

Uitdaging Tutorial Template

Gebruik dit voorbeeld om de handleiding van de uitdaging te ontwerpen en te ontwikkelen via een Game-Based Learning (GBL) aanpak.

Naam	Design je eigen zelfrijdende auto!
Tool	Voor deze uitdaging gebruik je het starter project https://scratch.mit.edu/projects/243547455/editor/ .
Doel	Codeer mee en probeer een zelfrijdende auto te bouwen in scratch.mit.edu .
Beschrijving	De leerlingen zullen proberen te begrijpen hoe zelfrijdende auto's werken terwijl ze er zelf een bouwen.
Stap voor stap	<p>Je gaat vandaag je eigen zelfrijdende auto programmeren in Scratch. Als je de dia's opent, zie je stap voor stap instructies met veel foto's. Kopieer de dia's, en je leert hoe je je zelfrijdende auto programmeert in Scratch!</p> <p>Heb je Scratch al eens gebruikt, en denk je dat je geen voorbeeldplaatjes nodig hebt? Volg dan de stappen hieronder en kijk of het werkt! Als dat niet zo is, kun je altijd later nog naar de slides kijken. Veel succes!</p> <ol style="list-style-type: none">1. Laat de auto bewegen2. Voeg een radar toe3. Gebruik radar om de weg te voelen4. Kies een vertrekpunt5. Testen en debuggen6. Probeer een ethische keuze te implementeren (Hint: voeg obstakels toe met extra Add-Ons)