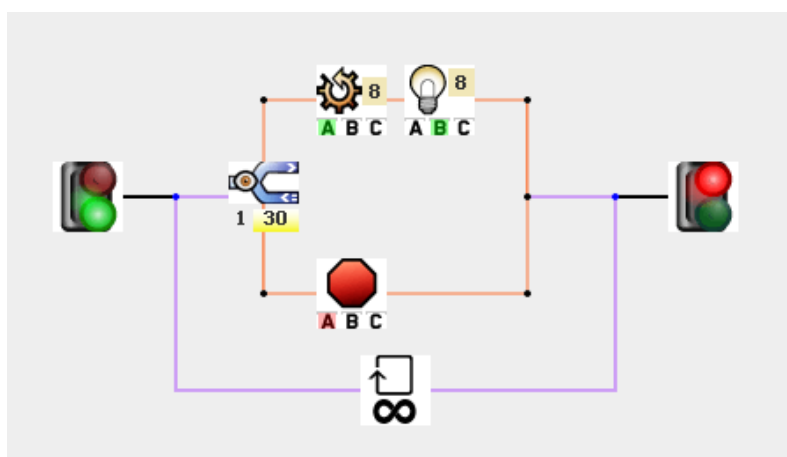
Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 15 segundos e para.

Programação II:



Se o sensor de luminosidade, porta 1, encontrar a luminosidade maior quê 30, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário. Se o sensor de luminosidade, porta 1, encontrar a luminosidade menor ou igual a 30, para. Loop infinito para a sequência se repetir infinitas vezes.

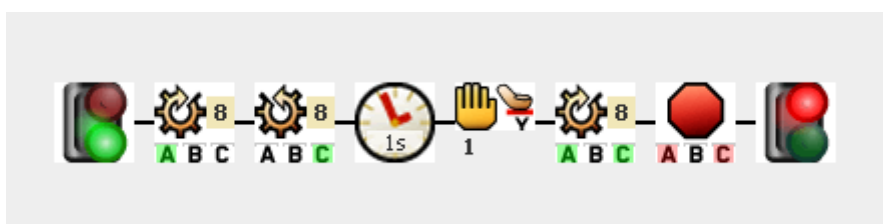
Programação III:



Se o sensor de luminosidade, porta 1, encontrar a luminosidade maior que 30, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário com lâmpada ligada na porta B. Se o sensor de luminosidade, porta 1, encontrar a luminosidade menor ou igual a 30, para. Loop infinito para a sequência se repetir infinitas vezes.

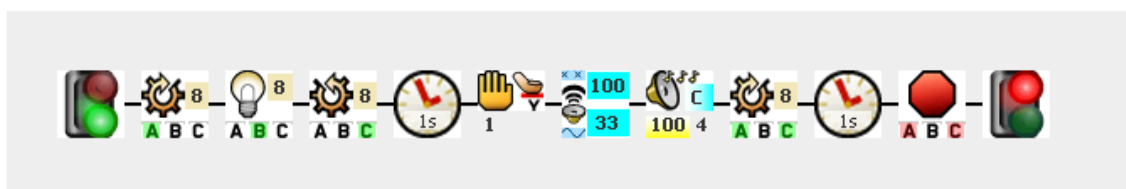
SEDENTO

Programação I:



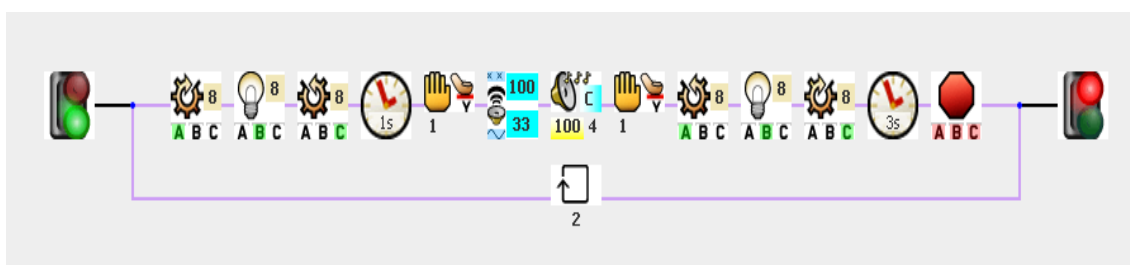
Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário, motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 1 segundo, ao pressionar o sensor de toque, porta 1, motores ligam nas portas A e C e param.

Programação II:



Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário com lâmpada ligada na porta B, motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 1 segundo. Ao pressionar o Sensor de toque, porta 1, toca um som, a nota musical C, motores ligam nas portas A e C, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 1 segundo e param.

Programação III:



Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário com lâmpada ligada na porta B, motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 1 segundo. Ao pressionar o Sensor de toque, porta 1, toca um som, a nota musical C. Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário com lâmpada ligada na porta B, motor liga na porta C, Potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 3 segundo e param. Essa sequência se repetirá por 2 vezes.

ESTEIRA SELETORA

Programação I:



Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por o tempo de 1 segundo e para. Motor liga na porta B, potência 8 (máxima), gira no sentido anti horário por 1 segundo e para.

Programação II:



Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 1 segundo e para. Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta B, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário por 1 segundo e para.

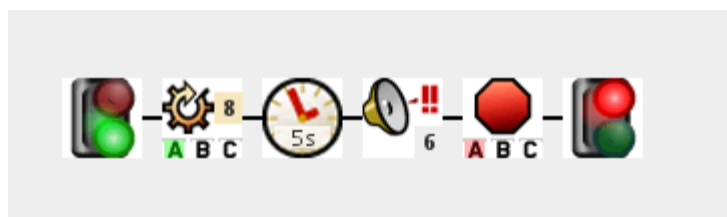
Programação III:



Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário, ao liberar o sensor de toque, porta 1, para. Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, motor liga na porta B, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário, ao liberar o sensor de toque, porta 1, para.

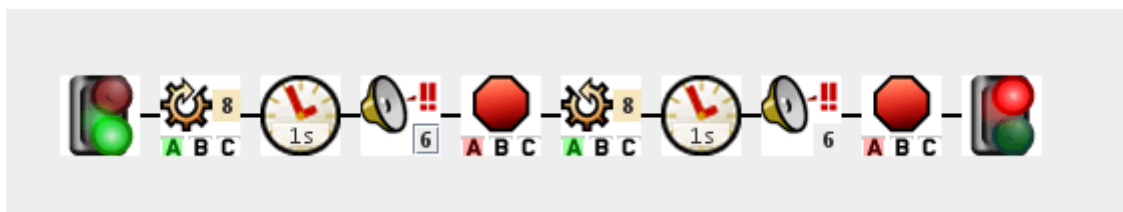
ESPANTALHO

Programação II:



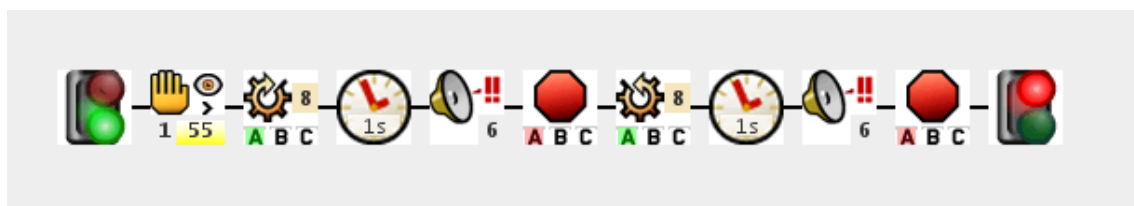
Motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 5 segundos, dá o bip número 3 e para.

Programação II:



Motor liga na porta A, potência 8, gira no sentido horário por 1 segundo, dá o bip número 6 e para. Motor liga na porta A, potência 8, gira no sentido anti-horário por 1 segundo, dá o bip número 6 e para.

Programação III:



Quando o sensor de luminosidade, porta 1 encontrar a luz maior quê 55, motor liga na porta A, potência 8, gira no sentido horário por 1 segundo, dá o bip número 6 e para. Motor liga na porta A, potência 8, gira no sentido anti-horário por 1 segundo, dá o bip número 6 e para.

SKATISTA

Programação I:



Motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 1 segundo e param.

Programação II:



Motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 1 segundo e para C, espera 1 segundo e para A.

CADEIRA DE RODAS

Programação I:



Motores, portas A e C, potência 8, giram no sentido horário por 1 segundo e param. Espera por 1 segundo e liga motores, portas A e C por 1 segundo e param.

Programação II:



Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, dá o bip número 6, ligam motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 1 segundo, e param. Ao pressionar o sensor de toque, porta 3, motor liga na porta A, potência 8 (máxima), gira no sentido anti-horário, motor liga na porta C, potência 8 (máxima), gira no sentido horário por 1 segundo e param.

COLHEITADEIRA

Programação I:



Motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 5 segundos e param. Motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido anti-horário por 5 segundos e param.

Programação II:



Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, ligam motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido horário por 5 segundos, dá o bip número 6 e param. Ao pressionar o sensor de toque, porta 1, ligam motores, portas A e C, potência 8 (máxima), giram no sentido anti-horário por 5 segundos, dá o bip número 6 e param.