

# LEGO

# NXT

# 2.1



# SOUND

# Inhalt

- Recap von letzter Stunde
- Das Programm öffnen
- Eine neue Datei erstellen
- Der Sound-Block

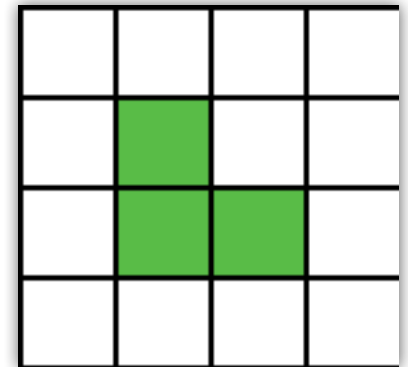
# Recap

Rückblick von letzter Stunde

# Was haben wir gemacht?

4

- Neue Datei erstellt
- Block „Fahren“ angeschaut
- Eine Fahrstrecke erstellt
- Den Roboter fahren lassen



# Das Programm öffnen

# Das Programm öffnen

- Schritt 1: PC einschalten

**Benutzer:** schueler

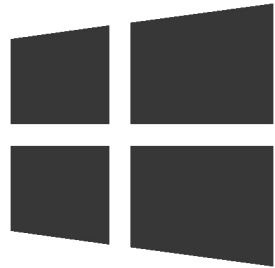
**Kennwort:** Schule-2022

# Das Programm öffnen

- Schritt 2: „NXT 2.1 Programming“ öffnen

# Das Programm öffnen

8



- Taste drücken



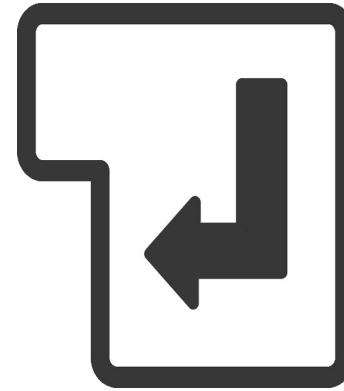
# Das Programm öffnen

**„NXT 2.1 “ eingeben**

# Das Programm öffnen

10

**Enter-Taste drücken**



# Das Programm öffnen

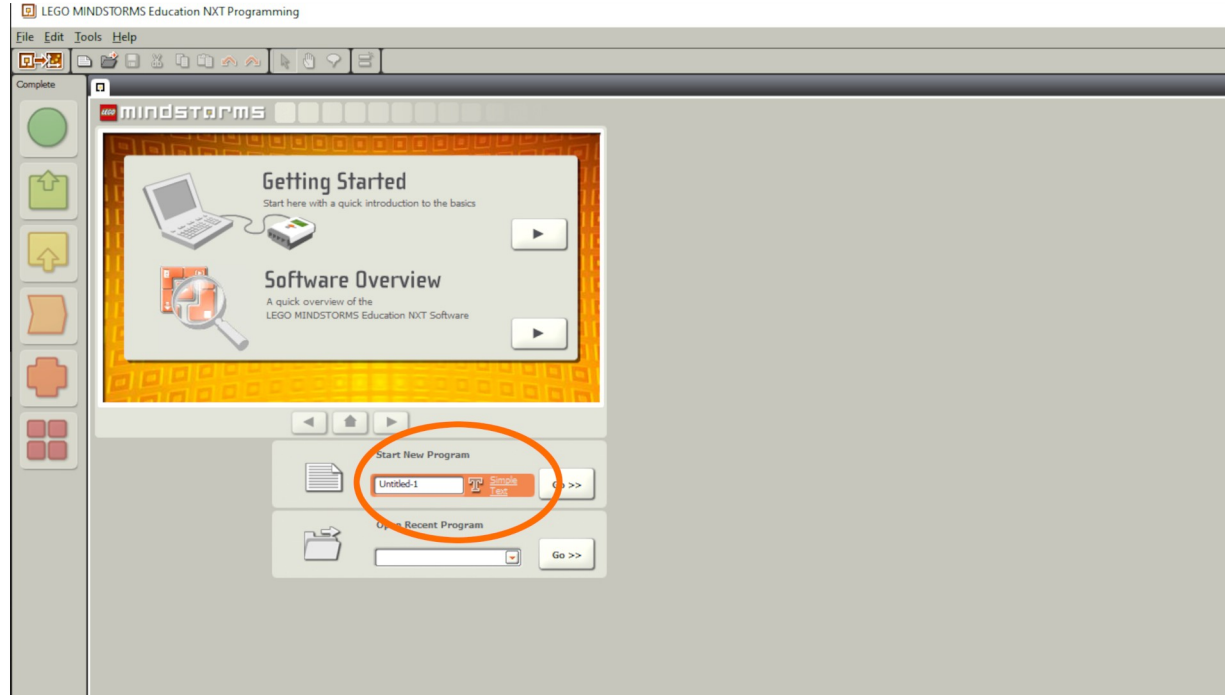
11

**USB-Stick einstecken**



# Das Programm erstellen

12



Block 2 – Ton, Das Programm erstellen

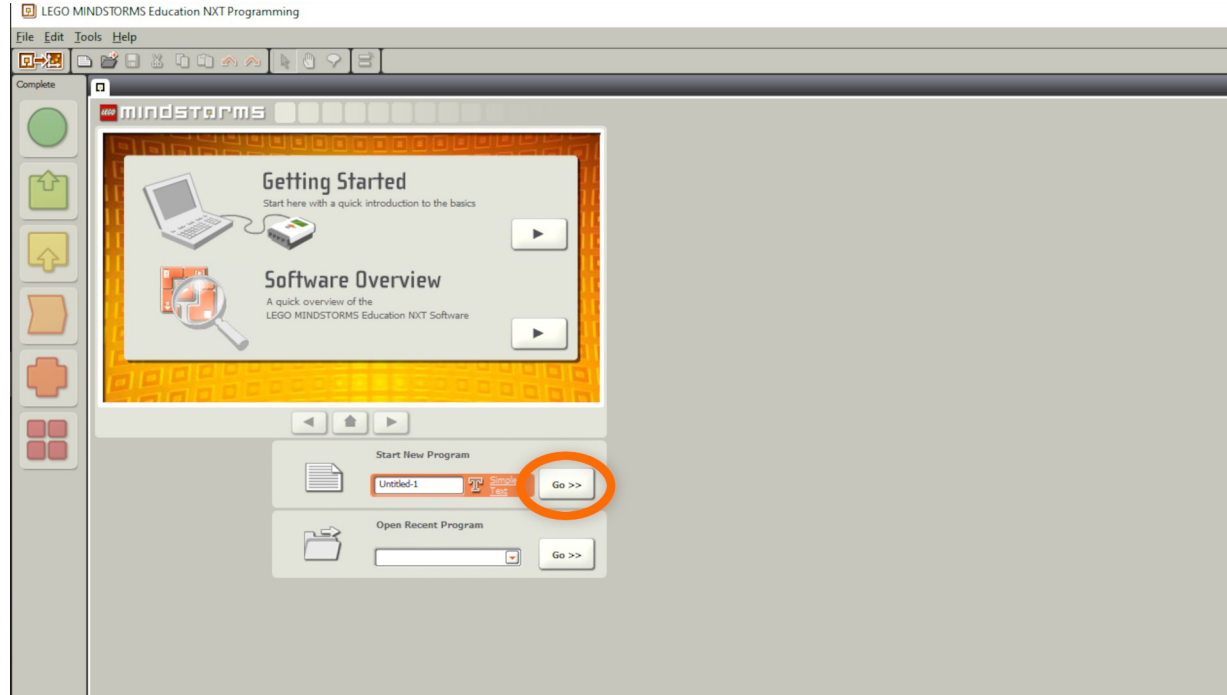
# Das Programm erstellen

13

**Name:** `ton1`

# Das Programm erstellen

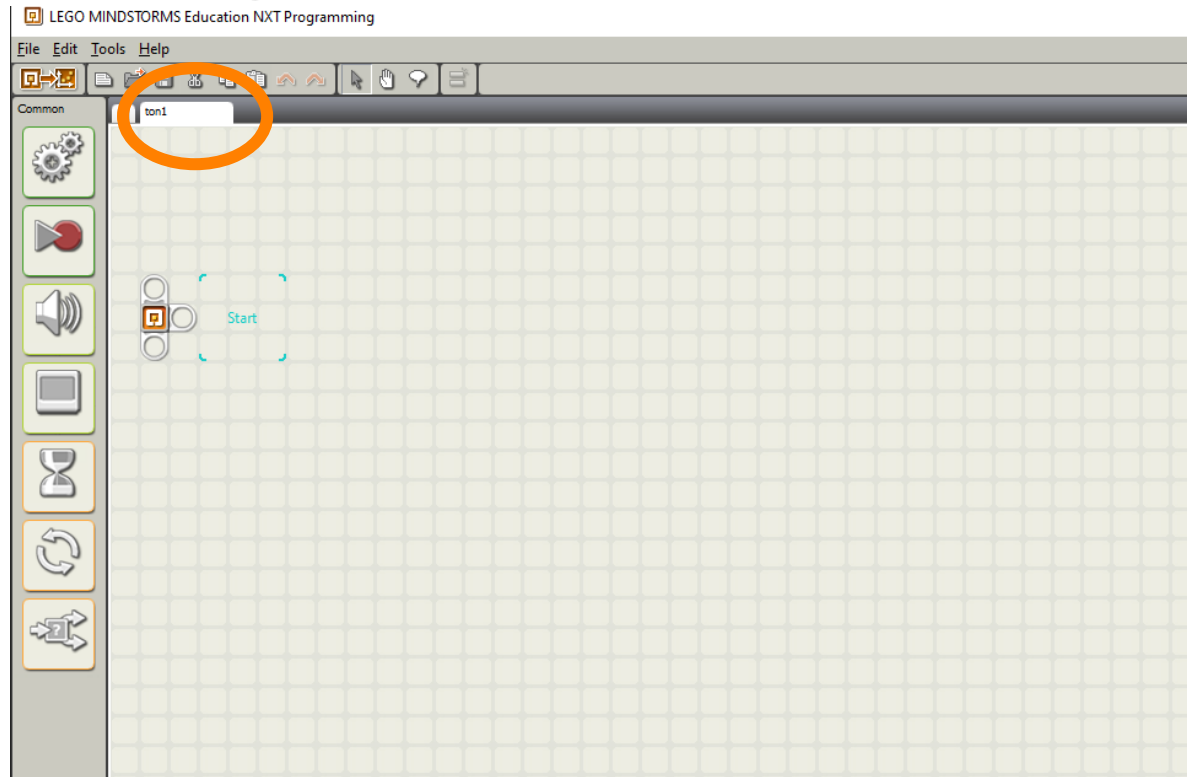
14



Block 2 – Ton, Das Programm erstellen

# Das Programm erstellen

15



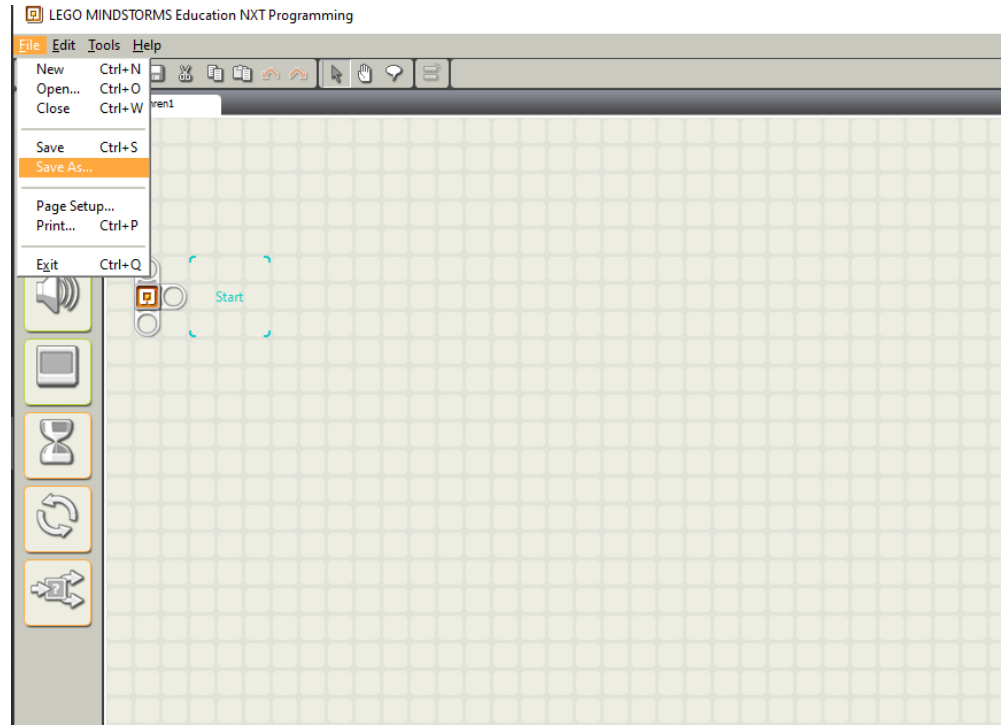
**Block 2 – Ton, Das Programm erstellen**

# Das Programm speichern



# Das Programm speichern

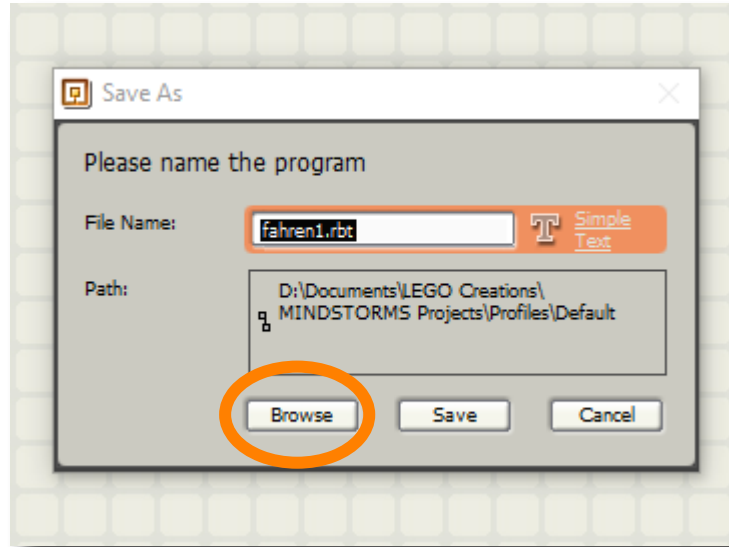
17



**Bloc 2 – Ton, Das Programm speichern**

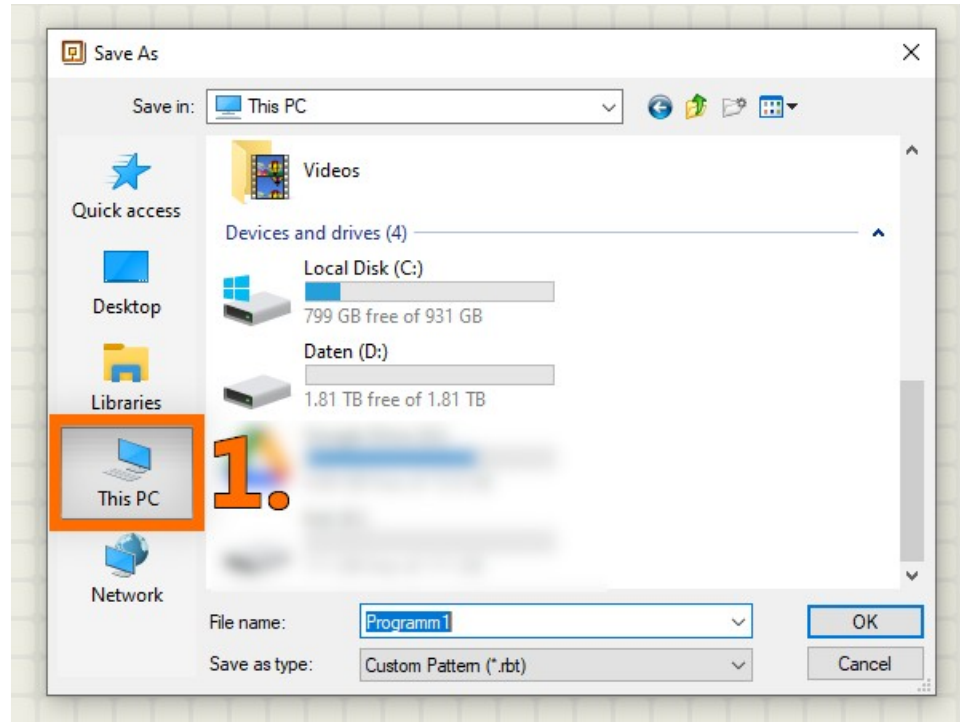
# Das Programm speichern

18



# Das Programm speichern

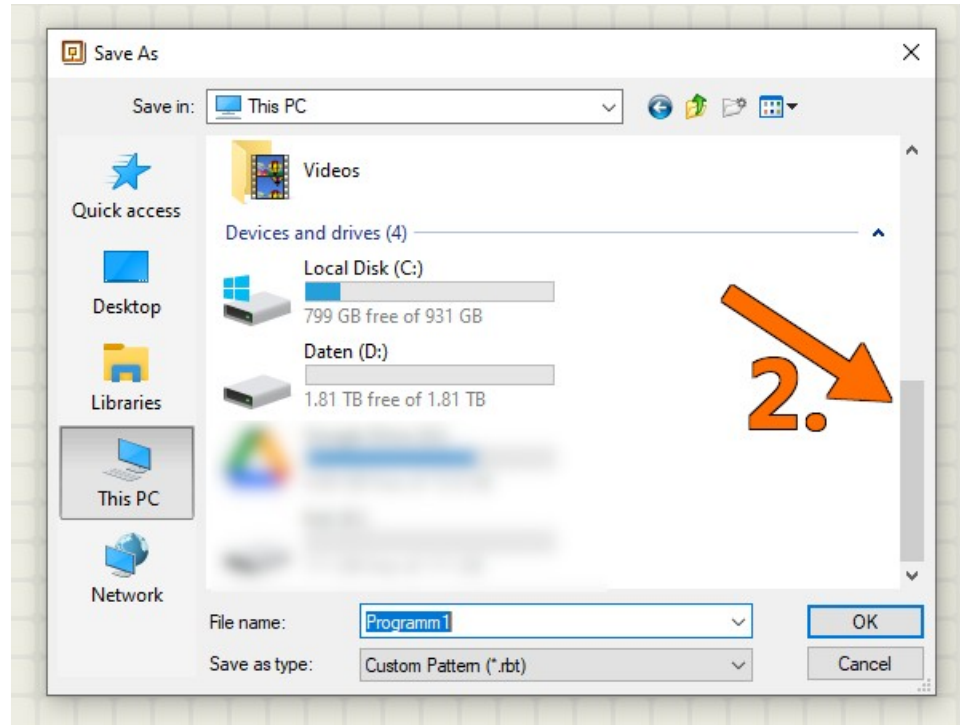
19



Block 2 – Ton, Das Programm speichern

# Das Programm speichern

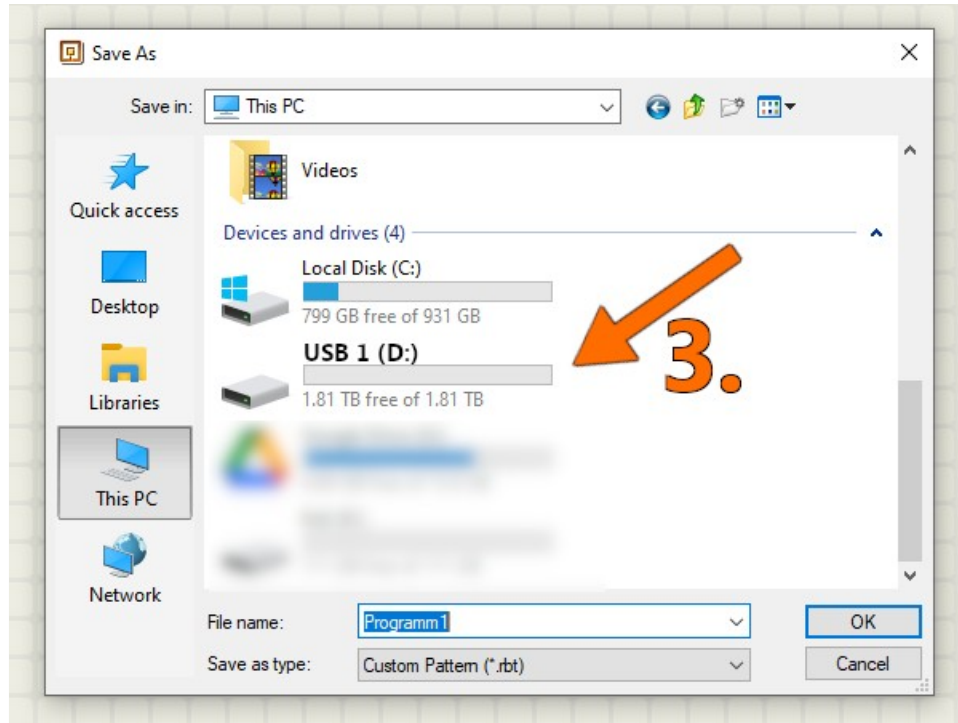
20



Block 2 – Ton, Das Programm speichern

# Das Programm speichern

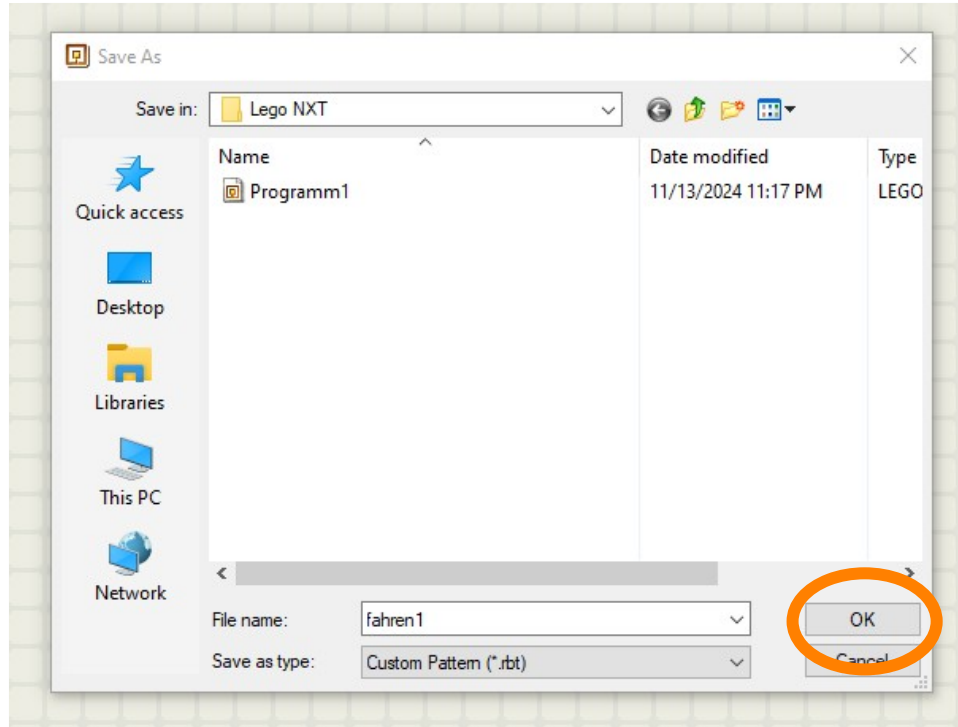
21



Block 2 – Ton, Das Programm speichern

# Das Programm speichern

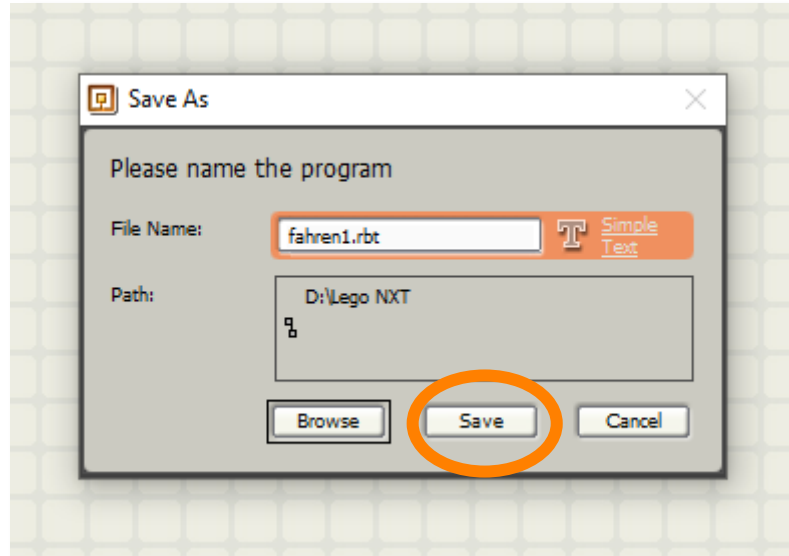
22



**Block 2 – Ton, Das Programm speichern**

# Das Programm speichern

23

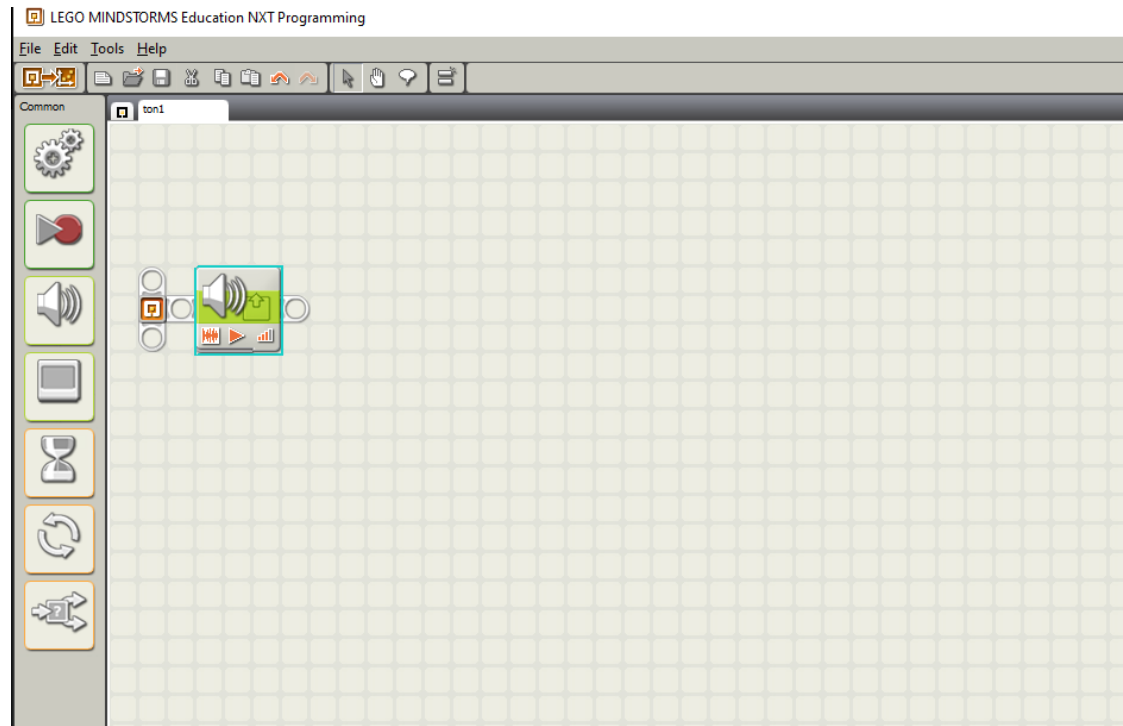


# Der Sound-Block



# Der Sound-Block

25

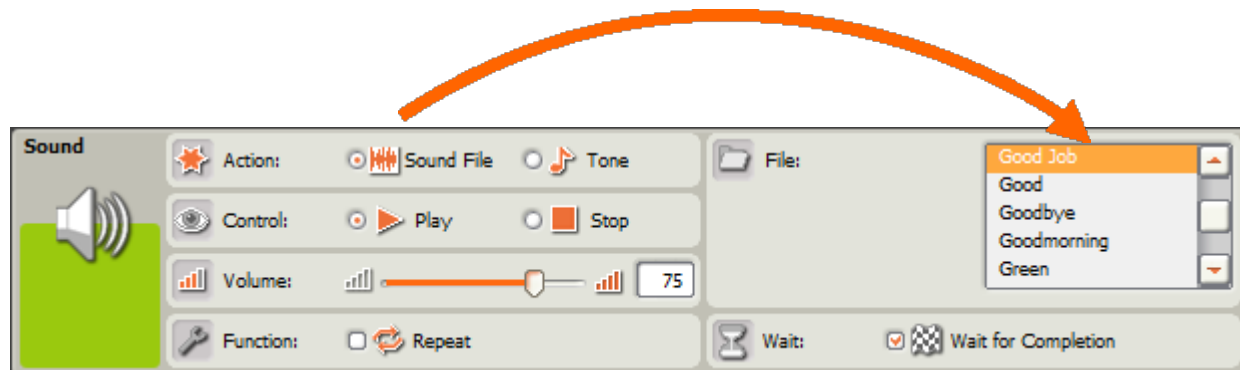


**Block 2 – Ton, Der Block**

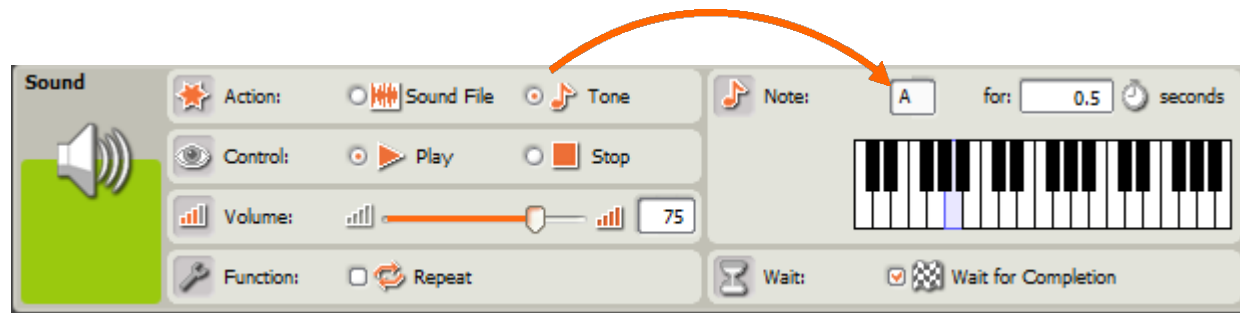
# Der Sound-Block



# Der Sound-Block



# Der Sound-Block



**Block 2 – Ton, Der Block**

# Anwendung

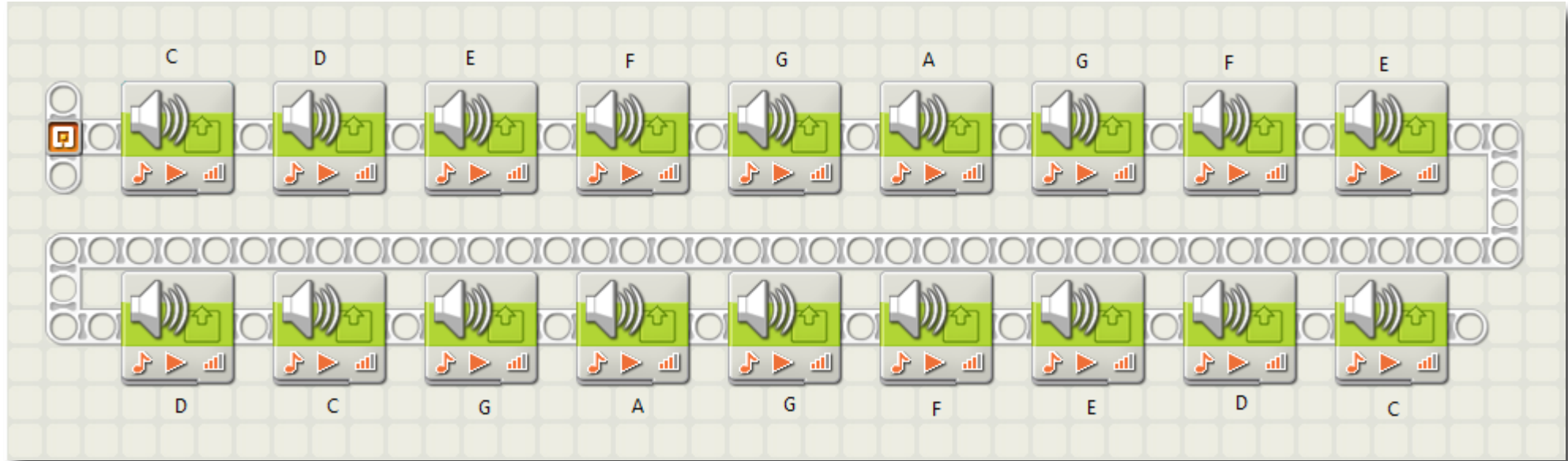
# Anwendung

Wofür könnte man den Sound-Block verwenden?

# Komplexe Anwendung

31

Lied: Alle meine Entchen



Block 2 – Ton, Anwendung