Dit document is gedownload door () op August 13, 2025.

Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Verbinding maken met de Codey Rocky



App-versie



Stap 1 Zet Bluetooth aan



Stap 2 Zet Codey Rocky aan



Stap 3 Tik op Coding

| • | | type: blind the dash to right | | | |
|-----------------|-------------|-------------------------------|-----------|----------|---------|
| | | | - | 8 | |
| | 8 | | 8 | | 19 |
| × | | | a Library | | |
| Devices | Devices | | | | |
| All and | | • | 5 | 1350 | e#a |
| forger Tatta | 5 | - | | NT GARTE | -3 |
| Parm Facil | attents 3.4 | | 0.0 | Margar | Manager |
| | | - | | | |

Stap 4 Kies Codey Rocky



Stap 5 Klik op connect





Dit document is gedownload door () op August 13, 2025.

Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.



- Hier kun je **apparaten, sprites en achtergronden toevoegen**. Bij het programmeren van Codey Rocky voeg je hier het apparaat Codey Rocky toe. Dit heb je tijdens het verbinden gedaan (zie andere kant hulpkaart).
- 2 Hier kun je de programmeermodus instellen. Laat deze op uploaden staan. Wanneer je een programma hebt gemaakt, klik je op uploaden. Het programma wordt dan naar Codey Rocky gestuurd. Hij weet dan wat hij moet doen. Daarna kun je het programma starten met de knoppen op Codey Rocky. Iedere keer als je iets verandert in het programma, klik je weer op uploaden.
- 3 Hier vind je verschillende **categorieën**. Onder iedere categorie staan weer andere blokken. Zo kun je onder **gebeurtenissen** kiezen hoe je Codey Rocky wil laten starten met een programma. Onder **actie** kun je blokken vinden om Codey Rocky te laten bewegen.
- 🚹 Hier kun je de **blokken** vinden die bij een categorie horen. Deze blokken kun je naar het programmeerscherm slepen.
- 5 Dit is het **programmeerscherm**. Hier schrijf je het programma. Hier plaats je blokken onder elkaar. Je begint altijd met een oranje blok gebeurtenissen. Daaronder kun je blokken schuiven uit andere categorieën.

Voorbeeld: wanneer je het programma geüpload hebt, kun je Codey Rocky laten bewegen door knop A op de robot in te drukken.



