

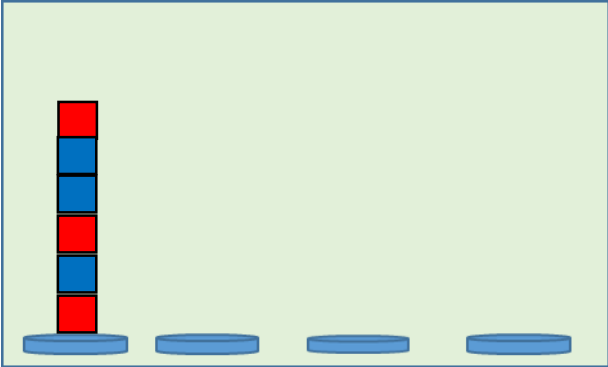
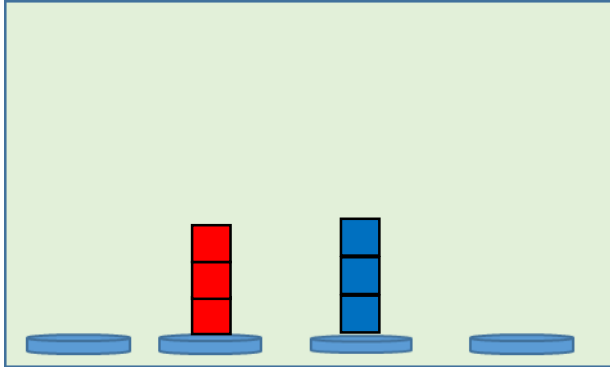
Robotten på lageret 4

<u>Læringsmål, du skal lære at:</u> <u>Trin 1</u>	<u>Læringsmål, du skal lære at:</u> <u>Trin 2</u>
Forstå, hvad algoritmer er Forstå, hvordan algoritmer er implementeret som programmer på digitale enheder Forstå, at programmer udføres ved at følge præcise og entydige instruktioner Oprette simple programmer Debugge simple programmer Bruge logisk ræsonnement til at forudsige adfærden af simple programmer	Designe programmer, der udfører specifikke mål Skrive programmer, der udfører specifikke mål Debugge programmer for at sikre, at de udretter specifikke mål Bruge sekvens i programmer Bruge gentagelse i programmer Bruge udvælgelse i programmer

Til eleven







Opgave 1:

I skal nu flytte varer mellem stationerne.

	
Start – set fra siden	Mål - set fra siden


I må nu arbejde med udvælgelse. HVIS en betingelse er opfyldt, så skal der ske noget bestemt- altså kalde en linje med kommandoer. Fx hvis varen er rød så skal programmet på linje 3 gennemføres.

I må bruge følgende kommandoer. De må gerne bruges flere gange.

					
Gå til højre med eller uden varen	Dyk ned og læg varen	Dyk ned og tag varen med op	Gå til venstre med eller uden varen	Udfør en sekvens	Hvis blå, så

Design først og udfør derefter programmet.

Indtegn jeres løsning herunder.

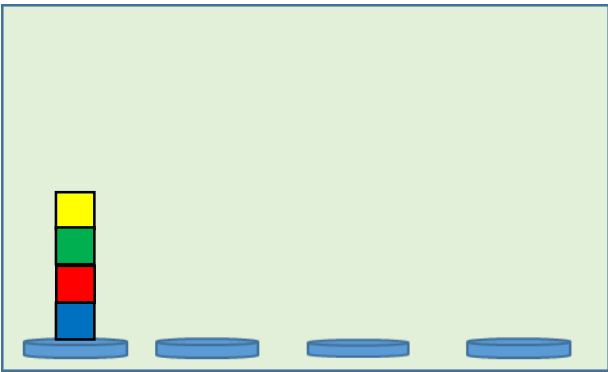
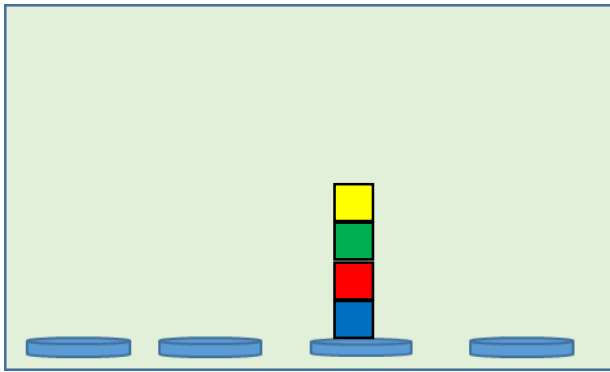
						
---	--	--	--	--	--	--

				
---	--	--	--	--







				
---	--	--	--	--

Opgave 2:

I skal nu flytte varer mellem stationerne.

	
Start – set fra siden	Mål - set fra siden


I må bruge følgende kommandoer. De må gerne bruges flere gange.


					
Gå til højre med eller uden varen	Dyk ned og læg varen	Dyk ned og tag varen med op	Gå til venstre med eller uden varen	Udfør en sekvens	Hvis blå, så..

"Hvis blå, så" kan skiftes ud med andre "Hvis – så- kommandoer"

Design først og udfør derefter programmet.

Indtegn jeres løsning herunder.

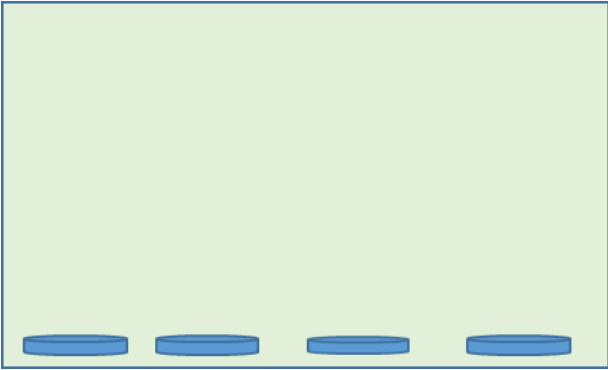
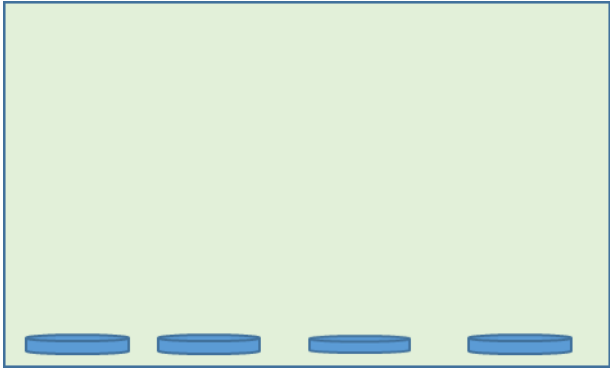
					
---	--	--	--	--	--

	
--	--

Et lille tip: Gå til en station til højre, såfremt du har fat i en vare, gå 2 hvis du har fat i en blå og venstre hvis du ikke har fat i en vare

Opgave 3:

Lav opgaver til andre grupper.

	
Start – set fra siden	Mål - set fra siden

