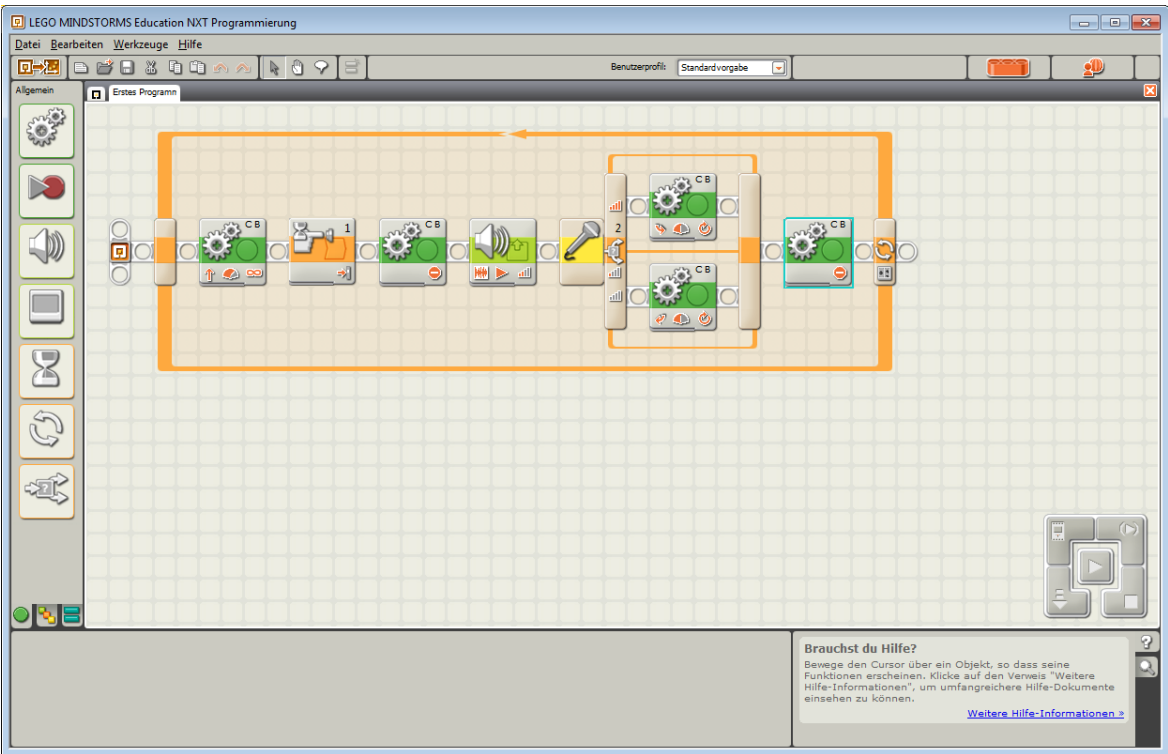





## 1. Programm laden

Zuerst muss ein Programm auf den Roboter geladen werden. Deine Gruppe hat nun folgende Schritte durchzuführen, damit euer Roboter ein erstes Lebenszeichen von sich gibt:

1.	<p>Öffne das Erste Programm durch Doppelklick auf die Datei "<b>Erstes Programm.rbt</b>" (auf dem Desktop). Das Programm sieht nun ungefähr so aus:</p> 
2.	<p>Im Bereich unten rechts der Arbeitsfläche findest du den <i>Brick</i>.</p>  <p>Beim Klick auf den Button <i>NXT-Fenster</i> (1) öffnet sich ein zusätzliches Fenster.</p>
3.	<p>Schliesse nun deinen Roboter mit dem USB-Kabel an deinen Computer an und starte den Roboter mit dem orangenen Knopf.</p>
4.	<p>Nun wird dein Roboter in der <i>Liste</i> (1) aufgeführt. Durch Klicken auf <i>Verbinden</i> (2) wird der Roboter mit dem Computer gekoppelt. Erst jetzt ist es möglich ein Programm auf dem Roboter zu speichern. Die Verbindung ist hergestellt, wenn in der rechten Seite der Batteriestand und der verfügbare Speicher angezeigt werden. Du kannst nach dem Verbindungsaufbau das Fenster einfach schliessen.</p>



<p>5.</p>	<p>Mit Click auf den Button <i>Übertragen</i> (2) wird dein Programm auf dem Roboter gespeichert. Nun kannst du den Roboter vom USB-Kabel trennen und dein Programm über das Menü auf dem Roboter starten.</p>



## 2. Aufgabe

1. Rüste deinen Basis-Roboter mit dem Lichtsensor aus, so dass er nach unten auf den Boden schaut.
2. Ziehe mit einem schwarzen Klebeband eine gerade Linie auf den Boden und stelle den Roboter einige cm vom Linienanfang entfernt in Fahrtrichtung der Linie hin.
3. Lass das Programm "Erstes Programm" auf dem Roboter laufen, beobachte die Bewegungen des Roboters. Beobachte mehrfach und ganz genau und beschreibe in eigenen Worten, was der Roboter genau macht. Falls er unkontrolliert davonfährt, kannst du ihn durch Drücken der grauen Taste stoppen. Was passiert, wenn du den Roboter in unterschiedlichen Startpositionen loslaufen lässt?
4. Du kannst auch kleine Veränderungen am Programm vornehmen und genau beobachten, wie sich das Verhalten des Roboters dadurch verändert. **WICHTIG: Verändere immer nur einen Punkt auf einmal!**
5. Ergänze die Lücken in der Tabelle mit den passenden Kärtchen. Erst wenn du die Tabelle vollständig ausgefüllt hast, ist das Programm vollständig analysiert.

### Zur Tabelle:

Von links nach rechts ist der rote Faden des Programms.

- In der ersten Zeile ist der Comic gezeichnet, der zur Bewegung des Roboters passt.
- In der zweiten Zeile wird mit wenigen Worten die Bewegung des Roboters beschrieben.
- In der dritten Zeile wird der Typ des Programmblocks beschrieben.
- In der vierten Zeile steht der passende Programmblock.

Tipp: Du kannst bei Problemen im Programm auf deinem Computer spicken.