

## Rychlost

Příkazy rychlosti mění rychlost pohybu Ozobota z šnečího kroku (nejpomalejší) až po extra zrychlení(nejrychlejší).

*šnečí krok(nejpomaleji) → pomalu → běžná rychlost → rychle → zrychlení → extra zrychlení*

**šnečí krok** – Zpomalení robota na 3 sekundy, extra pomalá rychlost.

**pomalů** – Příkaz pomalé rychlosti, platí dokud robot nenačte nový kód rychlosti nebo je vypnut.

**běžná rychlost** – Příkaz pro nastavení běžné rychlosti.

**rychle** – Příkaz pro zvýšení rychlosti, platí dokud robot nenačte nový kód rychlosti nebo je vypnut.

**zrychlení** – Příkaz pro extra zvýšení rychlosti, platí dokud robot nenačte nový kód rychlosti nebo je vypnut.

**extra zrychlení** – Zrychlení robota na 3 sekundy, extra vysoká rychlost.

## Směr

Příkazy směru říkají robotu jak se má zachovat na křižovatce a kdy má odbočit.

*Ozobot se na křižovatkách rozhoduje zcela náhodně. Pokud je dán příkaz odboč vlevo a křižovatka tento směr nemá Ozobot se přepne zpět do náhodného módu.*

**jdi doleva** – Příkaz pro odbočení doleva na následující křižovatce.

**jdi rovně** – Příkaz pro projetí rovně na následující křižovatce.

**jdi doprava** – Příkaz pro odbočení doprava na následující křižovatce.

**hledej vlevo** – Příkaz pro okamžité otočení robota o 90 stupňů doleva, a hledání nové trasy v tomto směru. Při nelezení nové trasy robot náhodně vybere nový směr na nové trase.

**hledej rovně** - Příkaz pro pokračování robota rovně po skončení řádku. Kód nebude fungovat, jestliže Ozobot narazí na křižovatku před ukončením řádků.

**hledej vpravo** – Příkaz pro okamžité otočení robota o 90 stupňů doprava, a hledání nové trasy v tomto směru. Při nelezení nové trasy robot náhodně vybere nový směr na nové trase.

**otoč se** – Příkaz pro otočení robota vzad a pokračování v cestě opačným směrem.

**otoč se (konec cesty)** - Příkaz pro otočení robota vzad a pokračování v cestě opačným směrem. Příkaz na konci trasy.

## Časovač

Příkazy časovače říkají Ozobtu, kdy si má dát pauzu, nebo kdy má začít počítat čas.

**časovač zapnut** – Příkaz pro aktivování časovače. Ozobot odpočítává 30 sekund a pokračuje dále v trase včetně plnění příkazu. Jakmile dojde čas Ozobot se vypne! Během odpočtu Ozobot bliká, s blížícím se koncem blikání zrychluje.

**časovač vypnut** – Příkaz pro vypnutí časovače a pokračování v běžném režimu.

**pauza 3 sekundy** – Příkaz pro zastavení robota na 3 sekundy, poté dále pokračuje v běžném režimu.

## Tanec

Taneční příkazy rozhýbou Ozobota do zajímavých kreací.

**tornádo** – Ozobot se dvakrát otočí kolem své osy se zvyšující rychlostí, poté pokračuje dále v trase v běžném režimu.

**cik-cak** – Ozobot začne kličkovat vpravo-vlevo-vpravo-vlevo ve stejném směru kterým jel. Poté dále pokračuje v běžném režimu.

**Otočky** – Ozobot se dvakrát otočí kolem své osy stejnou rychlostí, poté pokračuje dále v trase v běžném režimu.

**pozpátku** – Ozobot se otočí o 180 stupňů a začne couvat houpavým krokem. Poté se otočí zpět a pokračuje rovně v běžném režimu.

## Počítadlo

Příkazy počítadla řeknou Ozobotu ať spočítá 5 křižovatek, odboček nebo změn barvy.

**počítadlo zapnuto** – Ozobot začne počítat křižovatky (typu „T“ i „+“) jakmile napočítá do 5 provede manévr „Hotovo“ přestane se pohybovat a bliká červeně.

**počítání otočení** – Příkaz stejný jako předchozí, Ozobot v tomto případě počítá pouze křižovatky na kterých odbočí, pokud jede rovně křižovatku nepočítá. Lze využít příkazu „jdi rovně“ případně nechat Ozobota vybrat náhodně.

**počítání barev** – Ozobot začíná počítat změny barev, jakmile napočítá 5 změn zastaví se. Změna barvy trasy se počítá např. z červené na zelenou, změna z nebo na černou barvu není započtena. Aby byl barevný segment započten musí být delší než 2 cm.

**počítání bodů** – Ozobot začne odpočítávat body (speciálním příkazem viz níže) od 5 do 0. Jakmile dosáhne 0 udělá manévr „Hotovo“ stojí a bliká červeně. Body lze také přičítat viz níže.

**+1 bod** – Zvýší počítadlo bodů o 1 bod.

**-1 bod** – Sníží počítadlo bodů o 1 bod.

## Výhra / Konec

Příkazy pro výhru či konec, řeknou Ozobotu, zda dojel do cíle a může oslavovat, případně zda prohrál a hra pro něj skončila.

**výhra / hraj znovu** – Ozobot zatančí taneček „Hotovo“ a může dále pokračovat v cestě.

**prohra / konec hry** – Ozobot zatančí taneček „Hotovo“ ale cesta pro něj skončila.