

LEGO® MINDSTORMS EV3 Programme

Speichern

Du kannst ein **LEGO®-Programm speichern**, umbenennen oder aufrufen.

Die Dateinamen enden mit ***.ev3**.

Z. B. Linefollow01.ev3

Umbenennen

Du kannst ein **LEGO®-Programm umbenennen**.

Der Dateiname muss aber wieder enden mit ***.ev3**.

Z. B. Linefollow02.ev3

Verschicken

Um ein solches **Programm** zu **verschicken**, hängst Du es einfach als Datei an eine e-mail an.

Ein/e Empfänger/In speichert die Datei auf dem PC in dem ORDNER, auf dem die LEGO-Programme liegen.

Aufrufen

So kannst Du ein erhaltenes **Programm aufrufen**:

LEGO-Software starten

Klick auf

Datei

Projekt öffnen

In dem ORDNER, in dem das erhaltene Programm abgelegt wurde, **Doppelklick** auf das Programm.

Nach zwei Sekunden erscheint es in der LEGO-Software.

Roboter mit dem LAN-Kabel anschließen.

Programm auf den Roboter laden.

Und los geht's!