

Uppdrag Blue Bot

Låt alla i gruppen testa både att lägga ut pilarna, trycka in koden och felsöka.

Material: 1 Blue Bot, 1 rutmönstrad matta, olika typer av hinder.



1. Blanda alla kort och lägg ut er första kod (lägg korten i rad=koda).
Programmera Blue Boten enligt koden (tryck på pilarna i rätt följd) och se hur den går efter koden. Fungerade det? Var det fel någonstans? Felsök och fundera kring vad felet berodde på. Gör om.
2. Ställ ut hinder på mattan och lägg ut pilarna i en kod som får roboten att gå på mattan utan att röra hindren.
Programmera Blue Boten och se hur koden fungerade. Problem? Felsök (fundera kring var det gick fel). Gör om.
Låt koden ligga kvar framför er matta!
3. Byt station med någon annan grupp och testa deras kod och se om den fungerar och hur roboten går.
4. Bestäm hur Blue Boten ska gå i valfri bana på golvet (tex: gå runt i cirkel, gå till en specifik punkt) och lägg ut pilarna (koda).
Programmera Blue Boten och se hur ni lyckades.
Låt koden ligga kvar framför er matta!
5. Byt station med någon annan grupp och testa deras kod och se om den fungerar och hur roboten går.
6. Lägg ut pilarna för koden som Blue Bot ska gå på mattan med hinder utplacerade. Lägg in ett eller flera fel.
Låt koden ligga och byt grupp.
Felsök den nya gruppens kod och försök hitta felen – gör om så det blir en korrekt bana (roboten ska inte nudda hinder).