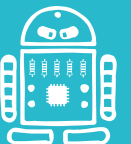




Einführung





Aufgabe 1: Starte die BOB3 App



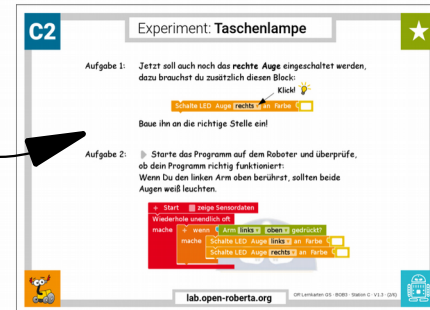
Aufgabe 2: Schalte das BobDock ein und verbinde es

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

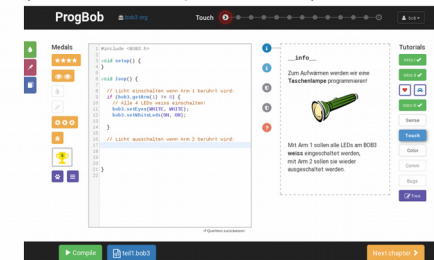


Womit möchtest du den BOB3 programmieren?

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



ProgBob - textuelle Programmierung
(Sekundarstufe, ab Klasse 5)



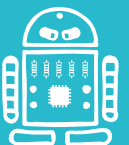
Menü



Code



Dock





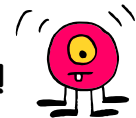
Aufgabe 1: Verbinde den BOB3 mit dem Tablet

Aufgabe 2: Starte die BOB3 App



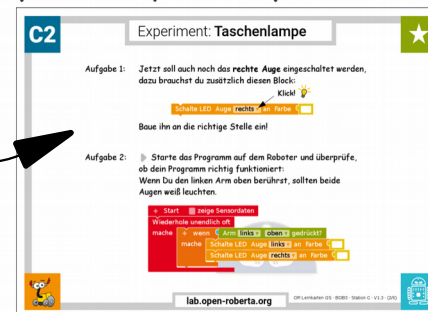
Aufgabe 3: Wähle die **linke** Lernkarte und warte, bis Open Roberta geladen wurde

Klick!

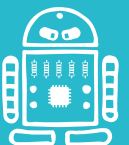
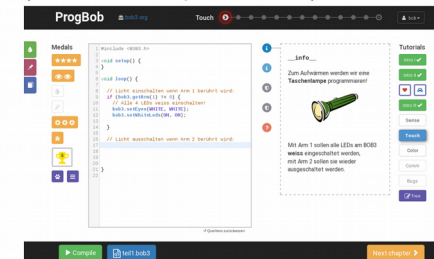


Womit möchtest du den BOB3 programmieren?

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



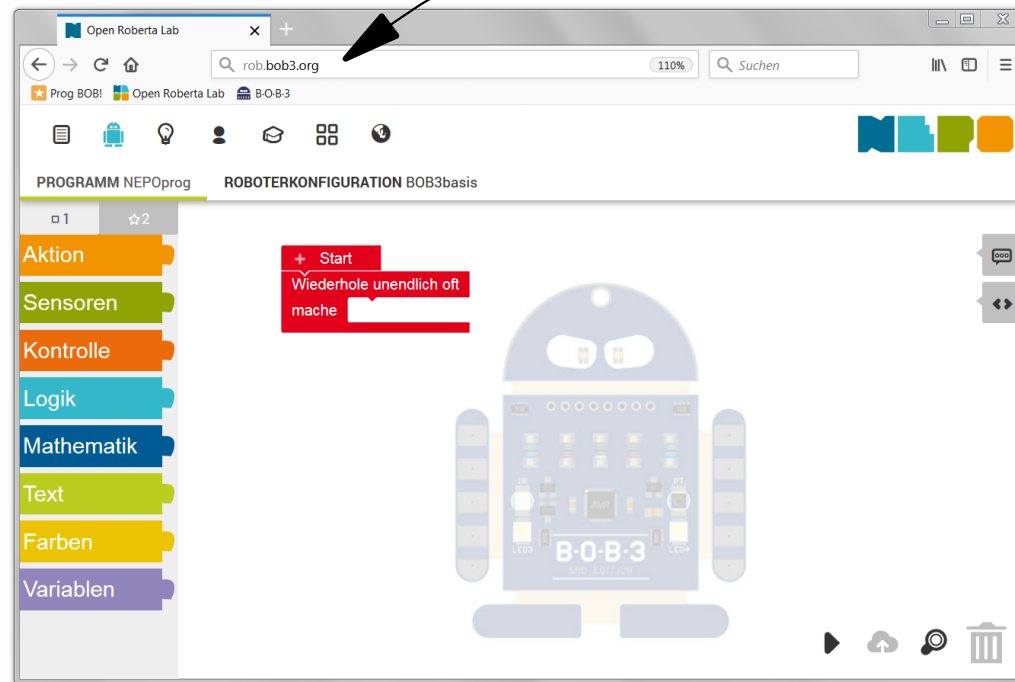
ProgBob - textuelle Programmierung
(Sekundarstufe, ab Klasse 5)



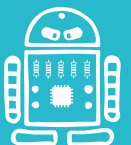


Aufgabe 1: Verbinde den BOB3 mit dem Laptop oder dem PC

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



Aufgabe 3: Warte, bis das Programm geladen wurde

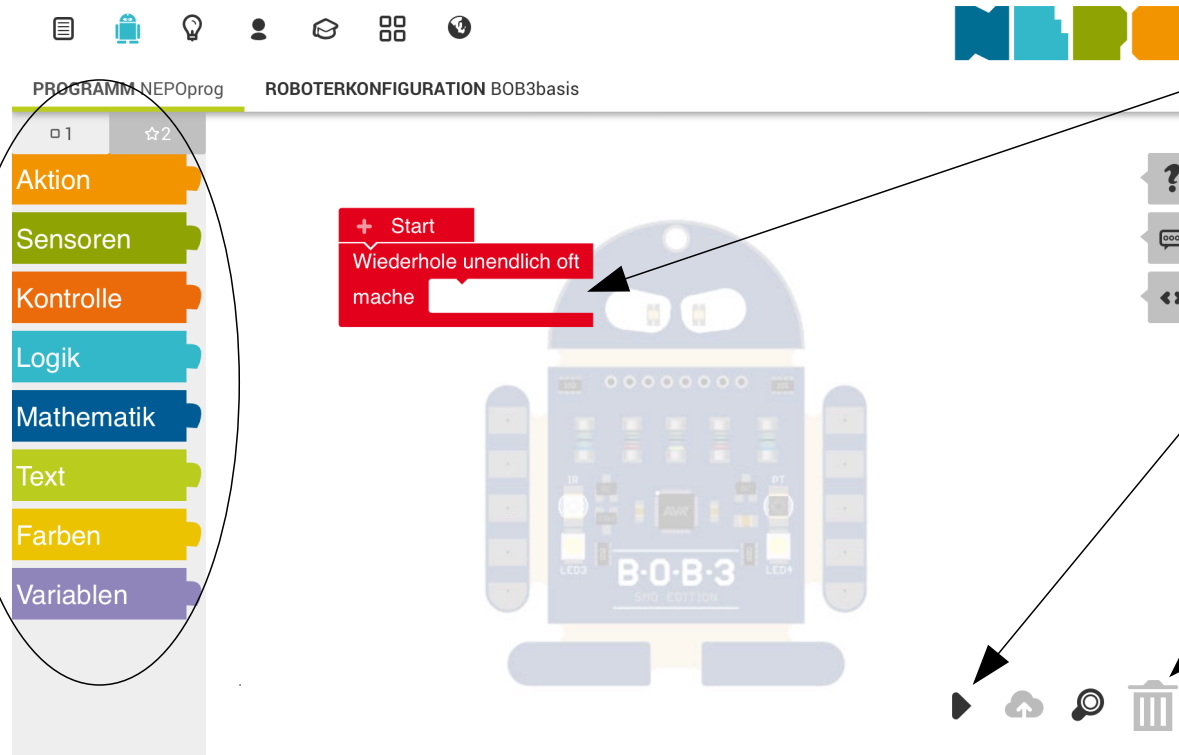




Aufgabe 1: Schau dir erst mal alles an:

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

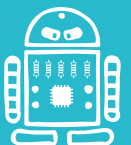
Mülleimer:

Löschen von Blöcken

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



Überlege mit einem Mitschüler, wozu man ihn verwendet.





Aufgabe 1: Nimm den Block **Schalte LED Auge links an Farbe** aus der Kategorie **Aktion** und füge ihn in den Programm-Block ein:






Aufgabe 2:  Starte dein Programm auf dem Roboter:

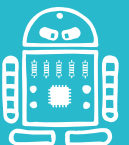
 Was macht der Bob?

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



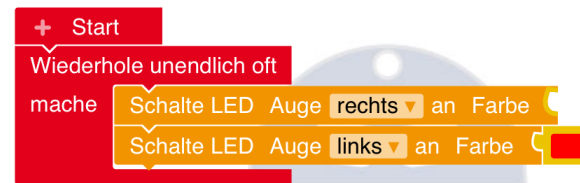
Aufgabe 4:   Starte dein Programm auf dem Roboter -  was macht Bob jetzt?

Aufgabe 5: Verwende noch einen zweiten Block, **Schalte LED Auge links an Farbe** 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!

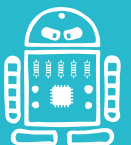


Aufgabe 2: Suche dir aus der Kategorie **Farben**  einen neuen Farb-Block aus und füge ihn beim rechten Auge ein.



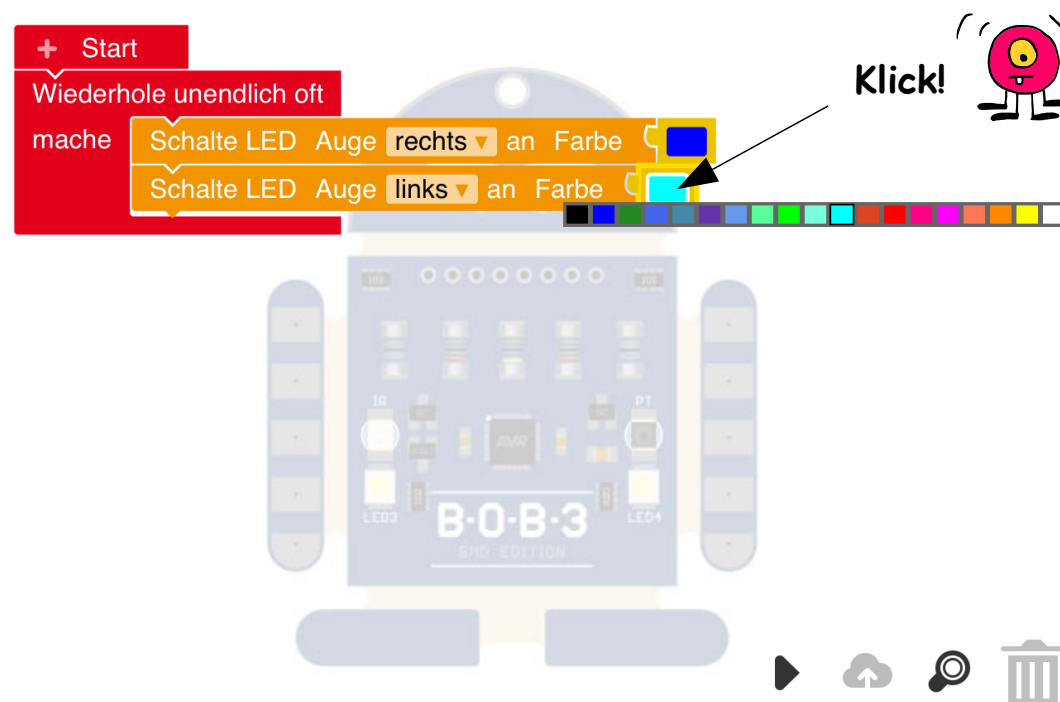
Starte dein Programm auf dem Roboter.

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




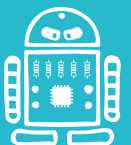


Aufgabe 1: Du kannst die Farben auch einfacher umstellen: Klicke mit der Maus auf den Farb-Block und suche dir eine neue Farbe aus!



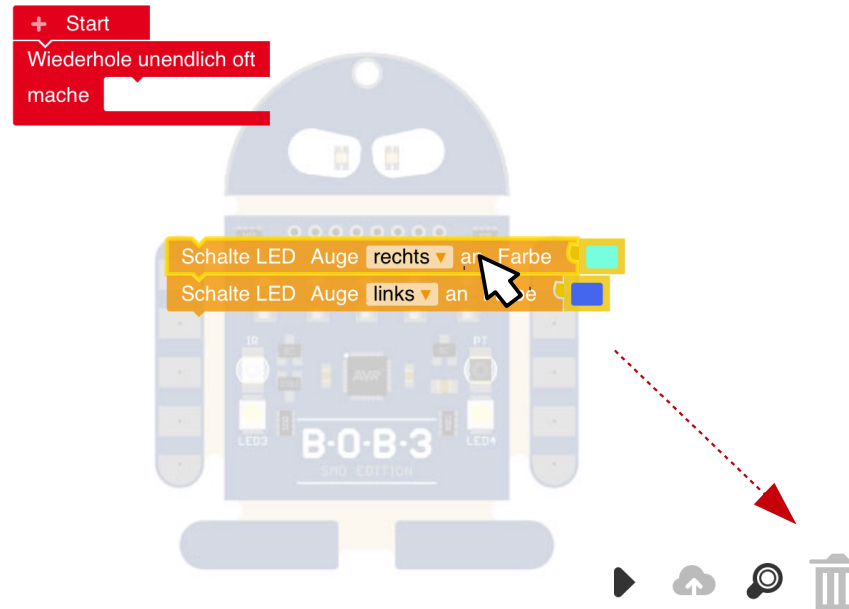
Aufgabe 2: Suche dir für beide Augen neue Farben aus und teste sie auf dem BOB3. Teste auch mal deine Lieblingsfarben!

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







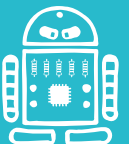
Aufgabe 1: Lösche die beiden gelben Blöcke - ziehe sie in den Mülleimer 



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

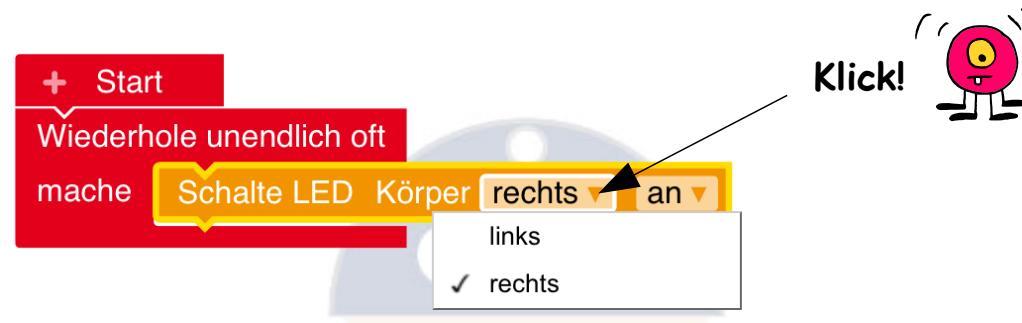


Aufgabe 3:  Starte dein Programm auf dem Roboter -  was macht Bob?





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



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



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

