

Programmieren mit LEGO® MINDSTORMS® 51515 und SPIKE® Prime



ISBN Print: 978-3-86490-856-9

Seite	Falsch	Richtig
5	In der Abbildung 2-1 ist die »rechte Taste« falsch benannt.	»linke Taste«
95 + 104	In den folgenden Python-Programmen ist der Port für den Ultraschallsensor falsch (E statt korrekterweise F): <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe A433 – Seite 95, • Aufgabe A443 – Seite 104 (da diese auf A433 aufbaut) 	<code>distanceSensor = DistanceSensor('F')</code>
113	Im Programm A452 für Scratch auf Seite 113 ist der Port für den Farbsensor in dem falls-Klammerblock falsch (A statt korrekterweise E). Weiterhin ist aufgefallen, dass in den aktuellen Entwicklungsumgebungen (z.B. LEGO Education SPIKE 2.0.1 inkl. entsprechendem Hub-Betriebssystem) Variablen beim erneuten Start eines Programms nicht zurückgesetzt werden. Damit die Zählung der schwarzen Linien in A452 auf Seite 113 auch bei mehrfachem Start des Programms korrekt funktioniert, ist somit ein explizites Setzen der Variable <code>zaehler</code> auf 0 zu Beginn des Programms notwendig, wie dies auch im Programm A454 auf Seite 114 für die Variable <code>zahl</code> gemacht wird.	<pre> wenn das Programm startet setze zaehler auf 0 wiederhole bis E ist die Farbe rot zaehler schreiben falls E ist die Farbe schwarz dann ändere zaehler um 1 warte bis nicht E ist die Farbe schwarz verbinde zaehler und schwarze schreiben schalte Programm verlassen und ab </pre>



Seite	Falsch	Richtig
120	<p>Im Programm A452 für Python auf Seite 120 haben sich mehrere Fehler eingeschlichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Ungleich-Vergleich muss in Python anstelle <code><></code> korrekterweise <code>!=</code> heißen. • Bevor der Farbsensor auf einen neuen Farbwert warten kann, muss die Funktion <code>wait_for_new_color</code> für die Initialisierung bei Erkennen von Schwarz gerufen werden. Somit ist unmittelbar nach der <code>if</code>-Abfrage zu Schwarz die Zeile <code>color_sensor.wait_for_new_color()</code> einzufügen. Ansonsten werden die schwarzen Linien doppelt gezählt. • Für die String-Konkatenation bei der Ausgabe muss die Zahl <code>i</code> vor der Konkatenation in einen String mit der Funktion <code>str</code> gewandelt werden, so dass die Zeile korrekterweise folgendermaßen heißen muss: <code>hub.light_matrix.write(str(i) + " schwarze")</code> 	<pre> motor_pair = MotorPair('A', 'B') motor_pair.set_default_speed(50) motor_pair.start_tank(50, 50) color_sensor = ColorSensor('E') i = 0 while color_sensor.get_color() != 'red': hub.light_matrix.write(i) if color_sensor.get_color() == 'black': # initialisiere Warten color_sensor.wait_for_new_color() # schwarze Linie gefunden i = i + 1 # warten bis eine neue Farbe gefunden wird color_sensor.wait_for_new_color() motor_pair.stop() hub.light_matrix.write(str(i) + " schwarze") </pre>
196	<p>Im Python-Programm A52 ist ein <code>import</code> falsch.</p>	<p>Es muss <code>'from math import *'</code> anstelle <code>'import math'</code> heißen.</p>

In den Downloads der Beispielprogramme sind diese Fehler bereits korrigiert.

