**Werkblad: Draai opdracht**

**OPDRACHT 1:** Je robot is een basketbal speler. Maak een programma om de robot rond de basketbal ruit te laten rijden.

B

C

**Wat moet je doen?**

* Lees pseudocode voor het programma
* Programmeer de code the code
* Test het uit

*Pseudocode* gebruikt tekst om de gedetailleerde stappen die je robot moet uitvoeren te beschrijven . De pseudocode voor deze opdracht staat hieronder.

Stap 1: Beweeg 10 inches voorwaarts

Stap 2: Draai 90 graden naar links

Stap 3: Beweeg 10 inches voorwaarts

Stap 4: Draai 90 graden naar links

Stap 5: Beweeg 10 inches voorwaarts

Stap 6: Draai 90 graden naar links

Stap 7: Beweeg 10 inches voorwaarts

Pseudocode geeft je een goede start om de code van je programma te schrijven.

Werkte je code?

Heb je port view gebruikt?

**OPDRACHT2:** Je robot is een basketbal speler.

Start en eind positie

Eerste basis

B

C

Tweede basis

De robot moet van de ene basis naar de

volgende rijden.

O nee! Hij gaat uitgetikt worden.

Dus hij moet omdraaien en terug gaan naar

de vorige basis!

**Wat moet je doen**

* Lees pseudocode voor het programma
* Programmeer de code the code
* Test het uit

**Pseudocode:**

**Wat voor soort draai heb je gebruikt? Zorg er voor dat je de spil en spin draai uittest.**

**Welke type draai brengt je terug naar de basis? (zo dichtbij mogelijk)**