

Fix Factory - LEGO® MINDSTORMS®

I etap edukacyjny / II etap edukacyjny

Fix Factory to aplikacja firmy Lego Mindstorms wprowadzająca użytkownika w świat programowania wizualnego, przystosowana na urządzenia z systemami Android, Windows, IOS, MAC. Producent zaleca wiek użytkownika od 8 do 99 lat.  Początkowe poziomy aplikacji zainteresują również dzieci młodsze 6 – 7 letnie, które na pewno poradzą sobie z rozwiązywaniem zadań. Aplikacja świetnie wpisuje się w gry, które rozwijają myślenie logiczne, inteligencję przestrzenną i umiejętności programowania ruchów robota. Aplikacja może być rozwinięciem analogowych zabaw w programowanie lub świetną inspiracją do zabaw, w których dziecko będzie wykonywał program robota.

Bohaterem gry jest oczywiście robot, który porusza się po fabryce NOGO w poszukiwaniu zestawów do zasilania aby umieścić je we właściwych miejscach. Zadaniem użytkownika jest zaprogramowanie ruchów robota tak, aby porzucane w fabryce akumulatory zostały umieszczone w wyznaczonych punktach. Robot może m.in. chodzić, obracać się, strzelać do celu, podnosić i opuszczać akumulatory. Programowanie odbywa się przy użyciu prostych i zrozumiałych komend obrazkowych.

Tak więc użytkownik z dostępnych komend wybiera właściwe i tworzy program dla robota, który doprowadzi go do celu. Aplikacja ma 24 poziomy o wzrastającym stopniu trudności. Każdy poziom podzielony jest na 6 zadań. Każde poprawnie wykonane zadanie jest bramą do zadania kolejnego. Poprawnie napisany program jest podsumowany informacją o: ilości prób podjętych przez uczestnika, ilości błędów, ilości ruchów robota i czasie wykonania zadania. Zadanie można powtórzyć lub przejść do kolejnego. Dzięki tym zestawieniom można podjąć próbę grywalizacji pomiędzy uczestnikami porównując ich wyniki.

Gra ma trafnie dobrane efekty dźwiękowe oraz ciekawą grafikę wprowadzającą nas w świat robotów. Gra jest bezpłatna i pozbawiona reklam. Użytkownik wspólnie z robotem przemierza zakamarki fabryki wkraczając na kolejne poziomy gry,  gdzie czekają na niego coraz to trudniejsze zadania programistyczne do rozwiązania.

W wakacje, podczas deszczowych dni była to ulubiona gra mojego pięcioletniego siostrzeńca, który szybko zrozumiał jej zasady i był w stanie przejść początkowe poziomy aplikacji. 

[Strona, z której można pobrać aplikację.](#)

lub za pomocą poniższego kodu QR:

