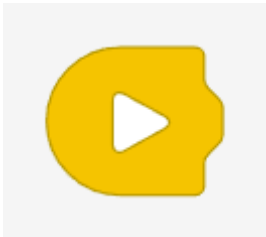


Die Symbolblöcke:

Ereignisblöcke

Block „Ausführen“

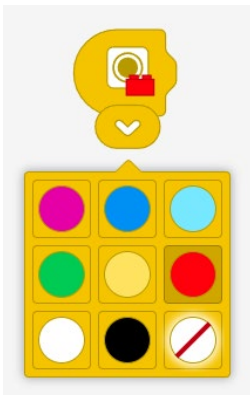


Mit diesem Block werden alle folgenden Blöcke ausgeführt. Über die Play-Taste in der unteren rechten Ecke des Bildschirms werden alle auf einen „Ausführen“-Block folgenden Programmierstapel gleichzeitig gestartet.

Beispiel:

Bei diesem Programm wird der Block „Ausführen“ mit dem Licht-Block verwendet. Sobald das Programm startet, wird der Licht-Block ausgeführt und das Licht leuchtet gelb.

Farbsensor-Block

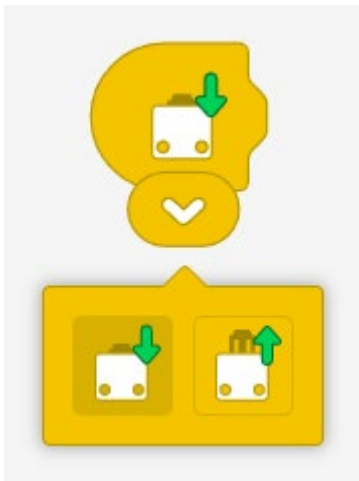


Mit diesem Block wird der Farbsensor programmiert. Dieser prüft, welche Farbe sich vor ihm befindet. Mit diesem Block werden alle folgenden Blöcke ausgeführt, wenn der Farbsensor die ausgewählte Farbe erkennt.

Um die Farbe zu ändern, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann in dem Menü eine Farbe ausgewählt werden.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird Soundeffekt 1 abgespielt, wenn der Farbsensor die Farbe Blau erkennt.

Kraftsensor-Block

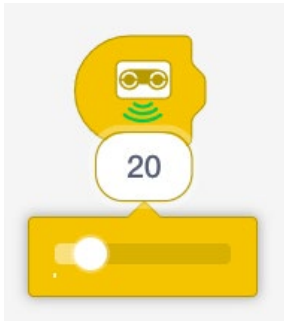
Mit diesem Block wird der Kraftsensor programmiert. Der Kraftsensor-Block wird verwendet, um zu überprüfen, ob der Kraftsensor sich in der Position „gedrückt“ oder „losgelassen“ befindet. Mit diesem Block werden alle folgenden Blöcke ausgeführt, wenn der Kraftsensor sich in der ausgewählten Position befindet.

Um die Einstellung zu ändern, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann in dem Menü „gedrückt“ oder „losgelassen“ ausgewählt werden.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird Soundeffekt 1 abgespielt, wenn der Kraftsensor losgelassen wird, nachdem er zuvor gedrückt war.

Abstandssensor-Block



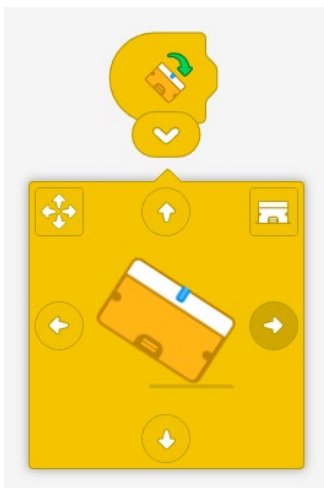
Mit diesem Block kann der Abstandssensor programmiert werden. Der Abstandssensor-Block wird verwendet, um den Abstand vom Abstandssensor bis zu einem Objekt zu erkennen. Mit dem Block werden alle folgenden Blöcke ausgeführt, wenn der Abstandssensor ein Objekt erkennt, das näher ist als der eingestellte Abstand. Der Abstandssensor kann einen Abstand von bis zu 200 cm erkennen. Die Zahl, die in diesen Block eingegeben wird, gibt den Schwellenwert an, ab dem er auf ein Objekt reagiert. Bei der Zahl handelt es sich um einen prozentualen Anteil des erkennbaren Bereichs von 0–200 cm.

Um den Schwellenwert zu ändern, klickt man auf die Zahl im Block und schiebt den Schieberegler nach links oder rechts.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird Soundeffekt 1 abgespielt, wenn der Abstandssensor ein Objekt erkennt, das näher ist als 50 % seiner Gesamtreichweite. Die Gesamtreichweite des Abstandssensors beträgt 200 cm.

Neigungssensor-Block



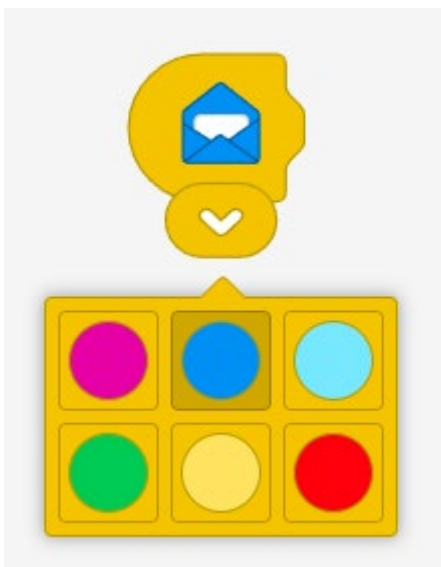
Mit diesem Block kann der eingebaute Gyrosensor programmiert werden. Der Neigungssensor-Block wird verwendet, um die Ausrichtung des in den kleinen LEGO® Technic Hub integrierten Gyrosensors zu überprüfen. Mit diesem Block werden alle folgenden Blöcke ausgeführt, wenn der Hub in die festgelegte Richtung geneigt wird. Der Block kann erkennen, ob der Hub nach vorn, nach hinten, nach links und/oder rechts geneigt wird oder ob er flach aufliegt.

Um die Neigungsrichtung zu ändern, wählt man den weißen Pfeil unten am Block aus. Anschließend kann der entsprechende Richtungspfeil ausgewählt werden.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird Soundeffekt 1 abgespielt, wenn der Hub nach vorn geneigt wird.

Block „Nachricht empfangen“



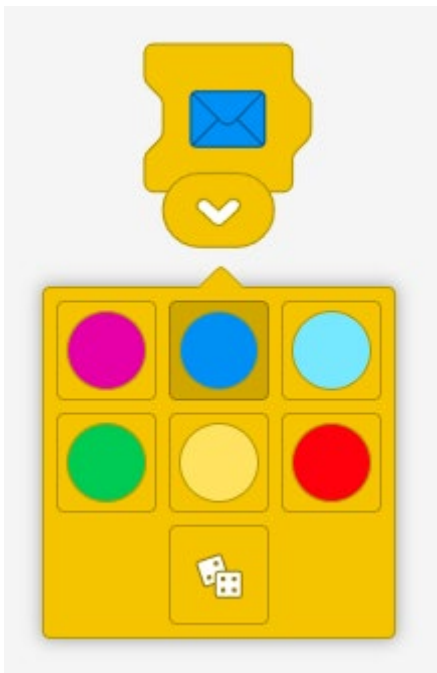
Mit diesem Block können mehrere Programmierstapel auf einmal ausgeführt werden. Der Block „Nachricht empfangen“ muss zusammen mit dem Block „Nachricht senden“ in der gleichen Farbe verwendet werden, damit er funktioniert.

Um die Farbe der Nachricht zu ändern, klickt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann eine Farbe ausgewählt werden.

Beispiel:

Dieses Programm enthält zwei Programmierstapel.

Der obere Stapel wird gestartet, sobald die Play-Taste gedrückt wird. Soundeffekt 1 wird abgespielt und es wird die Nachricht „Blau“ gesendet. Durch das Senden dieser Nachricht wird der untere Programmierstapel gestartet und Soundeffekt 2 abgespielt. Gleichzeitig färbt der obere Programmierstapel das Licht gelb.

Block „Nachricht senden“

Mit diesem Block können mehrere Programmierstapel gleichzeitig ausgeführt werden. Der Block „Nachricht senden“ muss zusammen mit dem Block „Nachricht empfangen“ verwendet werden. Beide Blöcke müssen die gleiche Farbe haben.

Um die Farbe der Nachricht zu ändern, klickt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann eine Farbe ausgewählt werden.

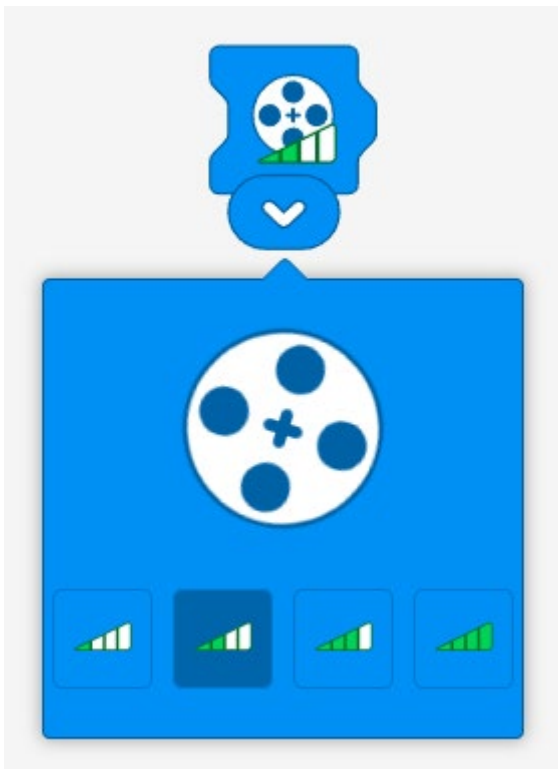
Beispiel:

Dieses Programm enthält zwei Programmierstapel.

Der obere Stapel wird gestartet, sobald die Play-Taste gedrückt wird. Soundeffekt 1 wird abgespielt und es wird die Nachricht „Blau“ gesendet. Durch das Senden dieser Nachricht wird der untere Programmierstapel gestartet und Soundeffekt 2 abgespielt. Gleichzeitig färbt der obere Programmierstapel das Licht gelb.

Motorblöcke

Block „Motorgeschwindigkeit“



Mit diesem Block wird die Geschwindigkeit der Motoren geändert, die am Hub angeschlossen sind. Die Geschwindigkeit kann auf 15 %, 40 %, 70 % oder 100 % gesetzt werden. Die Geschwindigkeitsstufe wird durch die Anzahl der grünen Balken angezeigt.

Um diesen Block zu verwenden, muss er vor den Block „Motor im Uhrzeigersinn drehen“ bzw. „Motor gegen den Uhrzeigersinn drehen“ gesetzt werden. Die Motorgeschwindigkeit wird ab diesem Punkt geändert. Der Block „Motorgeschwindigkeit“ kann einen Motor nicht starten oder die Geschwindigkeit eines laufenden Motors ändern. Wird der Block

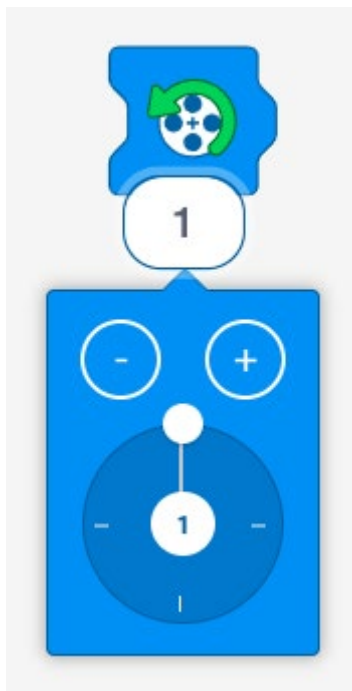
„Motorgeschwindigkeit“ nicht verwendet, beträgt die Geschwindigkeit standardmäßig 40 %.

Um die Geschwindigkeit zu ändern, klickt man auf den weißen Pfeil unten am Block und wählt anschließend eine der vier Geschwindigkeitsstufen aus.

****Beispiel:**

Mit diesem Programm wird der Motor mit der Standardgeschwindigkeit von 40 % eine Umdrehung im Uhrzeigersinn gedreht. Anschließend dreht sich der Motor bei einer Geschwindigkeit von 100 % eine Umdrehung gegen den Uhrzeigersinn.

Block „Motor gegen den Uhrzeigersinn drehen“



Mit diesem Block werden die Motoren, die an den Hub angeschlossen sind, gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Die Geschwindigkeit kann mit dem Block „Motorgeschwindigkeit“ eingestellt werden.

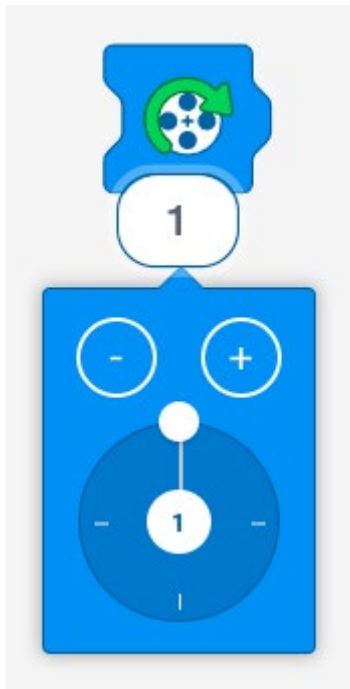
Um die Anzahl der Motorumdrehungen zu ändern, klickt man die Zahl unten am Block an, um das Menü des Blocks zu öffnen. Mit den Schaltflächen Plus (+) und Minus (-) kann anschließend die Anzahl der Motorumdrehungen erhöht

oder verringert werden. Außerdem kann an dem Rädchen gedreht werden, um die Umdrehung in Viertelschritten (0,25) zu erhöhen oder zu verringern.

****Beispiel:**

Mit diesem Programm wird der Motor 2,5 Umdrehungen gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

Block „Motor im Uhrzeigersinn drehen“



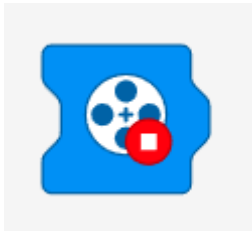
Mit diesem Block werden die Motoren, die an den Hub angeschlossen sind, im Uhrzeigersinn gedreht. Die Geschwindigkeit kann mit dem Block „Motorgeschwindigkeit“ eingestellt werden.

Um die Anzahl der Motorumdrehungen zu ändern, klickt man die Zahl unten am Block an, um das Menü des Blocks zu öffnen. Mit den Schaltflächen Plus (+) und Minus (-) kann anschließend die Anzahl der Motorumdrehungen erhöht oder verringert werden. Außerdem kann an dem Rädchen gedreht werden, um die Umdrehung in Viertelschritten (0,25) zu erhöhen oder zu verringern.

****Beispiel:**

Mit diesem Programm wird der Motor 2,5 Umdrehungen im Uhrzeigersinn gedreht.

Block „Motor stoppen“



Dieser Block hält alle laufenden Motoren an.

****Beispiel:**

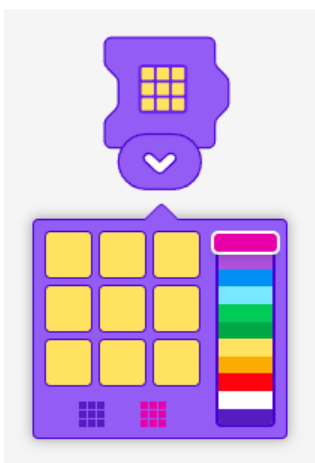
Dieses Programm enthält zwei Programmierstapel.

Sobald das Programm gestartet wird, startet der obere Programmierstapel den Motor und lässt ihn 99 Umdrehungen ausführen. Der untere Programmierstapel überprüft, ob der Farbsensor die Farbe Rot erkennt. Sobald dies geschieht, wird der Motor sofort gestoppt.

Beim Ausprobieren dieses Programms muss man daran denken, auf die Play-Taste in der unteren rechten Ecke des Programmierbereichs zu drücken, um beide Programmierstapel zu starten.

Lichtblöcke

3×3-Licht-Block



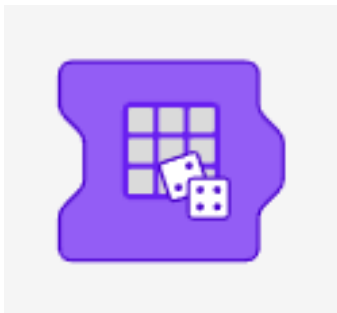
Mit diesem Block wird die 3×3-Lichtmatrix programmiert. Um ein eigenes Muster für die 3×3-Lichtmatrix zu zeichnen, wählt man den weißen Pfeil unten am Block aus, um das Menü des Blocks zu öffnen. Anschließend kann in der Farbauswahl auf der rechten Seite des Blockmenüs eine Farbe ausgewählt werden, um die Pixel in dieser Farbe in das große 3×3-Raster einzuzeichnen. Mit dem kleinen 3×3-Raster unten links im Blockmenü wird das Muster gelöscht. Mit dem kleinen 3×3-Raster unten rechts im Blockmenü werden alle Pixel in der gewählten Farbe eingefärbt.

Der 3×3-Lichtblock wartet 0,2 Sekunden, bevor er zum nächsten Block übergeht.

Beispiel:

Bei diesem Programm wechselt die 3×3-Lichtmatrix schnell zwischen drei verschiedenen Mustern. Die Zeit zwischen den Mustern beträgt 0,2 Sekunden.

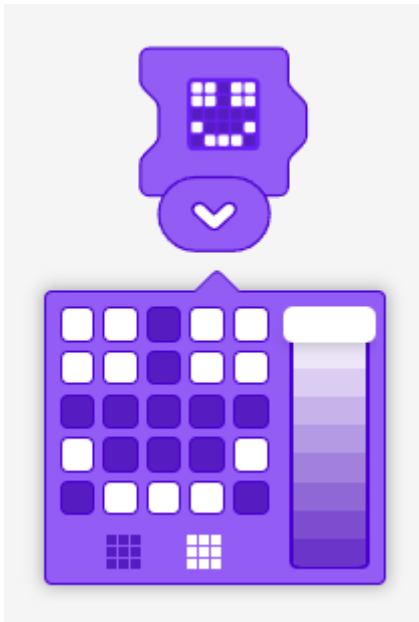
Zufälliger 3×3-Licht-Block



Dieser Block lässt die 3×3-Lichtmatrix in einer zufällig ausgewählten Farbe aufleuchten. Der Block wartet 0,2 Sekunden, bevor er zum nächsten Block übergeht.

Beispiel:

Dieses Programm lässt die 3×3-Lichtmatrix endlos in zufälligen Farben aufleuchten. Die Zeit zwischen den Farbwechseln beträgt 0,2 Sekunden.

5×5-Licht-Block

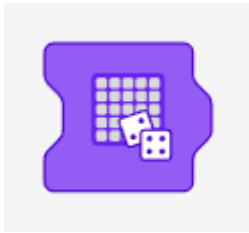
Mit diesem Block wird die 5×5-Lichtmatrix programmiert. Um ein eigenes Muster für die 5×5-Lichtmatrix zu zeichnen, wählt man den weißen Pfeil unten am Block aus, um das Menü des Blocks zu öffnen. Anschließend kann in der Helligkeitsauswahl auf der rechten Seite des Blockmenüs eine Helligkeitsstufe ausgewählt werden, um die Pixel in dieser Helligkeitsstufe in das große 5×5-Raster einzuzeichnen. Mit dem kleinen 3×3-Raster unten links im Blockmenü wird das Muster gelöscht. Mit dem kleinen 3×3-Raster unten rechts im Blockmenü werden alle Pixel in der gewählten Helligkeitsstufe eingefärbt.

Der 5×5-Lichtblock wartet 0,2 Sekunden, bevor er zum nächsten Block übergeht.

Beispiel:

Bei diesem Programm leuchtet die 5×5-Lichtmatrix als Smiley auf, der kurz zwinkert. Die Zeit zwischen den Mustern beträgt 0,2 Sekunden.

Zufälliger 5×5-Licht-Block



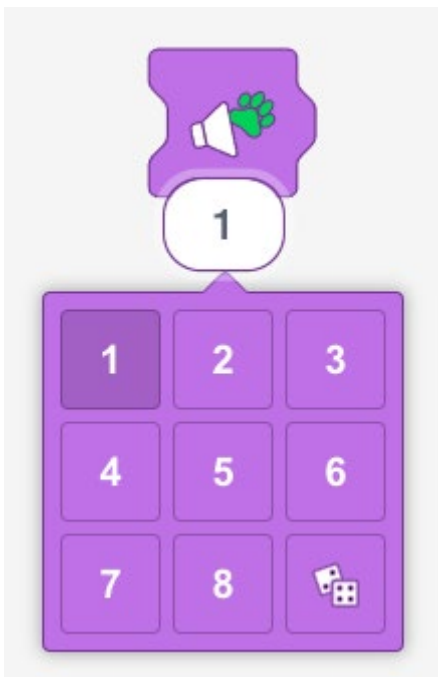
Dieser Block lässt die 5×5-Lichtmatrix in einem zufällig ausgewählten Muster aufleuchten. Die Helligkeit jedes Pixels wird ebenfalls per Zufallswahl eingestellt. Dieser Block wartet 0,2 Sekunden, bevor er zum nächsten Block übergeht.

Beispiel:

Dieses Programm lässt die 5×5-Lichtmatrix endlos in zufällig ausgewählten Mustern aufleuchten. Die Zeit zwischen den Mustern beträgt 0,2 Sekunden.

Soundeffekt-Blöcke

Tiergeräusch-Block

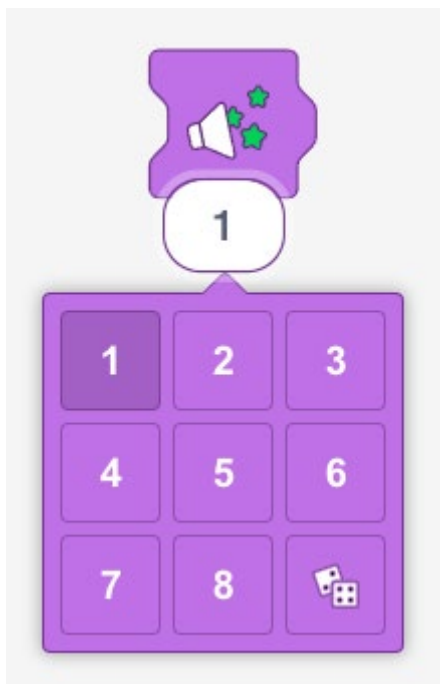


Mit diesem Block kann ein Tiergeräusch abgespielt werden. Es stehen acht Tiergeräusche zur Auswahl.

Um ein Geräusch auszuwählen, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann im Menü eine Zahl ausgewählt werden. Wählt man den Würfel aus, wird jedes Mal, wenn der Block ausgeführt wird, ein neues zufällig ausgewähltes Tiergeräusch abgespielt.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird Tiergeräusch 5 abgespielt.

Soundeffekt-Block

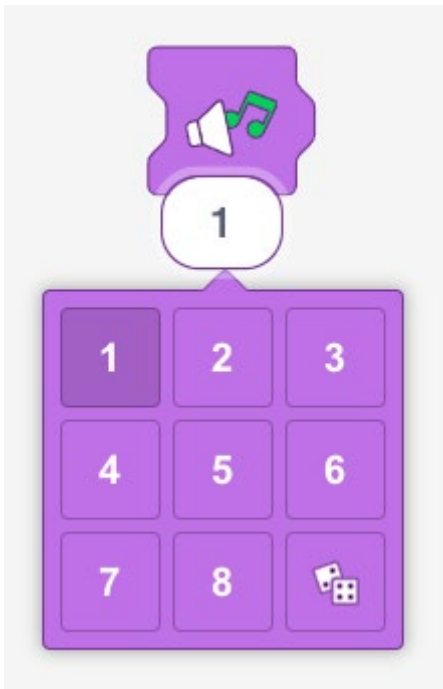
Mit diesem Block wird ein Soundeffekt abgespielt. Es stehen acht Soundeffekte zur Auswahl.

Um einen Soundeffekt auszuwählen, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann im Menü eine Zahl ausgewählt werden. Wählt man den Würfel aus, wird jedes Mal, wenn der Block ausgeführt wird, ein zufällig ausgewählter Soundeffekt abgespielt.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird Soundeffekt 5 abgespielt.

Musik-Block



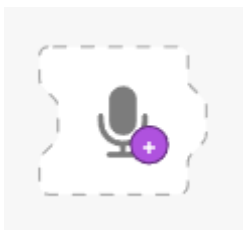
Mit diesem Block kann auf dem Gerät Musik abgespielt werden.

Um einen Musiktitel auszuwählen, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann im Menü eine Zahl ausgewählt werden. Wählt man den Würfel aus, wird jedes Mal, wenn der Block ausgeführt wird, ein neuer zufällig ausgewählter Musiktitel abgespielt.

Beispiel:

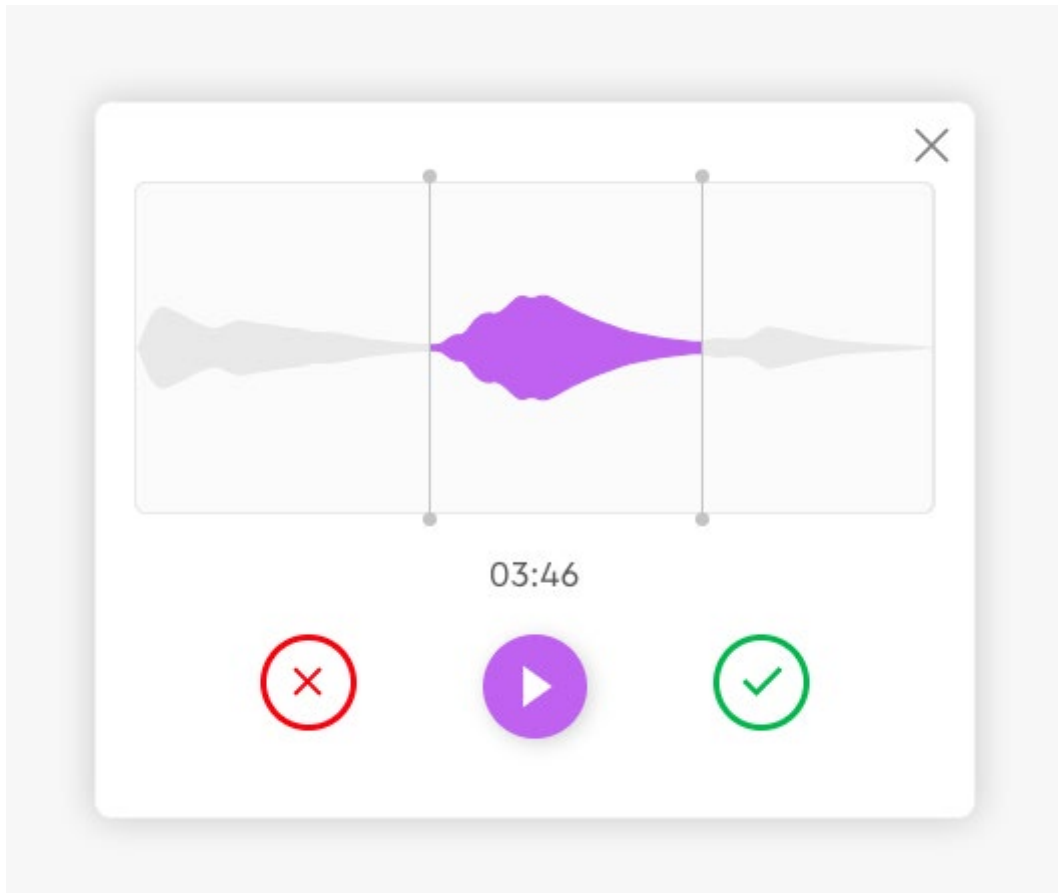
Mit diesem Programm wird Musiktitel 5 abgespielt.

Tonaufnahme



Mit diesem Block können eigene Aufnahmen erstellt werden. Man kann einen eigenen Soundeffekt aufnehmen und ihn als neuen Block speichern, um ihn in einem Programm zu benutzen.

Um eine neue Aufnahme zu machen, drückt man auf die Tonaufnahme-Taste. Das *Tonaufnahme*-Menü wird geöffnet. Anschließend drückt man in der Mitte des *Tonaufnahme*-Menüs auf die Taste für eine neue Aufnahme, um diese zu starten. Nach Ende der Aufnahme drückt man die *Stopp*-Taste und anschließend das *Häkchen*, um die Aufnahme zu speichern. Die Aufnahme wird dann als neuer Block gespeichert.



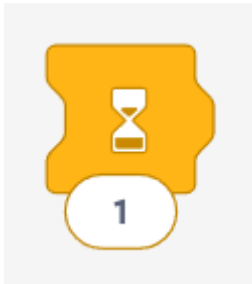
Um die Aufnahme zu löschen oder zu bearbeiten, klickt man mit der rechten Maustaste auf den Block in der Programmierpalette. Bei einem Gerät mit Touchdisplay muss man den Block gedrückt halten, um das Menü zu öffnen. Wenn sich der Block mit der Aufnahme im Programmierbereich befindet, kann die Aufnahme nicht gelöscht werden.

Beispiel:

Bei diesem Programm wird zuerst Tonaufnahme 1 und dann Tonaufnahme 2 abgespielt.

Steuerungsblöcke

Warte-Block



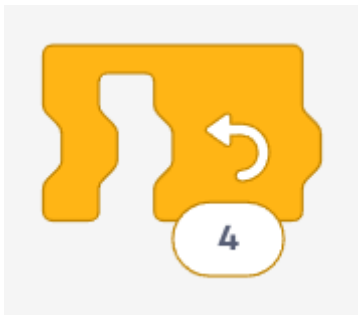
Mit diesem Block kann der Programmierstapel für eine bestimmte Zeit verzögert werden. Die Zeit für die Verzögerung des Programms bis zum nächsten Block kann angepasst werden.

Um die Wartezeit zu ändern, gibt man im Block eine andere Zahl ein.

Beispiel:

Bei diesem Programm wird Soundeffekt 3 abgespielt. Anschließend wird nach einer Wartezeit von 1 Sekunde Soundeffekt 1 abgespielt.

Schleife



Mit diesem Block werden alle in der Schleife enthaltenen Blöcke wiederholt. Die Anzahl der Wiederholungen kann geändert werden. Dazu gibt man eine andere Zahl in den Block ein.

Beispiel:

Dieses Programm lässt das Licht dreimal gelb blinken.

Endlosschleife

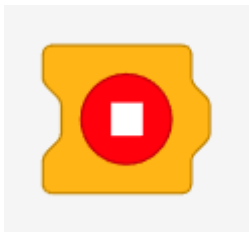


Mit diesem Block werden alle in der Schleife enthaltenen Blöcke endlos wiederholt.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird Musiktitel 3 endlos abgespielt.

Block „Anhalten“



Mit diesem Block werden alle Programmierstapel, die derzeit ausgeführt werden, gestoppt.

Beispiel:

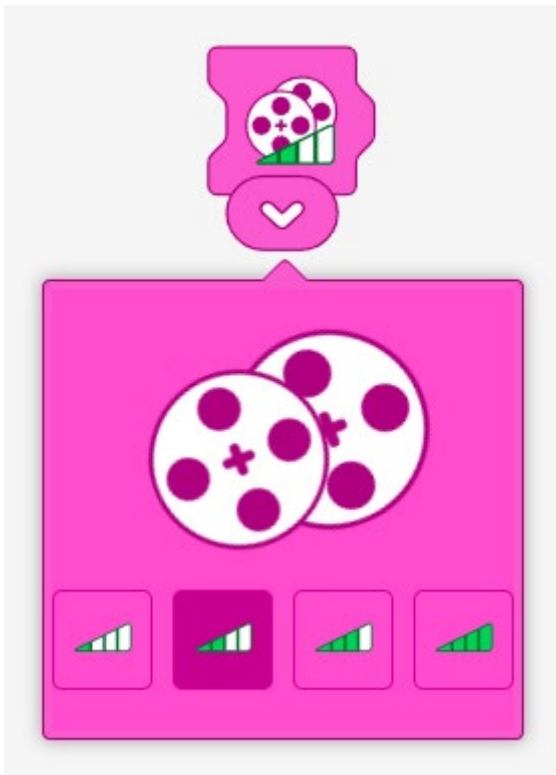
Dieses Programm enthält zwei Programmierstapel.

Sobald das Programm gestartet wird, lässt der obere Programmierstapel den Motor bzw. die Motoren endlos eine Umdrehung drehen. Der untere Programmierstapel hält die Endlosschleife an, sobald der Farbsensor einen roten Stein erkennt.

Beim Ausprobieren dieses Programms muss man daran denken, auf die Play-Taste in der unteren rechten Ecke des Programmierbereichs zu drücken, um beide Programmierstapel zu starten.

Bewegungsblöcke

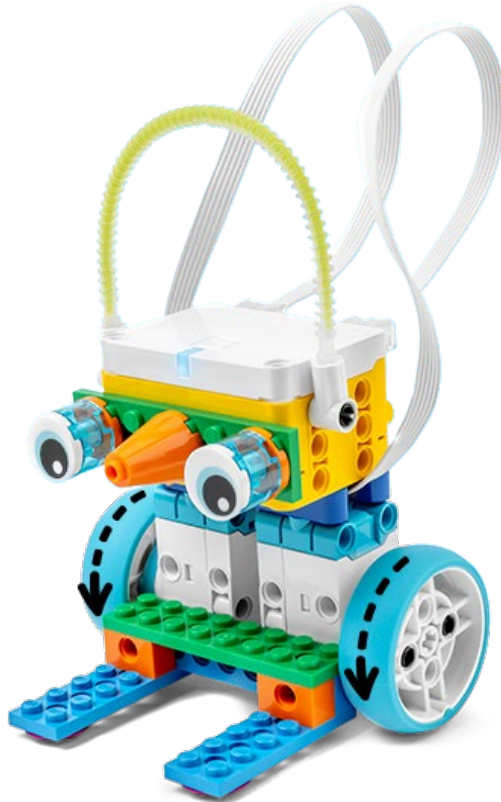
Block „Bewegungsgeschwindigkeit“



Mit diesem Block wird die Geschwindigkeit des Fahrgestells geändert. Ein Fahrgestell ist ein LEGO® Roboter, der mit zwei identischen Motoren fährt. Die Geschwindigkeitsstufe wird durch die Anzahl der grünen Balken angezeigt. Die Geschwindigkeit kann auf 15 %, 40 %, 70 % oder 100 % gesetzt werden.

Um diesen Block zu verwenden, muss er vor einen der anderen Bewegungsblöcke gesetzt werden. Die Geschwindigkeit des Fahrgestells wird ab diesem Punkt geändert. Der Block „Bewegungsgeschwindigkeit“ kann einen Motor nicht starten oder die Geschwindigkeit eines laufenden Motors ändern.

Um die Geschwindigkeit zu ändern, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann eine der *Geschwindigkeitsstufen* ausgewählt werden.



Beispiel:

Mit diesem Programm wird ein Fahrgestell mit der Standardgeschwindigkeit von 40 % um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Danach wird das Fahrgestell bei einer Geschwindigkeit von 100 % vorwärtsbewegt.

Block „Vorwärtsbewegen“



Mit diesem Block wird ein Fahrgestell um eine bestimmte Anzahl an Radumdrehungen vorwärtsbewegt. Ein Fahrgestell ist ein LEGO® Roboter, der mit zwei identischen Motoren fährt.

Um die Anzahl der Radumdrehungen zu ändern, gibt man unten am Block eine andere Zahl ein. Wenn man in den Block die Zahl 1 eingibt, dreht sich jedes Rad eine volle Umdrehung.



Beispiel:

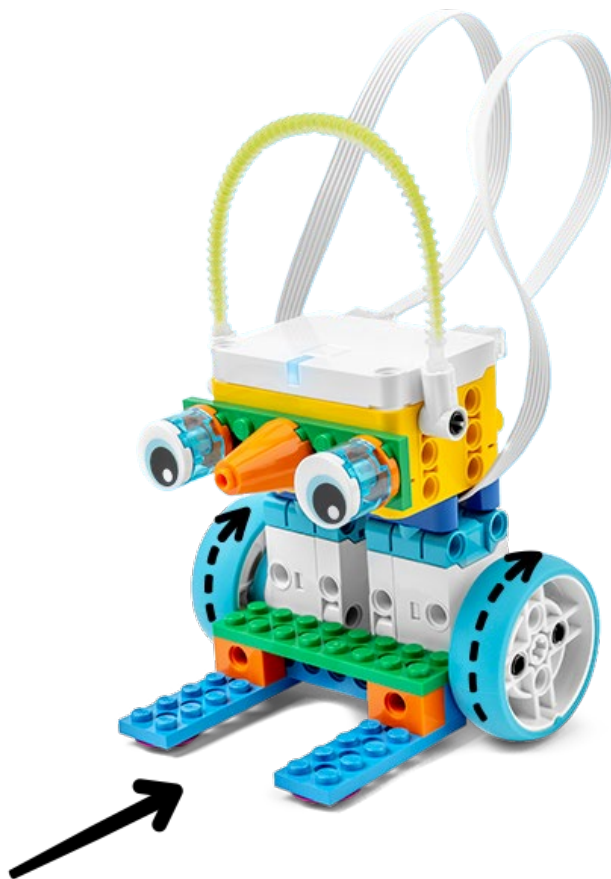
Mit diesem Programm wird das Fahrgestell zwei Radumdrehungen vorwärtsbewegt.

Block „Rückwärtsbewegen“



Mit diesem Block wird ein Fahrgestell rückwärtsbewegt. Ein Fahrgestell ist ein LEGO® Roboter, der mit zwei identischen Motoren fährt.

Um die Anzahl der Radumdrehungen zu ändern, gibt man unten am Block eine andere Zahl ein. Wenn man in den Block die Zahl 1 eingibt, dreht sich jedes Rad eine volle Umdrehung.



Beispiel:

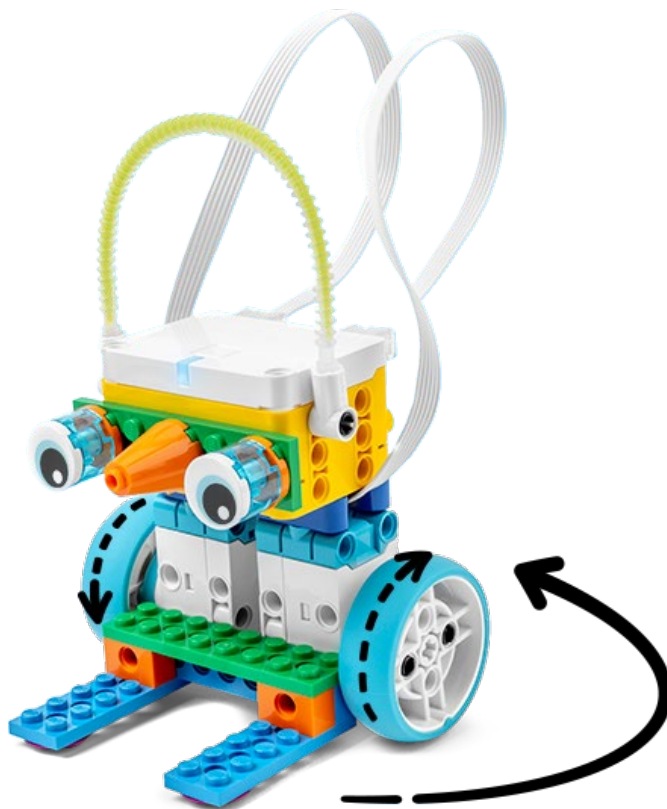
Mit diesem Programm wird das Fahrgestell zwei Radumdrehungen rückwärtsbewegt.

Block „Gegen den Uhrzeigersinn drehen“



Mit diesem Block wird ein Fahrgestell gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Ein Fahrgestell ist ein LEGO® Roboter, der mit zwei identischen Motoren fährt.

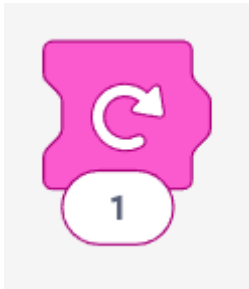
Um zu ändern, wie oft sich das Fahrgestell dreht, gibt man eine andere Zahl in den Block ein. Gibt man die Zahl 1 ein, wird das Fahrgestell um 90 Grad gedreht.



Wird die Radgröße oder der Abstand zwischen den Rädern geändert, ändert sich auch die Anzahl an Grad, um die der Block das Fahrgestell dreht.

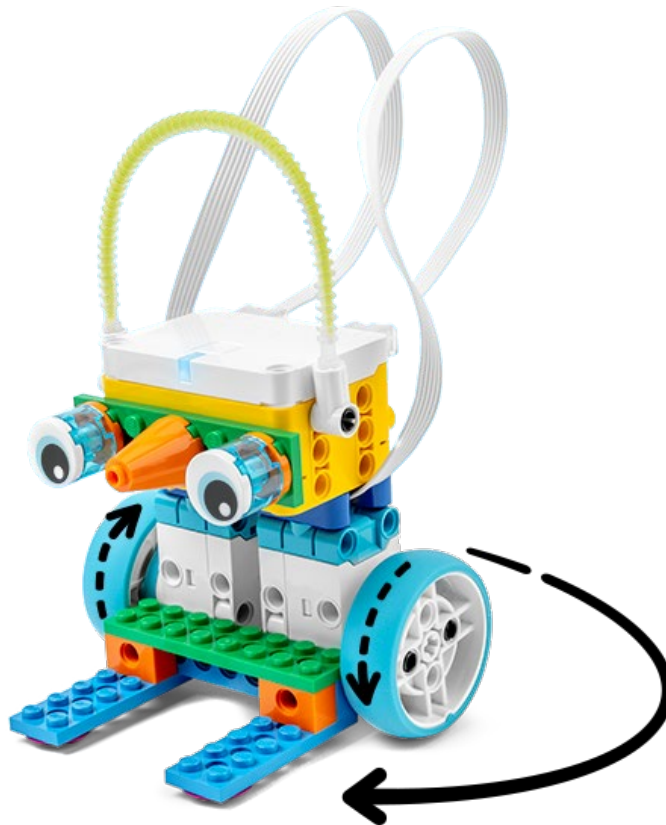
Beispiel:

Mit diesem Programm wird ein Fahrgestell um 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

Block „Im Uhrzeigersinn drehen“

Mit diesem Block wird ein Fahrgestell im Uhrzeigersinn gedreht. Ein Fahrgestell ist ein LEGO® Roboter, der mit zwei identischen Motoren fährt.

Um zu ändern, wie oft sich das Fahrgestell dreht, gibt man eine andere Zahl in den Block ein. Anschließend kann die Anzahl der Umdrehungen des Fahrgestells eingegeben werden.

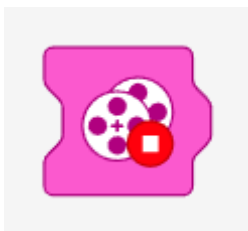


Wird die Radgröße oder der Abstand zwischen den Rädern geändert, ändert sich auch die Anzahl an Grad, um die der Block das Fahrgestell dreht.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird das Fahrgestell um 360 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.

Block „Bewegung anhalten“



Mit diesem Block werden beide Motoren eines Fahrgestells angehalten. Ein Fahrgestell ist ein LEGO® Roboter, der mit zwei identischen Motoren fährt.



Beispiel:

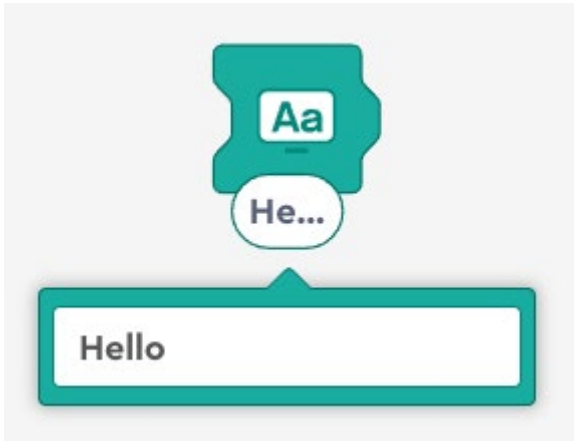
Dieses Programm enthält zwei Programmierstapel.

Sobald das Programm gestartet wird, wird mit dem oberen Programmierstapel das Fahrgestell 99 Radumdrehungen vorwärtsbewegt. Mit dem unteren Programmierstapel wird geprüft, ob der Hub geneigt wird. Sobald dies geschieht, wird das Fahrgestell angehalten.

Beim Ausprobieren dieses Programms muss man daran denken, auf die Play-Taste in der unteren rechten Ecke des Programmierbereichs zu drücken, um beide Programmierstapel zu starten.

Anzeige-Blöcke

Block „Text anzeigen“



Mit diesem Block wird ein Text im Anzeigefenster angezeigt. Mit der Schaltfläche *Vollbild* oben links im Anzeigefenster kann der Text auf dem gesamten Bildschirm angezeigt werden.

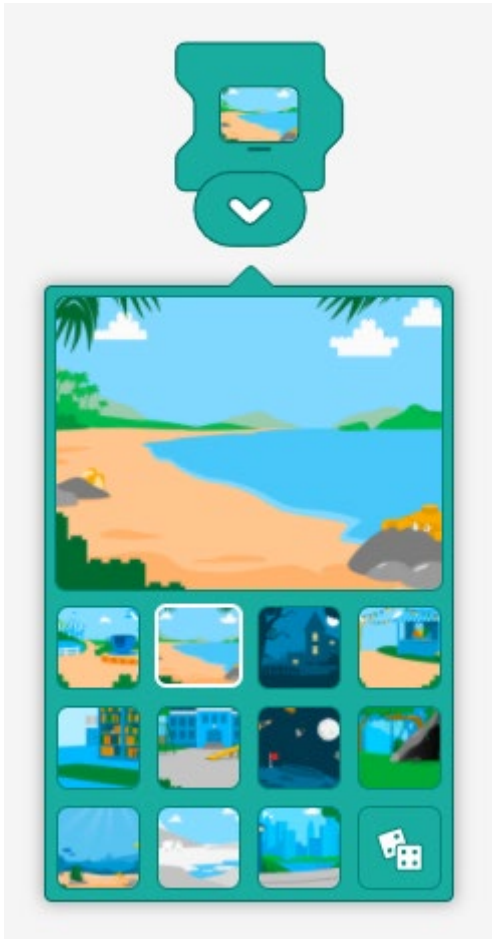
Um den Text zu ändern, klickt man in das Textfeld des Blocks. Anschließend kann der neue Text eingegeben werden.



Beispiel:

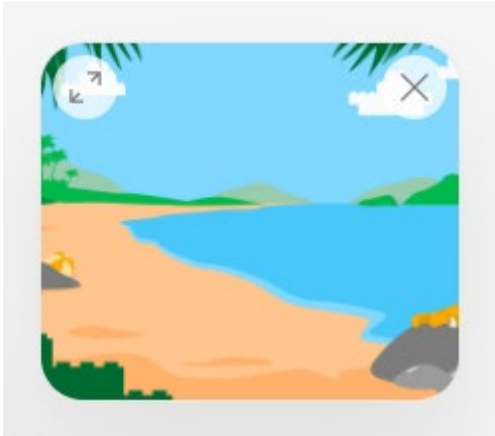
Mit diesem Programm wird im Anzeigefenster ein Countdown angezeigt. Der Countdown zählt in Sekunden von „2“ bis „1“ herunter.

Block „Bild anzeigen“

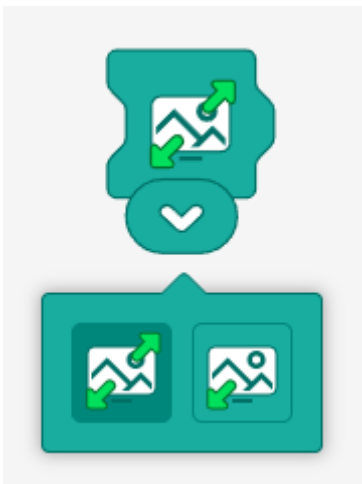


Mit diesem Block wird ein Bild ausgewählt, das im Anzeigefenster angezeigt werden soll. Mit der Schaltfläche *Vollbild* oben links im Anzeigefenster kann das Bild auf dem gesamten Bildschirm angezeigt werden.

Um das Bild zu ändern, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann das gewünschte Bild ausgewählt werden. Wählt man den Würfel aus, wird jedes Mal, wenn der Block ausgeführt wird, ein neues zufällig ausgewähltes Bild angezeigt.

**Beispiel:**

Mit diesem Programm wird das Bild eines Eisbären angezeigt. Nach einer Wartezeit von 1 Sekunde wird ein zufällig ausgewähltes Bild angezeigt.

Block „Vollbildanzeige“

Mit diesem Block wird geändert, wie ein Bild oder Text angezeigt wird. Das Bild bzw. der Text kann im Vollbildmodus oder in einem Fenster im Programmierbereich angezeigt werden.

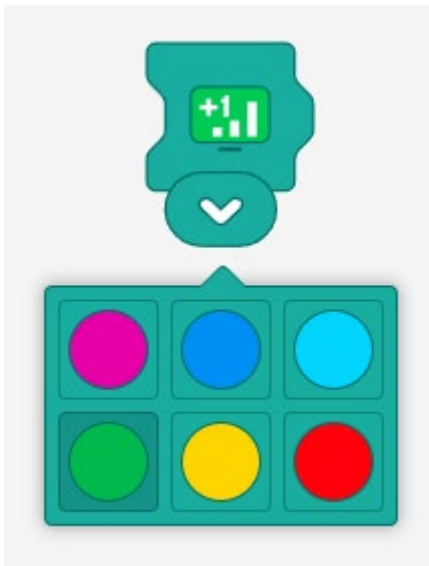
Um das Anzeigeformat zu ändern, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann im Menü entweder die Vollbildansicht (zwei grüne Pfeile) oder die kleine Fensteransicht (ein grüner Pfeil) ausgewählt werden.

Beispiel:

Mit diesem Programm wird im Anzeigefenster ein Countdown angezeigt. Der Countdown zählt in Sekunden von „2“ bis „1“ herunter.

Balkendiagramm-Blöcke

Block „Balkendiagramm: +1“



Mit diesem Block wird im Balkendiagramm ein bestimmter Wert zum Balken addiert. Das Balkendiagramm wird im Programmierbereich angezeigt. Mit der Schaltfläche *Vollbild* in der oberen linken Ecke des Balkendiagramms kann das Balkendiagramm genauer betrachtet werden.

Um die Farbe des Balkens auszuwählen, zu dem der festgelegte Wert hinzugefügt werden soll, klickt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann aus dem Dropdown-Menü eine Farbe ausgewählt werden.



Beispiel:

Dieses Programm enthält zwei Programmierstapel.

Mit dem oberen Programmierstapel wird jedes Mal, wenn der Farbsensor einen grünen Stein erkennt, 1 zum grünen Balken addiert. Mit dem unteren Programmierstapel wird jedes Mal, wenn der Farbsensor einen blauen Stein erkennt, 1 zum blauen Balken addiert.

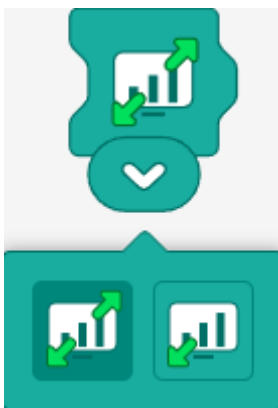
Block „Balkendiagramm löschen“

Mit diesem Block wird das Balkendiagramm gelöscht. Alle Werte werden auf „0“ zurückgesetzt.

Beispiel:

Dieses Programm enthält zwei Programmierstapel.

Mit dem oberen Stapel wird das Balkendiagramm gelöscht, sobald das Programm gestartet wird. Mit dem unteren Programmierstapel wird jedes Mal, wenn der Farbsensor einen roten Stein erkennt, 1 zum roten Balken addiert.

Block „Vollbild-Balkendiagramm“

Mit diesem Block wird geändert, wie das Balkendiagramm angezeigt wird. Das Balkendiagramm kann im Vollbildmodus oder in einem Fenster im Programmierbereich angezeigt werden.

Um das Anzeigeformat zu ändern, drückt man auf den weißen Pfeil unten am Block. Anschließend kann im Dropdown-Menü entweder die Vollbildansicht (zwei grüne Pfeile) oder die kleine Fensteransicht (ein grüner Pfeil) ausgewählt werden.

Beispiel:

Dieses Programm enthält zwei Programmierstapel.

Mit dem oberen Stapel wird das Balkendiagramm im Vollbildmodus angezeigt. Mit dem unteren Stapel wird jedes Mal, wenn der Hub nach rechts geneigt wird, 1 zum magentafarbenen Balken addiert.