



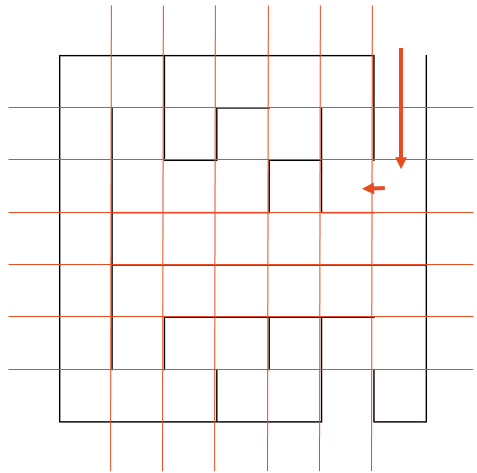
**M-O**

**(Wall-E)**

Naam:………………………………………………………………………

**OPDRACHT 1**

“Alleen met een goed stappenplan vind je snel de uitgang!”



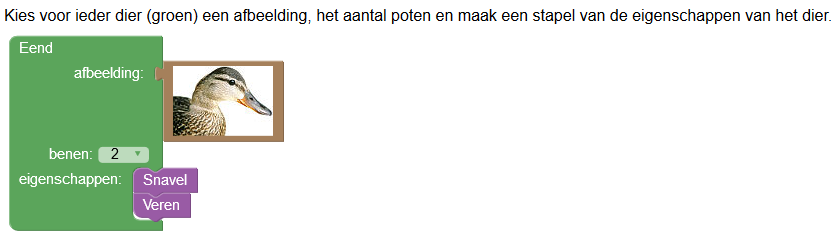
|  |  |
| --- | --- |
| 1. STAP 3 KEER 🡫 2. STAP 1 KEER 🡨 3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 5. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 7. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 8. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 9. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 10. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 11. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 12. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 13. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | 1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 5. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 7. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 8. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 9. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 10. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 11. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 12. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 13. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**OPDRACHT 2**

Surf naar <http://blockly-games.appspot.com/>

Kies voor **Puzzel.**

Kies voor ieder dier (groen) een afbeelding, het aantal poten en maak een stapel van de eigenschappen van het dier.



Gelukt? Werkt het programma?  
🗹 / 🗷 (omcirkel het juiste)



**OPDRACHT 3**

Surf naar <http://blockly-games.appspot.com/>

Kies voor **Doolhof.**

Volg de instructies!

Tip: uit een doolhof zonder cirkels geraak je uit door bij elke splitsing telkens voor de meest rechtse of de meest linkse gang te kiezen.

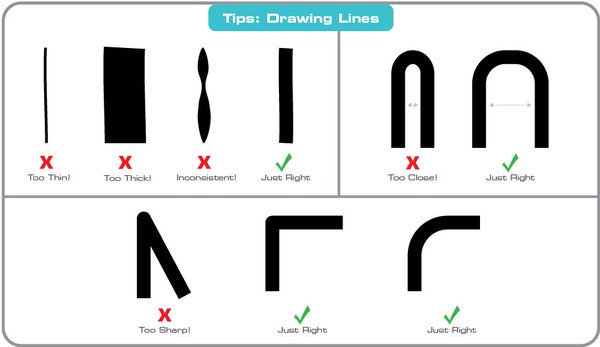
Gelukt? Werkt het programma?  
🗹 / 🗷 (omcirkel het juiste)



**OPDRACHT 4**

Teken lijnen op lege papieren in verschillende kleuren.

Tip: je tekent het best lijnen volgens de onderstaande regels.



Wat gebeurt er als de ozobot over een andere kleur lijn rijdt?

…………………………………………………………………………

Gelukt? Volgt de ozobot de juiste lijnen?  
🗹 / 🗷 (omcirkel het juiste)

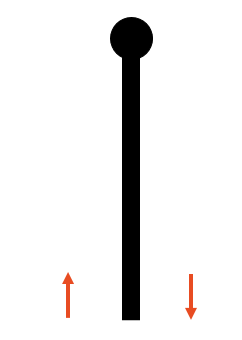
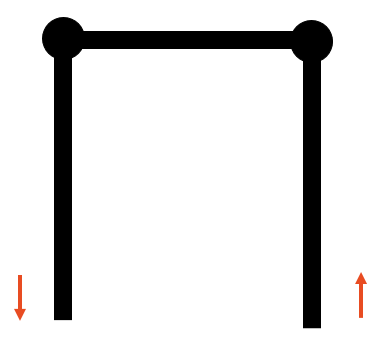


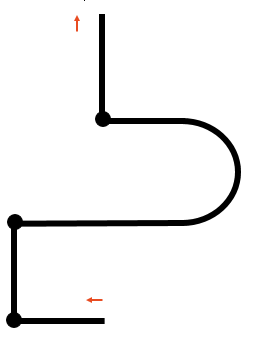
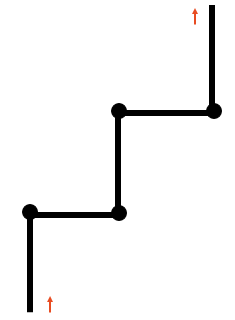
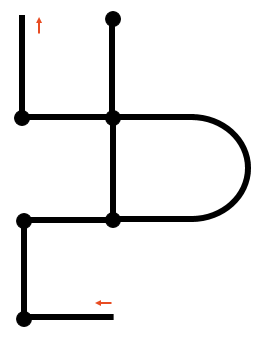
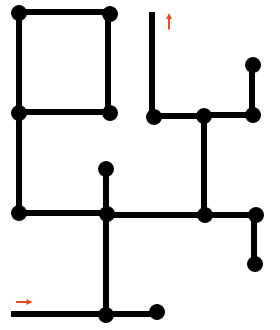
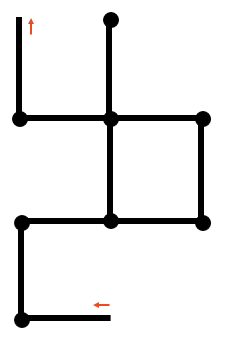
**OPDRACHT 5: ALLES COMBINEREN**

Surf naar <http://ozoblockly.com/editor>

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Je werkt in niveau 3 * Bewegen zonder lijn * Bewegen op een lijn * Kleur van de led verlichting * (wacht)Tijd instellen * Als/dan/anders functie * Herhalingen * Programma naar Ozobot sturen |

Programmeer de verschillende gegeven routes.

*Elke keer je een nieuw programma wilt opladen, hou je de ozobot tegen het scherm. Druk twee maal op de aan/uit-knop (op je ozobot) om je programma in werking te zien.*

Gelukt? Werken de programma’s?  
🗹 / 🗷 (omcirkel het juiste)

**OPDRACHT 6: WEES CREATIEF!**

Surf naar <http://ozoblockly.com/editor>

Nu je reeds verschillende programma’s hebt gemaakt, kan je misschien je eigen programma maken?

Denk aan M-O die steevast een lijn volgt maar daarvan afwijkt als ie vuil tegenkomt, of denk aan een grasmaaier robot die absoluut niet in de vijver mag belanden, of een stofzuiger robot die de tafelpoten moet ontwijken of de kat de stuipen op het lijf jaagt 😉, of aan robot die een dansje doet

Er is variatie genoeg! Schrijf op wat je wil maken en probeer maar!

Gelukt? Werkt je programma?  
🗹 / 🗷 (omcirkel het juiste)