

Hi!

Schnellstart
Mind+ und Calliope mini

Mind+ und Calliope mini

Besondere Features

schnelle Übertragung des Codes

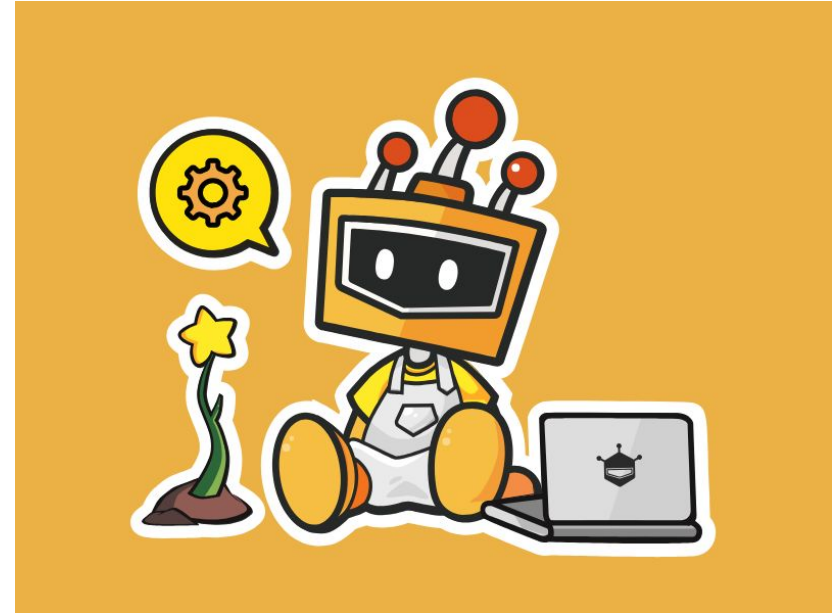
ähnlich zu bekannter Scratch Umgebung

Intuitive Programmierung des Calliope mini

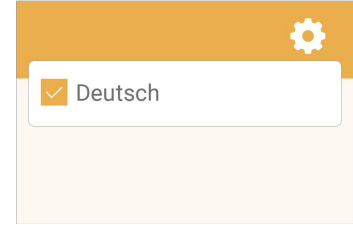
offline / online nutzbar

Zusammenspiel der Anwendung auf dem Screen und dem Calliope mini

wie z.B. (1) Spiele auf dem Screen mit dem Calliope mini steuern, (2) Calliope mini als Sensor nutzen für die Anwendung auf dem Screen, (3) Calliope mini als Maschine und auf dem Screen findet die Steuerung



Download und Installieren



1 Download

Wähle dein Betriebssystem aus und lade den Mind+ Editor

macOS

WINDOWS

2 Installieren

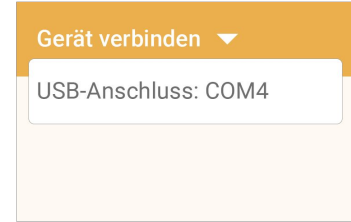
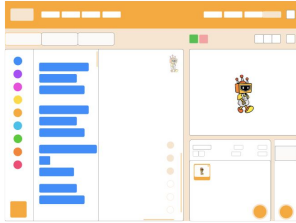
Folge nun den Anweisungen und installiere die Mind+ Software.

3 Sprache

Starte den Mind+ Editor und wähle eine Sprache aus.



Erste Schritte



1 Um benötigt:

Calliope mini
USB Kabel
Computer
Mind+ Software

2 Calliope mini Erweiterungen

- Klicke auf "Erweiterungen / Extensions " in der unteren linken Ecke der Vorschau
- Klicke auf "Board"
- Wähle dann "Calliope mini"

3 Verbinden

Nun kann der Calliope mini mit Mind+ verbunden werden.
Wähle dazu "Connect Device".



Die Bedienoberfläche

- 1 Menüleiste
- 2 Kategorien
- 3 Programmier-Blöcke
- 4 Programmierbereich
- 5 Bühne
- 6 Figuren-Bibliothek



The screenshot shows the Mind+ software interface with several numbered callouts:

- 1**: Points to the top orange menu bar containing options like 'Projekt', 'Lernen', 'Bearbeiten', 'Gerät verbinden', 'Rückmeldung', 'Online', 'Offline', and a settings gear.
- 2**: Points to the left sidebar where categories are listed: 'Ereignisse', 'Bewegung', 'Aussehen', 'Klang', 'Ereignisse', 'Steuerung', 'Fühlen', 'Operatoren', 'Variablen', and 'Steuerung'.
- 3**: Points to a specific programming block in the 'Ereignisse' category: 'Wenn diese Figur angeklickt wird'.
- 4**: Points to the central workspace (programming area) where a 'Wenn angeklickt wird' block is placed on a grid.
- 5**: Points to a pink, smiling character sprite on the right-hand stage.
- 6**: Points to the bottom right area of the interface, which includes a 'Sprite' panel with 'pink' selected, a 'Bühne' (stage) panel, and a 'Bühnenbilder' (stage images) panel.

Block-Bibliothek

Ein Programmcode besteht aus Befehlen, die der Reihe nach ausgeführt werden. Diese Befehle setzt du in Form von Programm-Blöcken wie ein Puzzle zusammen.

Die Programm-Blöcke sind in der Block-Bibliothek in unterschiedliche Kategorien / Gruppen zusammengefasst. Sie haben je nach Kategorie eine individuelle Farbe.

Böcke, die den Calliope mini steuern, findest du ganz unten in Türkis.



Position, Bewegung...

Darstellung, Skalierung, Farbe...

Töne und Musik

Ereignisse: Starten,
Taste...

Steuerung: Warten, Verzweigungen, Schleifen...

System Funktionen: Uhrzeit, Cursor-Position...

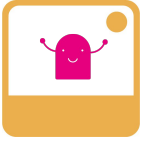
Logik, Vergleich, mathematische Funktionen, Zufall...

Variablen

Eigene Funktionen

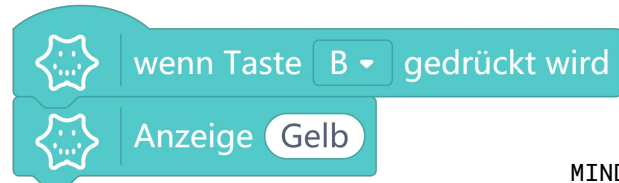
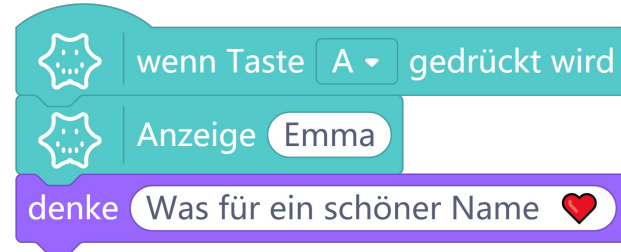
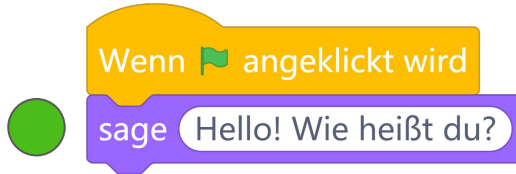
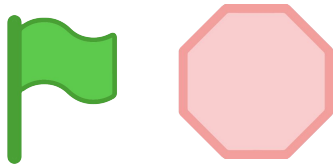
Blöcke für den Calliope mini

Projekt ausführen



Du kannst ein Programm durch das Klicken der Start-Flagge ausführen oder indem du direkt auf den Code-Block klickst.

Ein Klick auf das Stoppschild hält das Programm an.

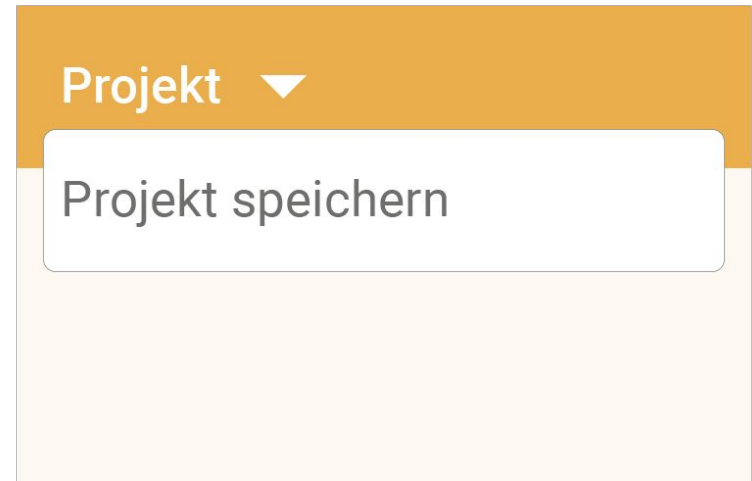


Projekt speichern

Speichere dein Programm ab.

Denke dir einen Namen für dein Programm aus, der dir einen Hinweis darauf gibt, was das Programm macht z.B. Vorstellung.

- 1 Klicke auf "Projekt"
- 2 Klicke "Projekt speichern"
- 3 Gib einen Namen ein und klicke "Speichern"





CALLIOPE

Bei Rückfragen stehen wir gerne zur Verfügung.
Du kannst dich unter +49 (0)30 4849 2030 an uns wenden
oder per E-Mail: info@calliope.cc

CALLIOPE.CC