

Beste leerlingen,

Zolang de school dicht is kunnen jullie verder met Bomberbot.

Bekijk eerst de PowerPoint en maak daarna de lessen.

Les 5 & 6 staan voor jullie klaar.

Veel succes!

Ik volg jullie vorderingen op afstand.

Met vriendelijke groet,

Meester van Soest

**BOMBERBOT**

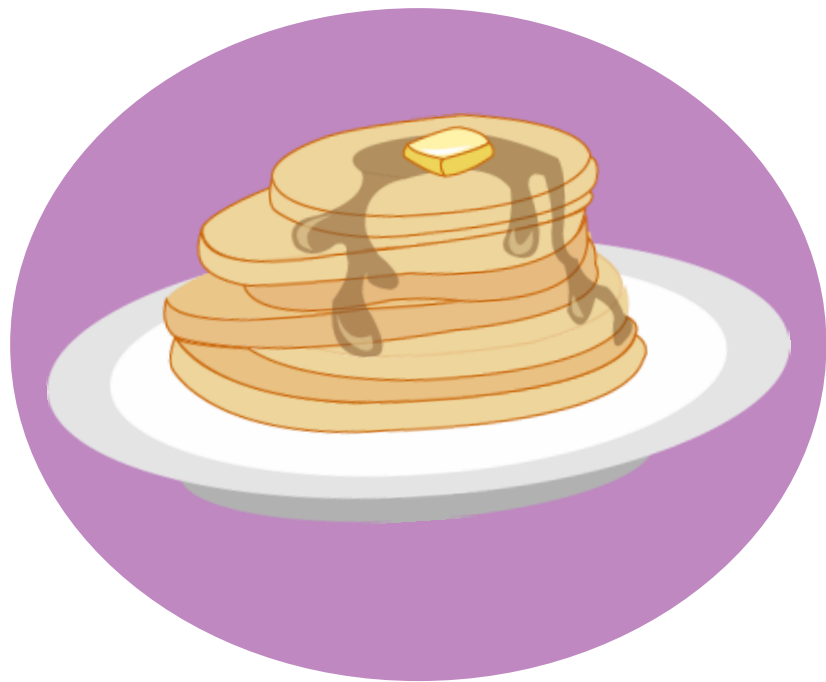


Les 5  
**ALGORITMES**

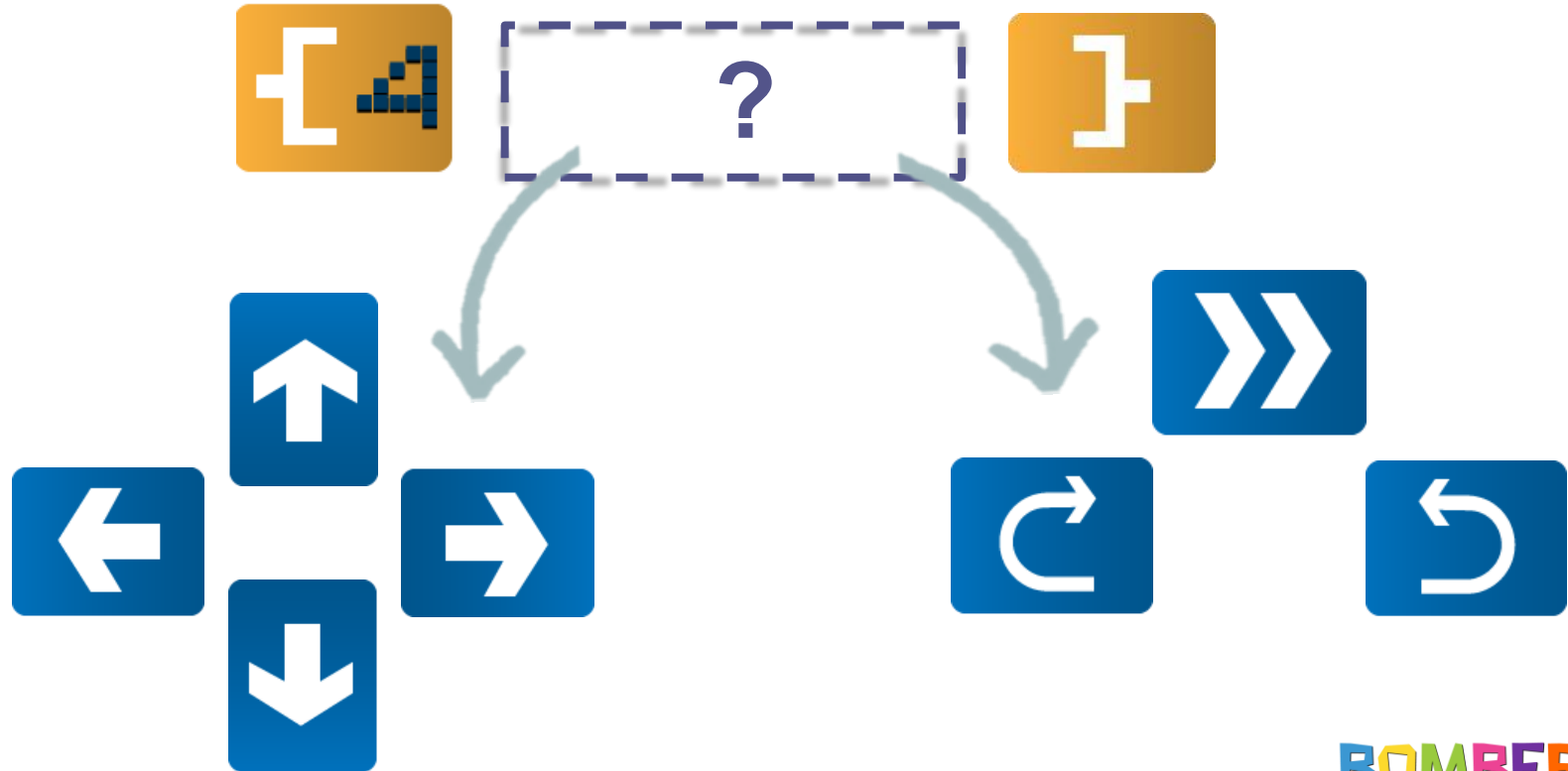
# ALGORITMES EN RECEPTEN

Oma's pannenkoeken (1 persoon):

1. Meng ei en boter in een grote kom
2. Voeg bloem en suiker toe
3. Meng alle ingrediënten samen
4. Zet een pan op het fornuis en verhit deze
5. Voeg een klein beetje olie toe
6. Voeg beslag toe in de pan
7. Draai de pannenkoek om
8. Leg de pannenkoek op een bord



# ALGORITHMES IN BOMBERBOT

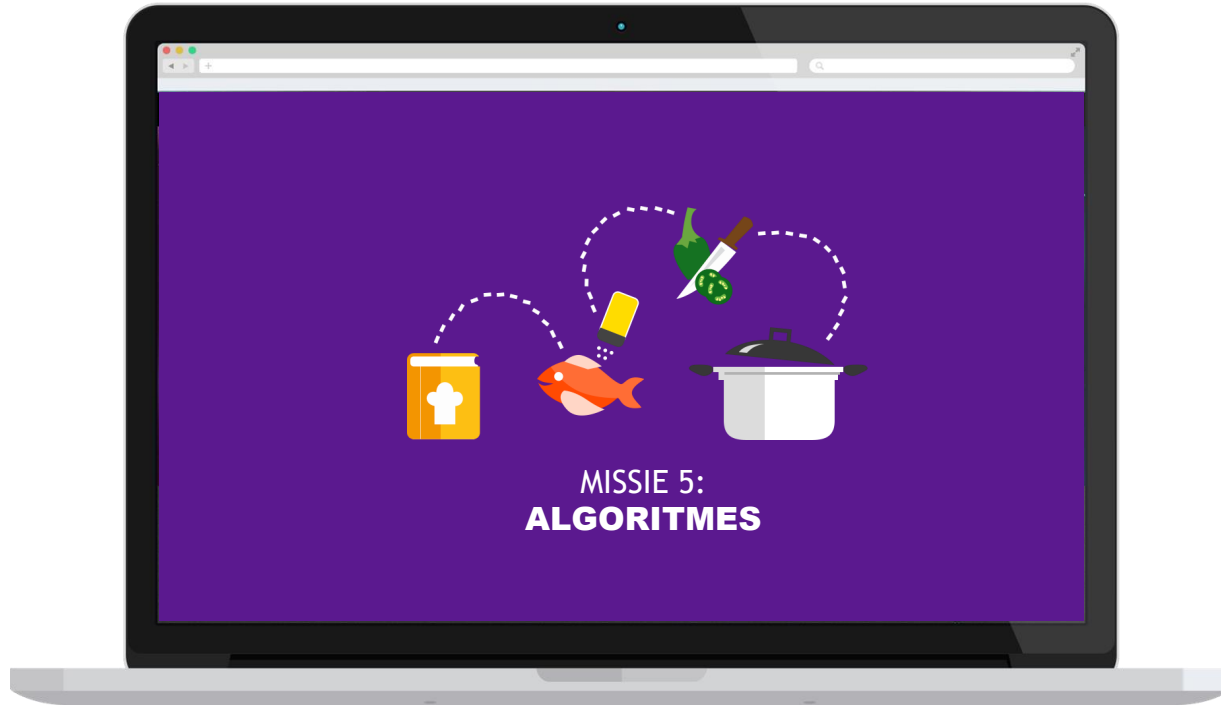


# OEFEN LEVEL

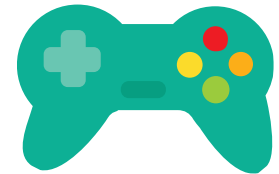


# SPEEL MISSIE 5

Ga naar **MISSIE 5** en los levels **1-10** op. Klaar? Speel bonuslevels!



LEVELS



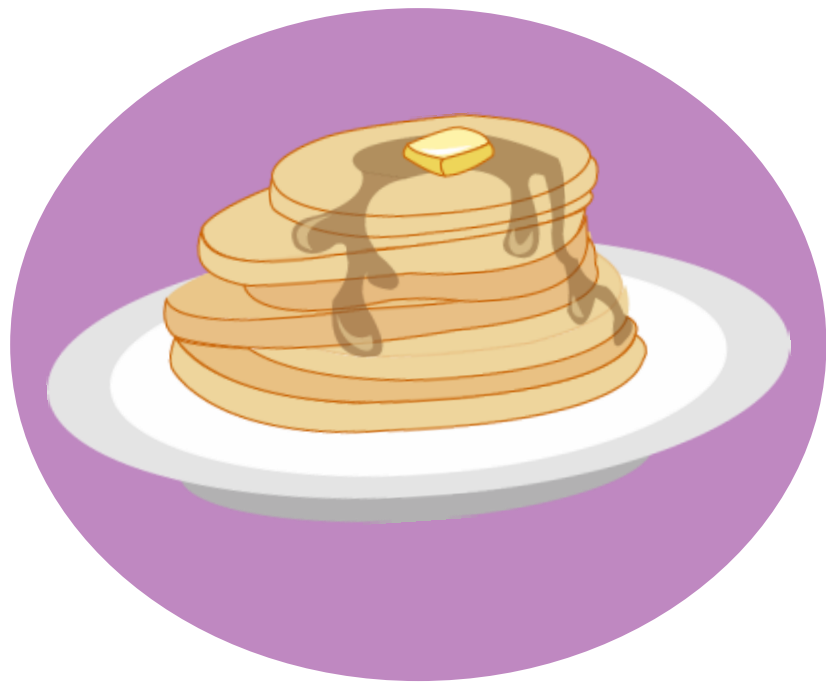
**1-10**

**BOMBERBOT**

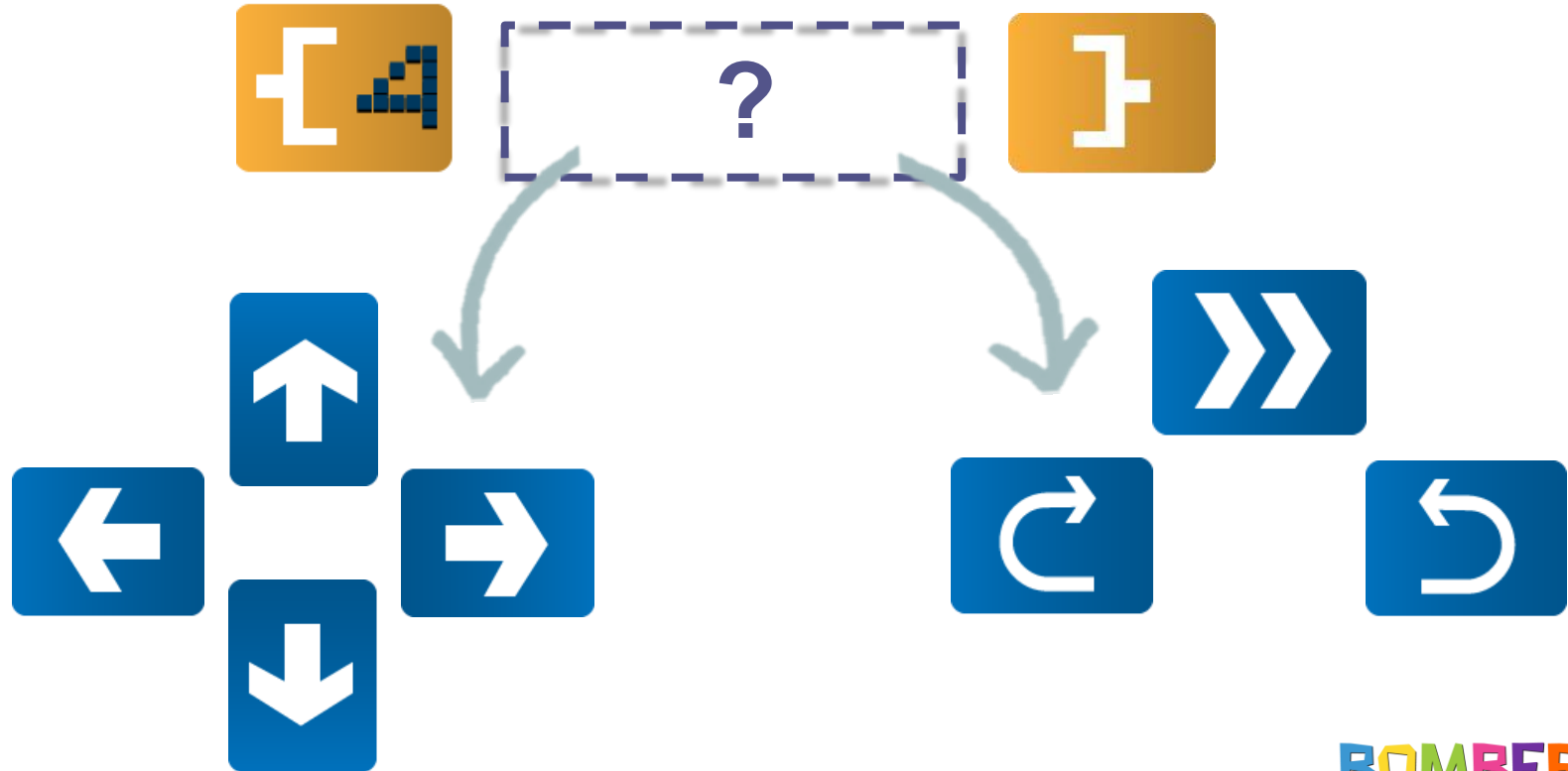
# ALGORITMES EN RECEPTEN

Oma's pannenkoeken (1 persoon):

1. Meng ei en boter in een grote kom
2. Voeg bloem en suiker toe
3. Meng alle ingrediënten samen
4. Zet een pan op het fornuis en verhit deze
5. Voeg een klein beetje olie toe
6. Voeg beslag toe in de pan
7. Draai de pannenkoek om
8. Leg de pannenkoek op een bord



# ALGORITHMES IN BOMBERBOT



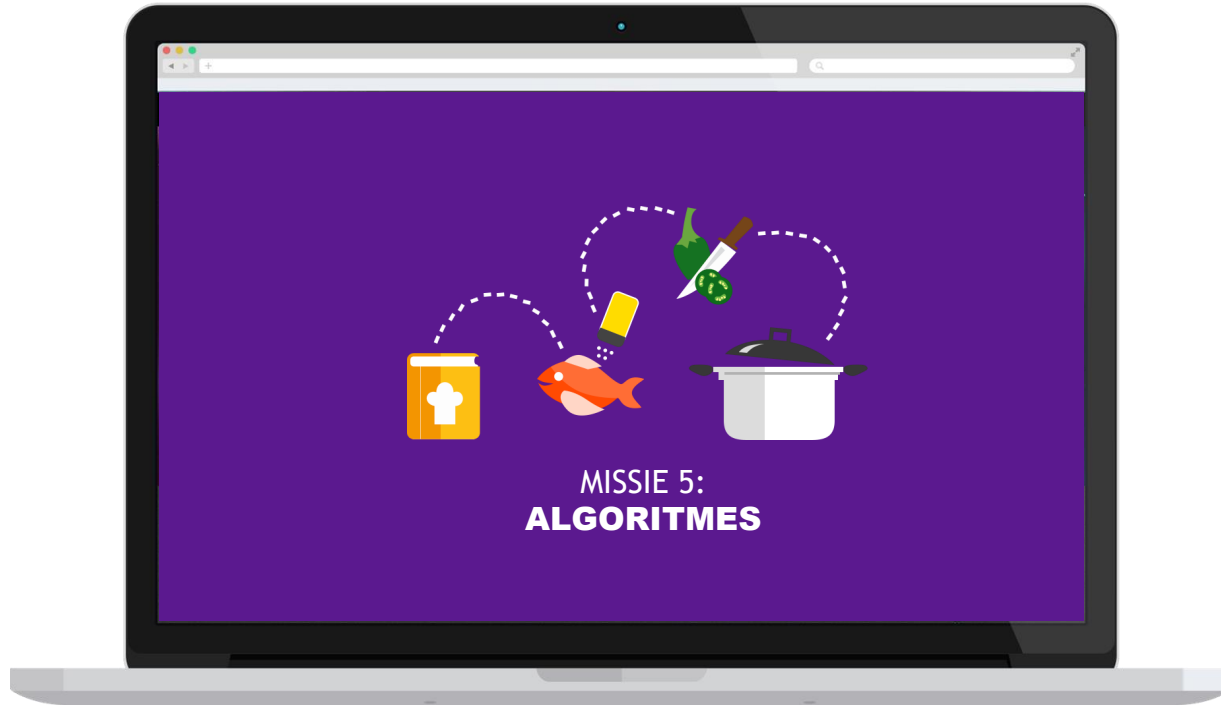


# OEFEN LEVEL

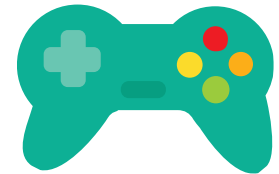


# SPEEL MISSIE 5

Ga naar **MISSIE 5** en los levels **1-10** op. Klaar? Speel bonuslevels!

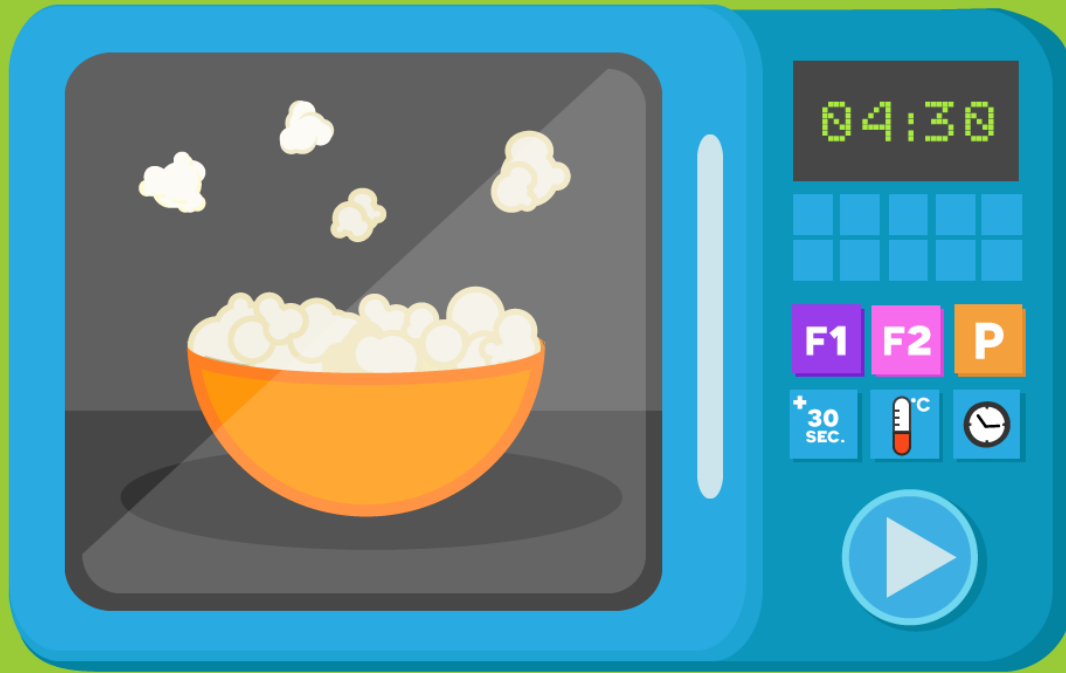


LEVELS



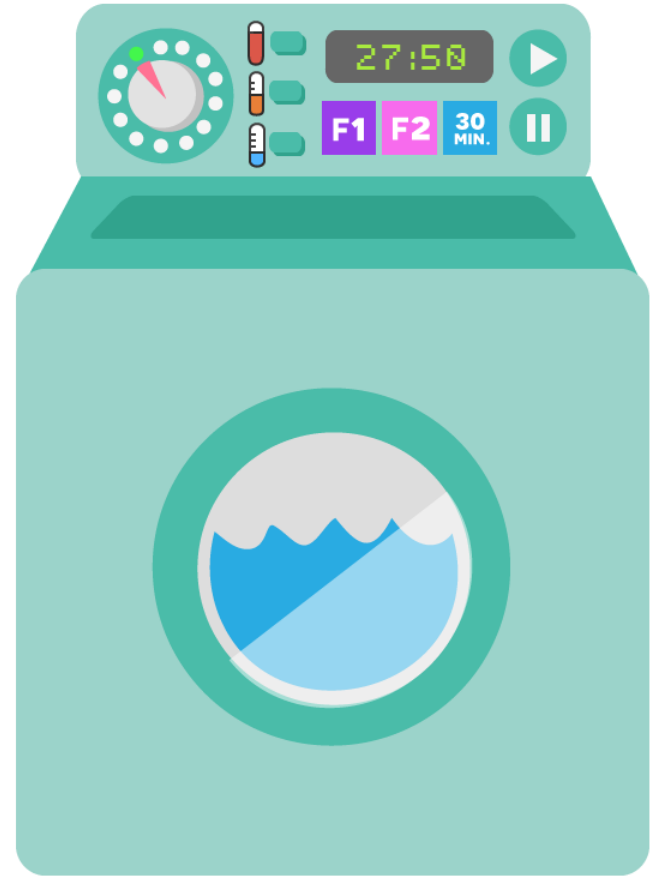
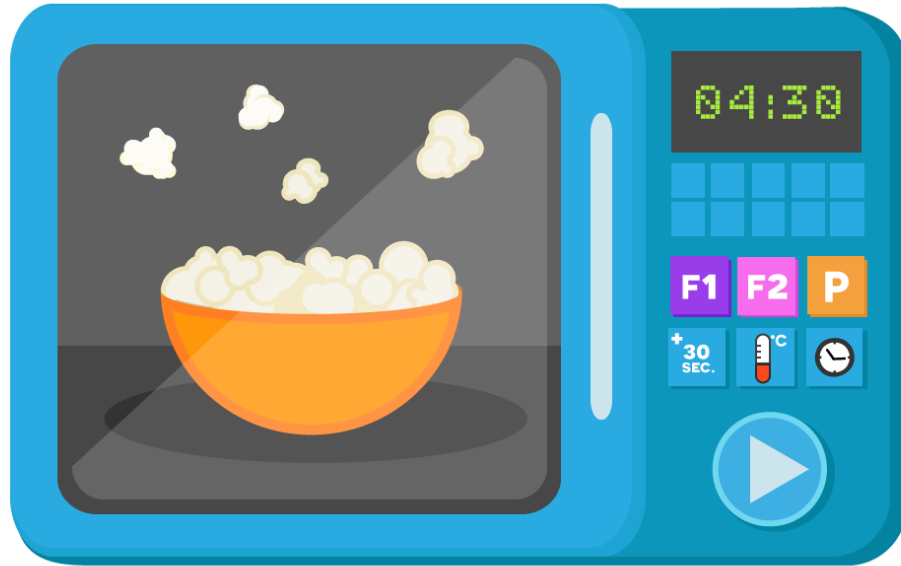
**1-10**

**BOMBERBOT**

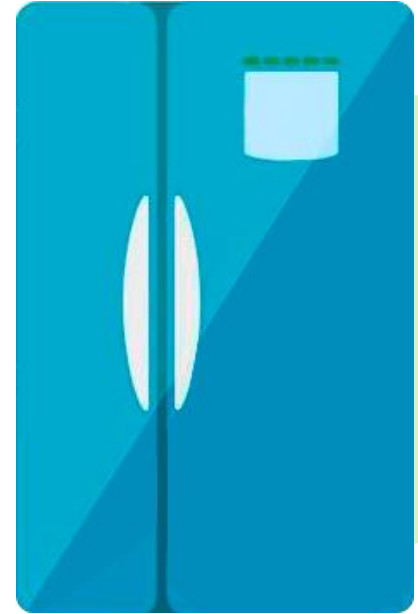
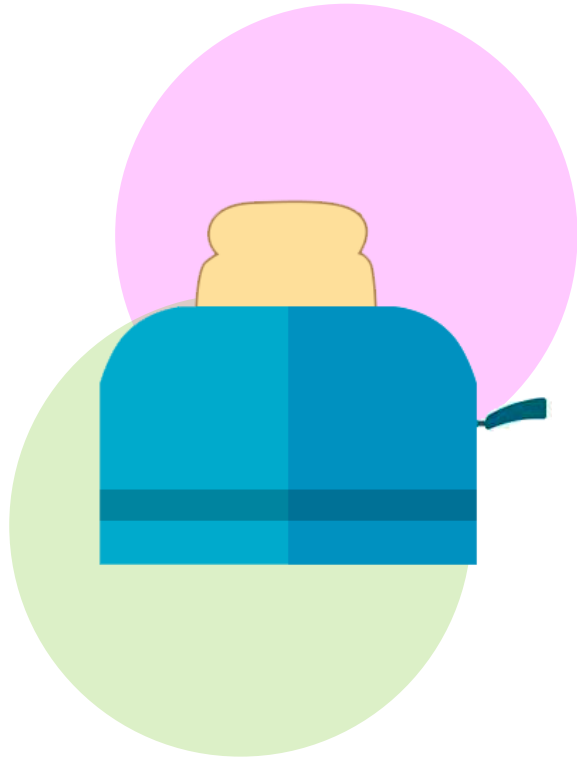


Les 6  
**FUNCTIES**

# WAT IS EEN FUNCTIE?



# FUNCTIES IN HET DAGELIJKS LEVEN



# FUNCTIES IN BOMBERBOT



## FUNCTIE 1 PANEEL

DEFINIEER instructies in de functie!

In het programma paneel kun je functies **AANROEPEN** door de **F1** instructie toe te voegen. Dit geeft de robot de opdracht om de instructies in het F1 paneel uit te voeren.

# PROGRAMMA FLOW

Hoe veranderen functies de programma flow?



Hoe veranderen for loops de programma flow?

# PROGRAMMA FLOW OEFENEN

Kun je de programma flow veranderen door een functie te gebruiken?

## MAIN PROGRAM



F1:



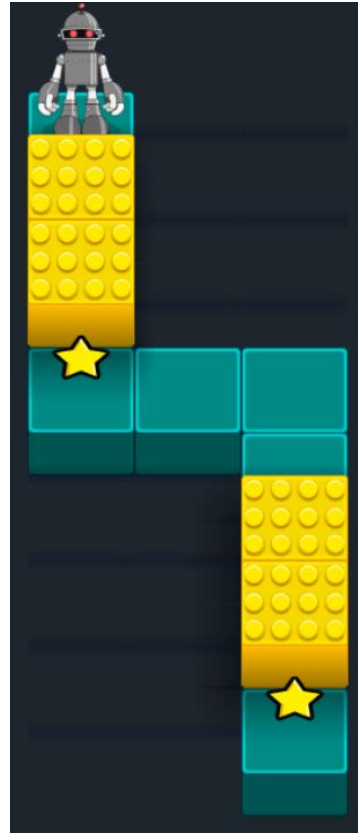
Stap 1: Vind herhalende instructies  
Welke instructies wil je in de functie opslaan?

Stap 2: Definieer de functie  
Voeg instructies toe in het Functie 1 paneel.

Stap 3: Roep de functie aan  
Je kunt de functie zo vaak aanroepen als nodig.  
Zijn er nog extra instructies in het programma?

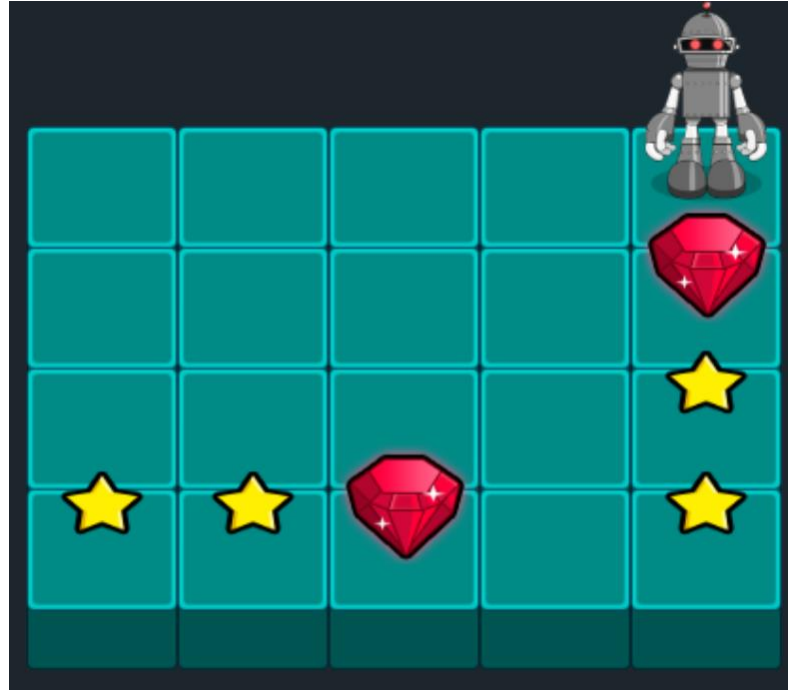


# OEFENLEVEL 1



BOMBERBOT

# OEFENLEVEL 2



# RONDJE KLAS

Kunnen we moeilijke levels samen oplossen?

Waarom gebruiken we functies? Hoe veranderen functies de programma flow?

