

LEGO

NXT

2.1



ANZEIGE

Inhalt

- Recap
- Der Block „Anzeige“
- Anwendungsbeispiele
- Ein Programm

Recap

Rückblick der letzten Stunde

Bisherige Blöcke

- Bewegung



- Ton



Das Programm öffnen

Das Programm öffnen

- Schritt 1: PC einschalten

Benutzer: schueler

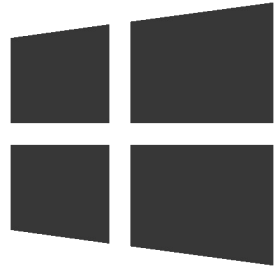
Kennwort: Schule-2022

Das Programm öffnen

- Schritt 2: „NXT 2.1 Programming“ öffnen

Das Programm öffnen

8



- Taste drücken

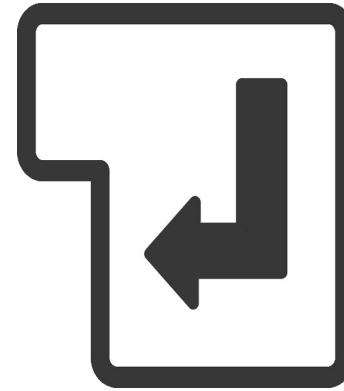
Das Programm öffnen

„NXT 2.1 “ eingeben

Das Programm öffnen

10

Enter-Taste drücken



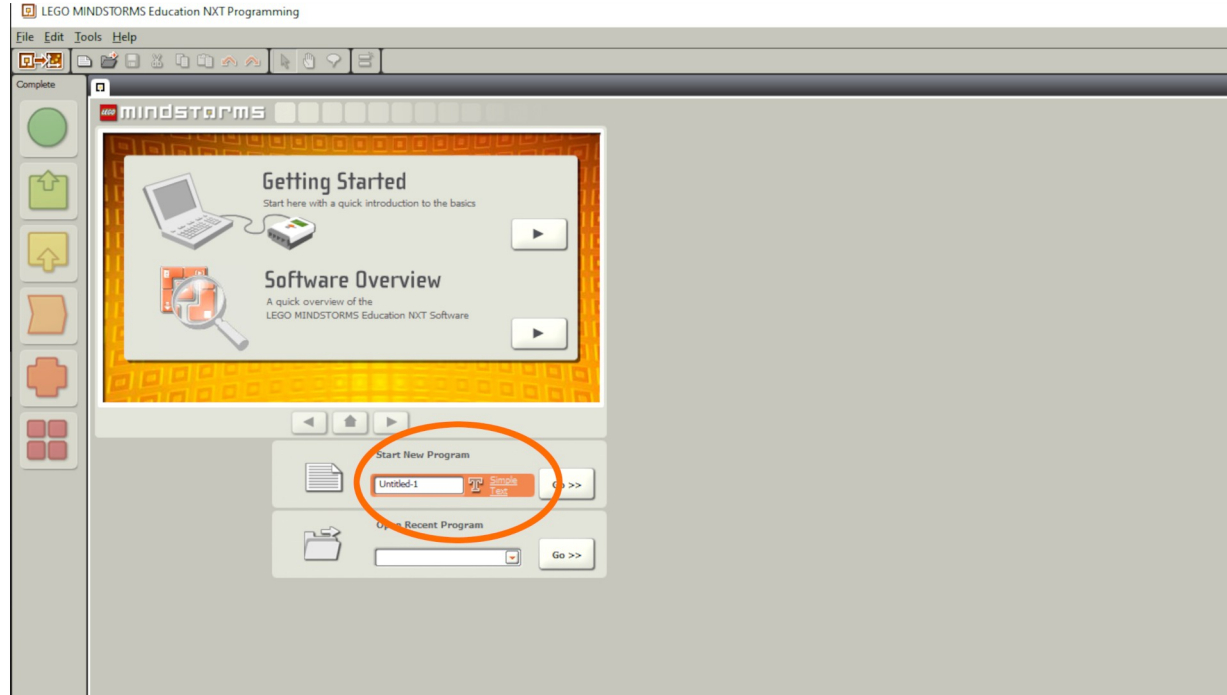
Das Programm öffnen

USB-Stick einstecken



Das Programm erstellen

12



Block 3 – Anzeige, Das Programm erstellen

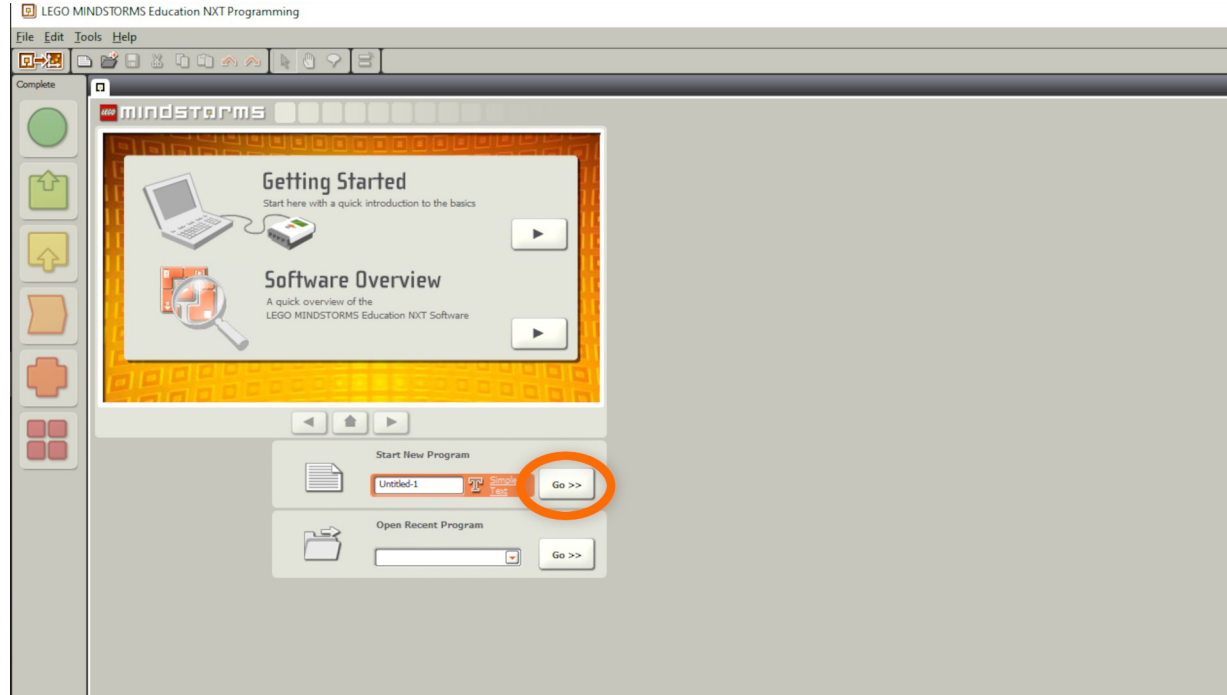
Das Programm erstellen

13

Name: `Hello World!`

Das Programm erstellen

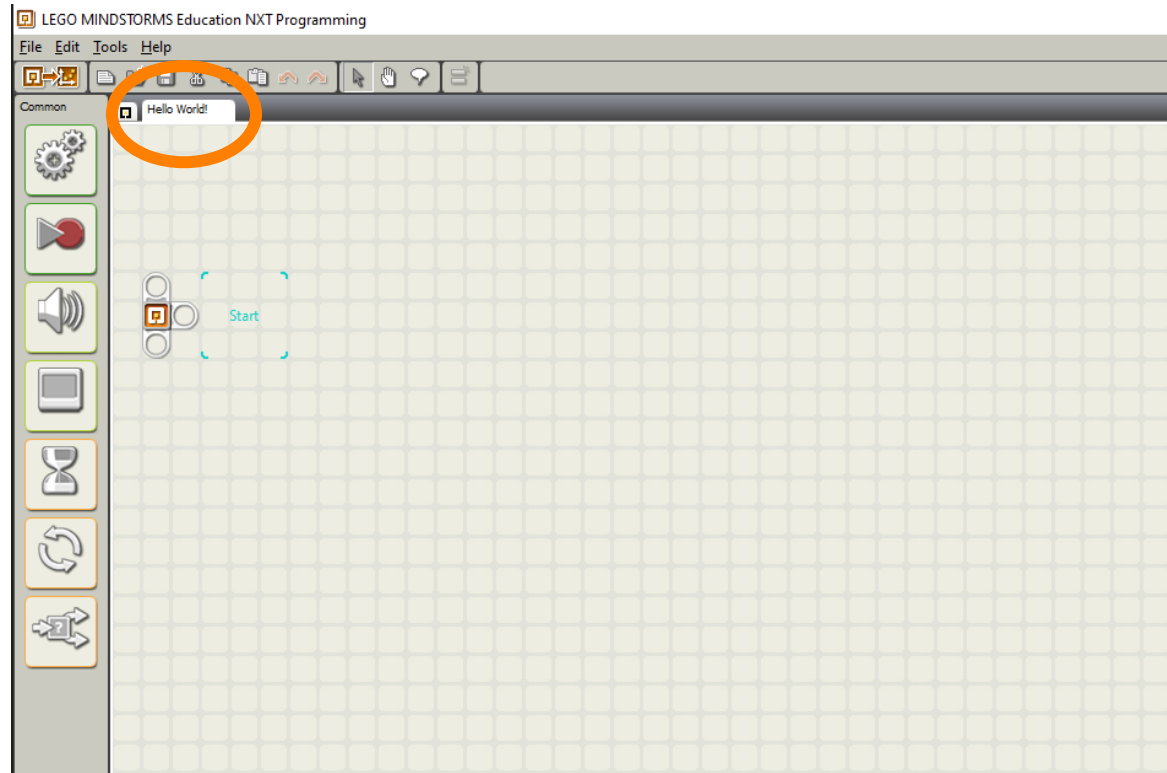
14



Block 3 – Anzeige, Das Programm erstellen

Das Programm erstellen

15

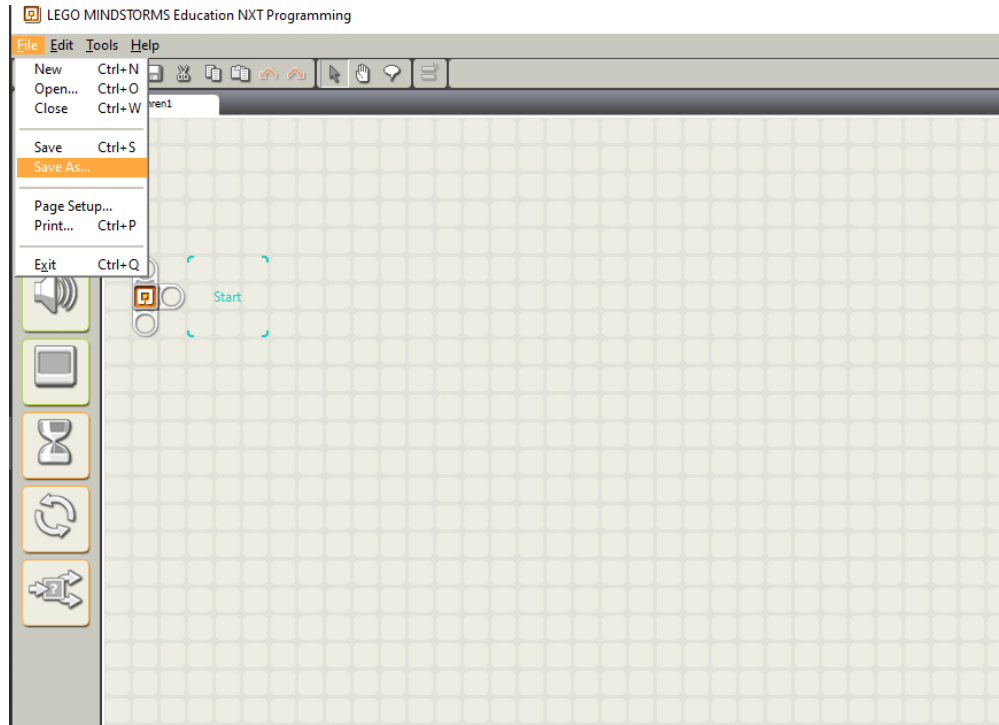


Block 3 – Anzeige, Das Programm erstellen

Das Programm speichern

Das Programm speichern

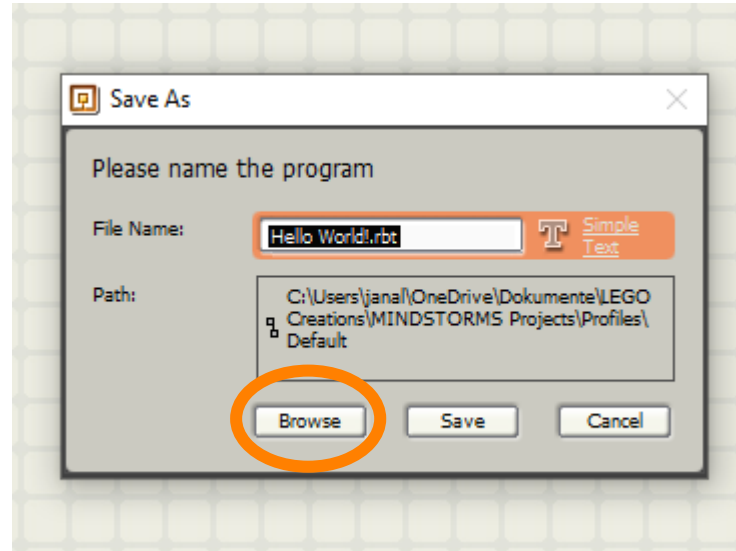
17



Block 3 – Anzeige, Das Programm speichern

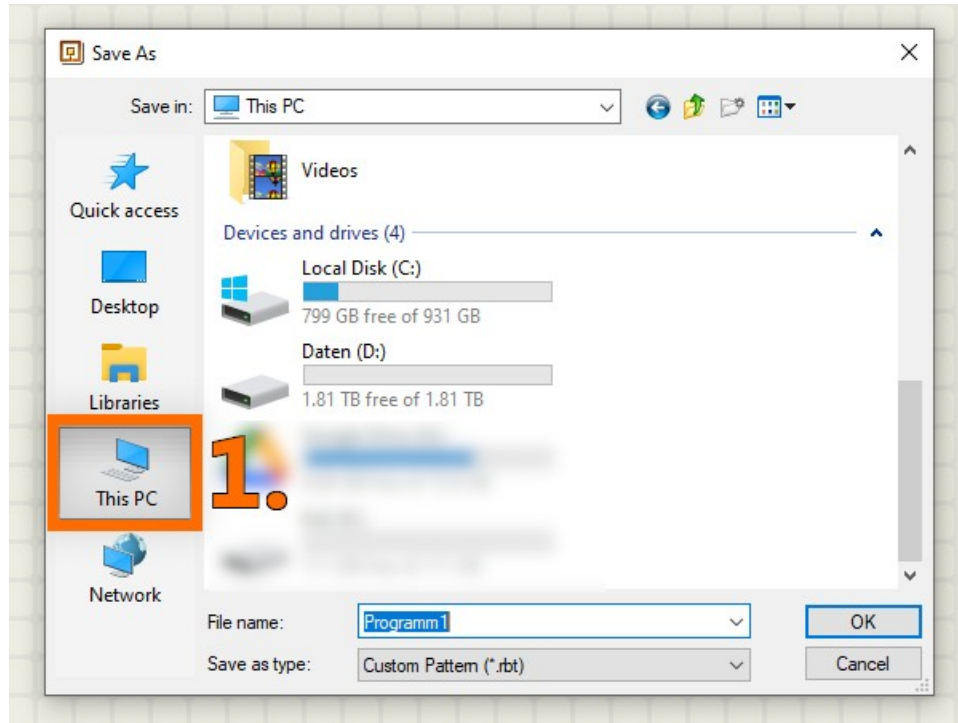
Das Programm speichern

18



Das Programm speichern

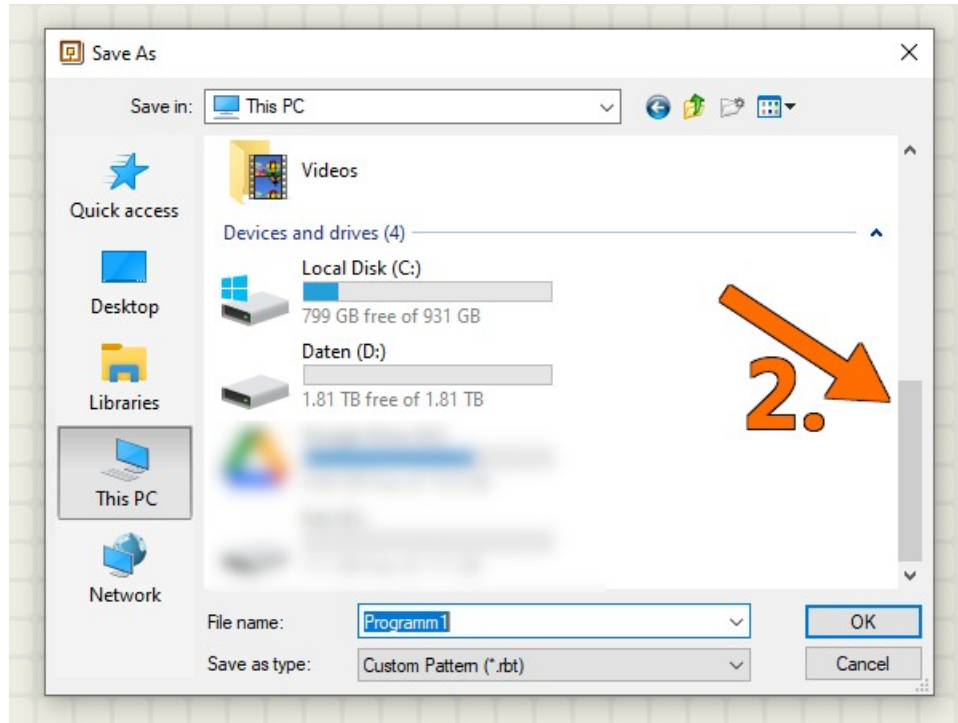
19



Block 3 – Anzeige, Das Programm speichern

Das Programm speichern

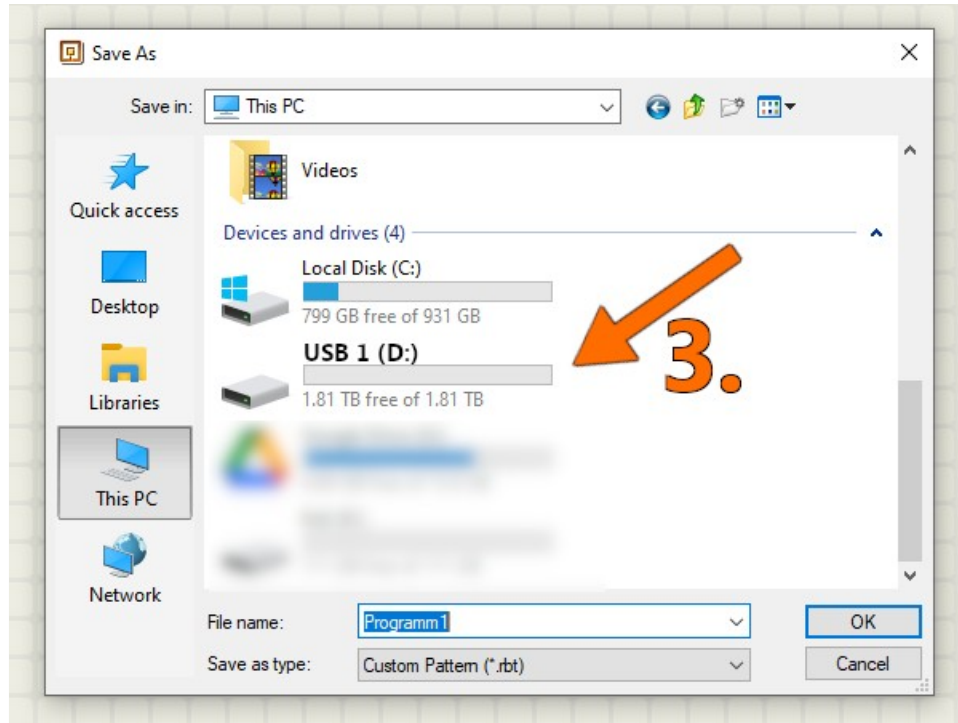
20



Block 3 – Anzeige, Das Programm speichern

Das Programm speichern

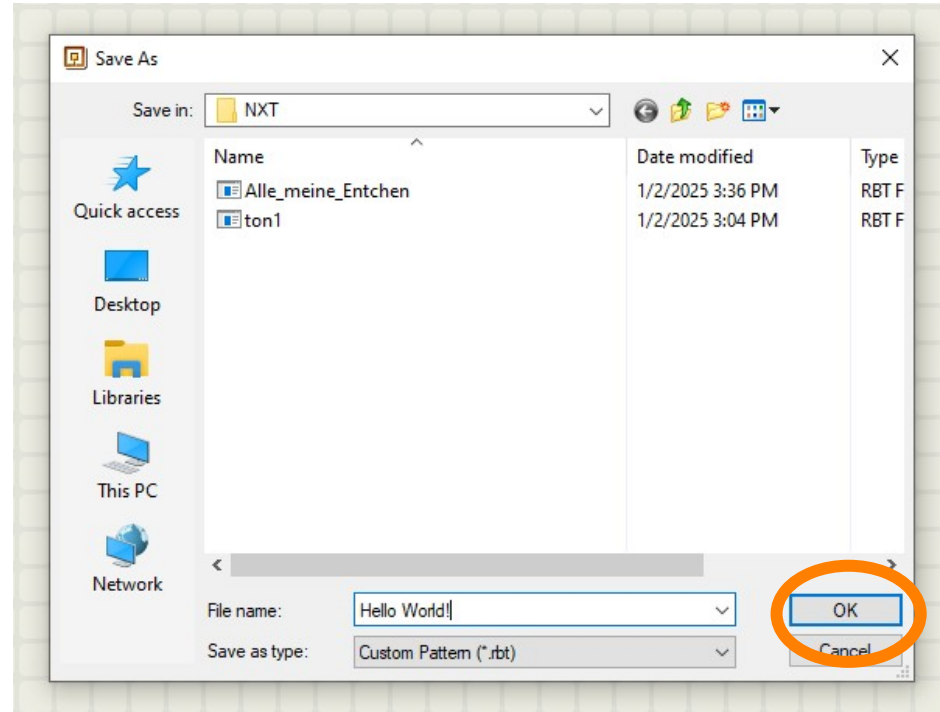
21



Block 3 – Anzeige, Das Programm speichern

Das Programm speichern

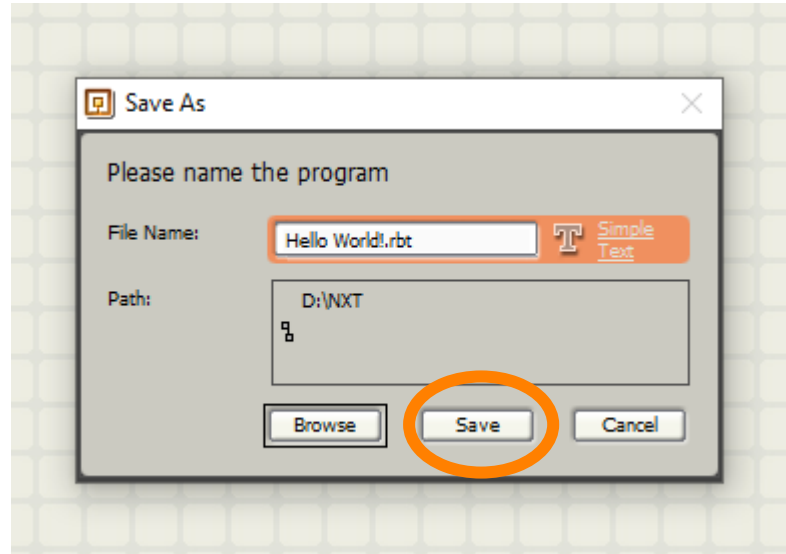
22



Block 3 – Anzeige, Das Programm speichern

Das Programm speichern

23



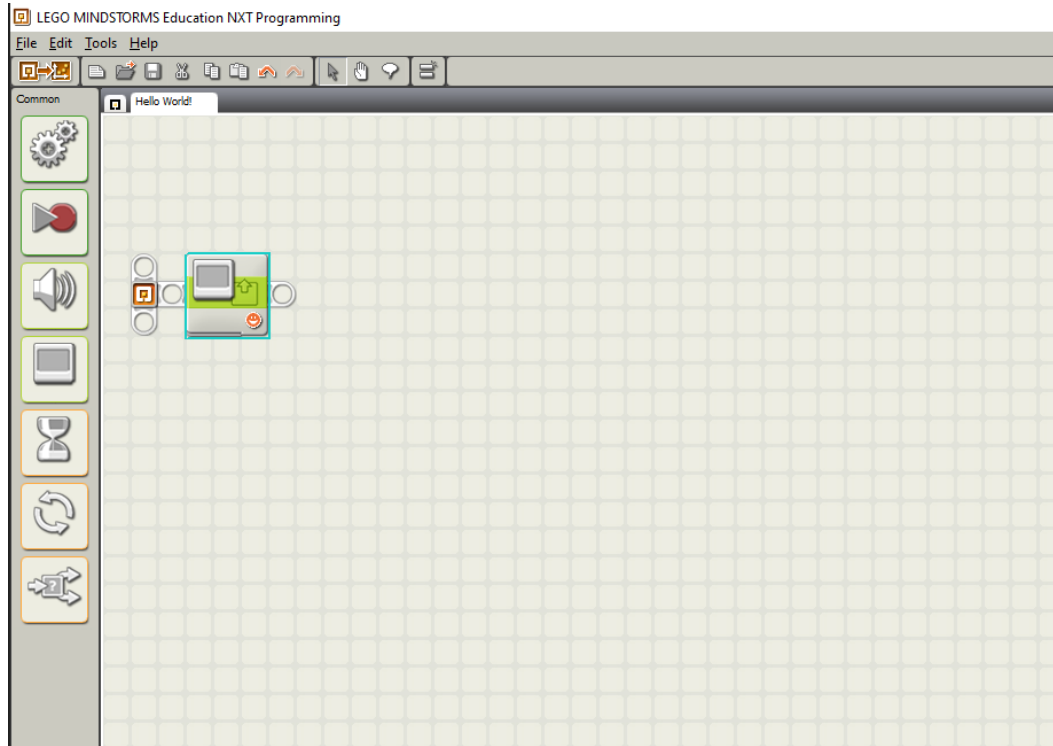
Block 3 – Anzeige, Das Programm speichern

Anzeige

Der Block „Anzeige“

Der Anzeigen-Block

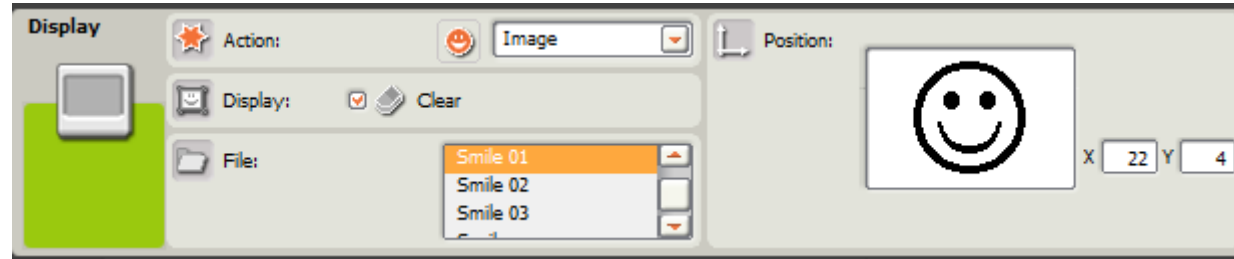
25



Der Block „Anzeige“

Der Anzeigen-Block

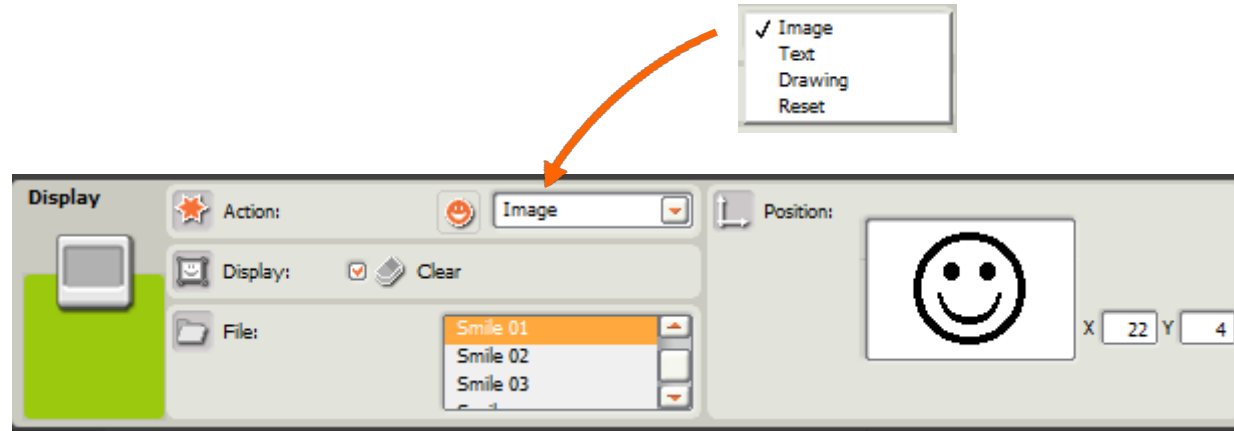
26



Der Block „Anzeige“

Der Anzeigen-Block

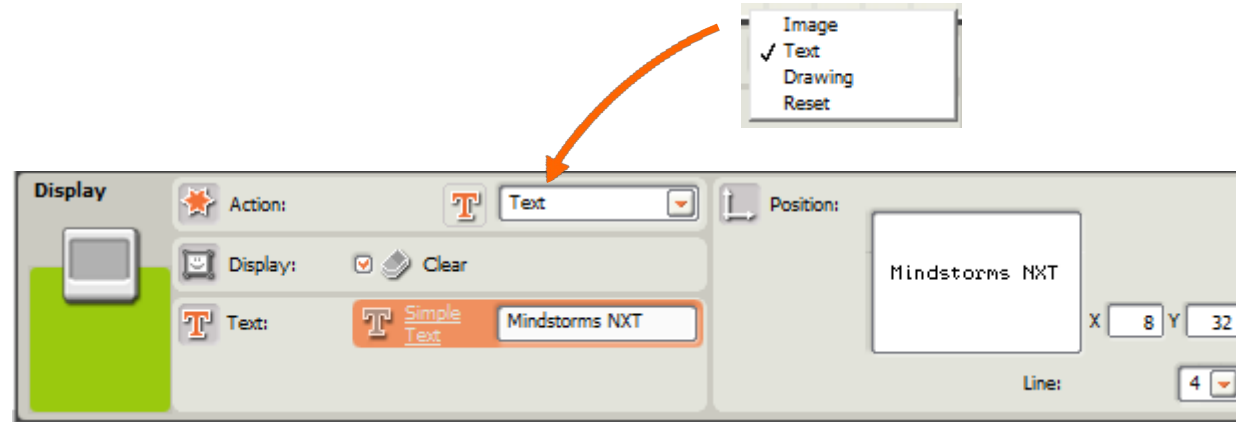
27



Der Block „Anzeige“

Der Anzeigen-Block

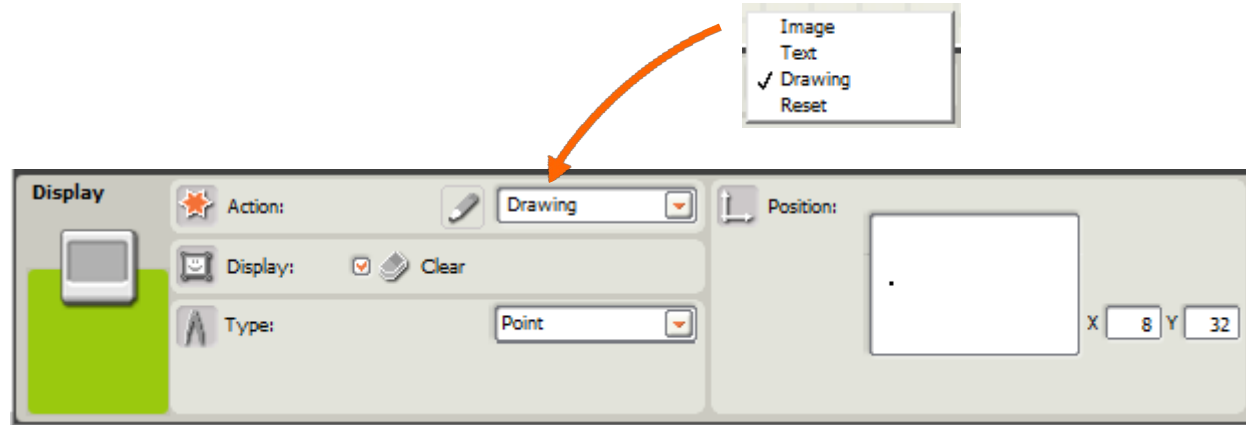
28



Der Block „Anzeige“

Der Anzeigen-Block

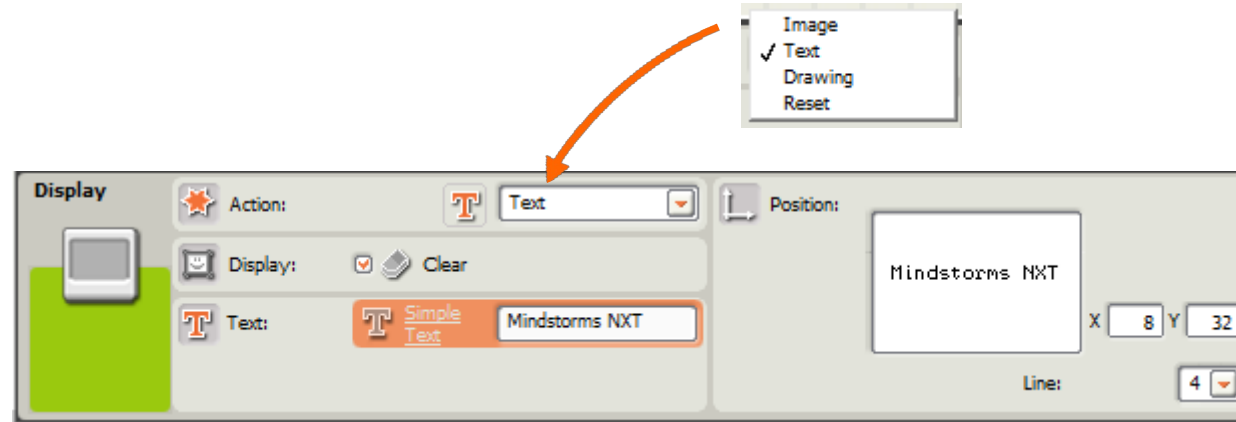
29



Der Block „Anzeige“

Der Anzeigen-Block

30



Der Block „Anzeige“

Der Anzeigen-Block

31



Der Block „Anzeige“

Anwendungsbeispiele

Anwendungsbeispiele

- Anzeigen von Text
- Anzeigen von Grafiken
- Anzeigen von Zahlen

Komplexes Beispiel

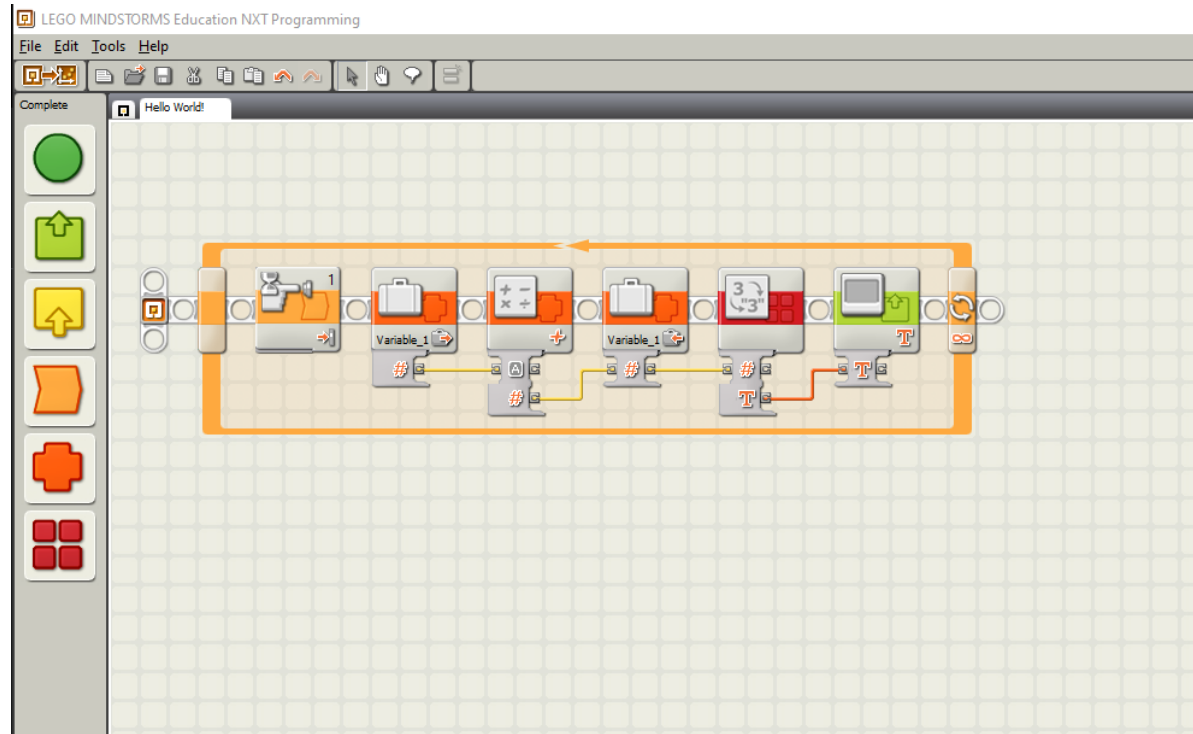
34

- Zählen von Knopfdrücken



Komplexes Beispiel

35



Komplexes Beispiel

Ein einfaches Programm

Ein einfaches Programm

Ein einfaches Programm

37

The image shows a Scratch script on a light gray grid background. The script consists of five blocks connected in a sequence:

- Block 1:** A small orange square block with a white 'P' icon, representing the 'when green flag clicked' event.
- Block 2:** A sound block with a speaker icon and a green bar. Below the bar are icons for volume, play, and a waveform. The label below is "Ton: Hello".
- Block 3:** An image block with a computer monitor icon and a green bar. Below the bar is an icon for a smiley face. The label below is "Bild: Tired01".
- Block 4:** A wait block with a green bar and a 'CB' label. Below the bar are icons for a gear, a clock, and a play button. The label below is "Fahren: 5s".
- Block 5:** A sound block with a speaker icon and a green bar. Below the bar are icons for volume, play, and a waveform. The label below is "Ton: Goodbye".
- Block 6:** An image block with a computer monitor icon and a green bar. Below the bar is an icon for a smiley face. The label below is "Bild: Zzzz".

! Wichtig: Bei den Ton-Blöcken soll der Haken "Warten auf Abschluss" raus genommen werden !

Ein einfaches Programm