

Roboten Elis

Vi som skapat Elis är : Emil, Jonathan, Sara, Elias &
Zeke
6C

Den övergripande idéen om Elis är att :

- Hjäpla till med de praktiska arbeterna inom äldrevård
- Roboten städar, lagar mat och hjälper till med praktiska arbeten på äldreboende så att personalen kan fokusera på det sociala

Målgrupp :

Roboten riktar sig åt pensionärer på äldreboende.

Behoven inom äldrevård är att de som bor där behöver mer social personal som pratar och umgås mer med pensionärerna som bor där.

Design

Våran robot har bandhjul av gummi och trä, roboten är i mesta del av trä. Elis är bra på att diska, städa och dess rullande ben gör det lätt för den att glida fram.

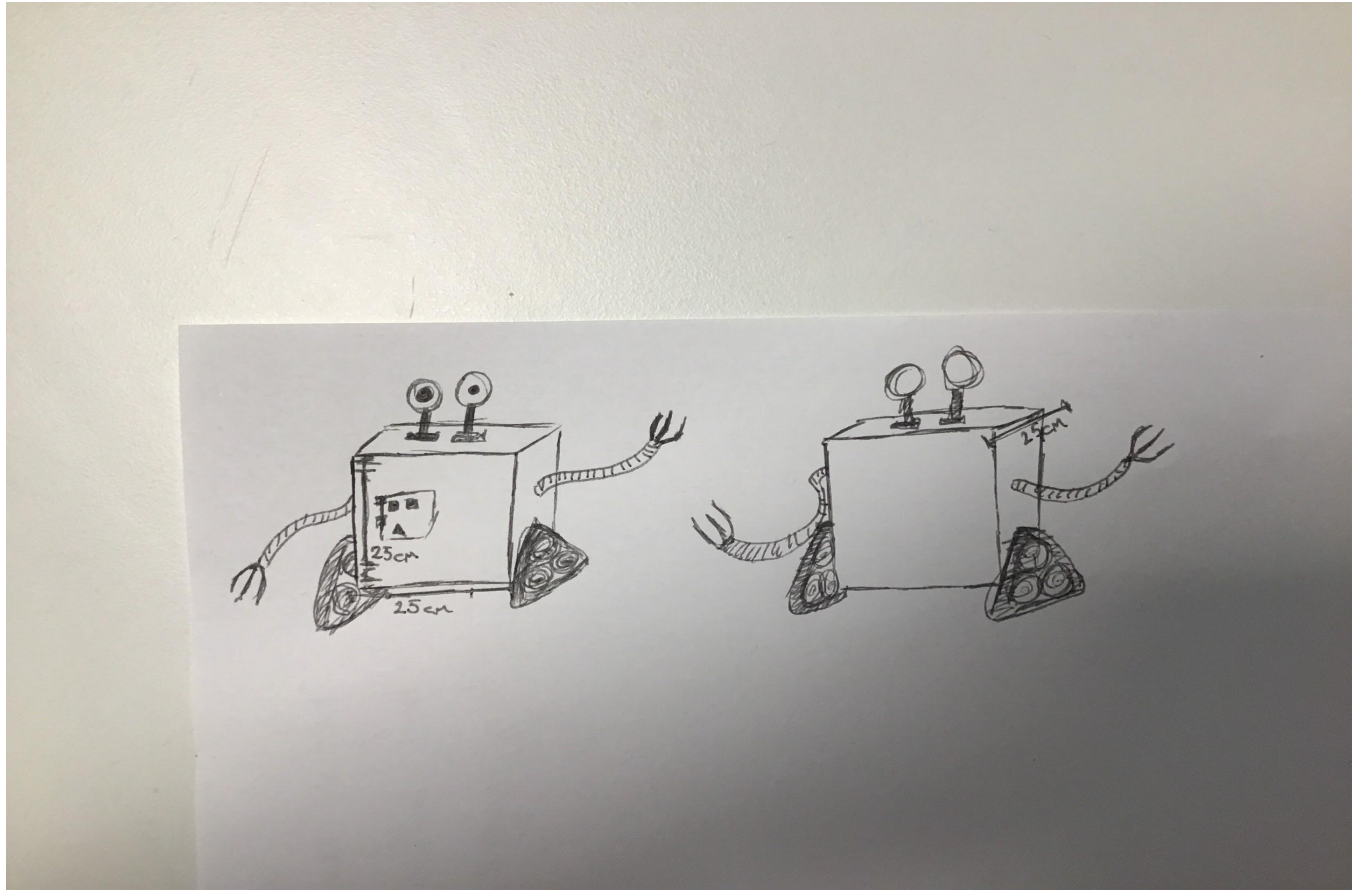
Tekniska lösningar

Roboten Elis rör sig med hjälp av sina bandhjul, Elis startas av en knapp och laddas med USB sladd.

Hot och möjligheter

Vår robot kommer lösa problem som depression och psykisk ohälsa på ålderdomshem.

Nackdelar med vår robot är att den jobbar i kök och om någonting går fel kan roboten skada sig själv eller andra.



Skisser

Flödesschema

The image shows the Scratch code editor interface. The left sidebar contains the 'Code' tab with a 'Motion' category selected. The main workspace displays a script starting with 'when green flag clicked', followed by 'point in direction 140', a 'forever' loop containing 'turn 40 degrees', 'wait 1 seconds', 'turn 40 degrees', and 'wait 1 seconds'. The right panel shows a character (a stick figure) on a stage with a red tomato and a knife. The character's position is set to x: -100, y: 59, and its direction is 140. The bottom right panel shows the 'Sprite' panel with 'Sprite3' selected, and the 'Stage' panel with 'Backdrops 1'.

Code:

```
when green flag clicked
  point in direction 140
  forever loop
    turn 40 degrees
    wait 1 seconds
    turn 40 degrees
    wait 1 seconds
```

Character Properties:

- Sprite: Sprite3
- x: -100
- y: 59
- Size: 100
- Direction: 140

Stage Properties:

- Backdrops: 1

Loggbok

Lektion 1 : Vi jobbar med att skissa och såga ut delar i trä.

Lektion 2 : Vi jobbar med den tekniska rapporten.

Lektion 3 : Vi målar bitarna och sågar ut hjul.

Lektion 4 : Vi gör ögonen på modellen och skruvar fast luckan.

Lektion 5 : Vi skruvar ihop bitarna till en kub.

Lektion 6 : Vi jobbar med presentationen och fäster ögonen samt armar och hjul.

Lektion 7 : Vi spelar in film och sedan är vi färdiga!

Tack för att ni har
lyssnat på vår
presentation.

5000 IQ