

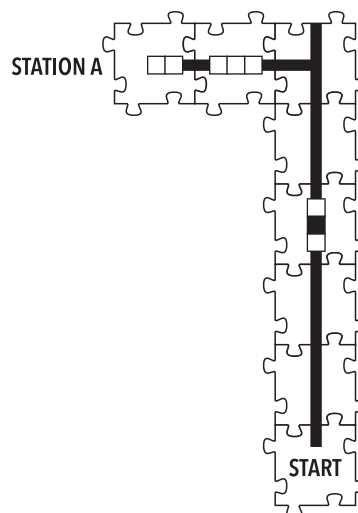
Workshop programmeren – Ozobots

Werkblad Ozobots

Opdracht stap 6, station A

- Ga naar start
- Rij naar station A
- Laat de Ozobot draaien en terugkeren naar start. Bij start zal hij dan draaien en opnieuw beginnen, dat is OK!

Hiervoor heb je drie code-puzzelstukjes nodig.
Welke? Probeer het uit en teken de juiste kleurcode op dit werkblad.

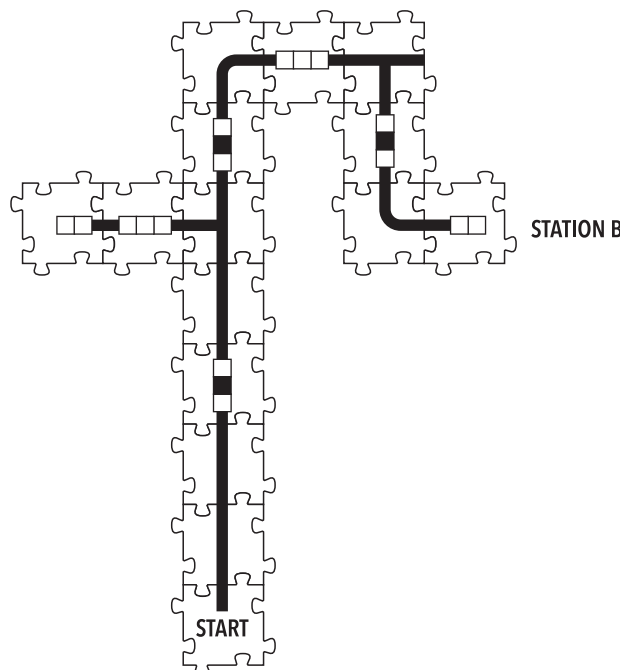


Opdracht stap 6, station B

- Ga naar start
- Rij naar station B
- Laat de Ozobot draaien en terugkeren naar start. Bij start zal hij dan draaien en opnieuw beginnen, dat is OK!

Laat de Ozobot draaien en terugkeren naar start.
Bij start zal hij dan draaien en opnieuw beginnen, dat is OK!

Let op: Verander de puzzelstukjes die je bij opdracht A hebt gebruikt.
Anders maakt de Ozobot de bocht naar station A, en dat willen we niet.
Zorg dat de Ozobot terug naar start kan.



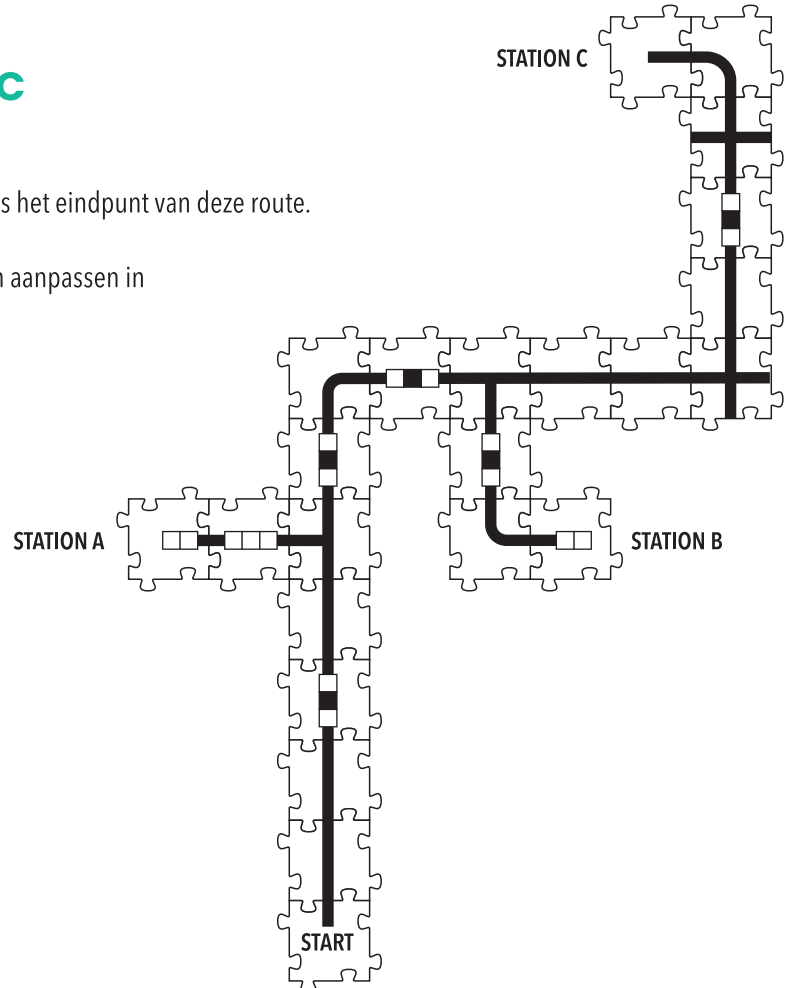
Workshop programmeren – Ozobots

Werkblad Ozobots

Opdracht stap 6, station C

- Ga naar start
- De Ozobot moet nu naar station C rijden. Daar is het eindpunt van deze route.

Let weer goed op, want je moet ook puzzelstukken aanpassen in het eerste deel van de route.



Opdracht stap 6, station D t/m F

Nu ga je de ozobot een hele fabriekshal achter elkaar laten bezoeken.
Je maakt dus de hele route in één keer!

Lees goed in de tekst welke opdrachten de Ozobot moet doen bij de verschillende stations!

