

# nxt robot test

---

**Christoffer Jansson**

**2014-09-03**

**chrjanss@kth.se**

II1310 Introduktionskurs i datateknik

## Sammanfattning

Nxt robot testas. Som en introduktion till programmering. Ändringar i given kod görs för att den ska klara av att följa den svarta tejpen.

## Innehållsförteckning

<a href="#">Sammanfattning.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">1. Inledning .....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">1.1 Bakgrund.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">1.2 Syfte och målsättning.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">2. Genomförande.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">3. Resultat.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">4. Analys.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">5. Diskussion.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Referenser.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Bilagor.....</a>	<a href="#">4</a>

## 1. Inledning

Med hjälp av en lego nxt robot så introducerades programmering.

### 1.1 Bakgrund

Programmering är ett användbart verktyg för att lösa problem.

### 1.2 Syfte och målsättning

Syftet med laborationen var att introduceras oss till programmering och visa hur den kan användas.

## 2. Genomförande

laborationen inledes med att försöka koppla nxt roboten till datorn. Då datorn inte kände av roboten testades att installera om drivrutinerna. Sedan provades en annan dator till slut byttes sladden. Sedan använde användes parprogrammeringen för att rätta felen i koden. Roboten testades genom att ställa på den svarta tejpens och köra programmet. Några mer ändringar gjordes i koden. Roboten testas igen.

### 3. Resultat

Robot körde längs den svarta tejpen och skrev ut våra namn när den körde in i vägen.

rad	Gamla kod	Ny kod
2	80	30
3	100	50
34	Int	String
35	1	Christoffer
36	2	Timmy
42		//
46	(LCD_LINE2 - (8*i-16))	(LCD_LINE2 - (i))
65		//
76	IN_1	IN_3
92	Speedslow	Speedfast
100	Speedfast	Speedslow
115		//

### 4. Analys

Laborationen gick bra då jag tidigare har programmerat. void dance() låg bakom robotens dansande.

### 5. Diskussion

Syftet med laborationen va att introducera ås till programmering.

Vilket gjorde att det var väldigt grundläggande och enkelt då jag hade tidigare programmerings kunskaper. Vi läste igenom koden sedan kommenterades all uppenbart onödiga funktioner bort. Ett versions hanterings program skulle ha kunnat se all ändringar i koden mycket snabbare och är bra att använda av andra anledningar.

### Referenser

Programming LEGO NXT Robots using NXC.pdf

## Bilagor

---

[KTH](#) / [SOCIAL](#) / [DAGBOK](#) / JAG ÄNDRADE KOD.

**Egen anteckning**

| 28 augusti 15:20

Korrigera inlägg

Mer ▾

jag ändrade kod.