



Informatik Projekt – Lego Roboter

Aufgabenstellung

- Lesen Sie das Buch Künstliche Wesen von Valentin Braitenberg sorgfältig durch.
- Konstruieren Sie mit Lego einen Roboter, der die im obigen Buch beschriebenen Verhalten ausführen kann.
- Erstellen Sie eine graphische Simulation des Roboters mit Schwerpunkt auf didaktischen Aspekten.
- Der Roboter und die Simulation müssen dieselben Java-Funktionen verwenden.
- Der Roboter besteht aus 2 Lichtsensoren und 2 Motoren. Die Eingangssignale der beiden Motoren sind eine Funktion der Ausgangssignale der Sensoren.
- Die Programmierung erfolgt mit Java.