

# AfTeKeNLijSt

## Beebot badge

Opdracht:	ParaaF eN datuM:
Laat de beebot een programma uitvoeren van 10 commando's. Gebruik alle pijlen.	
Laat de beebot een programma uitvoeren van 20 commando's. Gebruik alle pijlen.	
Laat de beebot een programma uitvoeren van 40 commando's. Gebruik alle pijlen.	
Gebruik de mat. Leg de cijfers willekeurig onder de mat. Laat de beebot van 1 tot 6 tellen.	
Gebruik de mat. Leg de letters willekeurig onder de mat. Schrijf je eigen naam. Laat dit controleren door een ander.	
Gebruik de mat. Leg de letters willekeurig onder de mat. Schrijf een zin. Laat dit controleren door een ander.	
Gebruik de mat. Maak een beebot versie van het spel robotica. Schrijf zelf een level uit. En laat het een ander spelen.	
Speel het robotica spel van een ander.	
Maak een doolhof van kapla voor de beebot. Gebruik minstens 25 commando's.	
Speel het doolhof van een ander.	

# AfTeKeNLijSt

## ozobot badge

Opdracht:	ParaaF en datum:
Laat de ozobot over een zelfgetekende lijn rijden.	
Laat de ozobot over een zelfgetekende lijn rijden met verschillende kleuren.	
Maak 10 breinbrekers.	
Maak 15 breinbrekers.	
Maak 25 breinbrekers.	
Maak een route. Verwerk hier (minimaal) 4 ozo codes in. Verplichte codes: een 'stoere move' en een 'nitroboost'.	
Maak een route. Verwerk hier in ieder geval twee splitsingen in. Laat de ozobot één afslag nemen en verwerk één lijnsprongcode.	
Maak een route waarin de ozobot punten kan verzamelen. Zorg voor 5 punten.	
Maak een eigen breinbreker. Laat een ander hem spelen.	
Speel de breinbreker van een ander.	

# AfTeKeNLijSt

## Mbot badge

Opdracht:	ParaaF en datum:
Verbind de Mbot met de computer.	
Programmeer script 1.	
Verzin en programmeer een eigen lichtshow met de Mbot.	
Programmeer script 2.	
Verzin en programmeer een eigen lied en bijpassende dans voor de Mbot. Voer deze uit.	
Programmeer script 3.	
Maak een hindernisbaan voor de Mbot. Bestuur de Mbot door de hindernisbaan.	
Programmeer een programma dat gebruik maakt van de Mbot en de 'mblocks' omgeving (de panda).	
Programmeer een programma dat gebruik maakt van de lijnvolgmodule.	
Programmeer een programma dat gebruik maakt van de ultrasonische sensor.	

# AfTeKeNLijSt

## ThyMio badge

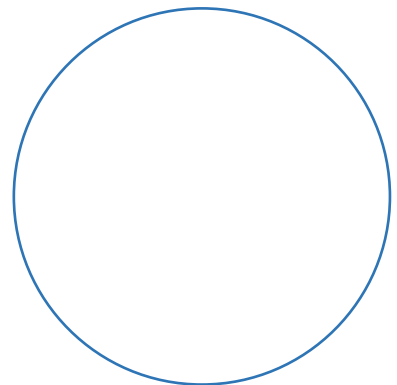
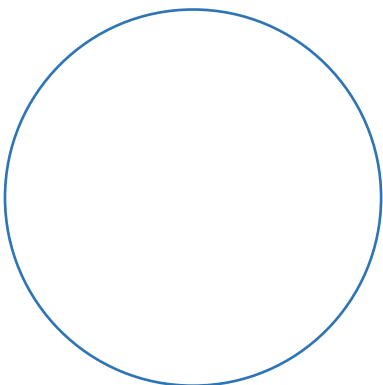
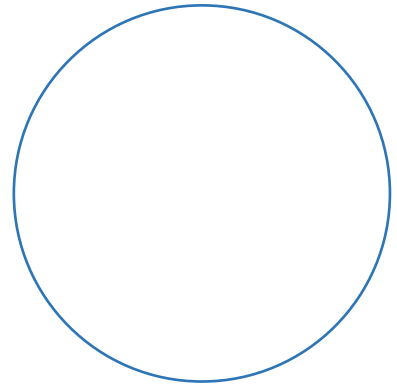
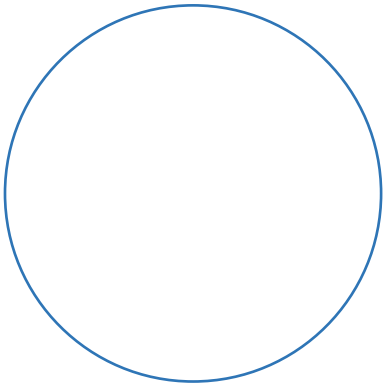
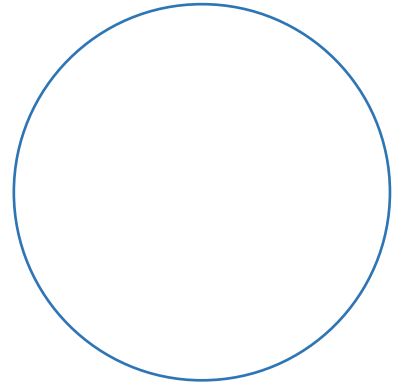
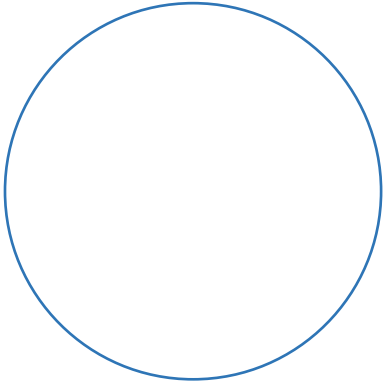
Opdracht:	ParaaF en datum:
Programmeer een muziekje.	
Programmeer script 1	
Programmeer script 2	
Mak een doolhof van kapla. Laat de Thymio een voorwerp (of je hand) volgen door het doolhof heen.	
Programmeer script 3	
Programmeer een script dat gebruik maakt van 5 verschillende kleuren LED lampjes	
Programmeer een script met minimaal 4 'als-dan' functies.	
Programmeer een script met minimaal 6 'als-dan' functies.	
Programmeer een script met minimaal 10 'als-dan' functies.	
Programmeer een script dat gebruik maakt van alle sensoren (voor, achter, onder).	

# AfTeKeNLijSt

## MiNdStoRMS badge

Opdracht:	ParaaF en datuM:
Bouw de educatierobot.	
Programmeer de educatierobot. Laat hem vooruit rijden.	
Programmeer de educatierobot. Laat hem een bocht maken.	
Programmeer de educatierobot. Laat hem een voorwerp oppakken.	
Personaliseer de educatierobot. Voeg onderdelen toe en maak hem uniek!	
Bouw één van de standaardrobots.	
Programmeer de standaardrobot.	
Bouw een eigen robot. Deze moet kunnen rijden.	
Breid de eigen gebouwde robot uit. Geef hem één extra functie (naast rijden).	
Bouw een hindernisbaan en laat je eigen robot hier overheen rijden.	

# Badges verzameling



# Te behalEN badges!

