

01) Die Sphero Mini laden



02)

Interchangeable shell -
Austauschbare Hülle

Idler wheel assembly -
Leerlauf radmontage

Bluetooth Antenna -
Bluetooth-Antenne

Circuit board
(microprocessor,
accelerometer, gyroscope,
LED lights) - Leiterplatte
(Mikroprozessor,
Beschleunigungsmesser,
Gyroskop, LED-Lichter

Drive gears -
Antriebszahnäder

Motors - Motoren

Ballast weight -
Ballastgewicht



03)

Den Sphero Mini kalibrieren
in der Sphero Play App

ZIELEN

Drehe den weißen Punkt, bis das blaue Licht
auf dem Roboter auf dich zeigt.



04)

Die Fahrmodi auswählen in der Sphero Play App

FAHRMODI

Wähle einen Fahrmodus.



Joystick



Schleuder



Neigen



Scream



Kick

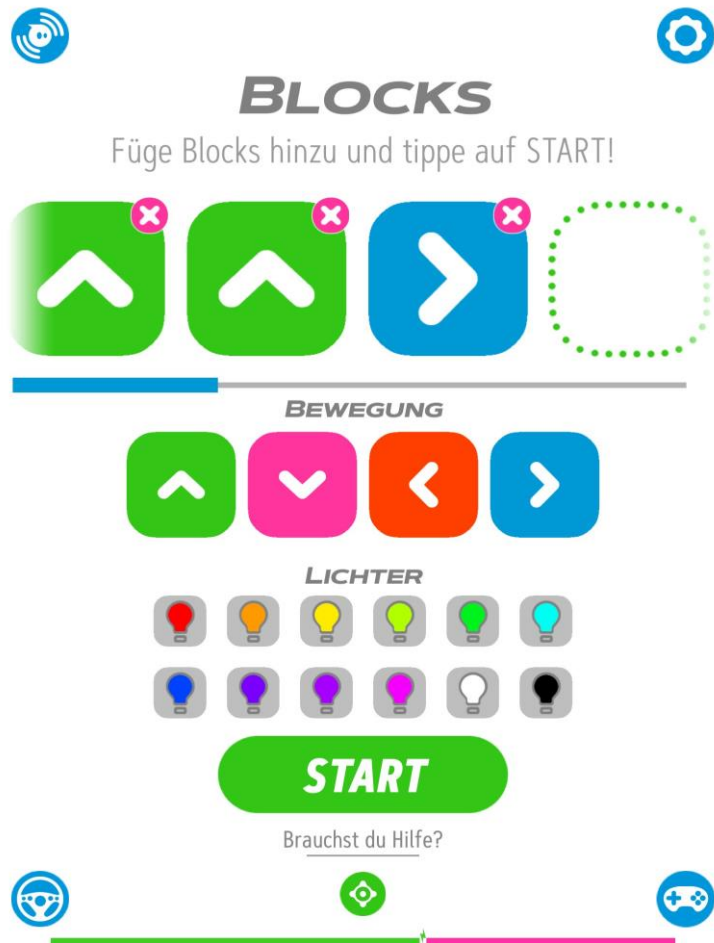


Blocks



05)

Mit Blöcken in der Sphero Play App programmieren



06)

Unter dem Start-Button gibt es eine Hilfestellung. Klicke auf "Brauchst du Hilfe?"

BLÖCKE HINZUFÜGEN

OK



07)

Optional: Mehrere Einstellungsmöglichkeiten für den Sphero Mini in der Sphero Play App:

- Farbe
- Helligkeit
- Geschwindigkeit
- Lautstärke

EINSTELLUNGEN



Grundeinstellungen Erweiterte Einstellungen

Bestimme die Farbe deines Roboters mit dem Schieberegler:



Bestimme die Helligkeit deines Roboters mit dem Schieberegler:



Bestimme die Maximalgeschwindigkeit deines Roboters mit dem Schieberegler:

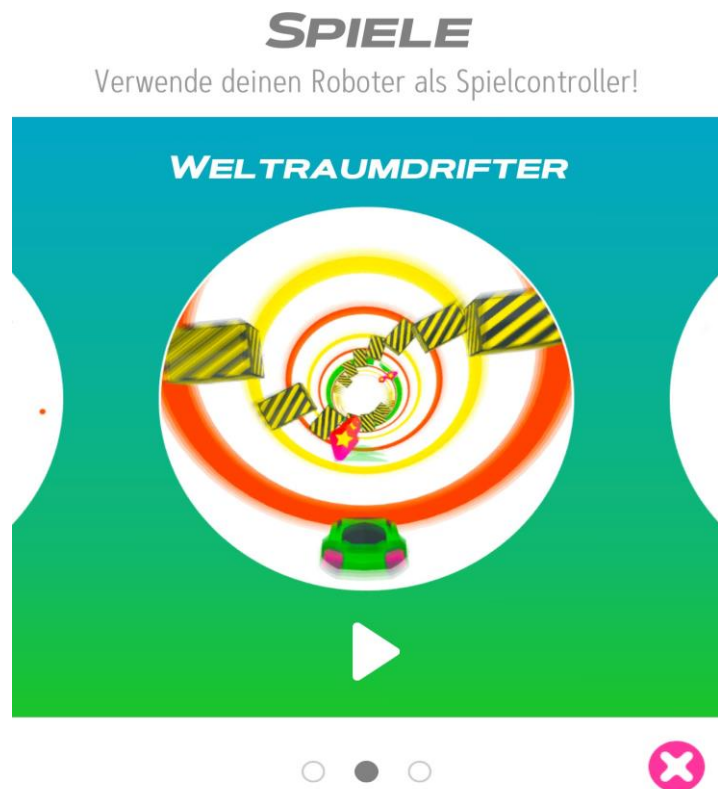


Powered by Wwise © 2006 – 2023 Audiokinetic Inc. All rights reserved.



08)

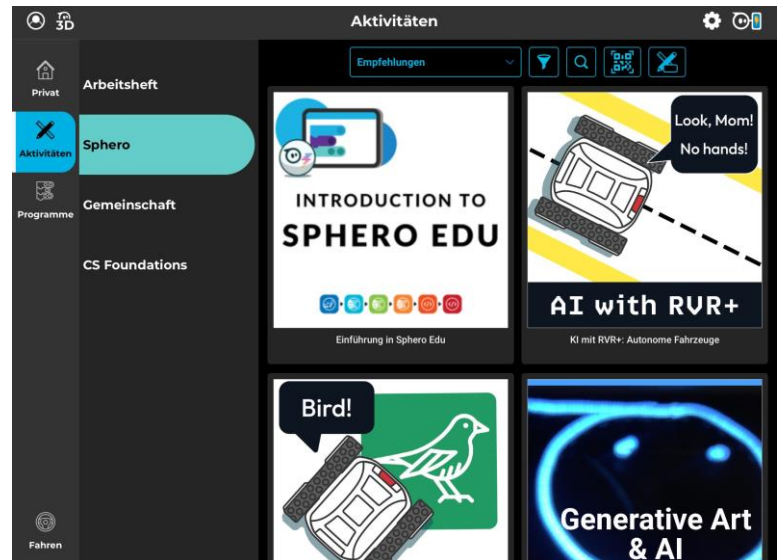
Optional:
Ihr könnt den Roboter als Spielcontroller verwenden. Nehmt den Ball in die Hand und nutzt den internen Lagesensor, um zu spielen.



09)

Wenn ihr die App Sphero EDU öffnet, dann erscheint ein Anmeldefenster, wählt "Privater Nutzer" aus und anschließend "Programmieren / Schnellstart"

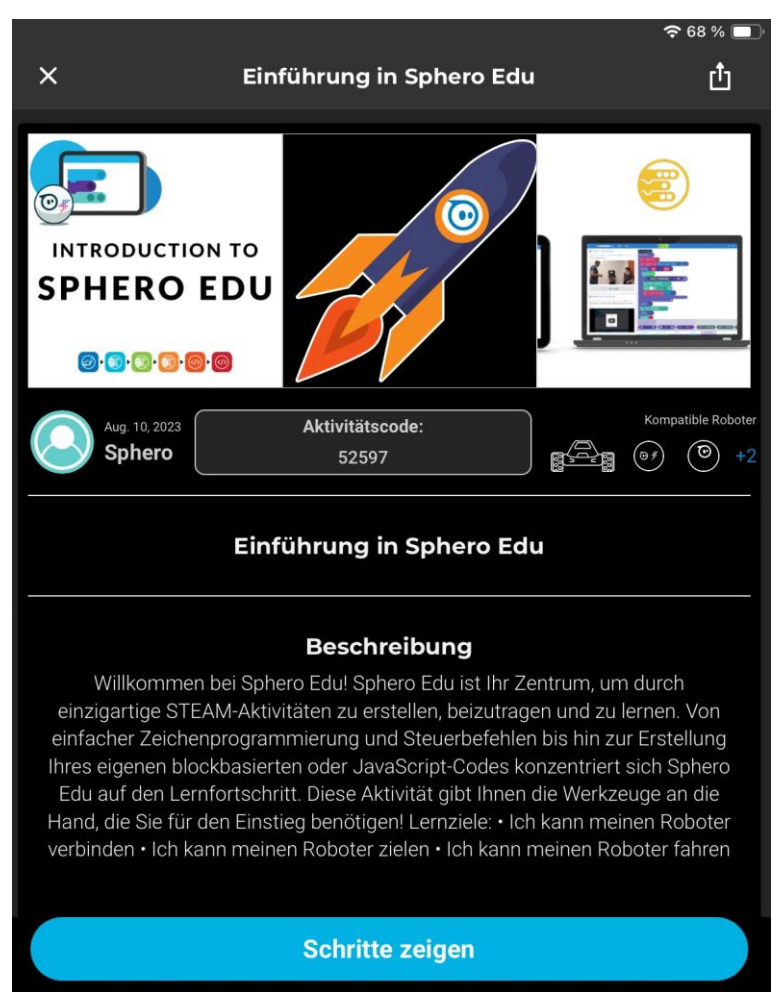
In der App Sphero EDU könnt ihr unter "Aktivitäten" mehrere Übungseinheiten wählen: u.a. eine "Einführung in Sphero Edu"



10)

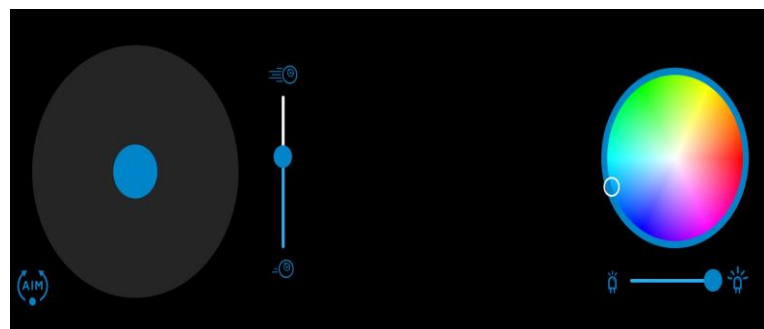
Hier sieht ihr die Beschreibung für die Übungseinheit:

“Einführung in Sphero Edu”



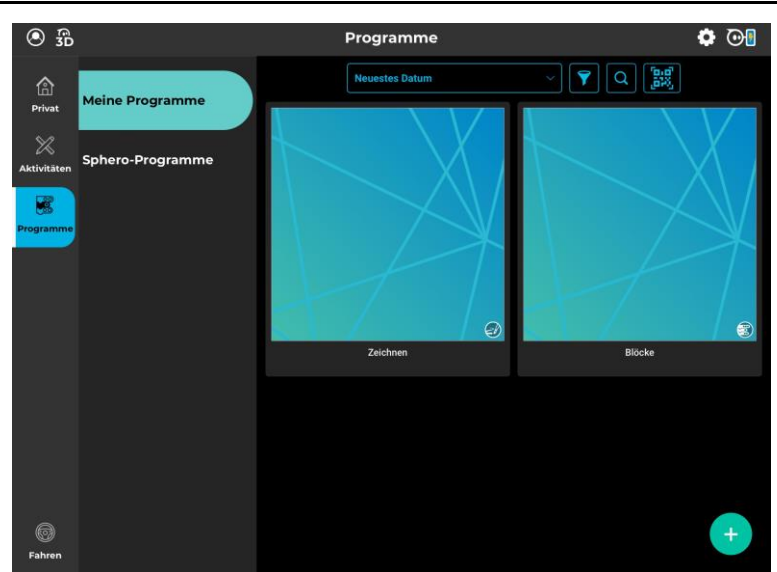
11)

Unten links im Hauptfenster könnt ihr den Fahrmodus direkt auswählen



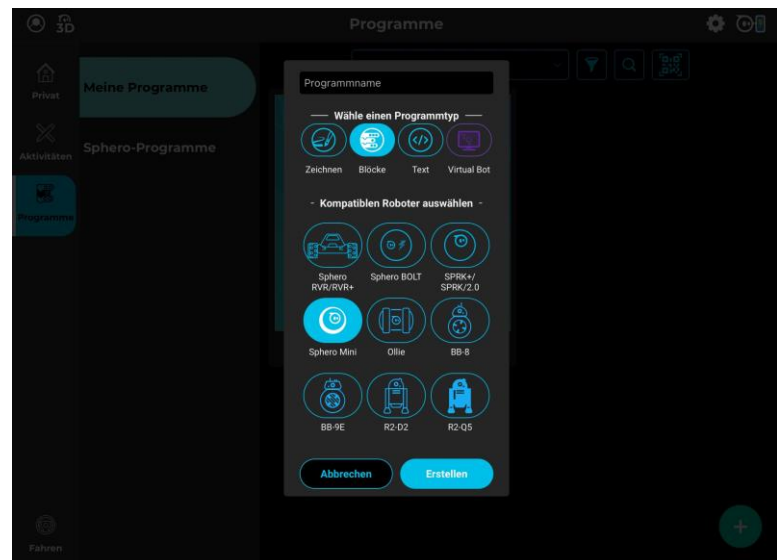
12)

Für die blockbasierte Programmierumgebung wählt ihr "Programme" aus und klickt unten rechts das grüne "+" Zeichen.



13)

Anschließend wählt ihr den Programmtyp "Blöcke" und den kompatiblen Roboter "Sphero Mini" aus. Dann könnt ihr das Programm "Erstellen"

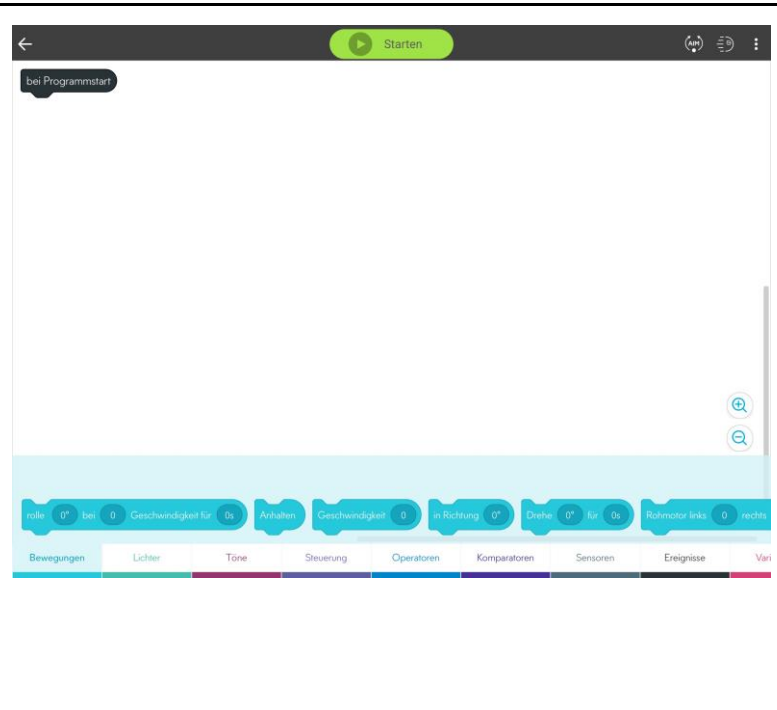


14)

Hier seht ihr die blockbasierte Programmierumgebung in der Sphero Edu - App.

Unten seht ihr die programmierbaren Kategorien u.a.

- Bewegungen
- Lichter
- Töne
- Steuerung

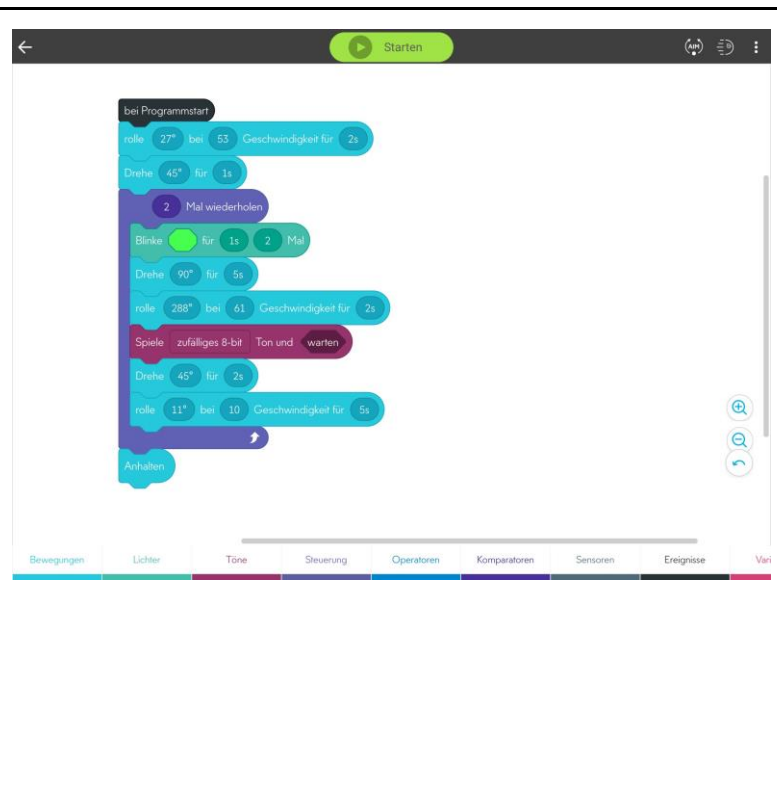


15)

Nun könnt ihr einzelne Blöcke auswählen und per "Drag and Drop" (Ziehen und Ablegen) an den schwarzen Block "Bei Programmstart" heften.

Wenn ihr mit eurem Programm fertig seid, dann drückt ihr den grünen Knopf "Starten".

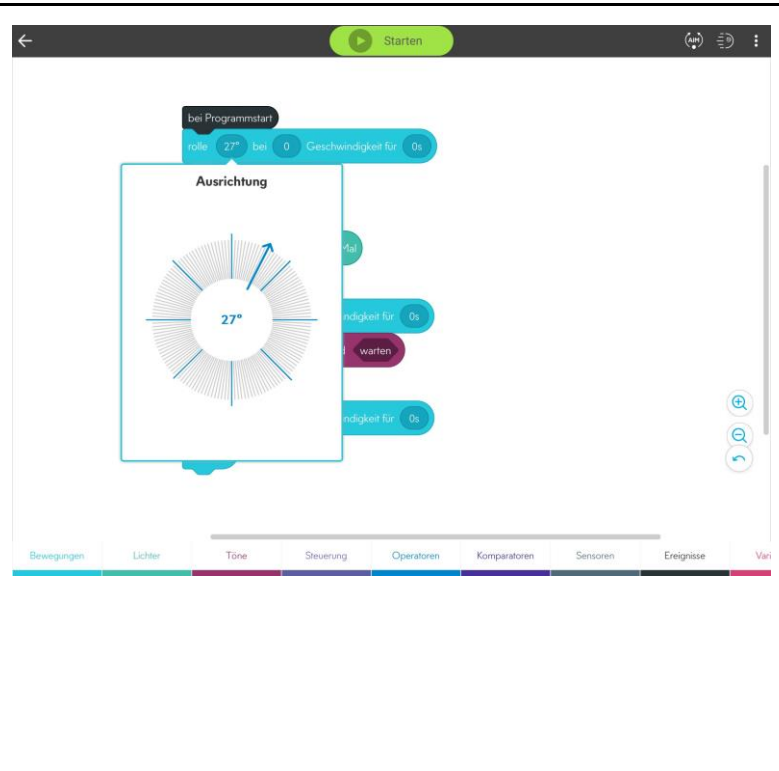
Dann spielt der Sphero Mini das Programm ab.



16)

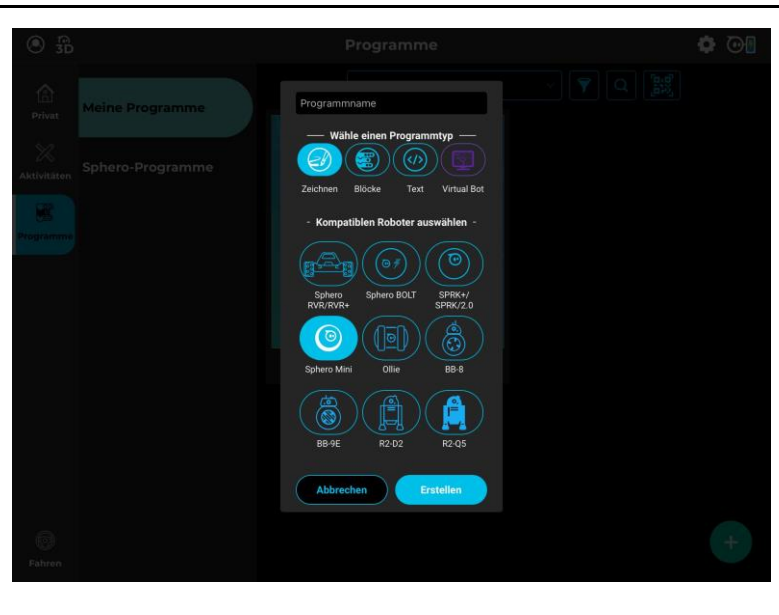
Hier seht ihr die Möglichkeit, die Richtung zu ändern, in die der Spero Mini rollen soll. Das Fenster öffnet sich, sobald ihr das Kästchen zwischen “rolle” und “bei” anklickt.

Experimentiert mit der Ausrichtung, der Geschwindigkeit und der Dauer der Bewegungen. Erst danach wisst ihr, wie ihr die Sphero Minis programmieren müsst, damit sie eure Hindernisparcours abfahren



17)

Falls ihr einen anderen Programmtyp ausprobieren wollt, wählt im Einstiegsfenster der Programmierung die Option “Zeichnen” aus.



18)

Anschließend könnt ihr den Sphero Mini eine Zeichnung abfahren lassen.

Experimentiert mit den Größenverhältnissen der Zeichnung und achtet darauf, dass genügend Platz ist.

