

## Lerne Cozmo kennen

### Aufgabe: Don't Worry be Happy

Cozmo erkennt ob jemand traurig oder fröhlich ist. Er möchte, dass es dir immer gut geht. Deswegen spielt er fortlaufend einen Ton (Musik) wenn er ein fröhliches Gesicht erkennt. Sieht er jedoch ein trauriges Gesicht, sagt er „Sei nicht traurig.“ und „Hier ist ein Lied für dich.“ Er kann aber auch andere aufmunternde Sätze sagen. Danach spielt er ein Ton (Musik) zur Aufheiterung und animiert einen Tanz.








© Kinvert

Ihr habt nun Programmierblöcke vor euch. Geht die Aufgabe Schritt für Schritt durch und schaut welche Blöcke die Aufgabe lösen können.



Nehmt euch als Hilfestellung verschieden farbige Stifte und markiert im Text welche Textpassagen einzelne Befehle sein können.

Auf den Hilfefzetteln könnt ihr die einzelne Befehle und deren Erklärung sehen, die Cozmo verwenden kann.

Hilfekarten	Hilfekarten
<p>Hilfekarten Cozmo</p> 	<p><b>Fahren</b></p> <p>[ ] mm fahren   mm fahren              Letzt von [Y] mm/s [X] mm weit fahren. Gib einen Entfernung [X] an, um rückwärts zu fahren. Max. [Y] mm/s.</p> <p>[X] ° drehen   ° drehen              Letzt von [Y] Grad pro Sekunde um [X] Grad drehen. Bei Winkel dreht sich Cozmo nach rechts, bei einem negativen [Y] Geschwindigkeit: 200 %.</p> <p>[X] mm/s, rechtes Rad mit [Y] mm/s   mm/s, rechtes Rad mit 25 mm/s fahren              Letzt [X] mm/s und mit dem rechten Rad mit [Y] mm/s fahren. die entgegengesetzte Richtung drehen möglichst, gib und [Y] ein. Max. [X]-[Y] Geschwindigkeit: 220 mm/s.</p> <p>beide Rad/Alles stoppen                komplett anhalten.</p>

## Lerne Cozmo kennen

### Aufgabe: Alarm vor Eindringlingen

Du hast Cozmo beauftragt auf dein Zimmer aufzupassen. Cozmo kann Gesichter erkennen. Wenn er ein Gesicht erkennt, sagt er „Eindringling.“ Außerdem schaltet er sein Rucksack-Licht auf Rot, um zu warnen. Damit der Eindringling aufgehalten wird, steht „STOP!“ auf seinem Gesicht.








© Kinvert

Ihr habt nun Programmierblöcke vor euch. Geht die Aufgabe Schritt für Schritt durch und schaut welche Blöcke die Aufgabe lösen können.



Nehmt euch als Hilfestellung verschieden farbige Stifte und markiert im Text welche Textpassagen einzelne Befehle sein können.

Auf den Hilfezetteln könnt ihr die einzelnen Befehle und deren Erklärung sehen, die Cozmo verwenden kann.

Hilfekarten	Hilfekarten
<p>Hilfekarten Cozmo</p> 	<p><b>Fahren</b></p> <p>[X] mm fahren   <b>mm fahren</b>              Mit von [Y] mm/s [X] mm weit fahren. Gib einen Entfernung [X] an, um rückwärts zu fahren. Max. [Y] mm/s.</p> <p>[X] ° drehen   <b>° drehen</b>              Weilt von [Y] Grad pro Sekunde um [X] Grad drehen. Bei [X] drehen sich Cozmo rechtsherum, bei einem negativen [Y]-Geschwindigkeit: 200 °/s.</p> <p>[X] mm/s, rechtes Rad mit [Y] mm/s   <b>mm/s, rechtes Rad mit 25 mm/s fahren</b>              [X] mm/s und mit dem rechten Rad mit [Y] mm/s fahren. Die entgegengesetzte Richtung drehen möchtest, gib und [Y] ein. Max. [X]-[Y]-Geschwindigkeit: 220 mm/s.</p> <p>bearm/Alles] stoppen   <b>gen</b>              komplett anhalten.</p>

## Lerne Cozmo kennen

### Aufgabe: Weglaufender Wecker

Cozmo soll dich am Morgen so wecken, sodass du wirklich aufstehen musst. Er überprüft fortlaufend wie spät es ist. Wenn die Stunde gleich 6 schlägt, spielt er einen Ton (Musik) um dich zu wecken. Danach läuft er vor dir weg, sodass du das Bett verlassen musst. Es fährt also ein paar Millimeter (mm) von dir weg.




© Kinvert

Ihr habt nun Programmierblöcke vor euch. Geht die Aufgabe Schritt für Schritt durch und schaut welche Blöcke die Aufgabe lösen können.

Nehmt euch als Hilfestellung verschieden farbige Stifte und markiert im Text welche Textpassagen einzelne Befehle sein können.



Auf den Hilfezetteln könnt ihr die einzelne Befehle und deren Erklärung sehen, die Cozmo verwenden kann.

Hilfekarten	Hilfekarten
Hilfekarten Cozmo	Fahren
	<p>[Y] mm fahren</p> <p><b>mm fahren</b></p> <p>Werk von [Y] mm/s [X] mm weit fahren. Gib einen Entfernung [X] an, um rückwärts zu fahren. Max. [Y] mm/s.</p> <p>[X] ° drehen</p> <p><b>° drehen</b></p> <p>Werk von [Y] Grad pro Sekunde um [X] Grad drehen. Bei Grad dreht sich Cozmo rechts herum, bei einem negativen [Y]-Geschwindigkeit: 200 %.</p> <p>[X] mm/s, rechtes Rad mit [Y] mm/s</p> <p><b>mm/s, rechtes Rad mit mm/s fahren</b></p> <p>[X] mm/s und mit dem rechten Rad mit [Y] mm/s fahren. Die entgegengesetzte Richtung drehen möglichst, gib und [Y] ein. Max. [X]-[Y]-Geschwindigkeit: 200 mm/s.</p> <p>beide/Alles stoppen</p> <p><b>stop</b></p> <p>komplett anhalten.</p>