



junge tüftler



Projekt speichern und öffnen

Speichere das Namensschild-Projekt.

Erstelle ein neues, leeres Projekt.

Und öffne wieder das Namensschild-Projekt.

Benutze dafür das Menü oben links:



Du musst angemeldet sein (blauer Kopf im Menü), um Projekte speichern und laden zu können.



junge tüftler

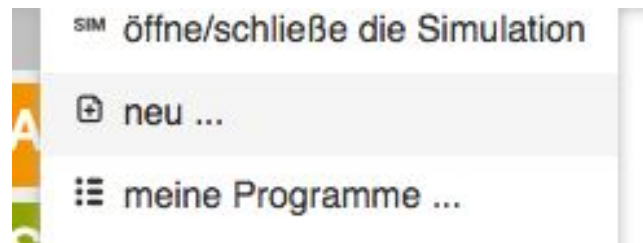


So geht: Projekt speichern und öffnen

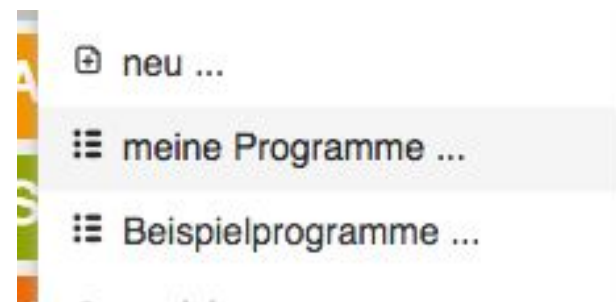
speichere unter:



Erstelle ein neues Programm:



Das Projekt kannst du hier wieder öffnen:

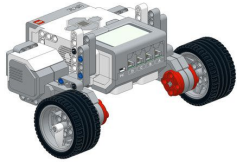




junge tüftler



Vorwärts fahren



soll nach dem Start 100 cm vorwärts fahren.

Benutze dafür diese Befehle:



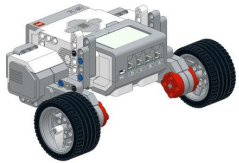
Tipp: du kannst du Zahlen durch Doppelklick ändern.



junge tüftler



Lösungsvorschlag: Vorwärts fahren



soll nach dem Start 100 cm vorwärts fahren.



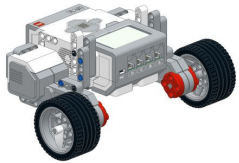
Extra: Was musst du verändern, um schneller zu fahren?



junge tüftler



Kreistanz



soll sich nach dem Start im Kreis drehen.

Benutze dafür diese Befehle:

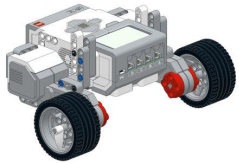




junge tüftler



Lösungsvorschlag: Kreistanz



soll sich nach dem Start im Kreis drehen.



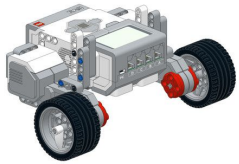
Extra: Was musst du verändern, um schneller zu fahren?



junge tüftler



Drehwurm



soll sich nach dem Start 3-mal im Kreis drehen.

Benutze dafür diese Befehle:

+ Start zeige Sensordaten

Drehe **rechts** Tempo %
Grad

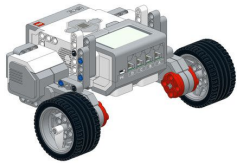
wiederhole mal
mache



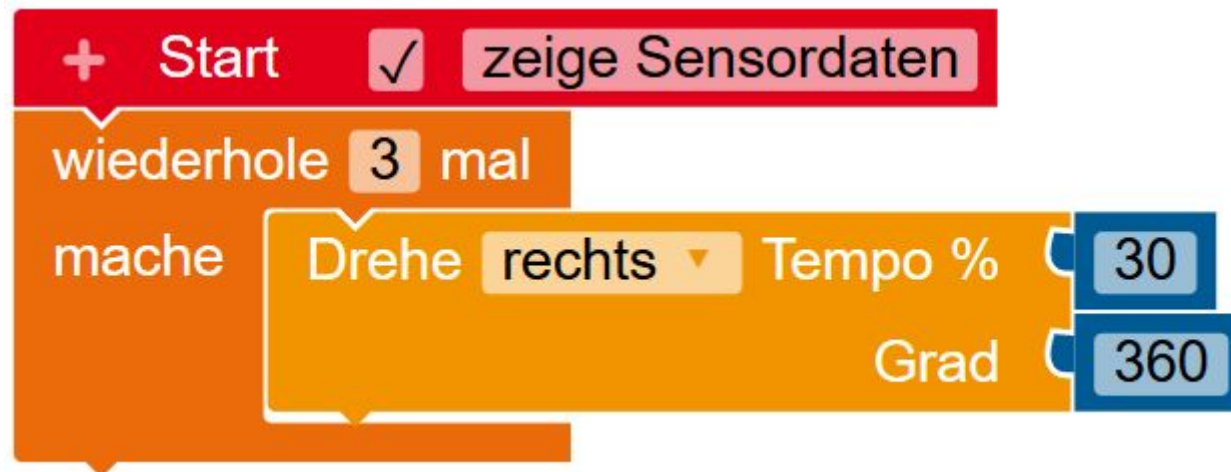
junge tüftler



Lösungsvorschlag: Drehwurm



soll sich nach dem Start 3-mal im Kreis drehen.



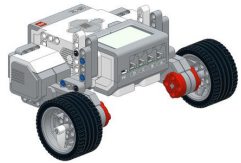
Extra: Wieviel ist $3 \cdot 360$? Trage das Ergebnis als Gradzahl ein. Du kannst vor dem Starten tippen, wie viele Drehungen beim Start erfolgen werden.



junge tüftler



Quadrat



soll nach dem Start in einem Quadrat fahren.

Benutze dafür diese Befehle:

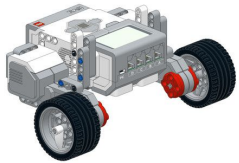




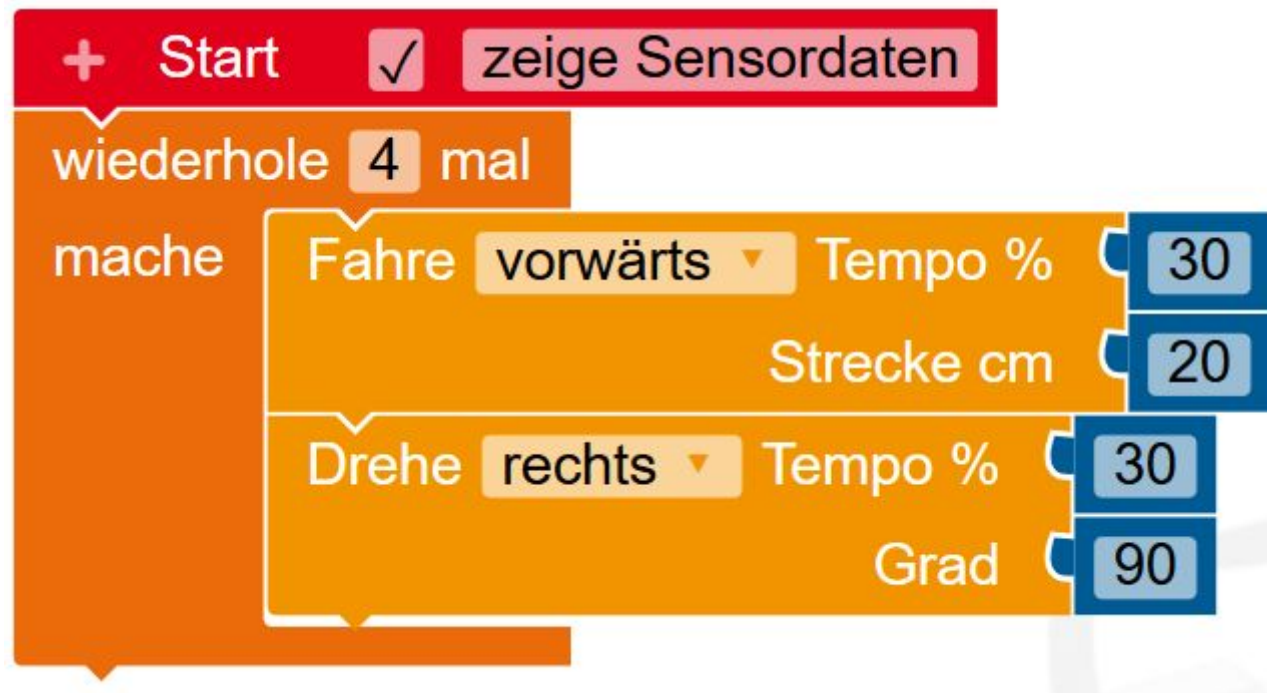
junge tüftler



Lösungsvorschlag: Quadrat



soll nach dem Start in einem Quadrat fahren.

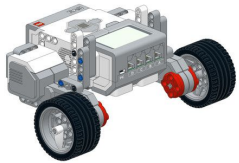




junge tüftler



Auf Knopfdruck



soll nach dem Start warten bis die obere Taste gedrückt wird und dann vorwärtsfahren.

Benutze dafür diese Befehle:

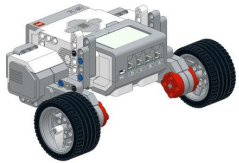




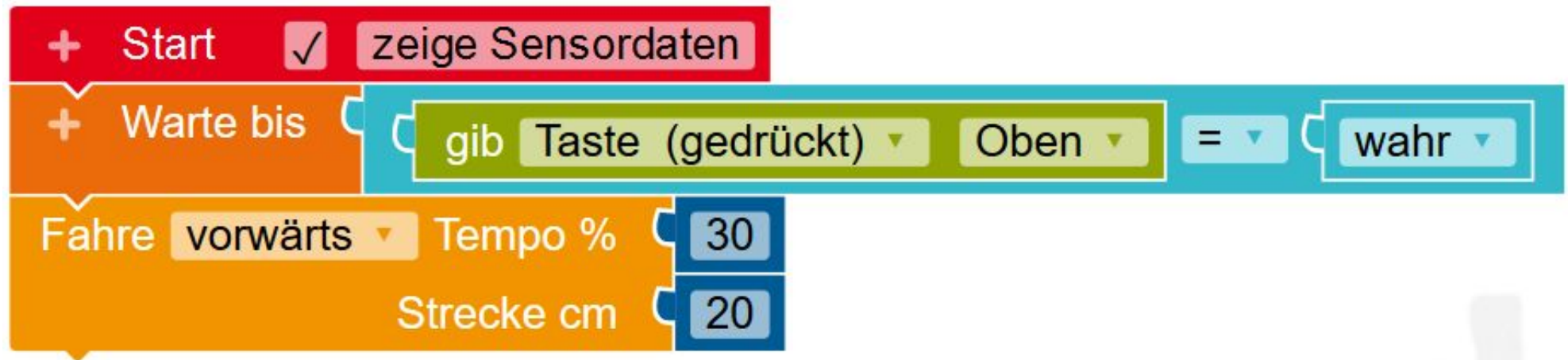
junge tüftler



Lösungsvorschlag: Auf Knopfdruck



soll nach dem Start warten bis die obere Taste gedrückt wird und dann vorwärtsfahren.

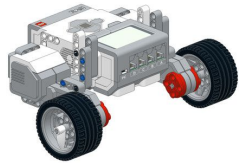




junge tüftler



Rote Ziellinie



soll nach dem Start vorwärtsfahren bis eine rote Linie erreicht wird.

Benutze dafür diese Befehle:

Stoppe

+ Warte bis

gib Farbe Farbsensor Port 3 =

+ Start zeige Sensordaten

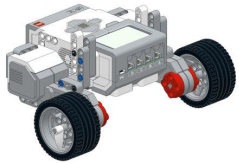
Fahre vorwärts Tempo % 30



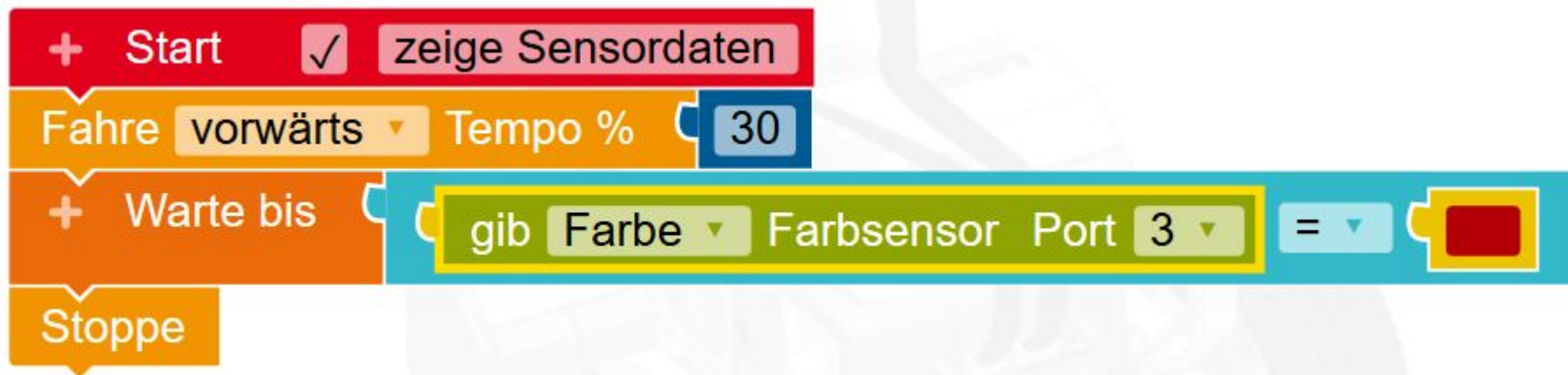
junge tüftler



Lösungsvorschlag: Rote Ziellinie



soll nach dem Start vorwärtsfahren bis eine rote Linie erreicht wird.

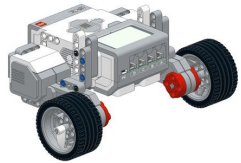




junge tüftler



Notbremsung



soll nach dem Start vorwärtsfahren und 15 cm vor einer Wand anhalten.

Benutze dafür diese Befehle:

The image shows a sequence of code blocks for a robot program:

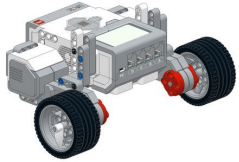
- Stoppe** (orange block)
- + Warte bis** (orange block) connected to a **gib Abstand Ultraschallsensor** (green block) with **Port 4** selected and a value of **15** (blue block).
- + Start** (red block) with a checkmark and **zeige Sensordaten** (pink block).
- Fahre vorwärts** (orange block) with **Tempo %** set to **30** (blue block).



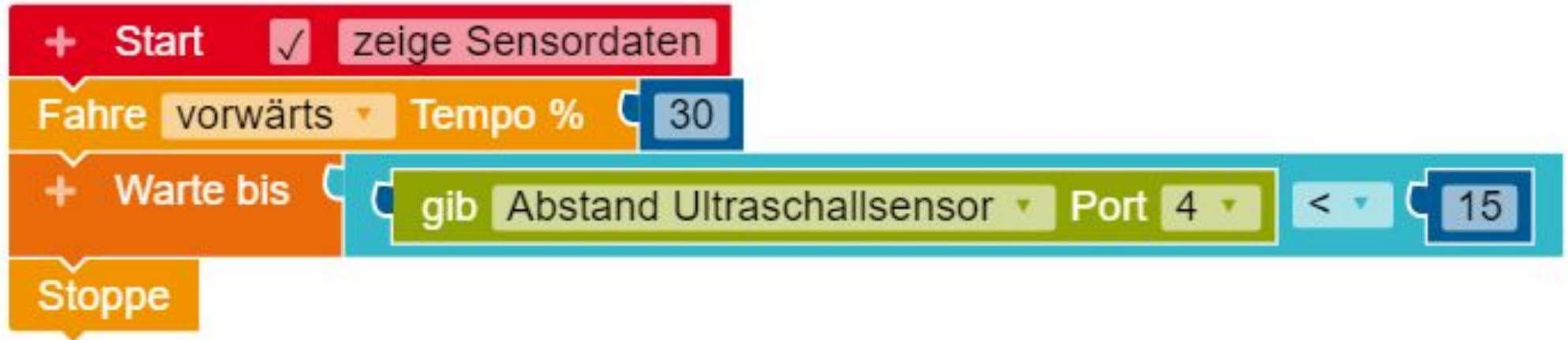
junge tüftler



Lösungsvorschlag: Notbremsung



soll nach dem Start vorwärtsfahren und 15 cm vor einer Wand anhalten.

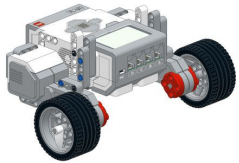




junge tüftler



Farbe zeigen



soll ein rotes Licht anzeigen, wenn der Farbsensor rot sieht und ein grünes Licht, wenn der Farbsensor grün sieht.

Benutze dafür diese Befehle:

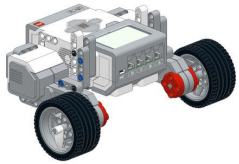




junge tüftler



Lösungsvorschlag: Farbe zeigen



soll ein rotes Licht anzeigen, wenn der Farbsensor rot sieht und ein grünes Licht, wenn der Farbsensor grün sieht.

