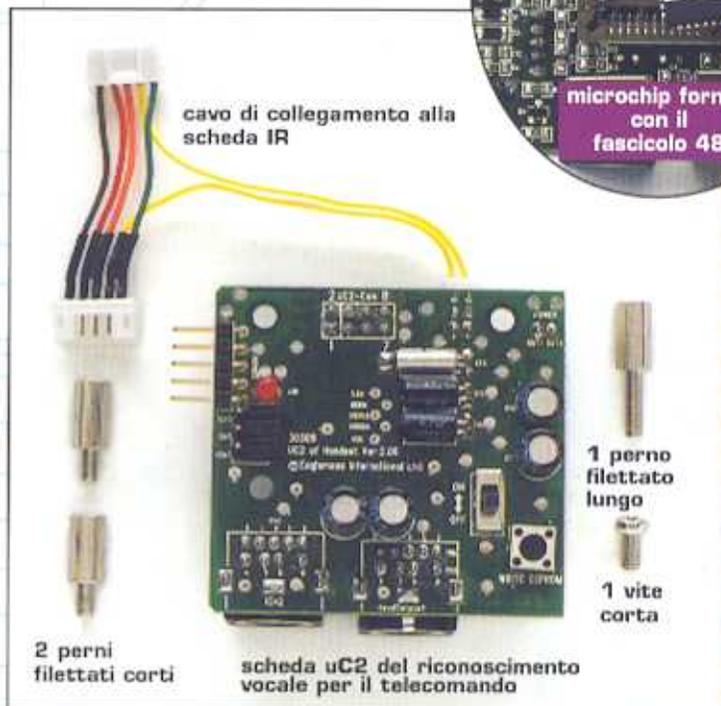




LA SCHEDA DEL RICONOSCIMENTO VOCALE

Con questo fascicolo ricevi la scheda del riconoscimento vocale per il telecomando, oltre a un cavo di collegamento alla scheda IR. Riponili accuratamente in attesa di ricevere il microchip con il fascicolo 48.

La scheda fornita in questo fascicolo deve essere montata assieme al microchip che troverai nel prossimo fascicolo prima di essere inserita nel telecomando, pertanto attendi di avere entrambi i fascicoli prima di iniziare l'assemblaggio. Il microchip si inserirà semplicemente nel supporto quadrato sul lato inferiore della scheda uC2, ma ciò deve essere fatto con la massima cura. Le istruzioni complete saranno fornite nel fascicolo 48.

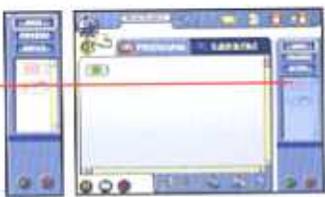




Progetto CD-ROM 2: scrittura di un semplice programma 03

Prosegui nell'esplorazione del CD-ROM 2 scrivendo un programma con cui comandi a Cybot di far lampeggiare i LED delle sue antenne.

1 Attiva il pannello Blocchi premendo la barra spazio sulla tastiera. ▶



2 Poiché non ci sono blocchi di Input in questo programma, comincia selezionando un blocco Luce dal pannello dei blocchi di Output e posizionandolo nello spazio di lavoro. ▶ ▼



3 Vai al pannello Proprietà del blocco Luce. Questo mostra le proprietà del blocco selezionato. Seleziona Luci Accese, poi clicca sul pulsante verde di conferma. ▼



4 Seleziona un secondo blocco Luce e imposta Luci Spente nelle proprietà. ▼



5 Quindi scegli un blocco Ritardo dal pannello dei blocchi di Processo e posizionalo nello spazio di lavoro. Poi vai al suo pannello Proprietà e digita 3 nell'apposito spazio, quindi clicca sul pulsante verde di conferma. ▶



BLOCCHI

INPUT

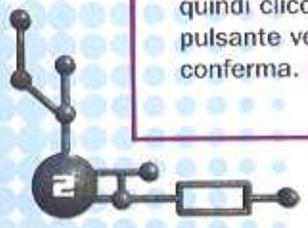
Input: questo pulsante mostra i blocchi di Input. Solitamente si selezionano per primi.

PROCESSO

Processo: questo pulsante mostra i blocchi di Processo. Vanno selezionati per secondi.

OUTPUT

Output: questo pulsante mostra i blocchi di Output. Si selezionano di solito dopo i blocchi di Input e di Processo.



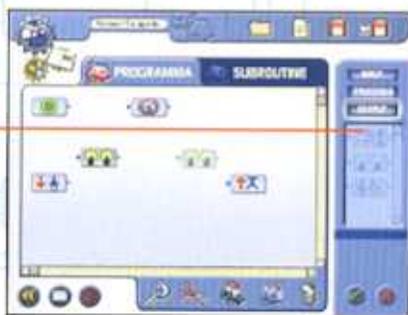


Scrittura di un semplice programma 03

6 Gli ultimi due blocchi di cui hai bisogno sono il blocco Salto e il blocco Arrivo. Posizionali entrambi nello spazio di lavoro. ▼

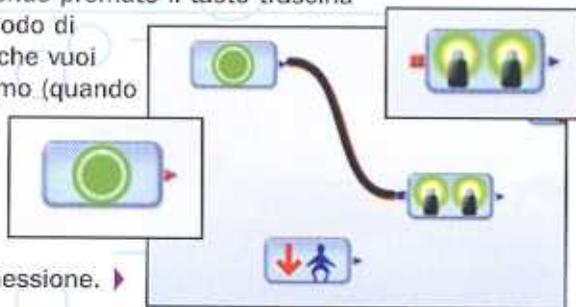


7 Una volta che tutti i blocchi che hai selezionato sono nello spazio di lavoro, disattiva il pannello Blocchi premendo di nuovo la barra spazio. ▼ ▶



8 Per connettere i blocchi, clicca sul nodo di output del primo blocco con il tasto sinistro del mouse, quindi tenendo premuto il tasto trascina

il puntatore sul nodo di input del blocco che vuoi connettere al primo (quando un nodo viene selezionato il suo colore passa da blu a rosso). Apparirà una linea di connessione. ▶



IL COLORE DELLA LINEA DI CONNESSIONE

Se clicchi su una linea di connessione, oltre a selezionarla verrà mostrato anche il pannello Colore linee.

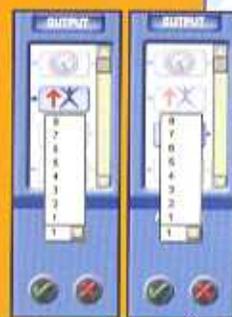
Il colore predefinito è nero con contorno rosso. Per aiutarti a identificare ciascuna linea in un programma complesso, una buona idea è usare questa funzione per cambiare i colori delle varie linee.



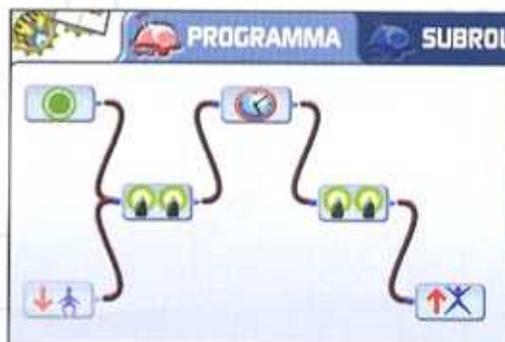
CANALI SALTO/ARRIVO

I pannelli Proprietà dei blocchi Salto e Arrivo ti consentono di selezionare uno degli 8 canali. In questo modo ottieni fino a 8 coppie di blocchi Salto/Arrivo in un programma o in una subroutine.

È possibile collegare più di un blocco Salto a un singolo blocco Arrivo. Se vuoi, puoi eseguire più di una volta in tuo programma una particolare subroutine (LED lampeggianti, per esempio).



9 Connetti gli altri blocchi nello stesso modo e completa il programma, quindi salvalo, chiamandolo, per esempio, Luci1. ▼



10 In ultimo, apri il Simulatore e clicca sul pulsante Esegui per provare il tuo programma. Le antenne a LED di Cybot si accenderanno e si spegneranno cominciando a lampeggiare. ▼

