

# Projekt 4: Mechanická kalkulačka

## Zadanie

V tomto projekte sa nezaobídete bez premenných. Pripomíname, že nové premenné môžete vytvoriť z menu Edit - Define Variables.

- tento raz nepotrebuje mobilného robota, vystačí s jednou NXT kockou s jedným, príp. dvomi dotykovými senzormi (namiesto nich môžete použiť aj gumové tlačidlá)
- zostrojte jednoduchú kalkulačku:
  - kocka si vypýta prvé číslo
  - počet stlačení senzora určí prvé číslo, koniec zadávania čísla môžete potvrdiť druhým senzorom
  - kocka si vypýta operáciu:
  - počet stlačení senzora určí operáciu (1-plus,2-mínus,3-krát,4-deleno,5-odmocnina), koniec zadávania operácie môžete potvrdiť druhým senzorom
  - kocka si vypýta druhé číslo (ak treba)
  - počet stlačení senzora určí druhé číslo, koniec zadávania čísla môžete potvrdiť druhým senzorom
  - kocka vypíše na obrazovku text operácie a výsledok, napr. " $3 + 5 = 8$ "

## Didaktický cieľ

- pochopiť alebo precvičiť použitie premenných, matematických operácií, bloku na konverziu čísla na text, zobrazovacieho bloku a dotykového senzora alebo tlačidiel NXT
- porozumieť činnosti podmienok, cyklov a ukončovacích podmienok cyklov
- pochopiť princíp vstupov a výstupov programu

## Odporúčania

- Nesnažte sa napísať celý program na jeden raz, testujte po menších krokoch
- Vytvárajte si vlastné bloky, ktoré použijete v programe na viacerých miestach

## Prílohy:

- Program (kalkulacka.zip)

## Riešenie



