

# How To



## How To Ozobot

### Ein- und Ausschalten

Der Ozobot hat nur einen Knopf. Er befindet sich seitlich am Roboter.

Drücke den Knopf einmal kurz um den Ozobot einzuschalten.

Soll der Ozobot ausgeschaltet werden, drücke den Knopf ebenfalls einmal kurz

### Kalibrierung

Kalibriere den Ozobot, bevor er benutzt wird. Gehe dafür wie folgt vor:

1. Male einen schwarzen Kreis in etwa so groß wie der Ozobot selbst. Male den Kreis vollständig schwarz aus.
2. Ozobot Einschalten.
3. Ozobot auf den schwarzen Kreis stellen.
4. Knopf für etwa 3 Sekunden gedrückt halten bis der Ozobot ein Geräusch macht.

Der Ozobot dreht sich und fährt den Kreis ab.

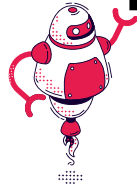
**Grünes Licht** = Kalibrierung erfolgreich

**Rotes Licht** = Kalibrierung fehlgeschlagen, erneut versuchen

### Los geht ´s!

Mit einem Stift kann eine schwarze Linie gezeichnet werden. Setze den Ozobot darauf und beobachte was passiert.





# How To

## Farbcodes

Mit Hilfe von Farbcodes kann der Ozobot jetzt programmiert werden.

Probier´s aus!

### Geschwindigkeit

	Schneckentempo
	Langsam
	Normal
	Schnell
	Turbo
	Nitro-Boost

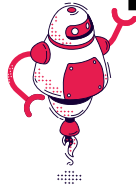
### Verhalten bei Kreuzungen

	Nach Links
	Geradeaus
	Nach Rechts

### Umkehren

	U-Turn
	U-Turn am Ende





# How To







## Coole Moves

-  Tornado
-  Zigzag
-  Spin
-  Rückwärts fahren

## Line Jumps

-  Line Jump Links
-  Line Jump Rechts
-  Line Jump Geradeaus

## Zähler

-  Kreuzungszähler an
-  Abbiegezähler an
-  Farbwechselzähler an
-  Punktezähler auf 5
-  Punktezähler +1
-  Punktezähler -1

## Timer

-  Timer ein (30 sec)
-  Timer aus
-  Pause (3 sec)





# How To

## Ozobot stoppen



## Fehleranfälligkeit

Die sehr genaue Programmierung des Ozobot erlaubt uns auch nur eine sehr genaue Zeichentechnik der Linien und Farbcodes. Hier einmal die wichtigsten Regeln zusammengefasst:

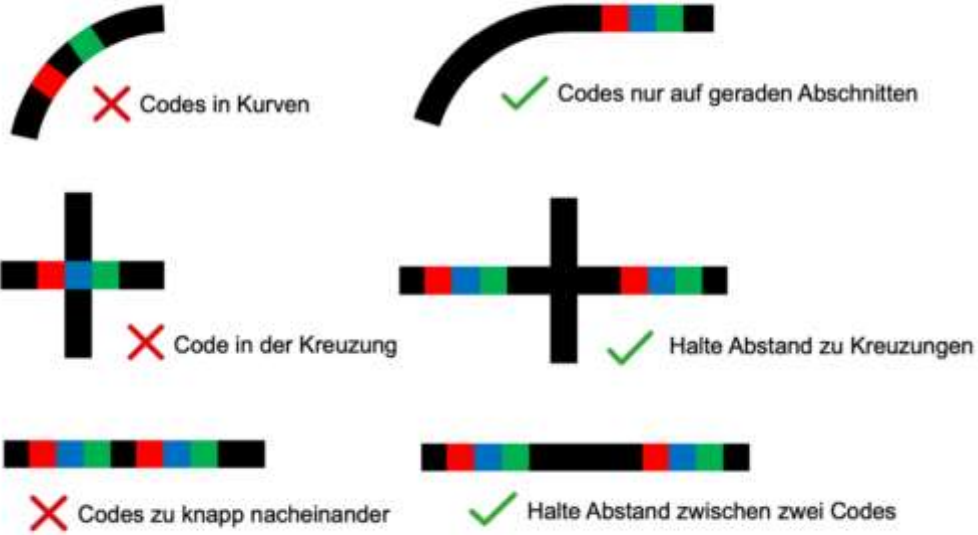
## Farbcodes zeichnen





# How To

## Farbcodes platzieren



## Linien zeichnen





# How To

## Kurven zeichnen



## Tipps auf einen Blick:

- Linien Stärke ca. 5mm (nicht zu breit, nicht zu schmal).
- Linien nicht zu nah beieinander malen, etwas Abstand lassen.
- Kurven nicht zu spitz/eng zeichnen.
- Bei einem Code vor einer Kreuzung etwas Abstand lassen.
- Zwischen 2 Codes etwas Abstand lassen, Codes nicht direkt hintereinander zeichnen.
- Die Richtung des Codes ist entscheidend, platziere der Richtung entsprechend den Ozobot auf der Linie.
- Zeichne den Code genau (keine Überlappung der Farben, keine zu kleinen Farblöcke, etc.).
- Achte darauf, dass der Stift gut deckt. Wenn der Stift nicht mehr gut malt, nutze einen neuen.

