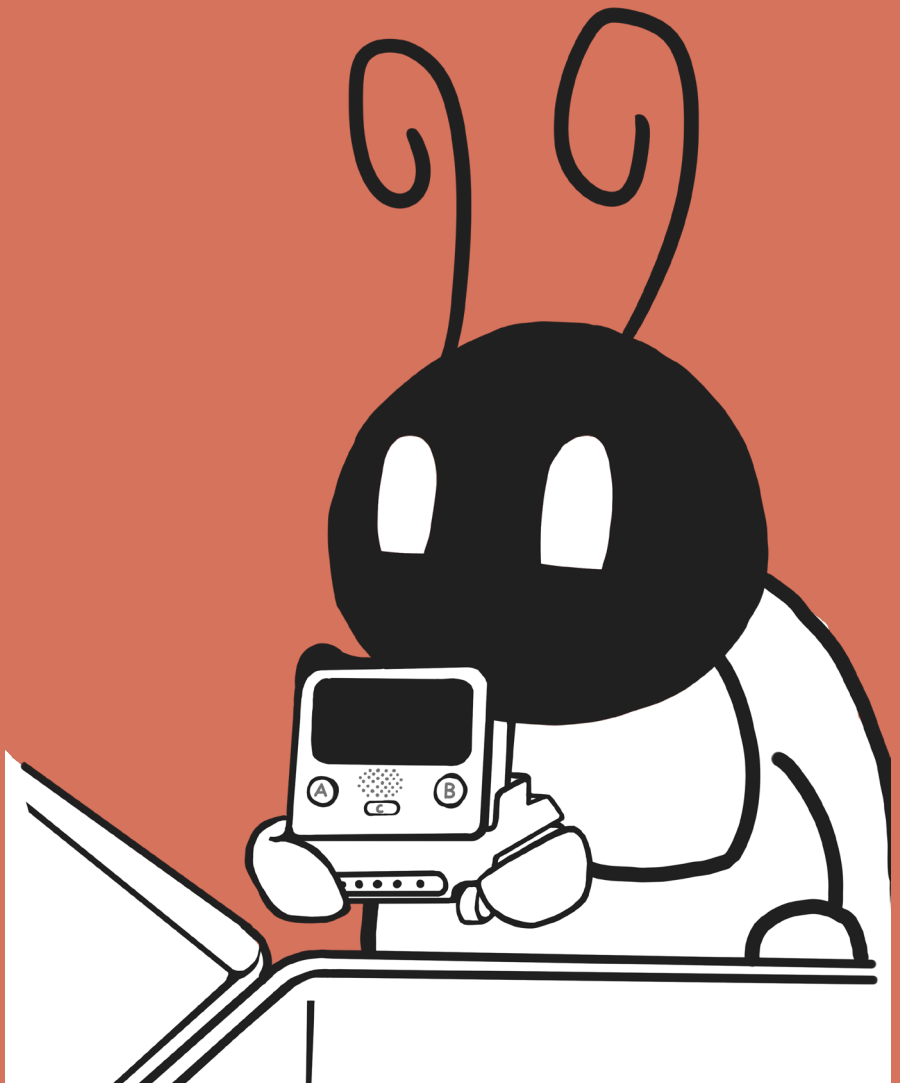


**Robotik
Handbuch App**



Modul 6



Mein Name

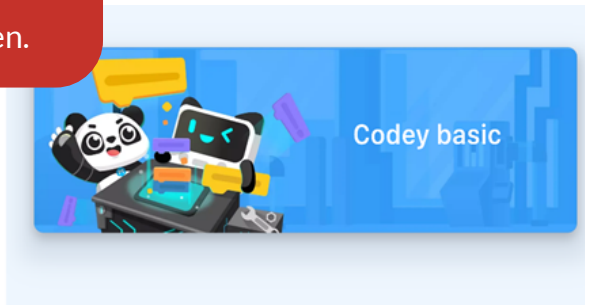
Codey Rocky | mBlock App

Starten

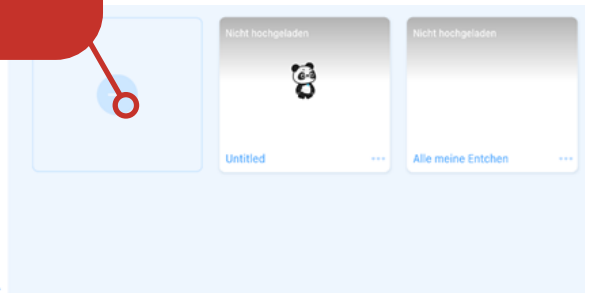


Starte die mBlock-App auf Deinem Tablet/ Smartphone.

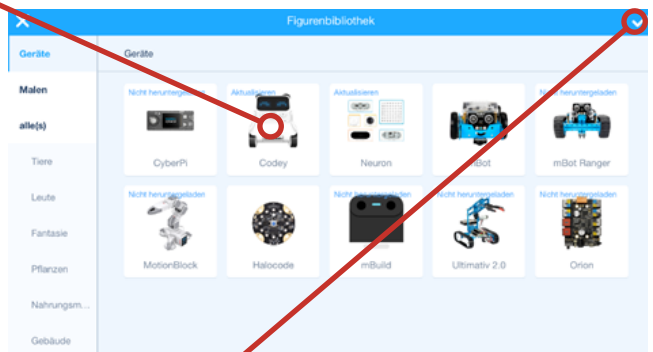
1. Schritt:
Tippe auf Programmieren.



2. Schritt:
Wähle ein neues Projekt durch + aus oder lade ein gespeichertes Projekt.



3. Schritt:
Wähle den Codey Rocky aus.

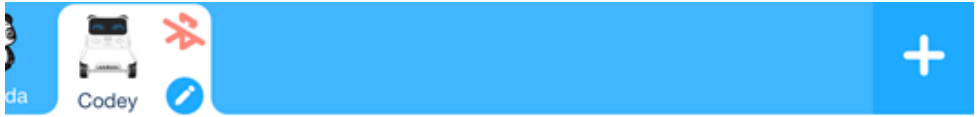


4. Schritt:
Klicke auf den Haken.

Benutzeroberfläche

The image shows a software interface for creating programs using code blocks. The interface includes a top bar with a close button (X), a title 'Untitled(1)', and icons for saving, background selection, and a panda character. On the left is a vertical palette of categories: Emotion, Ausse..., Beleu..., Lauts..., Aktion, Fühlen, Infrarot, Ereign..., Steuer..., Opera..., Variab..., and Meine... At the bottom left is an 'Erweit...' button with a plus sign. The main workspace contains a sequence of code blocks: a yellow 'wenn Taste A gedrückt ist' block, a purple 'Sound abspielen Hallo bis zum Schl' block, a purple 'anzeigen Ich bin die Anleitung bis scro' block, and a blue 'um 90 Grad nach rechts drehen' block. Red callout boxes with lines pointing to specific elements provide the following explanations:

- Projekt umbenennen**: Points to the 'Untitled(1)' title in the top bar.
- speichern**: Points to the save icon in the top bar.
- verfügbare Codeblöcke**: A bracketed callout pointing to the entire left-hand category palette.
- Dein Programm mit den Codeblöcken**: Points to the 'um 90 Grad nach rechts drehen' block in the workspace.



zum Schluss
bis scrolling Ende
drehen

Tipps







- Löschen: Blöcke nach links in den Mülleimer schieben (erscheint dann).
- Blöcke kopieren: Auf den Block länger drücken, dann duplizieren.

Umschalten zwischen
Modi „Hochladen“ und
„Live“

Code auf den
Codey hochladen



Block - Kategorien

-  **Emotion:** Hier findest Du vorgefertigte Emotionen mit Sound und Bildern, die der Codey Rocky darstellen kann.
-  **Aussehen:** Das Display mit Text und Grafik bedienen.
-  **Beleuchtung:** Die LED steuern, die Farbe wechseln usw.
-  **Lautsprecher:** Geräusche, Sounds abspielen, Lautstärke ändern und messen.
-  **Aktion:** Hier kannst Du den Rocky bewegen: Vorwärts, rückwärts, Du kannst ihn um eine Gradzahl drehen, die Geschwindigkeit ändern, die Räder einzeln steuern oder die Bewegung stoppen.
-  **Fühlen:** Die Sensoren liefern Informationen: Die Lautstärke, der Batterieladestand, ist ein Hindernis voraus, Helligkeit, Farberkennung usw.



Infrarot: Per Infrarot kann der Codey Rocky mit anderen Geräten kommunizieren.



Ereignis: Die Basis: Ereignisblöcke bestimmen, wann das Programm losgeht.



Steuerung: Die Zentrale: Mit Steuerungsblöcken kannst Du Blöcke mehrmals wiederholen oder das Programm Entscheidungen treffen lassen.



Operatoren: Hier kannst Du eigene Berechnung durchführen oder Eigenschaften miteinander vergleichen.



Variablen: Mit Variablenblöcken erzeugst Du Deine eigenen Werte wie zum Beispiel Punkte oder Leben und kannst diese verändern.



Meine Blöcke: Eigene Blöcke können helfen, häufig benutzte Funktionen schnell auszuführen. Sie werden ab Klasse 8 immer wichtiger.

Meine Notizen

A series of 20 horizontal red lines for writing notes, each starting with a small red circle on the left side.

