

VEXcode VR

Uzaktan eğitim için kaynak arayan ve öğrencilerine en iyi şekilde içerik sunmak adına her şartta emeğini esirgemeyen eğitimcilere bir çözüm olan VEXcode VR (Sanal Robot) uygulamaya başlamıştır. Yazılım kurulumu gerektirmeyen ve tüm cihazlara uyumlu özellikleri ile VEXcode VR, farklı görev ve etkinliklerle uyumlu playground/oyun alanları ile birçok aktiviteyi içinde barındırmaktadır.



Başlamak Artık Çok kolay!

VEXcode VR. Scratch Blocks tarafından desteklenen blok tabanlı bir kodlama ortamı kullanarak sanal bir robotu kodlamanızı sağlar. VEXcode VR, VEX 123, GO, IQ ve V5 robotlari tarafından kullanılan VEXcode'a dayanmaktadır. Bilgisayar Bilimi'ni (CS) gerçek Robotların dünyadaki uygulamalarla hayata geçirdiğini hepimiz biliyoruz. Artık STEM öğrenimi, fiziksel VEX robotlarına erişimi olmayan öğrenciler, öğretmenler ve mentorlar için evde devam edebilir.





Robotlar Programlamayı Daha Eğlenceli Hale Getiriyor

Hepimiz robotların çocukları öğrenmeye motive ettiğini biliyoruz. VEX Robotics ve VEXcode, her yaştan öğrenciye bu robotların çalışmasını sağlayan kodu öğrenmeye katılma fırsatı sunmaktadır. VEXcode VR bilişim, robotik kodlama ve STEM alanlarında uygulamalı projeler ve ilgi çekici deneyimlerle hayata geçiriyor. Sınıflardan yarışmalara, VEXcodeVR veni nesil öğrenenlerin yaratılmasına yardımcı olur.





- Web Tabanlı
- Sanal Robotlar
- Sanal Oyun Alanları
- Görevler ve Etkinlikler
- Canlı Gösterge Tablosu

			Disk Maze Select Play	• •			ACTIVITIES	X 0.098
Heading	Rotation	Front Eye	Down Eye	Location X	Location Y	Location Angle	Dista	nce
0"	0*	Object: False Color: None	Object: False Color: Green	-562 mm	-907 mm	0*	816 m	ım
			Real Providence	via guia	1.000 000	sta si	× 1	
		VEX		£	-			2
E	Et		-					_
~								
-			4					TI.
U								



Web Tabanlı:Yazılım kurulumu gerekmez.VEXcodeVRWindows,Mac,Chromebooks, iPads ve Android tabletlerdeçalışır.





Sanal Robotlar: Kullanıcılar önceden oluşturulmuş bir robot kullanarak sürüş yapabilir, labirentleri çözmeye yardımcı olacak sensörleri, yaratıcı çizimleri kodlamak için farklı oyun alanlarını kullanabilirler.





Sanal Oyun Alanları: Kullanıcılar, sanal robotun özelliklerinden yararlanmak için farklı sanal 3D oyun alanları arasından seçim yapabilir. Ek özellikler şunları içerir: robot kod çalıştırırken bakış açısı kontrolü, oyun alanlarının gösterge tablosundaki görsel veriler, ızgara dünyalarını içeren oyun alanları, sanat tuvalleri ve duvarlı labirentler.





Görevler ve Etkinlikler: Eğitim uzmanları ekibimiz, kolayca uygulanabilecek ulaşılabilir faaliyetler yarattı.

ILERI

Sayının Üzerini Çizmek

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	65
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
23	22	23	24	25	26	27	28	29	30
12	12	13	14	15	54	37	18	30	p
1	*		+	+	4	-			-

Oyun Alanı: Numaralı İzgara Haritası



Canlı Gösterge Tablosu

Oyun alanları verilerini gösterge tablosunda görselleştirin.

Heading Rotation		Front Eye	Down Eye	Location X	Location Y	Location Angle	Distance
0°	1440°	Object: False Color: None	Object: False Color: None	-885.1 mm	-880.8 mm	0°	272 mm
						-	
						-	
			1				
3							•



VEXcode VR ile Çalışmaya Başlayın





VEXcode VR pogramına erişmek için aşağıdaki adresi tıklayınız. (<u>https://vr.vex.com</u>)





VEXcode VR'yi başlatmak için vr.vex.com adresine gidin. Tarayıcınıza yönlendirildikten sonra VEXcode VR otomatik olarak çalışmaya başlar.



1.Proje Oluşturma - VEXcode VR

VEXcode VR'ı her başlattığınızda yeni bir proje açılır, ancak VEXcode VR başladıktan sonra da yeni bir proje açabilirsiniz. Yeni bir proje oluşturmak için Dosya menüsünü açın ve "**Yeni Bloklar Projesi**" ni seçin.





Yeni bir projeye başlarken, mevcut projenin henüz kaydedilip kaydedilmediğini gösteren bir bilgi görünecektir.

2. Projeleri Başlatma ve Durdurma - VEXcode VR

VEXcode VR' da bir projenin başlatılması ve durdurulması, VR Robotunuzun sanal Oyun Alanında ne zaman hareket ettiğini kontrol edecektir.

 Bir proje başlatmak için "Başlat/Start" düğmesini seçin. Henüz açık değilse Oyun Alanı/Playground penceresi otomatik olarak açılır. "Başlat/Start" düğmesine basıldığında, proje çalışacak ve VR Robot, Oyun Alanı/Playground_programlanan eylemleri gerçekleştirecektir. "





Başlat" düğmesi proje çalışırken gri renkte kalacak ve proje durdurulana kadar gri renkte kalacaktır.

2. Projeleri Başlatma ve Durdurma - VEXcode VR

VEXcode VR' da bir projenin başlatılması ve durdurulması, VR Robotunuzun sanal Oyun Alanında ne zaman hareket ettiğini kontrol edecektir.

Bir projeyi durdurmak için "Durdur/Stop" düğmesini seçin.





Proje durdurulduktan sonra "**Başlat**" düğmesinin beyaza döneceğine dikkat edin.

2. Projeleri Başlatma ve Durdurma - VEXcode VR

Robotunuzu en baştan başlatmak için Oyun Alanı penceresinde "Sıfırla" düğmesini seçin veya Oyun Alanı/Playground penceresini kapatın.





Bir Oyun Alanı/Playground, VR Robotunuzun etkileşim kurması ve hareket etmesi için sanal bir alandır.

VEXcode VR'de bulunan Oyun Alanları/Playground aşağıdakileri içerir:

- Grid Haritası
- Sanat Tuval
- Disk Labirenti
- Duvar Labirenti
- Sayı Tablosu Haritası



Oyun Alanı Nasıl Başlatılır: Oyun Alanı/Playground, VR Robotunuzun hareket edeceği sanal alandır. Oyun Alanı/Playground'ı başlatmak için "Playground" düğmesini seçin.





Oyun Alanı Nasıl Seçilir: Yeni bir Oyun Alanı/Playground seçmek için Oyun Alanı/Playground açılır menüsünü açın. Ardından, yeni bir Oyun Alanı/Playground seçin.





Oyun Alanı Nasıl Seçilir: Yeni bir Oyun Alanı/Playground seçmek için Oyun Alanı/Playground açılır menüsünü açın. Ardından, yeni bir Oyun Alanı/Playground seçin.



4. Erişim Yardımı -VEXcode VR

Yardım, bir bloğun ne yaptığını açıklar, böylece projeniz için yararlı olup olmadığını anlayabilirsiniz. Yardım simgesini seçin.



Arayüzün sağ üst tarafında ve içinde bir soru işareti var.

Öğrenmek için bir blok seçinceye kadar sağda boş bir ekran göreceksiniz.





4. Erişim Yardımı -VEXcode VR

Hakkında daha fazla bilgi edinmek istediğiniz blokları seçin.





Mevcut ve Örnek Bir Proje Açın: Dosya menüsünden "Cihazınızdan Yükle" yi seçerek mevcut bir projeyi açın.





> Örnek Proje Açın: Dosya menüsünden "Örnekleri Aç" ı seçerek örnek bir proje açın.





Gelen pencereden açmak için örnek bir proje seçin. Örnek bir proje açarken, geçerli projenin henüz kaydedilip kaydedilmediğini kontrol eden ve kaydetmek isteyen bir komut istemi görünecektir.





Ardından eklediğiniz proje üzerinde çalışabilir, Oyun alanında/Playground robotunuzu test edebilirsiniz.





6. Projeleri Adlandırma ve Kaydetme - VEXcode VR

- VEXcode VR'de çalışırken, projenizi adlandırmak ve kaydetmek önemlidir. Bir projeyi kaydetmenin iki yolu vardır:
 - Adlandırarak Kaydet
 - Dosya Menüsünü Kullanarak Kaydet



Projeler cihazınızın İndirilenler klasörüne kaydedilir.



6. Projeleri Adlandırma ve Kaydetme - VEXcode VR

Adlandırarak Kaydet: Bir projeyi adlandırmak ve kaydetmek için proje adı kutusunu seçin. Proje adını girin ve "Kaydet" i seçin. Proje şimdi İndirilenler klasörünüze kaydedildi.







6. Projeleri Adlandırma ve Kaydetme - VEXcode VR

Dosya Menüsünü Kullanarak Kaydet: Dosya menüsünü açın ve "Cihazınıza Kaydet" i seçin. Proje şimdi İndirilenler klasörünüze kaydedildi.





VEXcode VR'deki bloklar çeşitli yollarla silinebilir:

- Silmek için sürükleyin
- Bir Yığından Tek Bir Bloğu Silme
- Tüm Blokları Sil



Silmek için sürükleyin: Programlama alanında bir blok veya blok yığını seçin ve projenizden silmek için bunları araç kutusuna sola sürükleyin.





Bir yığından tek bir bloğu kaldırmak için, yığındaki bir bloğu bağlam seçin (sağ tıklayın veya uzun basın) ve ardından içerik menüsünden "Blokları Sil" i seçin. Parametreleri olan bir blok silinmek üzere seçilirse, bu yuvalanmış blokları da siler.





Tüm Blokları Sil: Programlama alanındaki tüm blokları kaldırmak için, programlama alanının arka planını bağlam seçin (sağ tıklayın veya uzun basın) ve "X Bloklarını Sil" i seçin. Birden fazla bloğu silmeyi seçerken, yanlışlıkla silinmeyi önlemek için tüm blokları kaldırmayı onaylamanız istenir.



