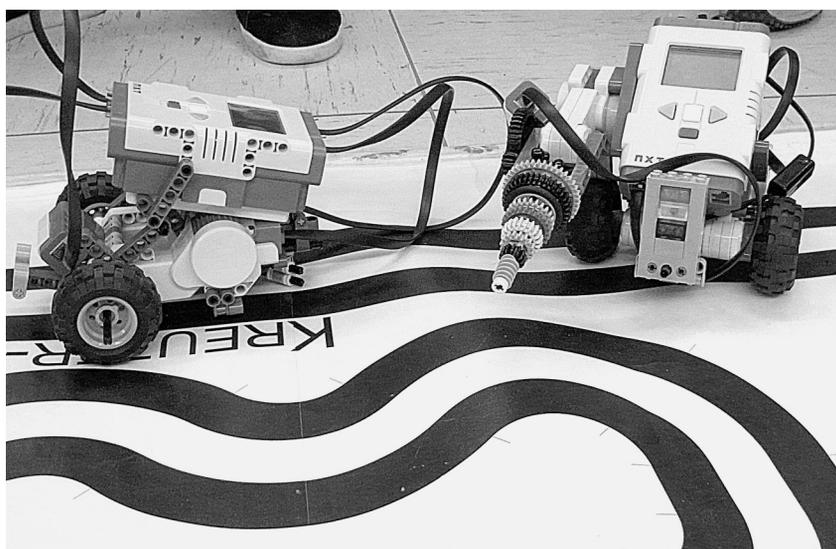


Slalomkurs für Roboter

Im Robotik-Kurs lernt man programmieren. Emma empfiehlt diesen Kurs unbedingt und berichtet, wie Informatikunterricht Spaß machen kann.

Es ist Freitag nach der Mittagspause, jeder freut sich auf das kommende Wochenende, doch für mich ist die Schule noch nicht vorbei. Ich darf nun noch eineinhalb Stunden mit einem Haufen Jungen am Computer neue Programme für Roboter austüfteln.

Im ersten Schulhalbjahr haben wir alle eine Grundeinführung in das Programmieren bekommen, denn ich war nicht die einzige, die vorher noch nie etwas mit Software zu tun hatte. Als wir die Grundregeln des Programmierens begriffen hatten, begannen wir, den RCX, einen Lego-Roboter, der zu der Lego-Mindstorms-Produktserie gehört, zu programmieren. Wir fingen mit leichten Dingen, wie dem einfachen Geradeausfahren, an und hörten auf mit komplizierteren Dingen, wie dem Durchfahren eines Labyrinths mit Hilfe eines Lichtsensors. Durch immer neue Aufgaben, die zu meistern waren, wurde es nie langweilig. Einmal sollten wir den RCX so programmieren, dass er mit einem Berührungssensor durch die Gegend fährt. Sobald er mit der rechten Seite gegen einen Gegenstand stieß, musste er nach links auswei-



chen, und wenn er mit der linken Seite anstieß, musste er nach rechts ausweichen. Als letzte und wahrscheinlich auch schwierigste Aufgabe mussten wir den RCX nur mit einem Lichtsensor durch ein Labyrinth fahren lassen. Für alle Aufgaben, die wir mit dem RCX absolvierten, gab es keine vorgegebene Musterlösung. Jeder hatte ein anderes Programm.

Beim Programmieren standen und stehen uns weiterhin Herr Keßeler und der Informatikstudent der Tech-

nischen Universität Hamburg-Harburg, TUHH, Sebastian Nichtern, zur Seite.

Am Tag der offenen Tür fuhren unsere Roboter für die neuen Fünftklässler. Im zweiten Schulhalbjahr lernten wir eine andere Programmiersprache kennen - Java. Viele haben den Namen sicherlich schon einmal gehört: Na klar, denn Java ist die Hauptprogrammiersprache. Sie ist, wie das Englische im Sprachalltag, die meist verwendete Computersprache. Wir benutzen sie jetzt für einen anderen Roboter der Lego-Mindstorms-Produktserie, den NXT. Beim NXT tasten wir uns genauso voran, wie zuvor beim RCX: vom einfachen Fahren bis hin zu schwereren Dingen.

Als Mädchen, das vor dem Additum nichts vom Programmieren verstand, habe ich mit viel Spaß ein bisschen Programmieren gelernt und kann es allen Mädchen und Jungen nur weiterempfehlen.

Emma Ahuis-Schreiber, 8a

