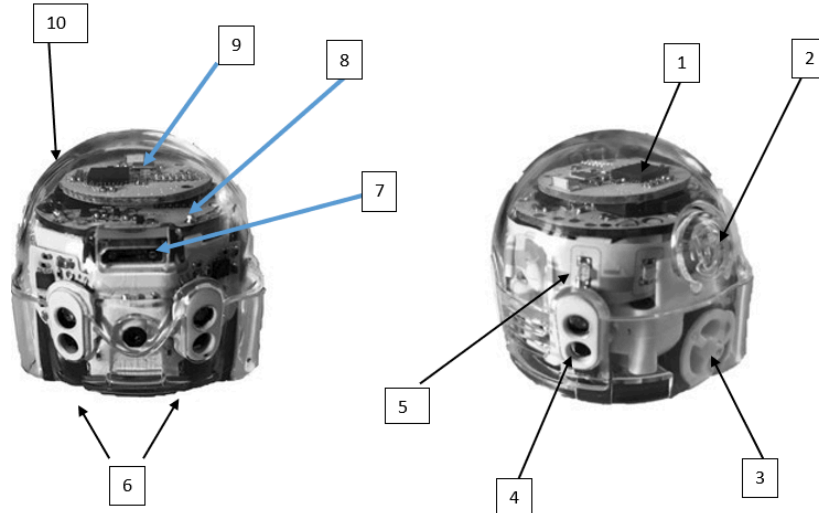


5. Klassenarbeit

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

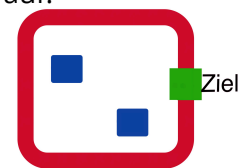


Vorbereitung der Programmierung

- 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“ / 8

- 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 er den grünen Ausgang gefunden hat, bricht die Endlosschleife ab. Ozobot führt einen Freudentanz auf mit Ton und Lichtern.



- ④ Speichern / 1

- 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“ / 4

- 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 / 1

- Speichere wie oben unter dem Namen „vorname_quadrat“ und füge die Datei auf der Uebergabe ein.

Punkte:

/ 26