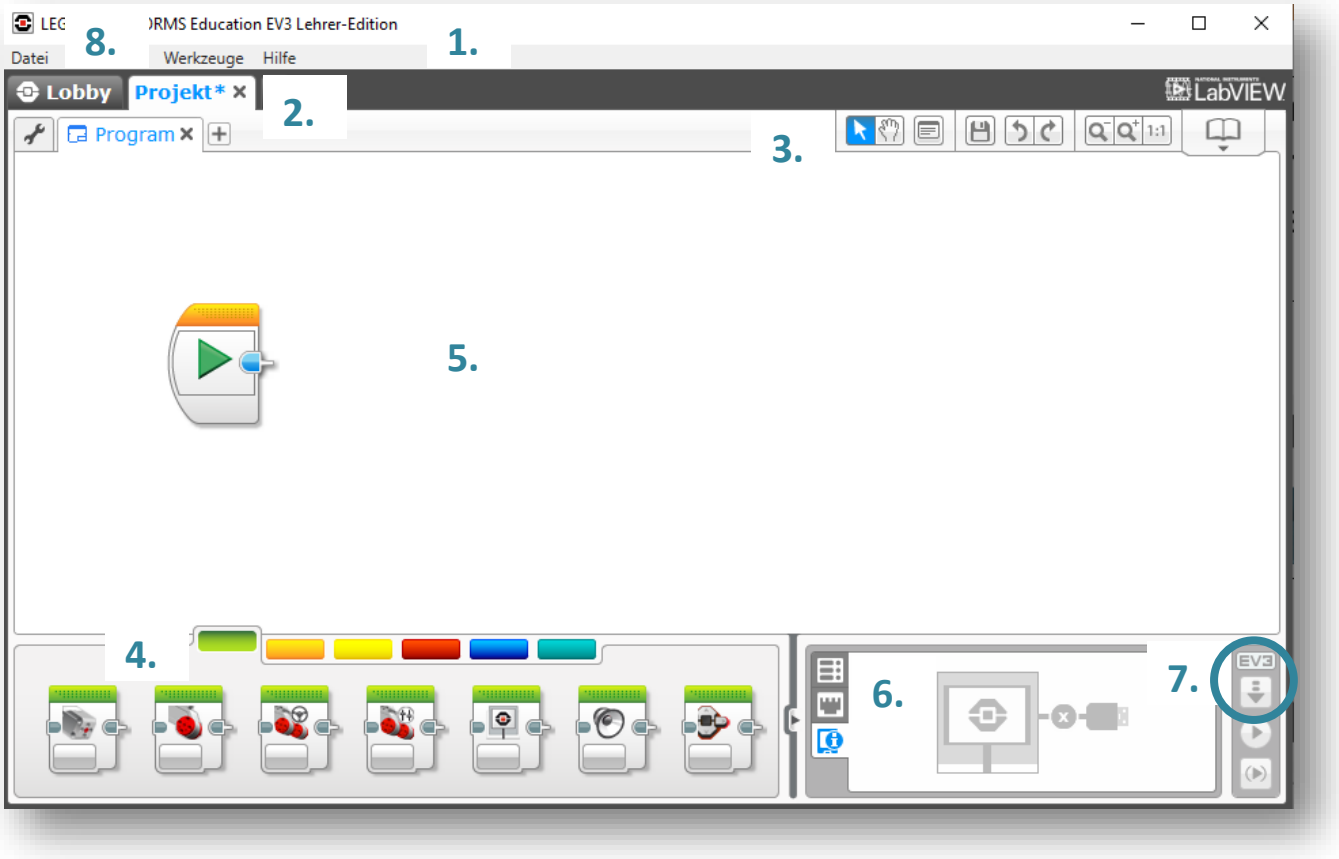
Programmübersicht Software EV3



1. **Menüliste Reiter:** Verwaltung der Projekte
2. **Projekteigenschaften:** Übersicht der Programme
3. **Werkzeugliste:** z. B. Programm kommentieren
4. **Programmblöcke:** Beim Mauszeiger werden die Blockbezeichnungen angezeigt.
5. **Arbeitsbereiche:** aktuelle Programme
6. **Kontrollzentrum:** Status EV3-Stein
7. **Download:** Programm auf EV3-Stein herunterladen
8. **Speichern:** Datei – Projekt speichern unter…

1. Neue Programmdatei öffnen und umbenennen

Beim Startfenster klickst du oben links auf das Plus-Symbol und eine neue Projektdatei öffnet sich **(1)**.
Die Programmdatei kannst du durch Doppelklick in den Text umbenennen **(2)**.
Eine neue Programmdatei wird durch Linksklick auf das Plus-Symbol rechts von der Dateibezeichnung geöffnet **(3)**.

1.



2.



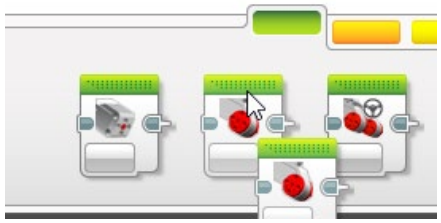
3.



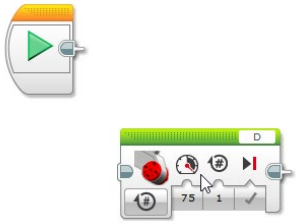
2. Blöcke zu einem Programm hinzufügen

Einen Block fügst du ganz einfach per Drag & Drop hinzu (ziehen und ablegen). Dazu klickst du auf den gewünschten Block **(1)** und ziehst **(2)** ihn an die gewünschte Stelle. Dort legst du ihn ab **(3)**.

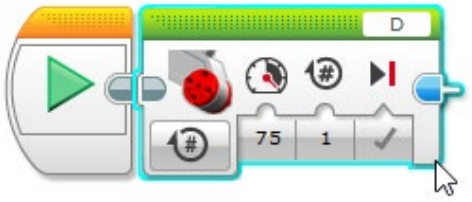
1.



2.



3.



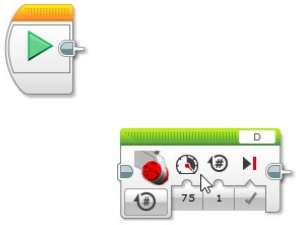
3. Blöcke löschen

Brauchst du einen Block nicht mehr, wird er auch per Drag & Drop gelöscht. Dazu klickst du auf den unerwünschten Block **(1)** und ziehst **(2)** ihn ganz nach unten. Sobald ein Pfeil erscheint, kannst du den Block loslassen **(3)**.
Alternative: Den Block anklicken und *Delete* auf der Tastatur drücken.

1.



2.



3.

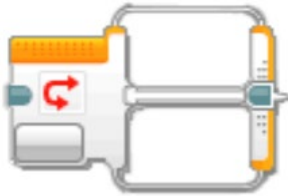


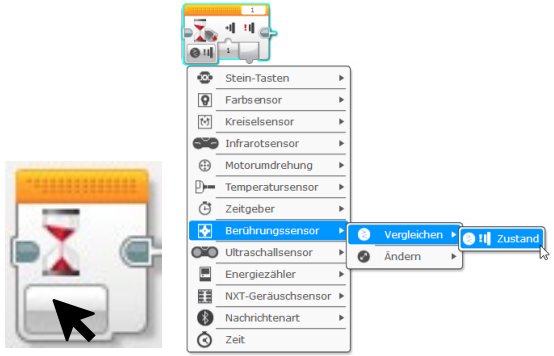
4. Wichtige Grundbefehle

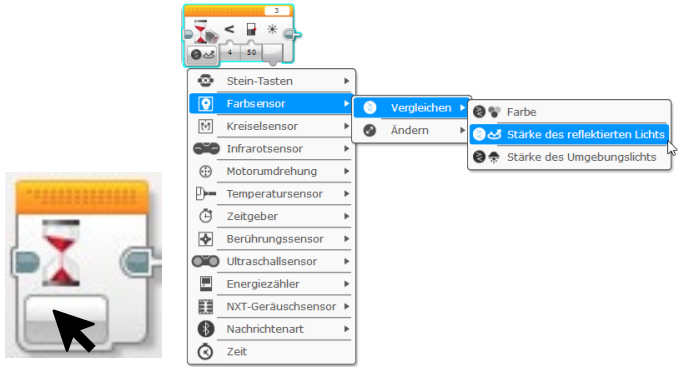
Aktionsblöcke

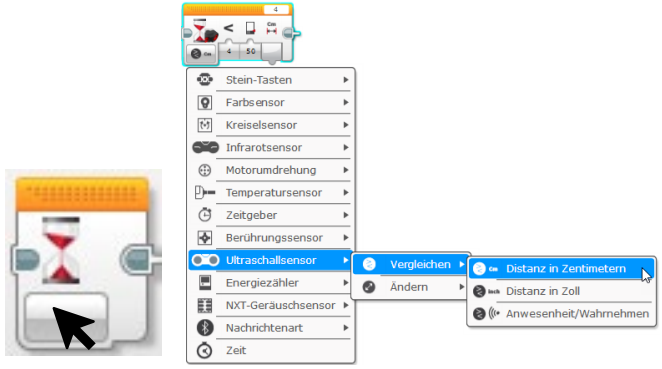
	**Bewegungslenkungs-Block / Standardsteuerung** →Fortbewegungssteuerung für die zwei grossen Motoren
	**Mittlerer Motor-Block** →Steuerung von Greifarm(-en)
	**Klang-Block** →Töne / Klänge abspielen
	**EV3-Anzeige-Block** →Displayanzeige vom EV3-Roboter
	**Stein-Statusleuchte-Block** →Leuchten der Tasten auf dem EV3-Roboter in Rot, Gelb oder Grün

Programmablaufblöcke

	**Start-Block** →Steht zu Beginn eines Programms.
	**Warten-Auf-Block** →Einstellung von Zeitfaktor oder Sensoren
	**Schleife** →Alle Befehle innerhalb der **Schleife** werden wiederholt.
	**Schalter** →Bestimmte Aktionen werden nur unter entsprechenden Bedingungen erfüllt.

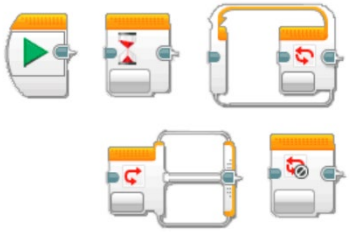
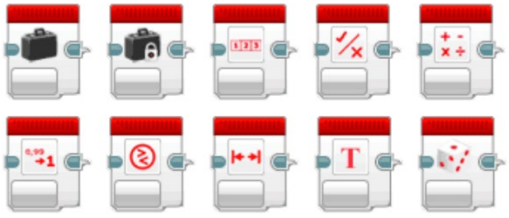
<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>Drucksensor - /
Berührungssensor-Block

→warten bis eine Wand berührt wird</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>Farbsensor- / Lichtsensor-Block

→warten bis unterschiedliche Farben erkennt werden
→warten bis die Lichtstärke erkennt wird</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>Ultraschallsensor-Block

→warten bis eine bestimmte Entfernung zur Wand gemessen / erkennt wird</td>
</tr>
</table>

5. Programmierpaletten

	Aktionsblöcke (Grün)
	Programmablaufblöcke (Orange)
	Sensorblöcke (Gelb)
	Datenoperationsblöcke (Rot)

6. Der Programmiervorgang kurz erklärt



1. Programmiere dein Projekt am Computer mit der EV3-Software.

2. Nimm den EV3-Roboter und drücke die mittlere Taste, um den EV3-Stein einzuschalten.



Verbindung per USB-Kabel

3. Schliesse den EV3-Roboter mit dem Verbindungskabel am Computer an (ein Ende am Roboter einstecken und das andere Ende am Computer-USB-Anschluss einstecken).



4. Lade nun das Programm vom Computer auf den EV3-Stein herunter (Downloadknopf rechts unten im Programmierfenster).

5. Stecke den EV3-Roboter aus und stelle ihn auf eine freie Bodenfläche.

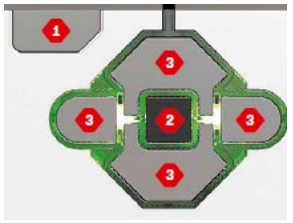


6. Wähle im Files-Ordner auf dem Roboter dein Programm aus und starte es mit dem mittleren Knopf.

7. Wiederhole die Vorgänge 1-6 bis zum funktionierenden Programm.

Löschen von Programmen auf dem EV3-Stein

Wähle den Ordner mit den gespeicherten Programmen (Files) aus, indem du 2x auf die Mitteltaste drückst. Dann erscheint die Papierkorbanfrage auf dem Display, die du mit der Mitteltaste bestätigen kannst.



Ausschalten des EV3-Steins

Zum Ausschalten des EV3-Steins hältst du die Zurück-Taste (1) so lange gedrückt, bis der Ausschaltbildschirm eingeblendet wird und mit der Mitteltaste bestätigt werden kann.