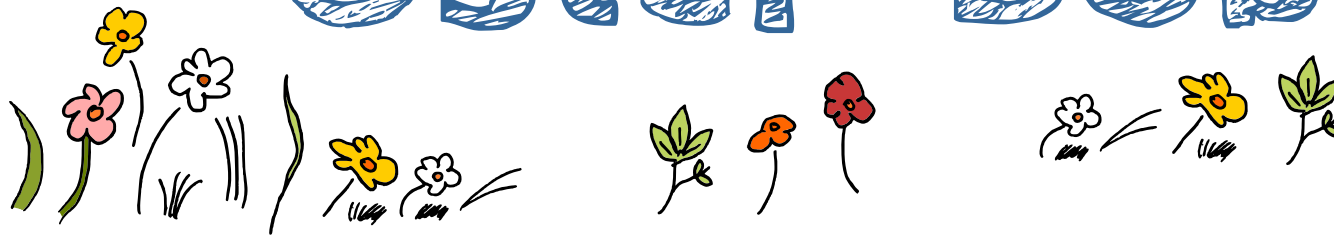
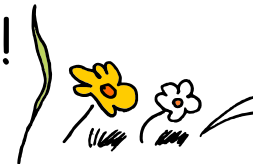


Oster-Bob

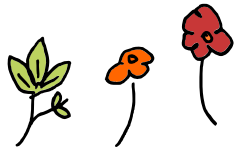


Was wird hier programmiert?

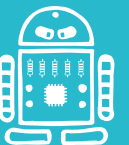
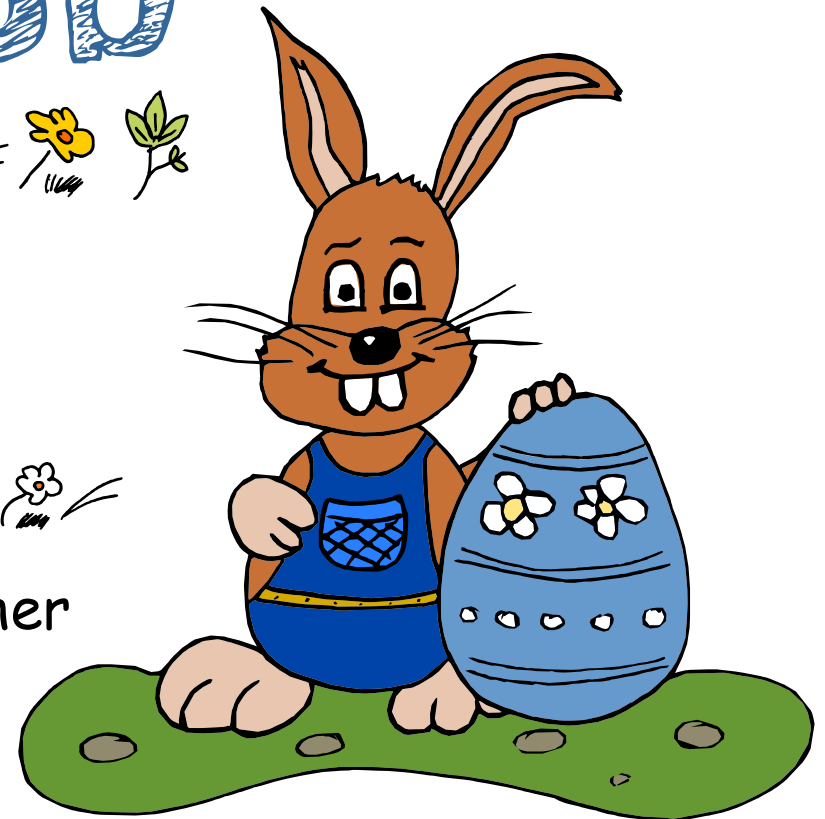
→ BOB3 sucht Ostereier!



Welche Station musst du vorher machen?

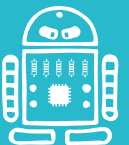
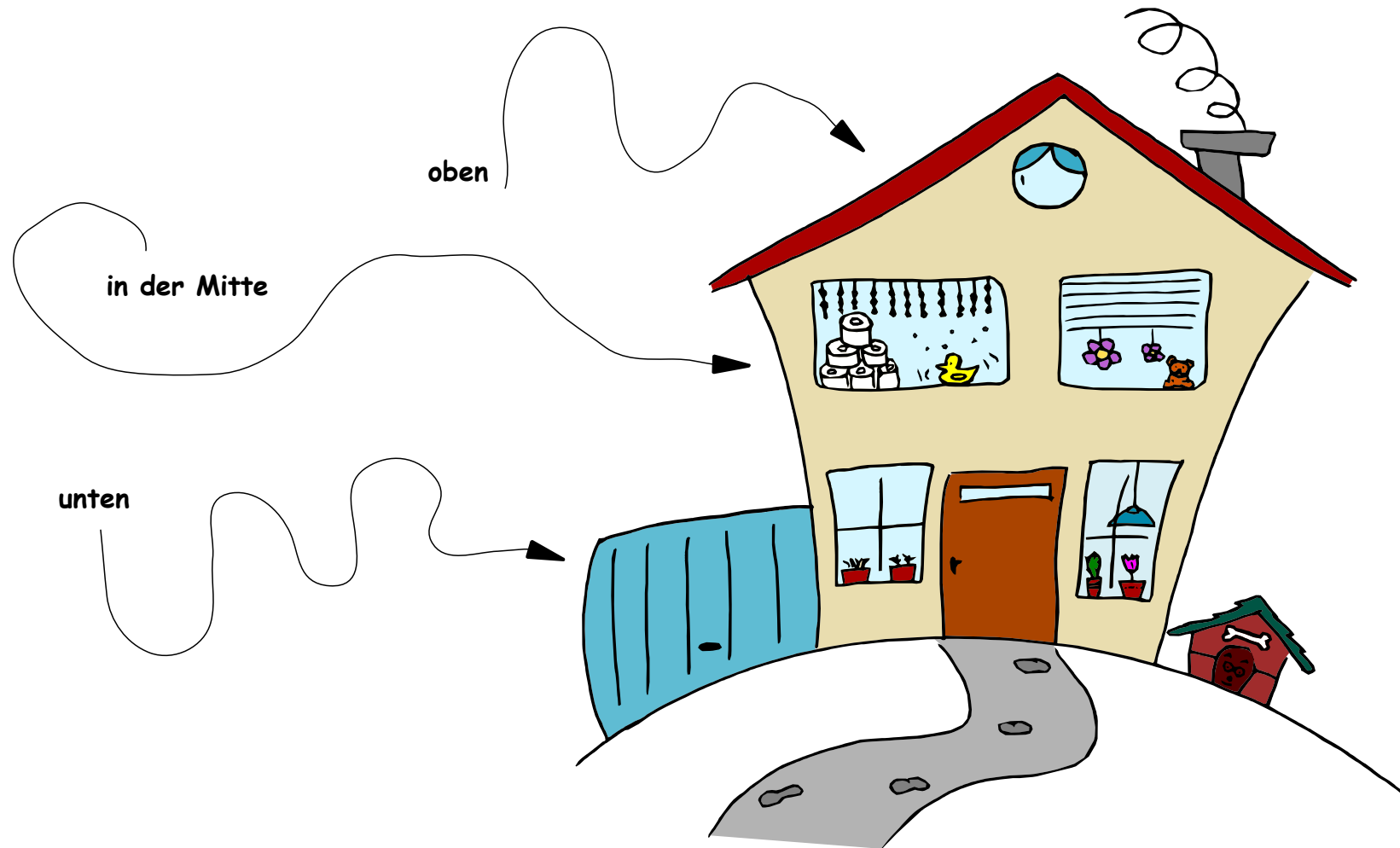


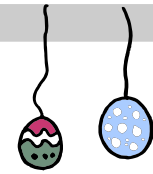
→ Station **D** - Regenbogen





Aufgabe 1: **Der Osterhase hat bei dir zu Hause ein Ei versteckt!**
Bob soll suchen helfen: Das Ei ist entweder **oben**, in der **Mitte** oder **unten** versteckt. Schau dir das Haus schon mal an:





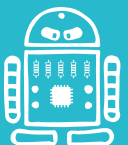
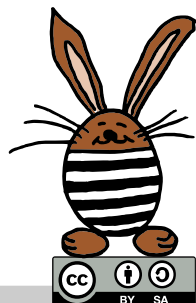
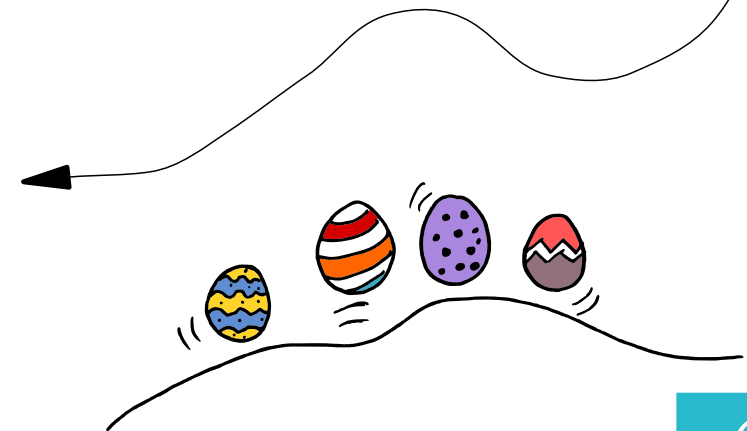
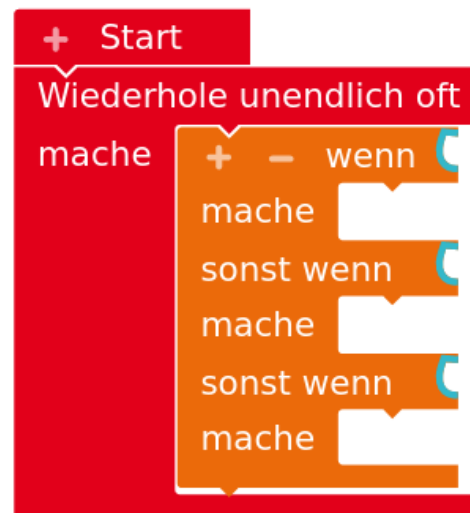
Aufgabe 1: Für unser Programm verwenden wir einen **Wenn-Mache-Block** und **erweitern** ihn zu einem **Wenn-Mache-Sonst-Wenn-Mache-Sonst-Wenn-Mache-Block**. Dazu musst du zwei mal auf das Plus klicken:



2x Klick!

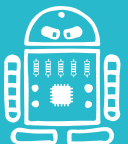
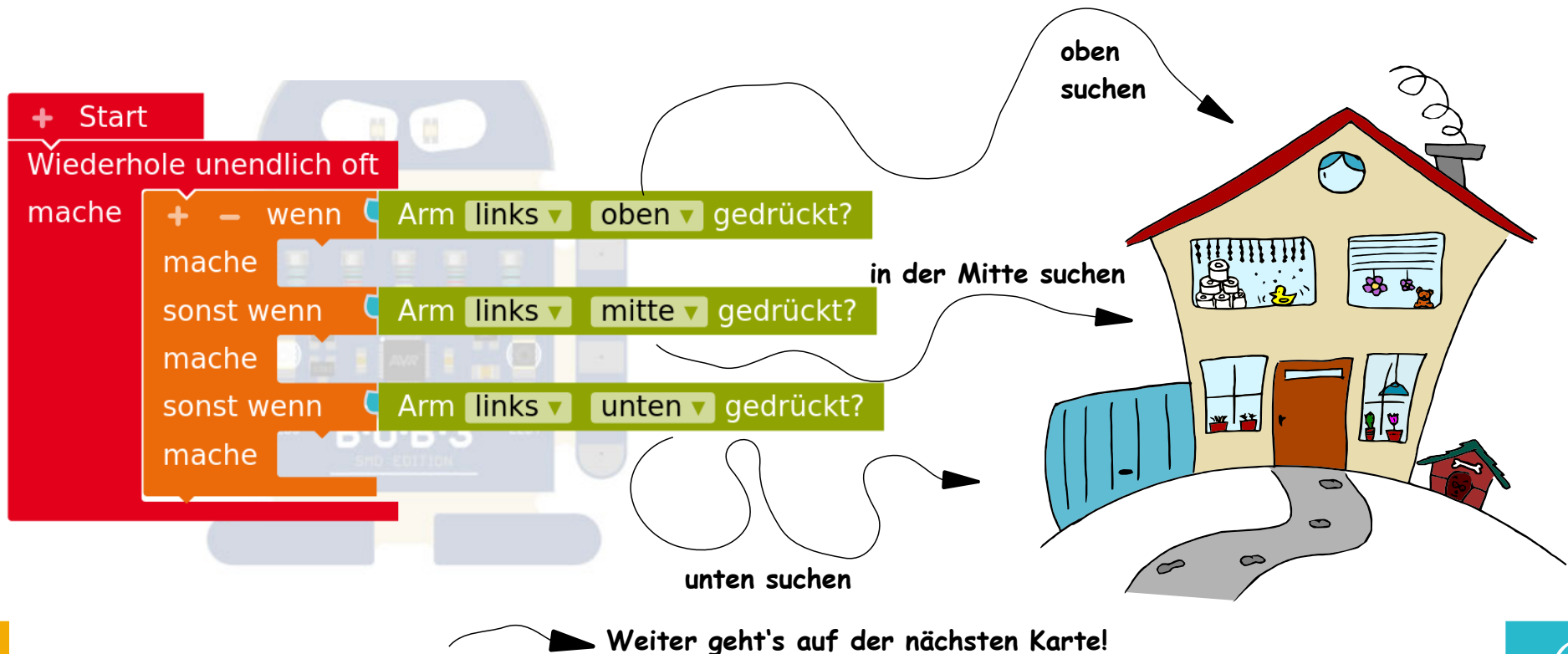


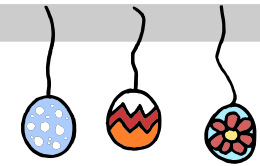
Baue den neuen Block in den Start-Block ein:



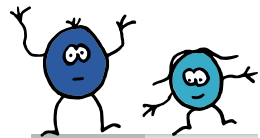


- Aufgabe 1: **Bob soll das Haus oben, in der Mitte und unten nach dem Ei durchsuchen!**
- Wenn wir den **linken Arm oben** berühren, dann soll er **oben** suchen.
- Wenn wir den Arm in der **Mitte** berühren, dann sucht er in der **Mitte**.
- Wenn wir den Arm **unten** berühren, dann durchsucht Bob das Haus **unten**. Erweitere dein Programm:





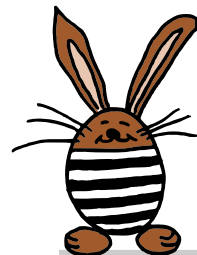
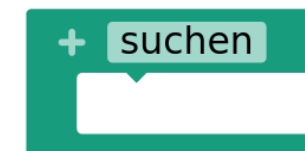
Aufgabe 1: **Potztaus !!** Nix passiert, unser Programm macht ja gar nichts!?
Wir müssen erst noch die **Suchen-Funktion** programmieren. Das machen wir so: Verwende den folgenden Block aus dem **Profimodus** und ändere den Namen in **suchen**:



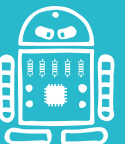
Klick → Profimodus!

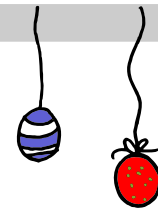


Klick → Buchstaben löschen → suchen eintippen

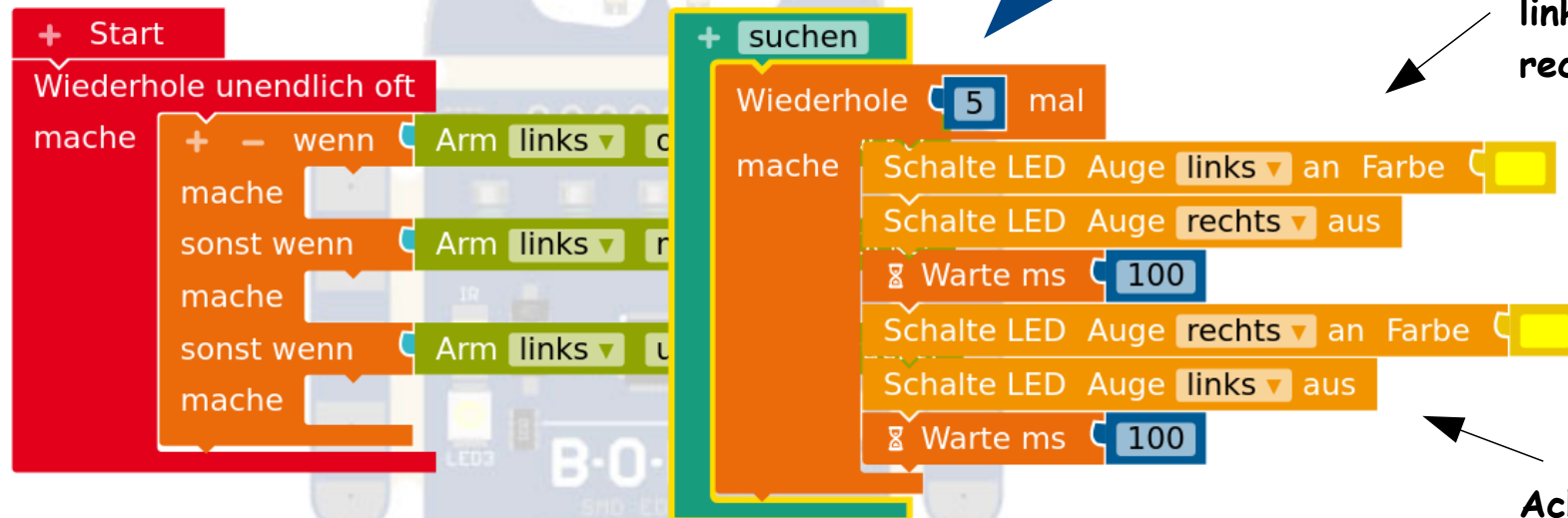
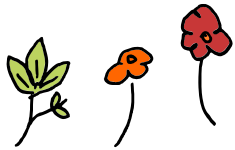


Weiter geht's auf der nächsten Karte!





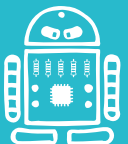
Aufgabe 1: Jetzt programmieren wir, was die **Funktion** machen soll. Wenn wir sie verwenden, soll Bob ein **gelbes Blinken** mit den Augen machen, damit wir sehen, dass er gerade sucht! Programmiere die Funktion mit folgenden Blöcken:




Achte auf
links und
rechts!

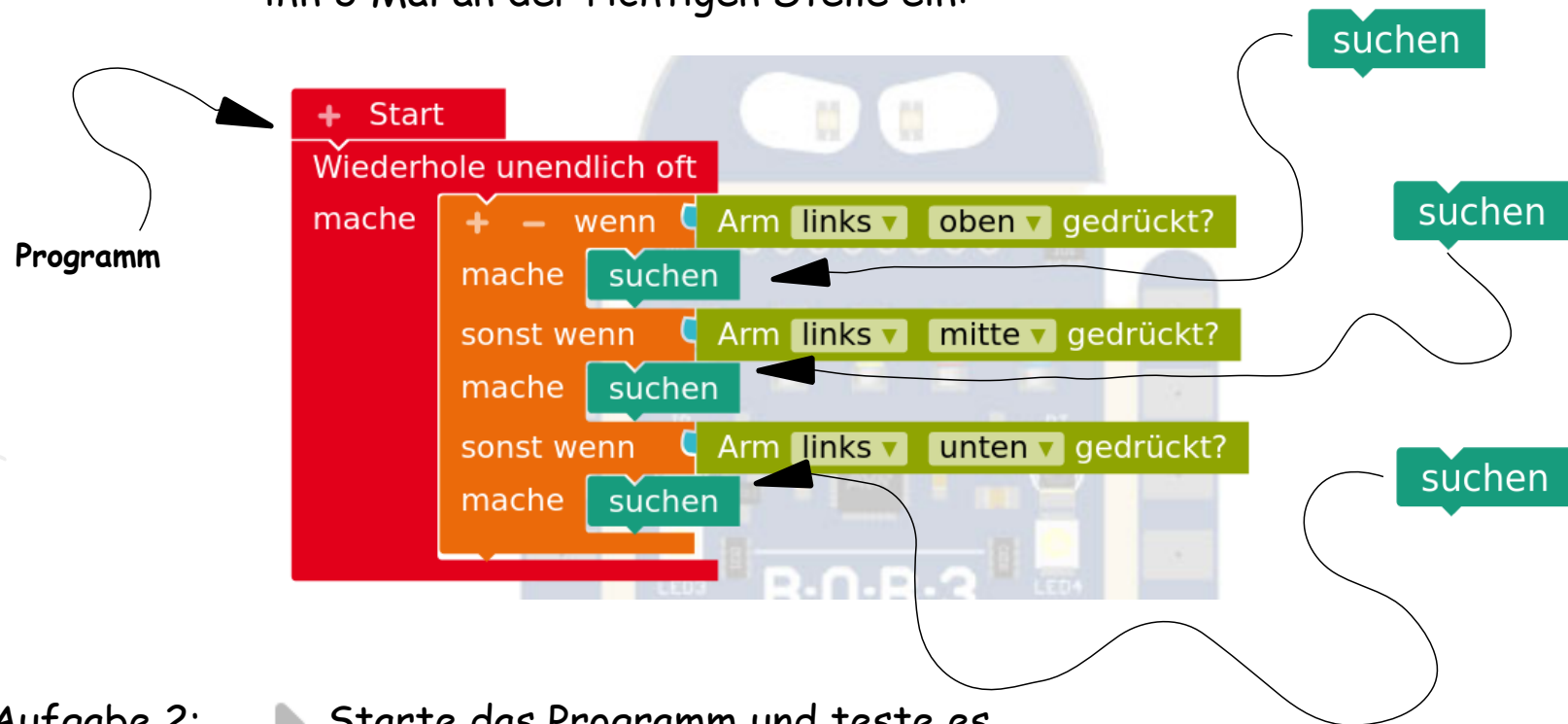

Achte auf
an und aus!

➡ Weiter geht's auf der nächsten Karte!



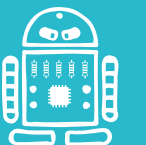


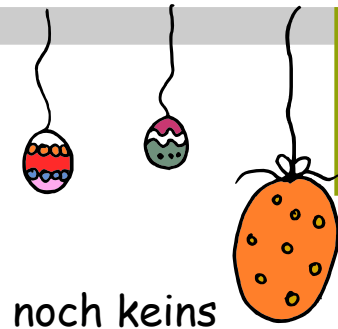
Aufgabe 1: Wir verwenden unsere Funktion, indem wir sie in unserem Programm **aufrufen**. Suche den **suchen** Block (**Profimodus!**) und baue ihn 3 Mal an der richtigen Stelle ein:



Aufgabe 2: ▶ Starte das Programm und teste es.

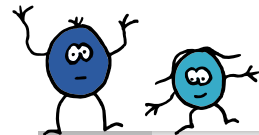
Aufgabe 3: ✎ Was macht der Bob? Berühre mal seinen linken Arm!





Aufgabe 1: Der Hase muss das Ei verstecken!

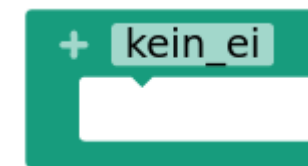
Wir haben noch kein Ei gefunden, der Hase hat wohl noch keins versteckt. Um das Ei zu verstecken, programmieren wir uns **zwei** neue Funktionen **kein_ei** und **ei_gefunden**. Verwende wieder die Blöcke aus dem **Profimodus** und ändere die Namen:



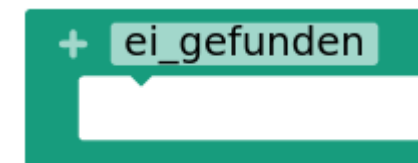
Klick → Profimodus!



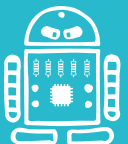
Klick → Buchstaben löschen → kein_ei eintippen

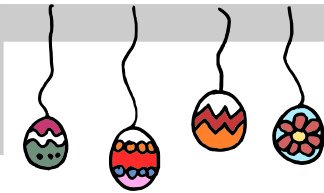


Klick → Buchstaben löschen → ei_gefunden eintippen



➔ Weiter geht's auf der nächsten Karte!





Aufgabe 1: Jetzt programmieren wir, was die **Funktionen** machen sollen. Wenn Bob **kein Ei findet**, dann sollen beide **Augen dunkelrot** leuchten. Die Bauch-Leds bleiben aus. Wenn Bob ein **Ei gefunden** hat, dann sollen **beide Augen und die Bauch-LEDs weiß** leuchten! Programmiere die neuen Funktionen mit folgenden Blöcken:



kein Ei in
Sicht

```

+ kein_ei
  Schalte LED Auge links an Farbe [rot]
  Schalte LED Auge rechts an Farbe [rot]
  Schalte LED Körper links aus
  Schalte LED Körper rechts aus
  
```

Achte auf
links und
rechts!



YUCHU, ein
Ei gefunden

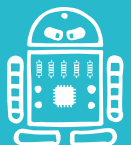
```

+ ei_gefunden
  Schalte LED Auge links an Farbe [weiß]
  Schalte LED Auge rechts an Farbe [weiß]
  Schalte LED Körper links an
  Schalte LED Körper rechts an
  
```

Achte auf
an und aus!

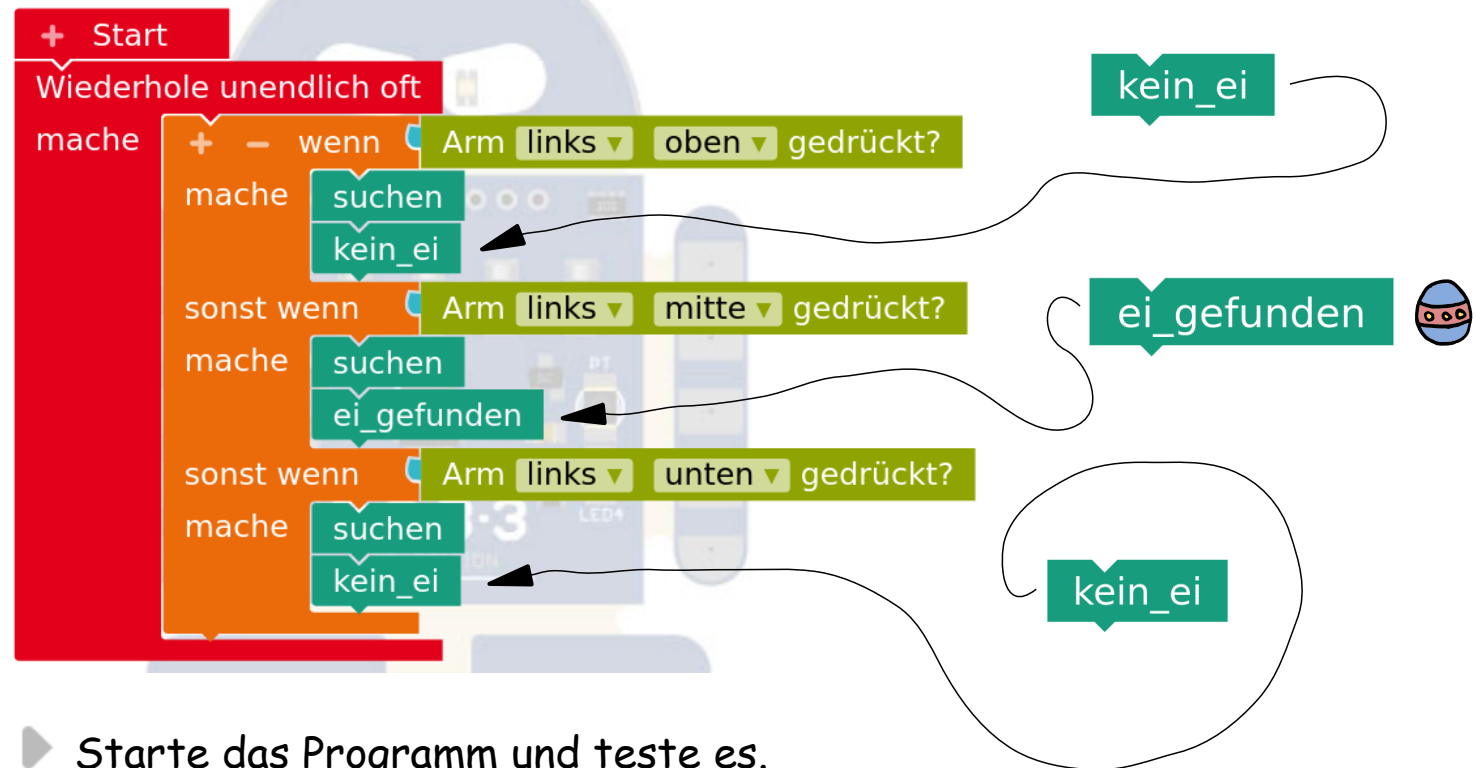
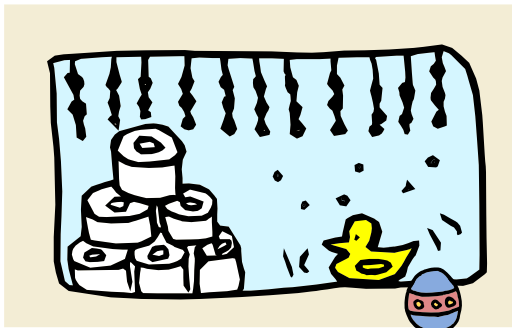


Weiter geht's auf der nächsten Karte!

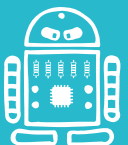


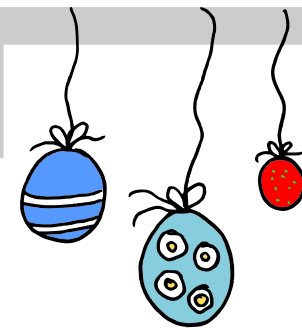


Aufgabe 1: Der Hase war im Badezimmer und hat das Ei unter der Quietscheente versteckt! Suche den **ei_gefunden** Block (Profimodus!) und baue ihn an der richtigen Stelle ein. Oben und unten im Haus sind keine Eier zu finden, baue dort die **kein_ei** Blöcke ein:

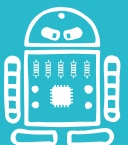
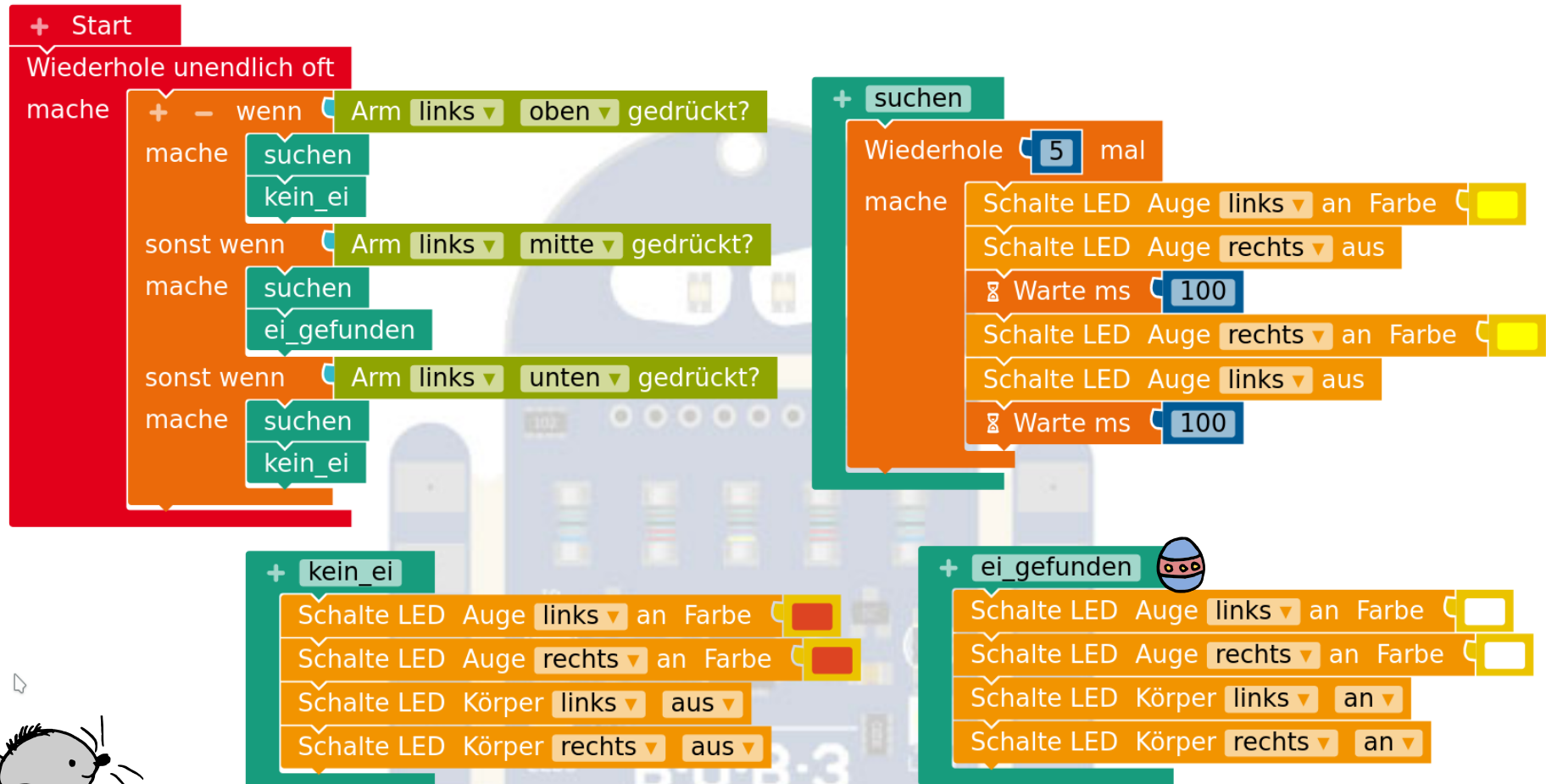


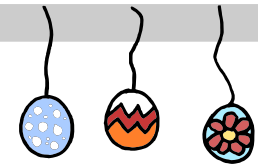
Aufgabe 2: ▶ Starte das Programm und teste es.
 ✎ Was macht der Bob? Findet er das Ei?



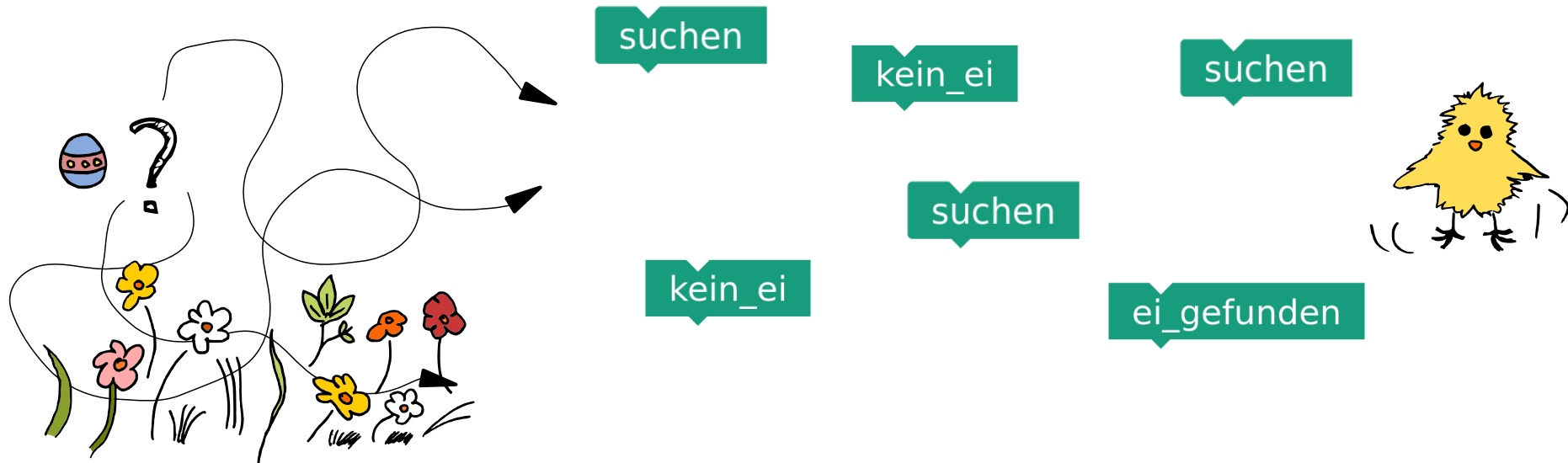


YUCHU, dein Osterhasenprogramm ist fertig:





Aufgabe 1: **Verstecke das Ei mal woanders!**
Wie musst du die Blöcke umbauen? Hast du eine Idee?



Aufgabe 2: ▶ Starte dein neues Programm und teste es.
✎ Was macht Bob jetzt anders? Wo ist das Ei jetzt?

☆☆☆ Aufgabe 3: Du kannst auch noch den anderen Arm verwenden! Dann kann Bob noch in der Garage, in der Hundehütte und in der Küche suchen!

