




Naam: _____

Datum: _____

Robomind



Ga naar deze website: www.robomind.net → Download → Klik op de 'download' naast het windowslogo  en installeer vervolgens het programma. Als alles goed is gegaan, vind je nu een snelkoppeling op je bureaublad.



Wat is Robomind?




Dit programmaatje laat je al eens proeven van programmeertaal! Door aan de robot de juiste commando's te geven, laat je hem bewegen, voorwerpen grijpen, verven,...





De commando's:

Bewegen	 vooruit(n)	Beweeg n stappen vooruit
	 achteruit(n)	Beweeg n stappen achteruit
	 links()	Draai 90 graden naar links
	 rechts()	Draai 90 graden naar rechts
	noord(n)	Draai richting het noorden en doe vervolgens n stappen naar voren.
	zuid(n)	Draai richting het zuiden en doe vervolgens n stappen naar voren.
	oost(n)	Draai richting het oosten en doe vervolgens n stappen naar voren.
	west(n)	Draai richting het westen en doe vervolgens n stappen naar voren.

Opgelet! n is een variabele. Dat wil zeggen dat jij kan bepalen hoeveel stappen je robot precies moet bewegen. Vervang de n dus door een getal!

Verven	 verfWit()	Zet de kwast neer met witte verf
	 verfZwart()	Zet de kwast neer met zwarte verf
	 stopVerven()	Berg de kwast weer op

Grijpen	 pakOp()	Pak het bakken recht voor je op
	 zetNeer()	Zet het bakken recht voor je neer



Aan het werk!

1. We gaan het robotje de letter A laten schrijven.

- Open Robomind. (Je vindt het op je bureaublad.)
- Klik op **Bestand > Open kaart**.
- Kies in de lijst **openArea.map**.
- Klik met je **rechtermuisknop** in het veld. Je krijgt nu een **snelmenu** te zien. Klik met je **linkermuisknop** op **zoom uit**.

Herhaal dit tot je het hele veld ziet. (Je kan ook in- en uitzoomen door te scrollen.)
In het linkervenster schrijf je commando's.

Opgelet! Programmeren is precisiewerk! Alle commando's moeten perfect juist getypt zijn. Houd dus goed in het oog dat je geen spaties laat en dat je hoofdletters typt waar het moet! Om overzichtelijk te werken, typ je elk commando op een volgende lijn.

- Probeer het eerst zelf te programmeren! Als het niet lukt, draai dan je blad en lees in de kader hieronder hoe je je robotje moet laten bewegen.
- Om te kijken wat je geprogrammeerd hebt, druk je op de play-knop onder uitvoeren.

Programmeer eerst dat je robotje zijn vertborstel neemt. Laat hem dan 5 stappen vooruit gaan, rechts draaien, 3 stappen vooruit, opnieuw rechts draaien, terug 5 stappen vooruit, 3 stappen achteruit, rechts draaien en vervolgens 3 stappen vooruit.

2. Probeer nu je robotje de initialen van je naam te laten schrijven.
Sla je werk op door op de diskette te klikken in de menubalk.

3. Open de kaart **Maze1.map** en programmeer je robotje zodat hij het groene voorwerp rechtsbovenaan in het veld grijpt en het terugneerzet op het beginpunt.



Wat vond je van dit werkje?

- Heb je alles alleen kunnen programmeren? 😊 😐 ☹️
- Hoe leuk vond je dit? 😊 😐 ☹️
- Hoe moeilijk vond je het? 😊 😐 ☹️
- Ga je er thuis mee aan de slag? 😊 😐 ☹️
- Wil jij later misschien programmeur worden? 😊 😐 ☹️