



# CREA I TUOI PROGRAMMI PER CYBOT CON IL CD-ROM 2

Il software sul CD-ROM 2 ti offre un linguaggio di programmazione avanzato dalle infinite possibilità.

Rispetto al CD-ROM 1, il CD-ROM 2 ti permetterà di scrivere programmi più avanzati.

Farai la conoscenza di un linguaggio di programmazione grafico 'a blocchi'. Puoi dunque scegliere tra una varietà di blocchi di programmazione e collegarli insieme per creare un programma.

Quando l'avrai terminato, potrai provare il tuo programma e vedere cosa succederebbe nella realtà grazie al Simulatore avanzato. Infine, se supererà il test, potrai salvarlo nella Library, l'ambiente ideale in cui archiviare e gestire tutti i tuoi file.



## Installare il software

**1** Inserisci il CD-ROM 2 nel drive del CD-ROM del tuo PC Windows e attendi alcuni secondi perché si avvii. Il disco deve rimanere sempre inserito per poter usare questo programma.

**2** Clicca sulla bandierina che indica la tua lingua e premi OK. ▶

**3** Si aprirà l'InstallShield Wizard. Segui le istruzioni sul video cliccando su Avanti finché il programma di setup ha finito di installare RealRobots2 sul tuo PC. Quindi clicca su Fine. ▶



**4** Un'icona di collegamento apparirà sul tuo desktop. Clicca due volte sull'icona o vai su Start e seleziona Programmi e poi RealRobots2. ▲

**5** Dopo qualche secondo ti troverai nel Laboratorio, dove il professore ti introdurrà al programma. Non dimenticare di accendere gli altoparlanti.

## COME DISINSTALLARLO

Per cancellare tutti i file del software di RealRobots2 dal tuo PC, vai su Start e seleziona prima Programmi e poi, nella cartella RealRobots2, clicca su Uninstall (disinstalla). Si aprirà l'InstallShield Wizard. Seleziona Rimuovi dalle opzioni e clicca su Avanti. Segui le istruzioni e, quando sono stati disinstallati tutti i file, clicca su Fine.





# Conoscere il software

La Guida ti mostra come usare il nuovo Programmatore e il Simulatore avanzato. ▾



Link al sito web di RealRobots. ◀



Il Laboratorio: clicca sul professore se desideri uscire dall'introduzione. ▾

Clicca sulla porta se vuoi uscire dal programma. ▲



Menu programmatore. ▾



Clicca sulla console da videogame per selezionare i Giochi. ▲



La Library ti aiuterà a tenere in ordine tutti i tuoi nuovi programmi. ▾



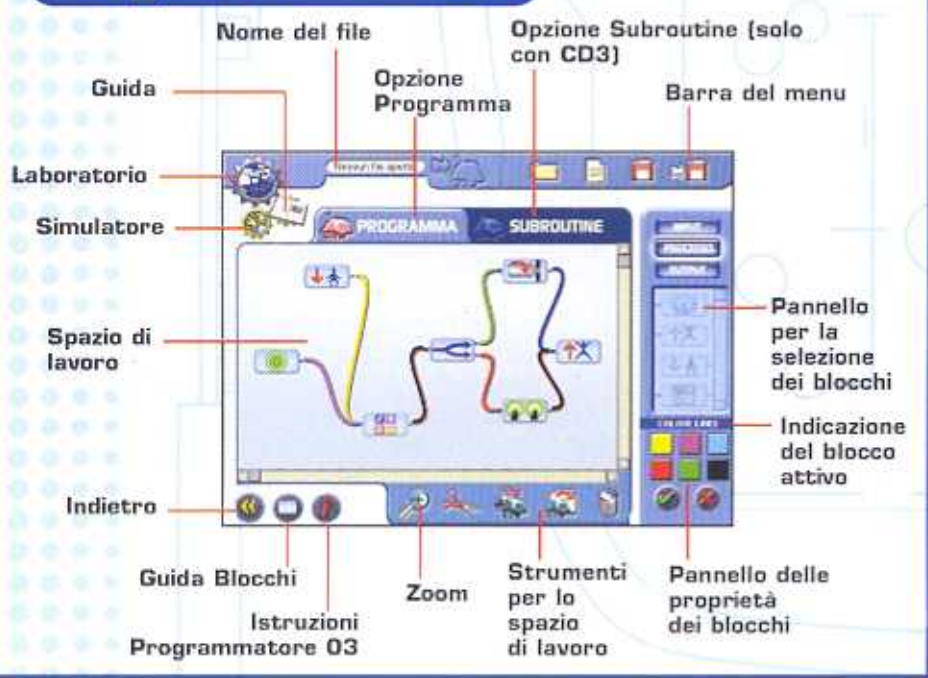
Programmatore 03 ti permette di stabilire la reazione di Cybot di fronte alle luci e agli oggetti sul suo percorso. ◀



Clicca sul Simulatore per visualizzare la nuova pista di prova. ▶

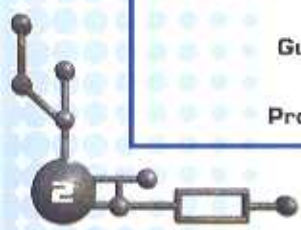


## Programmatore 03



**PROGRAMMI 01/02**

I programmi che hai scritto con il Programmatore 01 (con estensione file .rdr) o con il Programmatore 02 (con estensione file .rob) non sono compatibili con i nuovi strumenti del CD-ROM 2. Quindi non puoi aprire questi programmi nel Programmatore 03 o inserirli nel Simulatore avanzato.





## I Blocchi

### INIZIO



Il blocco Inizio compare automaticamente sia nello spazio di lavoro Programma sia nello spazio di lavoro Subroutine. Senza questo blocco non si può procedere perché dà l'avvio a ogni Programma e a ogni Subroutine.

### BLOCCHI DI INPUT

Controllano i sensori che permettono a Cybot di percepire il mondo circostante. Il CD-ROM 2 fornisce due blocchi di input; ne seguiranno altri sul CD-ROM 3 che potenzieranno la ricezione di Cybot.

### ULTRASUONI



Il blocco Ultrasuoni consente di utilizzare i sensori sonar di Cybot per rilevare la presenza di oggetti e per reagire di conseguenza.

### TEST LUCI



Il blocco Test luci consente di utilizzare i sensori di luce di Cybot per individuare sorgenti luminose, per esempio una torcia, e reagire alla loro presenza.

### BLOCCHI DI PROCESSO

Questi blocchi ti permettono di elaborare le informazioni provenienti dai blocchi di input e di inviare comandi ai blocchi di output. Usandoli nei tuoi programmi potrai controllare le azioni di Cybot.

### RITARDO



Il blocco Ritardo impone a Cybot una pausa. In realtà può anche essere utilizzato per proseguire l'istruzione precedente per un determinato intervallo di tempo.

### SALTO ARRIVO



I blocchi Salto e Arrivo consentono di saltare indietro nel programma o di passare a un'altra subroutine nello spazio di lavoro. Puoi collegare più di un blocco Salto a un singolo blocco Arrivo.

### ARITMETICO SE



Ci sono due blocchi variabili - Aritmetico e Se - che funzionano proprio come gli scambi ferroviari, selezionando automaticamente tra due diversi rami del programma. Il blocco Aritmetico definisce le variabili e il blocco Se ti offre la possibilità di scegliere fra due strade alternative.

### CHIAMA SUBROUTINE - CD3



Il blocco Chiama subroutine (CD3) indica al programma di eseguire una subroutine, scritta nello spazio di lavoro Subroutine e salvata nella Library.

### RITORNA AL PROGRAMMA - CD3

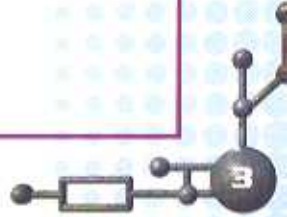
Il blocco Ritorna al Programma (CD3) è disponibile solo nello spazio di lavoro Subroutine. Dice alla subroutine di tornare al blocco Chiama subroutine e di continuare a eseguire le istruzioni del programma principale.



### STOP



Il blocco Stop indica la fine del programma. Puoi usarlo per terminare un programma in entrambi gli spazi di lavoro, Programma e Subroutine.





## I Blocchi

### BLOCCHI DI OUTPUT

I blocchi di output ti permettono di controllare le reazioni di Cybot. Per ora il robot può eseguire tre azioni: muoversi, emettere un suono, accendere e spegnere le luci sulle antenne.

*Nel prossimo fascicolo: scopri come scrivere un semplice programma 03.*

### MOTORE



Il blocco Motore comanda ai motori di Cybot di procedere. Puoi dare istruzioni perché il robot si muova proprio come avresti fatto con il Programmatore 02.

### LUCI



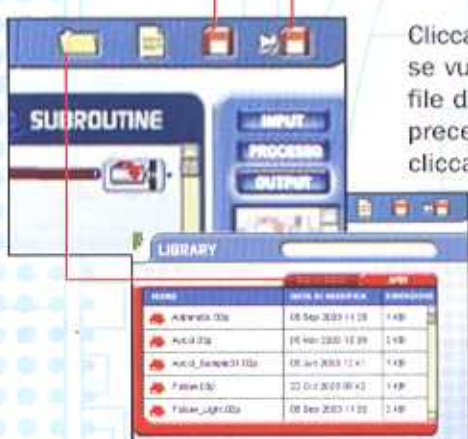
Il blocco Luci accende e spegne i LED posti sulle antenne di Cybot. Le proprietà del blocco Luci sono tre: luce accesa, luce spenta, commuta (passa da accesa a spenta e viceversa).

### SUONO



Il blocco Suono comanda agli altoparlanti di emettere un suono. Per ora questo si limita a un bip e a una melodia. Ma il CD3 ti consentirà di aggiungere altri suoni, musiche e persino di far parlare Cybot.

## La Library



Clicca sul pulsante Carica se vuoi selezionare un file di quelli salvati in precedenza nella Library; clicca sul pulsante Salva o Salva come se vuoi salvare un file nella Library.



Finestra del nome del file

Barra del menu

Data di modifica

Dimensione del file

File salvato

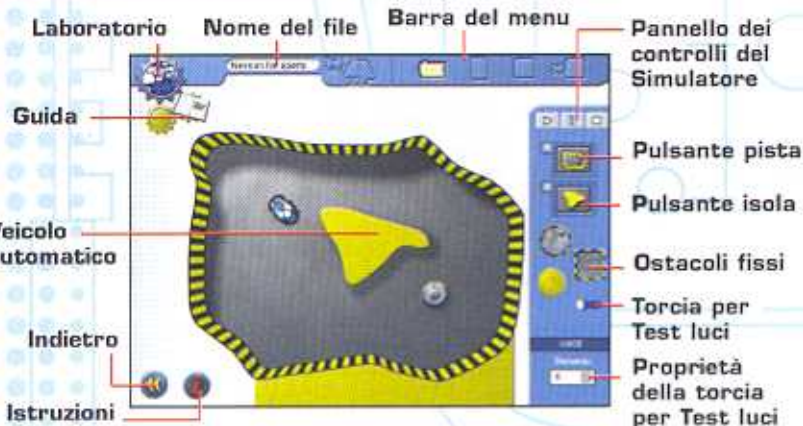
Scambio file on line (non attivo)

Istruzioni  
Sali di un livello nella struttura delle directory

Strumenti della Library  
Conferma il salvataggio

Annulla il salvataggio

## Il Simulatore



Laboratorio

Nome del file

Barra del menu

Guida

Veicolo automatico

Indietro

Istruzioni

Pannello dei controlli del Simulatore

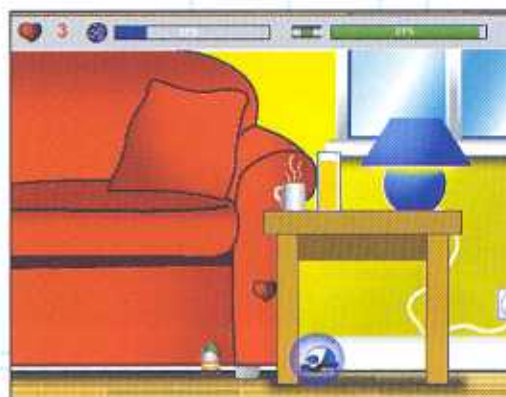
Pulsante pista

Pulsante isola

Ostacoli fissi

Torcia per Test luci

Proprietà della torcia per Test luci



'Love Virus' è uno dei tre nuovi giochi. Il tuo compito è di guidare Cybot in una casa piena di pericoli.