

Name: \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Programm A

```

Starte Programm
wiederhole unendlich
  mache
    Pivot drehe nach 0 °
    Pivot drehe nach 90 °
    Twister drehe nach 90 °
    warte bis Multisensor erkennt Objekt
    Powerbrain spiele Note C6 für 1/4 Schlag
    warte 2 s
    Grabber öffnen
    Pivot drehe nach -30 °
    Pivot drehe nach -60 °
    Grabber schließen
    Pivot drehe nach 0 °
    Pivot drehe nach 90 °
    Twister drehe nach -90 °
    Pivot drehe nach -90 °
    Grabber öffnen
    
```

Programm B

```

Starte Programm
wiederhole unendlich
  mache
    Pivot drehe nach 0 °
    Pivot drehe nach 0 °
    Twister drehe nach 0 °
    warte bis Multisensor erkennt Objekt
    Powerbrain spiele Note C6 für 1/4 Schlag
    warte 6 s
    Twister drehe nach -90 °
    Pivot drehe nach -90 °
    Pivot drehe nach -60 °
    Grabber schließen
    Pivot drehe nach 0 °
    Grabber öffnen
    Pivot drehe nach 90 °
    Grabber öffnen
    Pivot drehe nach -30 °
    
```

Programm C

```

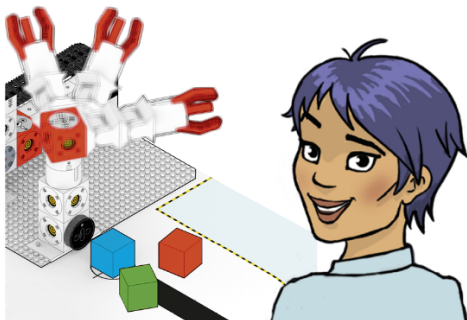
Starte Programm
wiederhole unendlich
  mache
    Pivot drehe nach 0 °
    Grabber schließen
    Pivot drehe nach 0 °
    Powerbrain spiele Note C6 für 1/4 Schlag
    Twister drehe nach -90 °
    Pivot drehe nach -90 °
    Grabber öffnen
    warte 6 s
    Grabber öffnen
    Pivot drehe nach -30 °
    Pivot drehe nach -60 °
    Pivot drehe nach 90 °
    warte bis Multisensor erkennt Objekt
    Pivot drehe nach 90 °
    Twister drehe nach 90 °
    
```

Jetzt schau dir das an!  
 Was macht denn der Greifarm da?  
 Das sieht ja aus wie Breakdance!

Und die Waren lässt er einfach stehen!  
 Da muss jemand komplett den Bewegungs-  
 ablauf durcheinandergebracht haben.

Ich sehe schon: Hier wartet eine große  
 Aufgabe auf uns.

Hilfst du mir, das Programm für den  
 richtigen Ablauf zu finden?



© Cornelsen Experimenta Illustrationen Arianna: Katjenka Krause; eXperiBot: Kinematics GmbH