

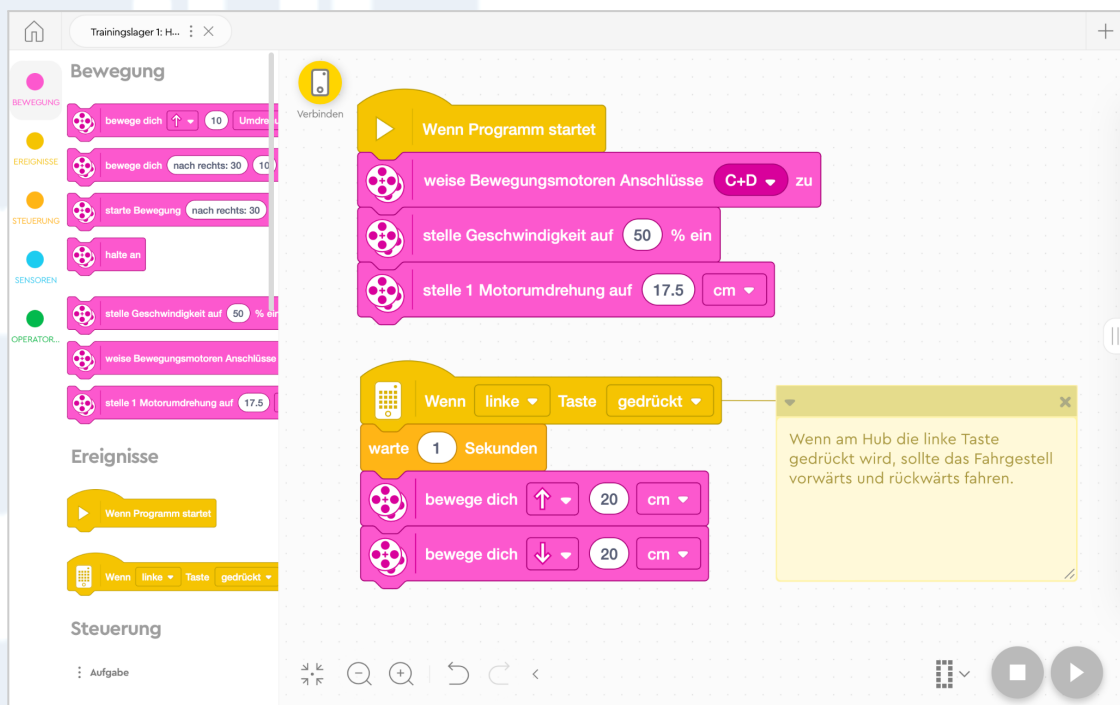


# Lego Spike Prime kennenlernen und programmieren

Heute hast Du den Roboter *Lego Spike Prime* kennengelernt und das "Fahrgestell 1" aufgebaut.



Zum Programmieren hast Du die grafische Programmiersprache *Scratch* benutzt.



Alle Links zum Projekt findest Du auf der Webseite des InfoLab: [infolab.cs.uni-saarland.de](http://infolab.cs.uni-saarland.de)

Wir freuen uns, dass Du am Workshop teilgenommen hast!

