



Universität Hamburg  
Fakultät für Mathematik,  
Informatik und Naturwissenschaften  
Department Informatik

# ENTWICKLUNG EINER SIMULATIONSUMGEBUNG FÜR LEGO MINDSTORM NXT ROBOTER

Masterarbeit zur Erlangung des akademischen Grades Master of Education  
im Studiengang Lehramt an Gymnasien M.Ed.

**Pamina Maria Berg**

Hamburg, den 26. Oktober 2015

*Erstgutachter*

Dr. Guido Gryczan

*Zweitgutachter*

Jun.-Prof. Dr. Maria Knobelsdorf

*Betreuer*

Fredrik Winkler



# **ABBILDUNGSVERZEICHNIS**

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Ausgangssituation</b>	<b>2</b>
2.1	Vergleich zu anderer Software . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Anforderungen an die Neuimplementierung</b>	<b>3</b>
3.1	leJOS . . . . .	3
3.2	Schülerperspektive . . . . .	3
3.3	Lehrkraft . . . . .	3
3.4	Erweiterbarkeit . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Entwickelte Software</b>	<b>5</b>
4.1	Beschreibung der Software . . . . .	5
4.2	Softwarearchitektur . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Zusammenfassung und Ausblick</b>	<b>6</b>

# KAPITEL 1

## EINLEITUNG

Die Arbeit mit Robotern bereichert den Informatikunterricht und das Nachmittagsprogramm vieler Schulen seit Jahren. Auf spielerische Art und Weise sollen Schülerinnen und Schüler (im Folgenden SuS) mit einfachen Konstrukten der objektorientierten Programmierung umzugehen lernen. Dies geschieht zum einen mit Drag-and-Drop Softwareangeboten wie das standardmäßig mit ausgelieferte NXT Mindstorms Tool , oder auch Enchanting. Zum anderen bietet sich ab der Mittelstufe (Klasse 7 – 10) die Arbeit mit BlueJ zur Erstellung erster selbstgeschriebener Programme an. Hierzu kann eine BlueJ Extension genutzt werden, die mit der Java Virtual Machine leJOS NXJ für NXT Robotern arbeitet.

Referenz:NXT  
Software  
Referenz: En-  
chanting

Doch immer wieder stoßen Lehrkräfte in den Schulen auf Hardwareprobleme jeglicher Art, wie zum Beispiel das Fehlen von einer ausreichenden Anzahl an Robotern im Unterricht oder auch fehlende Firmwareupdates oder defekte Sensoren.

Um diese Probleme zu umgehen und den Einstieg in die objektorientierte Programmierung über die Benutzung von LEGO Mindstorm Robotern zu ermöglichen, soll im Rahmen dieser Masterarbeit eine Simulationsumgebung für die Arbeit mit LEGO Mindstorms NXT Robotern entstehen.

## **KAPITEL 2**

# **AUSGANGSSITUATION**

### **2.1. Vergleich zu anderer Software**

## **KAPITEL 3**

# **ANFORDERUNGEN AN DIE NEUIMPLE- MENTIERUNG**

### **3.1. leJOS**

### **3.2. Schülerperspektive**

### **3.3. Lehrkraft**

### **3.4. Erweiterbarkeit**



## **KAPITEL 4**

# **ENTWICKELTE SOFTWARE**

### **4.1. Beschreibung der Software**

### **4.2. Softwarearchitektur**

## **KAPITEL 5**

# **ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK**

# LITERATURVERZEICHNIS

- [And89] Brain D.O. Anderson, John B. Moore. *Optimal Control. Linear Quadratic Methods*, Prentice-Hill, Englewood Cliffs, 1989

"Hiermit versichere ich, dass ich die Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel – insbesondere keine im Quellenverzeichnis nicht benannten Internet-Quellen – benutzt habe, die Arbeit vorher nicht in einem anderen Prüfungsverfahren eingereicht habe und die eingereichte schriftliche Fassung der auf dem elektronischen Speichermedium entspricht."

Hamburg, 26. Oktober 2015

.....  
Pamina Maria Berg