

# Spielmatte & Simulator

Ausdrucken

## Windows

Um die Spielpläne zum Thymio in einer geeigneten Größe zu drucken, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Der einfachste Weg ist die Datei auf einem USB Stick zum nächsten Copy Shop zu bringen und sie dort auf DIN A2 drucken zu lassen.

Es geht aber auch direkt in der Schule, wenn man die richtigen Einstellungen im Druckdialog beachtet. Die verwendete Methode nennt sich entweder Poster- oder Kacheldruck.

Wir erklären in einfachen Schritten wie dieser Druck mit den Windows PCs an eurer Schule umgesetzt werden kann.

Der Druckdialog von Windows bietet die Möglichkeit direkt über die Einstellung einen sogenannten Posterdruck zu starten. Mit dieser Art des Drucks ist es möglich große Drucke auf mehrere kleiner Seite zu verteilen, die dann nachträglich zusammengeklebt werden können.

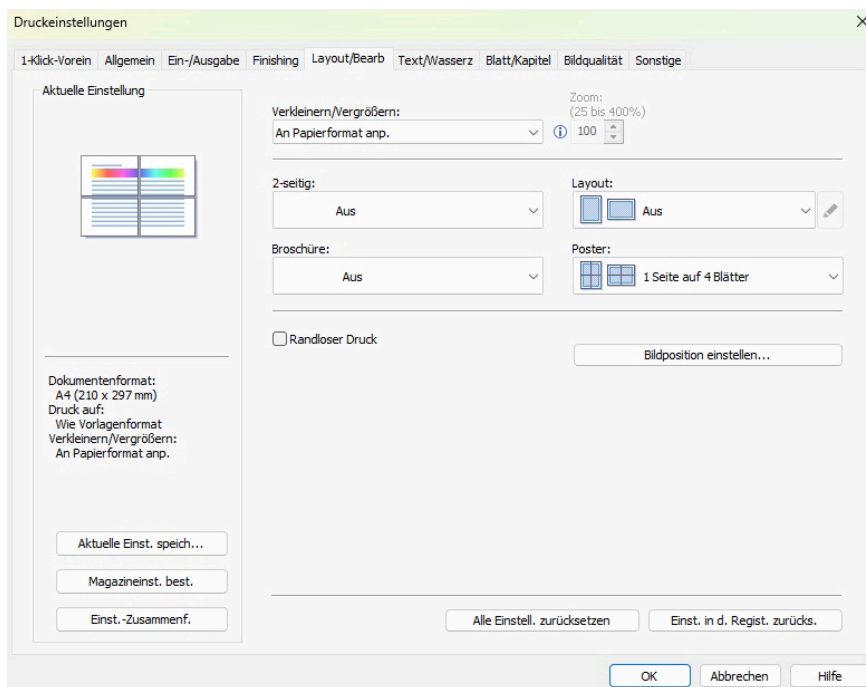
Schritt-für-Schritt: Zuerst einmal sollte die zu druckende Datei auf den Rechner heruntergeladen werden. Danach mit Doppelklick öffnen und Drucken aus dem entsprechenden Dialog auswählen. Danach muss unter "Weitere Einstellungen" noch einiges angepasst werden. Am einfachsten öffnet man den Druckdialog mit "Ctrl-Shift-P"

Je nach Windows Version kann sich das Aussehen der Benutzeroberfläche von unseren Screenshots unterscheiden, die Vorgehensweise bleibt die gleiche. Zuerst wird im Feld "Druck auf" die Papiergröße am Zieldrucker ausgewählt, in der Regel DIN A4, in vielen Schulen gibt es sogar DIN A3. Die Ausrichtung ist "Querformat"

Danach muss im Reiter "Layout/ Bearb" noch eingestellt werden, auf wieviele Seiten die Vorlage verteilt werden soll.

Wenn die Zielgröße DIN A4 beträgt benötigt man 8 Seiten, wenn der Zieldrucker DIN A3 Papier bedrucken kann, reichen 4 Seiten.

Jetzt noch "OK" klicken und dann "Drucken".



Schritt-für-Schritt



## Simulator - virtuelle Spielmatte

Nach dem Starten der Thymio Suite kann man unter verschiedenen Entwicklungsumgebungen auswählen. Egal welche Wahl man trifft, weiter geht es nur mit einem Thymio, der per USB-Kabel oder Dongle angeschlossen ist, oder einem sogenannten Simulator. Der Simulator bietet die Möglichkeit virtuelle Thymios zu verwenden. Einige Beispiele sind bereits mit der Thymio Suite installiert worden, bzw. müssen beim ersten Start noch entpackt werden.

Es besteht aber auch die Möglichkeit eigene virtuelle Spielmatte, "Playground" genannt, zu erstellen.

Der Aufbau der Dateien ist einfach: Die Playgrounds haben immer die Dateiendung ".playground". Es handelt sich dabei um einfache ZIP-Dateien, die 1 oder 2 Dateien einhalten.

1. world.xml - Diese Datei beschreibt alle Elemente des Playgrounds. Welche Objekte sind zu sehen, wieviele Roboter gibt es, wie ist der Hintergrund
2. name\_der\_datei.png - Das Hintergrundbild zur Verwendung in world.xml

### Erstellen einer .playground Datei

Um nicht alle Elemente einer world.xml Datei manuell abschreiben zu müssen, haben wir eine Beispieldatei vorbereitet. Diese kann hier

<https://he.edumaps.de/go/thymiosim>

heruntergeladen werden.

Diese Datei wird jetzt so angepasst, dass sie der gewünschten Aufgabenstellung entspricht und alle notwendigen Elemente enthält. In dieser Datei wird auch das Hintergrundbild entsprechend ausgewählt. Das Bild muss im .png Format als eigene Datei vorliegen.

Die Vorlage wird mit "Speichern unter" mit dem Namen world.xml gespeichert.

Achtung, evtl. existiert bereits eine Datei mit dem gleichen Namen.

Im Datei-Explorer / Filemanager des Betriebssystems werden jetzt diese beiden Dateien, world.xml und die Bilddatei mit dem Hintergrund, markiert und zu einem .zip zusammengefasst.

Zum Schluß muss die ZIP-Datei nur noch umbenannt werden und bekommt die Dateiendung .playground

