



OHJELMAN DOKUMENTOINTI

Eteen voi tulla tilanne jossa ohjelman esittely sähköisessä muodossa tietokoneen tai tabletin näytöltä ei ole mahdollista. Käsillä olevista ohjelmointityökaluista EV3-G tukee ohjelman tulostamista. Muiden osalta on tyytyminen kuvakaappauksiin.



EV3-G



EV3 Classroom



Spike Scratch



Spike Python

TEHTÄVÄ

OHJELMAN DOKUMENTOINTI

Valitse esiteltävä ohjelma, mikä tahansa.

- Opettele selittämään koodisi selkeästi:
 - Onko ohjelmalla jokin tietty rakenne ja miksi?
 - Mistä ominaisuuksista olet ylpeä?
 - Kaikki ohjelman mielenkiintoiset ideat.
 - Käytetäänkö ohjelmassa My Blocks:ia, Master-ohjelmaa tai vastaavia toimintoja?
 - Muuttuiko ohjelma paljon ajan myötä?
 - Onko ohjelman kehitystyöstä ja muutoksista pidetty kirjaa?



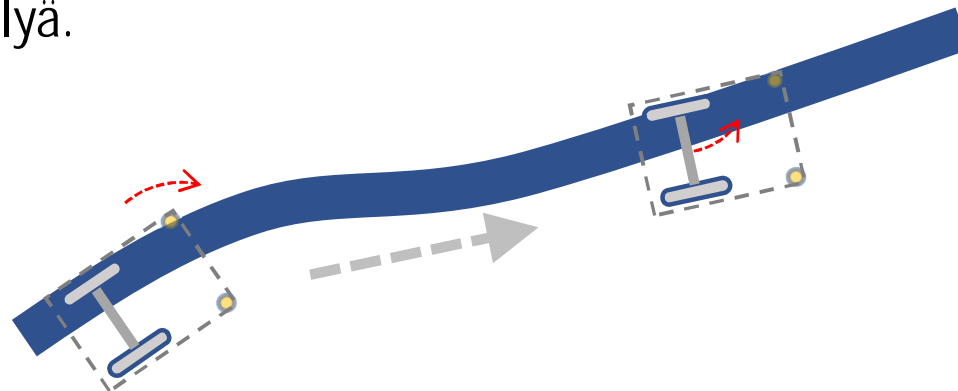
TEHTÄVÄ

OHJELMAN DOKUMENTOINTI

Varaudu kertomaan ja keskustelemaan:

- Mitä robotti tekee, missä järjestyksessä ja miten.
- Kuinka robotin antureita ja moottoreita hyödynnetään?
- Suunnitteluprosessista, siitä miten tähän lopputulokseen päästiin (tekijät, strategia ja innovaatio)?
- Avautuuko ulkopuoliselle helposti mitä jokin ohjelman komento oikeasti tekee? Onko ohjelmaa kommentoitu riittävästi?
- Miten varmatoimisuus ja helppokäyttöisyys on huomioitu robottia ohjelmoitaessa?

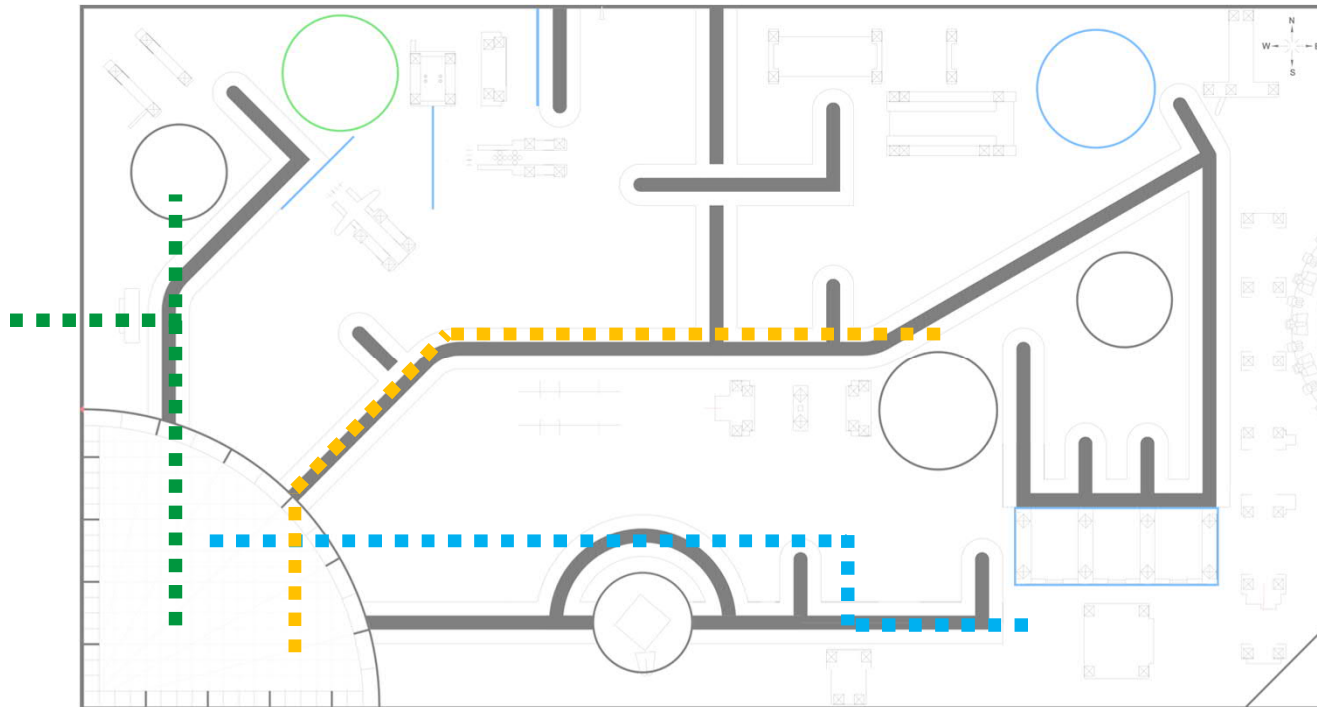
Ennalta laaditut havainnekuvat helpottavat ja sujuvoittavat ohjelman toiminnan esittelyä.

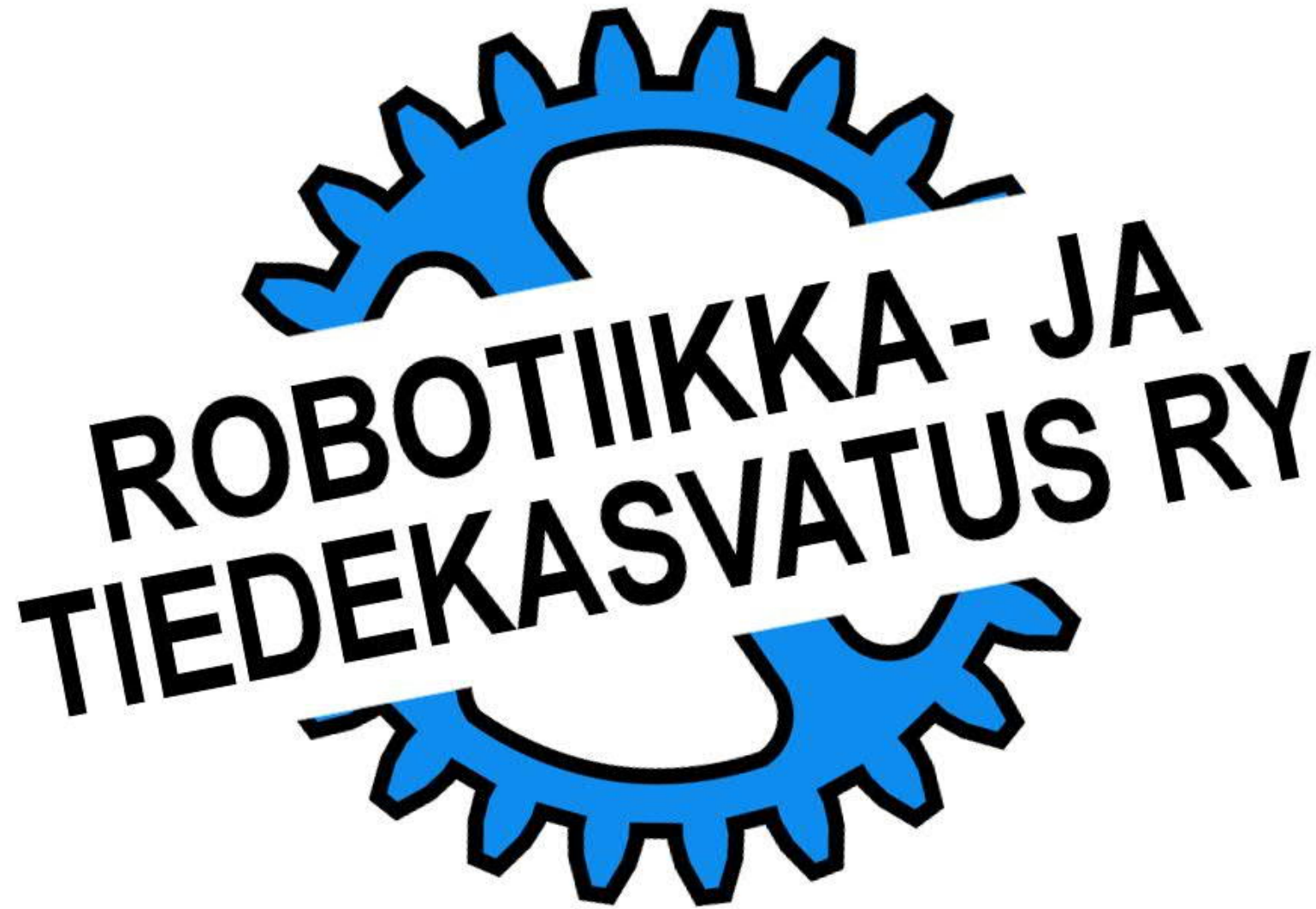


TEHTÄVÄ

OHJELMAN DOKUMENTOINTI

Jos robotin on tarkoitus kulkea ennalta suunniteltua reittiä /reittejä, on tästäkin hyvä laatia havainnekuva.





**ROBOTIIKKA- JA
TIEDEKASVATUS RY**