

チーム名

Stick man

富田 瑛斗

〈目標〉

二次予選でベスト16に残ること

〈工夫した点〉

- 条件付きループを使い電池残量による動作の変化を減らした
- C-Codeを使うことで細かい調節を可能にした
- タッチセンサーを使用して動作を変更するプログラムを作った

→ コースアウト時にスムーズに再スタート可能

```
while (TRUE){
  if (gAD[CN3] > 300) {
    gV[VAR_A] = gV[VAR_A] + 1;
    lcd_puts_var2(1, VAR_A, VAR_B);
    wait_ms(1000);
  }else{
    if(gAD[CN4] > 300) {
      break;
    }
  }
}
```