

# クレーンゲームの製作

電子情報科 大井 菜々美 北崎 颯

## 背景

電子情報科ではプログラミングを学んだ。  
ものづくりについての知識も身につけてきた。

## 目的

クレーンゲームを製作する過程で、プログラミングの知識と、ものづくりについて更に学んでいく。

## 方法

PLCを使用してプログラムを行い、モーターの制御をする。クレーンゲーム本体はスチールラックやスライドパックを使い、製作する。

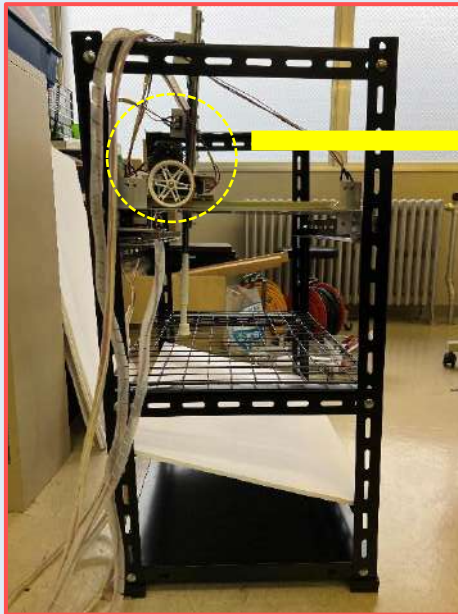
## 経過

Arduinoを使い、プログラムしていたが知識が足りずプログラミングが困難だった。  
そのため授業で学習していたPLCを使用してプログラムをして、本体の製作を行った。

## 結果

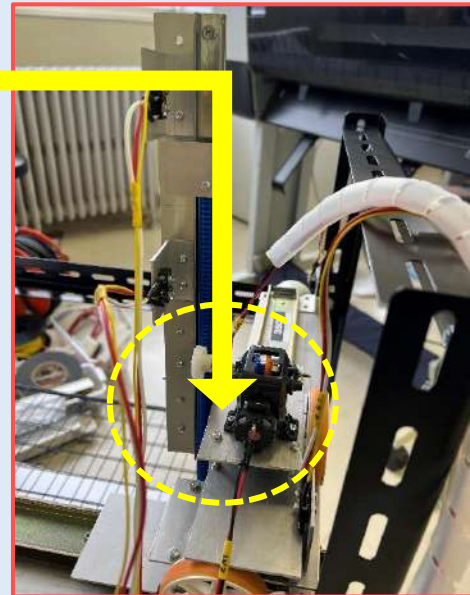


正面



側面

## 稼働部の拡大図



それぞれの部品が干渉しないよう気をつけた

## 考察

通常の動きだけでなく、確率機のような取れそうで取れない動きをする設定も出来ると、より面白くなりそうだと思った。