## Schleifen mit dem Ozobot

1 Vorbereitung

Öffne die Seite ozoblockly.com. Kalibriere deinen Ozobot bevor zu loslegst. Achte darauf, bit oder evo auszuwählen.



- (2) Übung "Shape Tracer 2"
  - Unter games.ozoblockly.com kann das Spiel "Shape Tracer 2" im unteren Bereich des Bildschirms ausgewählt werden.
  - Durch Klick auf die 10 Ozobot-Symbole wechselst du zum nächsten Level.
  - Man kann einige Levels auch mit dem Oobot-Simulator auf dieser Seite spielen. Nur bei den Levels 4,7 und 10 muss der Programmcode auf den Ozobot geladen werden, um auch dies zu erlernen.

## Entscheidungen mit dem Ozobot: if - then - else

Finde das schwarze Feld

## 1 Vorbereitung

- Öffne die Webseite ozoblockly.com. Kalibriere deinen Ozobot auf dem weißen Punkt.
- Stelle das Programm auf die Verwendung des "evo" ein. Schalte die Programmieroberfläche auf Schwierigkeit 3 "intermediate".



https://ozoblockly.com/resource

- Du hast ein Blatt mit dem Spielfeld oder du druckst es/maps/find-colors-letter.pdf dir von der angegebenen Webseit aus.
- (2) Programmierung
  - Der Ozobot bleibt im roten Feld und sucht den schwarzen Kasten.
  - Wenn Ozobot über die grüne Fläche fährt, wird seine obere LED grün.
  - Wenn er den roten Rand berührt, dreht er und die LED wird rot.
  - Auf weißem Untergrund fährt er weiter und leuchtet weiß auf.
  - Das alles tut er endlos. Erst wenn er das schwarze Feld überquert, bricht die Endlosscheife ab. Ozobot führt einen Freudentanz auf mit Ton und Lichtern.

## (3) Speichern

- Klicke rechts oben auf "programs". Wähle "save as". Gib als Namen ein "uebung\_vorname". Wähle "download".
- In der Taskleiste unten links siehst du die Datei. Klicke mit der RECHTEN Maustaste darauf und wähle "In Ordner anzeigen".
- Kopiere die Datei und füge sie ein unter "uebergabe/eckhard"8if2".