

Verbinding maken met de Codey Rocky

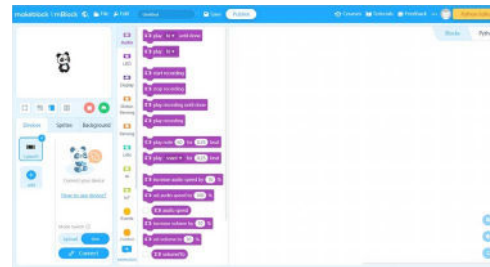
Desktopversie



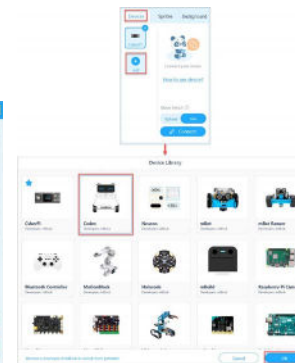
Step 1
Verbind Codey Rocky



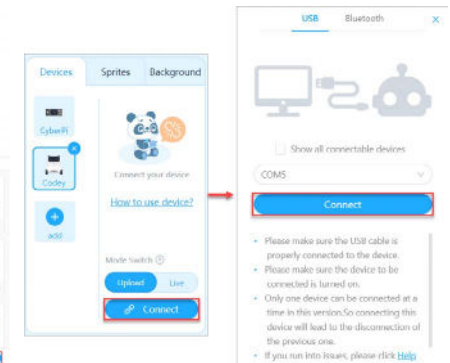
Step 2
Zet Codey Rocky aan



Step 3
Open mBlock 5

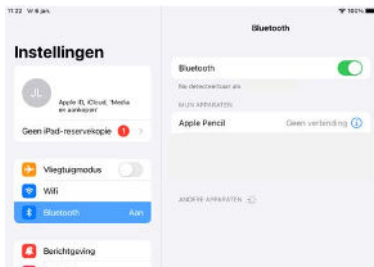


Step 4
Kies Codey Rocky



Step 5
Klik op connect

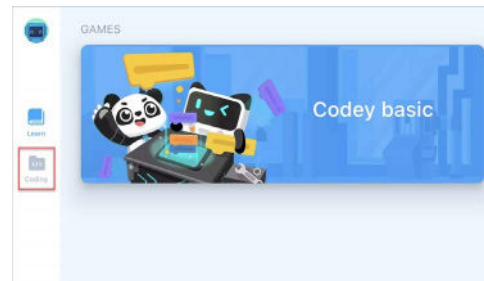
App-versie



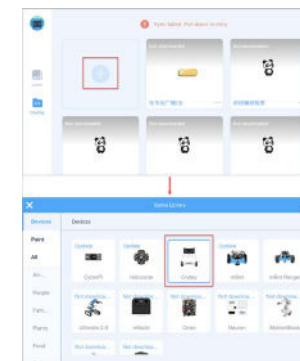
Step 1
Zet Bluetooth aan



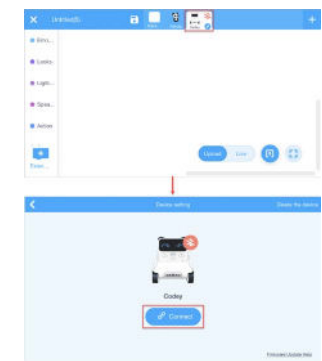
Step 2
Zet Codey Rocky aan



Step 3
Tik op Coding

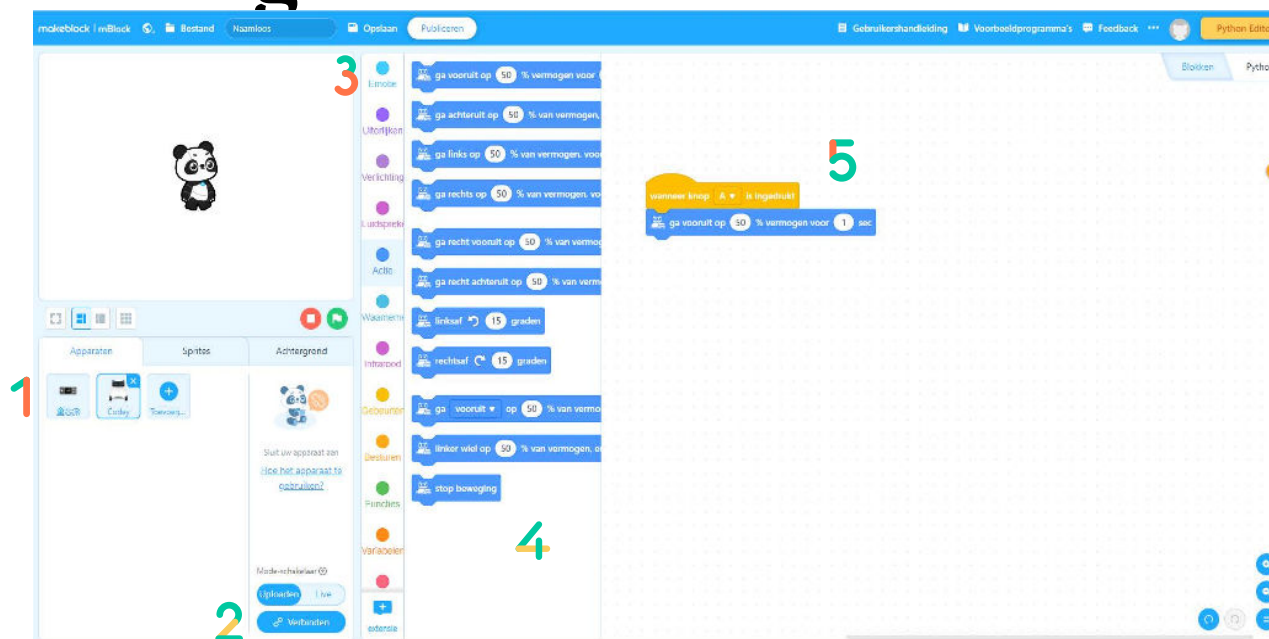


Step 4
Kies Codey Rocky



Step 5
Klik op connect

Programmeren met mBlock 5



- 1 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 hulppkaart).
- 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.
- 4 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.