



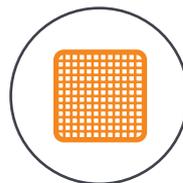
Ideal für den Einstieg in den STEAM-Unterricht



Kinderleicht Programmieren



Zahlreiche elektronische Module



Scratch 3.0 und Python



Wi-Fi, Bluetooth, USB



Verschiedene Sensoren

BESCHREIBUNG

**MAKEBLOCK Codey Rocky Education Version**

<b>Artikelnummer</b>	513686
<b>EAN</b>	6928819513686

Der Programmierroboter Codey Rocky eignet sich ideal für den Einstieg in den STEAM-Unterricht. Die Kombination aus einfach zu bedienender Robotik-Hardware mit der visuellen Programmiersoftware mBlock 5 ermöglicht allen Schülern den Einstieg in die Welt des Programmierens und lässt sie dabei kreativ sein.

**EINFACH ZU PROGRAMMIEREN**

Die Programmiersoftware mBlock 5 von Makeblock basiert auf der visuellen Programmiersprache Scratch 3.0 des MIT. Selbst Anfänger können innerhalb weniger Minuten dank Drag and Drop durchstarten.

**AUSGESTATTET MIT ZAHLREICHEN ELEKTRONISCHEN MODULEN**

Mit mehr als 10 programmierbaren elektronischen Modulen kann Codey Rocky so programmiert werden, dass er eine breite Palette von lustigen Effekten und Funktionen ausführt.

**HARDWARE-KOMPATIBILITÄT**

Codey Rocky ist so konzipiert, dass er mit Makeblock Neuron und LEGO®-Steinen kompatibel ist, damit sich auch wirklich alle Ideen verwirklichen lassen.

SPEZIFIKATIONEN

Allgemein	
Main Control Chip	ESP32
Übertragung	Wi-Fi, Bluetooth, USB
Batterie	3.7V 950mAh Lithium-Batterie
Unterstützte Programmiersprachen	Scratch 3.0, Python
Programmierbare Module	
Codey	LED-Matrix-Bildschirm, Lautsprecher, RGB-Licht, Tasten, Tonsensor, Lichtsensor, Gyroskop und Beschleunigungsmesser, IR-Sender, IR-Empfänger, Lautstärkesensor und mehr
Rocky	IR-Farbsensor, DC-Getriebemotor
Fernsteuerung	-
Akku	-
Zertifizierungen	CE, ROHS, WEEE, EN71, EN62115, FCC, ASTM, CPSIA, CA65, CCC, ST, NCC, RCM, ISO8214

Sonstiges	
Produktabmessungen und -gewicht	102 × 95.4 × 103 mm, 295 g
Verpackungsabmessungen und -gewicht	185 × 131 × 92mm, 680 g

Lieferumfang: 1x Codey, 1x Rocky, 1 × Schlüsselband, 1 × Namensaufkleber, 1 × Micro-USB-Datenkabel, 8 × Codey Rocky Farbkarte