

OPDRACHT 3

VORMEN RIJDEN



NIVEAU ♦♦♦♦♦

Veiligheid: Let op!

De tijd dat de bal rolt: per commando niet langer dan 3 seconden

Snelheid van de bal: niet hoger dan 100

1 Voorkennis

Je kent de volgende commando's: **Roll**, **Set Color**.

2 Doel

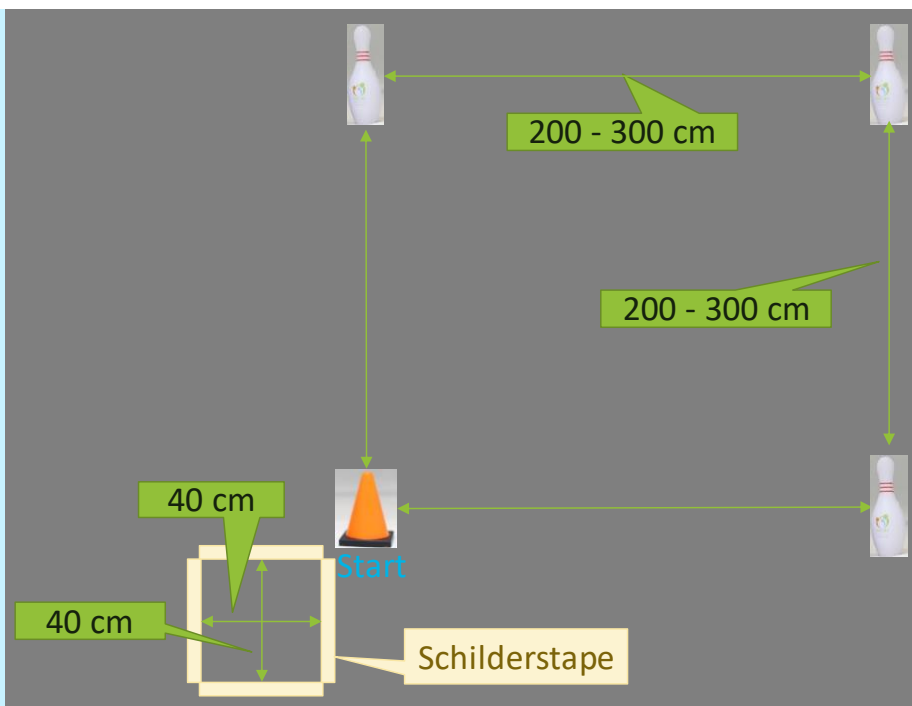
Doel van deze opdracht is om te leren omgaan met de richting ("Heading") van de Sphero.

3 Opdracht 1: Vierkant

Zet het parcours hiernaast uit:

Maak een programma waarmee de Sphero van het startpunt om alle kegels rolt, en weer terugkomt op het startpunt.

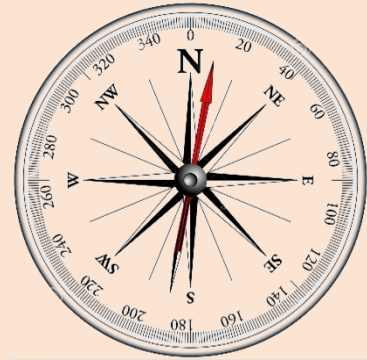
Zorg ervoor dat de Sphero elke keer dat hij van richting verandert een andere kleur heeft!



Hint: In de eerste les stond een afbeelding van een kompas, zoals hiernaast. Let op de "Graden" die worden gebruikt om naar links en rechts te rollen!

Graden

Graden ken je misschien van een kompas. 0 graden is naar het Noorden (naar boven, op de kaart). 180 graden is naar het Zuiden (naar beneden op de kaart). 90 graden is naar het Oosten, naar rechts. 270 graden is naar het Westen, naar links.



4 Opdracht 2: Driehoek

Zet het parcours hiernaast uit (alle afstanden moeten gelijk zijn):

Maak een programma waarmee de Sphero van het startpunt om alle kegels rolt, en weer terugkomt op het startpunt.

Zorg ervoor dat de Sphero elke keer dat hij van richting verandert een andere kleur heeft!

