

CO SE NAUČÍŠ

Díky posunutí do dalšího levelu v OzoBlockly si vyzkoušíme, jak se u Ozobota programuje sledování čáry.

ÚROVEŇ OZOBLOCKLY

3

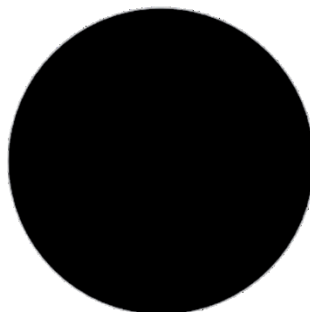
ZADÁNÍ

Naprogramuj Ozobota tak, aby projel naši opičí dráhu. Musí ji projet tak, aby:

- Jel po čáře všude, kde je to možné – k tomuto používej pouze oranžové příkazy z karty Jízda po čáře
- Tam, kde není čára, bude Ozobot naprogramován pomocí žlutých příkazů z karty Pohyb k pohybu mezi čarami
- Růžové příkazy nám říkají, jak má Ozobot v daném místě zasvítit, příkazy jsou z karty Světelné efekty
- Červená kolečka symbolizují tyčky slalomu, šipky ukazují, kudy má okolo nich Ozobot projet

Pozor na rozdíl zatáčení u oranžových a žlutých příkazů! Jaký je mezi nimi rozdíl?

NEZAPOMEŇ NAKALIBROVAT PŘED
VYPUŠTĚNÍM NA DRÁHU!



ÚLOHA 3.1 – OPIČÍ DRÁHA

JMÉNO:

TŘÍDA:

