Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: 93 (2000)

Artikel: Mindstorms oder : wie Lego auch im nächsten Jahrtausend aktuell bleiben will

Autor: Karpiczenko, Patrick

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-987154

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

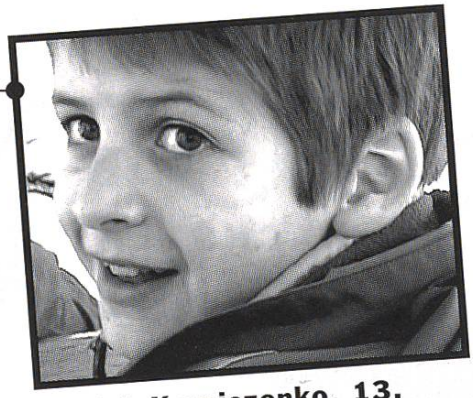
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

MINDSTORMS ODER:

WIE LEGO AUCH IM NÄCHSTEN JAHRTAUSEND AKTUELL BLEIBEN WILL

Jetzt sind sie da, die neuen Lego Mindstorms Roboter-Sets. Mit einer Schachtel kann man eine fast unendliche Zahl von verschiedenen faszinierenden Robotern zusammenbauen. Und einer ist erstaunlicher als der andere. Dieser schüttelt freundlich die Hand, wenn man ihm auf den Bauch drückt, während jener sich alleine einen Weg durch das Wohnzimmer sucht und dabei erst noch Staub wischt. **Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!**

Es ist eine ganz neue Art Lego. Trotzdem kann man jeden Roboter auch mit alten Legoteilen ausstatten – ganz nach Legomanier.



Patrick Karpiczenko, 13, Jegenstorf

Ich habe zum Beispiel einen Mausroboter konstruiert, mit neuen Roboterteilen und alten Legoteilen aus meiner noch nicht allzu entfernten Kindheit. Je länger ich in den etwas älteren Legoschachteln suche, desto mehr neue Konstruktionsideen kommen mir in den Sinn: Zum Beispiel ein Schuhputz- oder ein Eierköpf-Robi...

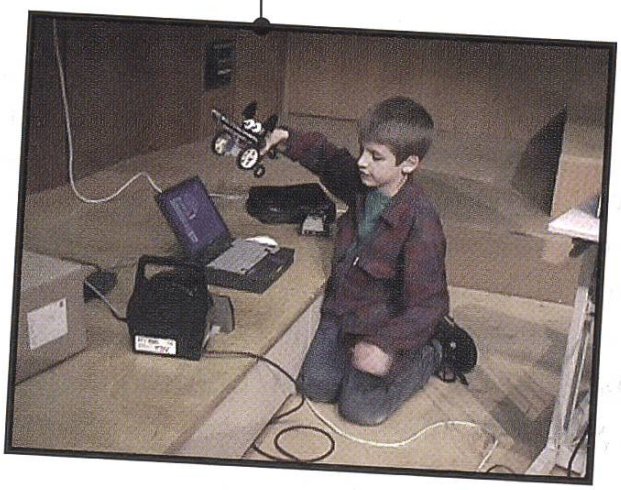
Doch was ist in einer Lego Mindstorms-Schachtel genau?

Sie ist vollgestopft mit Motoren, Sensoren, einem Kommandostein, einer Computer-CD-Rom, einem Infrarotsender und Unmengen von Teilen. Mit diesen Sachen und ein wenig Fantasie kann jeder schnell zu seinem eigenen Roboter kommen. Man muss kein Informatiker oder Techniker sein, um in wenigen Stunden Mindstorms zu verstehen.

Und so funktioniert es:

1. Man baut einen Roboter aus Legoteilen, Motoren und Sensoren.
2. Dann schreibt man am Computer mittels eines mitgelieferten Programms eigene Programme, die der Roboter dann ausführen soll. (Es sind überhaupt keine Programmierkenntnisse nötig!)
3. Das Programm übermittelt man dann per Infrarotschnittstelle (wird mitgeliefert) vom Computer an den Roboter.
4. Roboter anschalten, GO drücken – und es geht los!

Programmieren, ist das nicht wahnsinnig schwer? Nein, nicht bei Lego Mindstorms. Es ist im Gegenteil ganz simpel:

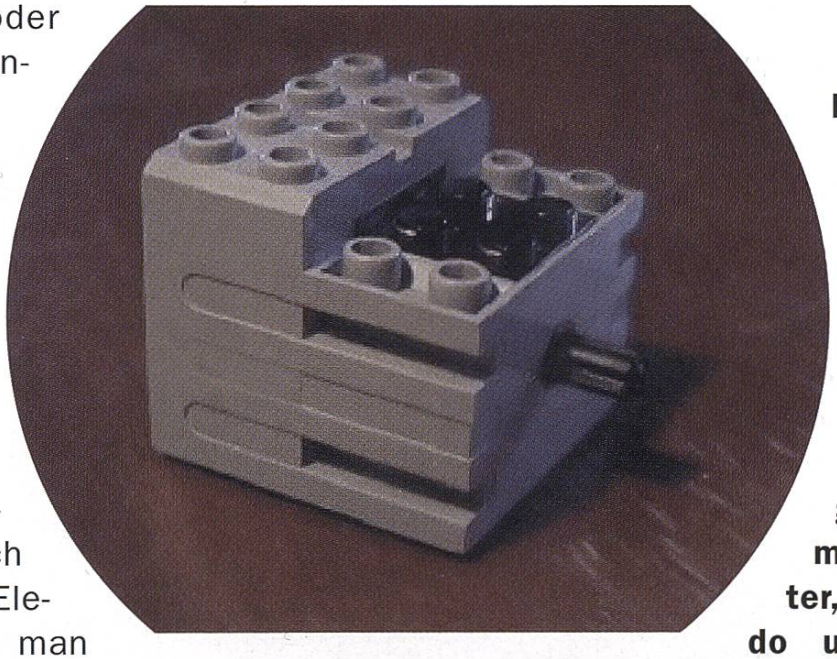


Nachdem du das Programm auf deinem PC installiert und gestartet hast, siehst du mehrere Elemente am Bildschirm. Jedes Element hat eine bestimmte Eigenschaft. Eines ist dazu da, dass der Roboter einen Ton von sich gibt. Ein anderes lässt einen Motor anspringen oder ein Licht brennen.

Diese Elemente zieht man dann mit der Maus in sein Programm und bestimmt die Reihenfolge. Dann verändert man nach Belieben die Elemente, indem man zum Beispiel einstellt, welchen Ton er spielen, wie schnell sich der Motor drehen oder wie lange das Licht brennen soll.

Und das war es auch schon. Wenn das jetzt immer noch japanisch in deinen Ohren klingt, kann ich eines sagen: Es ist gar nicht so schwer. Denn wer das Programm gründlich studiert, dem wird es mit der Zeit ganz bestimmt einleuchten.

Also, Lego Mindstorms ist garantiert einen Versuch wert. Oder nicht?



Ich, Patrick Karpiczenko, wohne in einem kleinen Dörfchen bei Bern, gehe in die 7. Klasse der Sekundarschule, lese gern, programmiere am Computer, spiele Nintendo und (natürlich) Lego Mindstorms. Am liebsten ist mir jedoch mein Kater Sokrates. Er versüsst mir jeden dunklen Tag. Ich bin auch auf dem Internet präsent, unter http://www.webfreaks.ch/karpi.