

LEGO®-EV3-Roboter

Bauen und programmieren mit LEGO® MINDSTORMS® EV3

Bearbeitet von
Laurens Valk

1. Auflage 2014. Taschenbuch. XXII, 372 S. Paperback
ISBN 978 3 86490 151 5
Format (B x L): 20 x 25 cm

[Weitere Fachgebiete > Sport, Tourismus, Freizeit > Freizeit & Lifestyle: Allgemeines > Hobbies & Spiele](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Übersicht

Einleitung	xxi
Teil 1	Erste Schritte
Kapitel 1	Deinen EV3-Kasten vorbereiten 3
Kapitel 2	Baue deinen ersten Roboter 9
Kapitel 3	Programme erstellen und ändern 25
Kapitel 4	Arbeiten mit Programmierblöcken: Aktionsblöcke 35
Kapitel 5	Warten, wiederholen, Eigene Blöcke und Multitasking 49
Teil 2	Roboter mit Sensoren programmieren
Kapitel 6	Wie Sensoren funktionieren 61
Kapitel 7	Den Farbsensor verwenden 75
Kapitel 8	Den Infrarotsensor verwenden 89
Kapitel 9	Die Stein-Tasten und Motorumdrehungssensoren verwenden 97
Teil 3	Techniken des Roboterbaus
Kapitel 10	Mit Balken, Achsen, Verbindern und Motoren arbeiten 105
Kapitel 11	Mit Zahnrädern und Getrieben arbeiten 121
Teil 4	Fahrzeuge und Robotertiere
Kapitel 12	Formel EV3: Ein Rennroboter 141
Kapitel 13	ANTY: Die Roboterameise 171
Teil 5	Fortgeschrittene Programme erstellen
Kapitel 14	Datenleitungen nutzen 199
Kapitel 15	Datenblöcke und Eigene Blöcke mit Datenleitungen verwenden 227
Kapitel 16	Konstanten und Variablen verwenden 245
Kapitel 17	Spiele auf dem EV3 253
Teil 6	Maschinen und menschenähnliche Roboter
Kapitel 18	Der SNATCH3R: Ein autonomer Roboterarm 263
Kapitel 19	LAVA R3X: Ein Maschinenmensch, der geht und spricht 311
Anhang A	Fehlerbehebung für Programme, den EV3-Stein und drahtlose Verbindungen 351
Anhang B	On-Brick-Programme erstellen 359
Index	365