## 5. Klassenarbeit

Name:

- 1 Verwende ein leeres Blatt mit Rändern auf beiden Seiten. Achte auf Rechtschreibung und Sauberkeit
- 2 Schreibe auf deinem leeren Blatt die Zahlen auf und benenne dazu das jeweilige / 10 Element des Ozobot.



Vorbereitung der Programmierung

- 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".
- 3 Programm "ausgang"
  - Der Ozobot bleibt im roten Feld und sucht den Ausgang.
  - Wenn Ozobot über die blaue Fläche fährt, leuchtet seine obere LED blau.
  - 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 erden grünen Ausgang gefunden hat, bricht die Endlosscheife ab. Ozobot führt einen Freudentanz auf mit Ton und Lichtern.
- (4) Speichern
  - Klicke rechts oben auf "programs". Wähle "save as". Gib als Namen ein "vorname\_ausgang". 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".
- (5) Programm "quadrat"
  - Lasse Ozobot 3 mal ein Quadrat fahren, indem du eine Schleife verwendest.
  - Lasse die obere LED abwechselnd rot und grün leuchten. Die Farbe wechselt jedes mal, wenn Ozobot die Richtung ändert (Drehung)
- 6 Speichern
  - Speichere wie oben unter dem Namen "vorname\_quadrat" und füge die Datei auf der Uebergabe ein.



Ziel

## Informatik , Medien, Technik

/ 8

1