

LEGO NXT 2.1



Inhalt

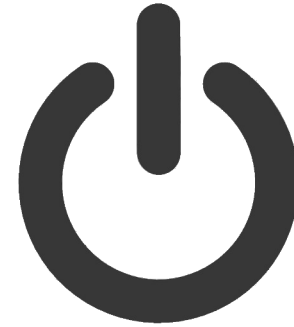
- Das Programm öffnen
- Die Oberfläche
- Dateien richtig speichern
- Unser erstes eigenes Programm

Das Programm öffnen

Schritt 1

4

PC einschalten



Schritt 2

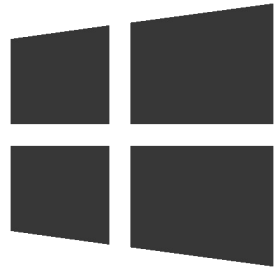
5

Benutzer: schueler

Kennwort: Schule-2022

Schritt 3

6



- Taste drücken

Schritt 4

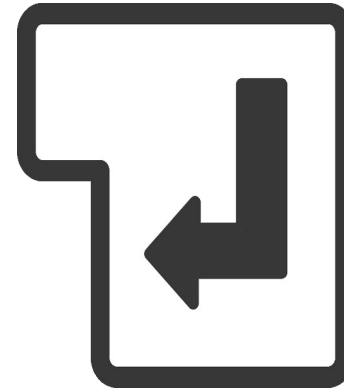
7

„NXT 2.1 “ eingeben

Schritt 5

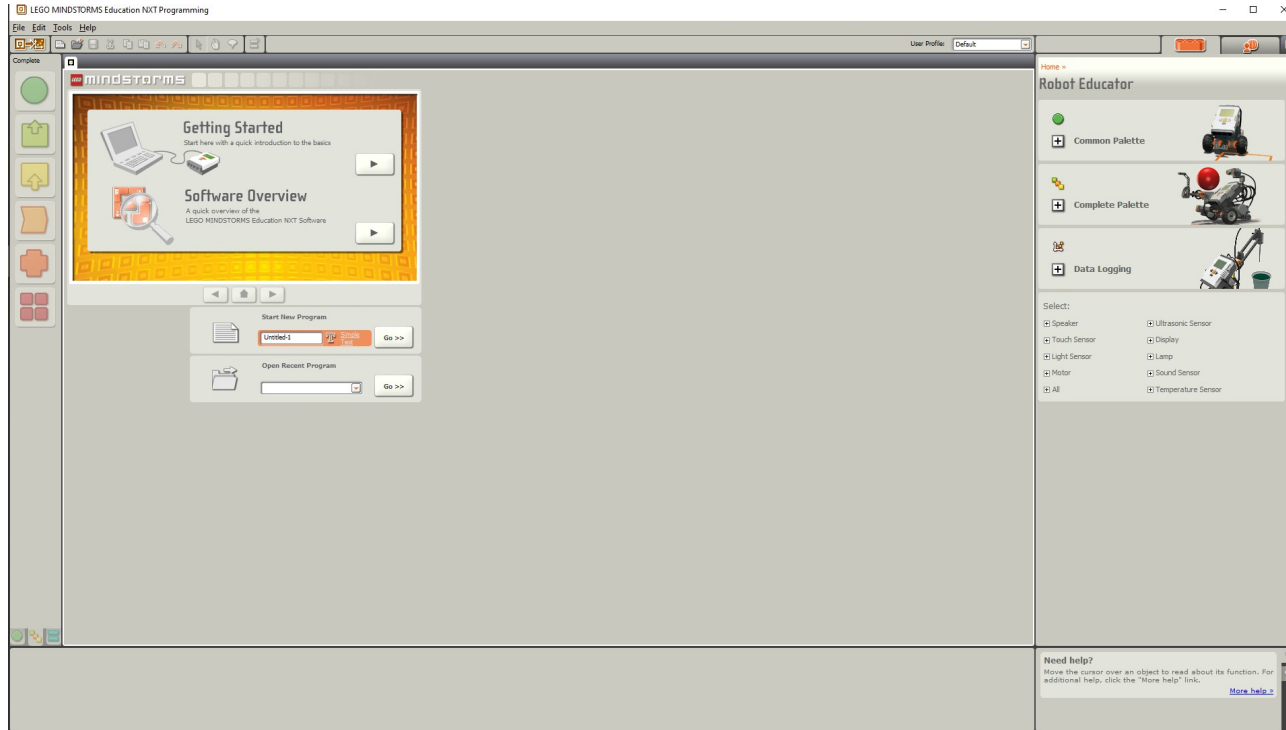
8

Enter-Taste drücken



Schritt 6

9

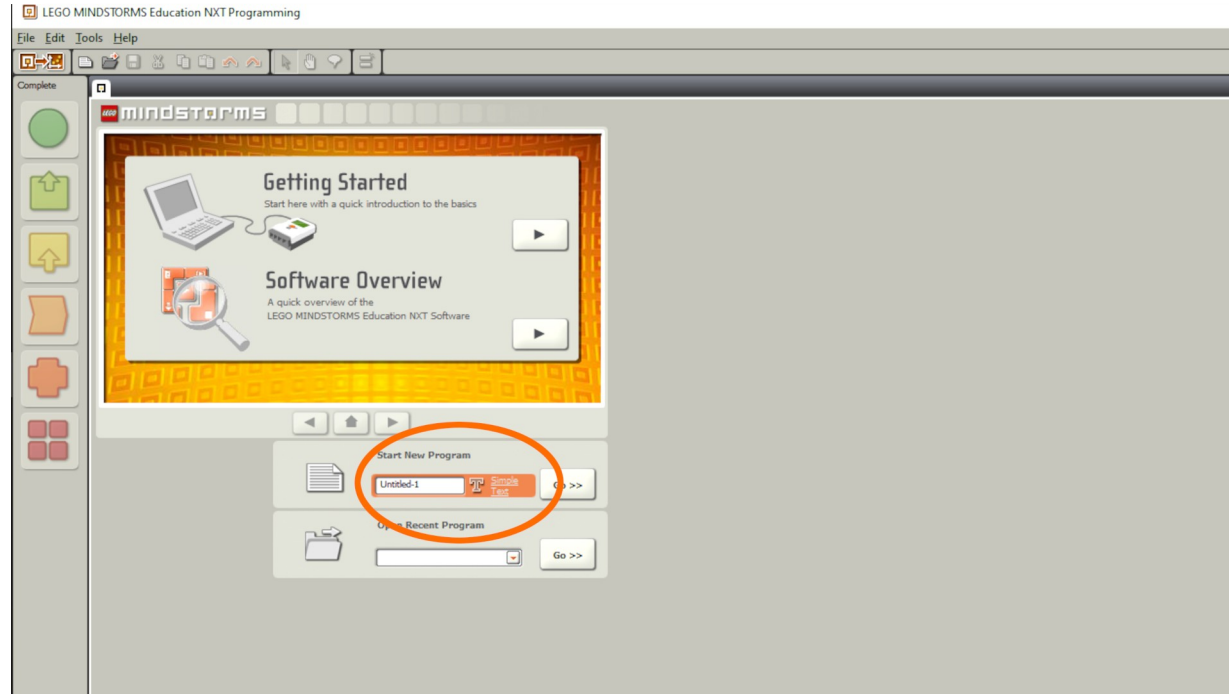


Einführung NXT 2.1, Das Programm öffnen

Die Oberfläche

Eine Datei anlegen

11



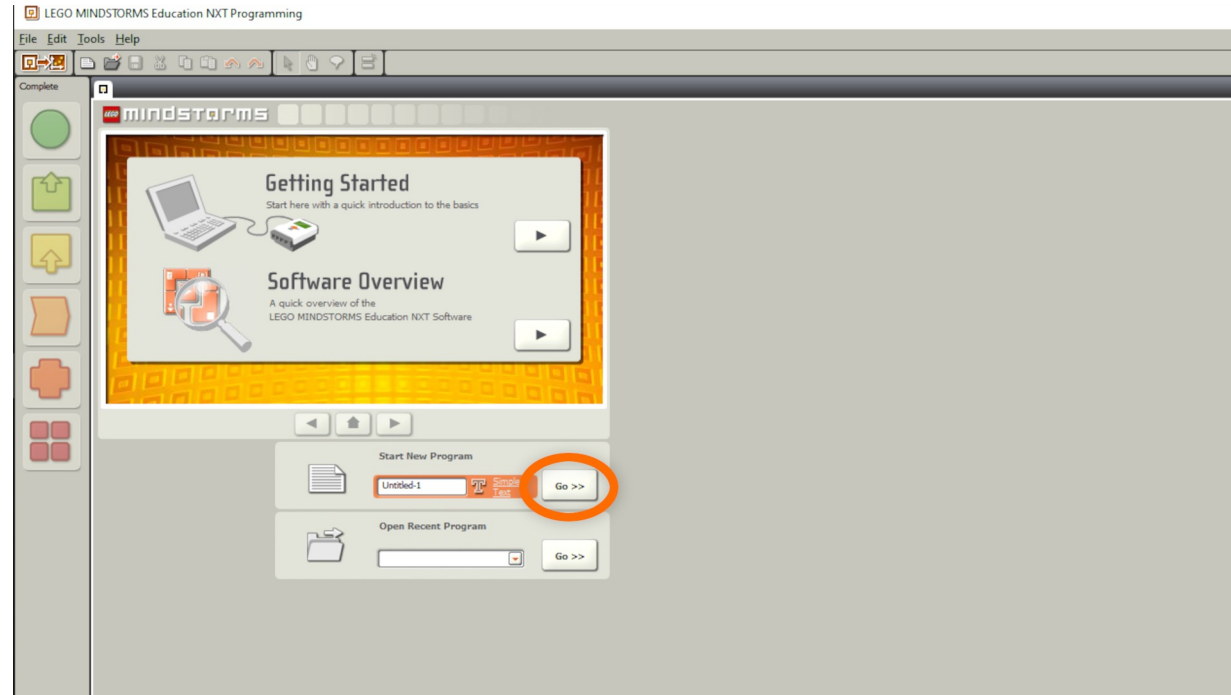
Eine Datei anlegen

12

Name: Programm 1

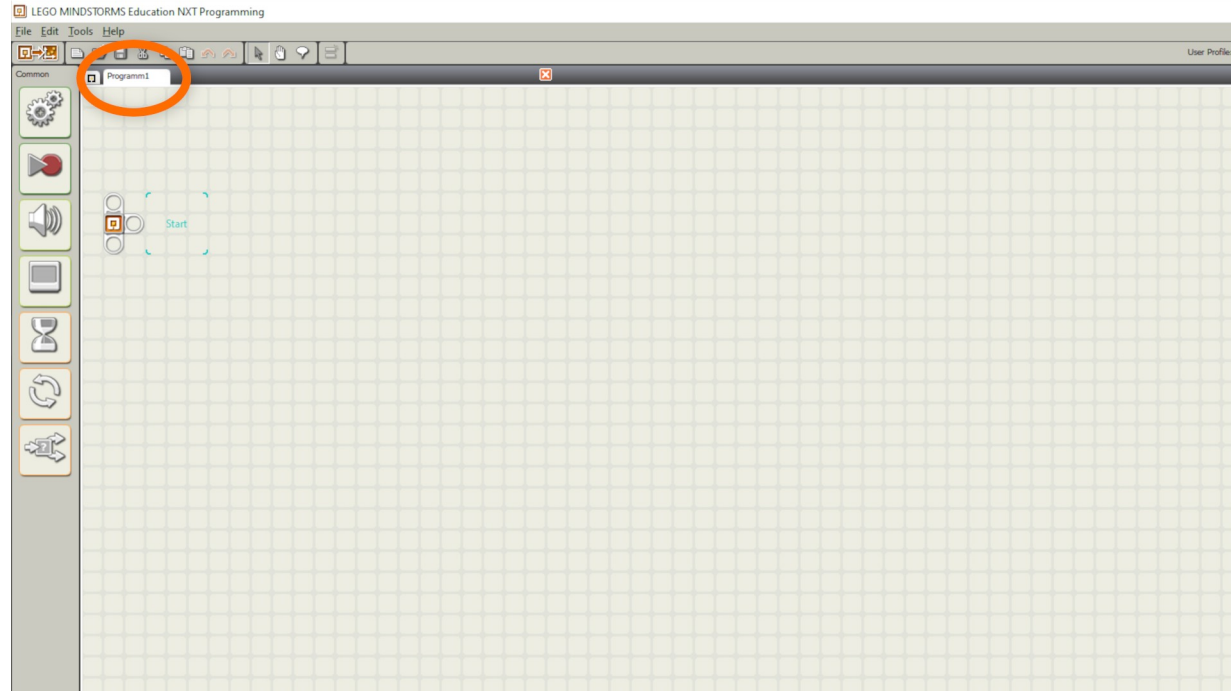
Eine Datei anlegen

13



Eine Datei anlegen

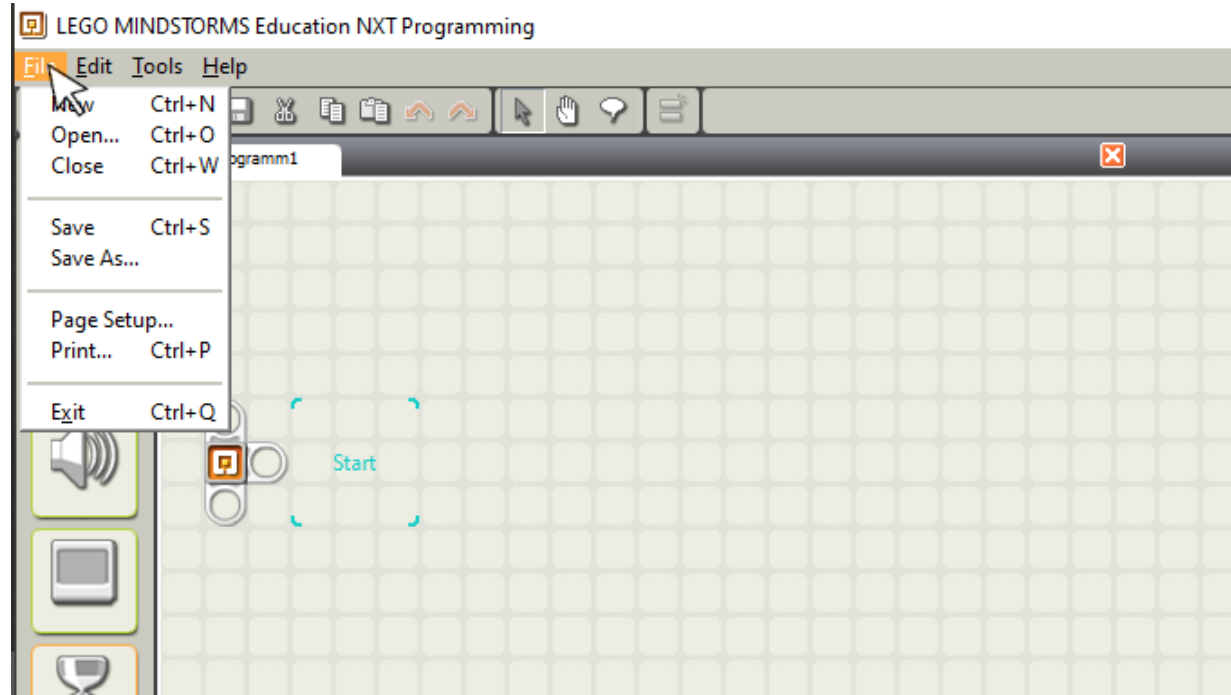
14



Dateien richtig Speichern

Eine Datei speichern

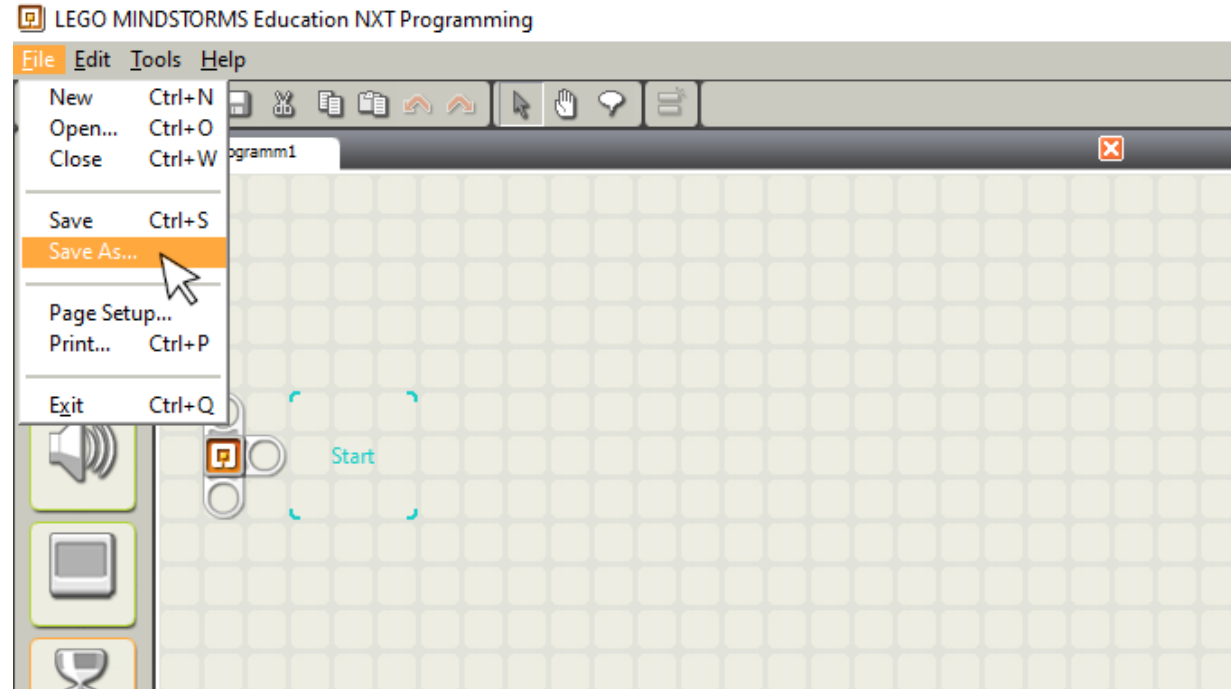
16



Einführung NXT 2.1, Dateien richtig Speichern

Eine Datei speichern

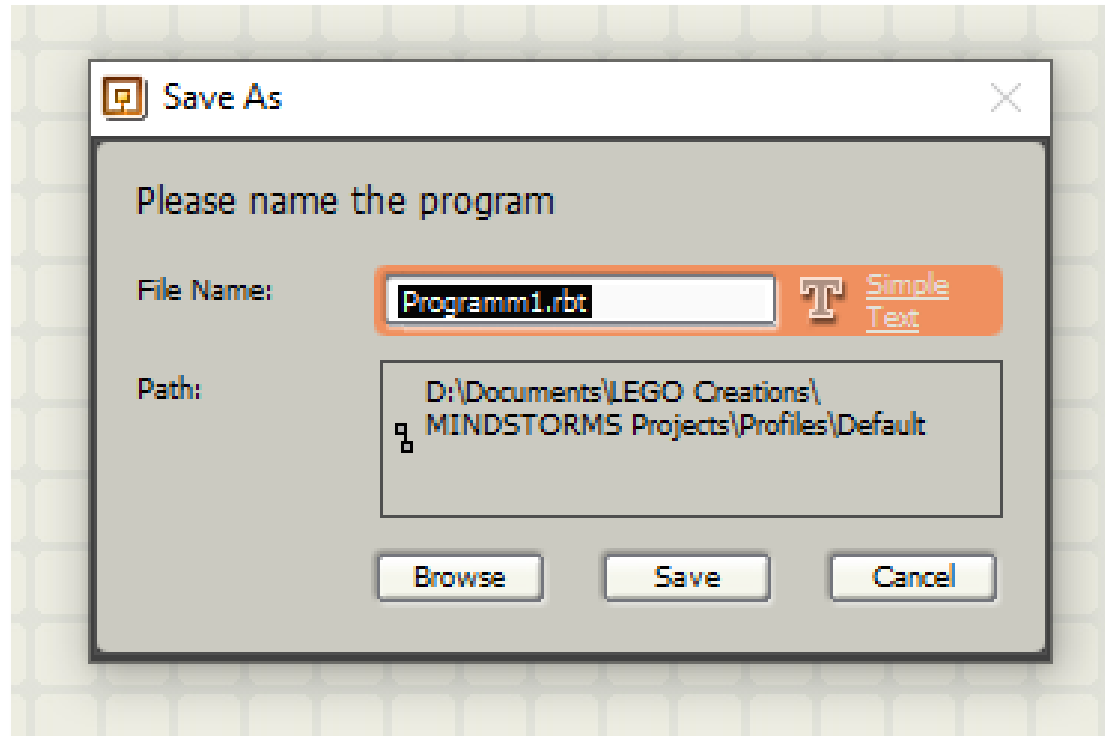
17



Einführung NXT 2.1, Dateien richtig Speichern

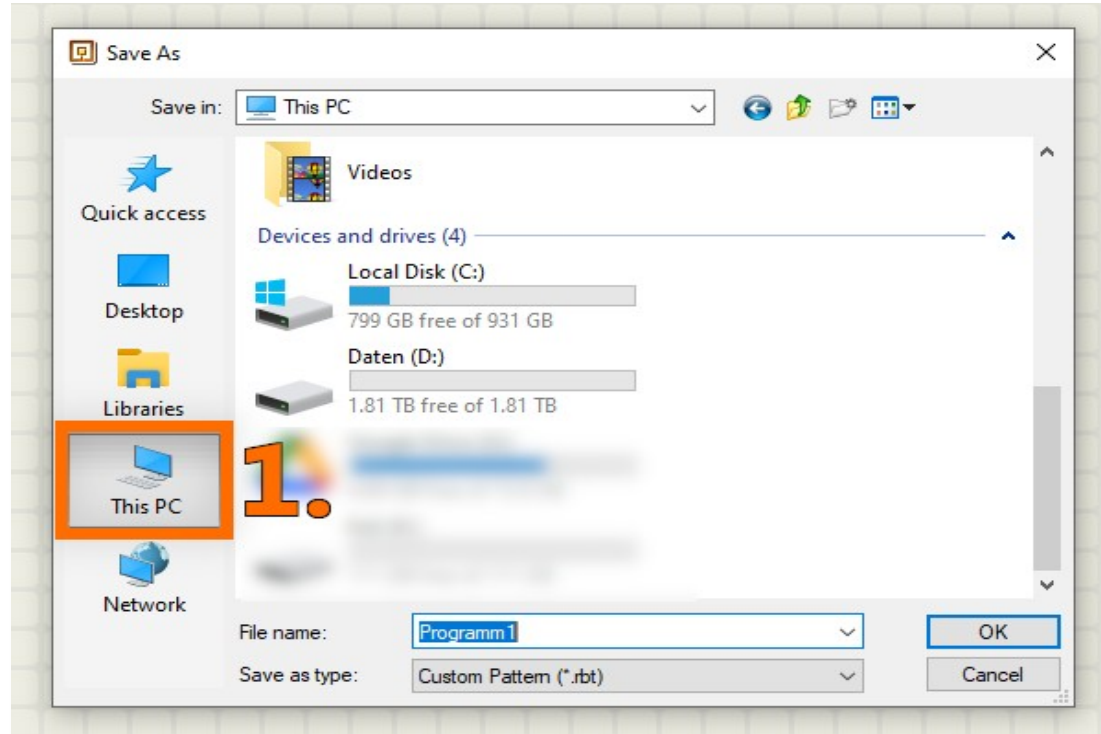
Eine Datei speichern

18



Eine Datei speichern

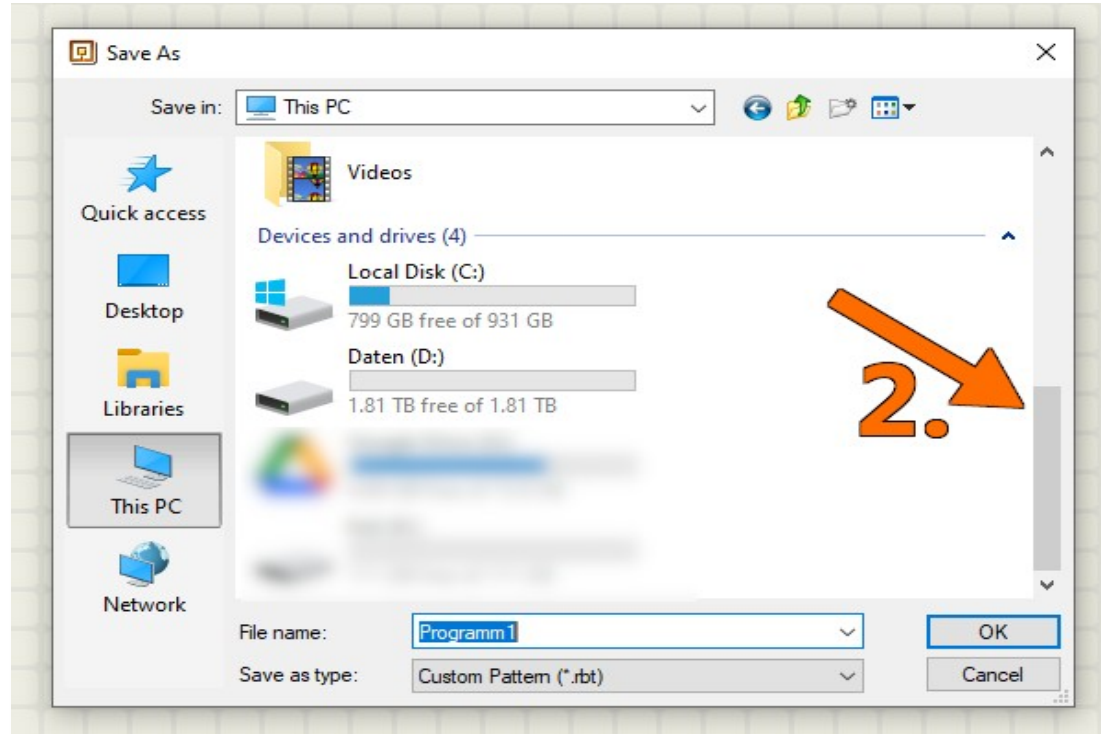
19



Einführung NXT 2.1, Dateien richtig Speichern

Eine Datei speichern

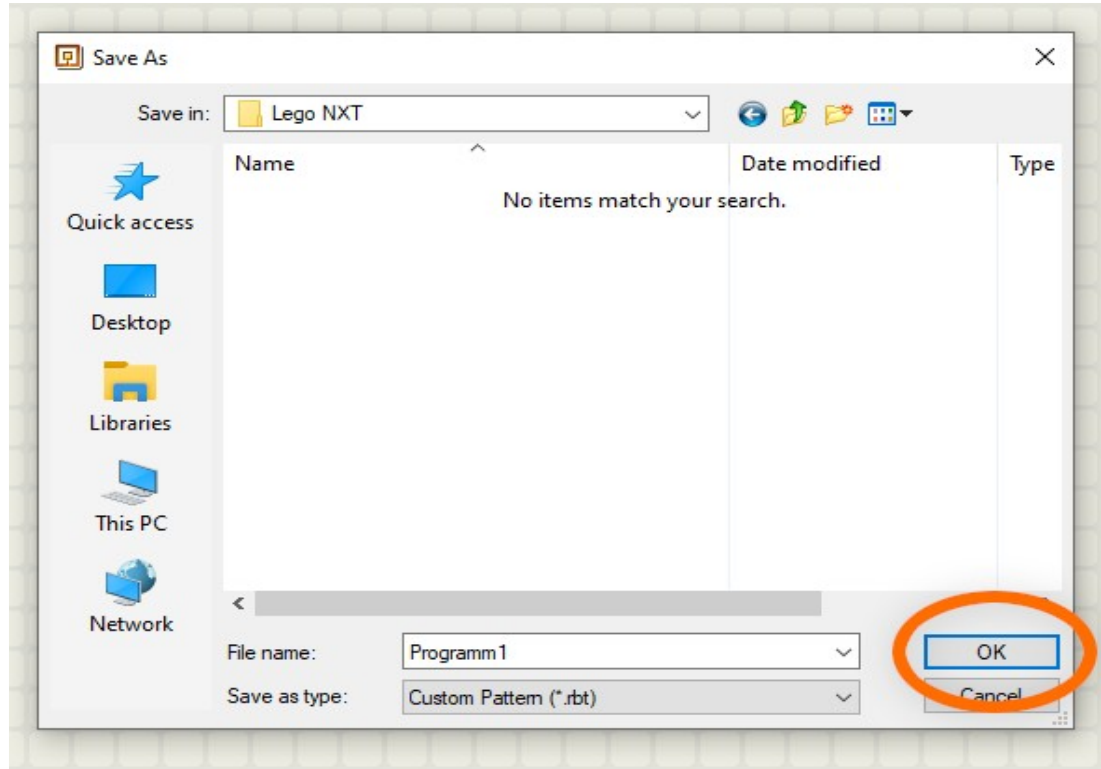
20



Einführung NXT 2.1, Dateien richtig Speichern

Eine Datei speichern

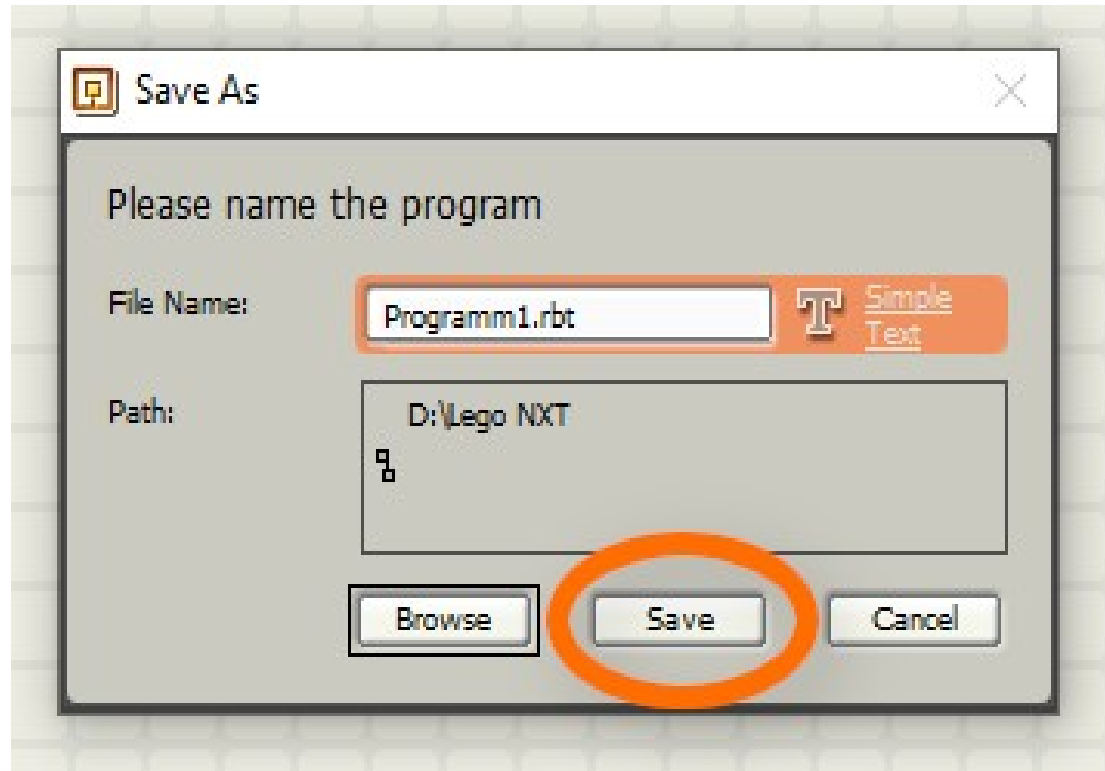
21



Einführung NXT 2.1, Dateien richtig Speichern

Eine Datei speichern

22



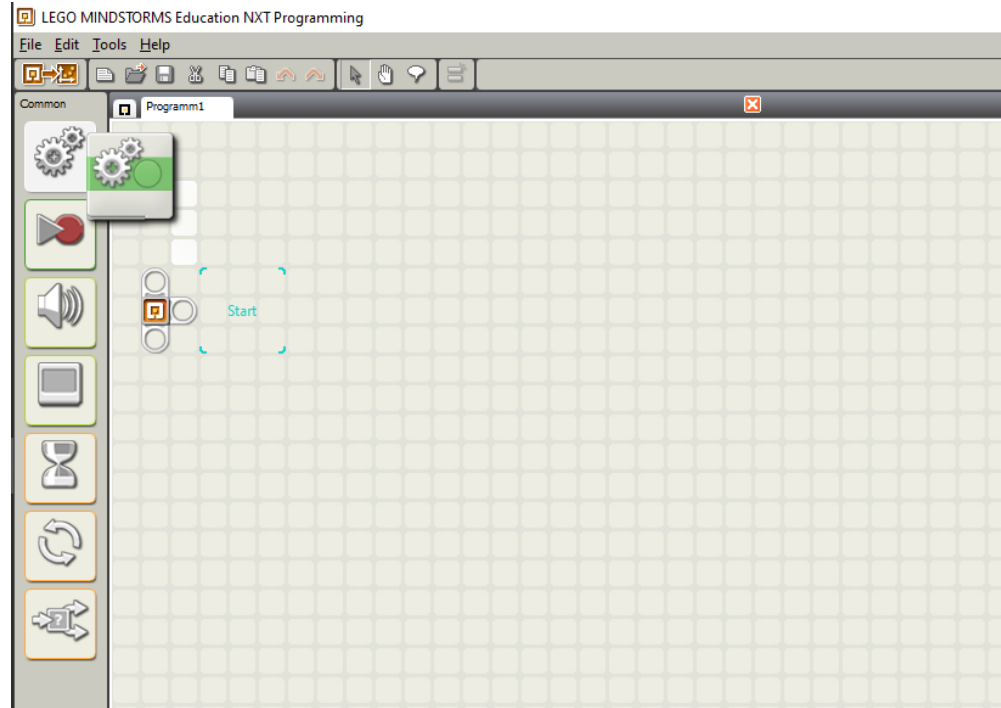
Unser erstes eigenes Programm

Was soll der Roboter machen?

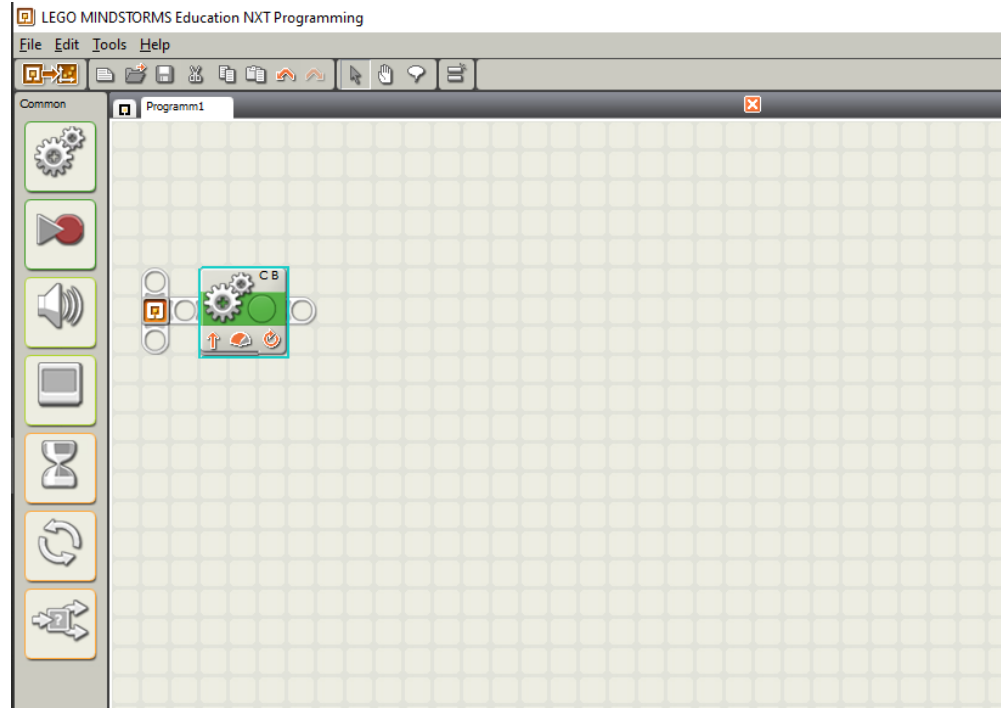


Einführung NXT 2.1, Unser erstes eigenes Programm

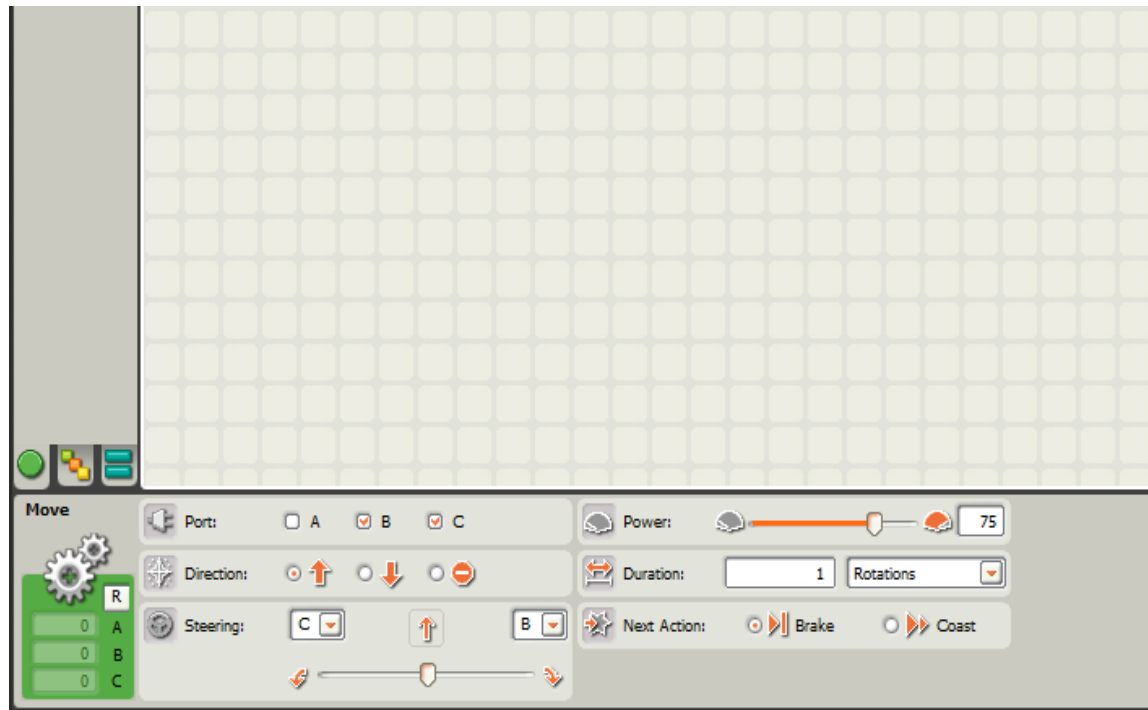
Der erste Block (Fahren)



Der erste Block (Fahren)



Der erste Block (Fahren)

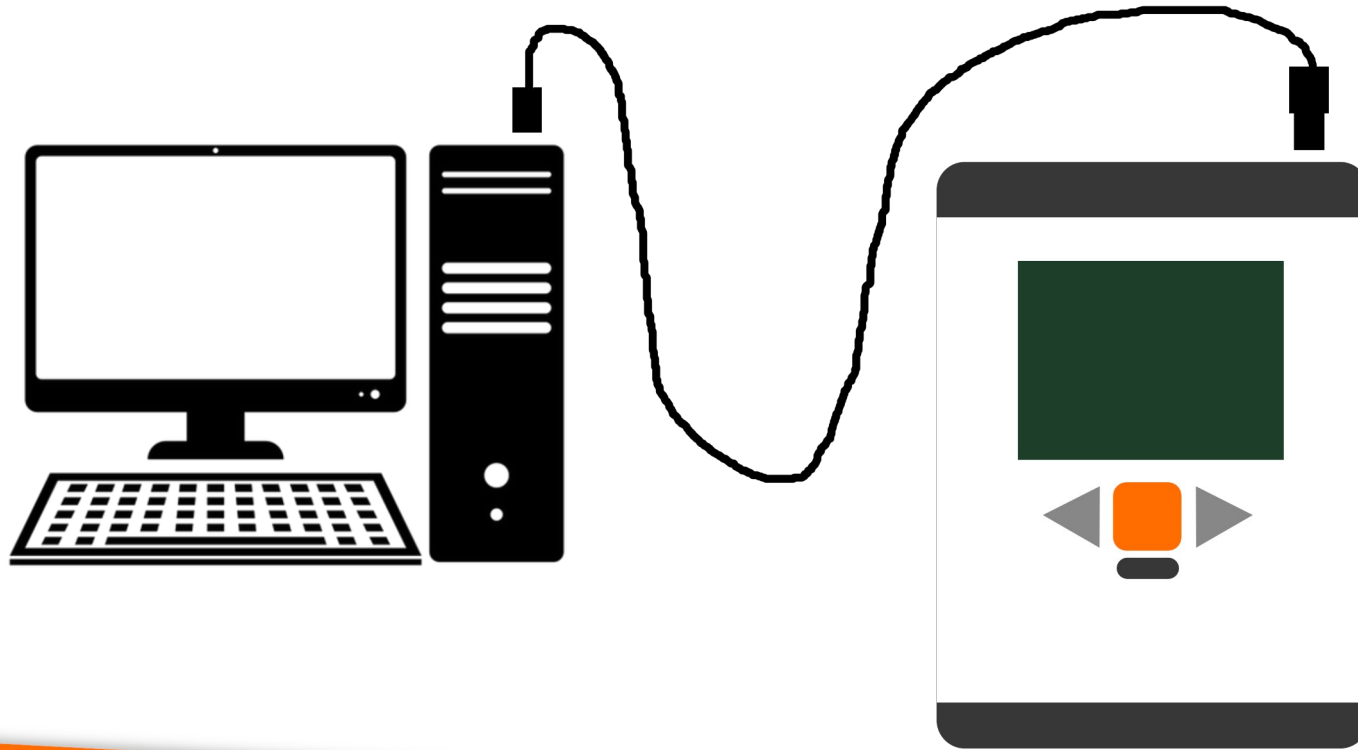


Einführung NXT 2.1, Unser erstes eigenes Programm

Speichern!

[CTRL] + [S]

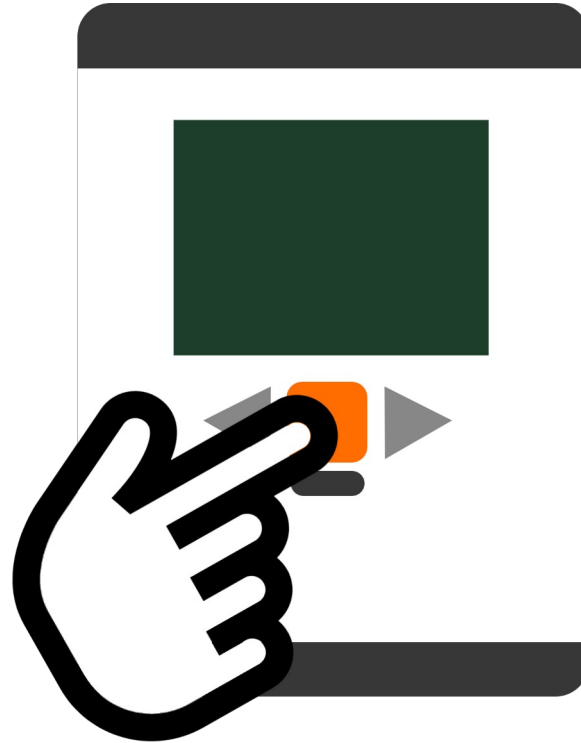
Den NXT verbinden



Einführung NXT 2.1, Unser erstes eigenes Programm

Den NXT einschalten

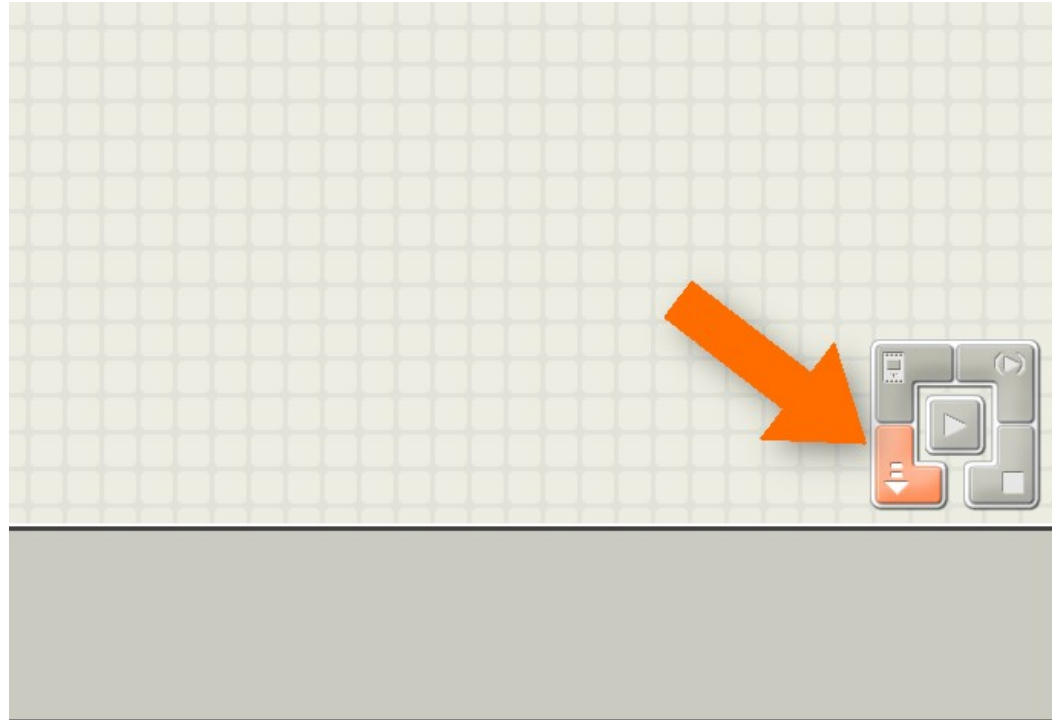
30



Einführung NXT 2.1, Unser erstes eigenes Programm

Das Programm runterladen

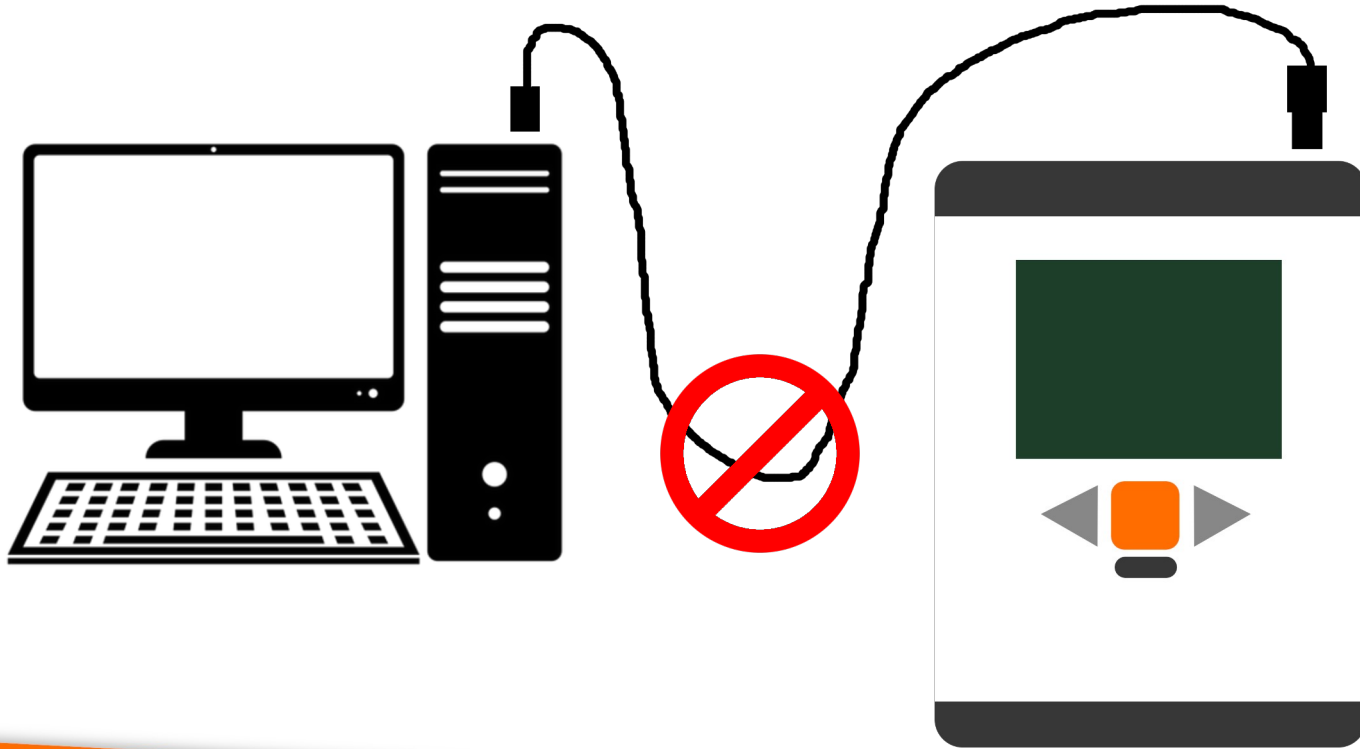
31



Einführung NXT 2.1, Unser erstes eigenes Programm

Das Kabel trennen

32



Einführung NXT 2.1, Unser erstes eigenes Programm



Wichtig!

Einführung NXT 2.1, Unser erstes eigenes Programm

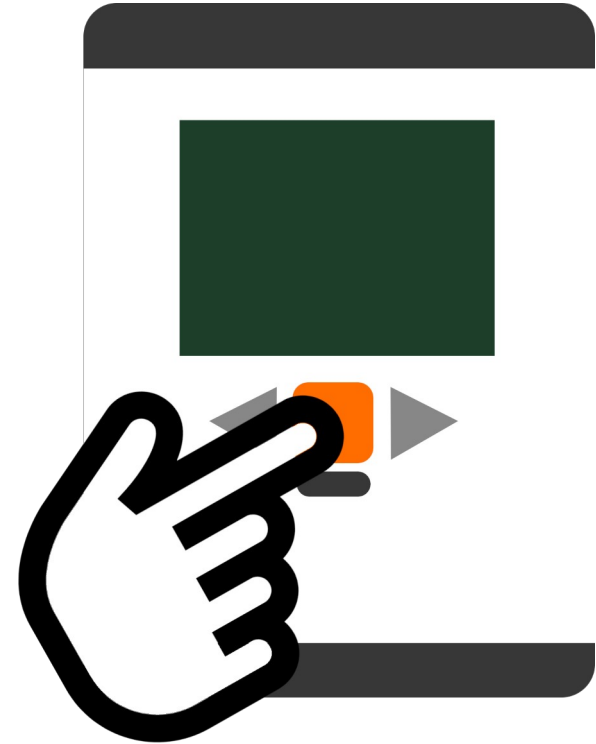
Das Programm auswählen

MY FILES

SOFTWARE FILES

PROGRAMM1.rbt

RUN



Fertig