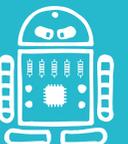




# Einführung





Aufgabe 1: Starte die BOB3 App



Aufgabe 2: Schalte das BobDock ein und verbinde es

Aufgabe 3: Wähle die **linke** Lernkarte und warte, bis Open Roberta geladen wurde

Klick!



### Womit möchtest du den BOB3 programmieren?

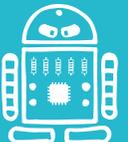
**Open Roberta** - grafische Programmierung  
(Grundschule, Klasse 3+4)

**ProgBob** - textuelle Programmierung  
(Sekundarstufe, ab Klasse 5)

★ Menü

➔ Code

⬇ Dock





Aufgabe 1: Verbinde den BOB3 mit dem Tablet

Aufgabe 2: Starte die BOB3 App



Aufgabe 3: Wähle die **linke** Lernkarte und warte, bis Open Roberta geladen wurde

Klick!

Womit möchtest du den BOB3 programmieren?

**Open Roberta** - grafische Programmierung  
(Grundschule, Klasse 3+4)

**C2** Experiment: Taschenlampe

Aufgabe 1: Jetzt soll auch noch das **rechte Auge** eingeschaltet werden, dazu brauchst du zusätzlich diesen Block:

Schalte LED Augen rechts an Farbe

Klicke!

Baue ihn an die richtige Stelle ein!

Aufgabe 2: Starte das Programm auf dem Roboter und überprüfe, ob dein Programm richtig funktioniert:  
Wenn Du den linken Arm oben berührst, sollten beide Augen weiß leuchten.

Start | neue Sensordaten  
Wiederhole unendlich oft  
wenn gedrückt  
mache   
Schalte LED Augen links an Farbe   
Schalte LED Augen rechts an Farbe

lab.open-roberta.org

**ProgBob** - textuelle Programmierung  
(Sekundarstufe, ab Klasse 5)

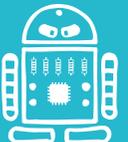
ProgBob

```

1 // Schalte LED Augen links an
2 void setup() {
3   // LED einschalten wenn Arm 1 berührt wird
4   // (nach einem) 100 ms
5   // Alle 4 LEDs wieder einschalten!
6   // (unendlich oft, alle 100 ms)
7 }
8
9 // LED ausschalten wenn Arm 2 berührt wird
10
11

```

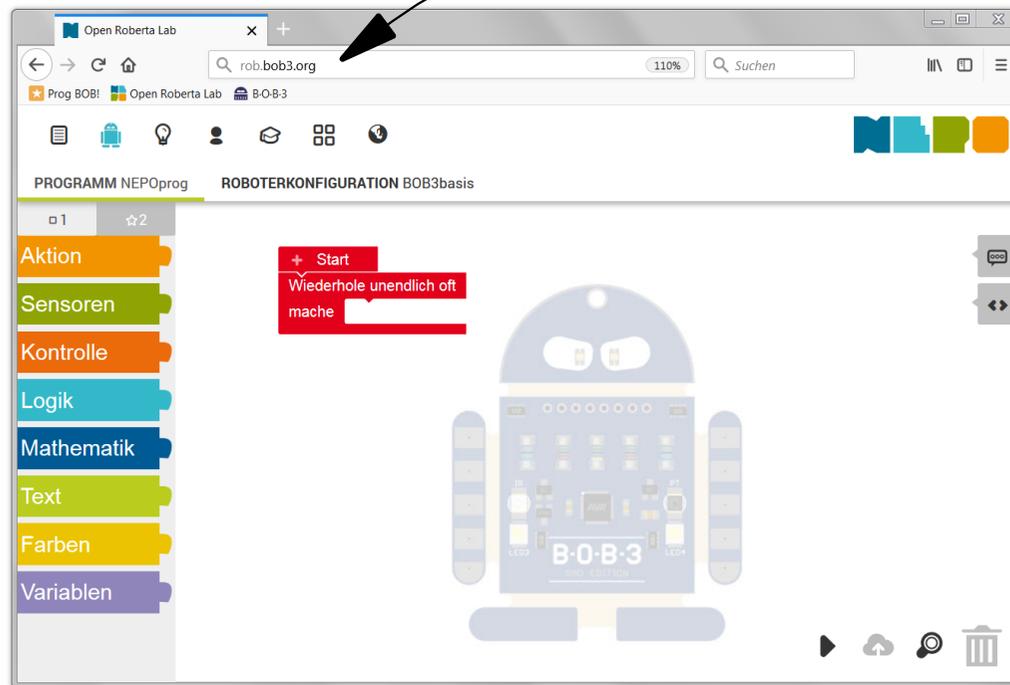
Complete | Test | Next chapter



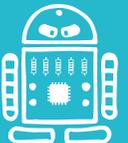


Aufgabe 1: Verbinde den BOB3 mit dem Laptop oder dem PC

Aufgabe 2: Starte den Webbrowser und tippe **rob.bob3.org** als Adresse ein:



Aufgabe 3: Warte, bis das Programm geladen wurde





Aufgabe 1: Schau dir erst mal alles an:

### Befehls-Blöcke:

Alles was der Roboter kann, also alle verschiedenen Blöcke, findest du hier

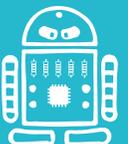
**Programm-Block:**  
Alles was der Roboter machen soll, fügst du hier ein

**Starten:**  
Programm auf den BOB3 übertragen

**Mülleimer:**  
Löschen von Blöcken

Aufgabe 2: Suche den Knopf zum **Starten**: ▶

🗨️ Überlege mit einem Mitschüler, wozu man ihn verwendet.

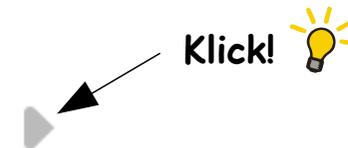




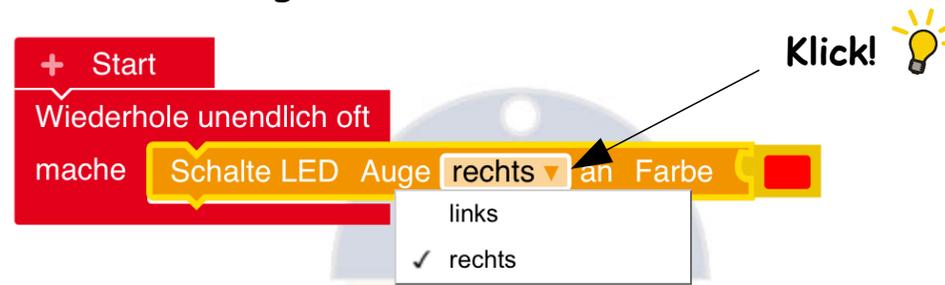
Aufgabe 1: Nimm den Block  aus der Kategorie **Aktion** und füge ihn in den Programm-Block ein:



Aufgabe 2: Starte dein Programm auf dem Roboter:  
 Was macht der Bob?

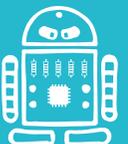


Aufgabe 3: Ändere die Eigenschaft „links“ in „rechts“:



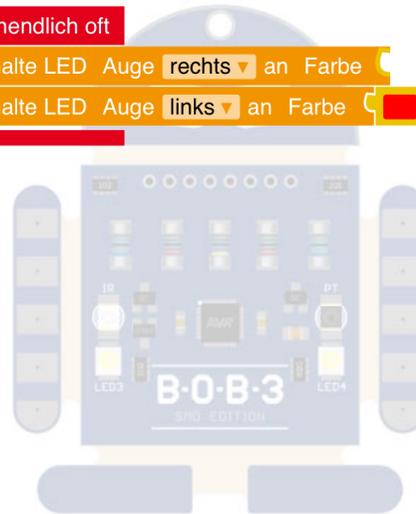
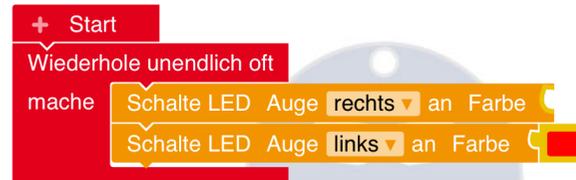
Aufgabe 4: ▶ Starte dein Programm auf dem Roboter -  was macht der Bob jetzt?

Aufgabe 5: Verwende noch einen zweiten Block,  so dass **beide** Augen leuchten!





Aufgabe 1: Nimm den Block  vom **rechten** Auge und ziehe ihn in den Mülleimer – fahre mit der Maus und dem Block **auf** den Mülleimer 



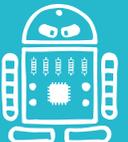
Lass den Block erst los,  
wenn der Deckel aufgeht!



Aufgabe 2: Suche dir aus der Kategorie **Farben**  einen neuen Farb-Block aus und füge ihn beim rechten Auge ein.

▶ Starte dein Programm auf dem Roboter.

Aufgabe 3: Ändere wie gerade auch die Farbe vom **linken** Auge und starte dein Programm auf dem BOB3.



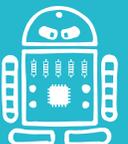


Aufgabe 1: Du kannst die Farben auch einfacher umstellen: Klicke mit der Maus auf den Farb-Block und suche dir eine neue Farbe aus!

The screenshot shows a programming interface for a BOB3 robot. A red 'Start' block is followed by a 'Wiederhole unendlich oft' (Repeat forever) loop. Inside the loop, there are two 'Schalte LED Auge rechts an Farbe' and 'Schalte LED Auge links an Farbe' blocks. A color palette is visible, and an arrow points to a cyan block with the text 'Klick!' and a lightbulb icon, indicating that clicking on a color block allows for selection of a new color.

Aufgabe 2: Suche dir für beide Augen neue Farben aus und teste sie auf dem BOB3. Teste auch mal deine Lieblingsfarben!

Aufgabe 3:  Können die beiden Augen auch in unterschiedlichen Farben leuchten? Probiere mal!





Aufgabe 1: Lösche die beiden gelben Blöcke - ziehe sie in den Mülleimer 

Aufgabe 2: Nimm den Block  aus der Kategorie **Aktion** und füge ihn in den Programm-Block ein:

Aufgabe 3: ▶ Starte dein Programm auf dem Roboter -  was macht der Bob?





Aufgabe 1: Ändere die Eigenschaft „links“ in „rechts“:

+ Start  
 Wiederhole unendlich oft  
 mache Schalte LED Körper rechts an  
 links  
 ✓ rechts

Klick!

Aufgabe 2: ▶ Starte dein Programm auf dem Roboter.

Aufgabe 3: Verwende noch einen zweiten Block, so dass **beide** Körper LEDs leuchten!

Schalte LED Körper links an

+ Start  
 Wiederhole unendlich oft  
 mache Schalte LED Körper rechts an  
 Schalte LED Körper links an

☆☆ Aufgabe 4: Jetzt sollen **zusätzlich** noch **beide Augen** leuchten! Hast du eine Idee, wie das geht? Probiere mal!

