Programmeren met Ozoblockly

Stoomcursus 2 - Ozoblockly

Introductie

Ozoblockly is een gratis online omgeving voor het digitaal programmeren van Ozobot. Hierin kunt u geavanceerde commando's geven. U plaatst blokjes onder elkaar zodat een eigen programma oftewel code ontstaat. Op deze manier is het heel eenvoudig om bewegingen en gedrag te programmeren.

De gemaakte code dient ingeladen te worden in Ozobot. Zodra het programma is ingeladen zal Ozobot de opdrachten uitvoeren. Ervaar met de stappen hieronder hoe leuk programmeren is.

Benodigdheden

- Ozobot
- Tablet, laptop of computer

Beginnen met programmeren

Ozoblockly heeft verschillende 'levels'. Makkelijkere levels laten geavanceerde codes weg om zo overweldiging achterwege te laten. In deze stoomcursus beginnen we bij level 1: het makkelijkste niveau. We gaan Ozobot zo programmeren dat hij de lichten van het stoplicht nadoet, een zigzag beweging maakt en achteruit loopt.

1. Ga naar www.ozoblockly.com op de tablet, laptop of computer indien deze online omgeving nog niet open stond.
2. Scroll iets naar onder en klik op de knop 'Get started'.
3. Er opent nu een scherm met de titel 'Getting Started with Ozoblockly'. Klik dit scherm weg.
4. Selecteer allereerst welke Ozobot u wilt programmeren. Dit doet u links bovenin het scherm, onder het logo "Ozoblockly" Indien u met Ozobot Bit+ werkt, selecteer dan Bit+. Indien u met Evo werkt, selecteer dan Evo.
5. Staan er blokken in het scherm? Verwijder deze dan door op het prullenbak icoontje te klikken en vervolgens op 'yes' te klikken.
6. Linksboven ziet u de getallen 1 tot en met 5 staan. Dit zijn de verschillende levels. Voor de stoomcursus selecteren we level 1.
7. Klik op de roze knop 'Light effects'. Selecteer het roze blokje met het stoplicht.
8. Klik nu op de gele knop 'Movement'. Selecteer het blokje met de zigzag pijl erin.
9. Sleep de gele knop tegen de roze knop aan, als een puzzel.
10. Als laatste voegen we nog een beweging toe. Klik opnieuw op 'Movements'. Klik nu op de gele knop met getal 5 en een pijl naar links. Dit betekent dat Ozobot 5 'stappen' achteruit loopt.
11. Sleep het laatst toegevoegde blok tegen de eerder gemaakte 'code'. U heeft zojuist een code in elkaar gezet! Nu moeten we Ozobot nog programmeren ofwel inladen.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2023. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc.
Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Ozobot inladen

De code is klaar en het is nu tijd om de code naar Ozobot toe te sturen. Hieronder leggen we uit hoe dat werkt:

1. Ga naar www.ozoblockly.com
2. Scrol iets naar onder en klik op de knop ‘Get started’.
3. Klik aan de rechterkant van het scherm op ‘Programs’.
4. Het verbinden van de Evo gaat via Bluetooth en het verbinden van de Bit+ gaat via USB.

4A Evo verbinden:
Zet de Evo aan.
Klik op ‘Connect’.
De Evo is nu verbonden en de code is ingeladen.

4B Bit+ verbinden:
Zet de Bit+ aan met de aan/uit schakelaar.
Klik op ‘Connect’.
Sluit de Bit+ aan via de meegeleverde USB-kabel.
Klik op ‘Pair’ in het scherm dat door uw browser geopend wordt.
De Bit+ is nu verbonden en de code is ingeladen.

Heeft u niet de mogelijkheid om de Evo of de Bit+ in te laden via Bluetooth of USB? Dan is er een alternatieve manier om de code naar Ozobot toe te sturen via de zogenaamde ‘Flashing’ manier.

1. Zet de helderheid van het scherm op 100%.
2. Ga naar www.ozoblockly.com.
3. Linksonder in ziet u een knop ‘Flashing’. Klik op deze knop.
4. Zet Ozobot aan door de knop 2 seconden ingedrukt te houden.
5. Als er een wit lampje knippert, kunnen we aan de slag.
6. Plaats Ozobot op de witte cirkel om te kalibreren. Zodra Ozobot groen knippert, is het kalibreren gelukt.
7. Plaats Ozobot nu tegen de witte onderkant van Ozobot en klik op ‘Load Bit/Evo’.
8. Houd Ozobot nu net zolang tegen de witte onderkant van Ozobot totdat de laadbalk vol is.
9. Als er een groen lampje knippert, dan is het inladen gelukt. Knippert er een rood lampje? Begin dan opnieuw bij stap 4.

De code afspelen

De code is ingeladen in Ozobot. Het is nu tijd om de code af te spelen:

1. Druk twee keer kort op de knop van Ozobot.
2. Ozobot speelt de code nu af.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2023. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc.
Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.