## 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.



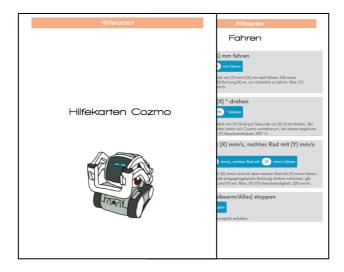
© Kinvert

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

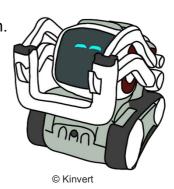


Eine Entwicklung des OFFIS im Rahmen des vom Bundesministerium für E und Forschung geförderten Projekte smile

# 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.

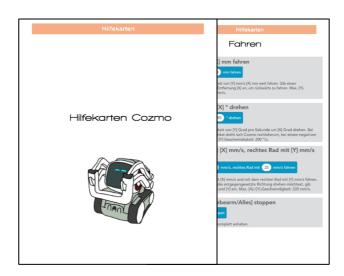


Ihr habt nun Programmierblöcke vor euch. Geht die Aufgabe Schritt für Schritt durch und schaut welche Blöcke die Aufgabe lösen können.

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.



## 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.



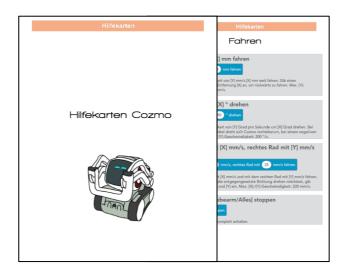
© Kinvert

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.



Eine Entwicklung des OFFIS im Rahmen des vom Bundesministerium für Bil und Forschung geförderten Projekts smile