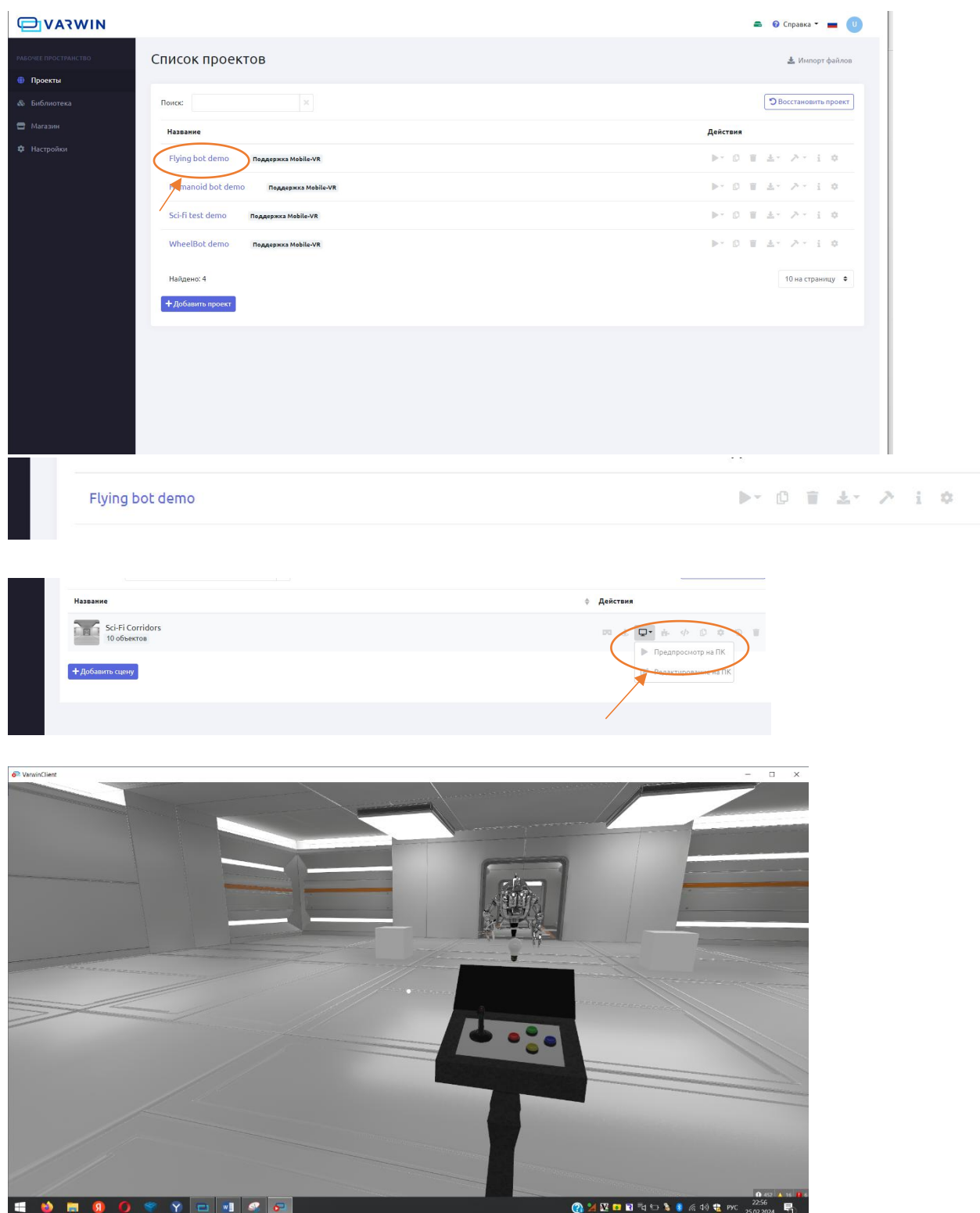


Занятие 7. Управление объектом при помощи джойстика и кнопок

Откроем проект **Flying bot demo** в режиме предпросмотра на ПК.

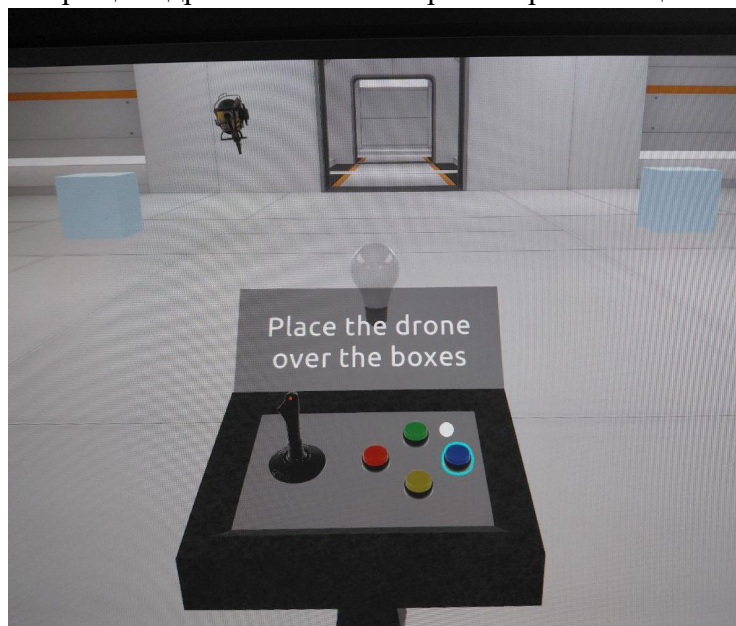


Посмотрите, какие возможности для управления дроном есть в этом проекте?

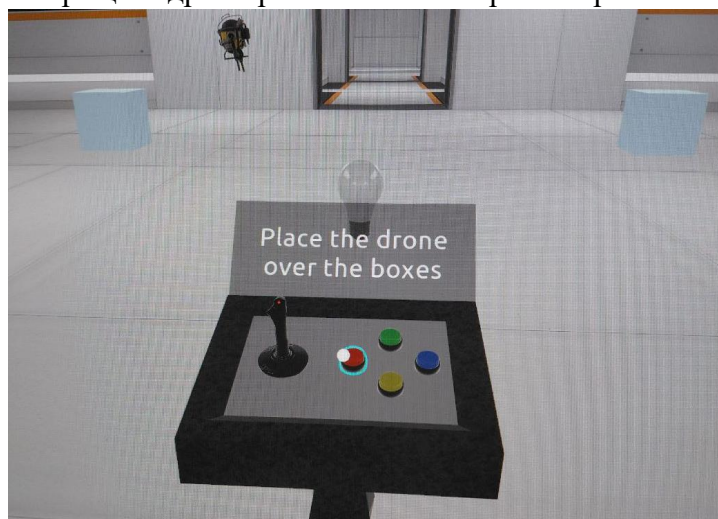
Потренируйтесь управлять дроном при помощи джойстика и кнопок.

Задания для примера.

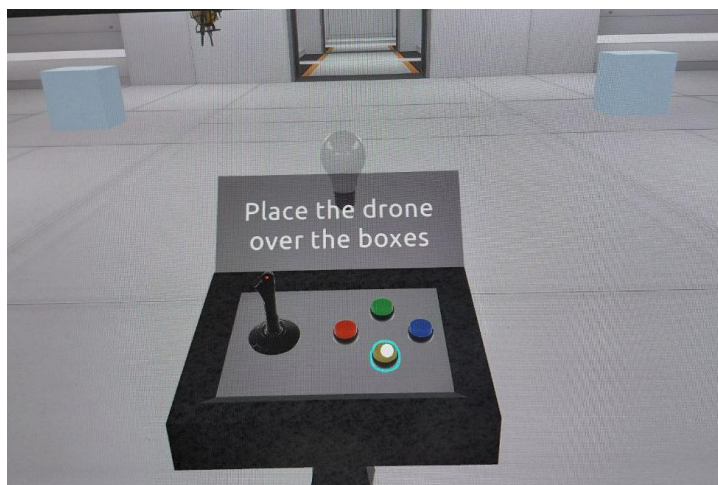
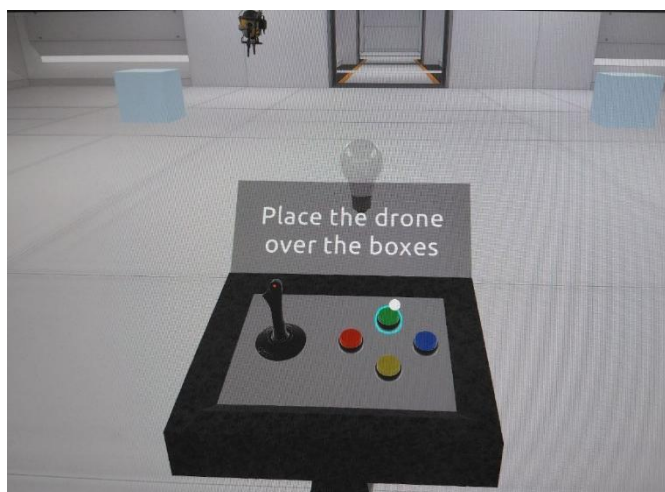
1. Повращать дрон по часовой стрелке при помощи синей кнопки.



2. Повращать дрон против часовой стрелки при помощи красной кнопки.



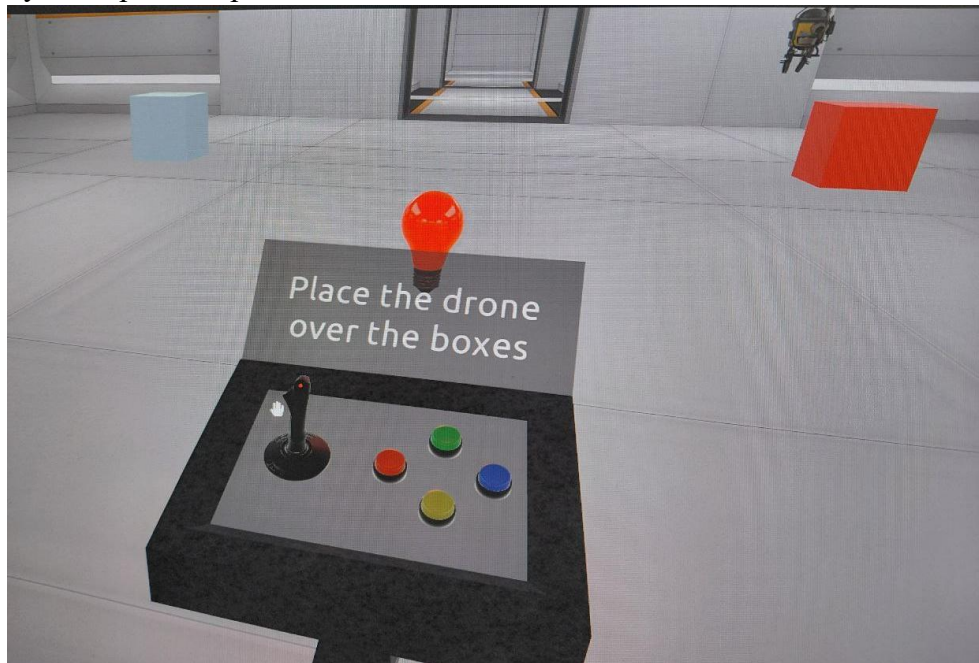
3. Поднять дрон вверх и опустить его вниз при помощи зеленой и желтой кнопок.



При управлении джойстиком дрон может перемещаться. Когда дрон залетает за левый куб, лампочка включается зеленым цветом, и, куб подсвечивается зеленым.

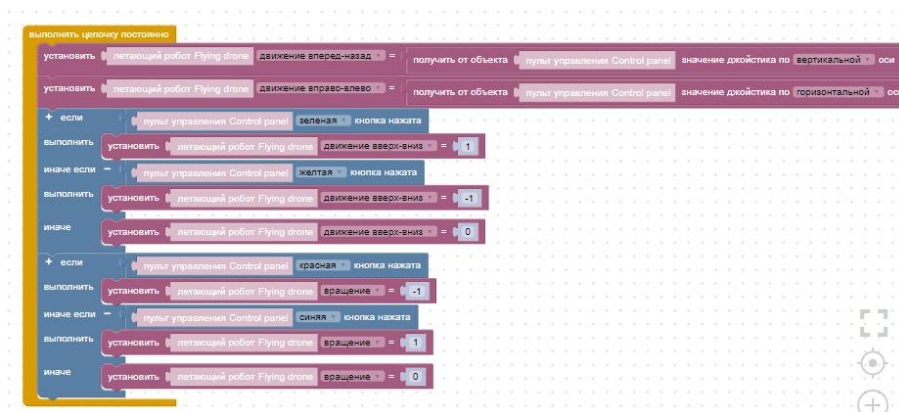


Когда дрон залетает за правый куб, лампочка подсвечивается красным цветом, и, куб загорается красным.

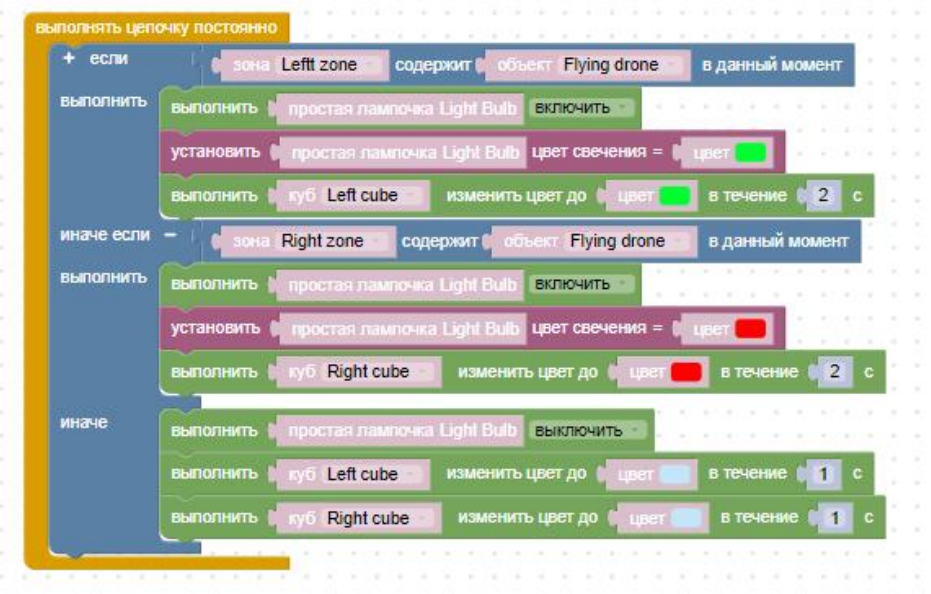


4. Потренируйтесь управлять дроном при помощи джойстика и кнопок.

Посмотрим на логику проекта. Здесь показана логика управления дроном при помощи джойстика и кнопок.



Теперь посмотрим на логику при нахождении дрона в правой и левой зоне.



Здесь прописана логика включения лампочки. При попадании дрона в левую зону за кубом, лампочка включается зеленым цветом. При попадании в правую зону за кубом, лампочка загорается красным цветом. Посмотрите, какие возможности вы еще нашли.