

Богомол



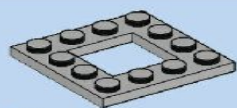
Открытая тема



Богомол - это насекомое-хищник. Питаются богомолы насекомыми, в редких случаях могут нападать на ящериц или птиц. Богомол – выдающийся мастер маскировки. Когда он сидит совершенно неподвижно, то сливается с растением, на котором устроился, и заметить его очень сложно.

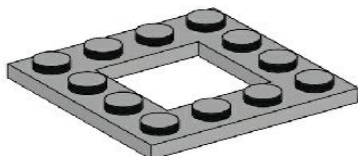


Внешний вид многих богомолов крайне замысловат, у некоторых из них весьма нарядная и эффектная окраска



1x

1

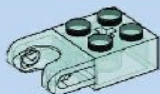
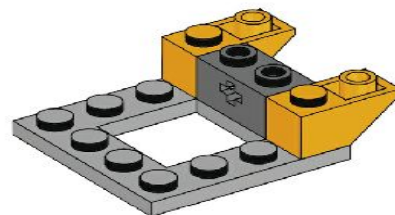


1x



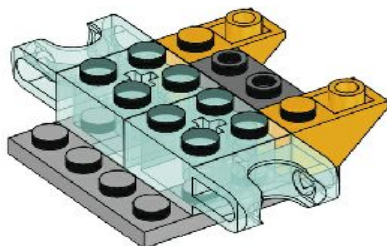
2x

2



2x

3

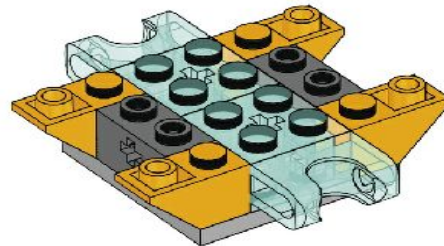


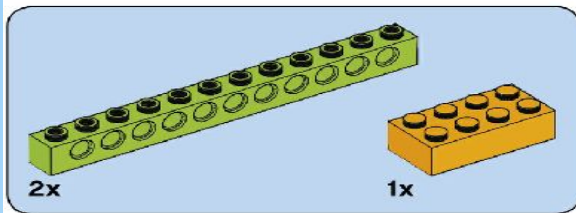
1x



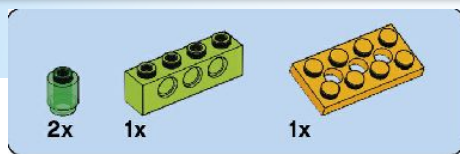
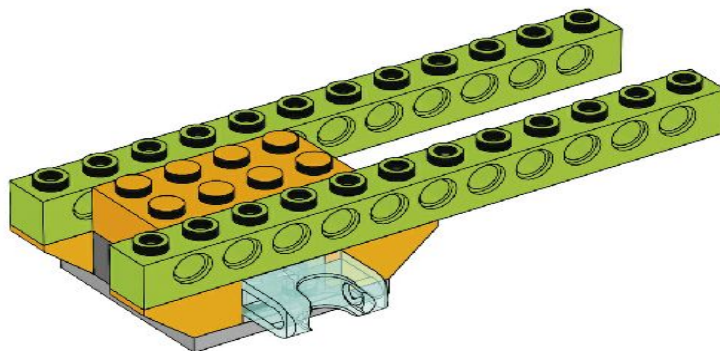
2x

4

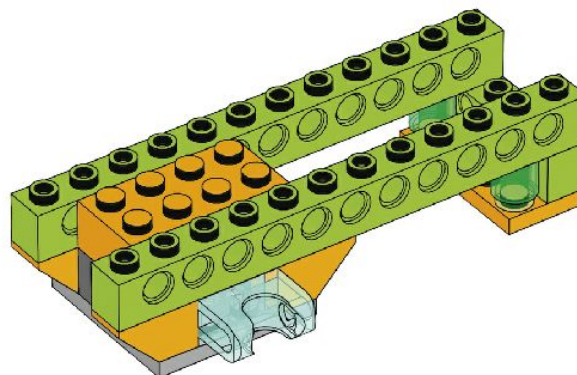
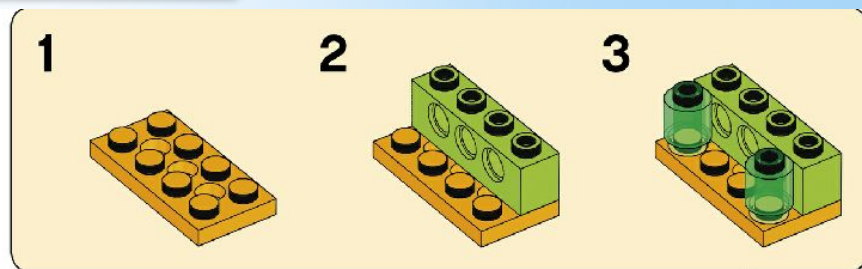


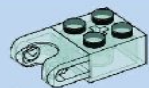


5



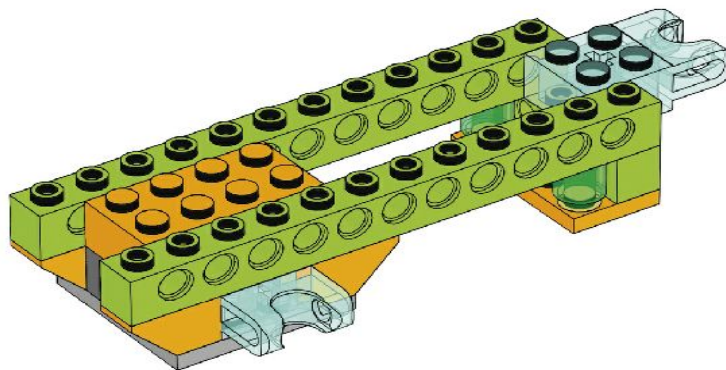
6



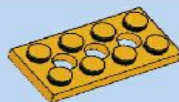


1x

7

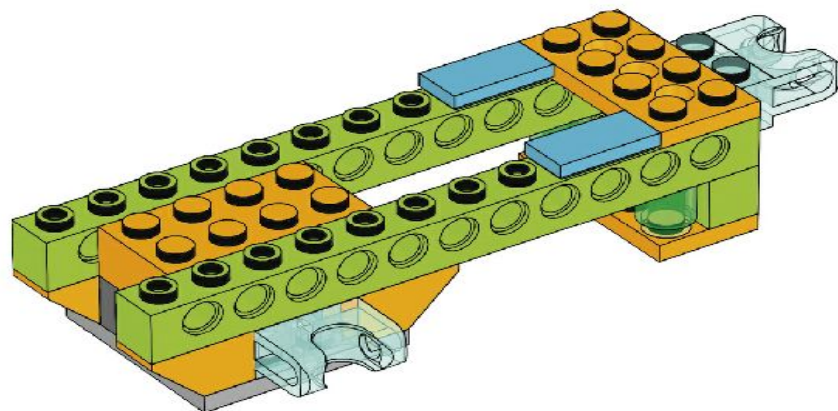


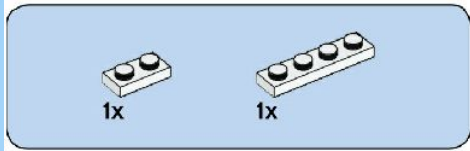
2x



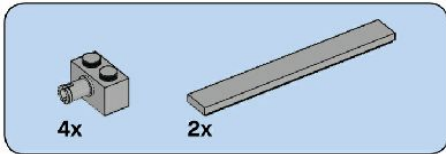
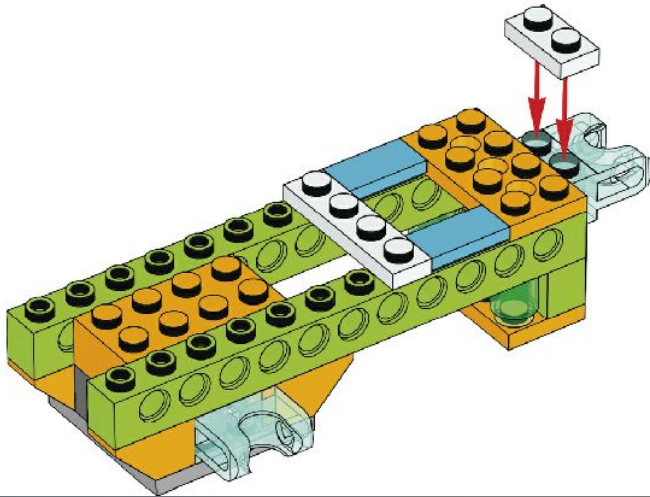
1x

8

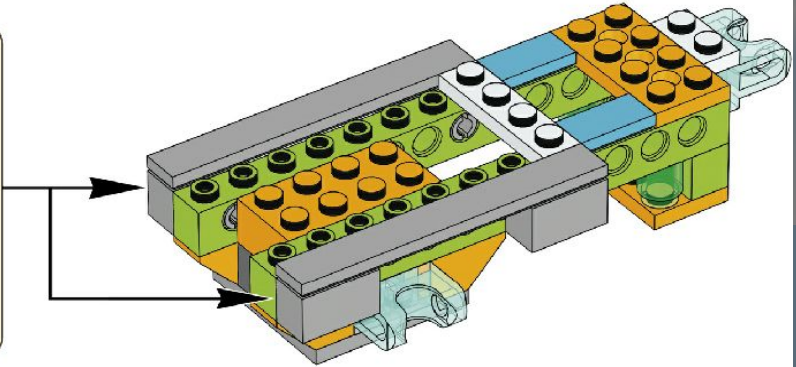
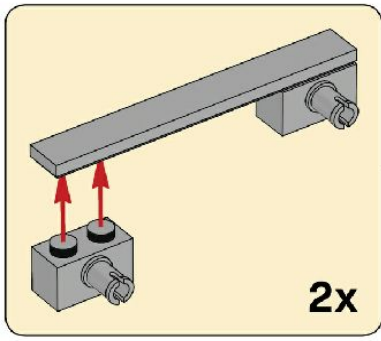




9

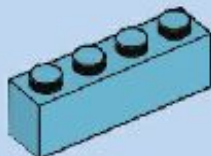


10



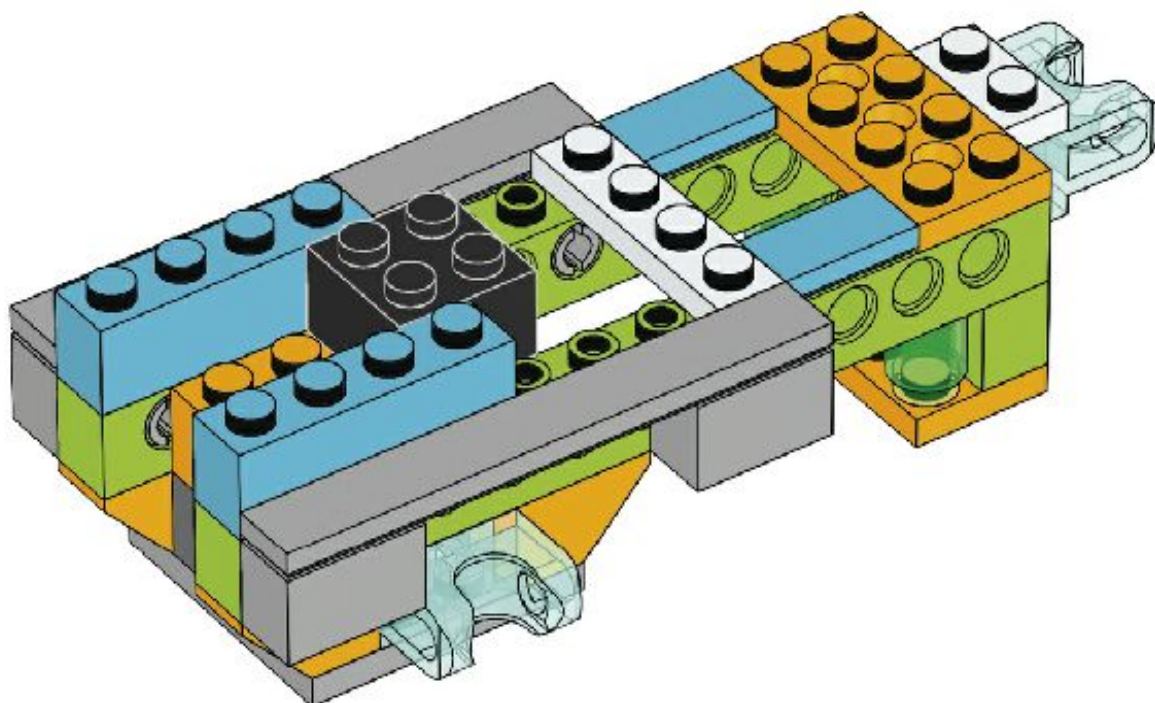


1x



2x

11



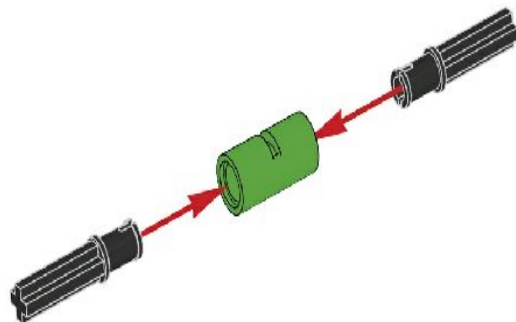


2x

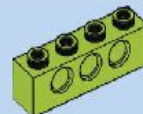


1x

12

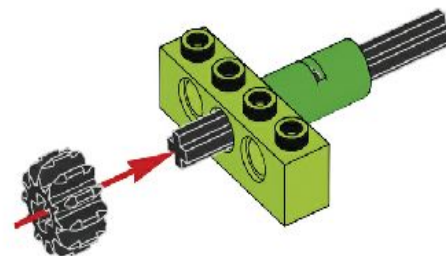


1x



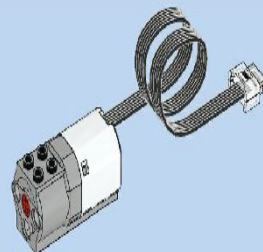
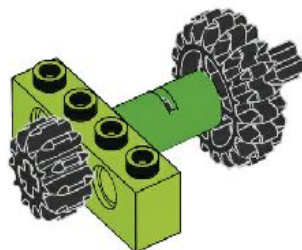
1x

13



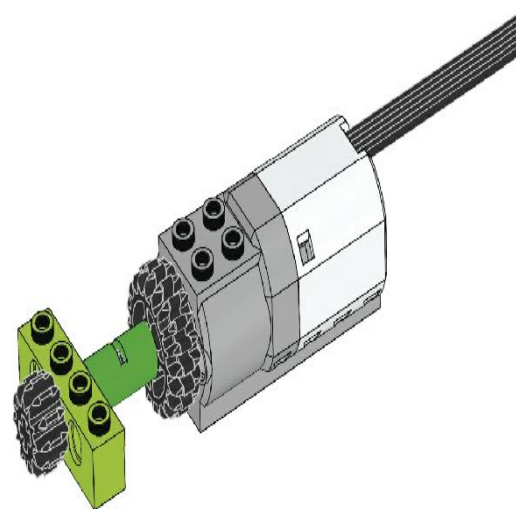
1x

14

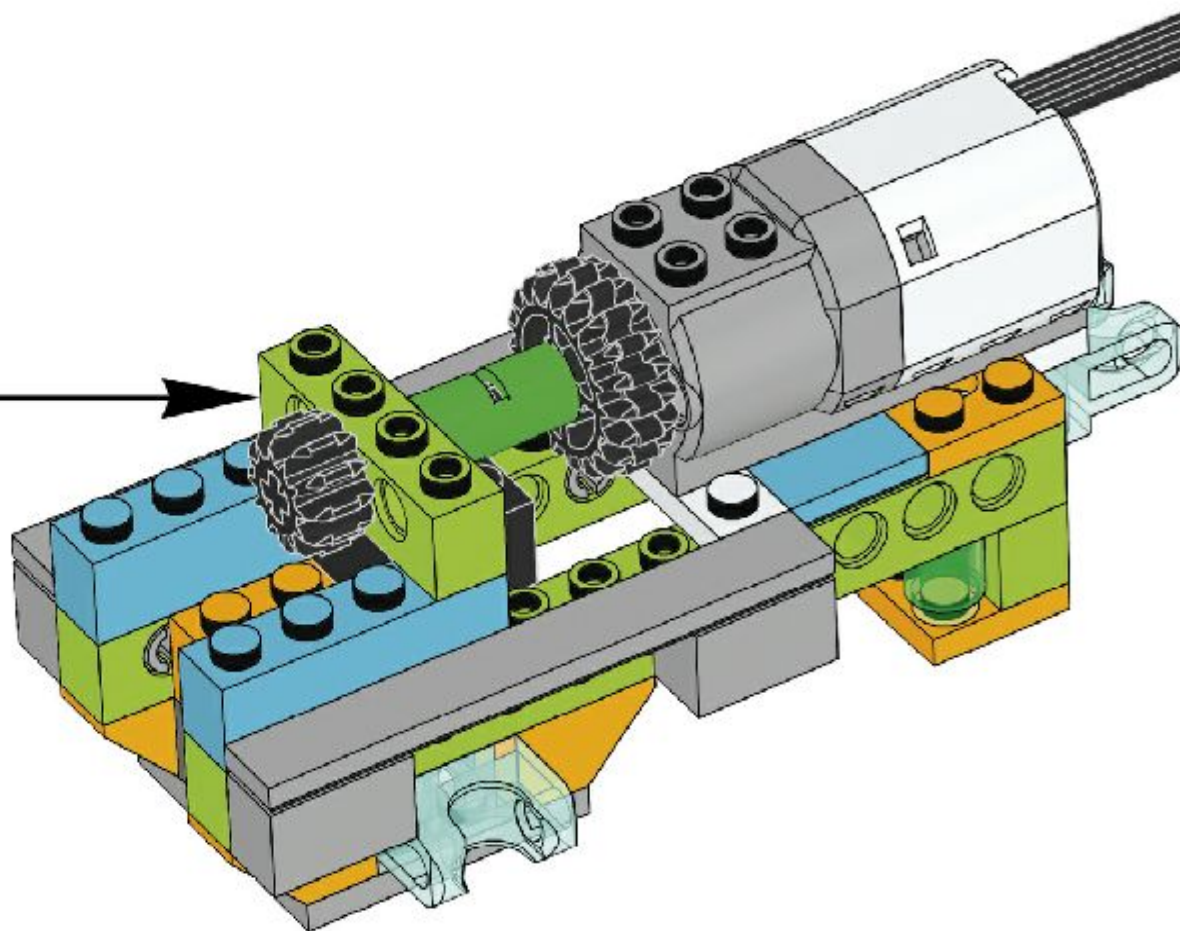


1x

15



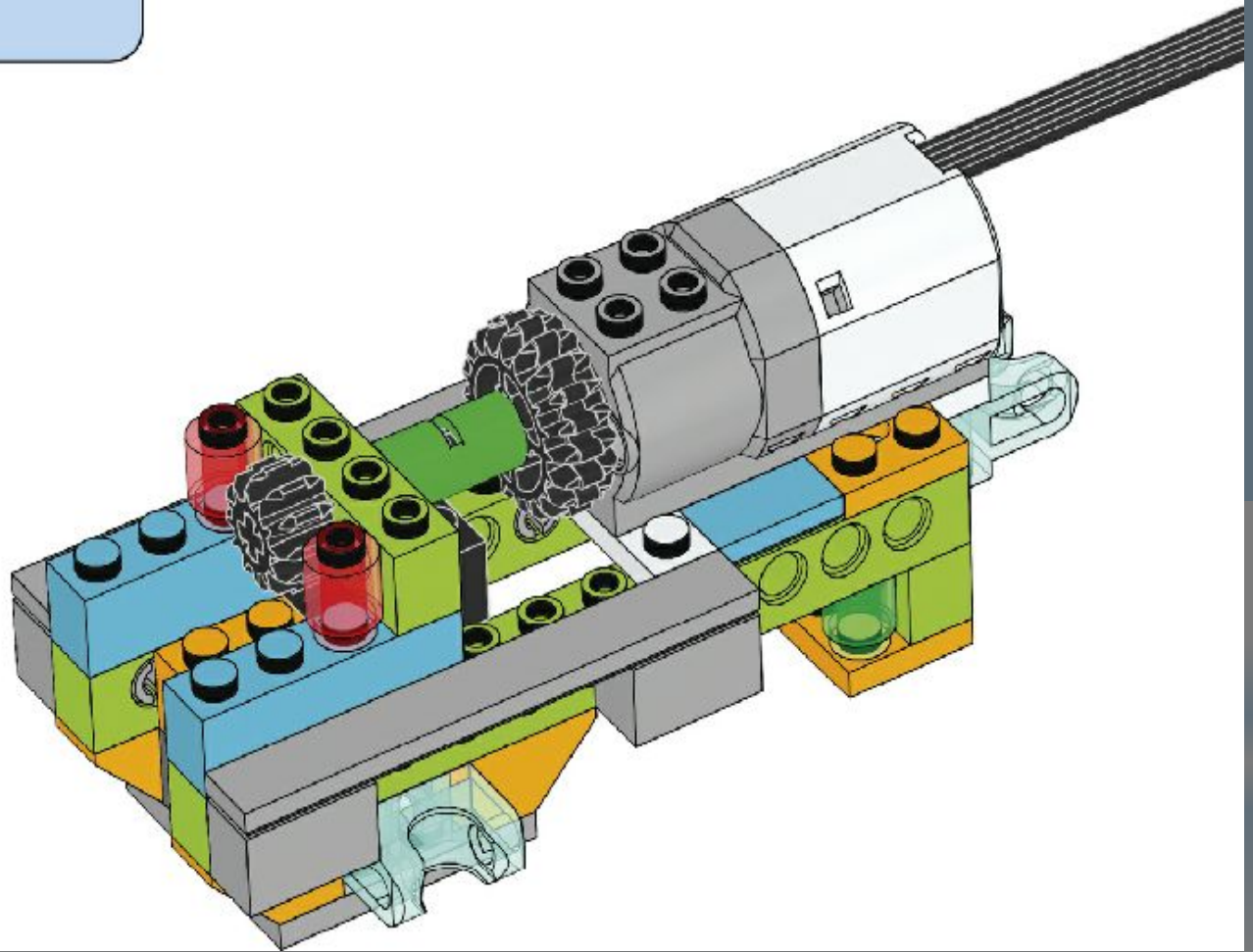
16





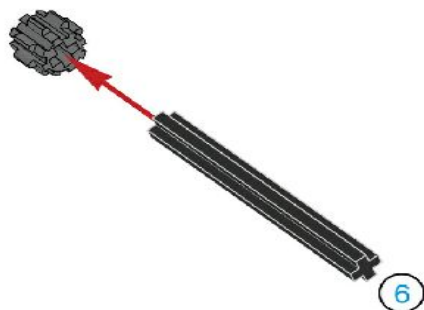
2x

17

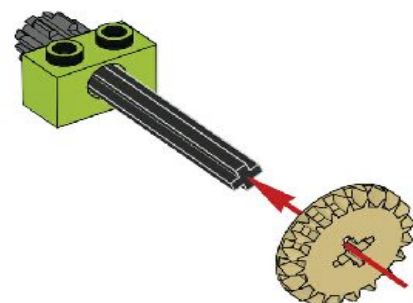




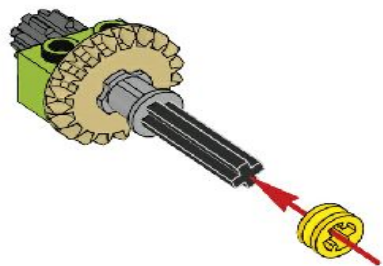
18



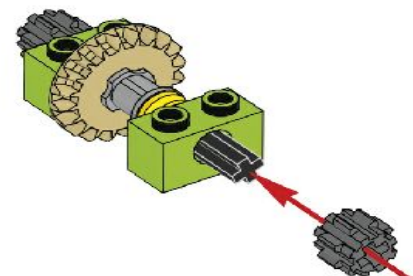
19



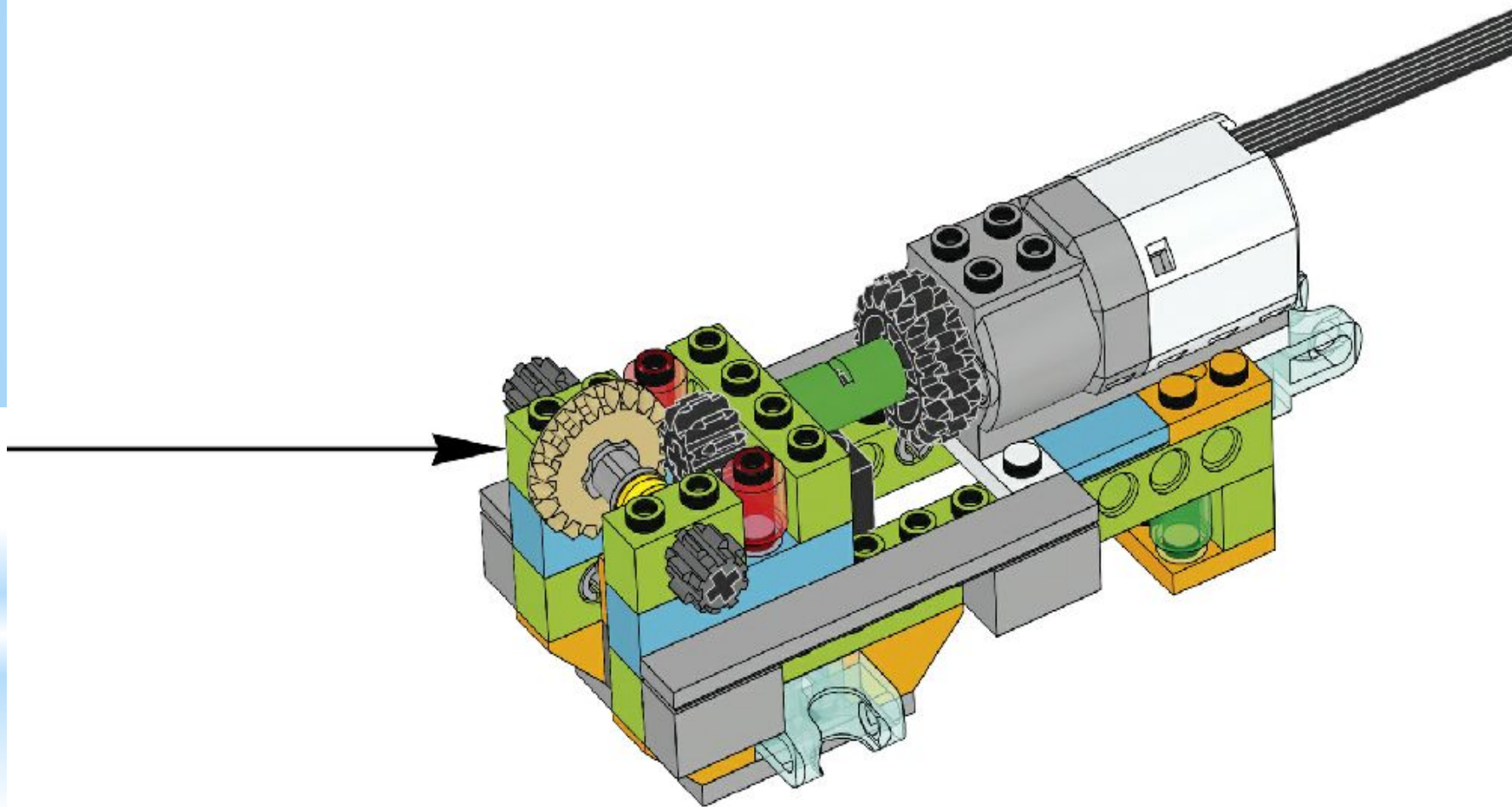
20



21



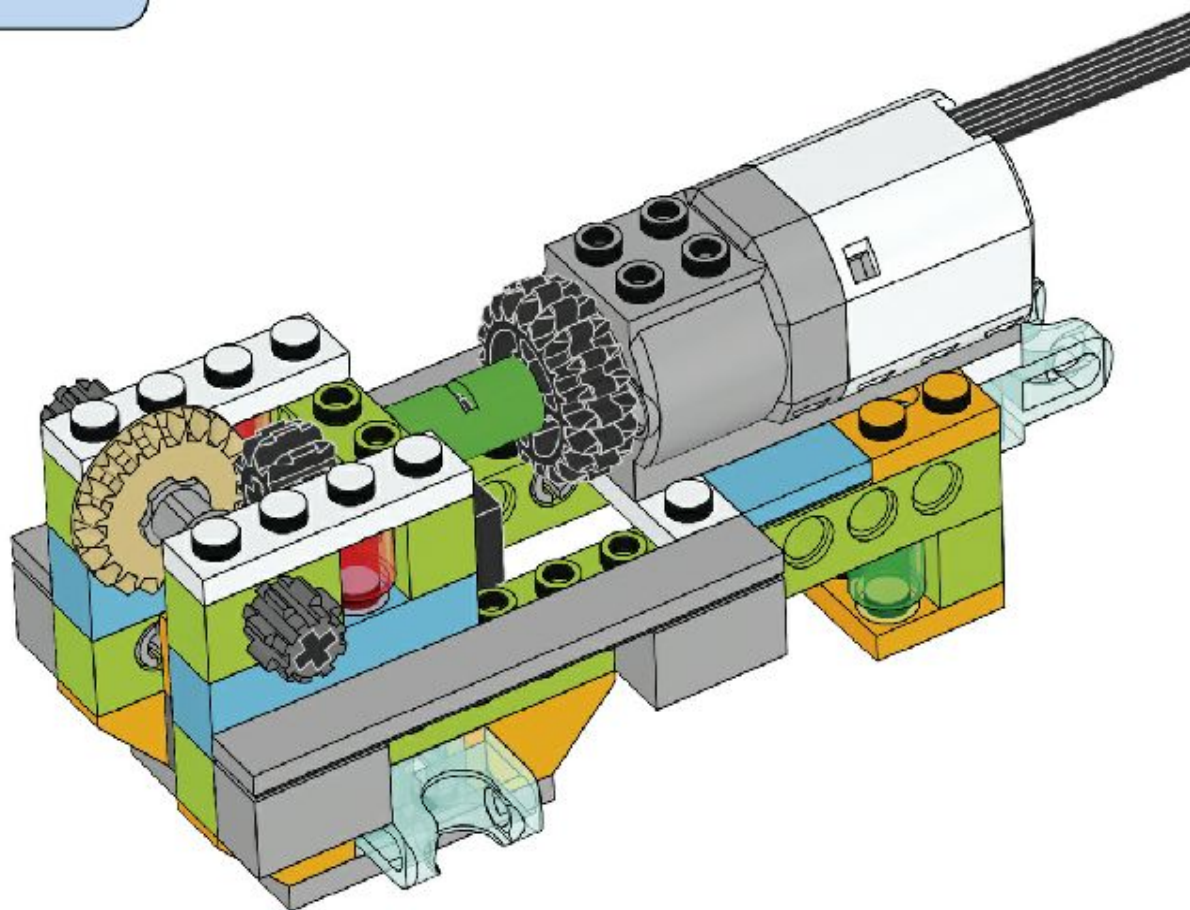
22

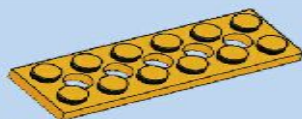




2x

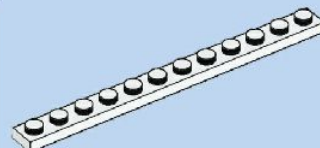
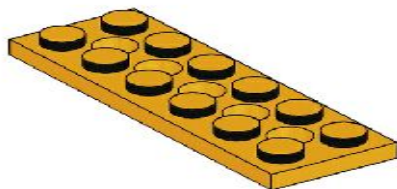
23





1x

24

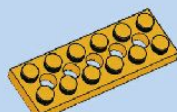
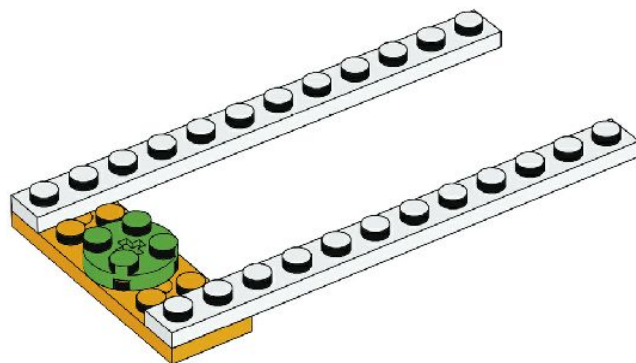


2x



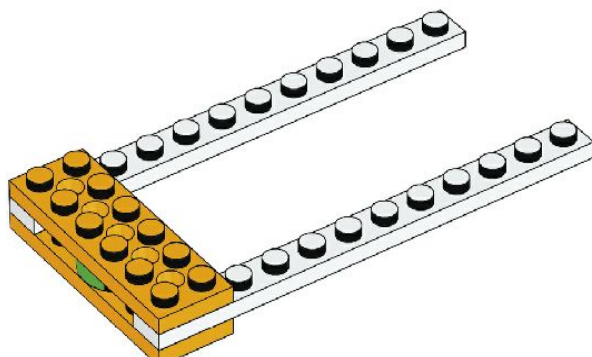
1x

25



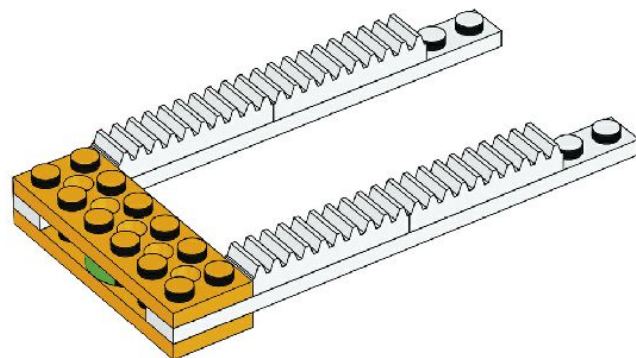
1x

26

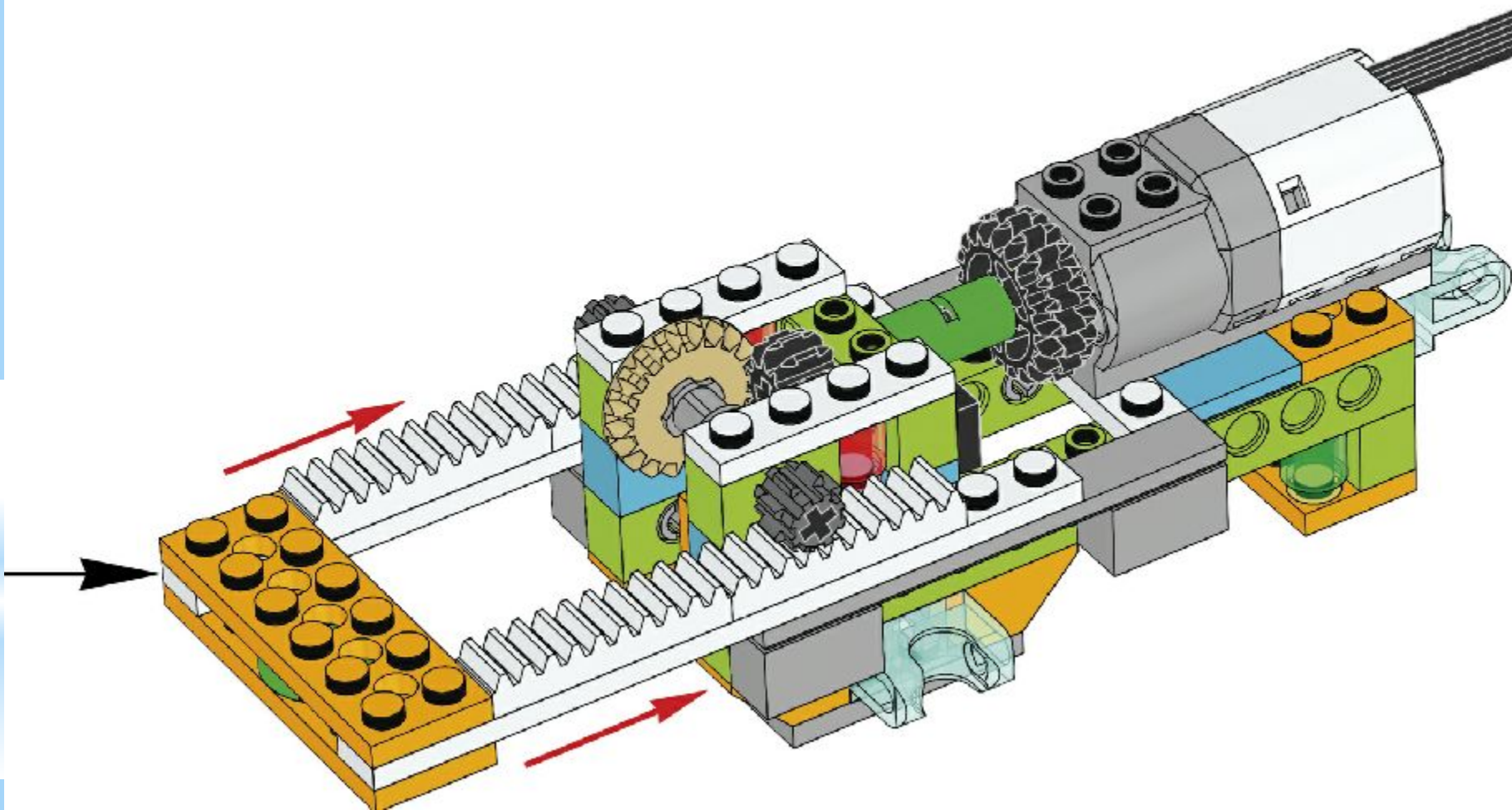


4x

27



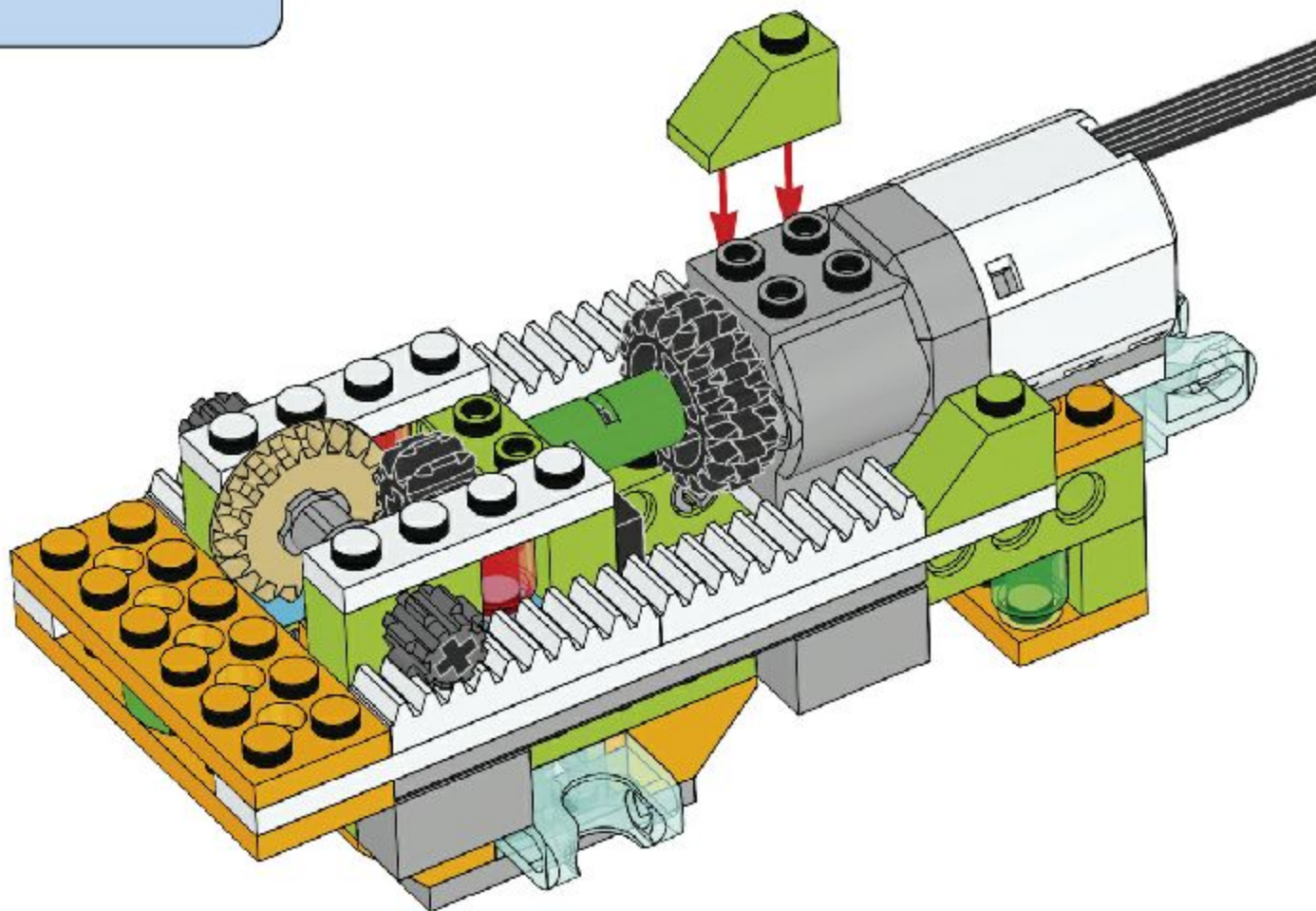
28

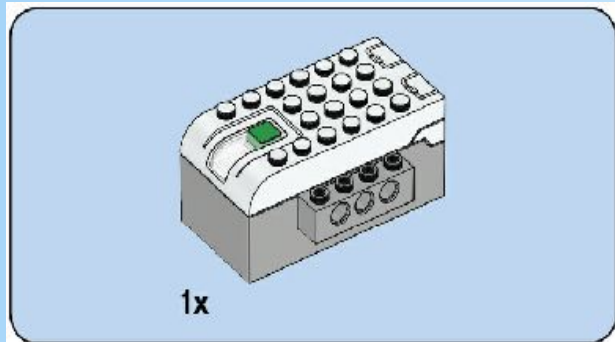




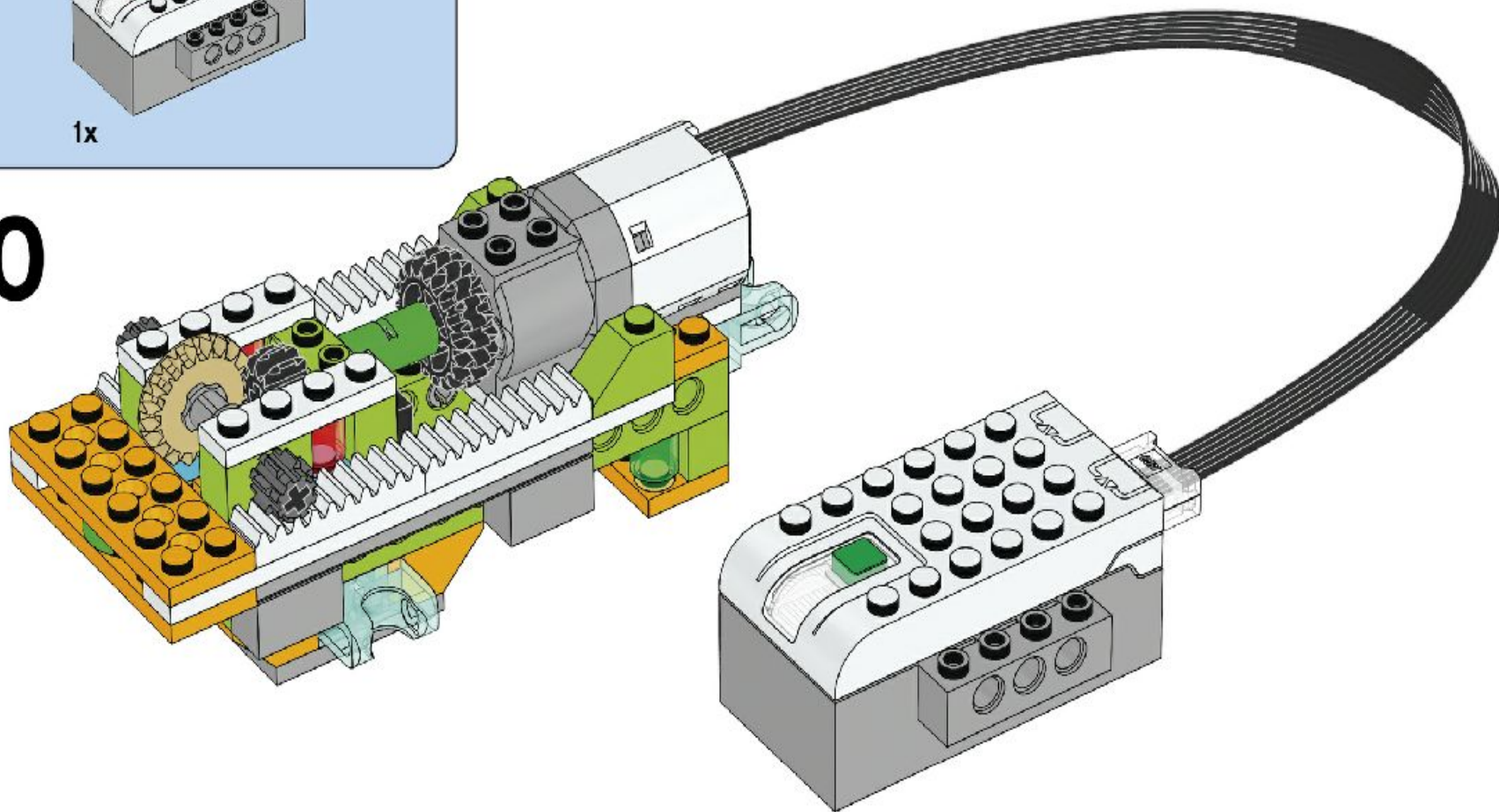
2x

29

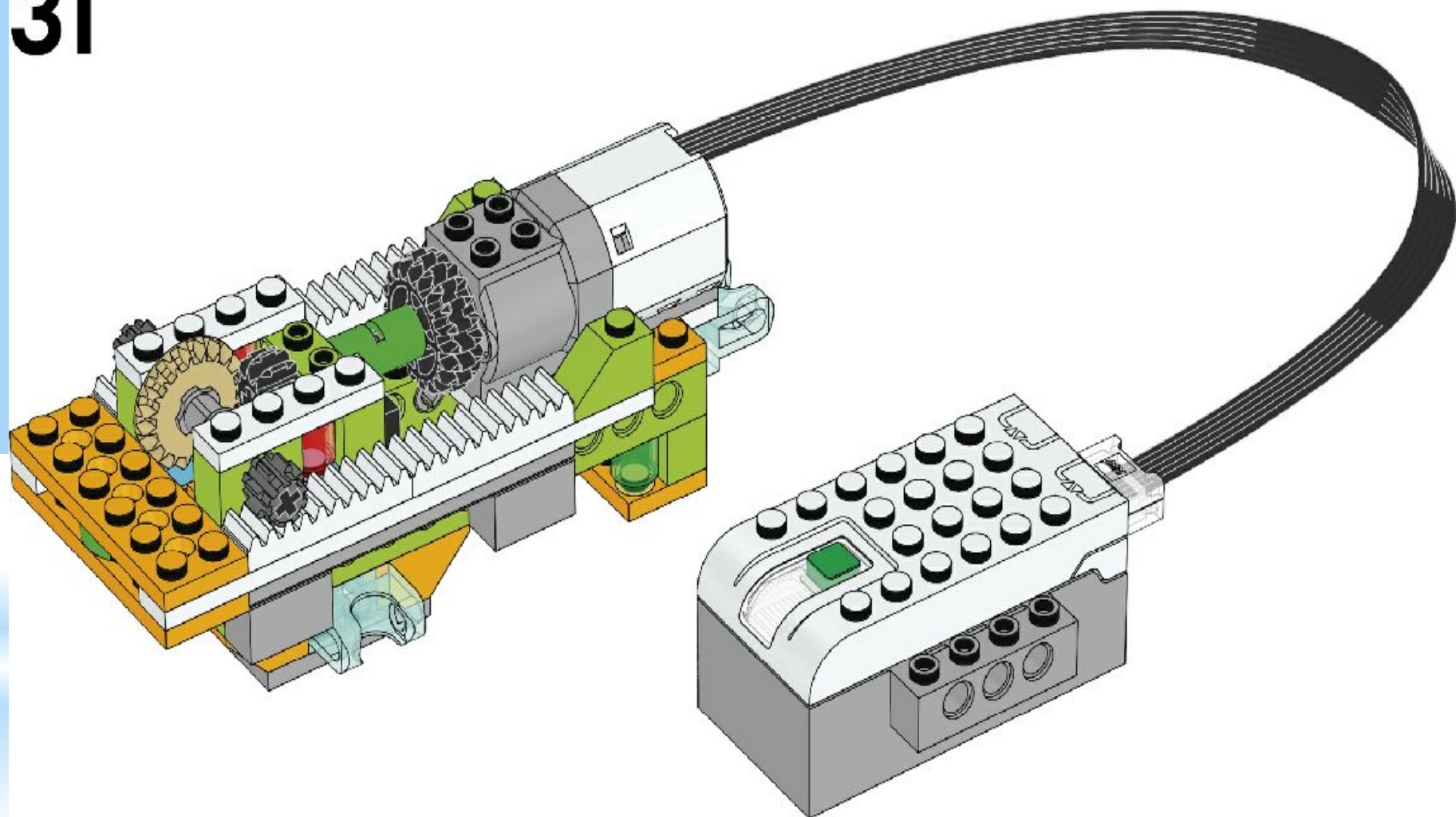


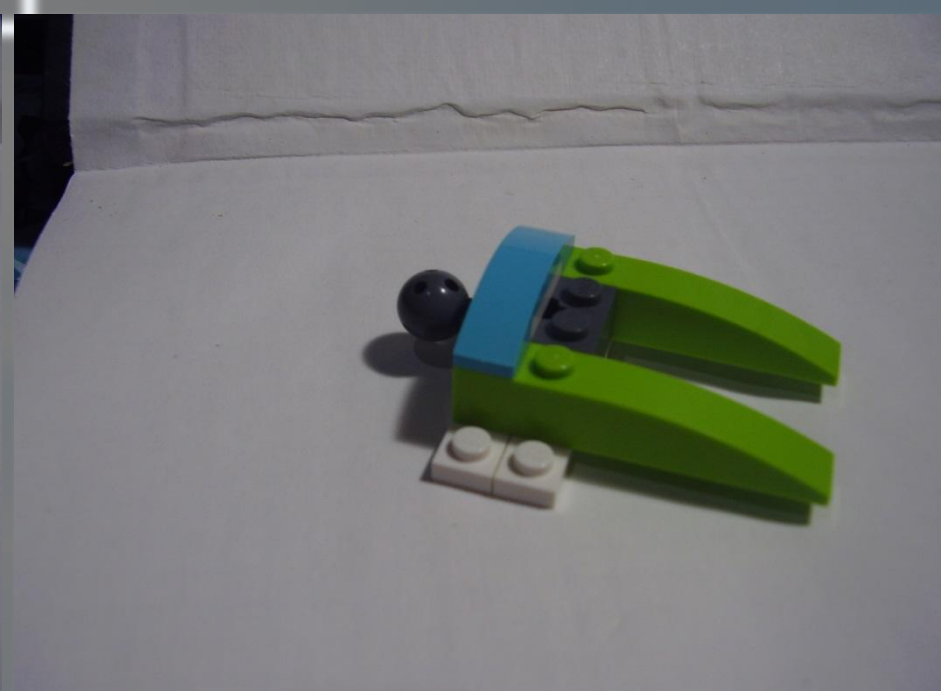
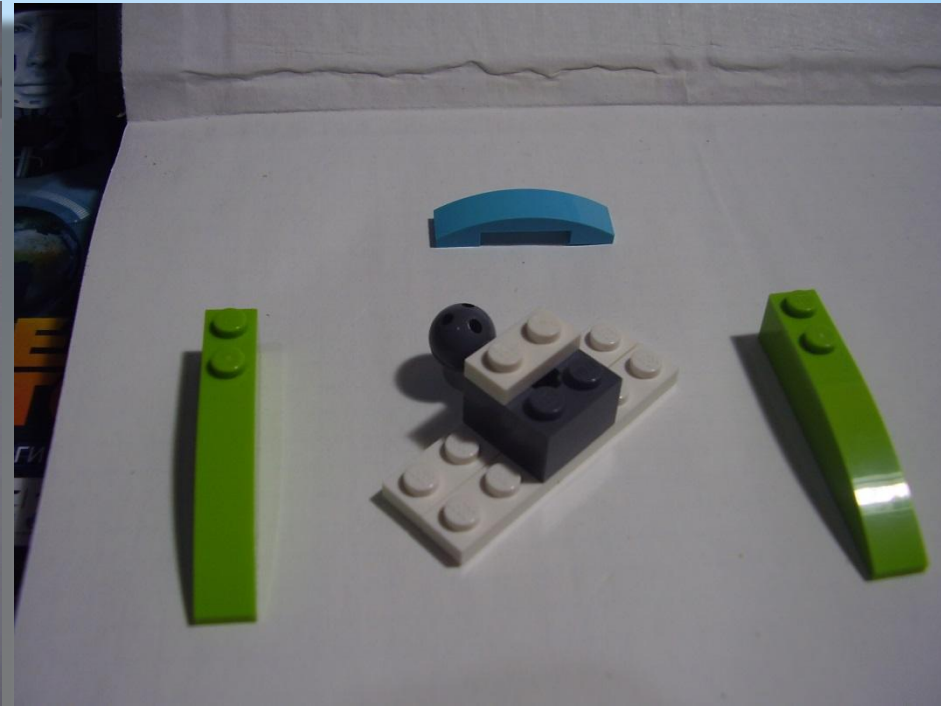


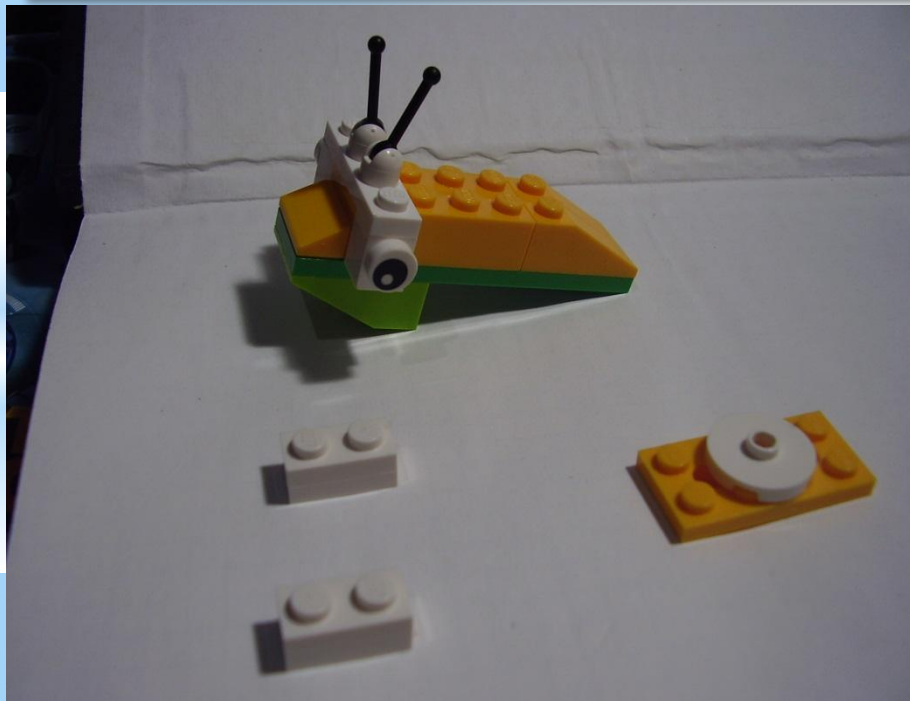
30

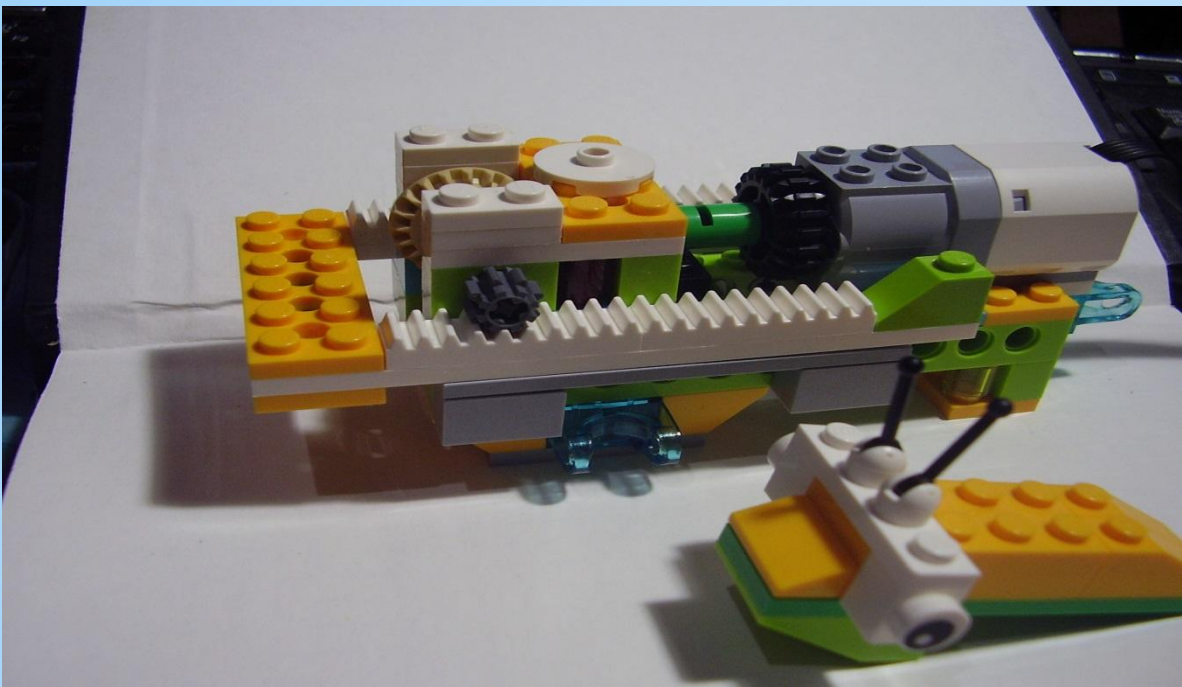


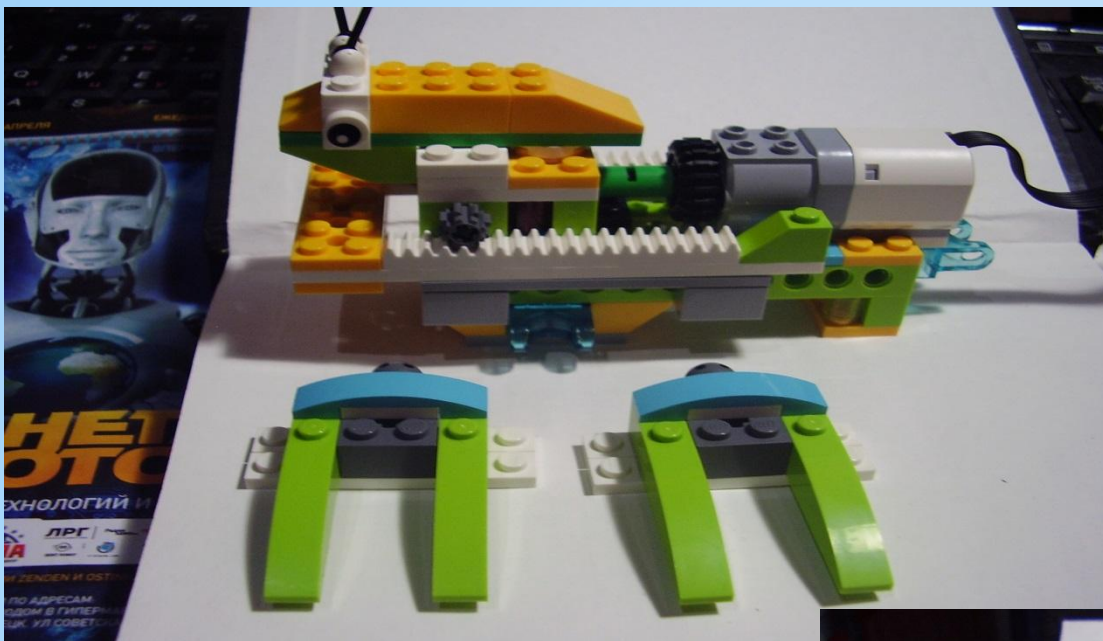
31



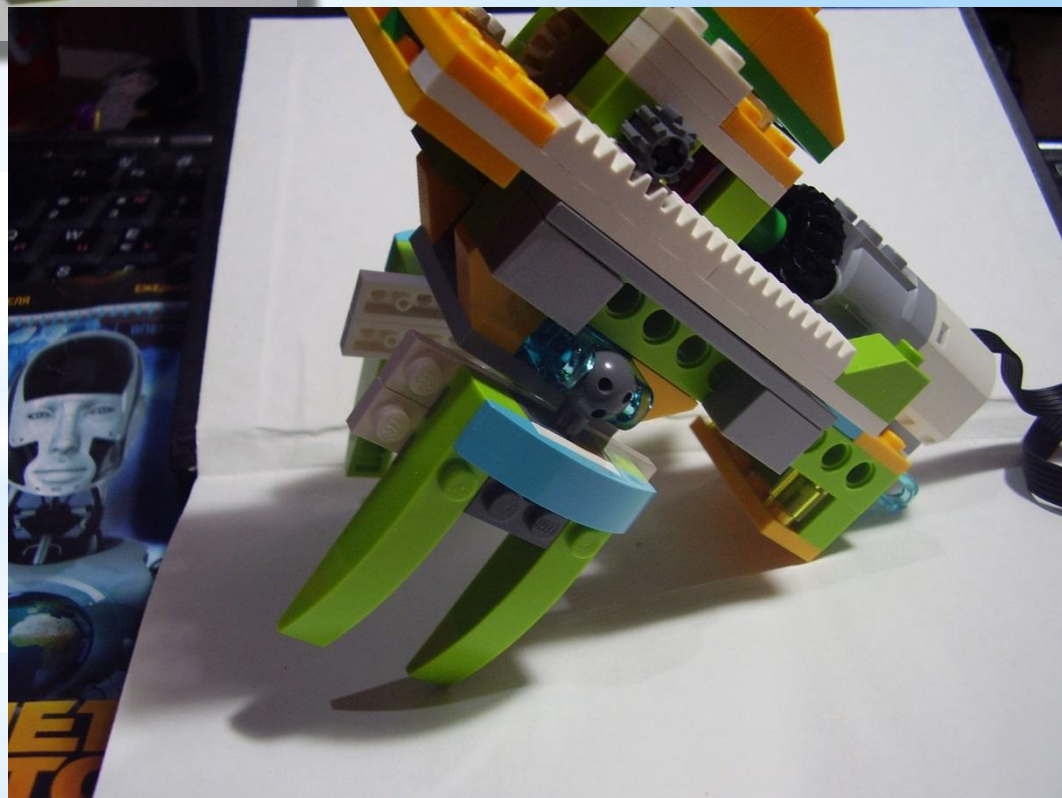


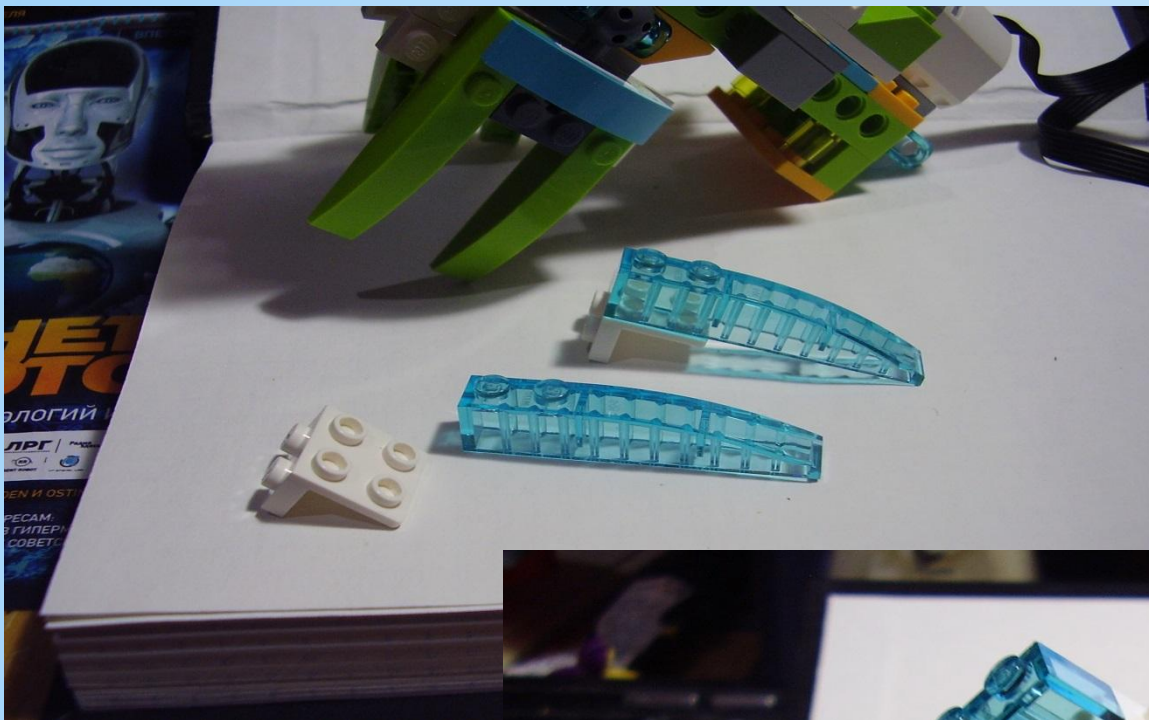


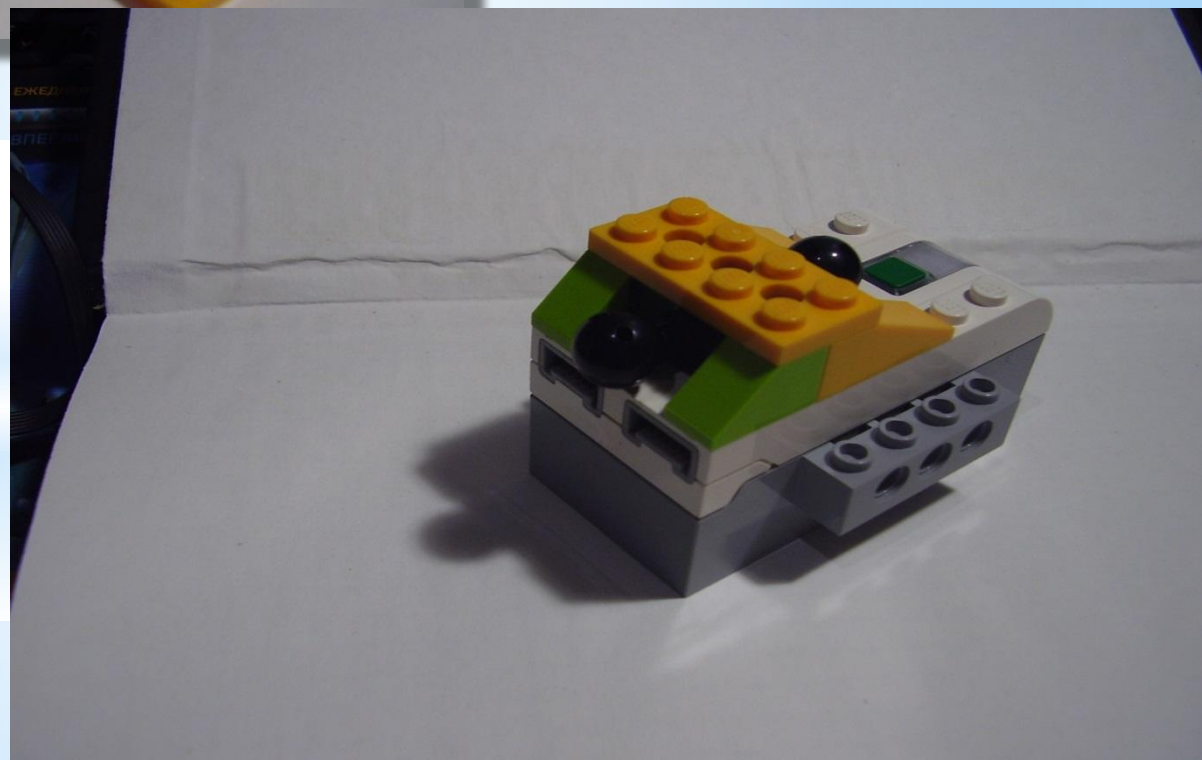
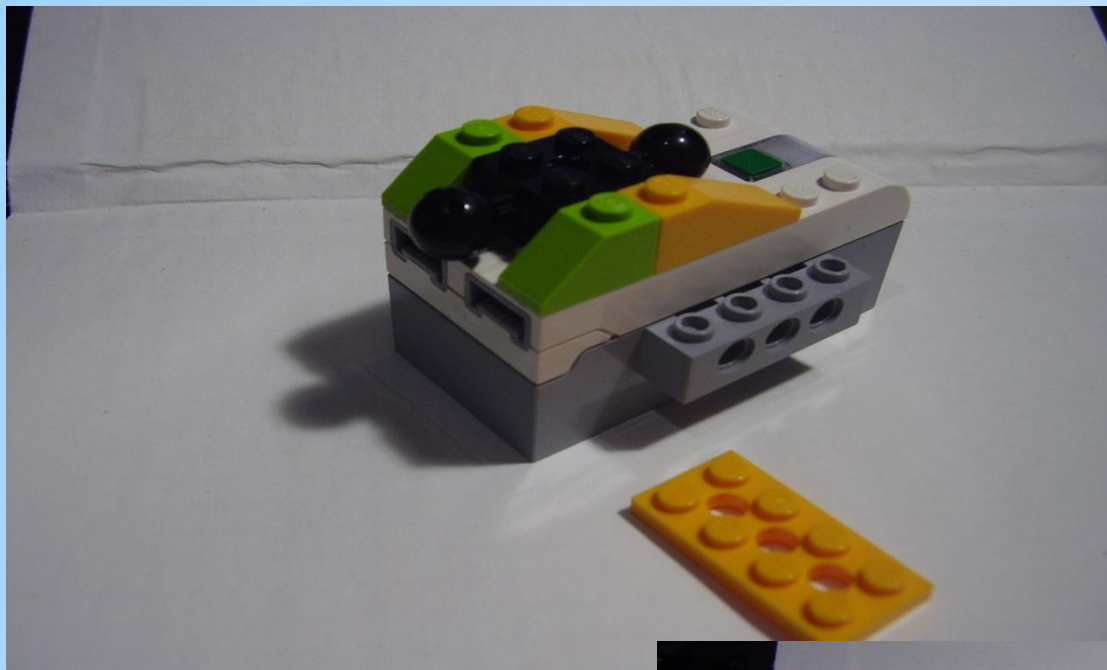


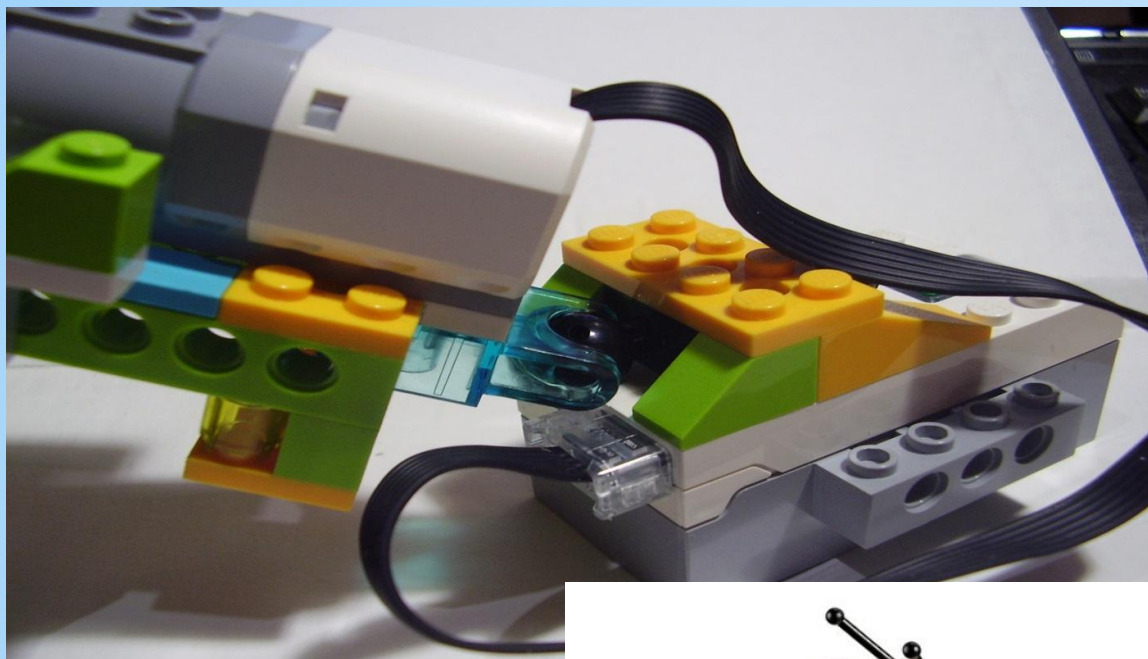


**Устанавливаем
лапы Богомола**









Присоединяем
смартхаб к
остальной
конструкции



Богомол
ГОТОВ!!!

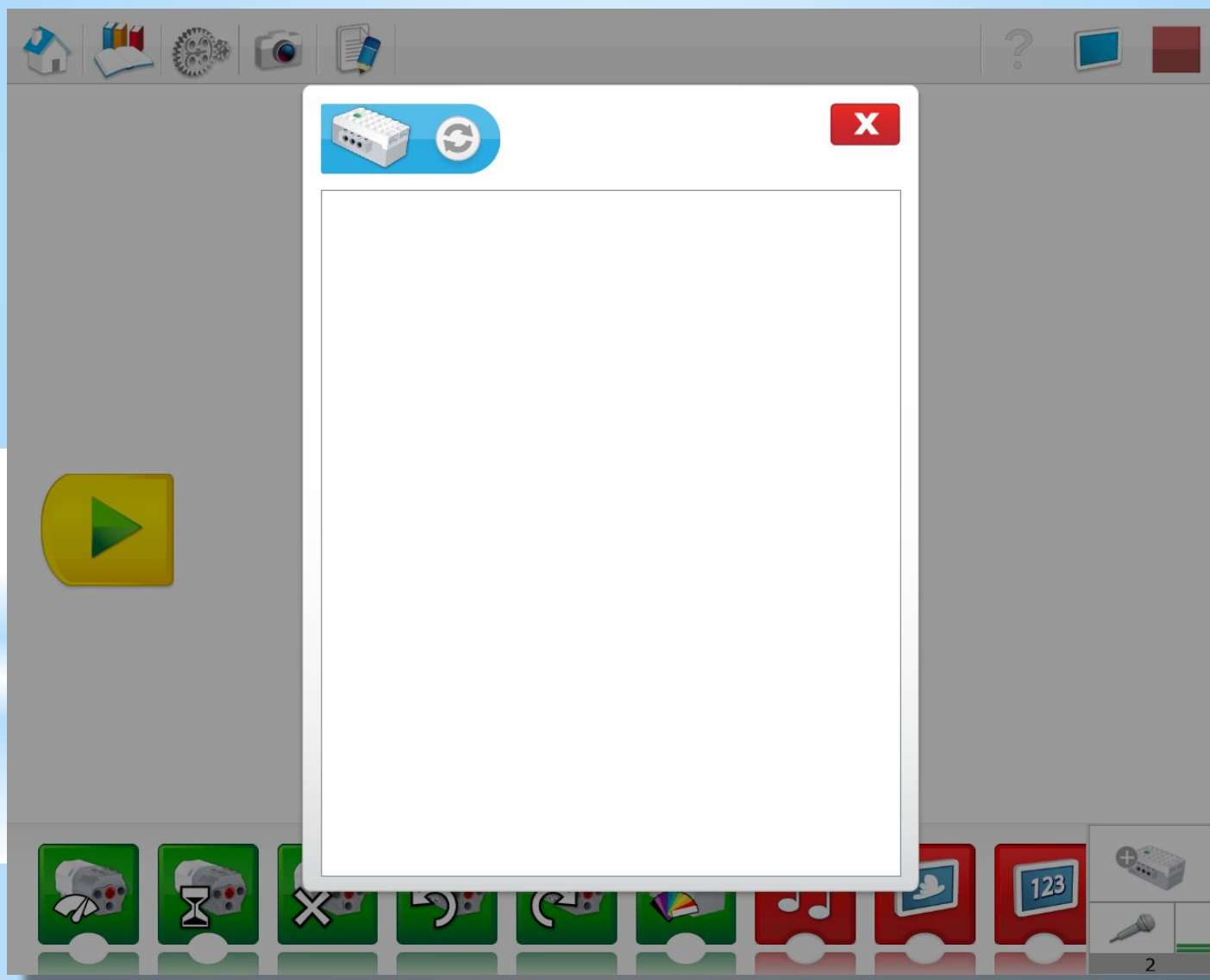


Составляем программу для нашего Богомола, вспоминаем команды которые мы использовали:

- Команда «пуск»**
- Команда «цикл» в которую включаем следующие команды**
- Команда «движение против часовой стрелки»**
- Команда «время работы двигателя», значение 1**
- Команда «движение по часовой стрелке»**
- Команда «время работы двигателя», значение 1**

Можно установить условие выполнения цикла 5 раз, в противном случае конструкция будет работать до тех пор, пока вы не отключите программу или смартхаб.

Подключаем планшет к смартхабу



**Разбираем конструктор,
аккуратно укладываем
детали в ячейки, проверяем
все ли детали на месте.**

До новых встреч!