So überträgst du dein Programm auf den Roboter:

1. Kompilieren

   (Macht dein Programm für den Roboter ausführbar)

2. Übertragen

   (Überträgt dein Programm per USB auf den Roboter)

3. Programm auf dem NXT suchen, auswählen und starten

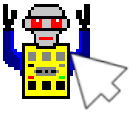
*(mit den Tasten auf dem NXT im Menü **My files**, den Ordner **Software Files** auswählen und gewünschtes Programm öffnen und starten)*

Quellenverzeichnis:

***Alle Abbildungen -** Quelle: InfoSphere (Screenshots aus Bricx Command Center)*

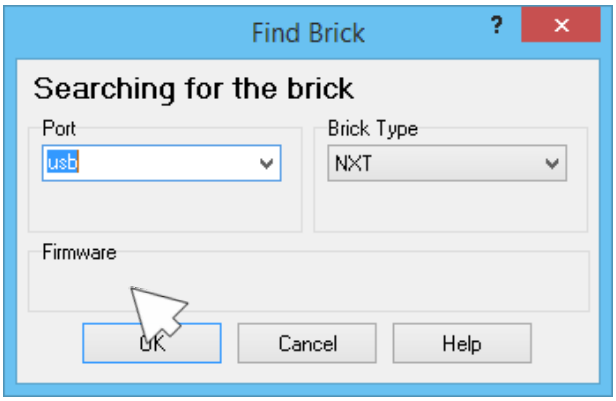
So schreibst du ein Programm für deinen Roboter

1. Editor öffnen



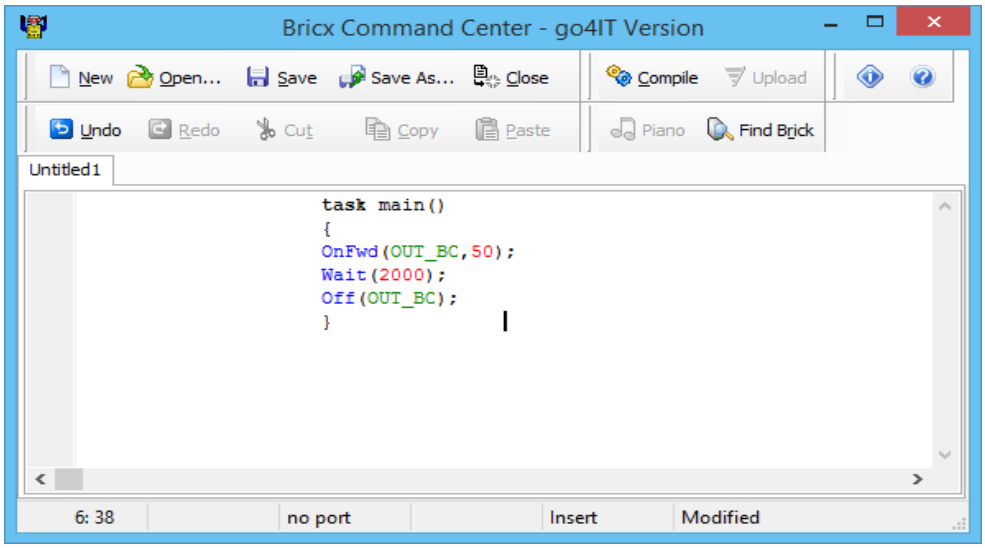
BricxCC.exe

2. Über USB Verbindung zum Roboter herstellen



3. Datei neu anlegen

Programmaufbau:

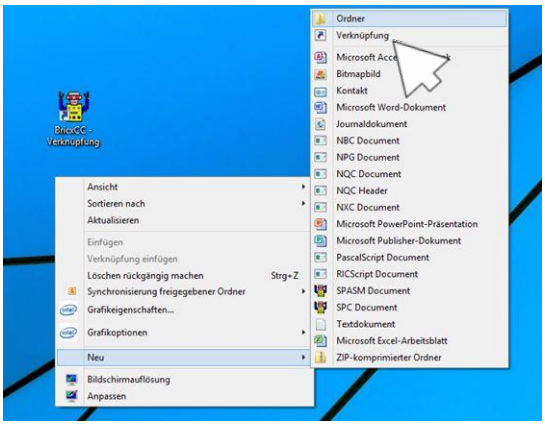


Quellenverzeichnis:

***Alle Abbildungen** - Quelle: InfoSphere (Screenshots aus Bricx Command Center)*

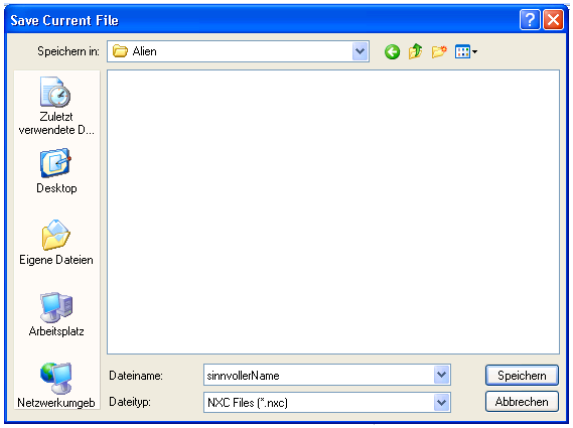
So legst du einen Ordner an und speicherst dein Programm auf dem PC:

1. Lege einen **Ordner** mit dem Namen deines Roboters auf dem Desktop an



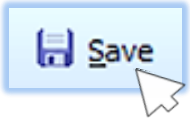
- *Rechtsklick auf Desktop*
- *im Auswahlfenster Option **Neu** anwählen*
- *und im erweiterten Fenster **Ordner** auswählen*
- *benennt den **Ordner** nach eurem Roboter*

2. **Save As...** :



- *Speichert dein Programm **zum ersten Mal***
- *dazu deinen erstellten **Ordner auswählen***
- *dein Programm unter einem sinnvollen Namen dorthin **abspeichern***

3. ***Save:***



- *speichert Veränderungen im Programm in deiner zuvor angelegte Datei*

Quellenverzeichnis:

***Alle Abbildungen** - Quelle: InfoSphere (Screenshots aus Windows bzw. Bricx Command Center)*

Befehle in NXC (Not eXactly C)

task main()	task = Aufgabe, main = Haupt..
OnFwd(OUT_BC,100);	**Forward** = vorwärts
OnRev(OUT_A,80);	**Rev**ers = rückwärts
OnBwd(OUT_B,60);	**B**ack**w**ar**d** = rückwärts
Wait(2000);	warte (2000 Millisek.)
Off(OUT_BC);	
PlayTone(466,400);	
SetSensorTouch(IN_1);	
until(Sensor(IN_1) == 1);	
SetSensorSound(IN_x);	
until(Sensor(IN_x) > y);	
SetSensorLight(IN_x);	
SetSensorLowspeed(IN_x);	

Für **x** müssen die Werte des betreffenden Eingangs am Roboter eingesetzt werden. **y**: verschiedene Werte ausprobieren!

Die Zahlen in ROT sind nur Beispiele und müssen angepasst werden; verschiedene Werte ausprobieren!