

3.11 Knop: lichteffect met knop, oplossing

Dit kan op twee manieren:

Manier 1

wanneer mBot(mcore) wordt opgestart

herhaal

als

wanneer de ingebouwde knop ingedrukt

LED alle toon kleur

wacht 1 sec

LED alle toon kleur

wacht 1 sec

anders

LED alle toon kleur

Manier 2

wanneer mBot(mcore) wordt opgestart

herhaal

als

wanneer de ingebouwde knop ingedrukt

LED alle toon kleur

wacht 1 sec

LED alle toon kleur

wacht 1 sec

anders

LED alle toon kleur


3.12 Knop: eindopdracht

Schrijf een programma:

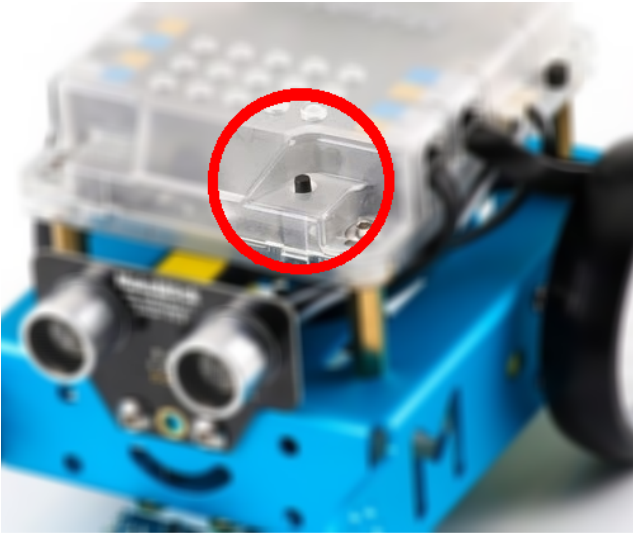
- Als de ingebouwde knop niet ingedrukt wordt, dan start een lichteffect.
- Het lichteffect: eerst branden de LEDs 0,1 seconde rood, dan gaan ze 0,1 seconde uit
- Als tijdens het lichteffect de knop wordt ingedrukt, wordt het effect gewoon eerst afgemaakt
- Als de knop wel is ingedrukt, dan zijn de LEDs uit
- Herhaal dit eeuwig



Tip: in mBlock schrijf je 0,1 seconde als 0.1 seconde



Engelsen gebruiken een punt voor kommagetallen!



- **Les 1: Blink**
- **Les 2: Blink Blink**
- **Les 3: Knop**

Figure 1: Boek 1: LED en knop

Contents

Voorwoord	1
Les 1: Blink	2
Les 2: Blink Blink	9
Les 3: Knop	13

Voorwoord

Dit is een boek over mBot, geschreven voor jonge tieners. Een mBot is een machine die je kunt programmeren. Dit boek leert je hoe je elektronica op de mBot aansluit, en hoe je deze programmeert.

Over dit boek

Dit boek heeft een CC-BY-NC-SA licentie.



Figure 1: De licentie van dit boek

(C) Richèl Bilderbeek en alle docenten en alle leerlingen

Met dit boekje mag je alles doen wat je wilt, als je maar verwijst naar de oorspronkelijke versie op deze website: https://github.com/richelbilderbeek/mbot_voor_jonge_tieners. Dit boekje zal altijd gratis, vrij en open blijven.

Het is nog een beetje een slordig boek. Er zitten tiepvauten in en de opmaak is niet altijd *even mooi*. Omdat dit boek op een website staat, kan iedereen die dit boek te slordig vindt minder slordig maken.

3.9 Knop: aanzetten met knop, oplossing



Figure 15: 3.9 Knop: aanzetten met knop, oplossing

3.10 Knop: lichteffect met knop, opdracht

Schrijf een programma:

- Als de ingebouwde knop ingedrukt wordt, dan start een lichteffect.
- Het lichteffect: eerst branden de LEDs een seconde groen, dan branden de LEDs een seconde blauw
- Als tijdens het lichteffect de knop wordt losgelaten, wordt het effect gewoon eerst afgemaakt
- Als de knop niet wordt ingedrukt, dan zijn de LEDs uit
- Herhaal dit eeuwig



Dit kan met een ‘Als ... dan’ of met een ‘Als ... dan ... anders’ blok

3.7 Knop: als dan anders voorspellen, oplossing

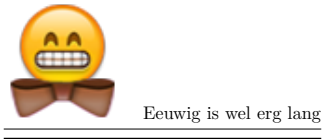
De smiley met de zonnebril heeft gelijk! De 'als ... dan ... ander' wordt een keer gedaan, bij het opstarten, daarna is het programma klaar.



3.8 Knop: aanzetten met knop, opdracht

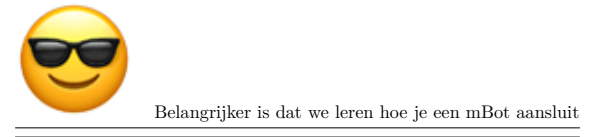
Schrijf een programma:

- als de ingebouwde knop ingedrukt is, dan branden de LEDs rood, anders branden de LEDs zwart
- herhaal dit eeuwig



Les 1: Blink

In deze les gaan we de allerge makkelijkste schakeling maken die er is: Blink!



1.1 Blink: een mBot aansluiten

Verbind de mBot met een computer met een USB kabel:



Figure 2: USB aansluiting op de mBot

Zet de mBot aan.



Figure 3: Aan knop op de mBot



1.2 Blink: een mBot verbinden

- Start mBlock met de mBlock snelkoppeling
- Linksonderin zie je een gedeelte met 'Apparaten': Verwijder Codey, door op het kruisje te drukken. Klik op OK om Codey echt weg te krijgen.



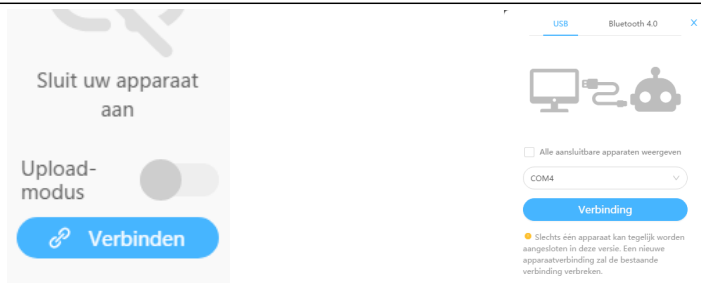
- Druk op de '+' om de 'Apparaat bibliotheek' te openen. Klik op mBot



Klik op OK om Codey echt weg te krijgen

Klik op mBot in de 'Apparaat bibliotheek'

- Klik op 'Verbinden' om een verbinding te maken. Klik in de pop-up weer op 'Verbinden'



Klik op 'Verbinden' om een verbinding te maken

Klik in de pop-up weer op 'Verbinden'

- Klik op 'Upload Modus' om de upload modus aan te zetten

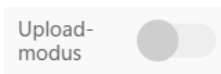


Figure 4: Klik op 'Upload Modus'

Als de upload modus aan is, kunnen we programmeren!

- Klik op 'Gebeurtenissen' (Events)

Gelukt!

3.5 Knop: als dan anders, oplossing



Figure 14: 3.5 Knop: als dan anders, oplossing

3.6 Knop: als dan anders voorspellen, opdracht

Table 35: warning: Zonder de code te uploaden :warning:, wie van drie smileys heeft volgens jou gelijk?



Als je de knop indrukt bij het opstarten, gaan alle LEDs eeuwig rood branden. Als je de knop niet indrukt bij het opstarten, gaan alle LEDs eeuwig uit.



Zo lang je de knop indrukt, gaan alle LEDs rood branden. Anders zijn alle LEDs uit.



Als je de knop indrukt bij het opstarten, gaan alle LEDs rood branden. Als je de knop loslaat, gaan alle LEDs uit.

3.3 Knop: beginprogramma, oplossing

De smiley met het strikje had gelijk! De code wordt een keer gedaan, want de code wordt niet herhaald. De LEDs branden kort rood, want er wordt nooit gezegd te wachten.



3.4 Knop: als dan anders, opdracht

Schrijf een programma :warning: zonder te uploaden en zonder 'herhaal blok':warning::

- als de ingebouwde knop ingedrukt is, **dan** branden de LEDs rood, **anders** branden de LEDs zwart

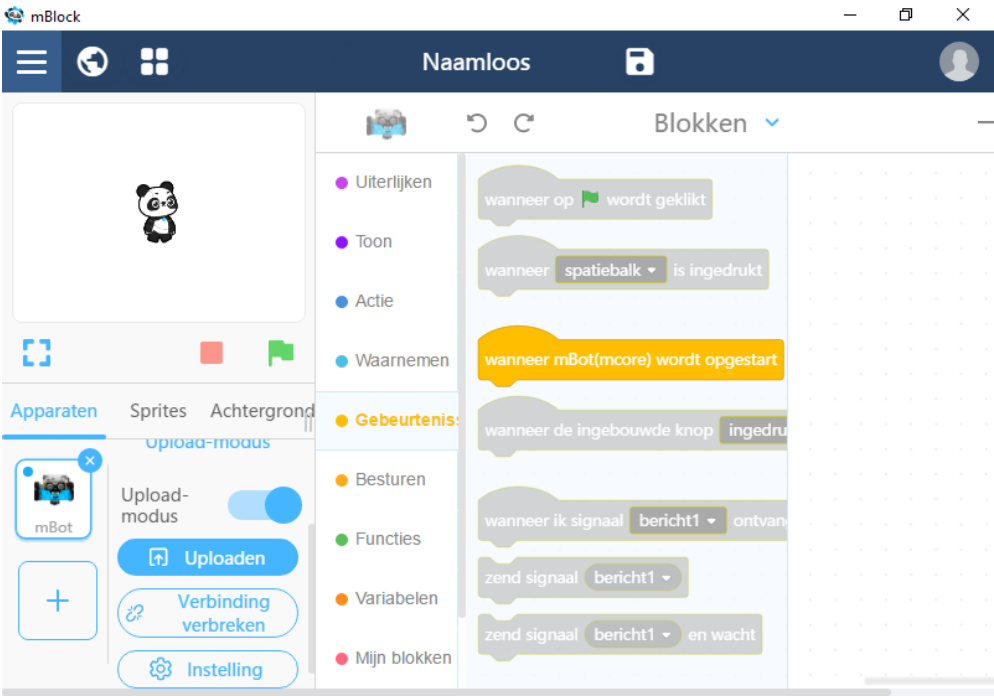
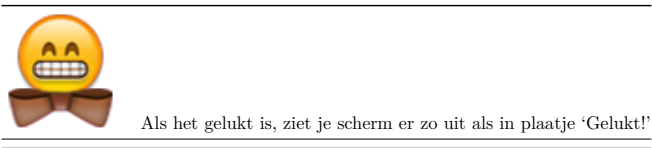
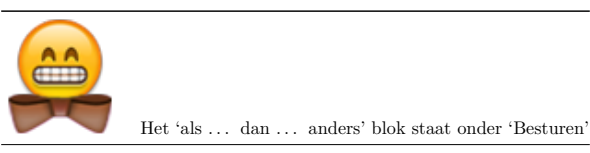
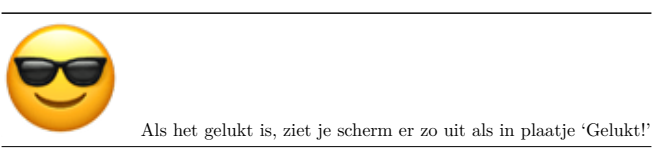


Figure 5: Gelukt!



1.3 Blink: alle LEDs branden rood

- Maak je eerste programma ‘alle LEDs branden rood’:

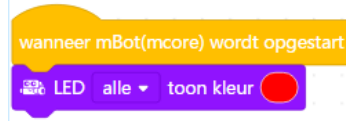


Figure 6: 1.3 Blink: alle LEDs branden rood

- Klik op ‘Uploaden’



Als het gelukt is, gaan alle LEDs rood branden

1.4 Blink: een andere kleur, opdracht

Schrijf een programma:

- alle LEDs branden blauw



Tip: klik op de gekleurde punt rechts van ‘toon kleur’ in het ‘LED all toon kleur rood’ blok



Heb je een hint nodig? Op de volgende pagina staat de oplossing!

3.2 Knop: beginprogramma, opdracht

- Maak het programma en upload het programma



Figure 13: 3.2 Knop: beginprogramma, opdracht



Het ‘als ... dan’ blok staat onder ‘Besturen’



Het ‘wanneer de ingebouwde knop ...’ blok staat onder ‘Waarnemen’




Met mijn zonnebril nemen mensen mij cooler waar!

Les 3: Knop

In deze les gaan we met de on-board drukknop werken.

3.1 Knop: beginprogramma, wie heeft gelijk?


- Hieronder staan drie meningen van wat het programma eronder doet. Welke van de drie smileys heeft gelijk?



Als je de knop indrukt, gaan alle LEDs rood branden. Als je de knop loslaat, gaan alle LEDs uit.



Als je de knop indrukt bij het opstarten, zie je even alle LEDs rood branden.



Als je de knop indrukt, gaan alle LEDs rood branden. Ook als je de knop weer loslaat.

```
wanneer mBot(mcore) wordt opgestart
als <wanneer de ingebouwde knop ingedrukt?> dan
  LED alle toon kleur rood
  LED alle toon kleur zwart
```

Figure 12: 3.1 Knop: beginprogramma

1.5 Blink: een andere kleur, oplossing

```
wanneer mBot(mcore) wordt opgestart
LED alle toon kleur rood
```

Figure 7: 1.5 Blink: een andere kleur, oplossing


1.6 Blink: rood dan groen, opdracht

Schrijf een programma:

- alle LEDs branden rood
- wacht een seconden
- alle LEDs branden groen



Tip: gebruik een 'Wacht 1 sec' blok, onder 'Besturen'.



Heb je een hint nodig? Op de volgende pagina staat de oplossing!



Dat heb je al gezegd!

1.7 Blink: rood dan groen, oplossing



Figure 8: 1.7 Blink: rood dan groen, oplossing

1.8 Blink: eeuwig groen en blauw, opdracht

Schrijf een programma:

- alle LEDs branden groen
- wacht een seconden
- alle LEDs branden blauw
- wacht een seconden
- begin overzicht



Tip: gebruik een 'herhaal' blok, onder 'Besturen'



Het is een soort onderwaterdisco!

2.7 Blink Blink: looplicht, oplossing

Ook hier zijn meer manieren, hier is een voorbeeld:

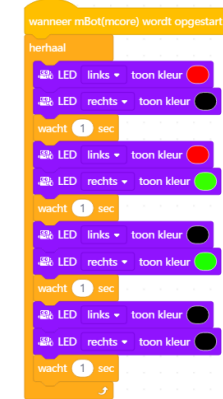


Figure 11: 2.7 Blink Blink: looplicht, oplossing

2.8 Blink Blink: eindopdracht

Schrijf een programma:

- de linker LED brandt groen
- wacht 0,5 seconde
- alle LEDs zijn uit
- wacht 0,5 seconde
- de rechter LED brandt blauw
- wacht 0,5 seconde
- alle LEDs zijn uit
- wacht 0,5 seconde
- herhaal

Tip: in mBlock schrijf je 0,5 seconde als 0.5 seconde

Engelsen gebruiken een punt voor kommagetallen!



Geen idee hoe je dit lichtpatroon noemt...

2.5 Blink Blink: disco, oplossing

Er zijn twee manieren, allebei zijn ze goed:

Manier 1

wanneer mBot(mcore) wordt opgestart

herhaal

LED links toon kleur rood

wacht 1 sec

LED links toon kleur zwart

LED rechts toon kleur groen

wacht 1 sec

LED rechts toon kleur zwart

Manier 2

wanneer mBot(mcore) wordt opgestart

herhaal

LED links toon kleur rood

LED rechts toon kleur zwart

wacht 1 sec

LED links toon kleur zwart

LED rechts toon kleur groen

wacht 1 sec

2.6 Blink Blink: looplicht, opdracht

Schrijf een programma:

- de linker LED brandt rood
- wacht een seconde
- de linker LED brandt rood en de rechter LED brandt groen
- wacht een seconde
- de rechter LED brandt groen
- wacht een seconde
- alle LEDs zijn uit
- wacht een seconde
- herhaal



Jippie, een looplicht!

1.9 Blink: eeuwig groen en blauw, oplossing

wanneer mBot(mcore) wordt opgestart

herhaal

LED alle toon kleur groen

wacht 1 sec

LED alle toon kleur blauw

wacht 1 sec

Figure 9: 1.9 Blink: eeuwig groen en blauw, oplossing

1.10 Blink: eindopdracht

Schrijf een programma:

- alle LEDs branden rood
- wacht 0,1 seconde (dit is een tiende van een seconde)
- alle LEDs zijn uit
- wacht 0,1 seconde
- begin overnieuw

Tip: in mBlock schrijf je 0,1 seconde als 0.1 seconde

Engelsen gebruiken een punt voor kommagetallen!



Gelukt? Laat dit aan een volwassene zien voor een paraaf!

Les 2: Blink Blink

In deze les gaan we met twee LEDs werken.

2.1 Blink Blink: beginprogramma, wie heeft gelijk?

- Hieronder staan drie meningen van wat het programma eronder doet. Welke van de drie smileys heeft gelijk?



De linker en rechter LED gaan omstebeurt knipperen! Een disco!



Rood gaat aan, groen gaat aan, rood gaat uit, groen gaat uit. Een looplicht!



Eerst gaat rood aan, dan ook groen...? Saai!



Figure 10: 2.1 Blink Blink: beginprogramma

2.2 Blink Blink: beginprogramma, opdracht

- Maak het programma en upload het programma

2.3 Blink Blink: beginprogramma, oplossing

De smiley met het strikje had gelijk! Nergens is de code zetten we een LEDje uit. Daarom blijven de LEDs aan.



Ha!

2.4 Blink Blink: disco, opdracht

Schrijf een programma:

- de linker LED brandt rood
- wacht een seconde
- de rechter LED brandt groen
- wacht een seconde
- herhaal



Jippie, een disco!
