

# 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。

## 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。

## 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。

## 結果

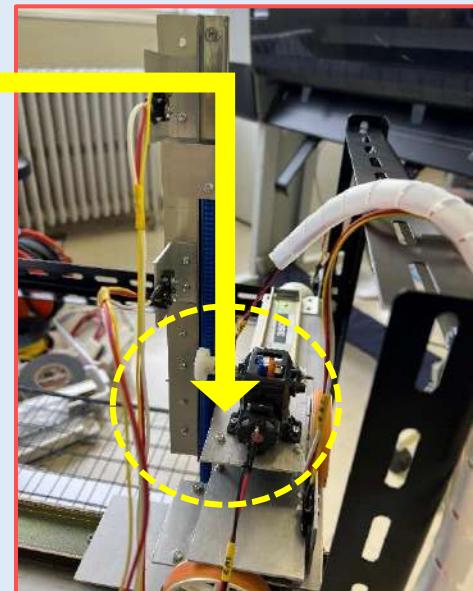


正面



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。