

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	