

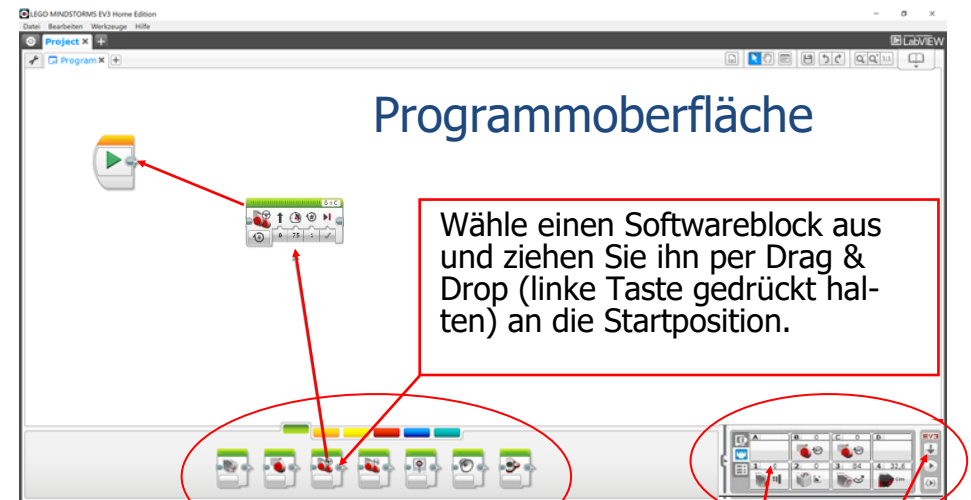
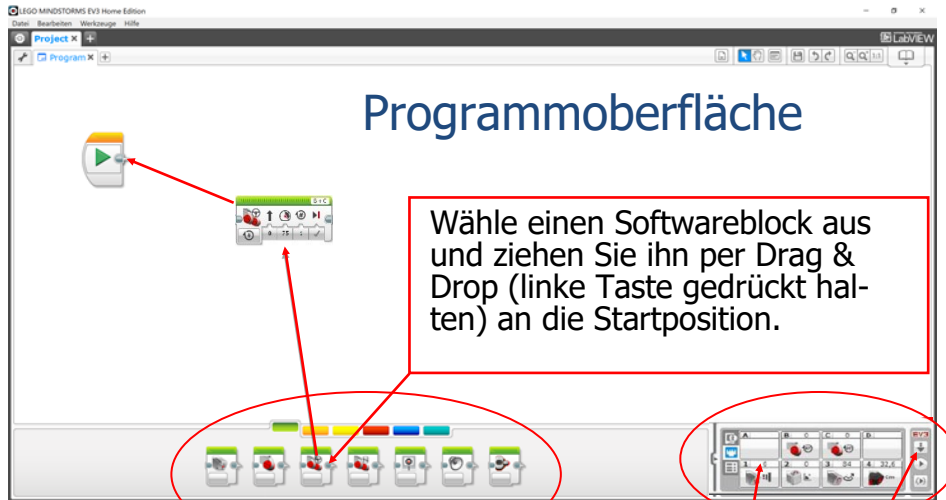


Station	Team	
0	2. Programmoberfläche	

Station	Team	
0	2. Programmoberfläche	

Lego Mindstroms EV3 Home Edition

Lego Mindstroms EV3 Home Edition



Wähle einen Softwareblock aus und ziehen Sie ihn per Drag & Drop (linke Taste gedrückt halten) an die Startposition.


Wähle einen Softwareblock aus und ziehen Sie ihn per Drag & Drop (linke Taste gedrückt halten) an die Startposition.

Nach Farben sortiert, können die unterschiedlichen Motoren, Sensoren und Programmabläufe mit verschiedenen Programmierblöcken gesteuert werden.

Nach Farben sortiert, können die unterschiedlichen Motoren, Sensoren und Programmabläufe mit verschiedenen Programmierblöcken gesteuert werden.

Hier können die Werte der Sensoren ausgelesen und die Programme in den EV3-Roboter geladen werden.

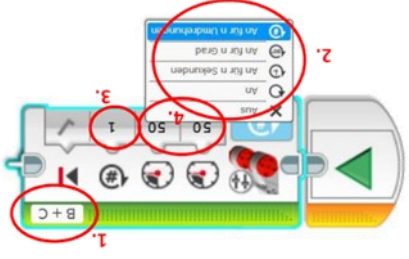
Hier können die Werte der Sensoren ausgelesen und die Programme in den EV3-Roboter geladen werden.

Station	0	2. Programm- oberfläche	
Team			

Mehrere Programme können über Karteikartenreiter in einem Projekt verwaltet werden.



Bei den Softwareblöcken muss ganz besonders auf die Einstellungen geachtet werden. Am Block für die Motoren wird exemplarisch erläutert:




1. Werden die richtigen Ausgänge angesprochen?

2. Welche Einheit wurde gewählt? (Sekunden/Grad/Umdrehungen)

3. Stimmt der Wert?

4. Wie ist die Leistung eingestellt?

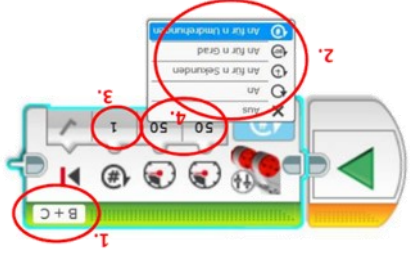
(negative Werte bedeuten, dass die Motoren rückwärts drehen)

Station	0	2. Programm- oberfläche	
Team			

Mehrere Programme können über Karteikartenreiter in einem Projekt verwaltet werden.



Bei den Softwareblöcken muss ganz besonders auf die Einstellungen geachtet werden. Am Block für die Motoren wird exemplarisch erläutert:



1. Werden die richtigen Ausgänge angesprochen?

2. Welche Einheit wurde gewählt? (Sekunden/Grad/Umdrehungen)

3. Stimmt der Wert?

4. Wie ist die Leistung eingestellt?

(negative Werte bedeuten, dass die Motoren rückwärts drehen)