

# 1. Lego-Mindstorms-Übung mit BricxCC

Unter <http://uzwr.de/modellierungstage> gibt es einen Downloadbereich, wo Materialien zu finden sind.

## 1 Programmierübung:

Mit dem Mindstorms-Block soll ein Motor gesteuert werden. Wird an dem Block die linke Pfeiltaste gedrückt, so soll der Motor sich in eine Richtung drehen. Wenn die andere Pfeiltaste gedrückt wird, dann soll der Motor sich in die andere Richtung drehen. Wenn keine Taste gedrückt wird, dann soll der Motor sich nicht drehen.

Schreibe ein Programm, welches diese Aufgabe realisiert.

*Hinweis: hierbei ist die Funktion `ButtonPressed()` hilfreich.*

## 2 Modellentwicklung

Im Folgenden soll ein Legomodell gebaut und programmiert werden, welches folgende Aufgabe löst:

Ein Kickerball soll möglichst genau in einen Zielbereich befördert werden. Dabei sind einige Regeln einzuhalten:

- Das Legomodell darf die „Abschusslinie“ nicht überschreiten
- Der Kickerball muss elektronisch durch das Legomodell selbst in Bewegung versetzt werden.

