

ការប្រកួតប្រជែងស្វែង By Smart

ការសរសេរកូដក្នុងកម្មវិធី Sphero Edu ដើម្បីឱ្យ Sphero Mini

ផ្លាស់ទីរាងចតុកោណកែង

យុវតី លុន ដាលីន និងយុវតី ហេង ស្រីពីន

ឈ្មោះវិទ្យាល័យ សោមធំ

មកពីខេត្តរតនគិរី

ប្រភេទប្រធានវិញ្ញាសា: បច្ចេកវិទ្យា & រ៉ូបូតិច

ប្រភេទក្រុមប្រកួត ក្រុមយុវជនវ័យជំទង់ ៖ ថ្នាក់ទី៧ ដល់៩ (Junior)

ក្រុមយុវជនទូទៅ ៖ ថ្នាក់ទី១០ ដល់១២ (Senior)

សេចក្តីសង្ខេបអំពីគម្រោង

គោលបំណងនៃគម្រោង ចង់បង្ហាញពី ការប្រើប្រាស់ បំណិនគណិតវិទ្យា ក្នុងការសរសេរកូដ នៃកម្មវិធី Sphero Edu ដើម្បីបញ្ជា Sphero Mini ឱ្យផ្លាស់ទី ទៅតាមខ្សែកម្រិតដែលយើងបានសរសេរទុក។ សម្ភារៈរួមមាន Smart Phone(តម្លើងកម្មវិធី Sphero Edu) និង Sphero Mini។ យើងបានមើលតាម Youtube និងប្រព័ន្ធរបស់សាយជាច្រើន ដើម្បីស្វែងយល់ពីដំណើរការ ហើយបានពិភាក្សាជាមួយលោកគ្រូដឹកនាំ។ យើងបានប្រើ Smart Phone ដើម្បី download កម្មវិធី Sphero Edu (ចូលក្នុង Google PlayStore សម្រាប់ Android និង AppStore សម្រាប់ IOS) ។ រួចដាក់ Sphero Mini នៅក្បែរ SmartPhone បន្ទាប់មកទៀតយើងបើកកម្មវិធី Sphero Edu ជាមួយ Gmail Account ទាញខ្សែកម្រិតពី Block Codes នៅផ្នែកខាងក្រោមនៃផ្ទាំងកម្មវិធី (ក្នុងគម្រោងនេះយើងប្រើ Block Codes *Movements* និង *Controls*) ដូចបង្ហាញក្នុងរូបខាងក្រោម ។ តមកទៀតយើងត្រូវកំណត់គោលដៅ (Aim) Sphero Mini ពេលនោះ វានឹងឱ្យភ្ជាប់ Bluetooth រវាង Smart Phone និង Sphero Mini ។ ពេលភ្ជាប់ Bluetooth រួច យើងចុចប៊ូតុង Start នោះ Sphero Mini នឹងផ្លាស់ទី ទៅតាមអ្វីដែលយើងបានសរសេរកូដទុក ។ យើងបានចាប់ផ្តើមបង្កើតគម្រោងនេះ តាំងពីចុងខែតុលា ដោយចាប់ផ្តើម សរសេរកូដឱ្យ Sphero Mini ផ្លាស់ទីជាមុនជាត្រីកោណ និងចុងក្រោយរាងចតុកោណកែងនេះតែម្តង ។ យើងអាចសន្និដ្ឋានបានថា ការសរសេរកូដ បានត្រឹមត្រូវ ដោយផ្អែកលើបំណិនគណិតវិទ្យានោះ Sphero Mini នឹងផ្លាស់ទីទៅតាមខ្សែកម្រិត។ គម្រោងរបស់យើងគឺត្រូវទៅនឹងគោលបំណងនៃការស្រាវជ្រាវ។ វាផ្តល់អត្ថប្រយោជន៍ជាច្រើន សម្រាប់មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការបញ្ជារ៉ូបូត ដែលអាចជំនួសកម្លាំងមនុស្សបានចំណេញពេលវេលា រហ័ស និងមិនប៉ះពាល់ដល់បរិស្ថាន ។

