



LEGO SPIKE による ロボットプログラミング

<http://www.ritsumei.ac.jp/se/re/izumilab/lecture/23robo/>



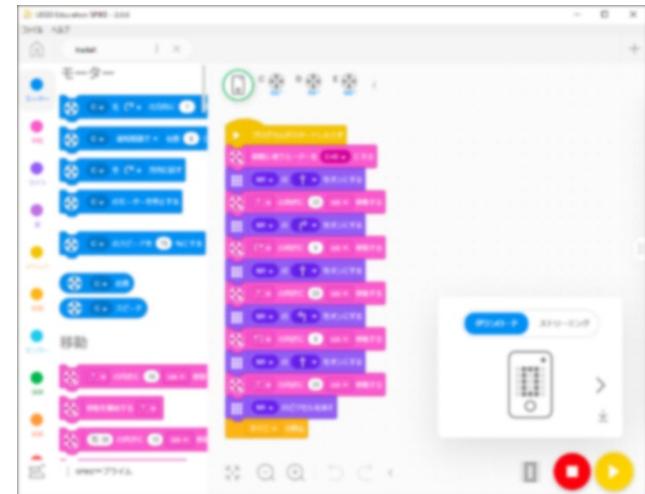
電子情報工学演習

デザイン型演習

担当：泉、吉田

TA: 宮内、渡辺、竹中

ES: 寺田、是安



電子情報工学演習のスケジュール

月 日	09 28	10 05	10 12	10 19	10 26	11 02	11 09	11 16	11 23	11 30	12 07	12 14	12 21	01 11	01 18
A	L	R	R	R	R	T	L	L	L	L	L	L	L	L	L
B	L	L	L	L	L	T	R	R	R	R	L	L	L	L	L
C	L	L	L	L	L	T	L	L	L	L	R	R	R	R	L

L … 各クラス教室の授業

A クラス F105 B クラス F109 C クラス F110

R … ロボットプログラミング演習

イーストウィング3階 FPGAデザインルーム

T … 研究室見学

各クラスの教室に集合してから出発

本演習のテーマと狙い

- 主体性・独創性を発揮するデザイン型演習
- 実際の“物”を通して体験する
- “電子情報”的“情報”的実践
- ロボットプログラミング
- 初心者向けロボットキット

R RITSUMEIKAN

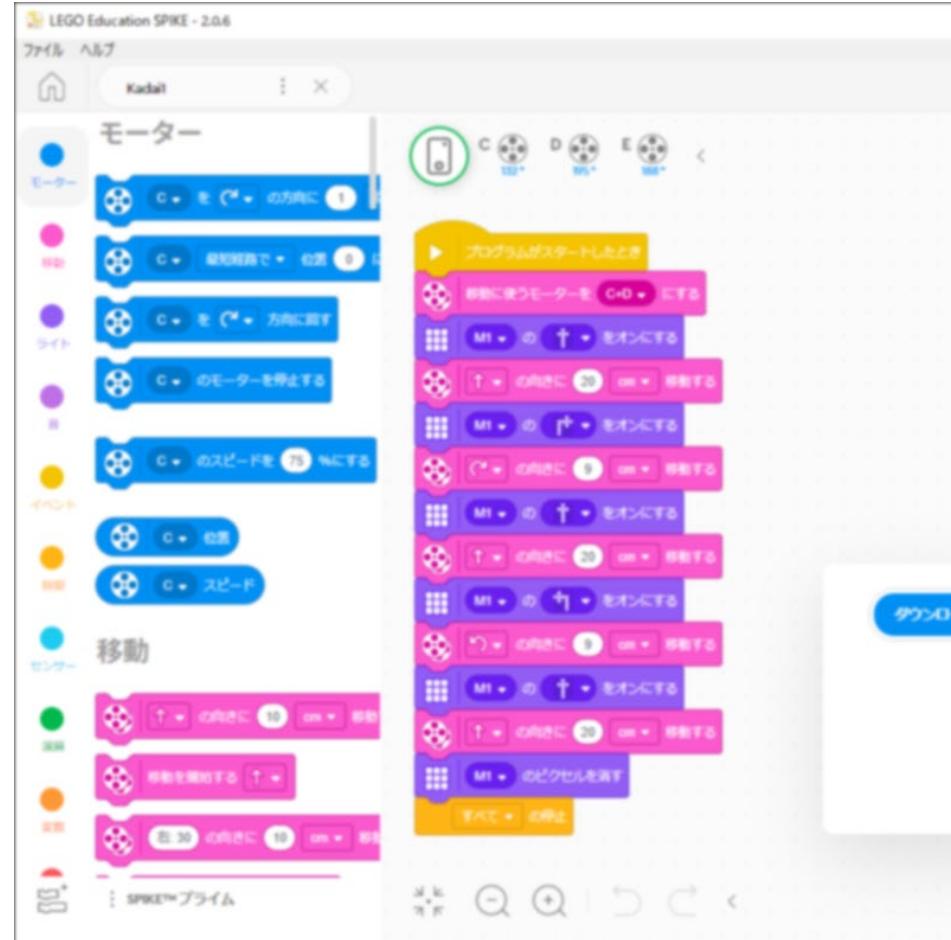
LEGO Education SPIKE

- LEGO ... おもちゃのブロックのブランド
- ブロック、車輪、モーター、センサ、制御用マイコンなどのセット
- 自由に組み換え可能



SPIKE App

- Scratchベースの初心者向けプログラミング環境
- 命令ブロックの直観的配置によるプログラミング
 - ✓ 単純な動作指示
 - ✓ センサを利用した条件判定
 - ✓ 条件分岐、繰り返し
- それらを組み合わせて複雑な動作が実現可能
 - ✓ 演習室のもの (Spike App2) は現在配布されているものの (Spike App3) とバージョンが異なるが、使い方は概ね同じ



キットの中身

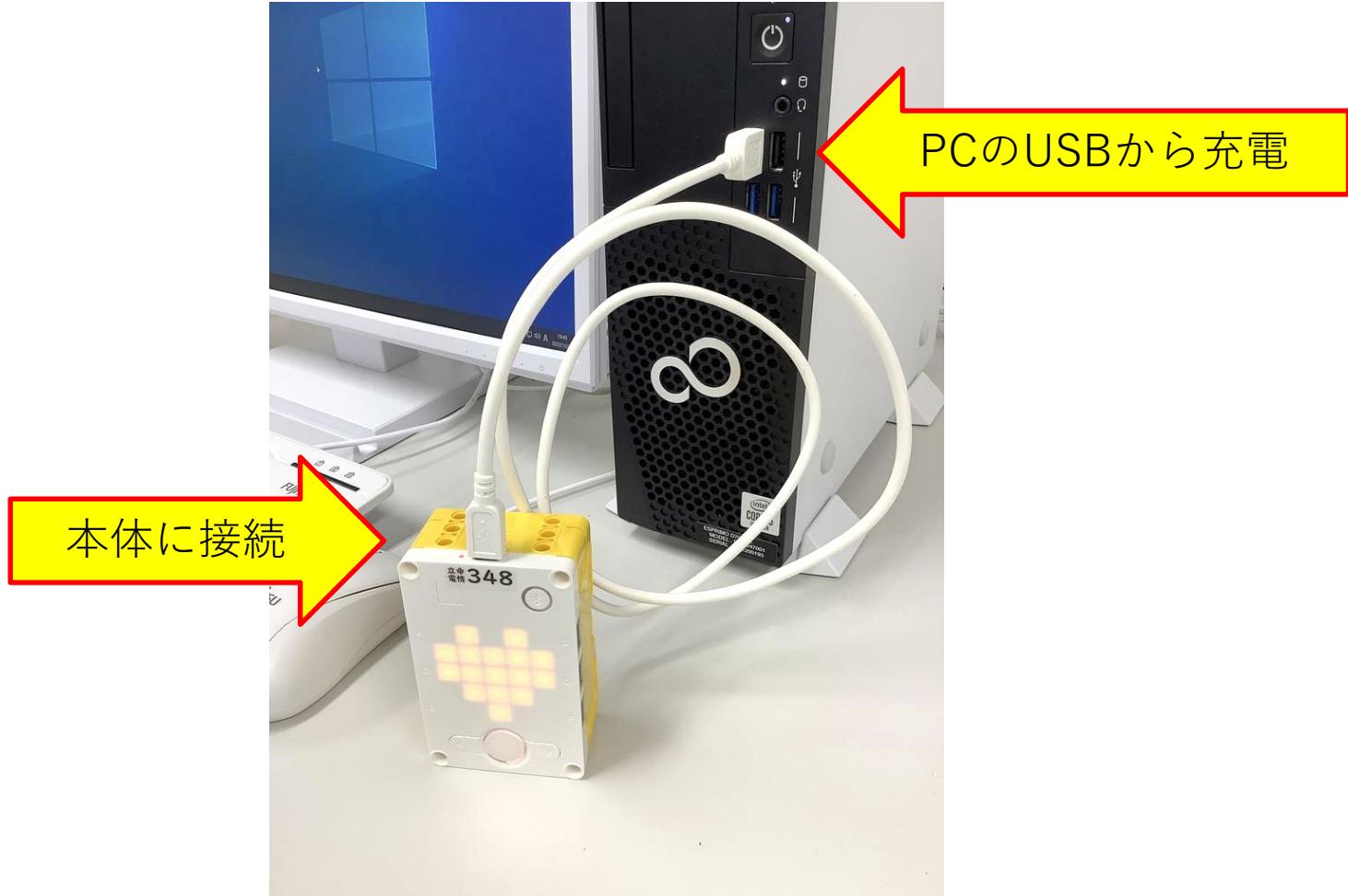


整理整頓！
演習終了後は
次に使う人のために
元の状態に戻す！

シールに従って整理

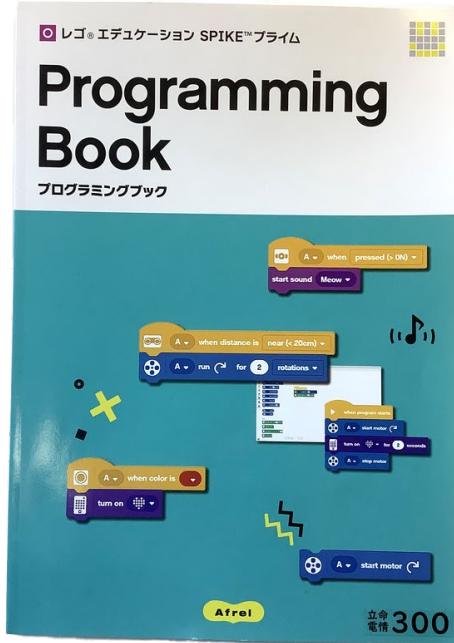


席に着いたらまず充電！



テキスト

Programming Book
プログラミングの解説・ヒント



Building Book
構造や組立ての解説・ヒント



箱の中に入っている。必要に応じて参考し自学すること。

演習の流れ

プログラミングの学習	1週目
ロボットの製作	1～2週目
課題1～3	2～4週目
分解＆片付け	4週目
レポート提出	終了1週間後

諸注意

- ・ 飲食物の持ち込み禁止。
- ・ パソコンの内容の改変禁止。
(インストール、アンインストール、不要なファイルの作成、
関係の無いファイルの削除、ウイルス感染など)
- ・ ファイルはUSBメモリに保存すること。
- ・ USBメモリ等の取り外し時には「安全に取り外し」を
実行！
- ・ 細かな部品が多いので注意。
整理整頓。他の箱と混ざらないように。
- ・ 箱の中のテキスト、USBメモリなど持ち帰らないこと。
- ・ 本体バッテリは予め充電しておくこと。

最新資料の確認

- ・ インターネット（Edge または Chrome）を起動し、次のアドレスを入力する。

<http://www.ritsumei.ac.jp/se/re/izumilab/lecture/23robo/>

講義資料（本ファイル）とレポート用紙を確認しておく。

プログラミング環境の起動(1)



LEGO® Education SPIKE™ App

デスクトップ画面上の SPIKE
のアイコンをダブルクリックする。



自分のPCにインストールすることもできる

<https://education.lego.com/ja-jp/downloads/spike-app/software>

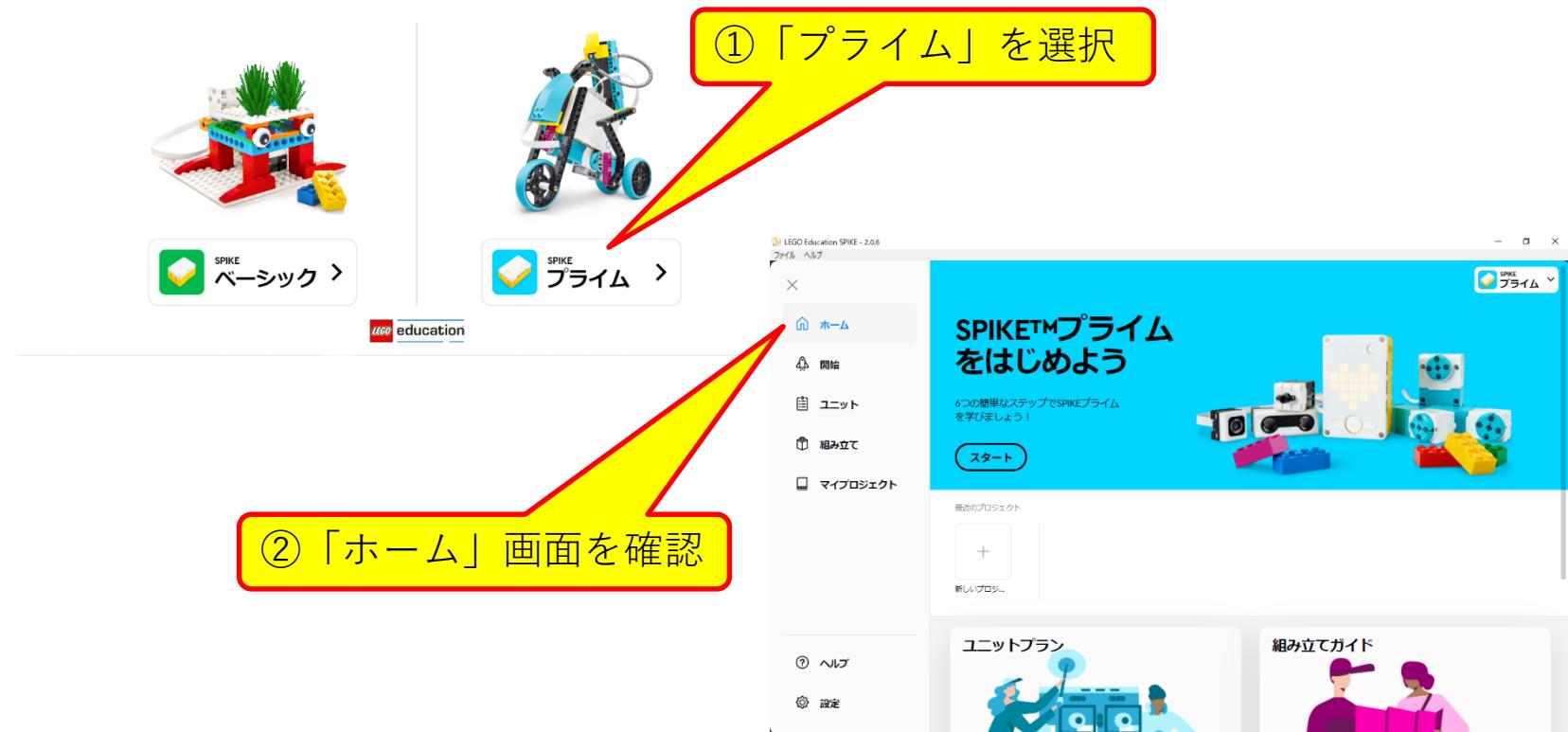
からダウンロードしてインストール

演習室のものとバージョンが異なるが、概ね同様の機能・操作

プログラミング環境の起動(2)

LEGO Education SPIKE - 2.0.6
ファイル ヘルプ

使用教材に合わせてお選びください。



更新画面が表示されたら

更新の前に必ずお読みください。

SPIKEアプリ3で動作できるようハブOSを更新してください。今すぐハブOSを更新しますか？

更新すると、ハブに保存されているプログラムはすべて削除されますのでご注意ください。更新されたハブは、以前のバージョンのSPIKEアプリでは動作しません。

更新したハブをSPIKE Legacyアプリで接続する場合、ハブをダウングレードする必要があります。ハブのダウングレードツールは、macOSとChromeOSでのみ利用可能です。

更新しない

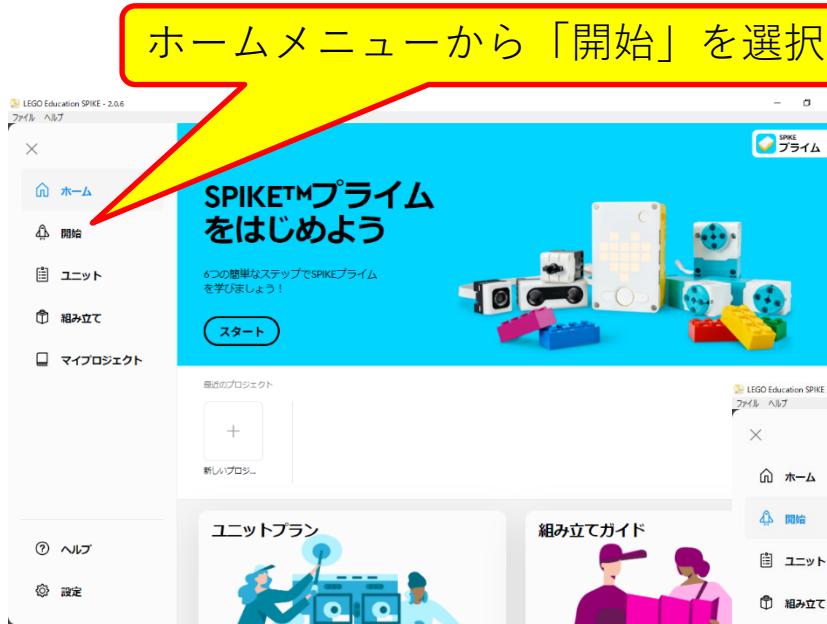
ハブOSを更新する

「ハブOSを更新する」を選択

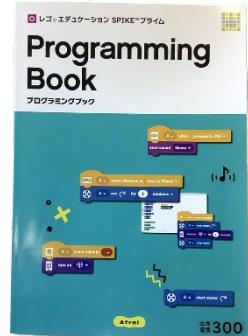


名前は RitsECE口ボ番号 にする

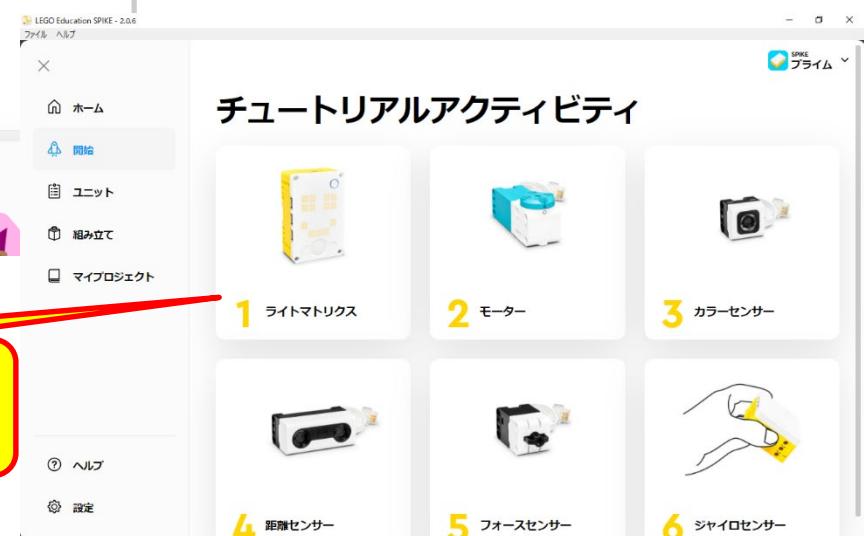
基本操作を学ぶ



より詳しくは箱の中の
Programming Book
を自学自習すること



チュートリアルアクティビティの
1～6を実行して基本操作を学ぶ



注意：ネコの鳴き声などはLEGOではなくPCで再生されます。右下から「ディスプレイオーディオ」を選ぶと聞こえます。

ロボ電源の入/切



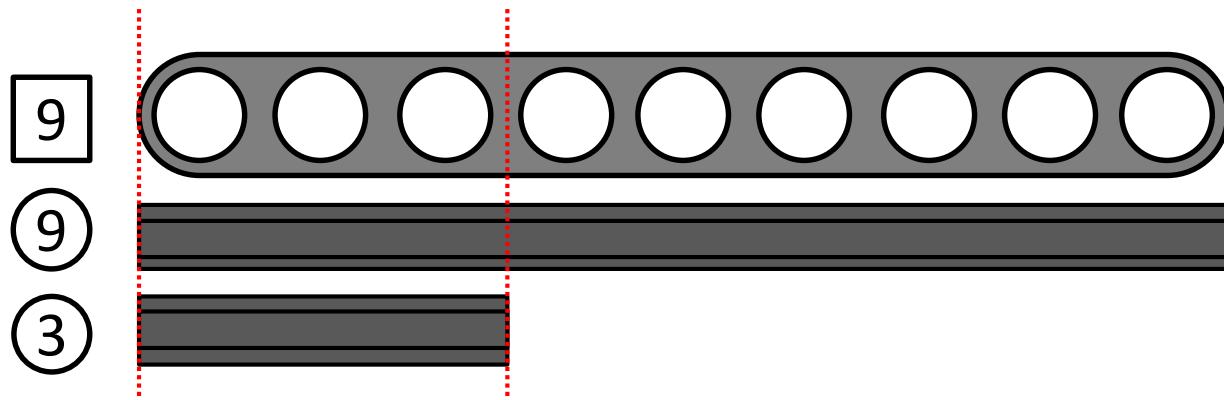
ロボットの組み立て



組立時の注意

- 部品の長さに注意

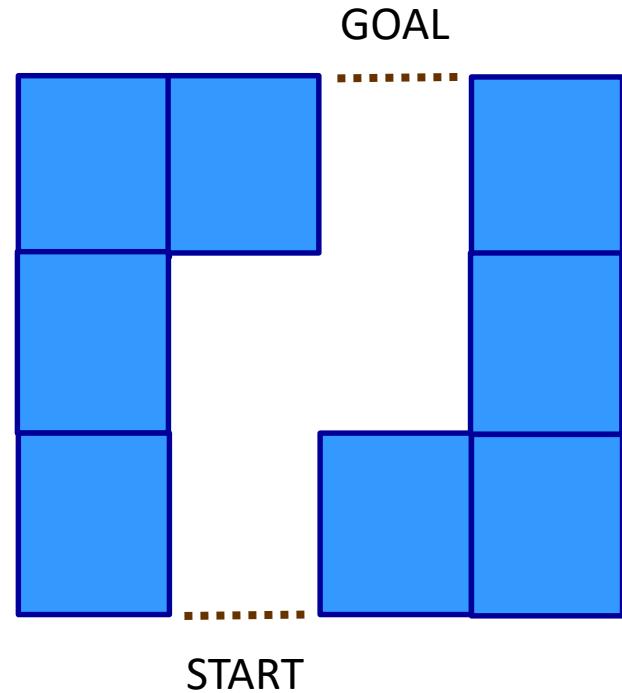
棒の長さは穴の開いた部品で測る



- 組立中も本体をできるだけ充電しておく

課題 1

- 右のようなコースを作る
※コースは数グループで共有してください
- スタートからゴールまで走行させる
- センサーブロック（水色のブロック）は使わないこと



注意…移動ブロック（ピンクのブロック）を使う場合は最初に「移動に使うモーター」を設定すること。

注意…モーターの回転角度と車体の回転角度は異なる。両輪間距離と左右輪それぞれの回転速度から旋回半径、旋回角度が算出される。

応用編…移動ブロック（ピンクのブロック）は使わずにモーターブロック（青いブロック）で実現してみる。

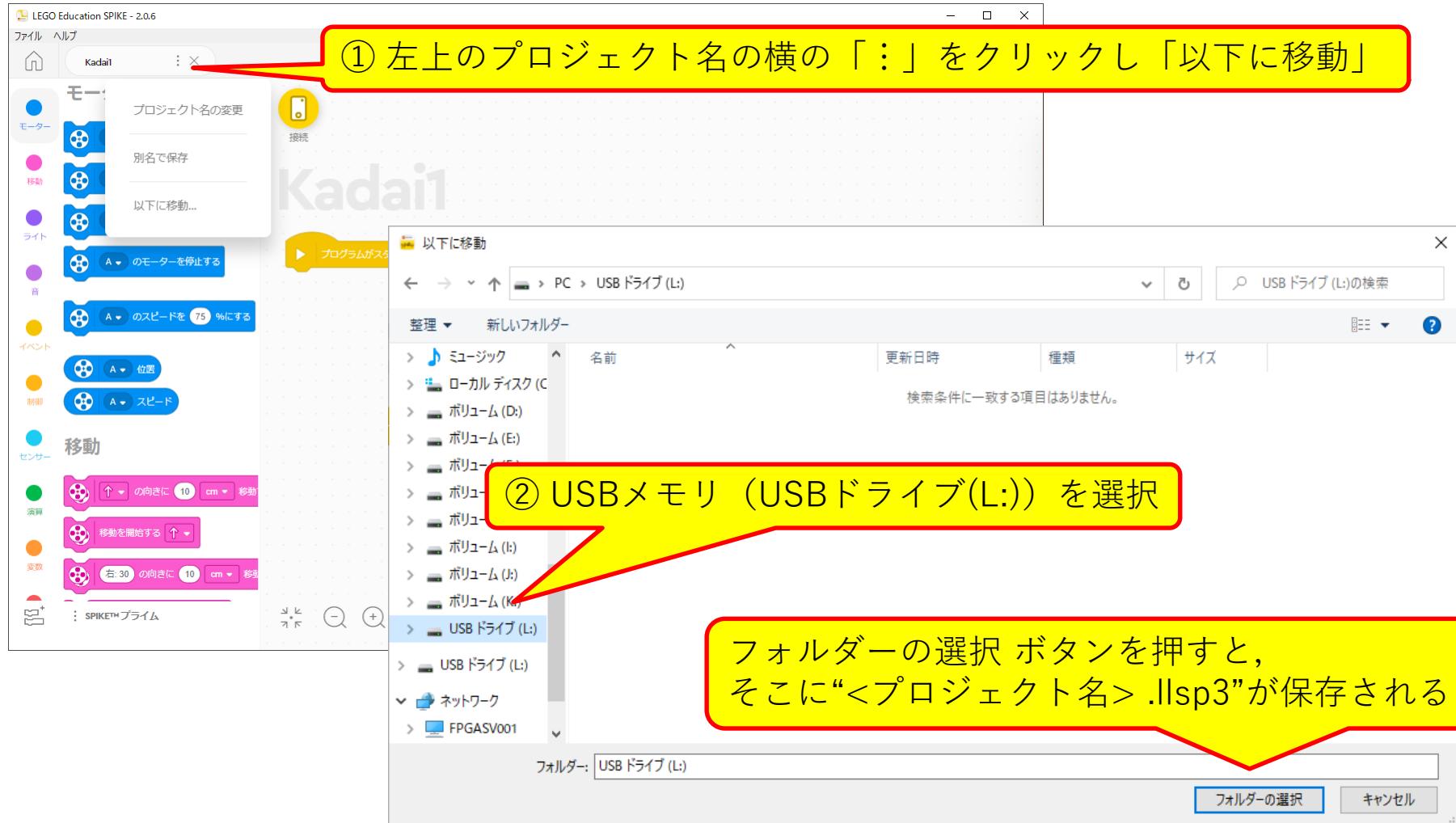


RITSUMEIKAN

自分のプログラムを作る



USBメモリに保存（移動）する

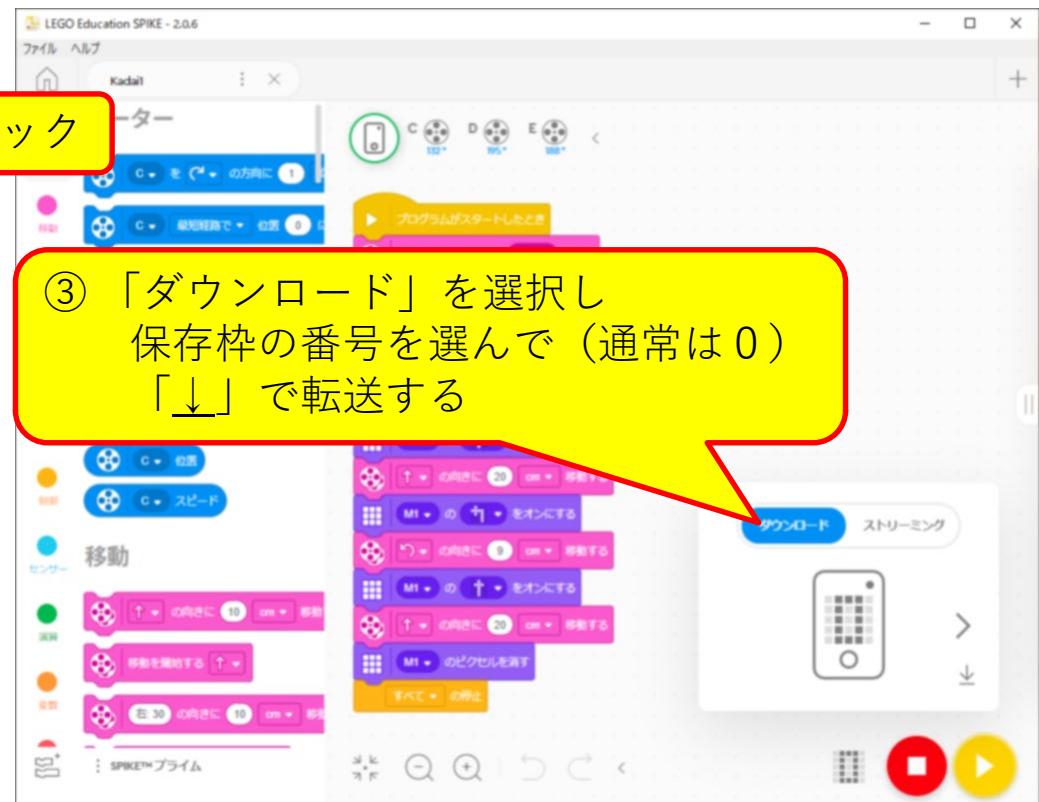


R RITSUMEIKAN

ロボに転送して実行①

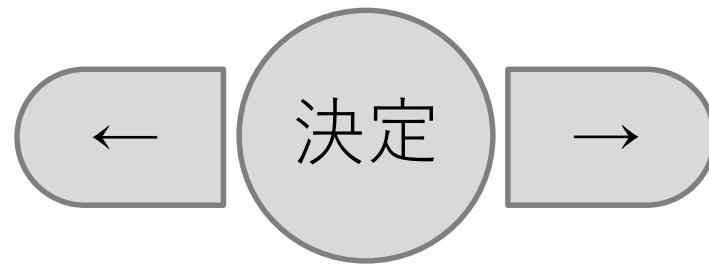
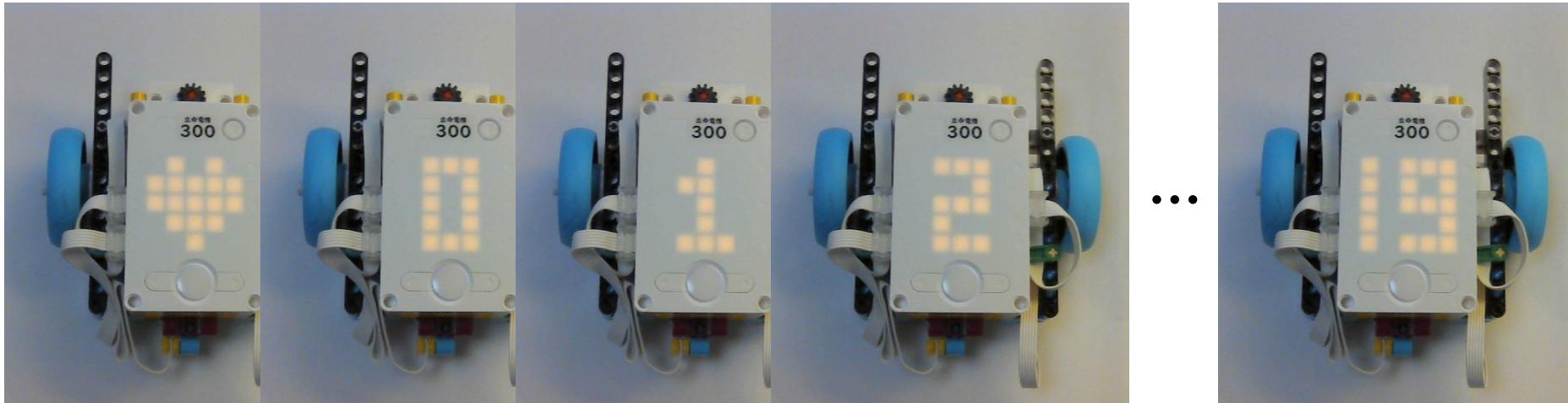


ロボには0～19番の保存枠があり
そのどれかに転送する



ロボに転送して実行②

0~19番の保存枠のどれかを選んで実行
♥ は状態確認用



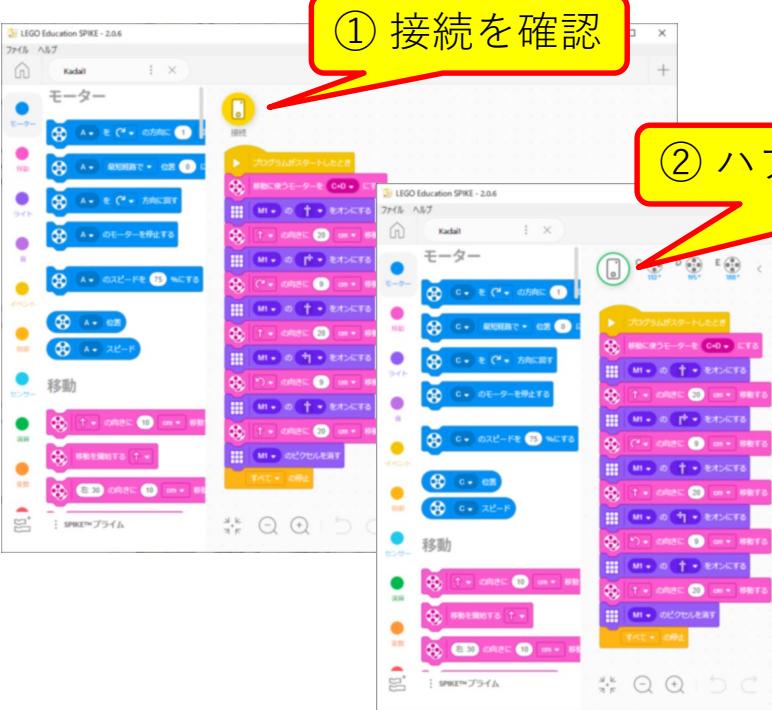
R 古いプログラムの削除 (PCから)



古いプログラムの削除（ロボから）



ロボ名の確認・変更



接続時に混同しないように
ロボ本体に名前をつけておく

② ハブのアイコンをクリック

③ 「名前を変更」

④ 名前は RitsECEロボ番号 にする

RitsECE300

ハブ OS: 4.0.0.7

名前を変更

完了

ハブの名前を変更

RitsECE300

ハブに一意の名前を付ける

RitsECE300

完了

課題 2

- 課題 1 と同じコースを通過
- 超音波距離センサ、接触センサ、ジャイロセンサなどのセンサを追加して良い
- センサーブロックを活用すること



光センサ

超音波距離センサ

接触センサ

センサー





RITSUMEIKAN

課題 3

- 独自の「凄いもの」をつくれて動かせ
- 箱のなかの部品はどれでも使ってよい



※レポートのためにロボットを撮影し、プログラムをキャプチャしておくこと。

レポート

課題 3 で作成した「凄いもの」を自慢せよ

(課題 3 まで進めなかった場合には、課題 2 あるいは 1 について書く)

- 特徴、構造、プログラムなどについて記述する。
- レポートの書式は次の場所からダウンロードできる。1 ページ目は必ずこの書式とすること。2 ページ目以降の形式は自由だが、項目は例の通りとすること。

<http://www.ritsumei.ac.jp/se/re/izumilab/lecture/23robo/>

- ✓ 演習中に、ロボット番号の記録、ロボットの写真撮影またはスケッチ、プログラムの画面保存または印刷をしておくこと。
- manaba+R で提出する。ファイル形式は PDF または Microsoft Word (.docx) とする。動画(.mp4, .mov 等)を併せて提出してもよい。

レポート作成の際の注意点①

～よくある問題点と注意～

- ・ 分量（用紙・欄）が示されている場合、指定量の8割から9割程度を目標に書くこと。
- ・ まず論点を整理し、話の流れ・文章の構成を計画立ててから書くべし。とりとめもなく書き連ねた文章にならないように。
- ・ 箇条書きや項目の羅列ではなく、文を連ねてストーリーを構成する「文章」として書くこと。
- ・ 学術・技術文書として相応しい文章表現を身につけよう。くだけた会話のような文にならないように。
- ・ 「段落」を適切に構成すること。「段落」の先頭は「字下げ」をすること。「段落」内では中途半端な改行はしないこと。
- ・ 「句読点」を適切に使用すること。読点（、）が少なすぎても多すぎても読みにくい。
- ・ 「です・ます」調か「だ・である」調か統一すること。
- ・ 図表は適切なサイズに調整する。無駄に大きすぎないか？図表中の文字が読めるか？縦横比が狂っていないか？

レポート作成の際の注意点②

～参考文献について～

- 書籍やWebサイトなどで、内容を参考にしたもの、文・図表・写真などを転載したものは参考文献としてあげること。
- 参考文献として出典を明記し、範囲を明確に示したうえで引用すること。でなければ、剽窃（**盗作**）という**不正行為**になってしまう。
- 資料の題名・タイトルや著者（作者、文責）を記載すること。第三者が検索・確認できるように情報を整えて提示する。
- 参考文献はそれが何であるか見てわかるように（紙媒体でも）、かつ、第三者が検索・確認できるように情報を整えて提示する。
- ネット上の参考資料は内容が変更されることがあるため、閲覧した日付を入れる方がよい。

参考文献の記載について

～参考文献の記載例～

- LEGO System, SPIKE App ver.2.0.6, 組み立てガイド, “ドライビングベース”.
- アフレル, レゴエデュケーション SPIKEプライム プログラミングブック (2021年11月).
- アフレル, レゴエデュケーション SPIKEプライム ビルディングブック, pp.43-45, “なげる” (2021年12月).
- SPIKEプライム 組み立てガイド, “ブレイクダンサー”, <https://education.lego.com/ja-jp/product-resources/spike-prime/> (ダウンロード/組み立てガイド) / (閲覧 2023.10.1)

～参考文献の引用の方法～

- “引用・参考文献の書き方”, 立命館大学図書館 レファレンス係, 2019年4月.
<https://secure.ritsumei.ac.jp/students/lib/pub/d08/010/14.pdf>
- “引用の挙げ方”, レポート講座2019, pp.12-13, 立命館大学産業社会学部, 2019年.
http://www.ritsumei.ac.jp/acd/cg/ss/d-portal/images/support/20190604_reporttext.pdf

写真撮影について



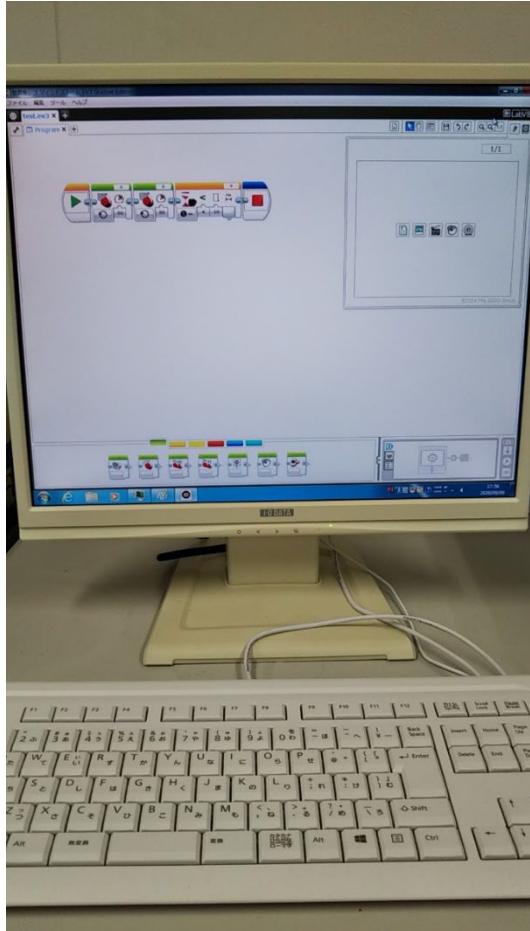
背景やアングルに気を配ろう



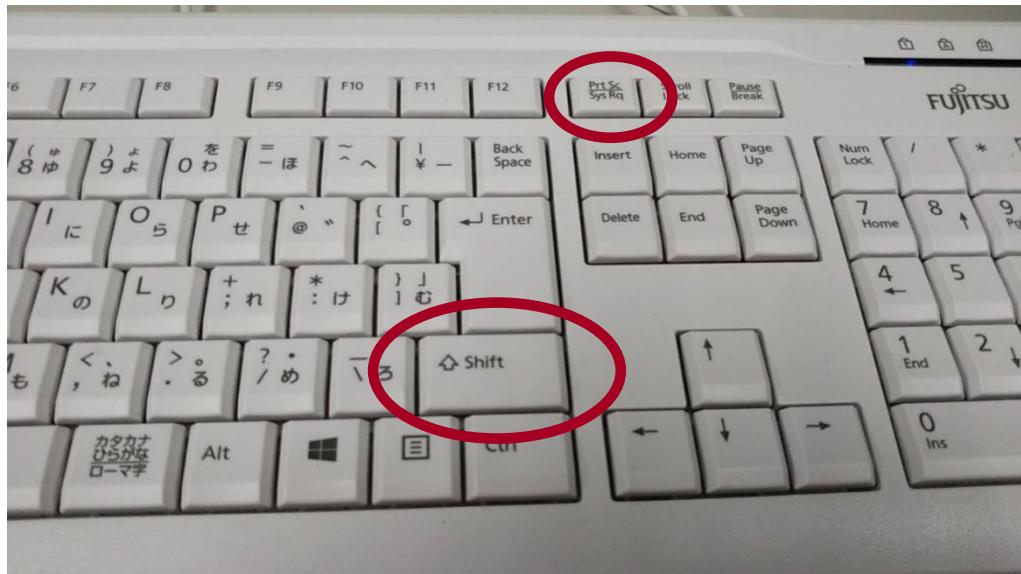
成果を魅力的に見せよう



プログラムをレポート用に キャプチャ（スクショ）①

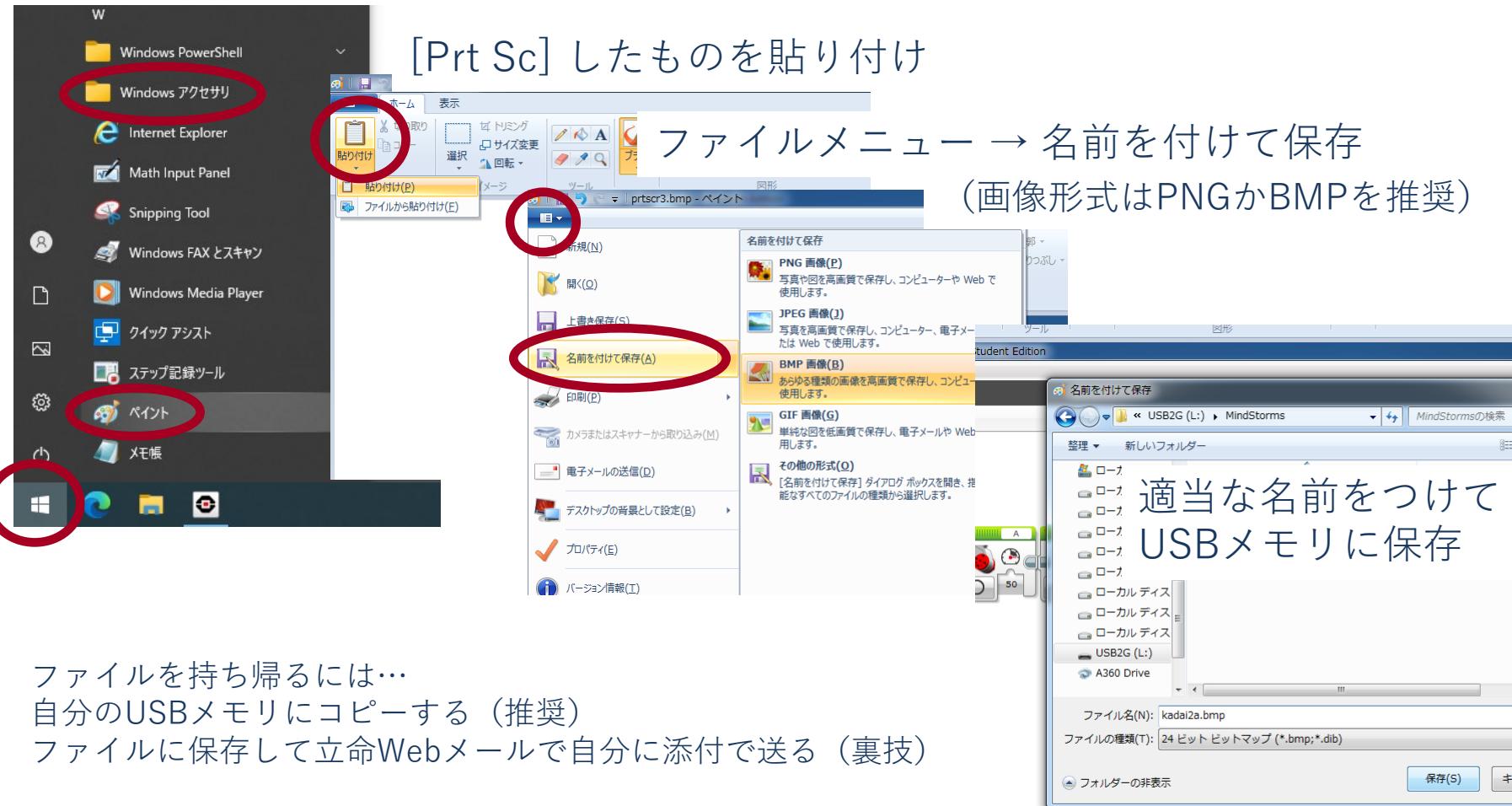


保存したい画面を表示して
[Shift] を押しながら [Prt Sc] を押す



プログラムをレポート用に キャプチャ（スクショ）②

スタートメニュー → Windowsアクセサリ → ペイントを開く



手書きレポートのPDF化

- 各自でワープロ等による資料作成技能を磨くことを強く推奨する
- 手書き資料をPDF化することもできる

参考：PDF化ツールの例

Microsoft Office Lens

✓ iPhone & iPad

<https://apps.apple.com/jp/app/microsoft-office-lens-pdf-scan/id975925059?mt=8>

✓ Android

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.microsoft.office.officeLens&hl=ja>

片づけについて

次に使う人のために…

- 整理整頓
- 他の箱と混ざらないように
- USBメモリの内容を消去
- 保存したプロジェクトを消去（PC内とSPIKE本体内）