

Das LEGO®-MINDSTORMS-EV3-Ideenbuch

181 einfache Maschinen und clevere Konstruktionen

Bearbeitet von
Yoshihito Isogawa

1. Auflage 2015. Taschenbuch. VIII, 223 S. Paperback
ISBN 978 3 86490 272 7
Format (B x L): 20,3 x 25,4 cm

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

Zu [Leseprobe](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

**beck-shop.de**
DIE FACHBUCHHANDLUNG

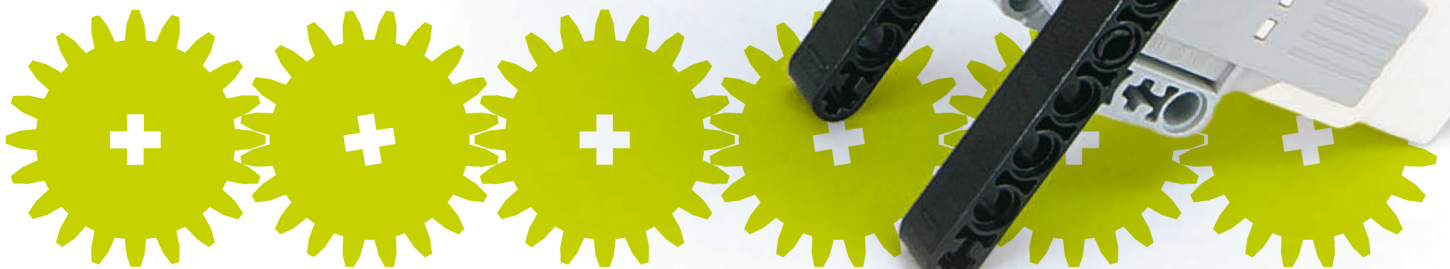
Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen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

DAS LEGO[®] MINDSTORMS[®] EV IDEENBUCH

YOSHIHITO ISOGAWA



181 einfache Maschinen
und clevere Konstruktionen



Das LEGO®-EV3-Ideenbuch

Das LEGO®-EV3- Ideenbuch

181 einfache Maschinen und clevere Konstruktionen

YOSHIHITO ISOGAWA



dpunkt.verlag

Yoshihito Isogawa

Lektorat: Dr. Michael Barabas

Übersetzung: G&U Language & Publishing Services GmbH, www.gundu.com

Satz: komplus, Heidelberg, www.komplus.de

Herstellung: Susanne Bröckelmann

Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, www.exclam.de

Druck und Bindung: M. P. Media-Print Informationstechnologie GmbH, 33100 Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:

Buch 978-3-86490-272-7

PDF 978-3-86491-727-1

epub 978-3-86491-728-8

mobi 978-3-86491-729-5

1. Auflage 2015

Copyright der deutschen Übersetzung © 2015 dpunkt.verlag GmbH

Wiebinger Weg 17 ■ 69123 Heidelberg

Copyright der englischen Originalausgabe: © 2015 by Yoshihito Isogawa

Titel der Originalausgabe: The LEGO® MINDSTORMS® EV3 Idea Book

No Starch Press, Inc. ■ 245 8th Street, San Francisco, CA 94103 | www.nostarch.com

ISBN 978-1593276003

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.
Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche
Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere
für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.
Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen
sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen
warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

LEGO, LEGO-Figuren und LEGO-Bausteine sind Warenzeichen der LEGO-Gruppe.
Dieses Buch ist von der LEGO-Gruppe weder unterstützt noch autorisiert worden.
Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert.
Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden,
die im Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

Papier
plus⁺
PDF.

Zu diesem Buch – sowie zu vielen weiteren dpunkt.büchern –
können Sie auch das entsprechende E-Book im PDF-Format
herunterladen. Werden Sie dazu einfach Mitglied bei dpunkt.plus⁺:

www.dpunkt.de/plus

Inhalt

Einleitung 1

TEIL 1 • Grundlegende Mechanismen



Getriebe und Übersetzungen 4



Kombinierte Getriebezüge 18



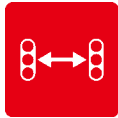
Die Richtung der Drehachse ändern 22



Schneckenantriebe 30



Pendelmechanismen 36



Kolbenmechanismen 42



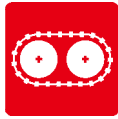
Nockenantriebe 48



Stoßweise Bewegungen 52



Drehbewegungen mit Gummibändern übertragen 56



Drehbewegungen mit Raupenkettten übertragen 60



Drehbewegungen über längere Strecken übertragen 62



Exzentrische Rotationsachsen 64



Umschaltmechanismen mithilfe von Drehbewegungen 68



Universalverbindungen 74

TEIL 2 • Fahrzeuge



Räder mit einem Motor antreiben 78



Räder mit zwei Motoren antreiben 82



Lenkrollen 90



Raupenfahrzeuge 94



Radaufhängungen 100



Lenkung 104

TEIL 3 • Fortbewegung ohne Räder



Gehende Maschinen 110



Fortbewegen wie eine Raupe 122



Fortbewegen mittels Vibration 126

TEIL 4 • Arme, Flügel und anderes mehr



Flügelschlag 130



Greiffinger 140



Dinge anheben 152



Schießen 158



Automatische Türen 168



Zupacken oder durchwühlen 176



Winderzeugung 180



Ein Pendel schwingen lassen 184



Mit Anbauten die Bewegung ändern 188



Getriebe diagonal verzahnen 194



Den Drehwinkel frei ändern 198

TEIL 5 • Sensoren



Ideen zum Einsatz des Berührungssensors 206

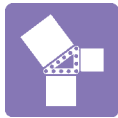


Ideen zur Verwendung der Tasten auf dem EV3-Stein 214



Ideen zum Einsatz des Farbsensors 216

TEIL 6 • Extras



Der Satz des Pythagoras 220



Versuche etwas Praktisches zu bauen! 222