

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 læreren

I dette afsnit får eleverne også mulighed for at anvende udvælgelse. Stadig rummer det krav til rækkefølgen af kasser der flyttes, idet kasserne nu er stablet. I disse opgaver ses stationerne nu fra siden. Der arbejdes videre med det grundlæggende fra ”Robotten på lageret 1, 2 og 3”

Materialer:

4-5 tøndebånd eller kegler, der kan markere stationerne.

Ærteposer, kegler eller lignende i forskellige farver – skal kunne stables.

Ca 20 ark med pile (Se bilag 1)

Ca 5 ark med P (se bilag 2)







Ca 3 ark med relevante farver ud fra det der skal flyttes (se bilag 3)

Opgaveark til elever

Blyanter

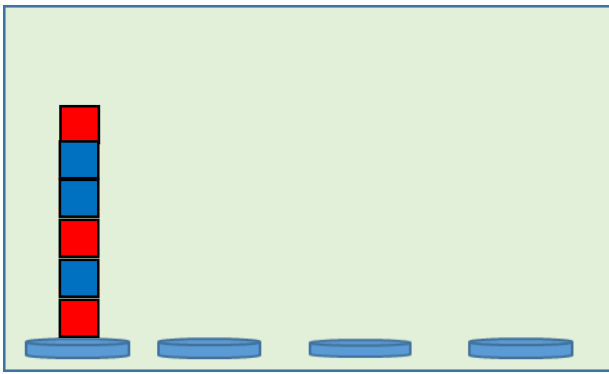
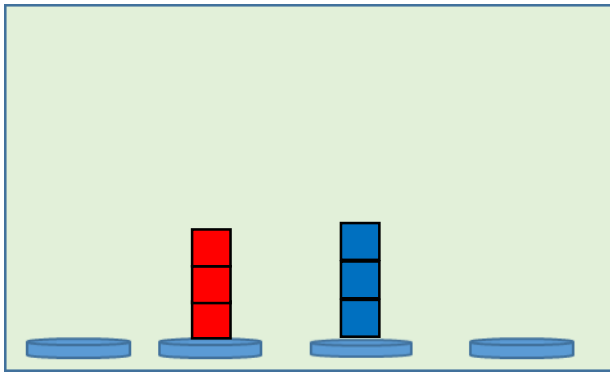
Designere

Fremover får de mulighed for at arbejde med udvælgelse. HVIS en betingelse er opfyldt, så skal der ske noget bestemt- altså kalde en linje med kommandoer. På linjer ligger de kortene med kommandoerne, som der skal udføres De har følgende kommandoer til rådighed i denne opgave.






					
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

Eksempel 1. Designere

Her skal eleverne designe et program, der sorterer varer.

	
Start – set fra siden	Mål - set fra siden

Løsningen kan altså være:

				
	Dyk ned og tag varen med op	Hvis blå, så udfør program 2	Hvis rød, så udfør program 3	Start program 1 igen

	Herefter skal varen flyttes fra station 1 til station 3		Til sidst skal varen lægges i station 3	Gå til venstre til station 1	

	Varen flyttes til station 2	Varen lægges i station 2	Gå til venstre til station 1

Programmører

Her skal de stadig udføre programmet i praksis ved at løbe/gå de besluttede kommandoer.

