

CodeBug mit dem Mac verwenden

In dieser Anleitung wird gezeigt, wie du dein Programm von deinem Mac auf den CodeBug läd.

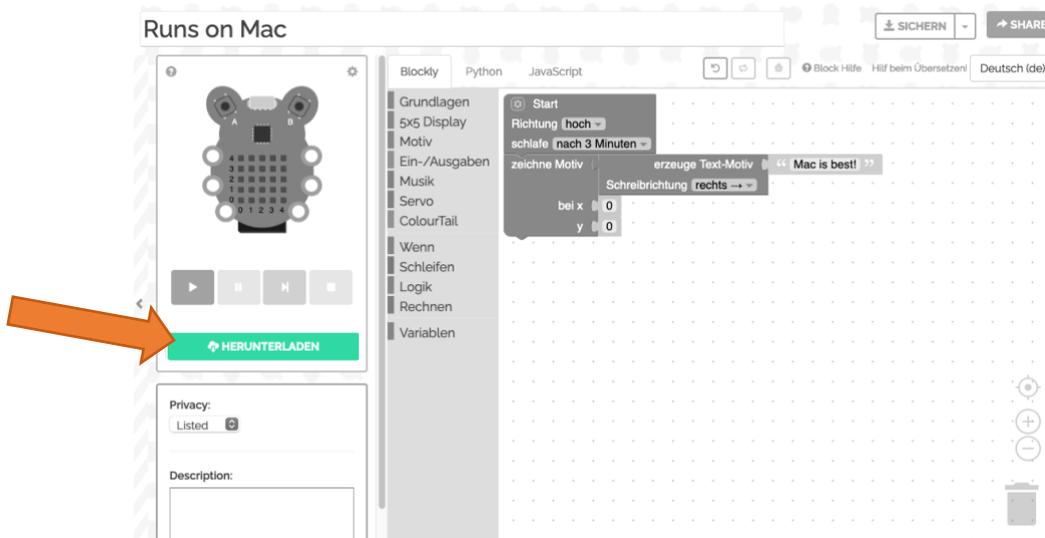
Programm erstellen:

<https://www.codebug.org.uk/create>

Du hast in dem Browser deiner Wahl ein Programm erstellt.
Das Programm funktioniert im Simulator.

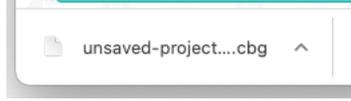
1. Programm herunterladen

1. Drücke den Knopf «HERUNTERLADEN»



- ➔ Das Pop-Up kannst du ignorieren und weg-klicken
- ➔ Dein Browser speichert nun dein Programm

2. Warte bis im Browser eines der folgenden Symbole erscheint:

Safari (oben rechts)	Chrome (unten links)	Firefox (oben rechts)
		

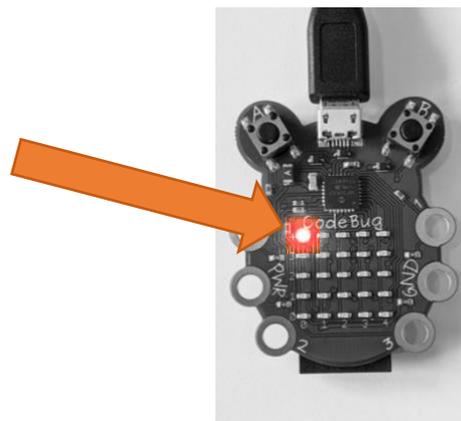
3. Auf zum nächsten Schritt...

2. CodeBug mit dem Mac verbinden

1. USB-Kabel im Mac einstecken
2. Auf dem CodeBug Knopf «A» drücken und gedrückt halten
3. USB-Kabel im CodeBug einstecken



4. Knopf «A» loslassen
 - Nun blinkt ein kleines rotes LED auf dem CodeBug
 - Der CodeBug ist nun eigentlich ein USB-Stick, auf dem du dein Programm speichern kannst



5. Auf zum nächsten Schritt...

3. Finder öffnen

Der «Finder» ist das Programm, das dir deine Dokumente/Ordner/Laufwerke anzeigt.

→ Finder öffnen, über das Icon  im «Dock»

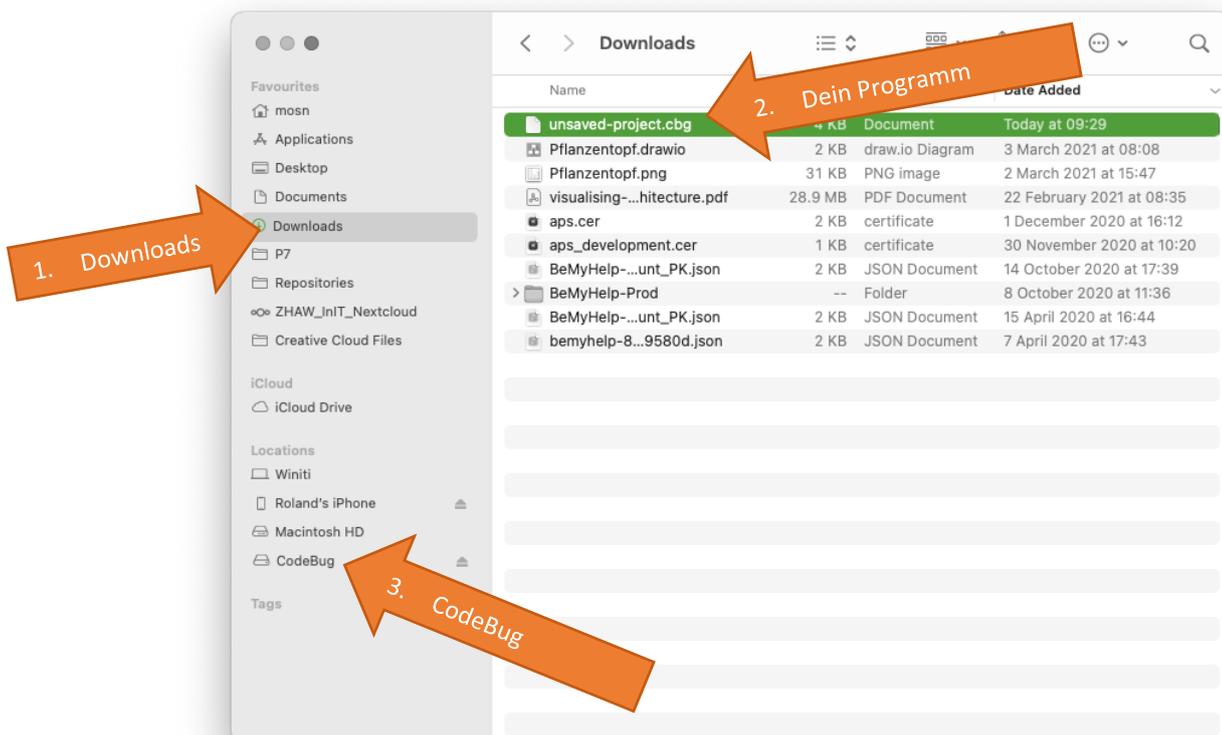


→ oder bei Spotlight (Shortcut: -Leertaste) «finder» eingeben

4. Programm auf den CodeBug laden

1. Im Finder findest du

- einen Ordner namens «Downloads» da ist dein Programm drin
- unter den «Locations» den CodeBug



2. Nun schiebst du dein Programm mit der Maus auf den CodeBug (Drag'n'Drop) und lässt es dort wieder los

→ Auf dem CodeBug leuchtet ganz kurz eine andere LED auf

→ Falls du nun die Datei auf dem CodeBug siehst, ist das in Ordnung, funktioniert auch, muss aber nicht sein

3. Drücke den Knopf «B» auf dem CodeBug, damit wird dein Programm gestartet