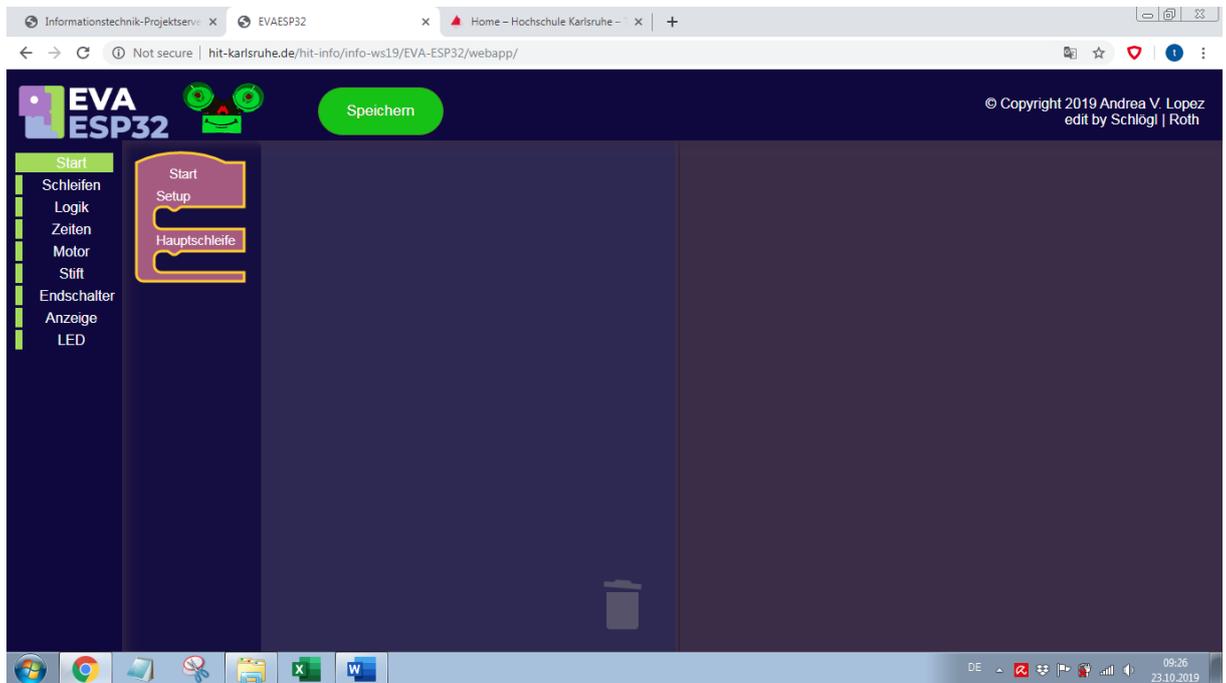
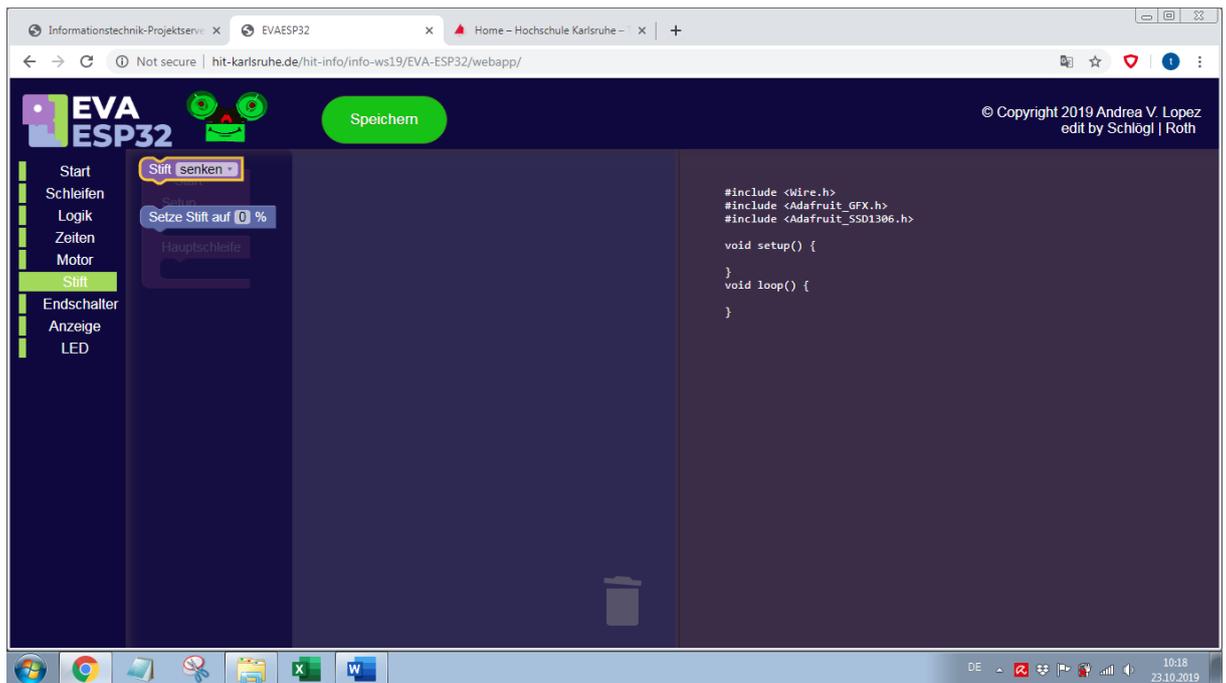


## Bedienungsanleitung EVA ESP32 Codegenerator

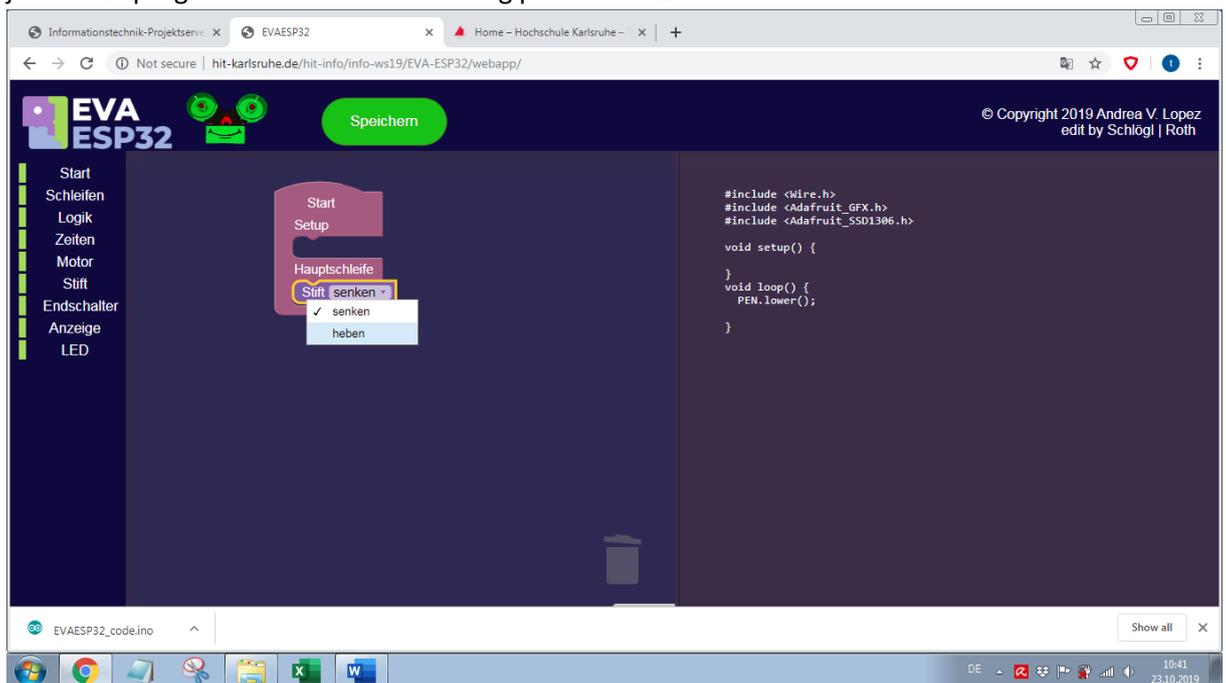
1. Browser öffnen
2. Navigieren auf <http://hit-karlsruhe.de/hit-info/info-ws19/EVA-ESP32/webapp/>
3. Auf linker Seite den Reiter „Start“ per Klick öffnen und im aufgehenden Fenster den Start-Block per Drag&Drop in den Arbeitsbereich rechts ziehen



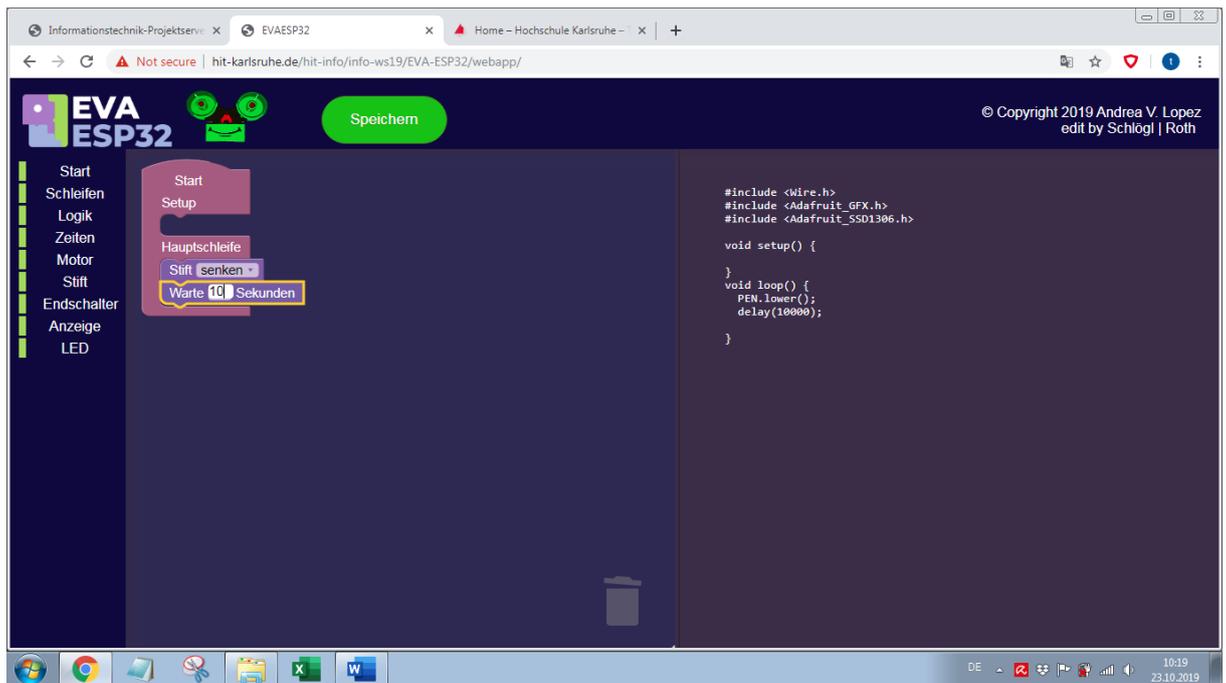
4. Nachfolgend kann ein logischer Programmablauf durch Aneinanderreihung und Verschachtelung der zur Auswahl stehenden Blöcke erstellt werden
5. Die Reiter „Schleifen“, „Logik“ und „Zeiten“ dienen der Steuerung des Programmablaufs, während durch die Reiter „Motor“, „Stift“, „Endschalter“, „Anzeige“ und „LED“ einzelne Komponenten des MalRobots angesprochen werden können.
6. Um einen weiteren Block einzufügen wählt man den betreffenden Reiter und zieht den sich zeigenden Block zum Startblock in den Arbeitsbereich



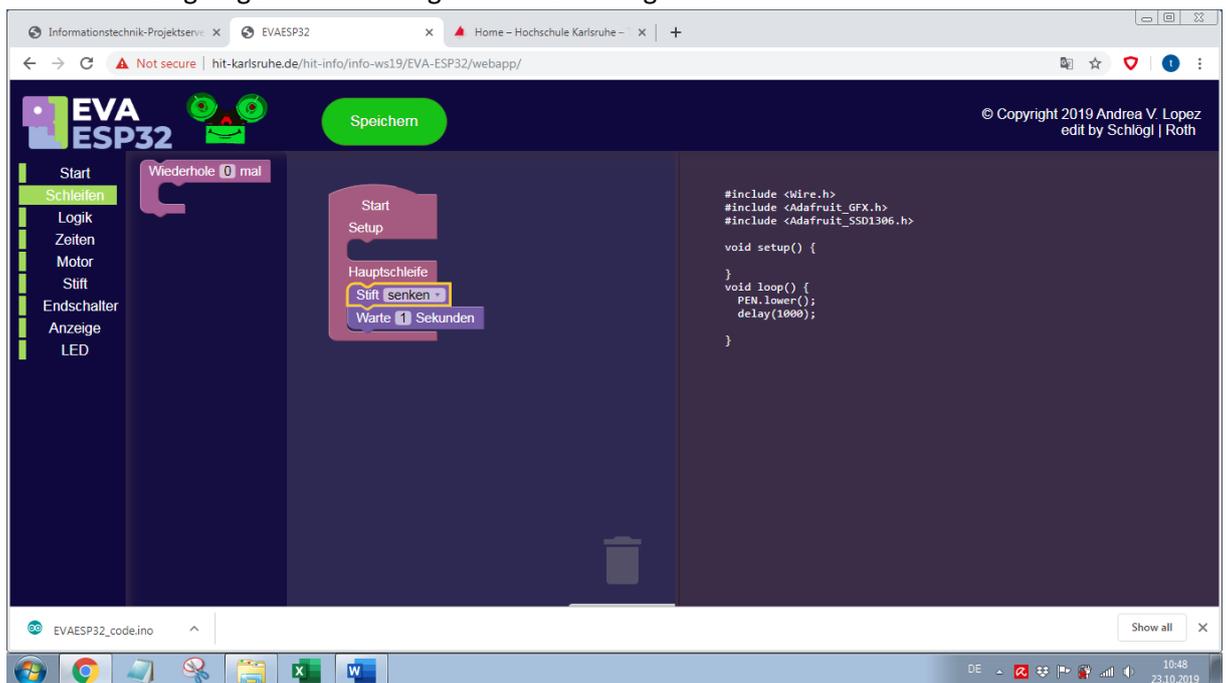
7. Einige Blöcke bieten Dropdown-Menüs zur Auswahl blockspezifischer Parameter, diese sind je nach zu programmierender Anwendung passend einzustellen



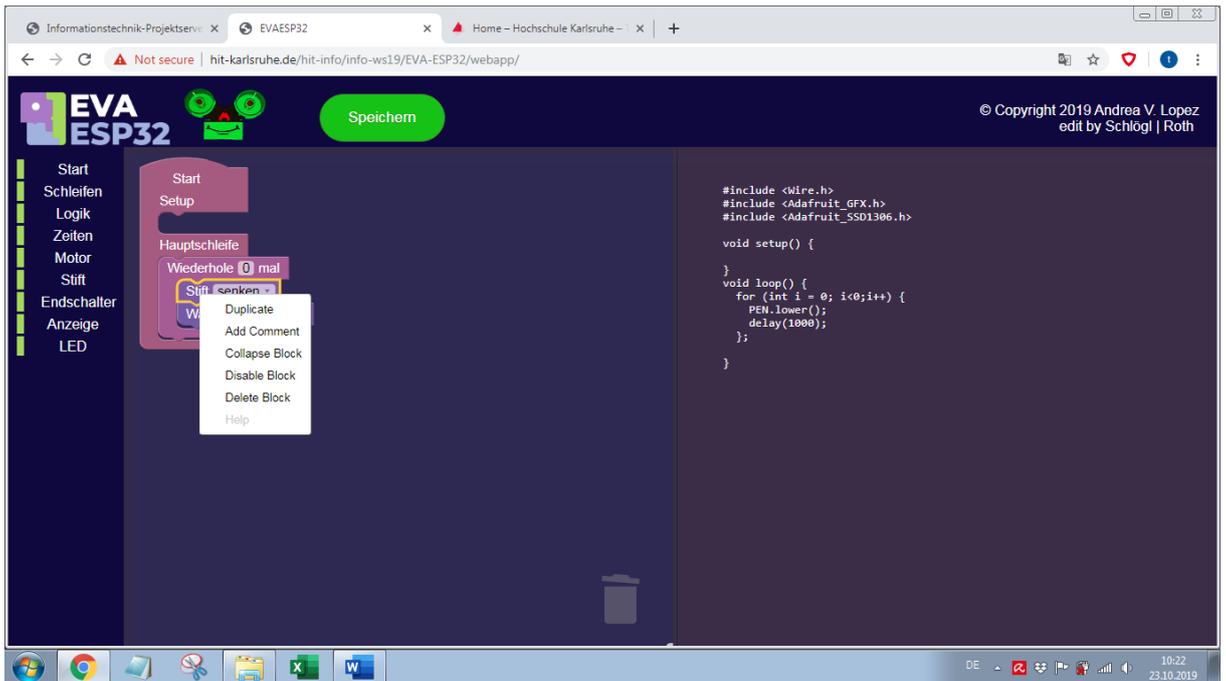
8. Andere Blöcke bieten ein Eingabefeld, das nach eigenem Ermessen mit Zahlen (oder Text, siehe Block „Anzeige“) befüllt werden kann



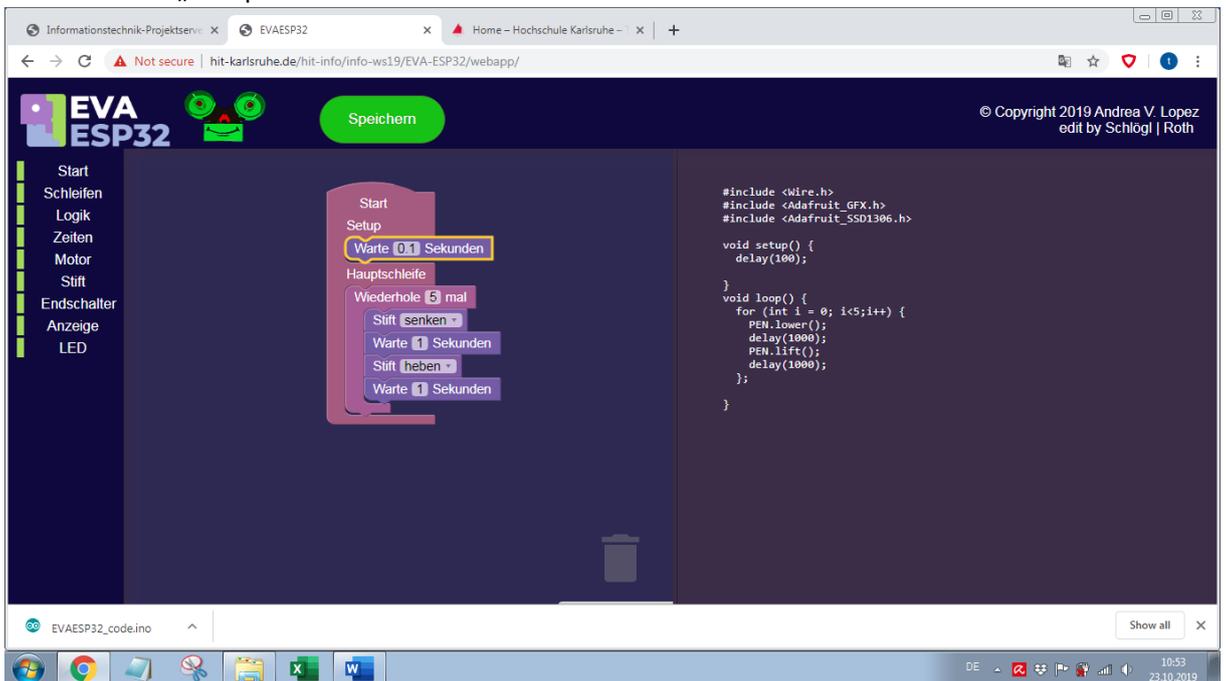
9. Um Programmteile mehrfach zu durchlaufen kann man den Schleifenblock verwenden, dieser wird eingefügt und mit dem gewünschten Teil gefüllt.



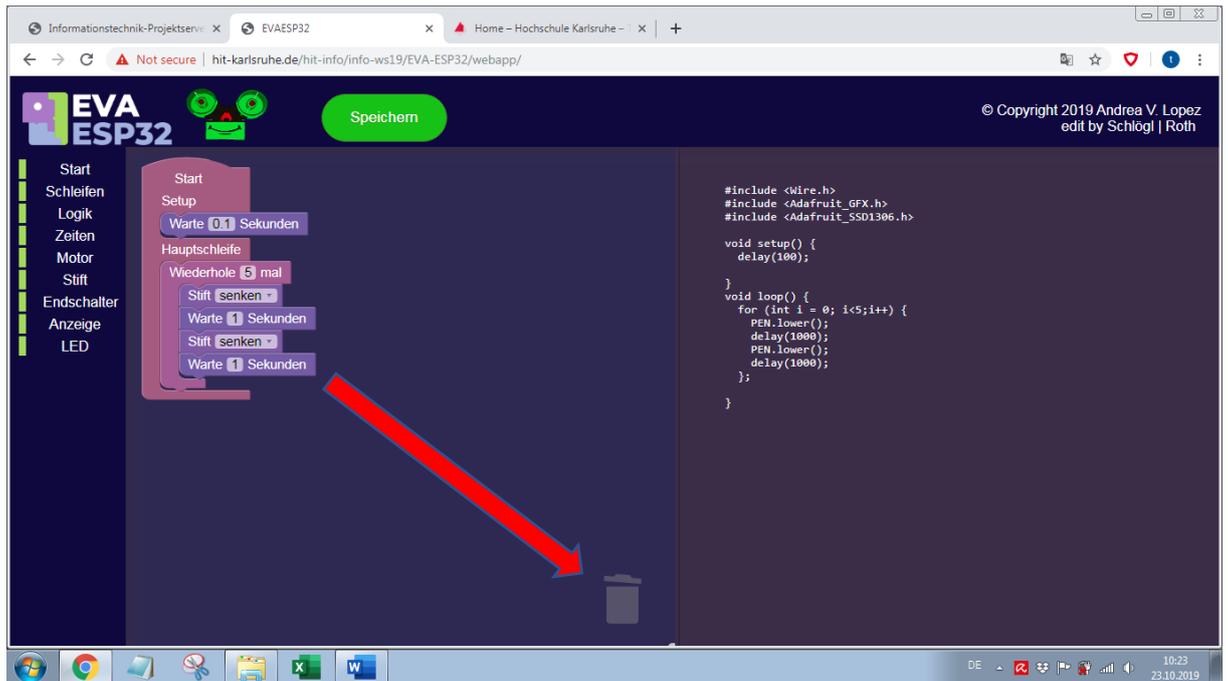
10. Benötigt man einen bereits verwendeten Block mehrfach, kann er entweder erneut aus dem Blockreiter links gezogen werden oder aber per Klick mit der linken Maustaste über das Feld „duplicate“ kopiert werden.



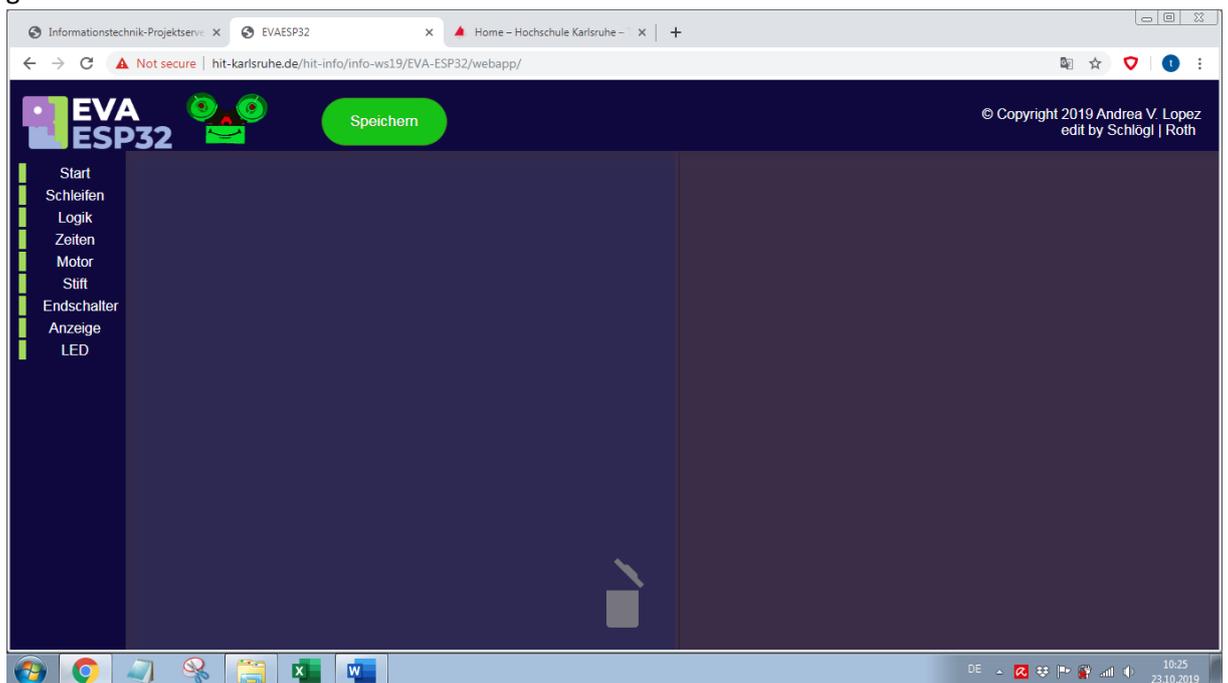
11. Blöcke die sich im Bereich „Hauptschleife“ befinden werden wiederholt ausgeführt, nach einem Durchlauf des Programms startet es am Beginn der Hauptschleife erneut. Sollen bestimmte Blöcke beim Programmstart nur einmal durchlaufen werden, platziert man sie im Bereich „Setup“.

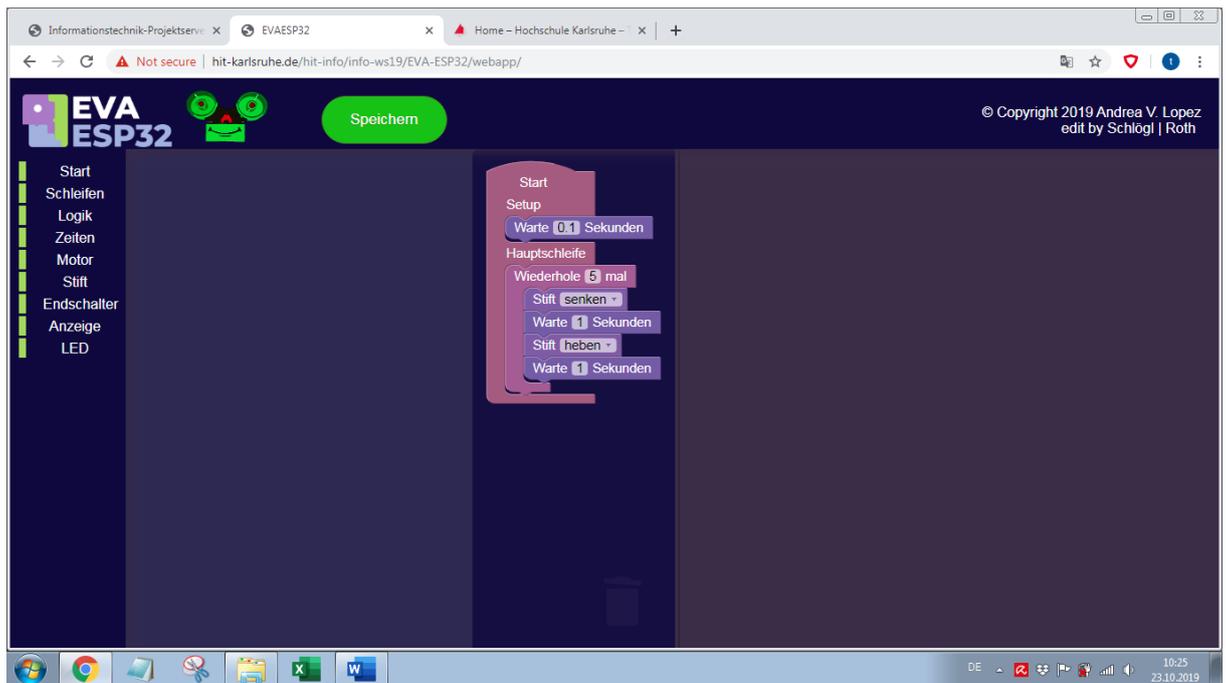


12. Um im Arbeitsbereich befindliche Blöcke zu entfernen, zieht man sie per Drag&Drop auf das Mülleimersymbol am unteren Fensterrand.

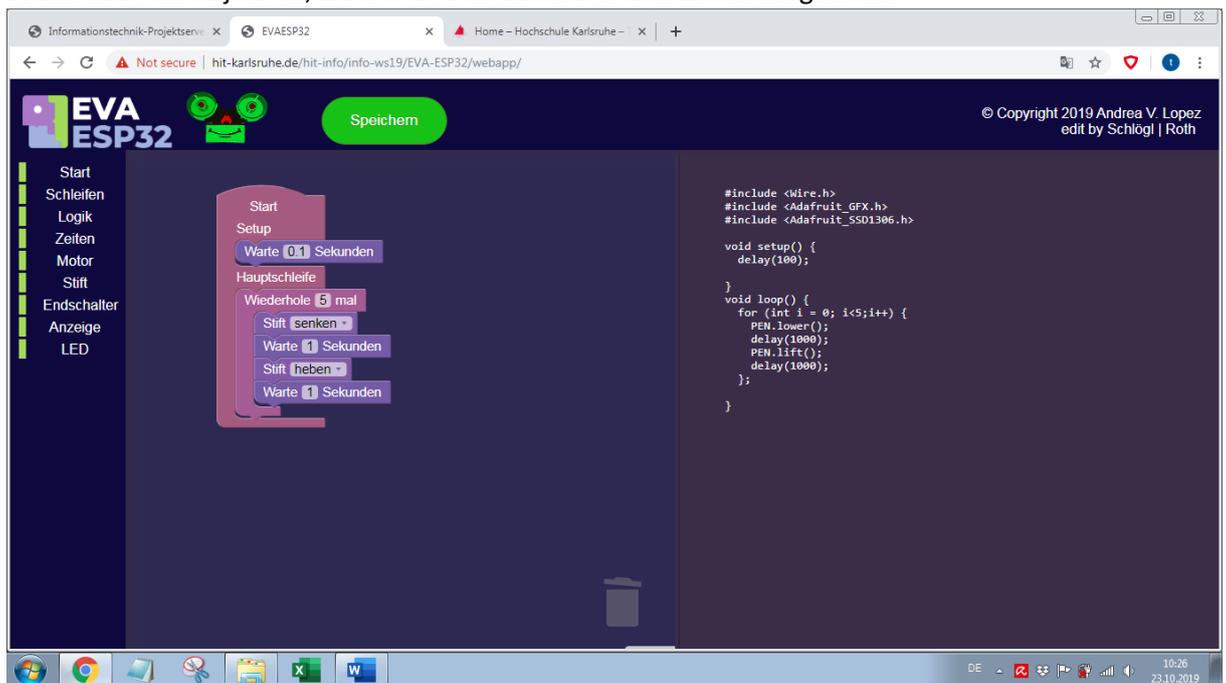


13. In einer Sitzung bereits gelöschte Objekte können über einen Klick auf das Mülleimersymbol gefunden werden.



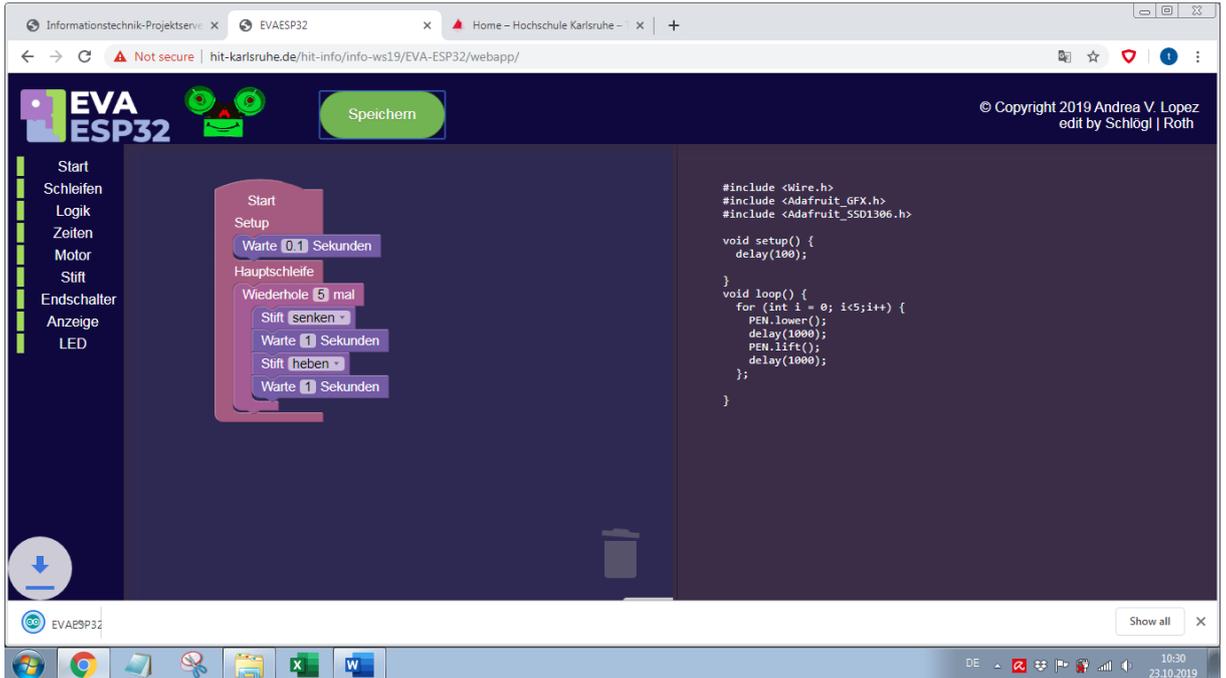


Wählt man ein Objekt an, wird es in den Arbeitsbereich wiederhergestellt.



- Der bei jedem Block hinterlegte C-Code wird analog zur Kombination der Blöcke links im Code-Bereich rechts kombiniert und angezeigt. Mit einem Klick auf „Speichern“ wird der aktuelle Code als „.ino“-Datei heruntergeladen. Für einen reibungslosen Ablauf bei der späteren Übertragung des Programms auf den MalRob per Arduino IDE müssen vom Browser gleichnamige Dateien überschrieben werden, sodass nur die neueste Version des Codes im

Download-Ordner verbleibt.



Die nun im Download-Ordner liegende Datei kann nun mit der Arduino IDE 1.8.10 geöffnet werden.

