Verhalten programmieren

Arbeitsblatt

Den ersten Kontakt mit dem PGLU-Programm haben Sie bei Unterkapitel 5 zum Programmieren schon machen dürfen. Bevor Sie dies nun vertiefen und sich an das Programm des geplanten Verhaltens Ihrer Ameise machen, Arbeitsblätter 6.3a.2\_Selbstfahrendes-Auto-6-Varianten. Sie stellen eine übersichtliche Wegleitungen zur Programmierung des Roboterauto von PGLU dar und können gut für den Ameisenroboter adaptiert werden. Spielen Sie die Arbeitsblätter von PGLU allenfalls durch, bis Sie sich sicher genug fühlen, um Ihr eigenes Verhaltensmuster zu programmieren.

Starten Sie mit einfachen Programmschritten indem Sie zuerst die Grundfunktionen, wie gehen, tasten, etc. austesten. Die Erprobung von Teilschritten aus ihrem Verhaltensprogramm empfiehlt sich um Problemstellen klar identifizieren und beheben zu können.

Wenn alles funktioniert, können Sie das Verhaltensrepertoire Ihres Ameisenroboters erweitern, indem Sie weitere Verhaltensmuster hinzufügen oder in Abhängigkeit zueinander bringen.

**Hinweise zur Arbeit mit PGLU**

Gehen Sie gleich vor wie bei der Einführungssequenz zum Programmieren:

1. Öffnen Sie die Internetseite PGLU.ch
2. Gehen Sie auf den Reiter «Editoren» und wählen Sie «Editor Online»
3. Die Lehrperson gibt Ihnen nun eine kurze Übersicht über die App und das Ausspielen der Programme über die Teachersbox.
4. Das Ausspielen der Programme ohne Teachersbox kann mit dem Programm ArduinoIDE vorgenommen werden. Siehe hierzu die Anleitung zum Einrichten unter: www.pglu.ch / Anleitung / Organisation / Mit PGLU arbeiten, wenn keine Teacher`s Box vorhanden ist.

oder der direkte Link: <https://pglu.ch/die-4-szenarien/#zuhause>

Die verwendeten Unterlagen sind Anleitungen von PGLU.ch zum Projekt “Roboterauto“: <https://pglu.ch/roboter-auto-programmieren/>