

Modelle neu programmieren



Über den Werkzeugkasten (rechts im Bild) kannst du eigene Programme für die Modelle schreiben.

Wenn du die einzelnen Modelle baust, die dir die App von LEGO Boost vorschlägt, dann hast du dabei viele Befehle, die extra für diese Modelle sind. Diese Befehle kannst du nutzen, um diese Modelle (oder abgeänderte Modelle) neu zu programmieren. Dazu gehst du in der App auf das entsprechende Modell (z. B. die Katze) und klickst auf den Werkzeugkasten, der rechts im Bildschirm zu sehen ist. Die Befehle darin sind jedoch erst dann vollständig, wenn du das Modell fertig gebaut und auch die Aufgaben links im Bildschirm erfüllt hast.



Tipp für Eilige: Wenn du keine Lust hast, alle Modellvarianten nachzubauen, sondern gleich mit allen Befehlen programmieren willst, dann kannst du dich auch einfach durch die Aufgaben durchklicken. Das Modell musst du nicht unbedingt bauen. Nur der Sensor und der Motor müssen angeschlossen sein, damit die App zumindest denkt, dass du das Modell gebaut hast. Allerdings helfen dir die Aufgaben dabei, die Befehle zum Programmieren zu verstehen, und es sind einige witzige und interessante Modelländerungen dabei. Es ist deine Entscheidung.

Um ein neues Programm zu beginnen, drückst du auf das große »+«-Zeichen. Dann erscheint ein Symbol daneben und wenn du das anklickst, dann kannst du da dein eigenes Programm schreiben. Drückst du auf den Schraubenschlüssel oberhalb des Symbols, kannst du noch ein paar Einstellungen vornehmen. Mit dem Stift gibst du deinem Programm einen neuen Namen. Der Pinsel erlaubt dir, eine andere Grafik auszuwählen. Mit dem kleinen »+«-Zeichen auf zwei Rechtecken machst du eine Kopie des Programms, falls du zum Beispiel ein etwas geändertes Programm ausprobieren willst. Und mit dem Mülleimer löschst du das Programm wieder.

Wie du programmierst, erzählen wir dir im nächsten Kapitel.



Freies Programmieren

Möchtest du alles ganz frei programmieren und nicht nur z. B. die Katze oder die Gitarre etwas abändern? Nur zu. Wenn du am Anfang nach dem Start der App die einzelnen Modelle siehst, die du bauen kannst, dann findest du ganz rechts eine Art Tafel bzw. Rollo. Da kannst du dein eigenes Modell bauen.

Dazu klickst du auf den Wirbel hinter dem Rollo. Danach siehst du nicht nur zwei weitere kleine Modellvorschläge zum Nachbauen, sondern auch ein großes »+«.



Darüber beginnst du ein neues eigenes Programm. Vor dem Programmieren (oder auch später) kannst du über das Schraubenschlüssel-Symbol ein paar Einstellungen vornehmen. Das sind die gleichen wie beim Programmieren der einzelnen vorgegebenen Modelle:

Mit dem Pinsel-Symbol wählst du ein anderes Bildchen für dein Programm aus.

Mit dem Stift-Symbol kannst du das Programm umbenennen.



Hinter dem Rollo verbirgt sich das freie Programmieren in der App von LEGO Boost.

