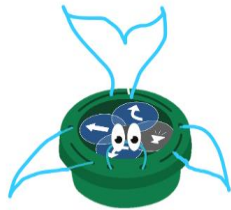


Rybka

Zagraj!

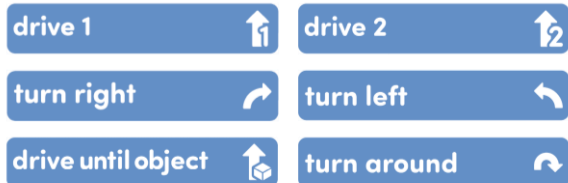
Zmień swojego Robota VEX 123 w rybkę i zaprogramuj jego ruchy tak, aby pływał!



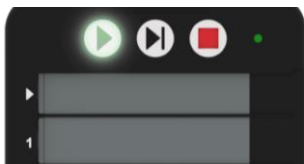
Zrób rybkę na .
Zamontuj pierścień na swoim robocie.



Połóż robota na boisku.




Zaprogramuj swojego robota tak, aby poruszał się po boisku jak rybka pływająca w akwarium (robot nie powinien dotykać ścian).



Naciśnij przycisk start. Obserwuj jak Twoja „rybka” pływa po „akwarium”.

Wyzwanie

Po prostu pływaj!

Dodaj bloczek  na końcu swojego projektu. Naciśnij start i patrz jak Twoja „rybka” pływa bez zatrzymywania się.

Jedna rybka, dwie rybki!

Sprawdź czy wraz z kolegą/koleżanką możecie zaprogramować dwa roboty tak, żeby poruszały się po boisku nie wpadając na siebie.