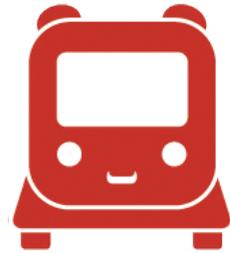
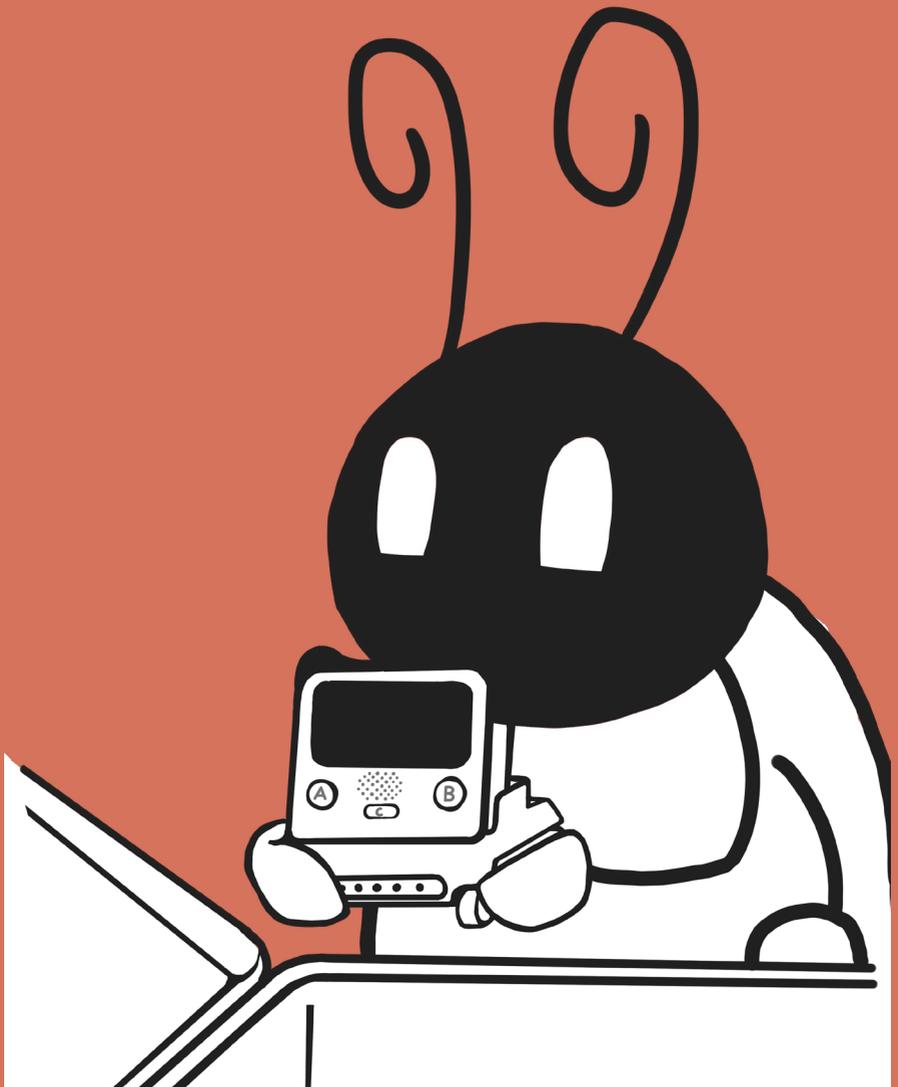


**Robotik
Handbuch**



Modul 6



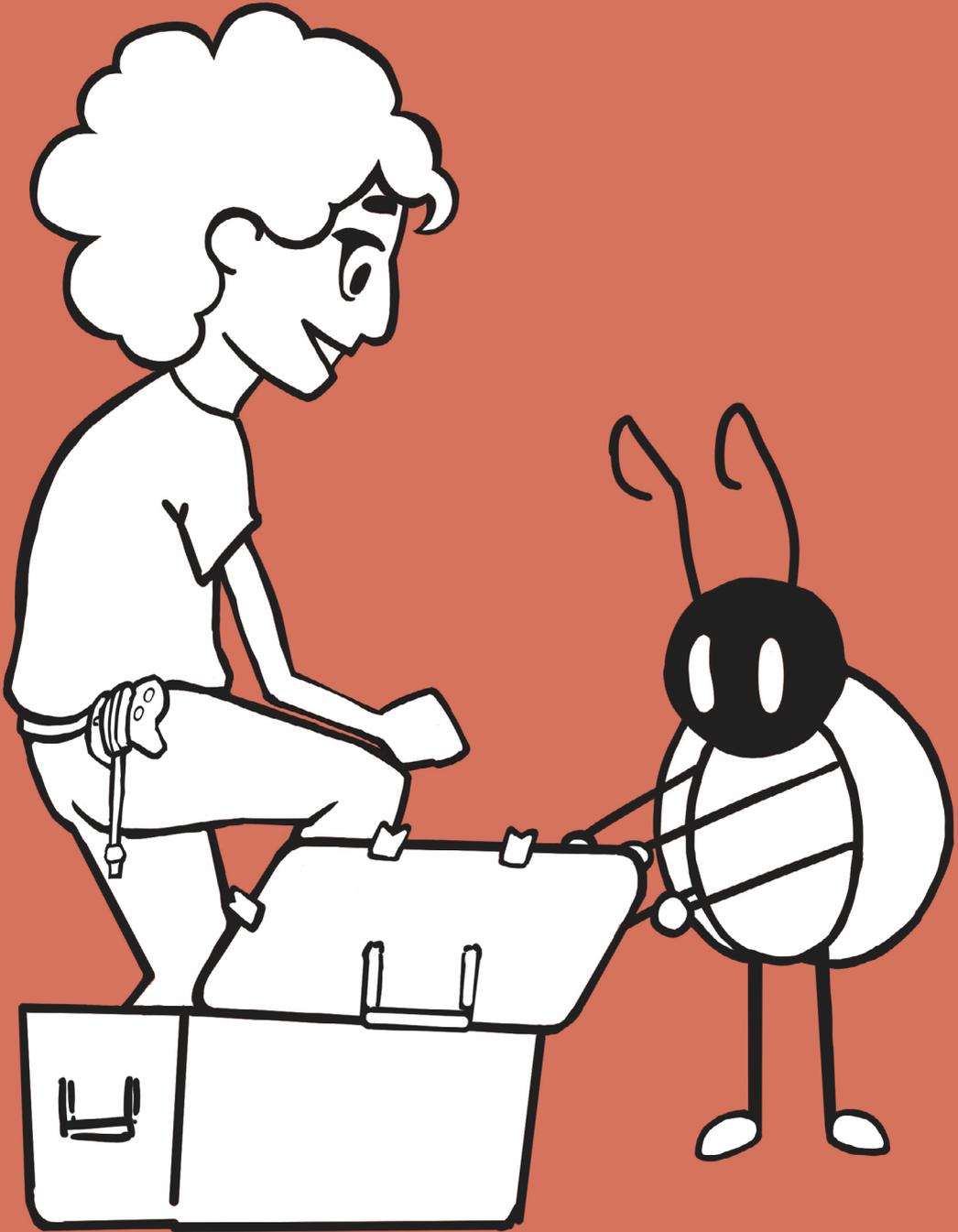
Mein Name

Codey Rocky | Browser

Starten

Öffne <https://ide.mblock.cc/> und wähle „später“ aus.





Benutzeroberfläche

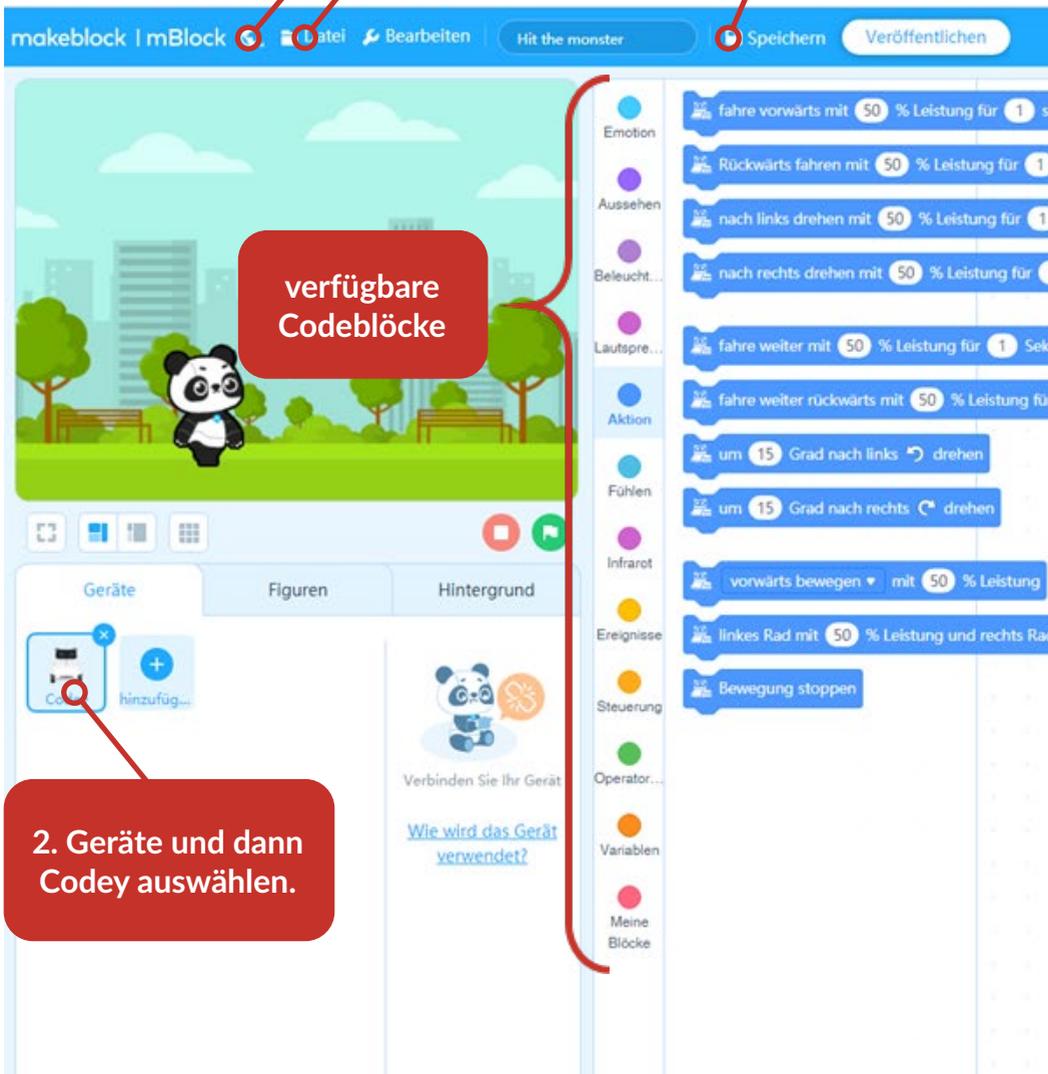
Speichern auf dem Computer (nach Anmeldung)

speichern

1. Sprache ändern

verfügbare Codeblöcke

2. Geräte und dann Codey auswählen.





Dein Programm mit den
Codeblöcken



Tipps

- Löschen: Rechte Maustaste, löschen.
- Blöcke kopieren: Rechte Maustaste, duplizieren.

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.

Ein Projekt der

LFK • Die Medienanstalt für
• Baden-Württemberg

Gefördert durch das



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT



In Kooperation mit

