

## Σενάριο 6 : ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΑΣ

Το πρόγραμμα σε Scratch

Το παρακάτω κομμάτι ελέγχει τον αισθητήρα απόστασης. Όταν πατηθεί το πλήκτρο του κενού διαστήματος στο πληκτρολόγιο και η απόσταση του αντικειμένου από τον αισθητήρα είναι μικρότερη από 50 τότε ενεργοποιείται το μοτέρ και με τη βοήθεια της τροχαλίας, ο ανελκυστήρας ανεβαίνει πρώτα για 3.5" και μετά κατεβαίνει για διάστημα 3".



Ο παρακάτω αυτοματισμός πραγματοποιείται με τον αισθητήρα κλίσης. Όταν ο αισθητήρας κλίσης κοιτάζει προς τα επάνω ο θάλαμος του ανελκυστήρα κινείται προς τα επάνω μεταφέροντας το άτομο που βρίσκεται μέσα σ' αυτόν σε ανώτερο επίπεδο του εμπορικού κέντρου. Όταν κοιτάζει προς τα κάτω, ο θάλαμος κατεβαίνει και μεταφέρει το άτομο σε κατώτερο επίπεδο του εμπορικού κέντρου. Όταν είναι σε οριζόντια θέση τότε ο θάλαμος του ανελκυστήρα σταματάει την κίνησή του.

Επίσης η μεταβλητή floor, δείχνει στο σκηνικό του scratch σε ποιο όροφο βρίσκεται ο θάλαμος κάθε φορά που αυτός σταματά.

