

Vad lär du dig?

I denna lektion lär du dig att programmera Ozobot med Ozoblockly. Ozoblockly är det program vi använder för att skapa kod för Ozobot. Du lär dig hur man måste skapa kod och hur vi laddar upp koden på Ozobot.

Vad ska vi göra?

Vi programmerar Ozobot med datorn eller surfplattan.

Vad behöver du?

- Ozobot
- Surfplatta, bärbar dator eller dator

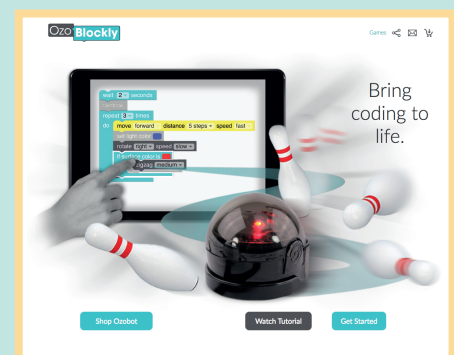
Tid:

30-40 minuter

Klara, färdiga, gå!

Gå till www.ozoblockly.com och klicka på "Kom igång"

- 1 Klicka bort skärmen som öppnas genom att klicka på "x"
- 2 Kontrollera att det inte finns några block på skärmen. Du gör det genom att klicka på papperskorgen i nedre högra hörnet. Klicka sedan på "Ja". Därmed rensas blocken.
- 3 Välj siffran "1" högst upp i menyn till vänster. Det finns 3 olika knappar: "Rörelse", "Ljuseffekter" och "Vänta".



Så kommer vi programmera Ozobot

- 10 steg framåt;
- Ställ in färgerna på trafikljusens små lampor;
- Zigzag-rörelse;
- Vila i 5 sekunder;
- Kör ett svar.

- 1 Det första vi vill programmera är att Ozobot rör sig framåt. Klicka på den gula knappen "Rörelse" för att låta Ozobot röra på sig. Vi måste se till att Ozobot flyttar 10 steg framåt, så klicka på knappen med siffran 10 och en pil åt höger.
- 2 Nu ska vi justera Ozobots små lampor. Klicka därför på den rosa knappen "Ljuseffekter". Klicka på knappen med trafikljuset för att ge den lilla lampan en färg från trafikljuset.

- 3 Alla uppdrag som du vill ge Ozobot måste stå ihop. Annars är det inte ett uppdrag. Klicka på båda blocken samtidigt genom att skjut samman dem, se till att de står i rätt ordning (först 10 steg, sedan de små lamporna).
- 4 Ozobot måste göra ytterligare en rörelse. Gå tillbaka till rätt knapp (den gula knappen "Rörelse"). Välj sedan knappen med en zigzag-pil och klicka på den tillsammans med de andra blocken.
- 5 Ozobot måste också stå stilla. Klicka på den blåa knappen "Vänta" och välj knappen med siffran 5 och placera även detta block tillsammans med de andra.
- 6 Slutligen måste Ozobot också göra en cirkelrörelse. Tror du att du kan hitta detta själv? (Notera: den gula knappen) Varning: Det finns flera cirklar, men för denna uppgift spelar det ingen roll vilken du väljer.
- 7 Kontrollera att alla block sitter ihop.

Innan vi kan överlämna vår uppgift till Ozobot behöver vi först kalibrera Ozobot. Att kalibrera Ozobot är väldigt viktigt nu, eftersom en bildskärm sänder ut ljus och Ozobot behöver vänja sig vid det.

Klicka på den blå knappen längst ned till vänster . Nu öppnas en popup-skärm, klicka bort detta fönster. Nu ser du undersidan av Ozobot spelas flera gånger. En av dem är vit. På detta ställe kommer vi att kalibrera Ozobot.

Kommer du ihåg hur du måste kalibrera Ozobot på papper? Det är nästan som på skärmen! Ge det ett försök. Omdu inte lyckas, följer du dessa steg.

- 1 Slå på Ozobot
- 2 Tryck på På-AV-knappen i 2 sekunder så att en liten vit lampa blinkar.
- 3 Håll Ozobot mot kalibreringspunkten på bildskärmen (den vita undersidan av Ozobot, inte den gråa).
- 4 När Ozobot blinkar grönt har kalibreringen fungerat. Om en liten röd lampa blinkar, börja om från början.

När Ozobot är kalibrerad är han redo att programmeras. Det kallas laddning. Ladda Ozobot genom att följa dessa steg:

- 1 Slå på Ozobot
- 2 Håll den mot det vita stället på skärmen (samma ställe som vi använde vid kalibrering).
- 3 Klicka på 'Ladda bit'.  Ozobot ska nu blinka grönt. Håll Ozobot på den vita platsen tills ett nytt fönster öppnas och han är klar med uppladdning. Blinkar han rätt? Börja då om från början.
- 4 När koden har laddats upp till Ozobot, placera den på bordet och tryck två gånger på PÅ-AV-knappen. Har det fungerat? Utför Ozobot uppdraget som du har gjort?