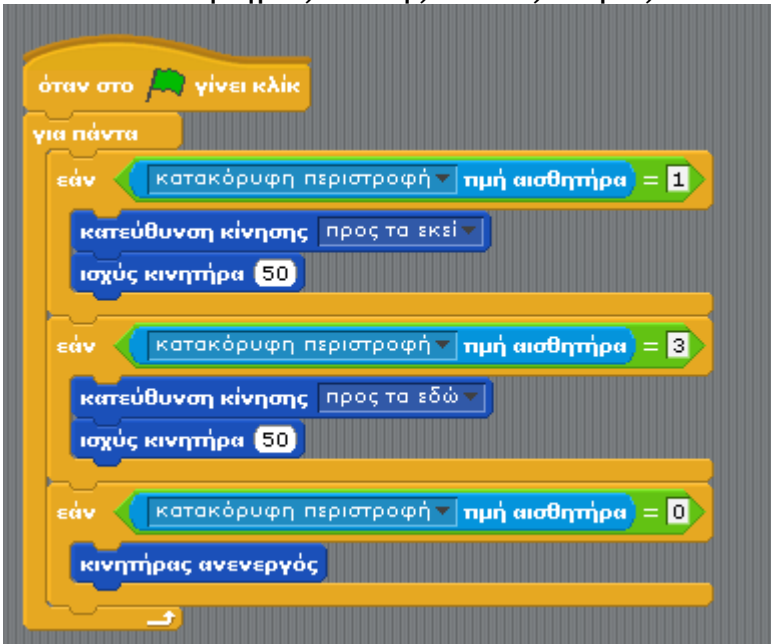


Σενάριο 5 : Γερανός

Το πρόγραμμα σε Scratch

Ο ένας αυτοματισμός πραγματοποιείται με τον αισθητήρα κλίσης. Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία και ο αισθητήρας κλίσης έχει κλίση προς τα επάνω τότε ενεργοποιείται το μοτέρ και με τη βοήθεια της τροχαλίας, ο γερανός ανεβάζει το φορτίο. Με τη βοήθεια του ειδικού μοχλού περιστρέφεται με χειροκίνητο τρόπο ο κορμός της κατασκευής ώστε να μπορεί να μεταφερθεί το φορτίο σε άλλο σημείο. Όταν ο αισθητήρας κλίσης κοιτάζει προς τα κάτω, τότε ο γερανός κατεβάζει το φορτίο.



Ο δεύτερος αυτοματισμός πραγματοποιείται με τον αισθητήρα απόστασης. Όταν πατηθεί το πλήκτρο του κενού διαστήματος στο πληκτρολόγιο και η απόσταση του αντικειμένου από τον αισθητήρα είναι μικρότερη από 25 τότε ενεργοποιείται το μοτέρ και με τη βοήθεια της τροχαλίας, ο γερανός ανεβάζει το φορτίο. Όταν η απόσταση του αντικειμένου από τον αισθητήρα είναι μεγαλύτερη από 25, τότε ο γερανός κατεβάζει το φορτίο.

