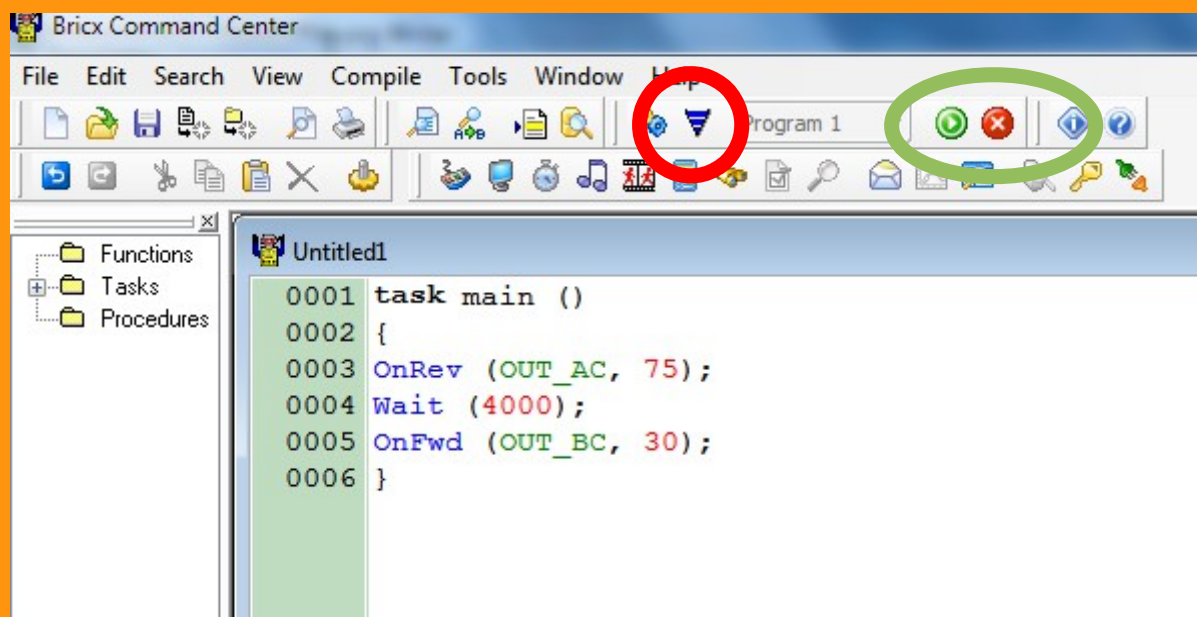


So kommt das Skript auf den NXT

Leider können wir dem NXT die Befehle nicht zurufen, sondern er benötigt zum Ausführen des von uns geschriebenen Programmes einen sogenannten „Bytecode“. Dieser entsteht, wenn wir unser Programm „kompilieren“. Das können wir ganz bequem im BricxCommandCenter erledigen:



Schreibe Dein Programm und speichere es unter einem aussagekräftigen Namen (keine Leerschritte, keine Umlaute, keine Sonderzeichen!!!) ab.

Damit dies klappt, müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein:

1. Dein NXT muss eingeschaltet sein
2. Er muss via USB-Kabel (oder Bluetooth) mit dem Rechner verbunden sein
3. BricxCommandCenter muss den NXT (normalerweise beim Programmstart) gefunden haben.
4. Dein Programm muss fehlerfrei sein (ggf. Fehlermeldungen am unteren Seitenrand beachten, schlimmstenfalls eine Mail mit dem fehlerhaften Code an mich schicken, besser aber, den Code unter „Lösungen“ ins Internet stellen, dann können alle was draus lernen, bzw. sich dran versuchen, ob sie den Fehler finden . . .

Wenn Du dein Programm geschrieben hast und die Voraussetzungen 1-3 erfüllt sind, kannst Du auf den im Bild **rot** umkringelten Button klicken. Nun wird Dein Programm auf den NXT übertragen. Sollte Voraussetzung 4 passen, piept der NXT, andernfalls gibt's die beliebte Fehlermeldung mit den genauen Hinweisen, in welcher Zeile dass etwas nicht stimmt.

Nun zeigt das Display Deines NXT den Dateinamen des soeben übertragenen Programmes an und Du kannst es starten, indem Du den orangenen Knopf am NXT drückst.

Solltest du (bzw. der NXT) noch per USB-Kabel am „Tropf“ hängen, kannst Du das Programm auch durch drücken der **grün** umringelten Buttons starten (und stoppen).



Das war's schon. Viel Spaß!