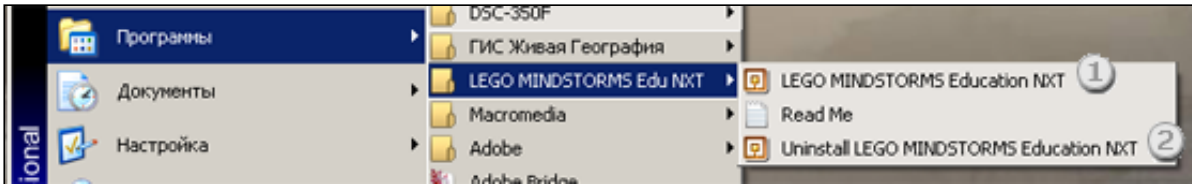


Окно программы

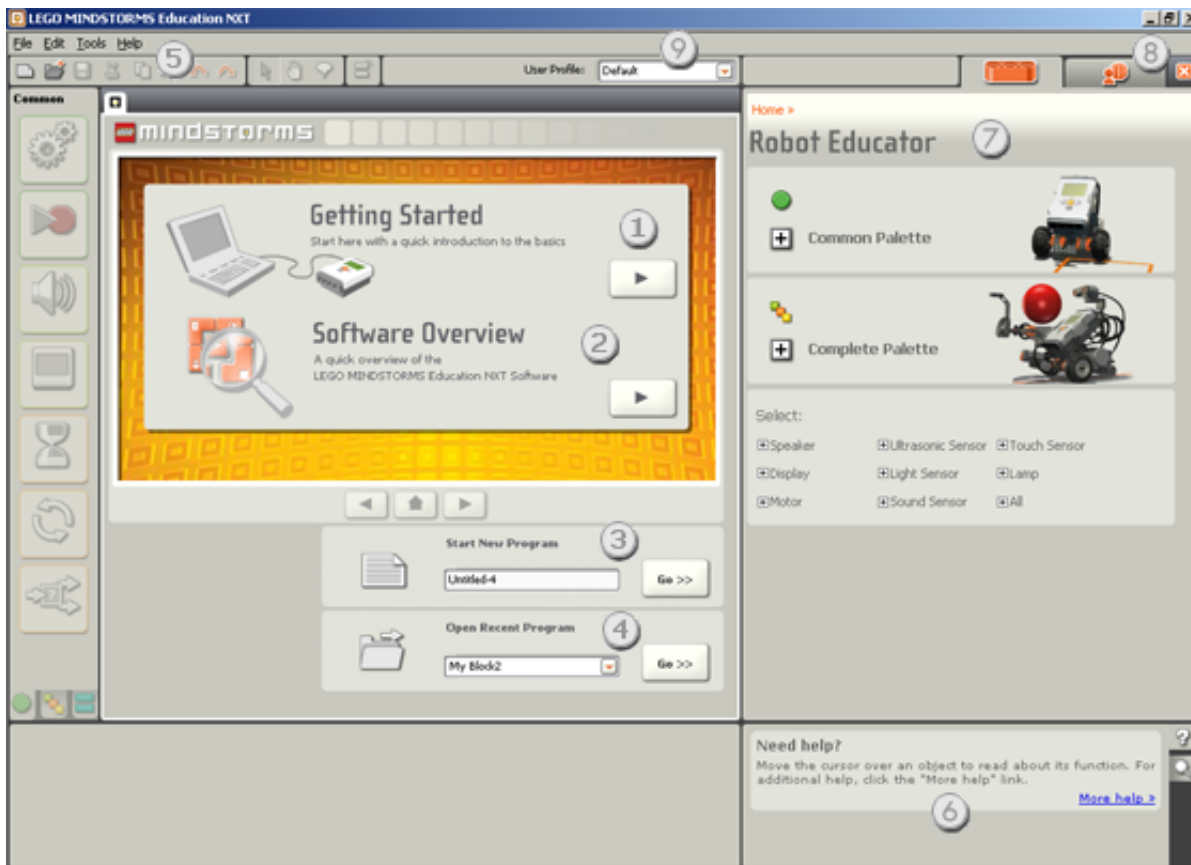
После установки программы ее можно запустить выбрав (см. рисунок внизу)

- команду **Пуск Windows**, затем
- меню **LEGO Mindstorms Edu NXT**



1. Команда **LEGO Mindstorms Education NXT** запускает программу
2. Команда **Uninstall LEGO Mindstorms Education NXT** удаляет программу с компьютера.

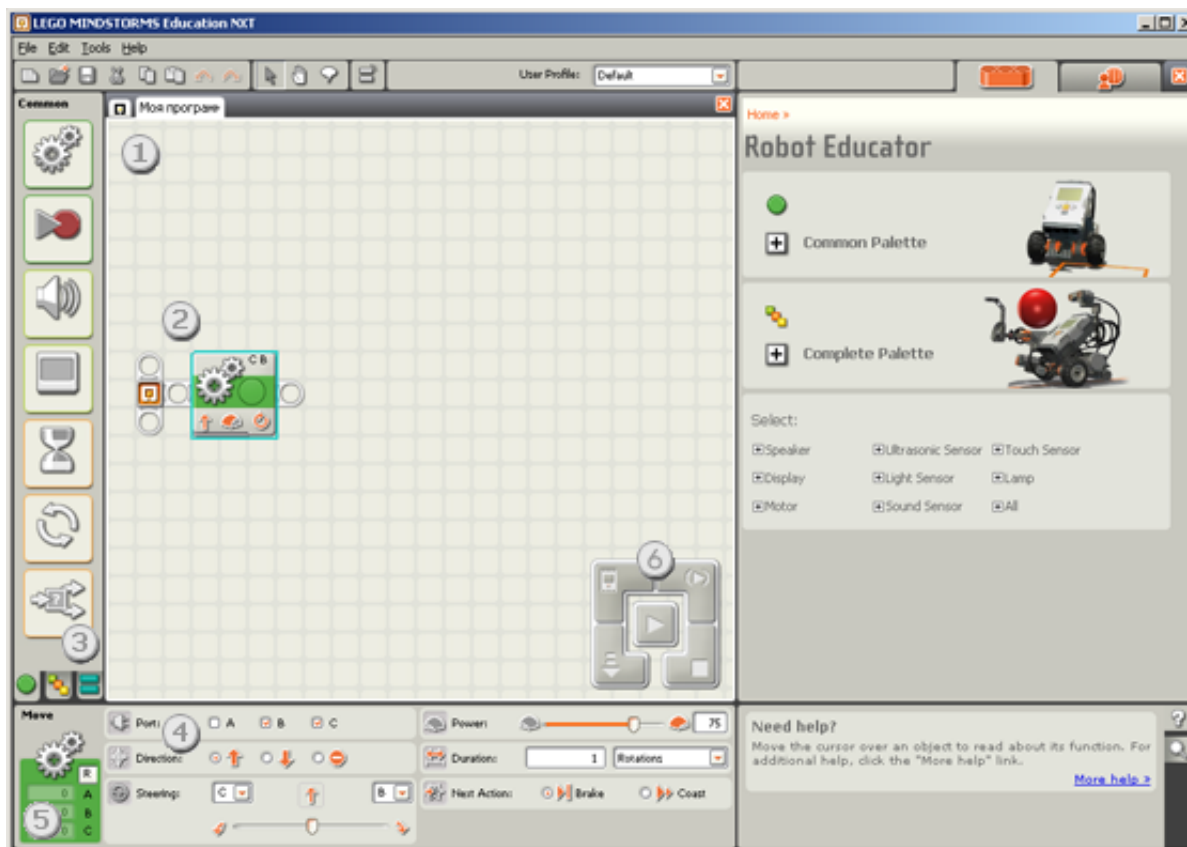
Итак, запустите программу. Перед вами откроется главное окно программы со стартовой страницей. Что вы видите в этом окне (рис. внизу)



1. Кнопка на стартовой странице запустит короткую презентацию, показывающую как начать работать с программой, написать короткую программу, подключить NXT, загрузить в него программу и запустить ее.
2. Вторая кнопка запускает ролик с обзором основных функций программы.
3. Поле и кнопка позволяют вам создать новый документ (файл с расширением *.rbt), в котором и будет создана программа управления роботом. Просто введите имя программы и нажмите Go.
4. Здесь вы можете открыть созданный ранее файл выбрав его в списке. Последние две функции доступны и через командное меню программы.
5. Командное меню программы и палитра инструментов для редактирования.
6. Окно контекстной помощи. Просто наведите курсор на объект, расположенный в рабочей зоне, и в нем появится краткое описание объекта (пока на английском языке).

7. Окно инструктора по робототехнике. Через него вы получаете доступ к базе, содержащей инструкции по сборке и программированию базовых моделей роботов.
8. Если ваш компьютер подключен к Интернет, щелкнув на этой вкладке вы можете получить доступ и к другим ресурсам по конструированию роботов на основе NXT.
9. Выбор созданного ранее профиля пользователя. Профили пользователя позволяют организовать совместную работу нескольких человек на одном компьютере. У каждого пользователя будет своя собственная папка, где он будет хранить свои файлы, не мешая другим.

Мы ознакомились с основными элементами интерфейса программы. Создадим теперь новый файл, введя в поле 3, например, имя "Моя программа" и нажав кнопку Go. Будет создан новый файл и откроется рабочая зона в виде клетчатого поля (см. рисунок внизу).



1. Рабочая зона, где вы можете создавать программу, используя графический язык программирования NXT-G.
2. Пример программы: начало программы, программный блок, прикрепленный к направляющей. Перетаскивая с помощью мыши эти блоки с палитры и выстраивая их вдоль направляющей, вы задаете последовательность их выполнения.
3. Палитры с программными блоками. Содержат как стандартные блоки и вновь создаваемые блоки пользователей. Чтобы выбрать палитру (Общую, Полную или Пользователя), щелкните на соответствующей вкладке.
4. Панель свойств и настроек блоков. Большинство из используемых в программах блоков могут выполнять множество функций и поэтому требуют тщательной настройки.
5. Область обратной связи. При установленной связи между компьютером и NXT здесь появляются показания датчиков и внутренних переменных отдельных блоков.
6. Пульт управления NXT. Позволяет загружать, выполнять программы в NXT, проводить диагностику NXT.