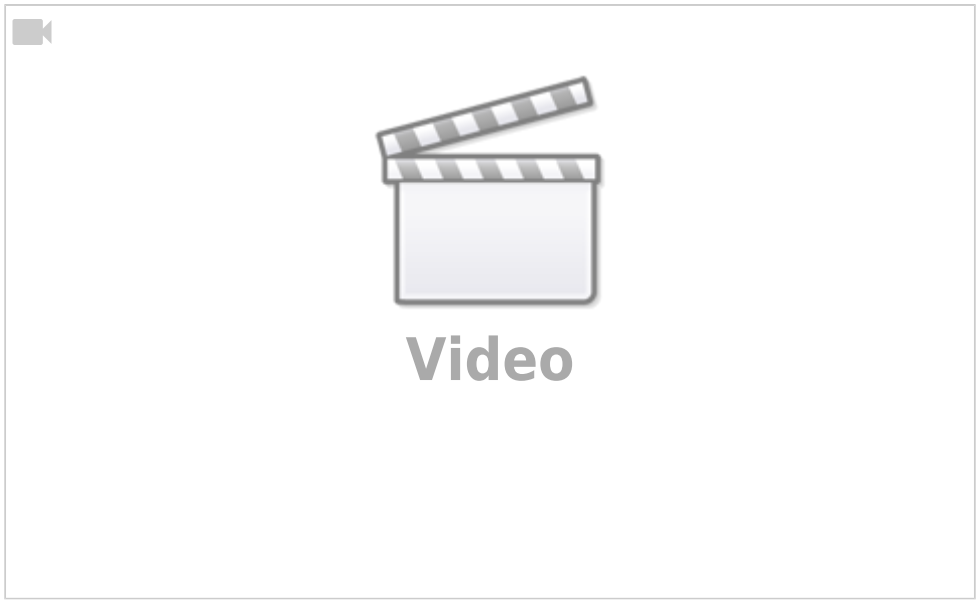
Ozobots blockbasiert programmieren

Wie du gesehen hast, gibt es bei der grafischen Programmierung sehr viele Vorgaben und auch Grenzen, was sich überhaupt realisieren lässt. Der Ozobot lässt sich auch über eine webbasierte Oberfläche noch viel granularer steuern.

Diese Oberfläche findest du unter folgendem Link:

https://ozoblockly.com

Eine wirklich gute Videoeinführung gibt es hier - versuche, die im ersten Schritt einmal nachzuvollziehen.



Es gilt:
Dokumentiere die Aufgaben in deinem Bereich auf dem Wiki. Du solltest auch deine Programmdateien (*.ozocode) mit hochladen.

Wichtige Verfahren bei der Arbeit mit OzoBlockly

1. Wie bekomme ich mein Programm von Ozoblockly auf meinen Ozobot?
2. Wie bekomme ich mein Programm von Ozoblockly auf meinem Rechner gesichert?
3. Wie bekomme ich Programme von meinem Rechner wieder in Ozoblockly geladen?

Aufgaben



Aufgaben (einfach)

1. Vollziehe das komplette Beispiel aus dem Video einmal mit deinem Ozobot nach
2. Erstelle ein Blockprogramm in Ozoblockly, dass den Ozobot folgende Figuren fahren lässt: Quadrat, Rechteck, Dreieck.



3. Erstelle ein Programm, das den Ozobot in einem großen blauen Kreis hält. Der Kreis darf nicht verlassen werden.
4. Ladet beide Programme als ozocode-Datei jeweils auf eure Benutzer:innenseite. Super wäre sowohl ein Screenshot als auch die *.ozocode-Datei.

Aufgaben (mittel)



1. Umgrenze einen roten Bereich (rotes Rechteck zeichnen). Male darin zwei grüne Punkte und einen schwarzen Punkt in der Größe eines 1-Euro-Stücks. Wenn der Ozobot in roten Bereich ist, darf er diesen nicht verlassen, sondern soll „zurückbouncen“. Erreicht er den schwarzen Punkt, soll er stehen bleiben und einen Jubelton ausgeben (Tipp: Löse das schrittweise - erst das Bouncen, dann das Stehenbleiben auf dem schwarzen Punkt).
2. Male ein 4×6 Gitter und baue darin farbige Bereiche ein (rot, grün, blau). Schreibe ein Programm, das den Ozobot auf dem Gitter hält, aber rote Bereiche vermeiden lässt. Probiere das ggf. mit unterschiedlichen Gittern aus.
3. Ladet eure Programme als ozocode-Datei jeweils auf eure Benutzer:innenseite. Super wäre sowohl ein Screenshot als auch die *.ozocode-Datei.

Aufgaben (Hardcore)



1. Erstelle ein Programm, sodass der Ozobot deinem Finger folgt, wenn du ihn vor den Roboter hältst und bewegst.
2. Ladet euer Programm als ozocode-Datei jeweils auf eure Benutzer:innenseite. Super wäre sowohl ein Screenshot als auch die *.ozocode-Datei.

From:
https://schule.riecken.de/ - **Unterrichtswiki**

Permanent link:
https://schule.riecken.de/doku.php?id=informatik:lesson:klasse10:algorithmisch:ozobot:block

Last update: **2024/08/08 08:13**