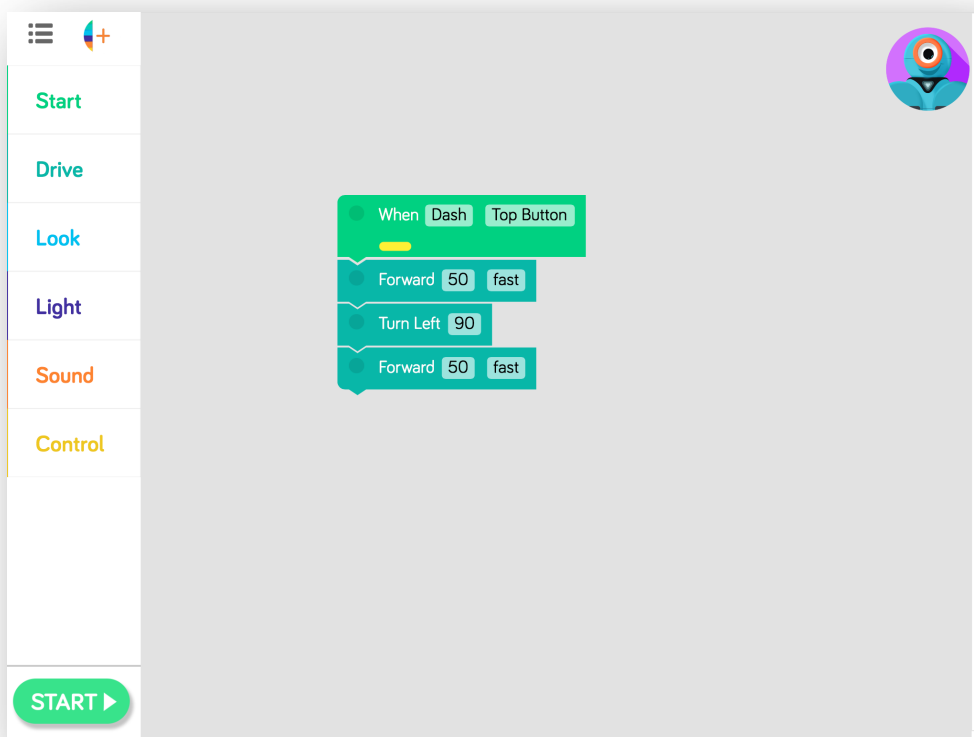


Disse opgaver er udarbejdet af Tom Stub Christensen, it og medie konsulent ved Center for undervisningsmidler Sjælland.



Lav dette lille program.
Hvad sker der?



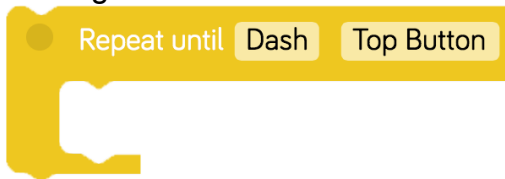
Opgave 2

Prøv at sætte disse lyde ind:

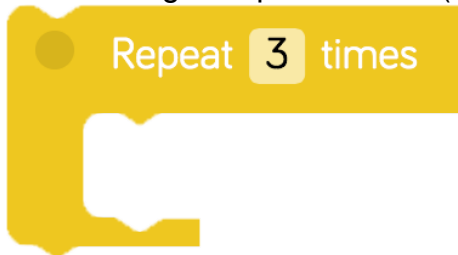


Opgave 3

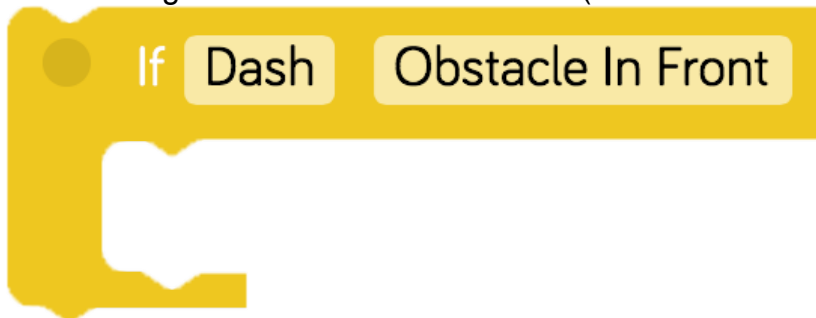
Prøv at bruge disse gentage blokke.
Gentag ind til



Prøv at bruge: Repeat 3 times (Gentag 3 gange)



Prøv at bruge: If Dash Obstacle In Front (Hvis **Dash** Genstand står foran)



Hvad sker der?

Opgave 4

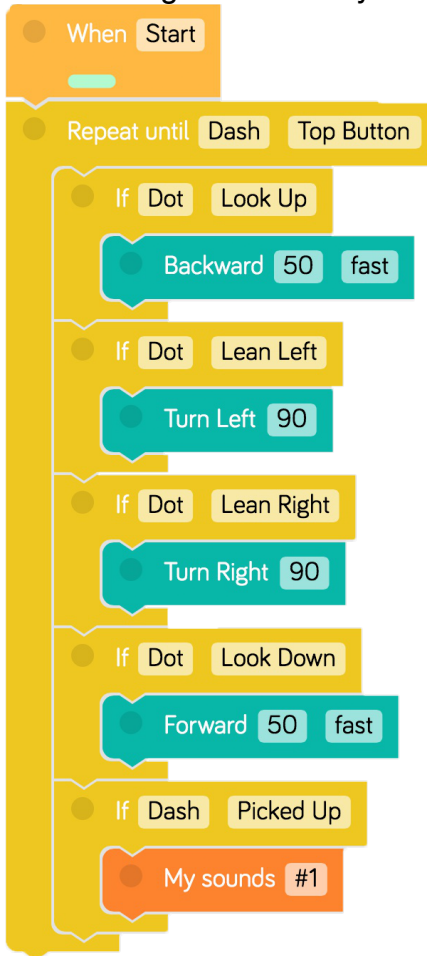
The screenshot shows the Dash & Dot programming interface. On the left is a sidebar with categories: Start, Drive, Look, Light, Sound, and Control. A 'START' button is at the bottom left. The main workspace contains the following code blocks:

- When Dash Top Button (Green)
- Say Hi (Orange)
- All Colors (Purple)
- Repeat until Dash Hear Clap (Yellow)
 - Set Wheel Speed (Teal)
 - Left forward really fast (Teal)
 - Right forward really fast (Teal)
- When Dash Obstacle In Front (Green)
- Backward 100 really fast (Teal)
- Say Huh? (Orange)
- Turn Left 90 (Teal)
- Go to (Green)

Hvad gør **GO to** blokken

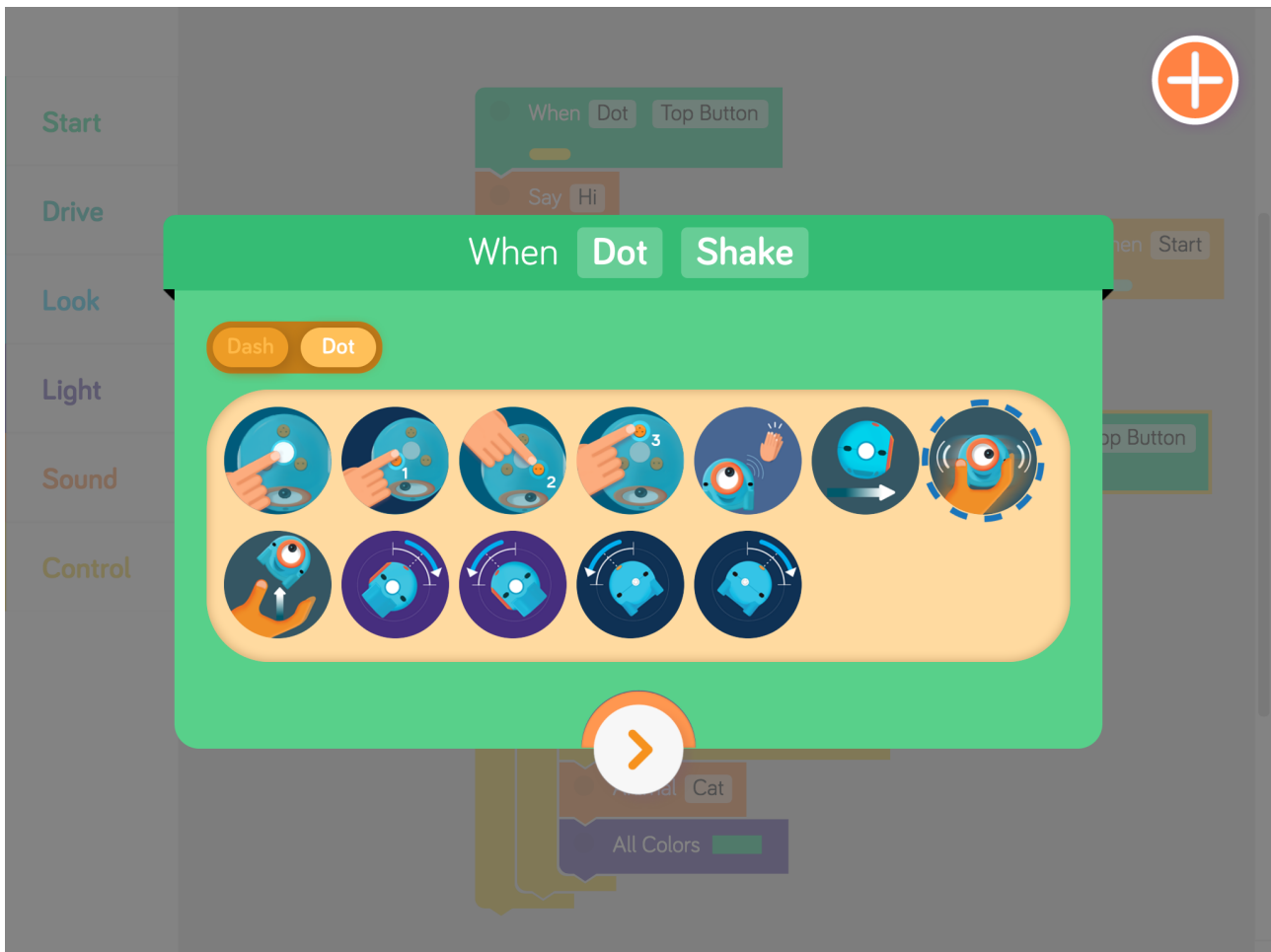
Opgave 5 - Dot

Du kan bruge Dot til at styre Dash. Her er en demokode, du selv kan bygge videre på.



Opgave 6

Dot som tyverialarm?



Opgave 7 – Dot

Duck Duck Goose – et spil.
Programmér Dot med Blockly app'en .

Se på Demokoden!

Vælg en lyd til at repræsentere "duck" (and) og en anden lyd repræsentere "goose" (Gås) .
Her har vi valgt lyden "Cat" til at repræsentere anden og lyden "Lion" lyd til, at repræsentere gåsen. Den, der "er den", tager Dot hånden og trykker på den øverste knap, hver gang han/hun passerer en person i cirklen.
Vi har designet spillet til at sige:

Cat
Cat
Cat
Cat
Cat
Cat
Cat
Lion
Cat
Cat
Cat
Cat

Det er 1. runde. Du bør oprette omkring 10 runder med forskellige numre.
Derefter sætter du en gentagelsesløkke rundt om hele spillet til at holde det i gang !

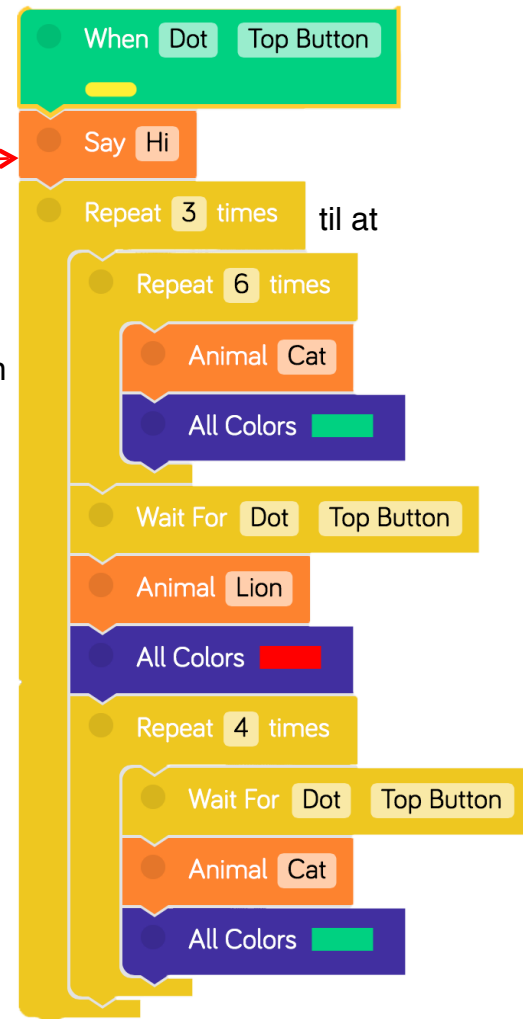
Tilføj nogle lys til at indlægge nogle specielle effekter!

2) Når du har lavet programmet helt færdigt, kan du finde nogle venner og spille spillet. Få dem til at sidde i en cirkel. Husk der skal være lidt plads omkring jer.

3) Forklar, hvordan dit program virker.

4) Spil spillet!

Hvad kan du med DOT



Dot

Lights - There are 12 LEDs in Dot's eye that can be turned on or off. In Dot's ears and eye, there are RGB LEDs.

Sounds - Includes a variety of pre-programmed sounds!

Microphone - Dot has 1 microphone, allowing Dot to hear claps and voices.

Accelerometer - Dot's accelerometer allows Dot to know when you are **tossing, shaking, moving, or tilting** Dot. Note: Dot's Blockly events are from Dot's perspective, so you should hold it from behind to have the same perspective.

Look Up



Look Down



Lean Right



Lean Left

