

Οδηγίες για πειραματισμό με την μικροεφαρμογή AR

Θέση, x

Αρχικά, θα πρέπει η κάμερα να «δει» το αντικείμενο σας.

Όταν η κάμερα «χάνει» το αντικείμενο από το πεδίο της σας ειδοποιεί με το μήνυμα **«Ο στόχος έχει χαθεί!»**.

Μόλις η κάμερα «δει» το αντικείμενο σας, βλέπετε ότι αυτό μπορεί να κινείται πάνω σε μία ευθεία αναφοράς μεταξύ των θέσεων $x=-10\text{cm}$ και $x=+10\text{cm}$. Προσανατολίστε τη συσκευή οριζόντια για να χωράει όλη η ευθεία αναφοράς.

Η εφαρμογή σας ενημερώνει με μήνυμα μέσα σε πλαίσιο πάνω αριστερά για την θέση στην οποία βρίσκεται το αντικείμενο κάθε στιγμή, πάνω στην ευθεία αναφοράς: **«η θέση σου τώρα: $x_0 = \dots \text{cm}$ »**.

Πιέστε το κουμπί **play** (πορτοκαλί κουμπί πάνω αριστερά) και μετακινήστε το αντικείμενο στη θέση που σας υποδεικνύεται μέσα στο κόκκινο πλαίσιο: **«Πήγαινε στη θέση $x = \dots \text{cm}$ »**.

Μετά από κάθε επιτυχημένη προσπάθεια αυξάνεται ο αριθμός των επιτυχιών πάνω δεξιά στην οθόνη: <<Επιτυχίες: ♥>> και εμφανίζεται μια κόκκινη καρδούλα πάνω στο αντικείμενό σας, μέχρι να ξαναπατήσετε το κουμπί **«play»** για νέα προσπάθεια.

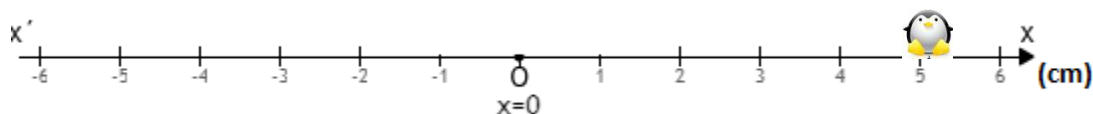
1. Προσπαθήστε να κάνετε **δέκα (10) επιτυχίες**.

2. Πώς σχεδιάζουμε το βελάκι της θέσης του αντικειμένου πάνω στην ευθεία αναφοράς, δηλαδή ποια είναι η αρχή του και ποιο είναι το τέλος του;

.....
.....
.....
.....

3. Σχεδιάστε στο παρακάτω σχήμα τη Θέση του πιγκουΐνου, όταν αυτό βρίσκεται:

A) στο $x = 5 \text{ cm}$



B) στο $x = -4 \text{ cm}$

