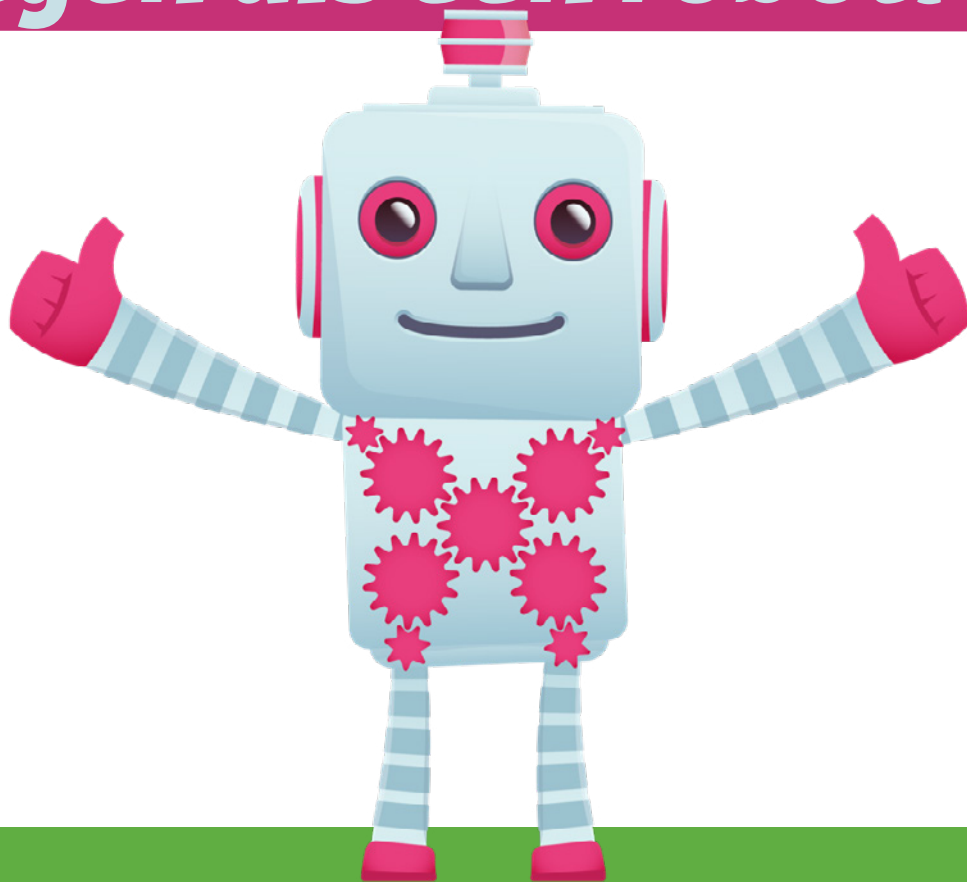


Bewegen als een robot!



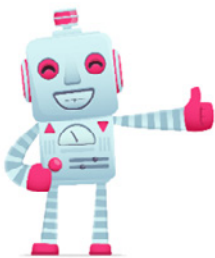
WEETJE:

Programmeren is eigenlijk best makkelijk en kun je zelfs leren zonder computer!

Vandaag gaan we Robbie de robot knutselen en daarna gaan we een stappenplan maken hoe we hem met de tandwielen kunnen laten bewegen. Het maken van zo'n stappenplan kun je ook programmeren noemen. Wij gaan niet een programmeertaal leren, maar we gaan een paar basisregels leren. Als je de basis van programmeren snapt dan kun je dit later in een echte programmeertaal programmeren.

OPDRACHT 1

Schrijf hier de programmeercode voor getal 4 en 5 van de dobbelsteen.



Als ik 1 gooi, dan spring 1 keer

Als ik 2 gooi, dan draai 1 keer

Als ik 3 gooi, dan huppel 2 keer

Als ik 4 gooi, dan _____

Als ik 5 gooi, dan _____

OPDRACHT 2

Schrijf hier de programmeercode met of.

Als ik 1 of 4 gooi, dan spring 1 keer

Als ik _ of _ gooi, dan _____

**OPDRACHT 3**

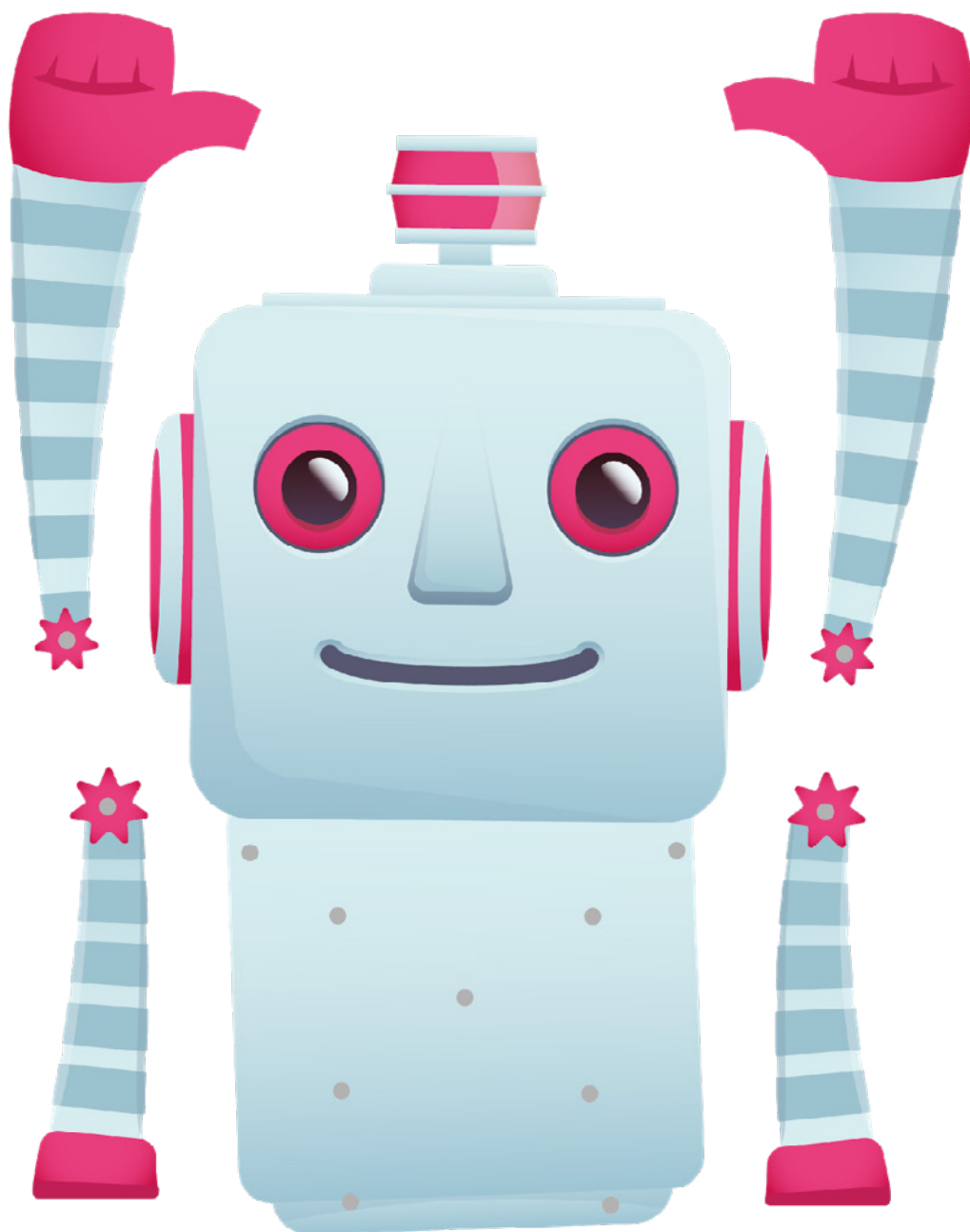
Zoals je ziet zijn er 5 losse tandwielen en hebben de uiteindes van de armen en benen ook tandwielen. Knip alles uit. Kies daarna 2 ledematen en gebruik 3 tandwielen. Zet deze op de juiste plek neer zodat ze verbonden zijn aan elkaar.

**TIP**

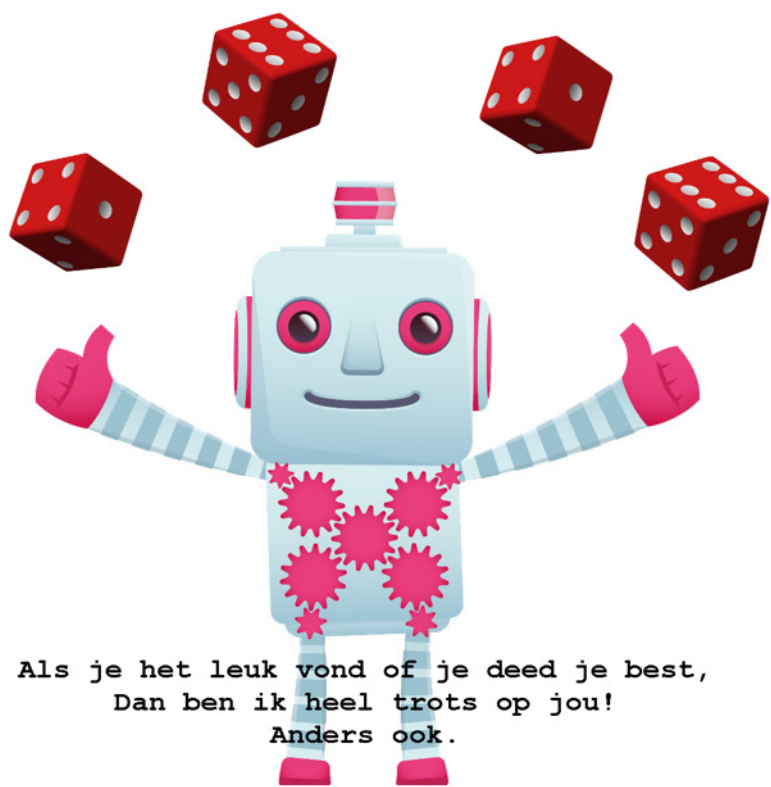
Gebruik de grijze puntjes als gaatjes.

Schrijf op de volgende pagina op wat er gebeurt bij een gebeurtenis. (voorbeeld: als ik zijn linker-arm een centimeter naar boven beweeg, dan gaat zijn been een centimeter naar rechts.)

Je kunt door het wisselen van ledematen en tandwielen heel veel verschillende codes maken! Als het goed gaat mag je ook wat extra ledematen en tandwielen gebruiken. Veel plezier!



Handwriting practice lines consisting of 18 horizontal dashed lines.



WEETJE:
Als je een programmeur bent, dan gebruik je deze basis ook. Echt waar!

Als je het leuk vond of je deed je best,
Dan ben ik heel trots op jou!
Anders ook.