



## Min blok

Med Min blokbygger kan du vælge en række ikoner i arbejdsområdet og gruppere dem i Min blok med et brugerdefineret ikon. Du kan f.eks. oprette en Min blok, du kalder "Robotbevægelse", som kan indeholde et kør-ikon (der styrer robotens hjul) og et lyd-ikon (der afspiller en lydfil, når roboten har kørt en bestemt strækning).

Når du opretter et nyt program med den samme robot, skal du bare trække ikonet "Robotbevægelse" fra Min palette, så har du overstået programmeringen af denne del af robotens bevægelse, fordi du allerede har indstillet alle parametrene i Min blok.

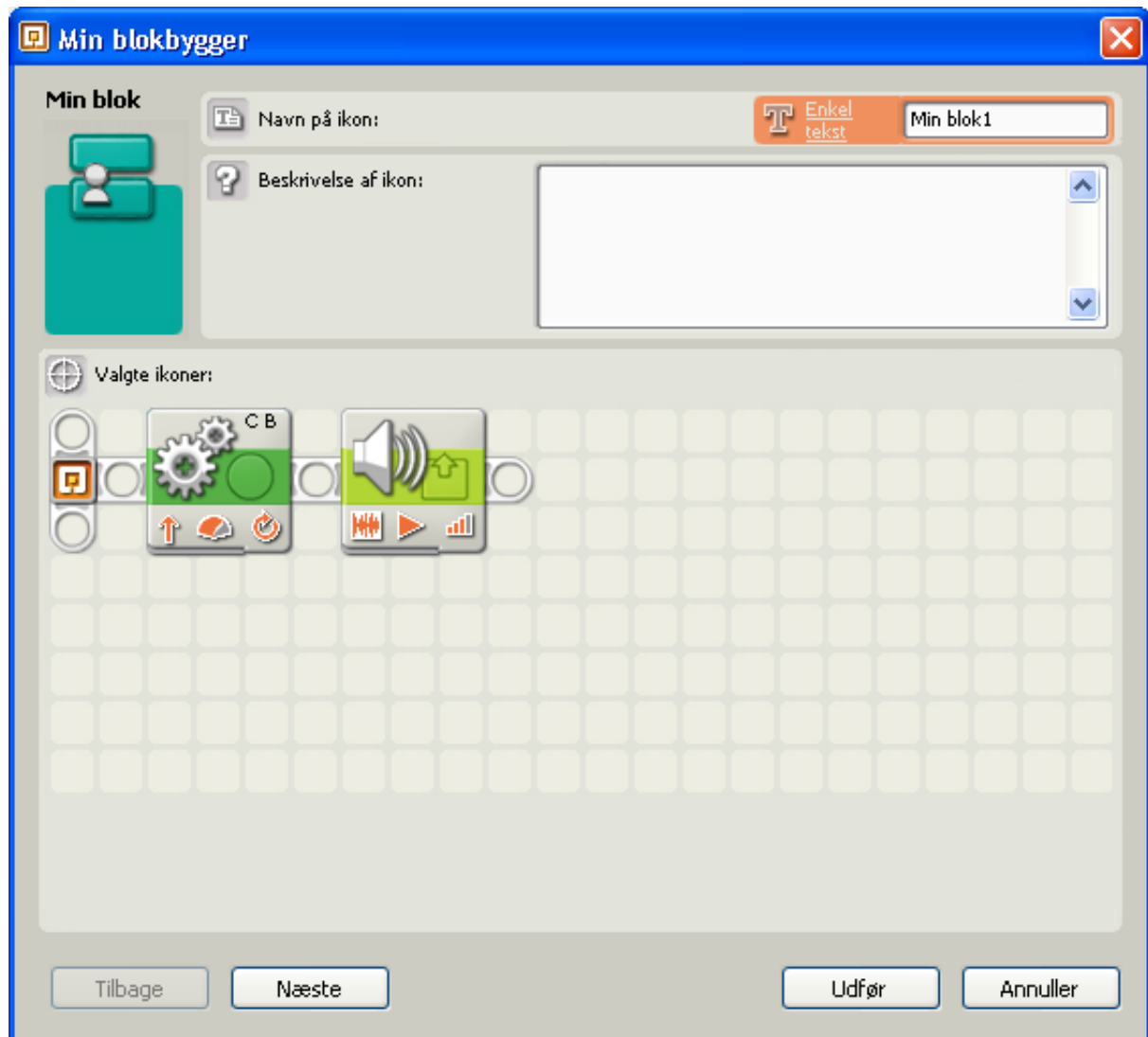
Med tiden kan du samle et bibliotek af Mine blokke, som du kan bruge i andre programmer og udveksle med andre MINDSTORMS brugere.

### Oprettelse af Min blok

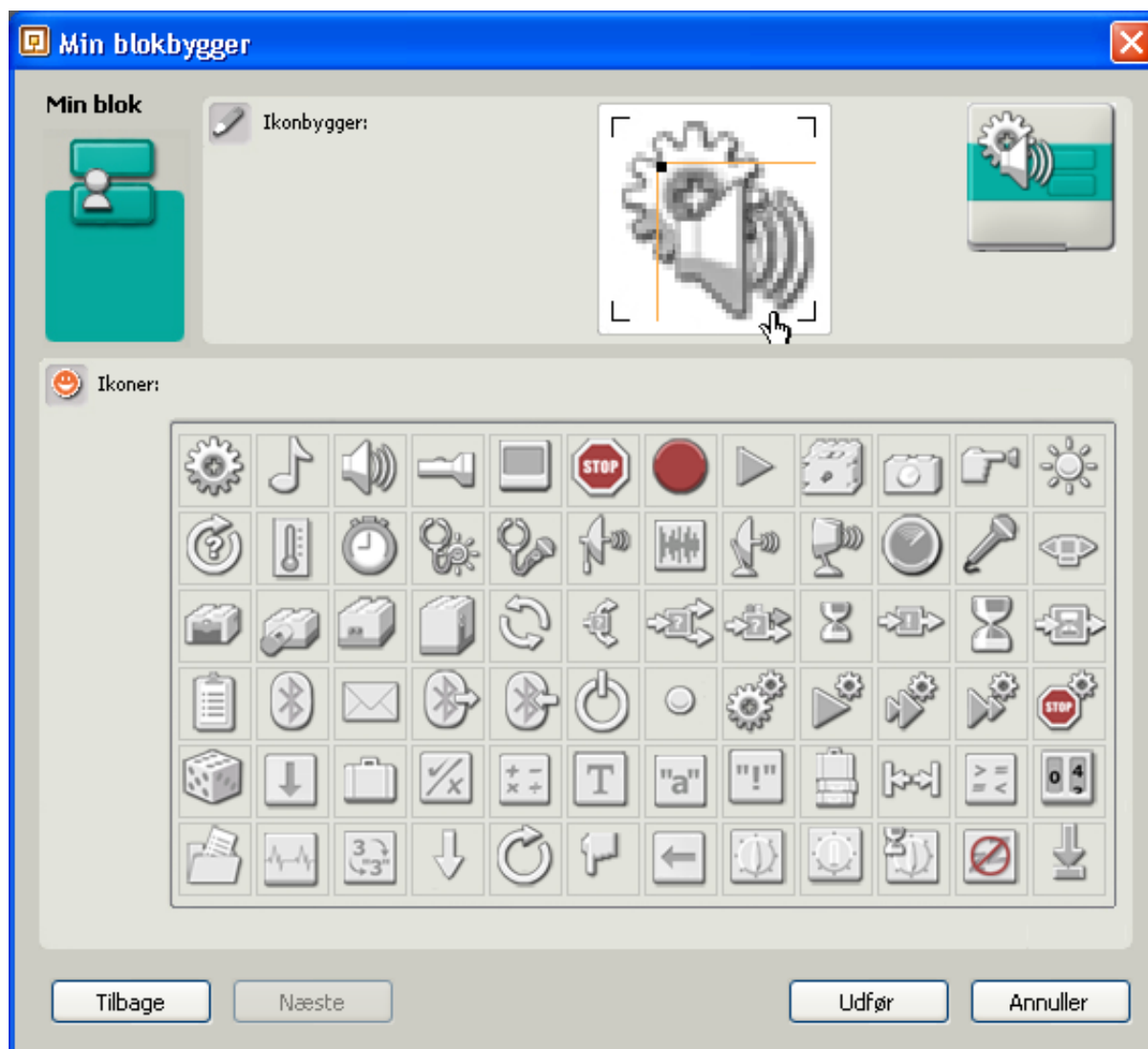
1. Vælg først nogle ikoner, som logisk hænger sammen. Du kan som i eksemplet ovenfor vælge nogle ikoner, der styrer din robots bevægelser, og gruppere dem i Min blok.
2. Vælg ikonerne ved at placere musemarkøren i et hjørne af et fiktivt rektangel, der vil omgive alle de ikoner, du vil have med i Min blok. Hold museknappen nede, og bevæg markøren til det modsatte hjørne af det fiktive rektangel, der indeholder ikonerne. Når du slipper museknappen, vil alle ikonerne til din nye Min blok være valgt. Husk, at et ikon, der kun delvist er dækket af rektanglet, også kommer med i Min blok.



3. Når ikonerne er markeret, skal du vælge kommandoen Opret en ny Min blok i menuen Rediger øverst i NXT-softwareinterfacet. Derefter åbnes guiden Min blokbygger (som vist herunder).



4. Giv din nye Min blok et navn, og lav en kort beskrivelse af, hvad den gør. For eksempel: "Dette ikon styrer motorerne i en TriBot og afspiller en lyd, når robotten har bevæget sig 1 meter". Klik på Næste for at gå videre til næste trin.



5. Derefter skal du designe et nyt ikon til Min blok. Brug musen til at trække et ikon eller to ind i redigeringsboksen. Du kan finjustere placeringen af ikonet eller ikonerne med tastaturets piletaster. Eksempelblokken til højre viser, hvordan ikonet kommer til at se ud, når det er færdigt. Træk og slip et ikon eller to ind i redigeringsboksen øverst i vinduet. Brug tastaturets piletaster til at finjustere hvert ikons placering. Illustrationen til højre viser, hvordan ikonet kommer til at se ud. Klik på Udfør, når du er færdig. Din nye Min blok vises i det aktuelle program og i Min palette, som du åbner ved at klikke på fanen længst til højre nederst på programmeringspaletten. (Se billedet herunder.)



Bemærk: Husk, at alle indgangs- og udgangsdatakabler, der løber gennem markeringsrammen (rektangler, der omslutter de ikoner, du har brugt i Min blok), bliver oprettet som indgangs- og udgangsstik i din nye Min bloks datahub.

Hvis du vil ændre stikkene i en Min blok, skal du oprette Min blok igen, men denne gang med de rigtige stik (og tilhørende datakabler) i det markerede område.

## Redigering af en eksisterende Min blok

Du kan ændre funktionerne i en Min blok ved at redigere de ikoner, den indeholder, ved at dobbeltklikke på Min blok eller ved at vælge Rediger den markerede Min blok i menuen Rediger. Hvis du kun vil ændre et Min blok-ikon, markerer du ikonet og vælger kommandoen Rediger Min blok-ikon i menuen Rediger. Min blokbygger åbnes, hvor du kan foretage ændringerne.

## Håndtering af Min palette

Du kan tilføje og slette Mine blokke fra Min palette ved at vælge kommandoen Håndter brugerdefineret palette i menuen Rediger. Du kan sende en Min blok til en ven ved at lave en kopi af den og sende den som en vedhæftet fil i en e-mail. Hvis du modtager en Min blok fra en ven, vælger du kommandoen Håndter brugerdefineret palette og trækker den nye Min blok over i mappen Mine blokke.

Du kan oprette nye underpaletter i Min palette ved at oprette en ny mappe i ikonmappen. Du kan selv designe underpaletters udseende ved at placere to 45x45 pixel PNG-filer (Portable Network Graphics-filer) – der hedder PaletteIcon.png og PaletteIconHilight.png – i underpalettens mappe. Du kan angive et værktøjstip til hver brugerdefineret underpalette ved at placere en tekstfil, der hedder PaletteIcon.txt (med teksten til værktøjstippet), i samme mappe.