

Fischertechnik Controller mit Scratch programmieren

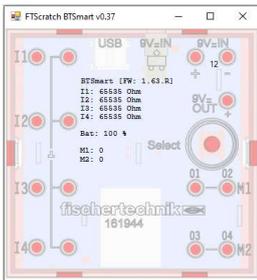
Scratch ist eine grafische Programmiersprache. Das bedeutet, man benutzt keine schriftlichen Anweisungen wie z.B. in einem Kochrezept, sondern Symbole ähnlich als wenn man Bilder von den einzelnen Schritten des Kochrezepts hätte.

Die Grundlagen von Scratch findet man auf der Homepage unter:
<http://chobe.info/dokus/Scratch%20Grundlagen.pdf>

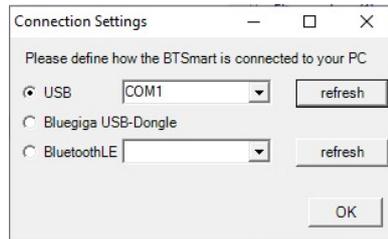
Scratch für BT Smart

Voraussetzungen:

- USB-Treiber installieren:
<https://www.fischertechnik.de/-/media/fischertechnik/fite/service/downloads/robotics/usbdriverwin64.ashx>
- Gerätemanager – FTScratchBTSmart installieren:
[ftscratch.github.io/BTSmart/bin/FTScratchBTSmart.exe](https://github.com/FTScratchBTSmart/bin/FTScratchBTSmart.exe)



Virtuelle Oberfläche wird geöffnet



Abfrage, nach Art der Verbindung



Testmöglichkeit der Eingänge

- Aufruf der Scratchseite:
<https://www.ftscratch3.com/>

Unten links den Button: Erweiterungen betätigen.



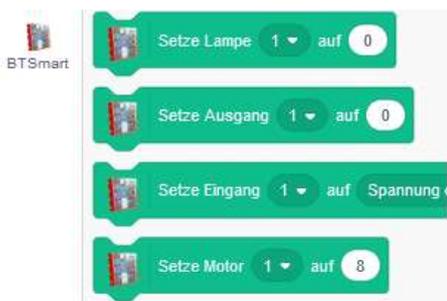
Den BT-Smart auswählen



Suche



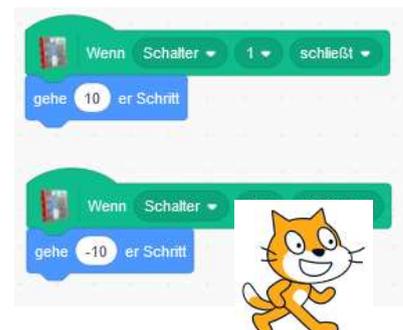
Fertigmeldung



Links gibt es jetzt eine neue Gruppe von Programmelementen, um Ein- und Ausgänge des Controllers in die Programmierung einzubeziehen.

Kleines Kontrollprogramm:

Mit den Schaltern 1 bzw. 2 lässt sich die Katze vor- bzw. zurückbewegen.



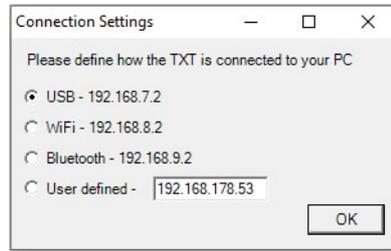
Scratch für TXT

Voraussetzungen:

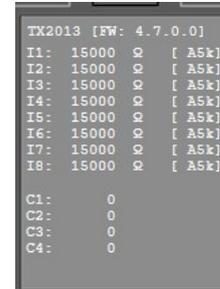
- USB-Treiber installieren:
<https://www.fischertechnik.de/-/media/fischertechnik/fite/service/downloads/robotics/usbdriverwin64.ashx>
- Gerätemanager - FTScratchTXT installieren:
<https://ftscratch.github.io/ROBO-TXT/bin/FTScratchTXT.exe>



virtuelle Oberfläche wird geöffnet



Abfrage, nach Art der Verbindung



Testmöglichkeit der Eingänge

- Aufruf der Scratchseite:
<https://www.ftscratch3.com/>

Unten links den Button: Erweiterungen betätigen.



Den TXT Controller auswählen

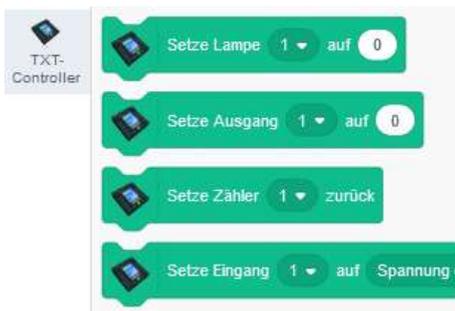


Suche



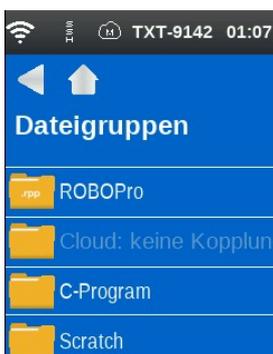
Fertigmeldung

Links gibt es jetzt eine neue Gruppe von Programmelementen, um Ein- und Ausgänge des Controllers in die Programmierung einzubeziehen.



Kleines Kontrollprogramm:

Mit den Schaltern 1 bzw. 2 lässt sich die Katze vor- bzw. zurückbewegen.



Programme können dann lokal gespeichert werden und dann als Scratch-Programm auf den Controller übertragen werden. Siehe Ergänzungen zu ROBPro.