



# Programmieren Lernen mit dem LEGO® Education SPIKE™ Prime



**Programmierer-Team:**

**Name unseres Roboters:**

# Robotersysteme am Beispiel des LEGO® Education SPIKE™ Prime

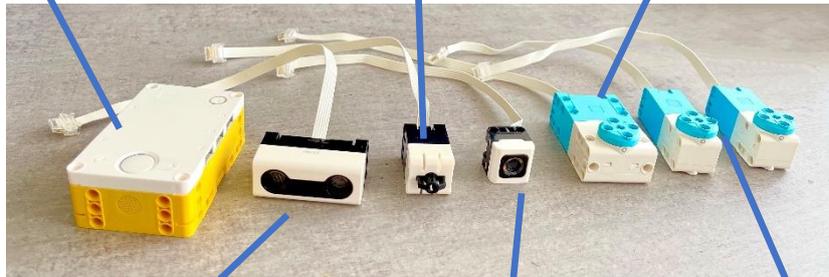
## ➤ Bestandteile des Spike Primes

**Hub:**

**Sensoren:**

**Motoren:**

**SPIKE™ LEGO® Education - App:**



- **Auf was sollte beim Umgang mit dem Roboterbausatz geachtet werden?**

# Der Aufbau eines Programms



Abbildung: Beispiel eines Programms  
(Screenshot aus SPIKE™ LEGO® Education)

**Programm:**

**Befehl:**

**Parameter:**

# Kontrollstrukturen Teil 1 - Sequenzen

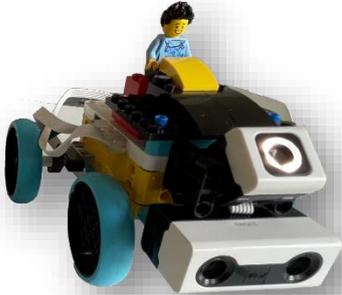


Beschreibe, wie sich der Roboter verhält, wenn dieses Programm ausgeführt wird. Eine solche Abfolge von Befehlen nennt man Sequenz.

**Kontrollstruktur:**

**Sequenz:**

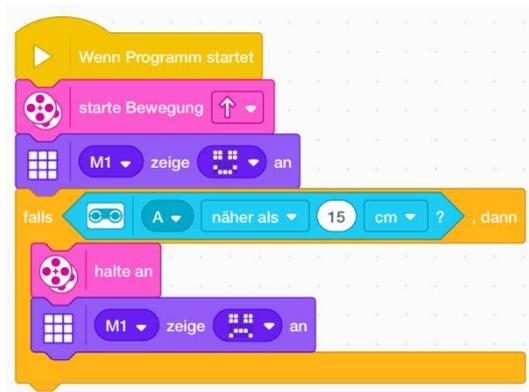
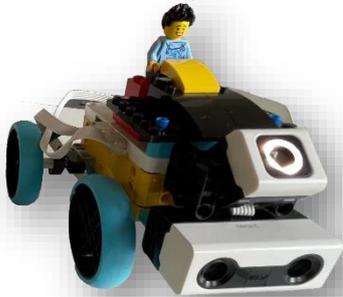
# Kontrollstrukturen Teil 2 - Schleifen



Beschreibe, wie sich der Roboter verhält, wenn dieses Programm ausgeführt wird.

**Schleife / Wiederholung:**

# Kontrollstrukturen Teil 3 - Verzweigung



Beschreibe, wie sich der Roboter verhält, wenn dieses Programm ausgeführt wird.

**Verzweigung:**

**Bedingung:**