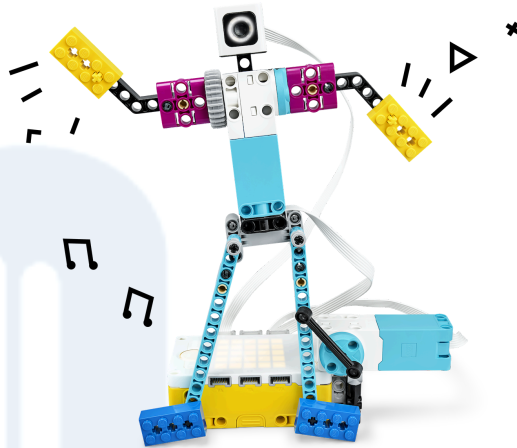


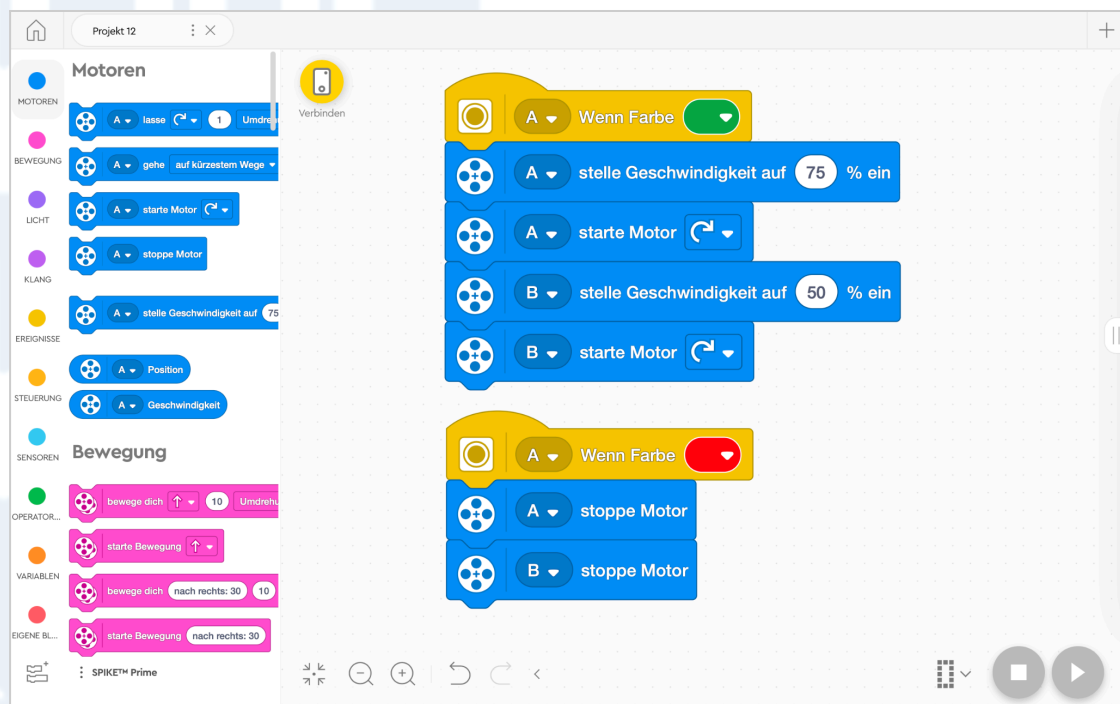


Lego Spike Prime kennenlernen und programmieren

Heute hast Du das Roboterset *Lego Spike Prime* kennengelernt und den "Breakdancer" 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

Wir freuen uns, dass Du am Workshop teilgenommen hast!

