

センサーを使った プログラミング入門

はじめてのMESH(メッシュ)

MESHブロックとは

※様々な機能を持った電子タグ型のブロック
(センサー機能があるブロック)



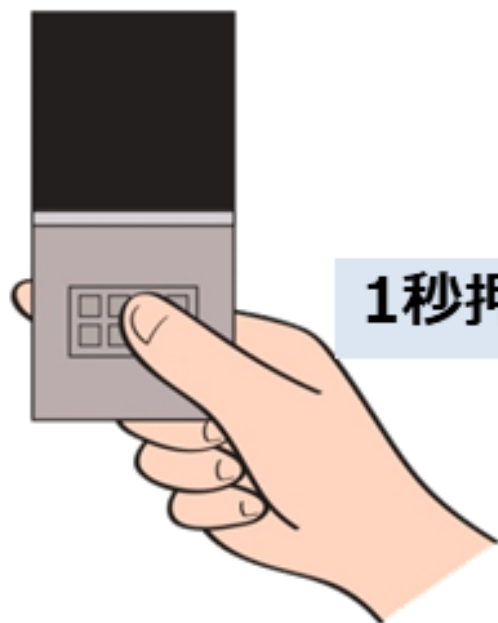
MESH ブロック スイッチの入れ方・消し方

◆スイッチの入れ方・消し方



スイッチが入っているときの確認方法

◆スイッチ入ってる？



1秒押し

確認の仕方

色のついたあかりがつかます
色で充電の様子がわかります



充電OK
50%以上



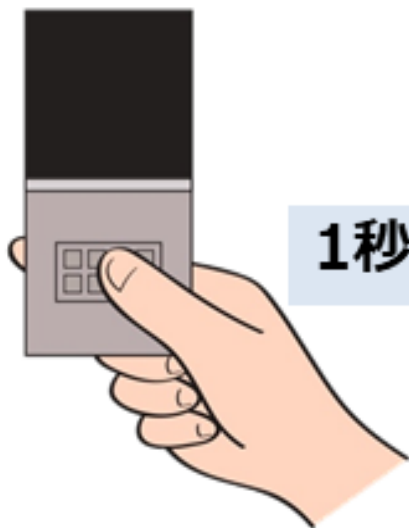
充電注意
30%以上



充電危険
30%未満

スイッチが切れているかの確認方法

◆スイッチ切れてる？ 確認の仕方



1秒押し

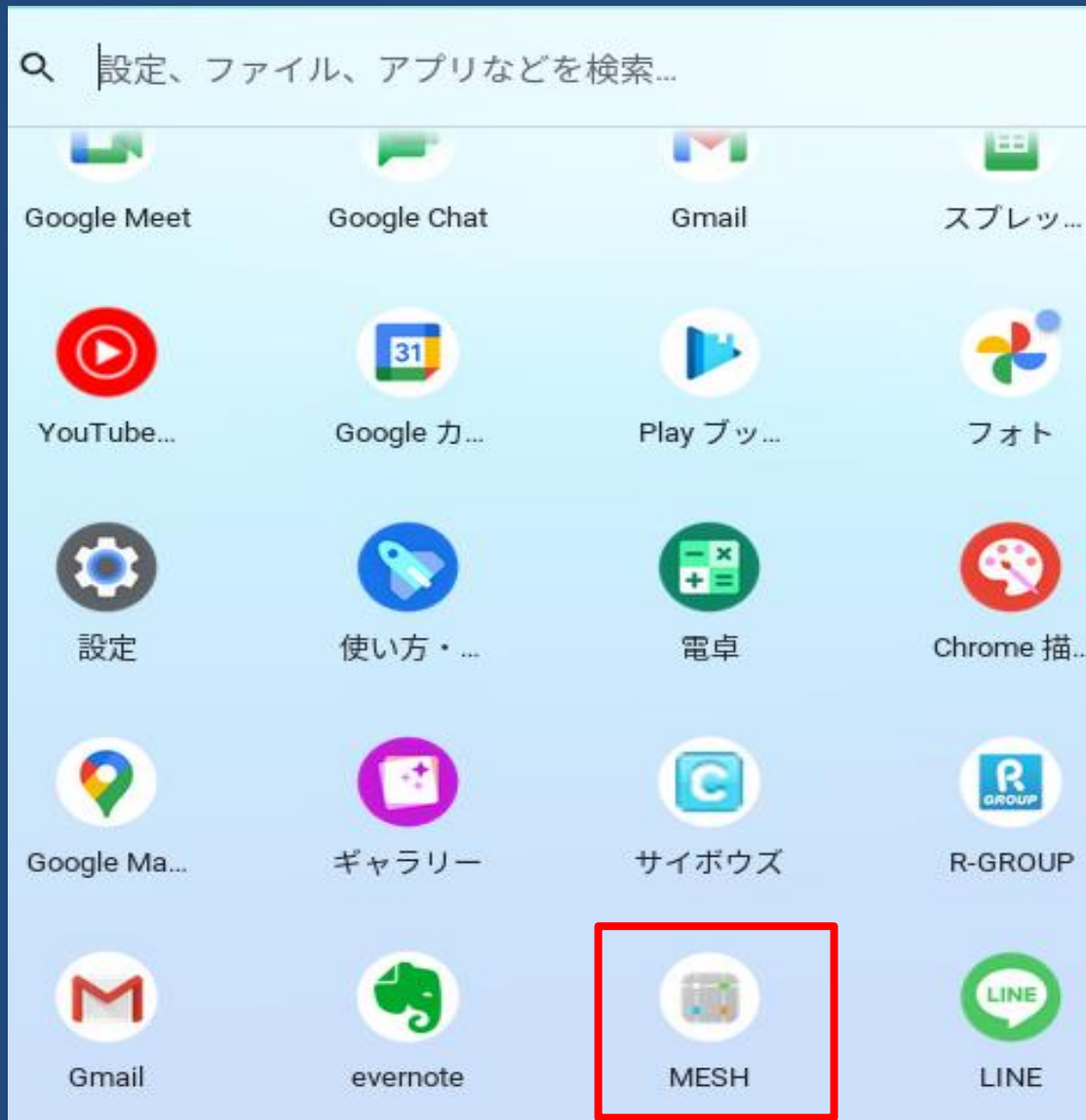
スイッチが切れているとつきません
スイッチが消されている状態です



反応なし

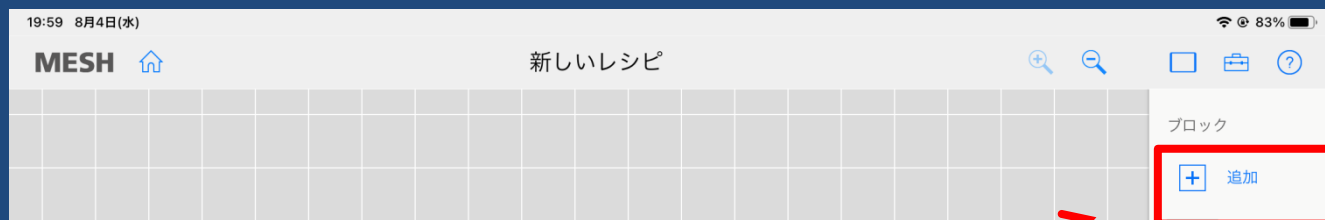
※この状態でかたづけて
おきましょう。

MESHアプリの準備

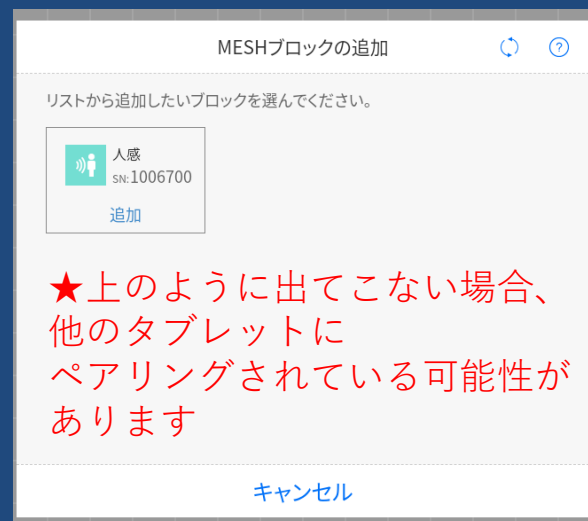


アプリケーションを開いたら ブロックのペアリングをしよう！

MESHタグにコンピュータで操作したプログラムを送るために、
コンピュータとMESHタグをつなぐ作業です。



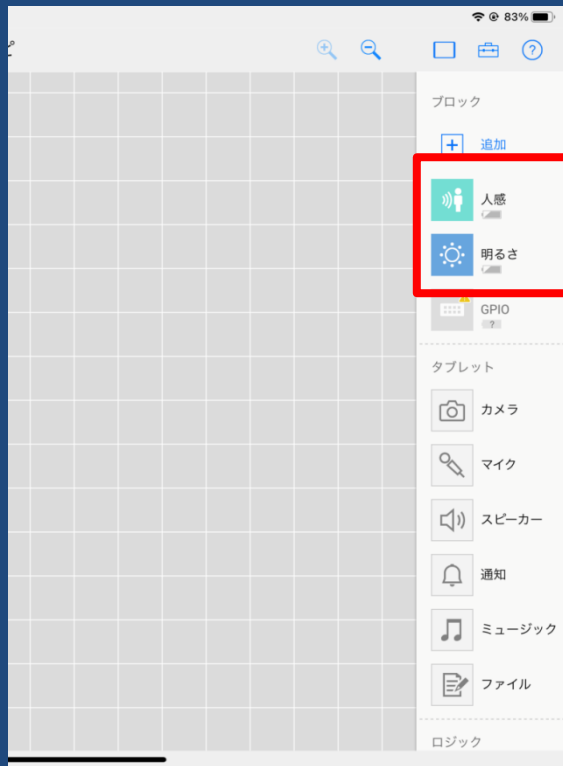
1. Meshアプリの右上の追加をタップ
2. 画面にブロックを探す画面が出ます
3. つながったらブロックの絵がレシピ右に表示
されます



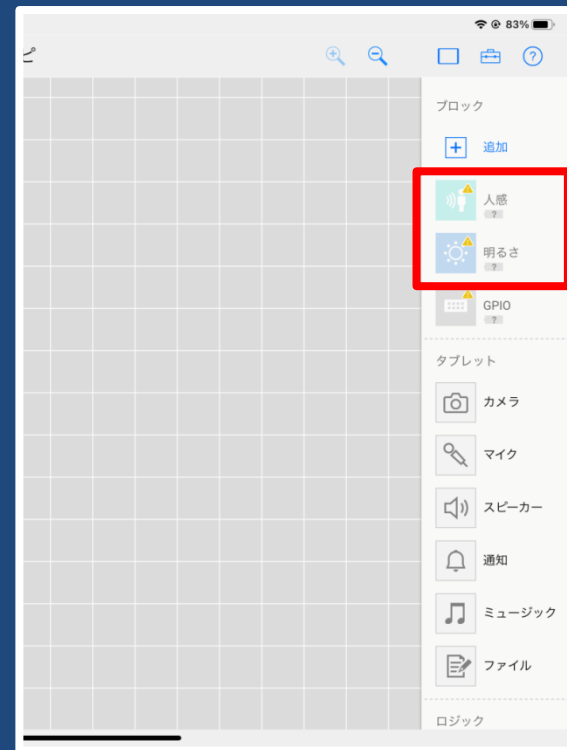
★上のように出てこない場合、
他のタブレットに
ペアリングされている可能性があります

ペアリングの状態

人感と明るさ
ペアリングされた状態

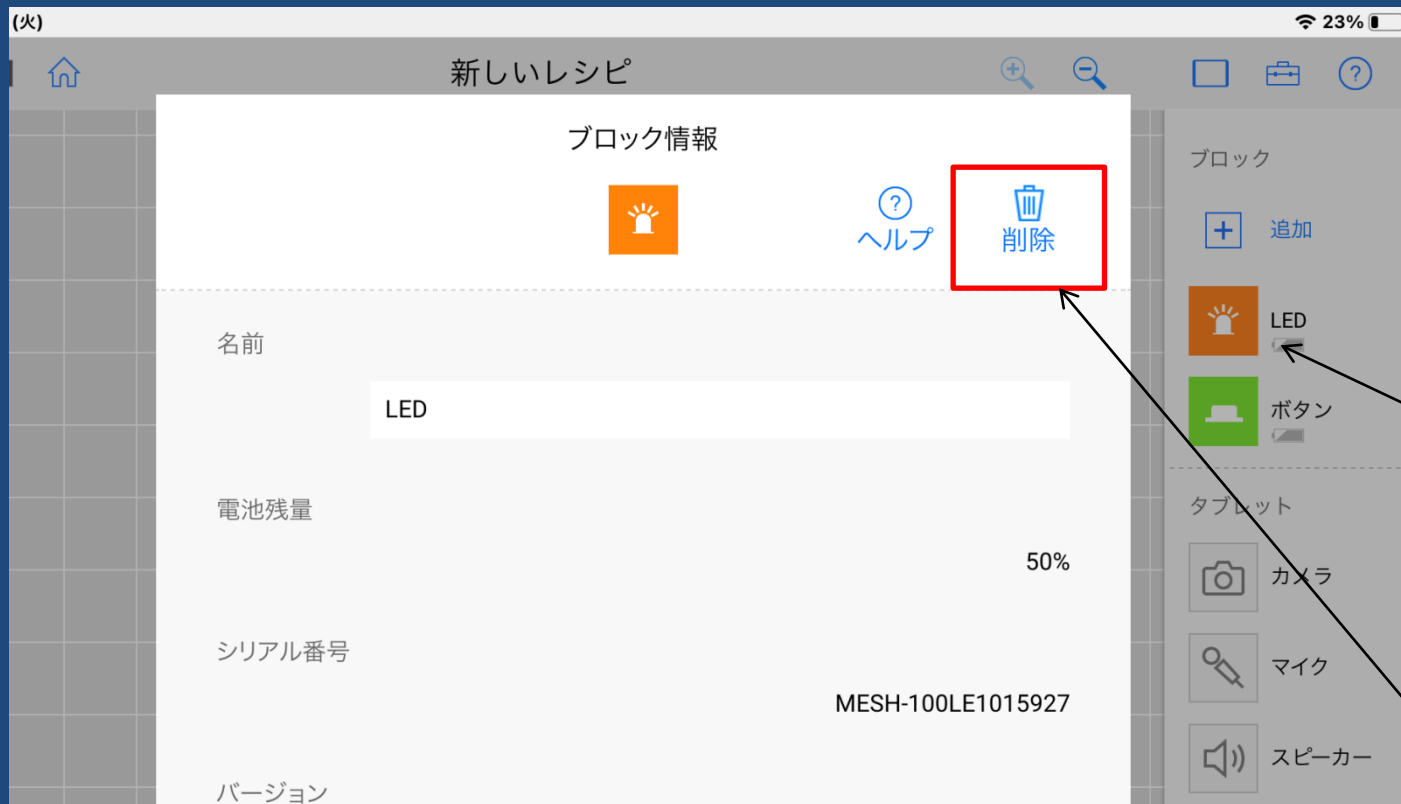


MESHの電源が切られた状態



ペアリングを削除するには？

1. 削除したいボタンをタップ
2. ブロック情報の右上から削除



削除したい
ボタンを
タップする
とブロック
情報が出ま
す。

ここから削除

MESHのプログラミングの考え方

もし〇〇なら □□して

例：もし人が通ったなら あいさつして



人感センサー
を使おう

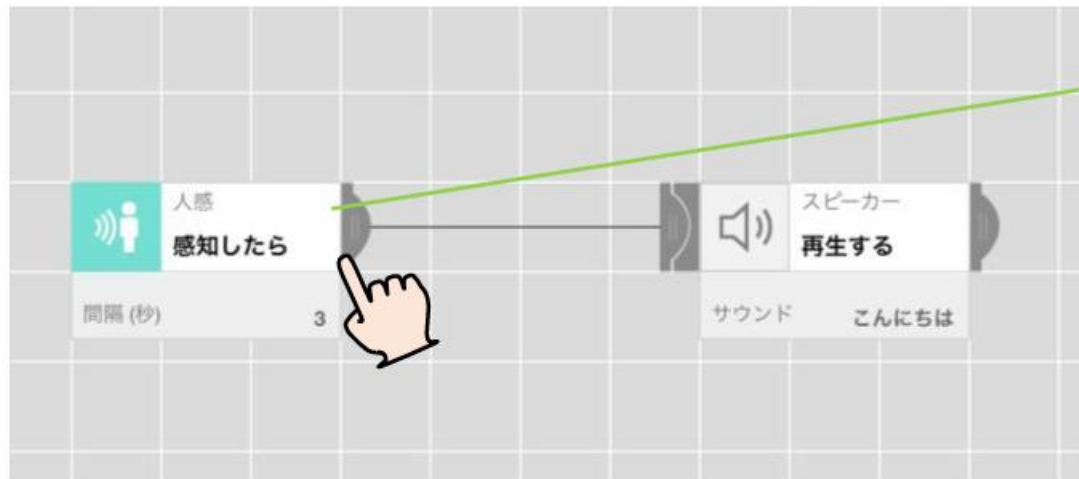


タブレットのスピーカー機
能を使って音を出そう

通路に人が通ったら、『こんにちは』と音声が出るしくみを考えてみよう。



2つのブロックをつなげるだけ



MESHタグの設定（人感センサー）

人感センサーの命令

< 感知したら >

間隔 (分:秒)

0 分 : 03 秒 .00

センサーが感知したことを伝える時間を設定



センサーが動きを**感知した**時に次の命令へ進む



センサーが動きを**感知しなくなった**時に次の命令へ進む



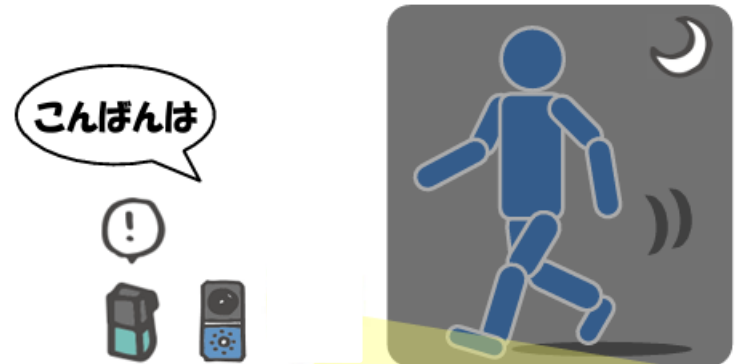
設定した条件（感知した／しない）になっていれば次の命令へ進む



明るさに応じてあいさつを替えよう



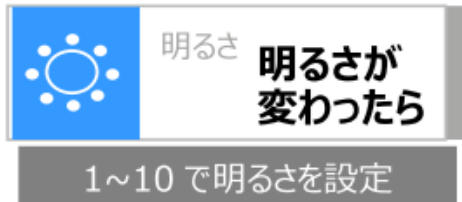
明るい場合



暗い場合

MESHタグの設定（明るさセンサー）

明るさセンサーの命令



明るさ変化があった時に、**設定した明るさの範囲(1～10)**になっていれば次の命令に進む



暗い所から**明るくなった**時に実行



明るい所から**暗くなった**時に実行



設定した明るさの条件(1～10)になっていれば次の命令へ進む



条件が2つの時 2つのブロックにつなげる

