Programmieren mit Ozoblockly

Crashkurs 2 – Ozoblockly

Einführung

OzoBlockly ist eine kostenlose Online-Umgebung für die digitale Ozobot-Programmierung. Hier können Sie erweiterte Befehle erteilen. Sie platzieren Blöcke untereinander, sodass Ihr eigenes Programm bzw. Code entsteht. Auf diese Weise ist es sehr einfach, Bewegungen und Verhalten zu programmieren.

Der erstellte Code muss auf Ozobot geladen werden. Sobald das Programm geladen ist, führt Ozobot die Befehle aus. Mit den folgenden Schritten werden Sie sehen, wie viel Spaß das Programmieren macht.

Zubehör

- Ozobot
- Tablet, Laptop oder Computer

Mit der Programmierung beginnen

Ozoblockly hat verschiedene 'Levels'. In einfacheren Levels werden erweiterte Codes weggelassen, um eine Überforderung zu vermeiden. In diesem Crashkurs beginnen wir mit Level 1, dem einfachsten Level. Programmieren Sie Ozobot so, dass er die Lichter einer Ampel imitiert, eine Zickzackbewegung macht und rückwärts geht.

1. Gehen Sie auf Ihrem Tablet, Laptop oder Computer auf www.ozoblockly.com.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Get started".
3. Es öffnet sich nun die Seite „Getting started with Ozoblockly".
4. Wählen Sie zunächst aus, welchen Ozobot Sie programmieren möchten. Dies tun Sie oben links auf dem Bildschirm, unter dem Logo „Ozoblockly". Wenn Sie mit Ozobot Bit+ arbeiten, wählen Sie Bit+ aus. Wenn Sie mit Evo arbeiten, wählen Sie Evo.
5. Sind bereits Blöcke auf dem Bildschirm zu sehen? Löschen Sie diese, indem Sie auf das Papierkorbsymbol und dann auf „yes" klicken.
6. Oben links sehen Sie die Levels 1 bis 5. Das sind die verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Für den Crashkurs wählen wir Level 1.
7. Klicken Sie auf die rosa Schaltfläche „Light Effects". Wählen Sie den rosa Block mit der Ampel aus.
8. Klicken Sie nun auf die gelbe Schaltfläche „Movement". Wählen Sie den Block mit dem Zickzackpfeil darin aus.
9. Platzieren Sie den gelben Block wie bei einem Puzzle unter dem rosa Block.
10. Zum Schluss fügen wir noch eine weitere Bewegung hinzu. Klicken Sie erneut auf „Movement". Klicken Sie nun auf den gelben Block mit der Nummer 5 und einem Pfeil nach links. Das bedeutet, dass Ozobot 5 „Schritte" rückwärts geht.
11. Platzieren Sie den hinzugefügten Block nun auf dieselbe Weise.. Sie haben nun einen Code zusammengestellt! Jetzt müssen wir noch Ozobot programmieren bzw. laden.

Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2023. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc.
Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne Genehmigung des Herausgebers kopiert und/oder verbreitet werden.

Ozobot laden

Der Code ist fertig und es ist nun an der Zeit, den Code an Ozobot zu senden. Im Folgenden erklären wir, wie das funktioniert:

1. Gehen Sie zu www.ozoblockly.com.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Get Started“.
3. Klicken Sie auf der rechten Seite des Bildschirms auf „Programs“.
4. Die Verbindung des Evo erfolgt über Bluetooth und die Verbindung des Bit+ über USB.

4A Evo verbinden: Schalten Sie den Evo ein.
Klicken Sie auf „Connect“.
Der Evo ist nun verbunden und der Code wurde geladen.

4B Bit+ verbinden: Schalten Sie den Bit+ mit den An/Aus-Knopf ein.
Klicken Sie auf „Connect“.
Schließen Sie den Bit+ über das mitgelieferte USB-Kabel an.
Klicken Sie im von Ihrem Browser geöffneten Fenster auf „Pair“.
Das Bit+ ist nun angeschlossen und der Code wurde geladen.

Sie haben keine Möglichkeit, den Evo oder den Bit+ über Bluetooth oder USB aufzuladen? Dann können Sie alternativ den Code über den sogenannten „Flashing“-Weg an Ozobot senden.

1. Stellen Sie die Bildschirmhelligkeit auf 100 % ein.
2. Gehen Sie zu www.ozoblockly.com und klicken Sie auf die Schaltfläche “Get Started”.
3. Unten links sehen Sie die Schaltfläche „Flashing“. Klicken Sie darauf.
4. Schalten Sie Ozobot ein, indem Sie die Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten.
5. Wenn ein weißes Licht blinkt, kann es losgehen.
6. Platzieren Sie Ozobot zum Kalibrieren auf dem weißen Kreis. Wenn Ozobot grün blinkt, war die Kalibrierung erfolgreich.
7. Platzieren Sie nun Ozobot auf der weißen Ozobot-Unterseite auf dem Bildschirm und klicken Sie auf „Load Bit/Evo“.
8. Halten Sie nun den Ozobot an die weiße Ozobot-Unterseite auf dem Bildschirm bis der Ladebalken voll ist.
9. Wenn das grüne Licht blinkt, war der Ladevorgang erfolgreich. Blinkt ein rotes Licht? Dann beginnen Sie erneut bei Schritt 4.

Spielen Sie den Code ab

Der Code wurde in Ozobot geladen. Jetzt ist es an der Zeit, den Code auszuführen:

1. Drücken Sie zweimal kurz die Taste von Ozobot.
2. Ozobot spielt nun den Code ab.

Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2023. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc.
Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne Genehmigung des Herausgebers kopiert und/oder verbreitet werden.