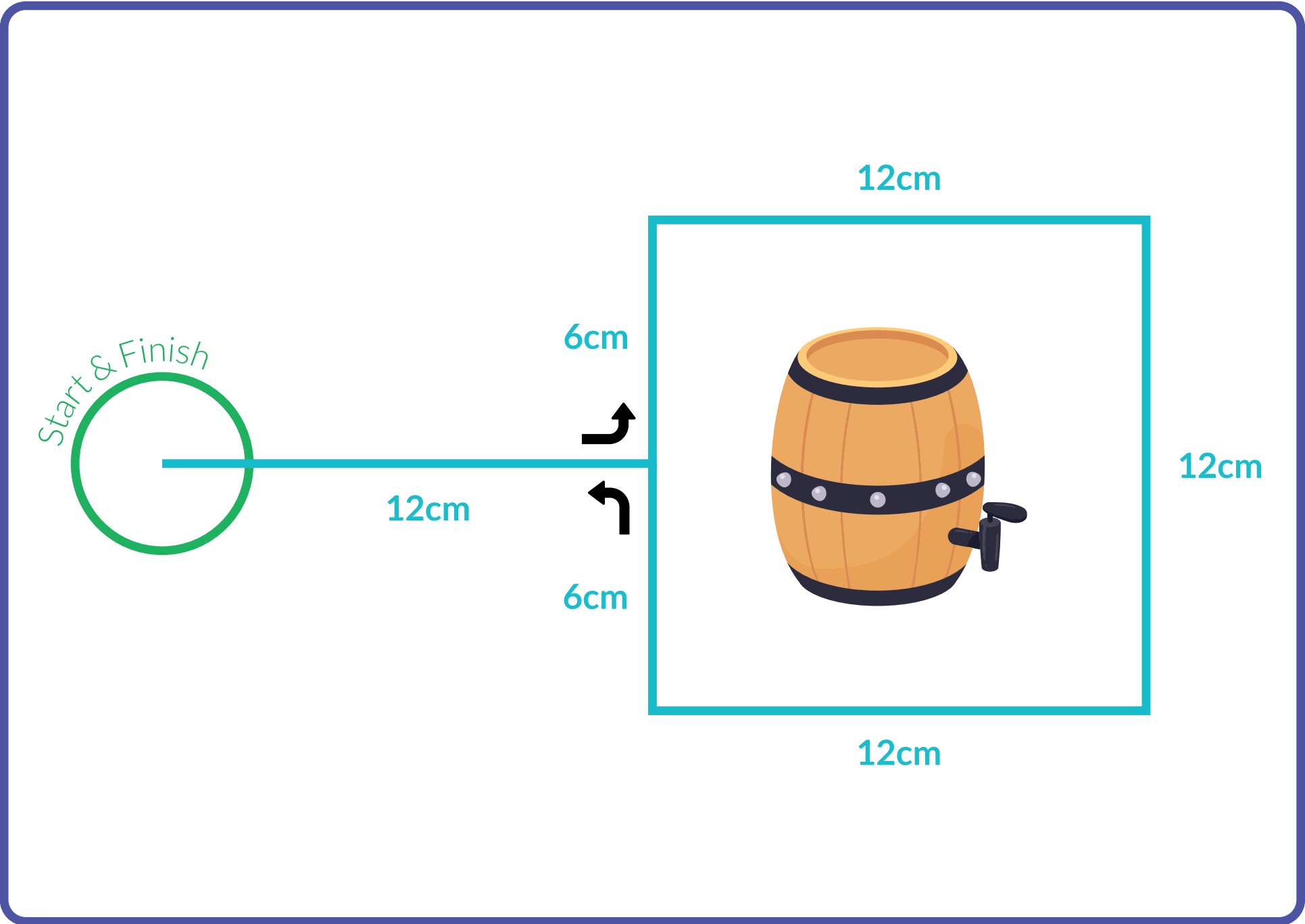


Opdracht 1 - Oplossing

beweeg	afstand:	120	mm	snelheid:	30	mm/s
draaien	hoek:	90	graden	snelheid:	30	mm/s
beweeg	afstand:	60	mm	snelheid:	30	mm/s
draaien	hoek:	-90	graden	snelheid:	30	mm/s
beweeg	afstand:	120	mm	snelheid:	30	mm/s
draaien	hoek:	-90	graden	snelheid:	30	mm/s
beweeg	afstand:	120	mm	snelheid:	30	mm/s
draaien	hoek:	-90	graden	snelheid:	30	mm/s
beweeg	afstand:	120	mm	snelheid:	30	mm/s
draaien	hoek:	-90	graden	snelheid:	30	mm/s
beweeg	afstand:	60	mm	snelheid:	30	mm/s
draaien	hoek:	90	graden	snelheid:	30	mm/s
beweeg	afstand:	120	mm	snelheid:	30	mm/s



Opdracht

- Programmeer Ozobot in Ozoblockly zodat hij een rondje rond de ton rijdt en terugkeert naar het startpunt.

Tips

- Stel het programmeer-level in op level 4.
- Teken eerst op papier een route met een potlood.
- Gebruik rechte lijnen en hoeken.
- Meet de lengte van de lijnstukken op en noteer deze bij de lijnen.
- Maak in Ozoblockly het algoritme.
- Alle benodigde commando's vind je onder 'Movement'.

Opdracht 2 - Oplossing

beweegafstand: 120 mm

snelheid: 30 mm/s

beweegafstand: 35 mm

snelheid: 30 mm/s

draaienhoek: 90 graden

snelheid: 30 mm/s

beweegafstand: 60 mm

snelheid: 30 mm/s

draaienhoek: 90 graden

snelheid: 30 mm/s

draaienhoek: 90 graden

snelheid: 30 mm/s

beweegafstand: 60 mm

snelheid: 30 mm/s

draaienhoek: 90 graden

snelheid: 30 mm/s

beweegafstand: 90 mm

snelheid: 30 mm/s

Stel top licht kleur in

wacht 3

0

seconde(n)

Stel top licht kleur in

beweegafstand: 35 mm

snelheid: 30 mm/s

draaienhoek: -90 graden

snelheid: 30 mm/s

beweegafstand: 120 mm

snelheid: 30 mm/s

draaienhoek: -90 graden

snelheid: 30 mm/s

beweegafstand: 120 mm

snelheid: 30 mm/s

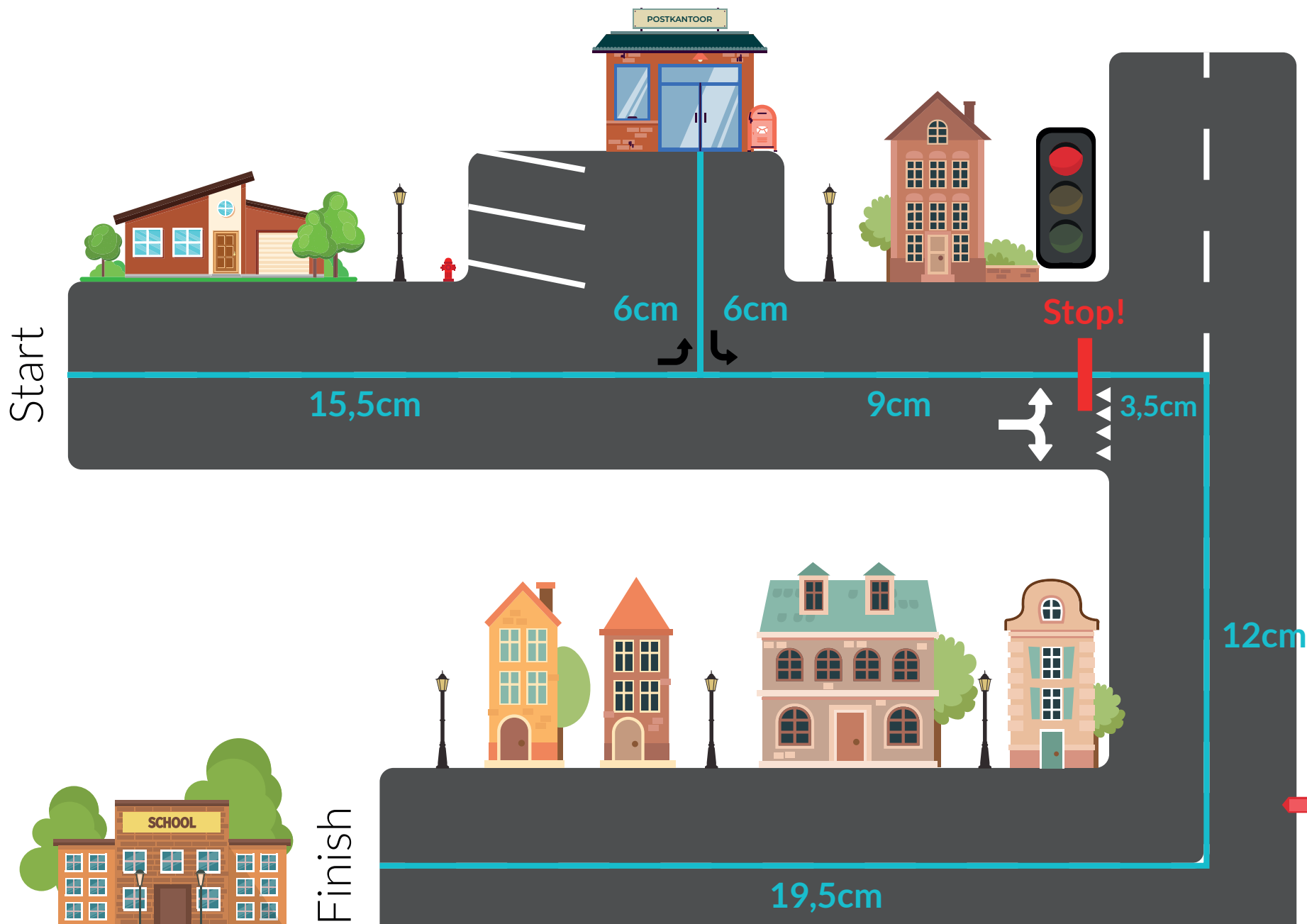
beweegafstand: 75 mm

snelheid: 30 mm/s

speel af

blij

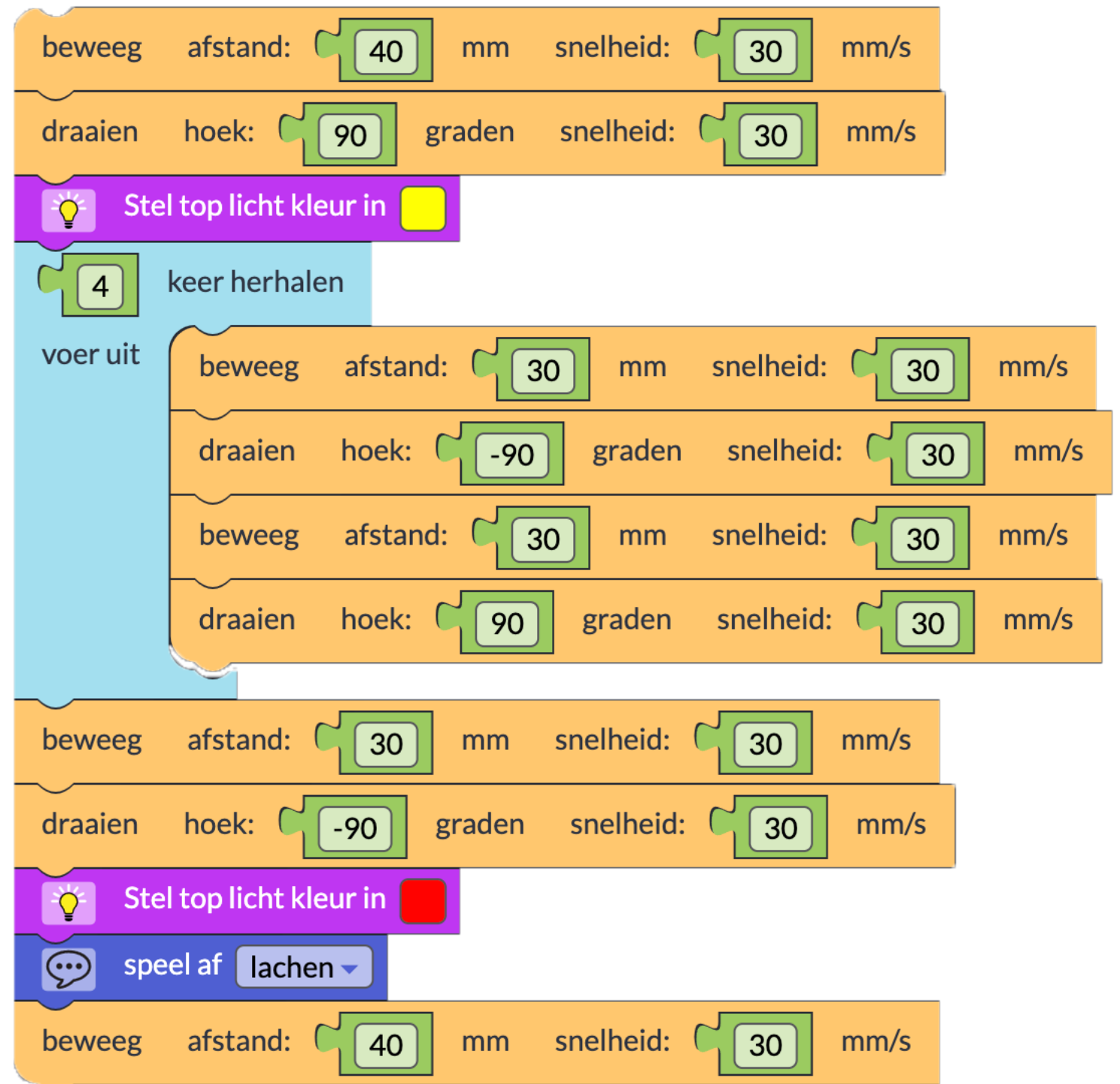
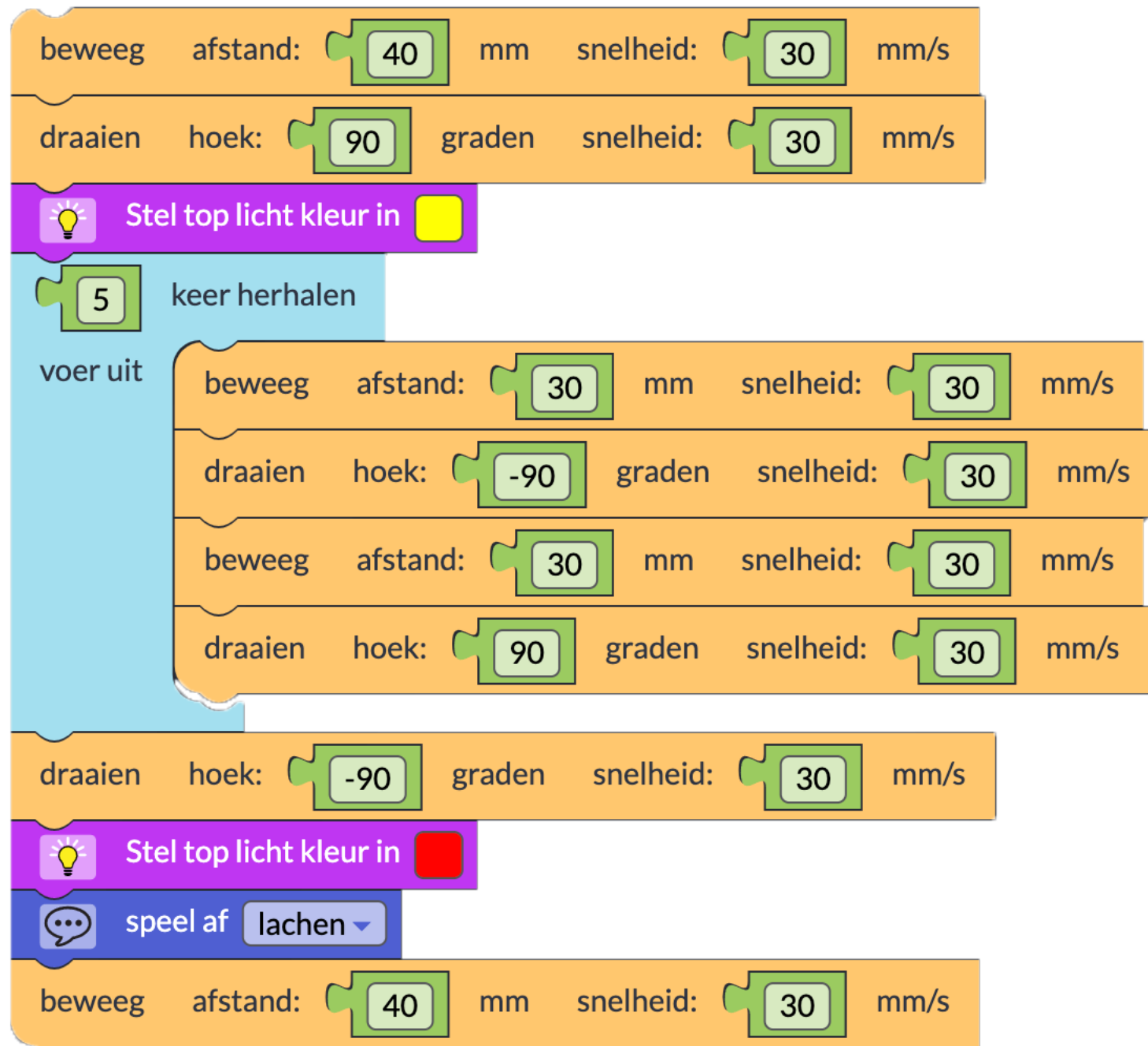
beëindig het programma en zet Ozobot uit



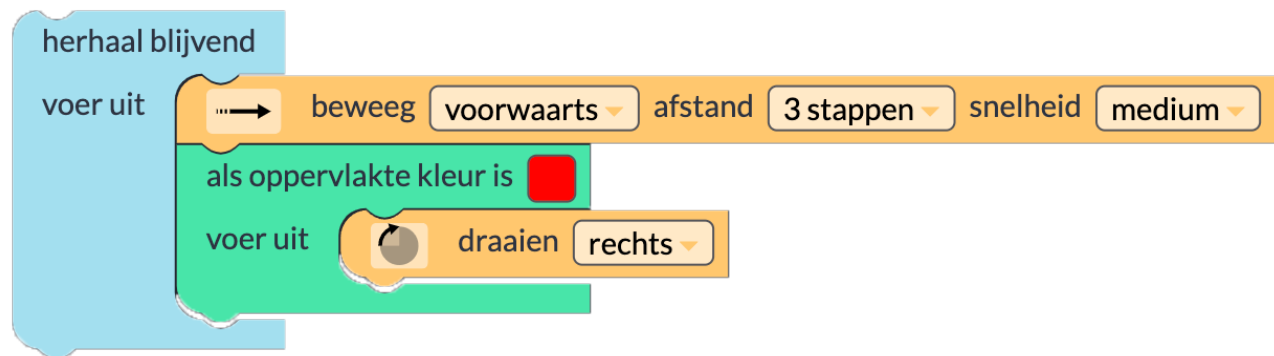
Opdracht

- Programmeer Ozobot van huis naar school.
- Gebruik de bijbehorende aanwijzingen:
 - Ozobot moet onderweg een brief posten op het postkantoor.
 - Het stoplicht staat op rood. Ozobot moet 3sec. wachten voordat hij verder kan en een rood licht laten zien.
 - Het licht springt op groen en Ozobot kan door. Ozobot moet een groen licht laten zien.
 - Als Ozobot op school arriveert, is hij blij. Dat is goed te zien!

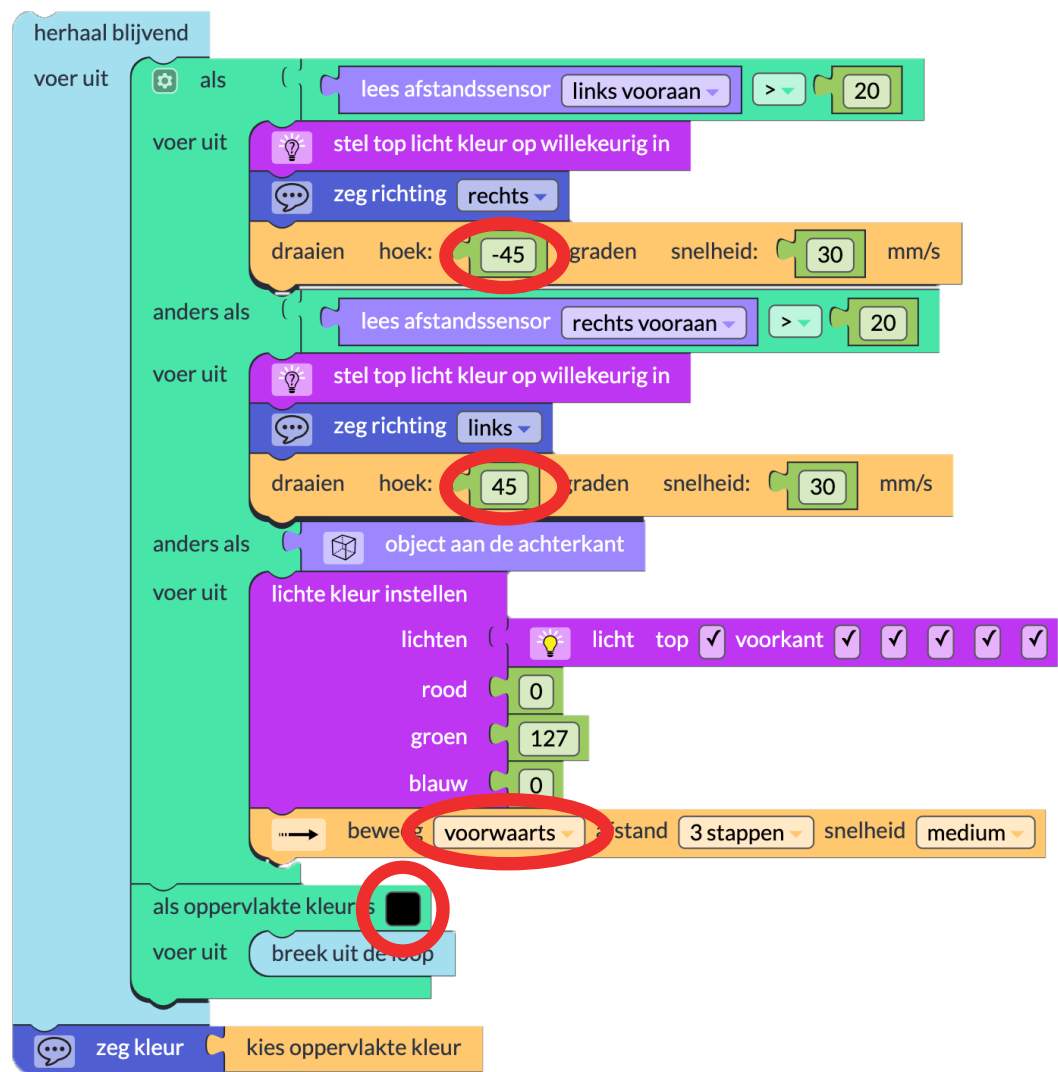
Opdracht 3 - Oplossing



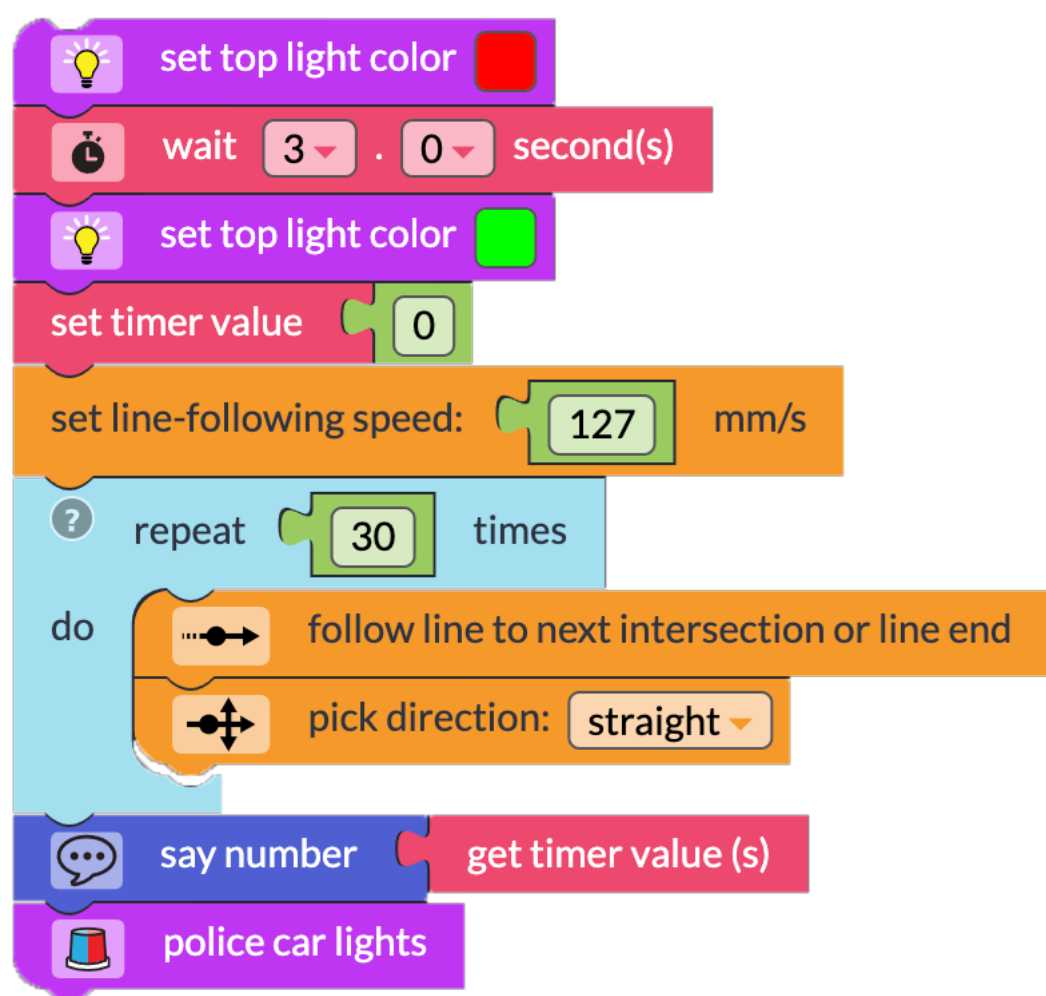
Opdracht 4 - Oplossing



Opdracht 5 - Oplossing



Opdracht 6 - Oplossing



Racebaan tijd werkkaart A: +/- 17 seconden
Racebaan tijd werkkaart B: +/- 20 seconden
Racebaan tijd werkkaart C: +/- 25 seconden