

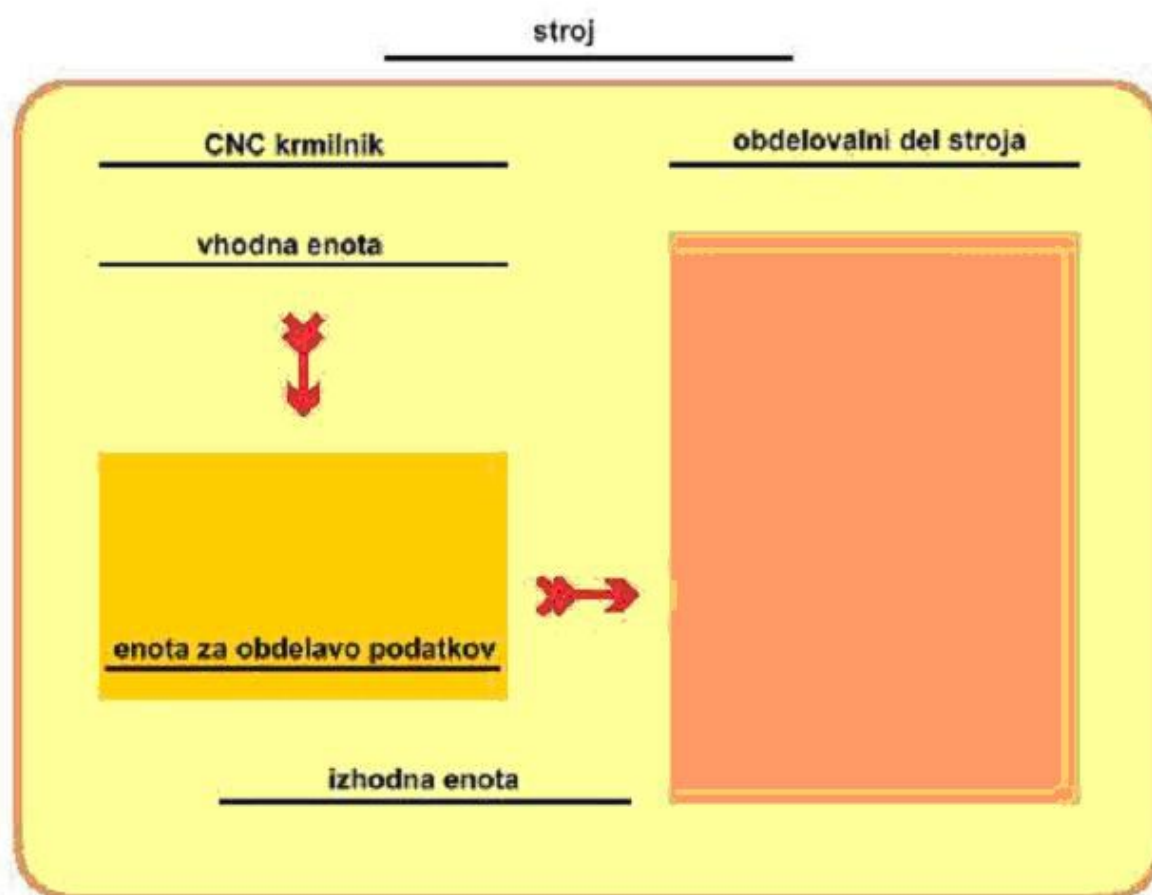
# Računalniško krmiljenje

Predvideni čas za obravnavo teme je 2 uri. Učbenik in Delovni zvezek sta zasnovana tako, da eno uro porabimo v učilnici za "razgovor" o računalniško vodenih strojih, sklopih, ki sestavljajo tak stroj... V tej uri tudi pripravimo učence za ekskurzijo. V konkretnem primeru so si učenci ogledali izdelavo igre Mlinček na CNC rezkarju. Igro, stroj in funkcijo programa (gibanje po treh oseh, funkcijo revolverskih glav in krmilnega dela stroja) so analizirali v učilnici.

Po ekskurziji so odgovorili na vprašanja v delovnem zvezku.

V učilnici lahko uporabite primer računalniško vodene naprave, denimo računalniško vodeni rezalnik stiropora (Filo Cut), ki ga imajo tudi na fotografiji v učbeniku.

Primer.izpolnjene.sHEME



Več o krmiljenju lahko spoznajo pri izbirnih predmetih, zato bi jih morali seznaniti z vsebinami predmetov robotika v tehniki in elektronika z robotiko.