

Dungeon hunt.

Bee Bot.

Versie 1.00

**Leerling
opdracht kaarten.**

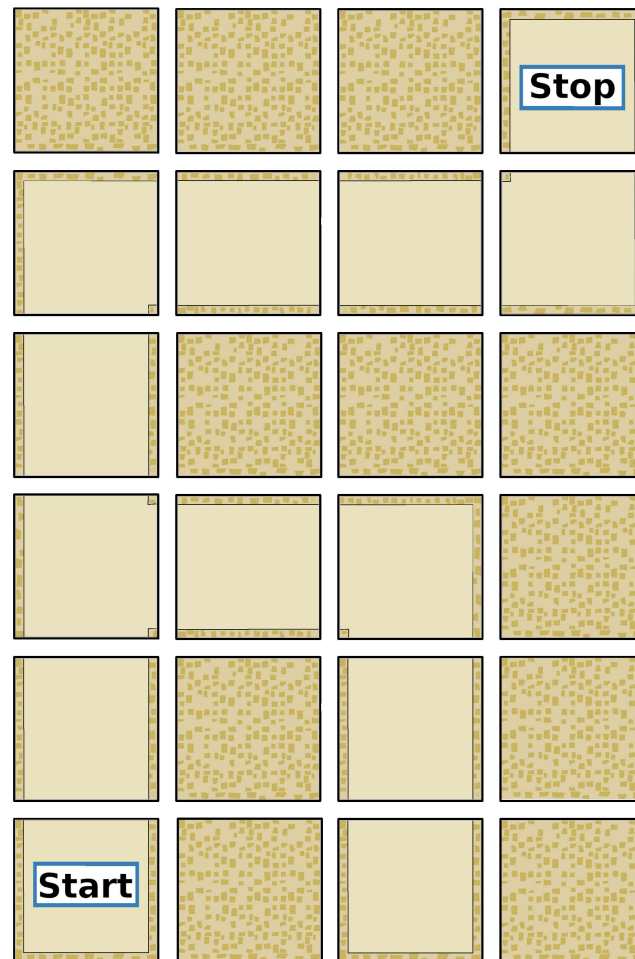


vanjufmarjan.nl

Bee Bot – Dungeon hunt – Opdracht 1.

Steek de kaarten in de Bee Bot mat zoals getoond op onderstaande afbeelding.

Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtkaart - 01



www.vanluffman.nl

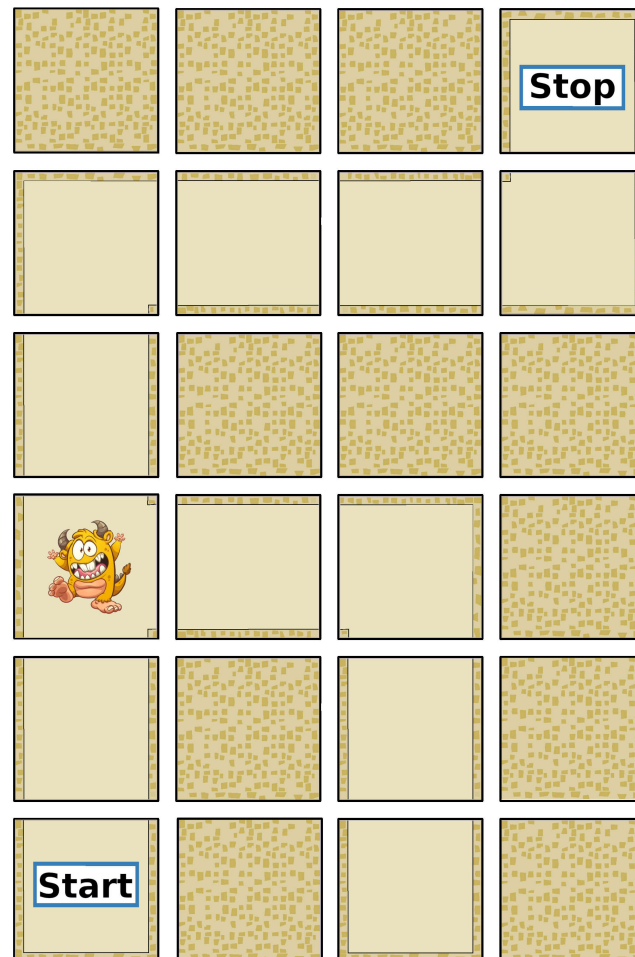
Doel van deze opdracht.

Programmeer de Bee Bot zodat deze van het startvlak door de dungeon rijdt naar het stopvlak.

Bee Bot – Dungeon hunt – Opdracht 2.

Pas het speelveld aan zoals getoond op de volgende afbeelding.

Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtkaat - 02



www.vanijummar.nl

Nu is er een monster in de dungeon verschenen.

Om deze te verslaan moet de Bee Bot op het monster stoppen, een keer achteruit rijden, en daarna weer vooruit rijden. Het monster is dan verslagen.

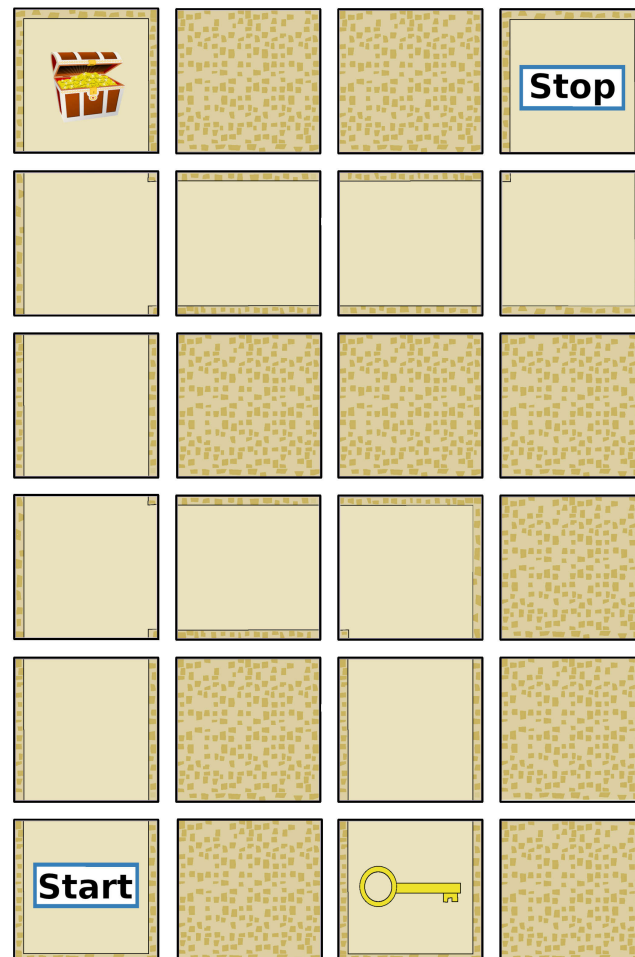
Doel van deze opdracht.

Programmeer de Bee Bot zodat deze van het startvlak naar het stopvlak rijdt en onderweg het monster verslaat.

Bee Bot – Dungeon hunt – Opdracht 3.

Pas het speelveld aan zoals getoond op de volgende afbeelding.

Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtkaart - 03



www.vanijfmarjan.nl

In deze dungeon is een schat verstopt. Deze is alleen te openen met een sleutel.

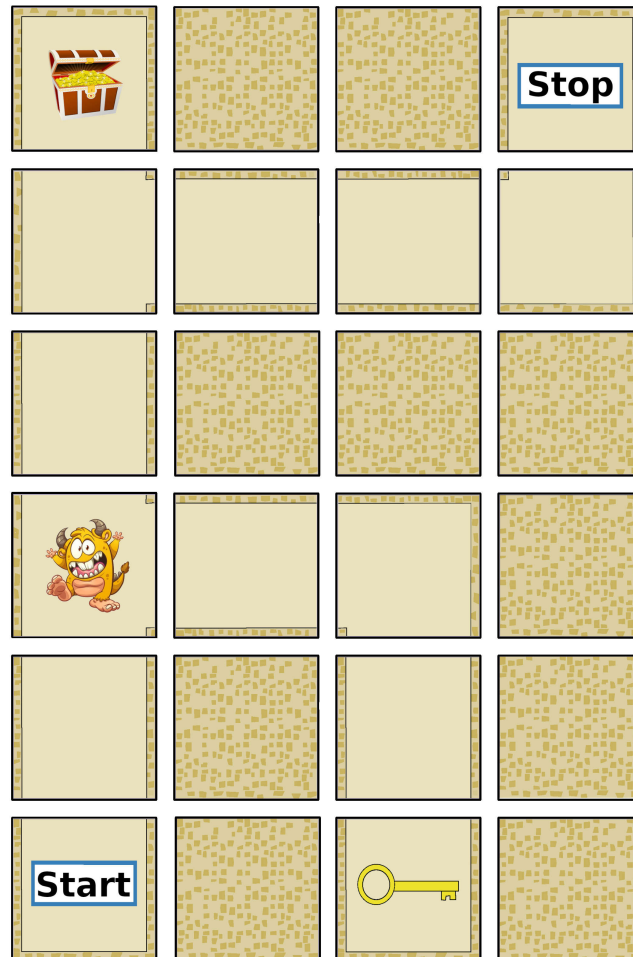
Doel van deze opdracht.

Programmeer de Bee Bot zodat deze van het startvlak de sleutel ophaalt.
Dit doet de Bee Bot natuurlijk fictief door bovenop de sleutel te staan.
Daarna rijdt de Bee Bot naar de schat om deze, natuurlijk ook niet echt, te openen.
De Bee Bot heeft zijn doel gehaald als hij daarna op het stopvlak eindigt.

Bee Bot – Dungeon hunt – Opdracht 4.

Pas het speelveld aan zoals getoond op de volgende afbeelding.

Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtkaart - 04



www.vanijfmarjan.nl

In deze dungeon is niet alleen een schat te vinden maar ook een monster om te verslaan.

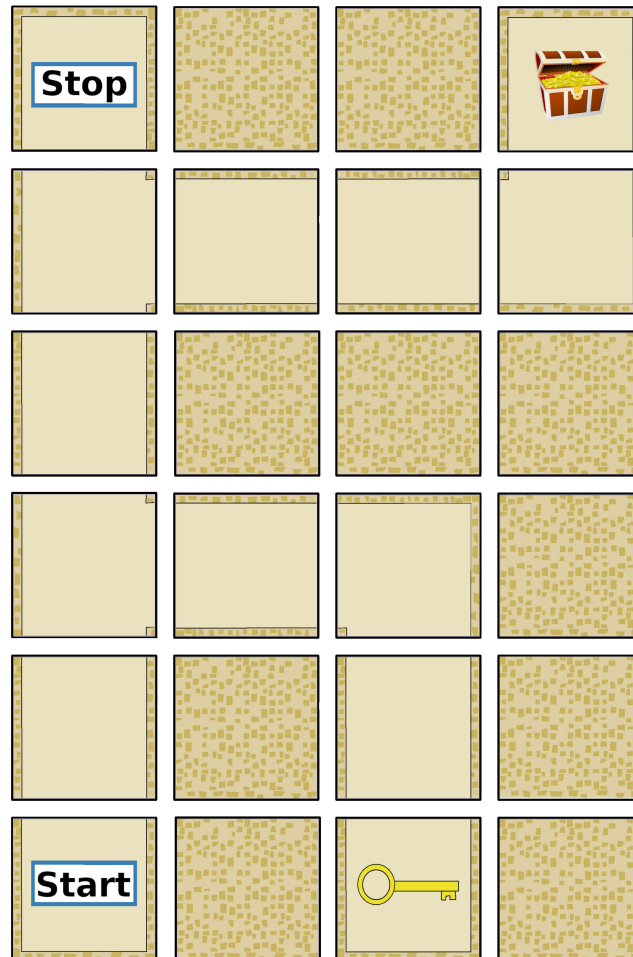
Doel van deze opdracht.

Programmeer de Bee Bot zo dat de monster wordt verslagen, de sleutel wordt opgehaald, de monster weer wordt verslagen, de schat wordt geopend en de Bee Bot eindigt op het stopvlak.

Bee Bot – Dungeon hunt – Opdracht 5.

Pas het speelveld aan zoals getoond op de volgende afbeelding.

Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtkaart - 05



www.vanijfmarjan.nl

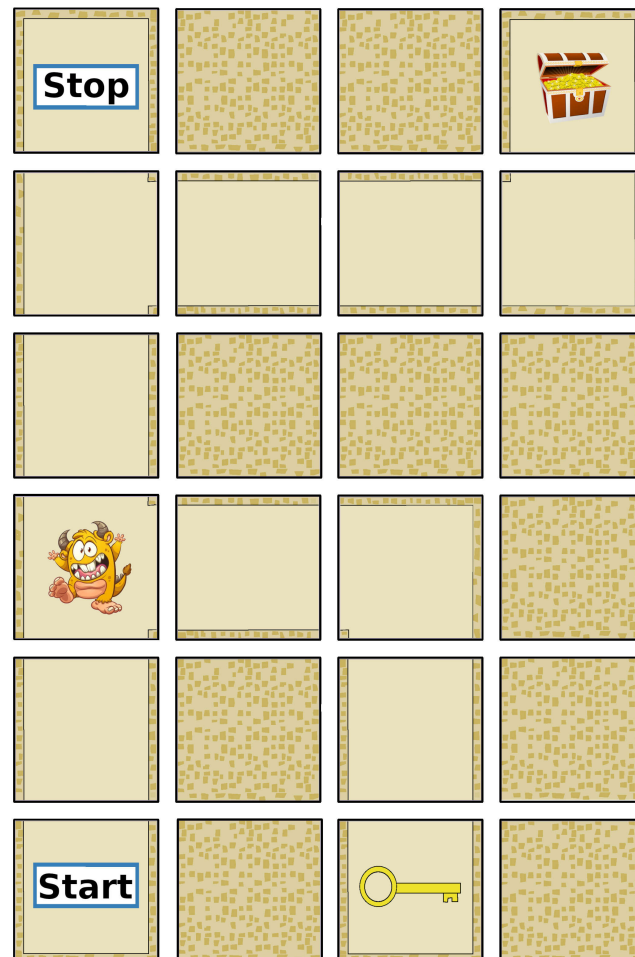
Doel van deze opdracht.

Start de Bee Bot vanaf het startvlak, waarna deze de sleutel ophaalt, de schat opent en eindigt op het stopvlak.

Bee Bot – Dungeon hunt – Opdracht 6.

Pas het speelveld aan zoals getoond op de volgende afbeelding.

Bee Bot - Dungeon hunt. Opdrachtkaart - 06



www.vanijfmarjan.nl

In deze dungeon is weer een schat te vinden maar ook een monster om te verslaan.

Doel van deze opdracht.

Programmeer de Bee Bot zo dat de monster wordt verslagen, de sleutel wordt opgehaald, de monster weer wordt verslagen, de schat wordt geopend en de Bee Bot eindigt op het stopvlak.

Verzin nu zelf een parcours met de
dungeon hunt kaartjes.

Je mag natuurlijk meerdere sleutels en
schatkisten gebruiken.

En ook meerdere monsters kunnen in de
dungeon zijn.

Hoe meer je er van gebruikt hoe
moeilijker natuurlijk de opdracht word.

Je kunt je
parcours
hiernaast
weergeven
zodat andere
leerlingen hem
ook eens
kunnen maken.

Dit parcours is
gemaakt door :

.....
