

## LegoMindstorms NXT

### **Gestion de la brique**

#### Changer le nom d'une brique

Lancer le programme « Lego Mindstorms NXT »

*File/New* ou *Fichier /Nouveau*

Dans le dessin en bas à gauche, sélectionner le « bouton en haut à gauche » : *NXT windows* ou *Fenêtre NXT*

*Connect* ou *Connecter*

Changer le nom (8 caractères maxi) et valider

#### Suivre l'occupation mémoire

Onglet *Memory* ou *Mémoire* : occupation mémoire

Sélectionner *Show System Files* ou *Afficher les fichiers système*

Ne pas enregistrer les modifications

### **Apprendre à utiliser les menus sur la brique**

Hiérarchie de menus/sous-menus

#### Menus principaux

*My Files* : accès aux fichiers

*NXT Program* et *Try Me* : accès aux programmes de test de la brique, programmes pré-enregistrés

*View* : accès à l'état de la brique, des capteurs et des actionneurs

*Settings* : configuration du niveau sonore, suppression des fichiers, ...

*Bluetooth* : configuration bluetooth

#### Navigation dans les menus

Bouton orange : sélection du menu

Bouton droite : menu suivant

Bouton gauche : menu précédant

Bouton gris : retour au menu de niveau supérieur

## Connection bluetooth

### Créer un contact

Activer Bluetooth

Menu *Bluetooth*

Sous-Menu *On/Off* : *On*

Rendre la brique visible

Menu *Bluetooth*

Sous-Menu *Visibility* : *Visible*

Créer le contact entre briques

Menu *Bluetooth*

Sous-menu *Search*

Taper un code sur 4 caractères sur celui qui initie le contact

Taper le même code sur l'autre durant la connexion

Choisir un numéro de connexion : 1, 2 ou 3

(celui qui initie le contact est connecté en tant que master)

Le contact reste tant qu'il n'est pas supprimé

La connexion reste active tant qu'elle n'est pas supprimée (cf. ci-après) et que les briques restent allumées.

### Supprimer un contact

Sous-menu *My contacts*

Sous menu *Delete*

### Créer une connexion à partir des contacts

A faire après un allumage de brique

Sous-menu *My contacts*

Sélectionner la brique à connecter

Sélectionner le numéro de connexion (1,2 ou3)

La brique qui initie la connexion est le Master

### Supprimer une connexion

Sous-menu *Connections*

Sélectionner la connexion

Sous menu *Disconnect* (si déjà connecté) : supprime la connexion

Eteindre la brique !