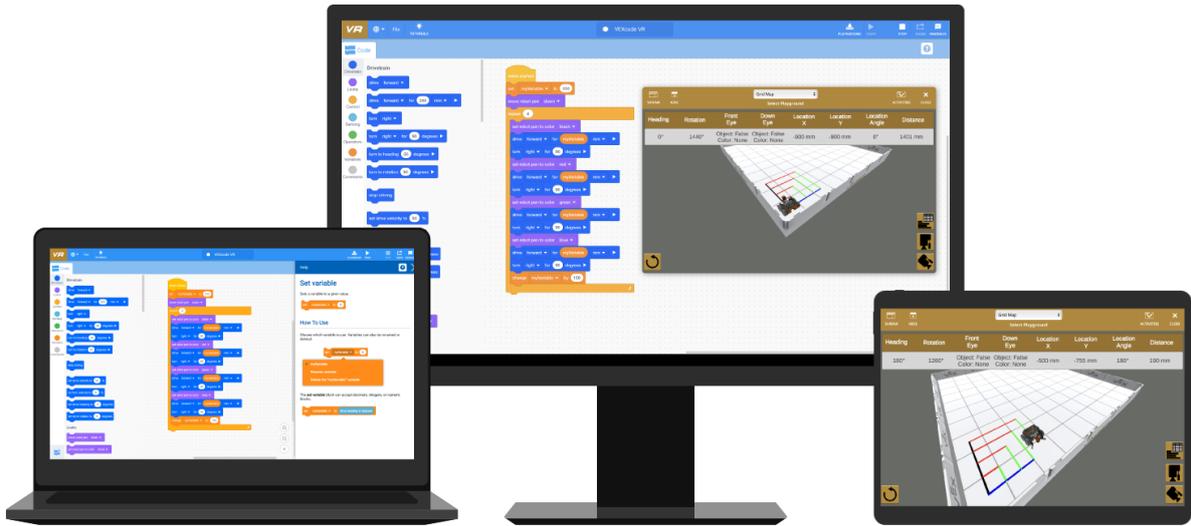


VEX CODE VR



Einstieg in die Programmierung mit VEXcode VR

insite 
education

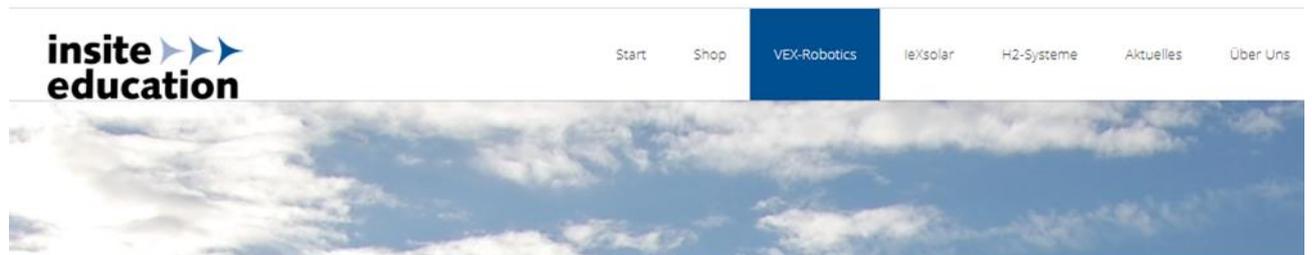
0 Inhalt

0	Inhalt	2
1	VEXcode VR über Browser starten	3
2	Programmieren mit VEXcode VR	3
2.1	Die Programmieroberfläche	3
2.2	Erste Schritte	4
2.3	Einen Projektnamen vergeben	4
2.4	Eine Spielfläche auswählen	5
2.5	Aufbau des VR Roboters	5
2.6	Ein Programm erstellen	6
2.7	Ein Programm abspielen	6
3	Hilfe	7

1 VEXcode VR über Browser starten

VEXcode VR ist eine browserbasierte Simulations-Software, die keine Installation benötigt und die mit allen gängigen Desktop- und Tablet-Browsern gestartet werden kann. VEXcode VR kann direkt über <https://vr.vex.com/> oder folgende Seite gestartet werden:

<https://www.insite-education.de/vex-html/vex-vr/>



VEX VR



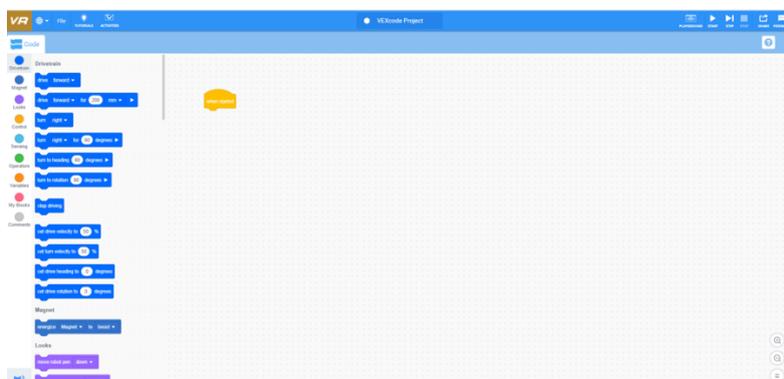
Kostenfreie Simulations-Software für die ersten Programmier-Schritte. VEXcode VR ist eine auf Scratch 3.0 basierende grafische Programmieroberfläche. Der freie Zugang ermöglicht den Schülern auch von zu Hause Programmieraufgaben zu lösen und diese später auf den Roboter zu übertragen. Kein Installationsaufwand! Ein Klick und schon geht's los: **Start...**



2 Programmieren mit VEXcode VR

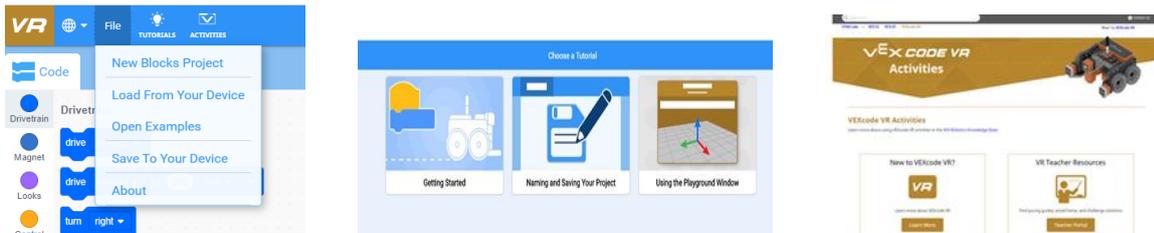
2.1 Die Programmieroberfläche

Nach dem Öffnen von VEXcode VR erscheint folgender Startbildschirm:



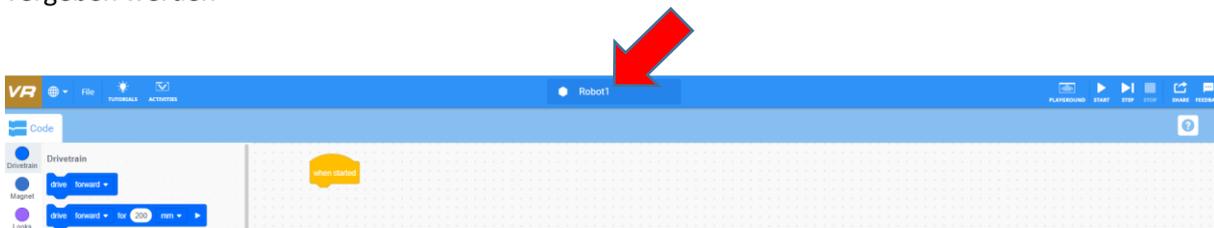
2.2 Erste Schritte

Über die Menüpunkte *File*, *Tutorials* und *Activities* können Programme, Anleitungen und Übungen geöffnet werden. Es können neue bzw. gespeicherte Programme gestartet werden. Es stehen zudem jede Menge Beispielprogramme zur Verfügung. In verschiedenen Tutorials wird die Anwendung von VEXcode VR erklärt. Speziell für VEXcode VR entwickelte Übungsaufgaben können heruntergeladen werden.

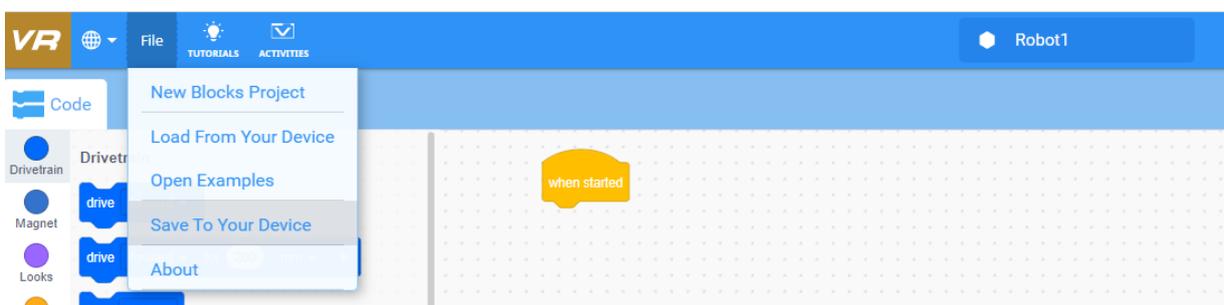


2.3 Einen Projektnamen vergeben und speichern

Durch Klick mit der linken Maustaste in das Feld „VEXcode Project“ kann ein beliebiger Projektnamen vergeben werden

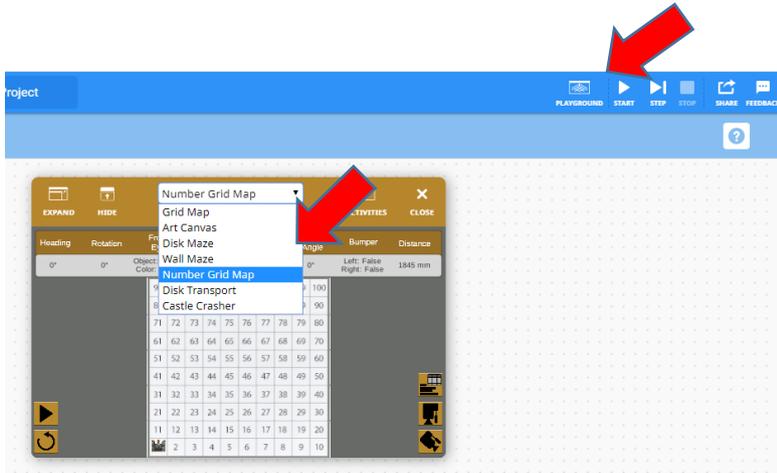


Über den Menüpunkt *Save To Your Device* wird das Programm auf dem lokalen Datenträger gespeichert.



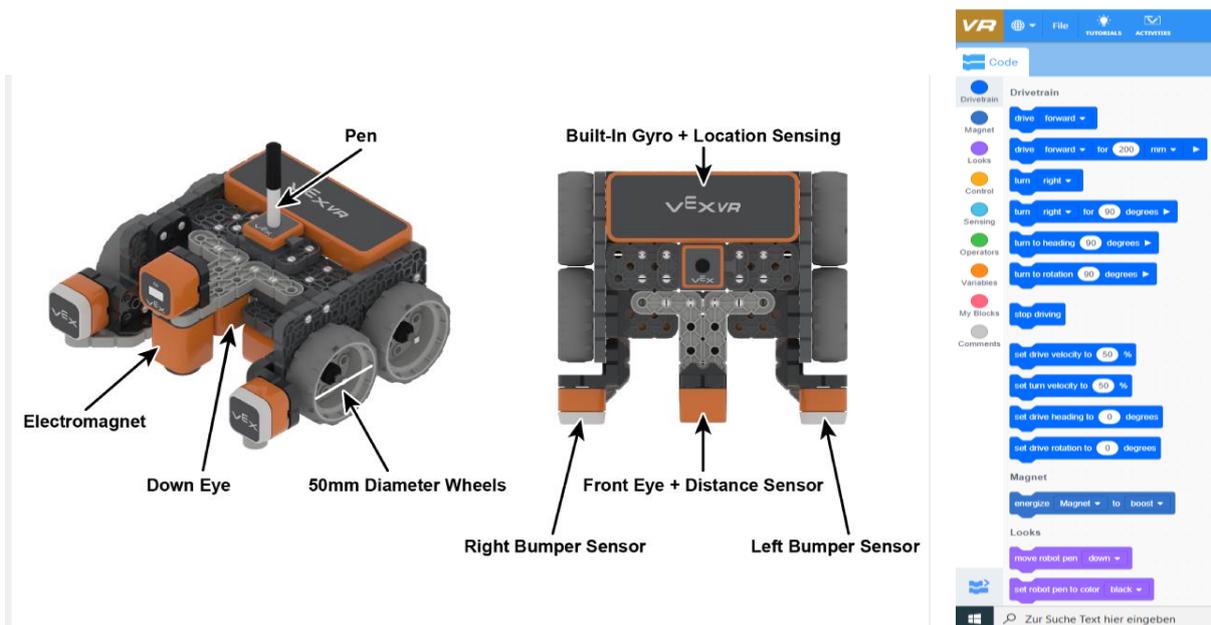
2.4 Eine Spielfläche auswählen

Über den Menüpunkt *Playground* wird die Spielfläche ausgewählt, auf der sich der VR Roboter später virtuell bewegt.



2.5 Aufbau des VR Roboters

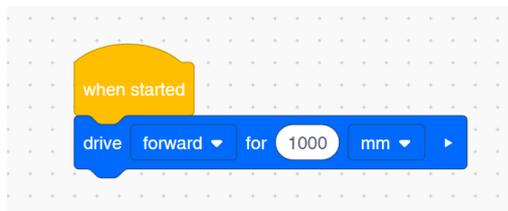
Der VR Roboter hat die abgebildete Standardkonfiguration, die nicht geändert werden kann. Entsprechend dieser Konfiguration sind Befehlsblöcke in der Toolbar vorhanden.



2.6 Ein Programm erstellen

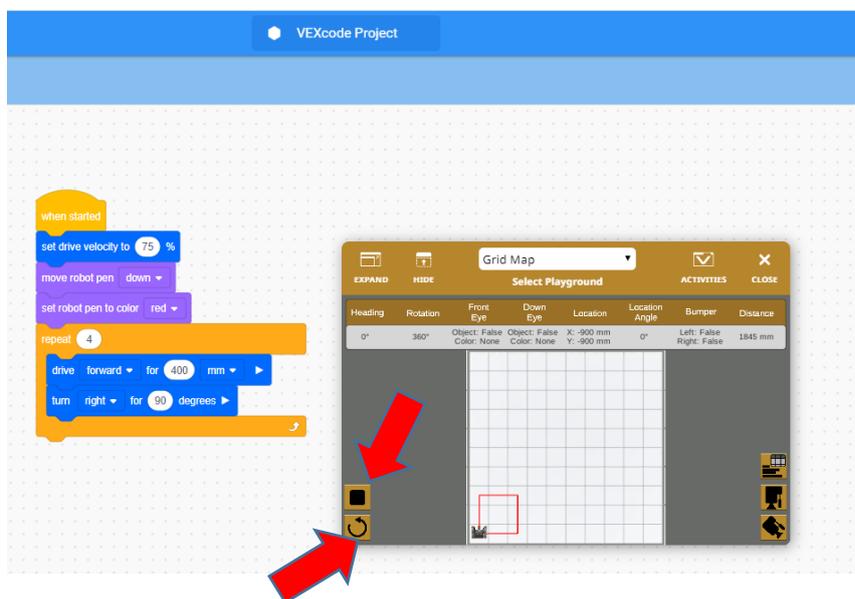
Aus der Toolbar können nun Befehlsblöcke in die Programmieroberfläche hineingezogen werden. Ein Programm startet immer mit dem Befehl "when started". Die daran angehängten Befehle werden nacheinander abgearbeitet.

Soll der Roboter beispielsweise 1000 mm vorwärts fahren, sieht das Programm wie folgt aus:



2.7 Ein Programm abspielen

Durch Drücken der Start – Stopp-taste fährt der VR Roboter das Programm ab. Wird das Programm gestoppt und anschließend wieder gestartet, wird das Programm, an der Stelle wo sich der VR Roboter befindet, von vorne gestartet. Nach Drücken der Reset-Taste befindet der VR Roboter wieder in seiner Startposition.



3 Hilfe

Durch Drücken des Feldes ? öffnet sich ein Hilfefenster. Den gewünschten Befehlsblock in das Fenster ziehen. Der Befehl wird erklärt und seine Anwendungsmöglichkeiten angezeigt.

