|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1. Even voorstellen** | | |
|  | **De Hub!**  Hier ga je het programma voor schrijven. |  |
|  |  |  |
| Afstandsensor | Krachtsensor | Kleurensensor |
|  |  |  |
| Medium motor | Grote motor | Programmeertaal Scratch |

**2. Voorbereiding:**

* Open de site education.lego.com
* Kies de voor jou gewenste taal.
* Download Lego® Education SPIKE™ Prime
* Open de app en leer in 3 eenvoudige stappen SPIKE PRIME te gebruiken.

**3. Aan de slag:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1: Bouw het basis model.  Klik op bouwen en volg de aanwijzingen. |
| 2: Probeer de programmeerstacks één voor één uit.  Deze staan op de volgende pagina.  Wat zie je gebeuren?  Wijzig de parameterwaarde van elk blok en kijk wat er gebeurt. |
| 3: Laat je rijbasis een vierkant rijden (kies acties uit de stacks op het programmeerveld) |
| 4: Plaats acht stenen en steek het veld over zonder de stenen te raken.(zie opdracht 5) |

**De programmeerstacks, die je gaat gebruiken**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Deze stack bepaalt de parameters van je rijbasis. |
|  | Wanneer het programma opstart maakt jouw rijbasis een hoek van 90° door middel van de Gyrosensor in de Hub. |
|  | Wanneer de linkerknop van de Hub is ingedrukt, rijdt je rijbasis vooruit en achteruit. |
|  | Wanneer de rechterknop van de Hub is ingedrukt, rijdt je rijbasis in een rondje. |