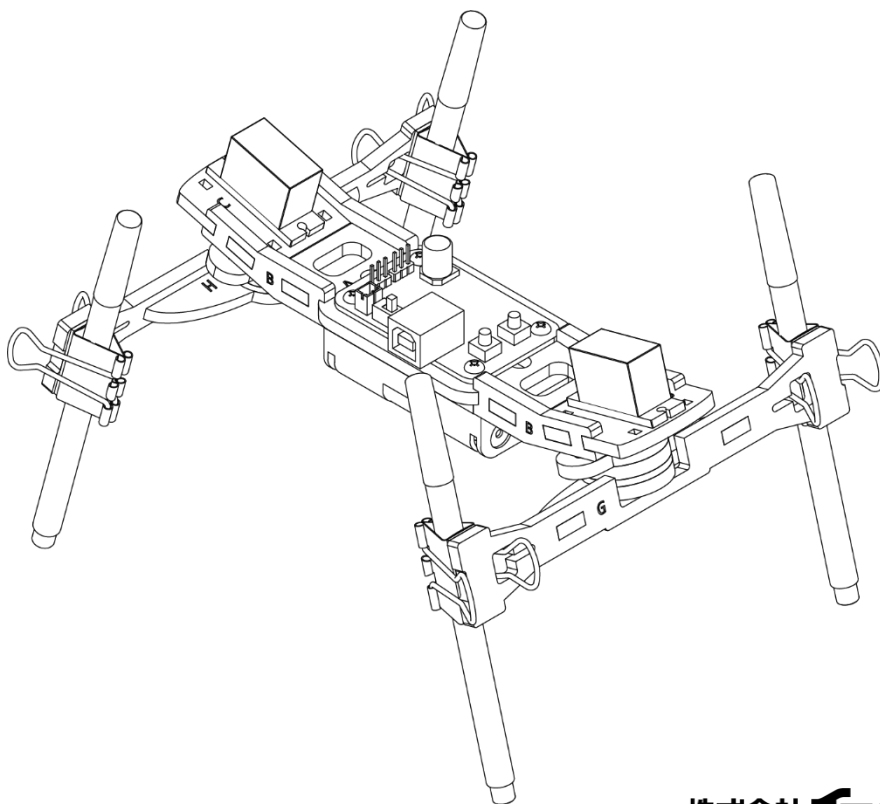


プログラミングマニュアル

2019年2月版



株式会社 **イーケイジャパン**

ファブウォーカーをプログラミングしよう！

ファブウォーカーは、専用ソフトウェアPalette IDEを使って、前後左右、歩き方を自由自在にプログラミングできます。

プログラムは、アイコンをドラッグ&ドロップするだけのかんたん操作で作成できます。さあ、ファブウォーカーとロボットプログラミングの世界に踏み出しましょう！

Palette IDE を準備しよう

以下のウェブサイトからPalette IDEをダウンロードします。

<https://www.elekit.co.jp/software/SW-1017>

ダウンロードしたファイルは圧縮されていますので展開します。

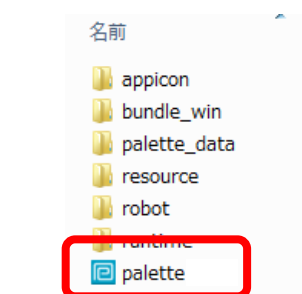
展開するとpalette_v1_2_0という名前のフォルダーができていることを確認しておきましょう。

※ v以下の数字の部分はバージョンにより異なります。

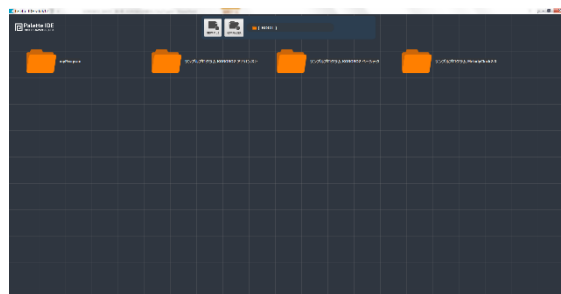
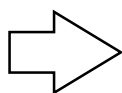
※ 圧縮されたファイルを展開するためにダブルクリックしてもパソコンの設定によっては、フォルダーの中身を表示するだけで展開されない場合があります。確実に展開するには、圧縮されたファイルの上で右クリックして「すべてを展開」を選びます。

Palette IDEを起動する

ダウンロード後に展開したフォルダーの中にある「palette」をダブルクリックして「Palette IDE」を起動します。



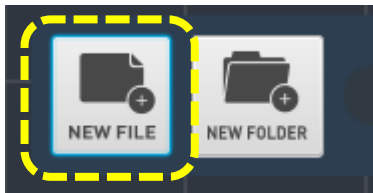
ダブルクリックすると



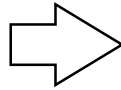
Palette IDEが起動し、プログラム一覧画面が表示されます

プログラムの新規作成

メロディーを新しく作るときは、画面上部の「NEW FILE」ボタンをクリック、**選択ダイアログ**でプログラミングする製品を選びます。



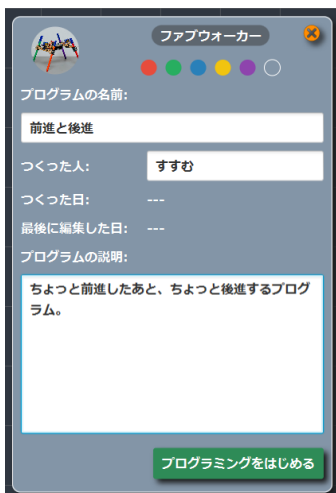
「NEW FILE」をクリックすると、**選択ダイアログ**が表示される



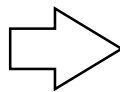
選択
ダイアログ

「ファブウォーカー」を選んで「OK」ボタンをクリック

選択ダイアログのOKをクリックすると**プログラム詳細ダイアログ**が出てきます。ここでは、プログラムの名前やつくった人の名前を入力します。「プログラムの説明」のところには、どんなプログラムなのか、プログラムの内容が分かるようなメモを書いておくといいでしょう。



入力できたら「プログラミングをはじめる」ボタンをクリック

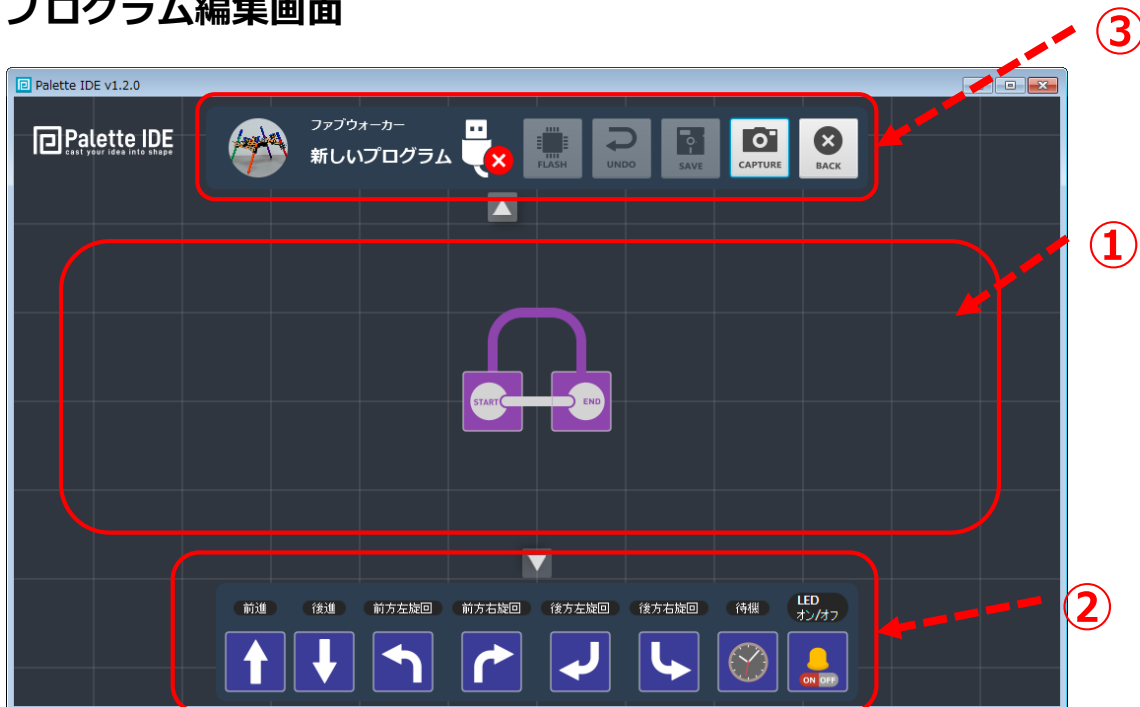


プログラム編集画面が開きます。
さあ、プログラミングをはじめよう！



プログラム編集画面の説明

プログラム編集画面



①ワークスペース

この場所でプログラムを作成します。

スタートとエンドのアイコンはあらかじめ配置されています。

②ドック

プログラムで使用する命令アイコンが並んでいます。

前後左右に歩くためのアイコンや、待機アイコン、LEDオン・オフアイコンがあります。

③スイッチボード

プログラムの保存や、プログラムの書き込みなどの操作をするためのボタンが並んでいます。



プログラミングしてみよう

アイコンの配置方法

ドックから実行させたいアイコンを選び、実行させたい順番で、STARTアイコンとENDアイコンの間にならべていきます。

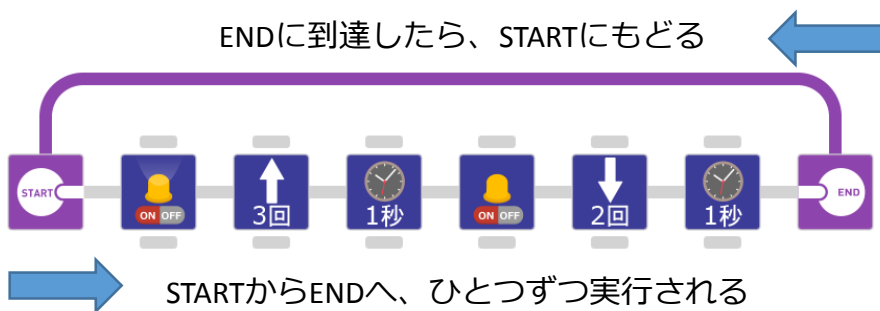


★ 配置ずみのアイコンをならべかえたいときは、アイコンをドラッグして、希望の場所でドロップします。

★ 配置ずみのアイコンを消したいときは、アイコンをドラッグして、ワークスペース上のなにもない場所でドロップします。

プログラムの流れ

Palette IDEのプログラムは、STARTアイコンから始まり、ENDアイコンへ向けて右向きに進んでいきます。ENDアイコンにたどり着くと、STARTアイコンに戻り、ふたたびENDアイコンに向けて進んでいきます。この流れがずっと繰り返されます。

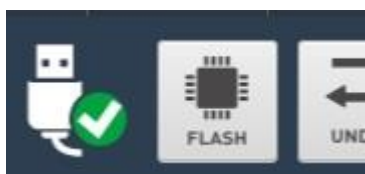




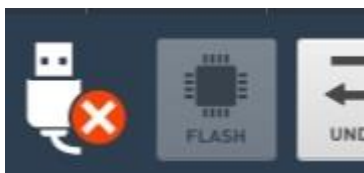
プログラムを書き込もう

プログラムができたなら、プログラムを書き込みましょう。

- ①ファブウォーカーの電源スイッチがOFFになっていることを確かめます。
- ②ファブウォーカーとパソコンを付属のUSBケーブルで接続します。
- ③ファブウォーカーの電源スイッチをONにします。
- ④FLASH(フラッシュ)ボタンをクリックしてプログラムを書き込みます。



FLASHボタンが明るいときにプログラムを書き込むことができます。



FLASHボタンが暗いときはプログラムを書き込むことができません。ケーブルの接続やファブウォーカーのスイッチ操作を確認しましょう。

- ⑤画面に**転送成功**と表示されれば書き込み完了です。

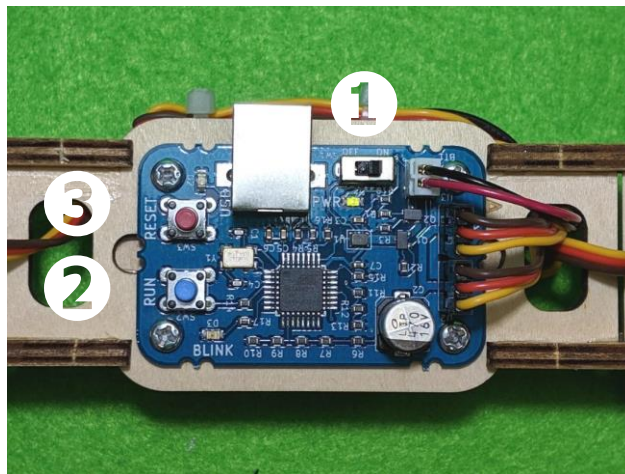


- ⑥ファブウォーカーの電源スイッチをOFFにしてから、ファブウォーカーからUSBケーブルを抜きます。

☑ プログラムを動かそう

書き込んだプログラムを実行して、ファブウォーカーを動かしてみましょう。

- ①ファブウォーカーの電源スイッチをONにします。
- ②ファブウォーカーの青ボタンを押すと、書き込んだプログラムの実行が始まります。
- ③プログラムの実行中に、ファブウォーカーの赤ボタンを押すと、プログラムの実行が停止します。再度実行したいときは青ボタンを押します。
- ④ファブウォーカーを使わないときには、電源スイッチをOFFにしておきます。





アイコンの説明 : スイッチボードのアイコン



USB
チェック

ファブウォーカーが正しく接続されている場合、「✓」の表示になります



フラッシュ

プログラムをファブウォーカーに書き込みます



アンドウ

プログラム作成操作を1つ前の状態に戻します
グレイ表示されているときは利用できません



セーブ

作成したプログラムを保存します



キャプチャ

現在画面に表示しているプログラム部分を PNG形式の画像で保存します。背景の色は透明になります。画像はPalette.exeが置かれているフォルダーの中に保存されます。



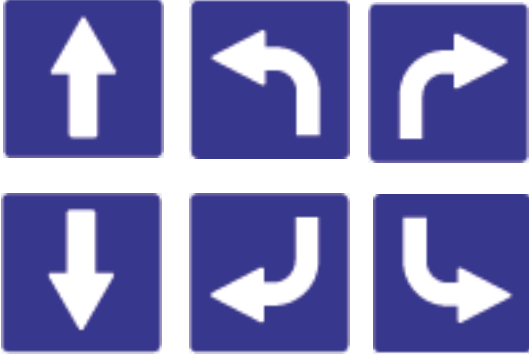
バック


プログラム編集画面を閉じて、プログラム操作画面に戻ります



アイコンの説明 : ドックのアイコン


歩く



前後左右、矢印の方向に歩きます。
アイコンをワークスペースに配置した後に、上下にあるボタン  をクリックして歩行回数を選びます。歩行回数は1から10回の間で選ぶことができます。


待機

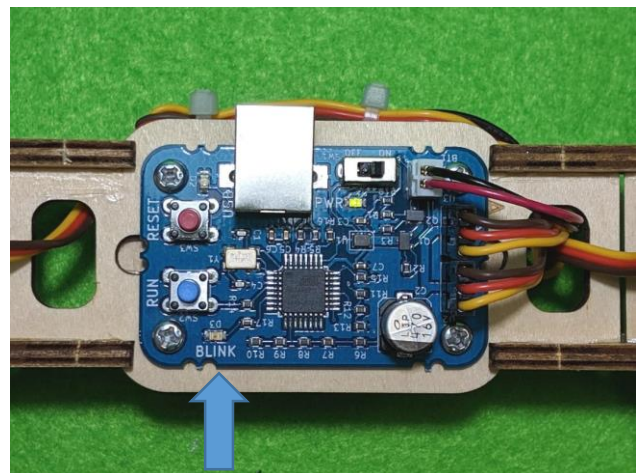


ファブウォーカーを、なにもしない状態で待機させます。アイコンをワークスペースに配置した後に、上下にあるボタン  をクリックして待機させる秒数を選びます。待機時間は1秒から10秒の間で選ぶことができます。

LED ON/OFF



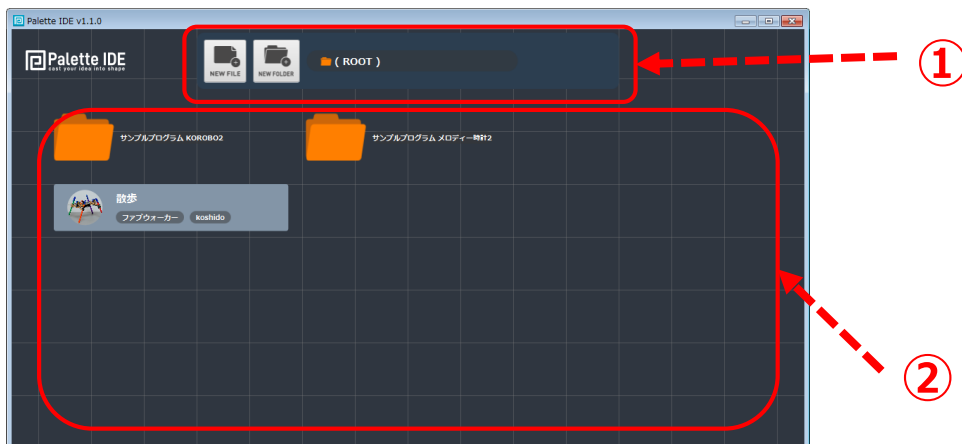
制御基板上の「BLINK」LEDを、点灯/消灯します。ワークスペースに配置した後に、上下にあるボタン  をクリックして点灯/消灯の状態を切り替えます。





プログラマー一覧画面の説明

プログラマー一覧画面



①スイッチボード

フォルダやファイルを操作するアイコンが表示されています。



: 新しくプログラムを作成するときにクリックします。




: 新しくフォルダを作成するときにクリックします。


②ワークスペース

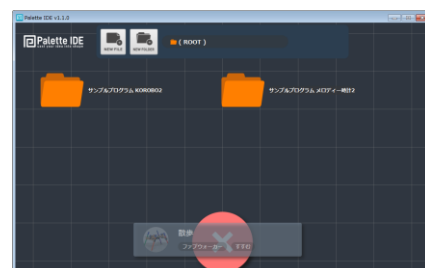
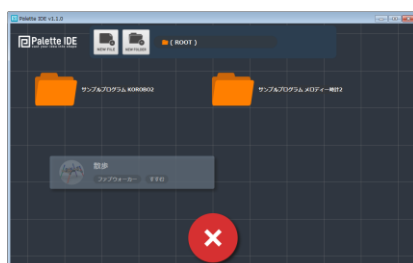
この場所に作成したプログラムやフォルダが表示されます。



プログラムやフォルダを削除する

削除したいプログラムやフォルダをクリックしたまま、画面の下の方に動かし、の上で離すと削除されます。

プログラムやフォルダをドラッグ移動するとのアイコンが現れます。





トラブルシューティング

Palette IDEが立ち上がるときに下図のようなメッセージが表示される。



パソコンのMIDI再生機能を使用できない場合に
表示されます。パソコンの機種によっては
スピーカやヘッドホンが接続されていない場
合に表示されることがあります。ファブ
ウォーカーのプログラミングには関係しませ
ん。

プログラムの転送の途中で転送失敗のメッセージが表示される。



ファブウォーカーの電池が消耗していないか
確認します。
USBケーブルが破損、変形していないか確認
します。

USBチェックアイコンが緑色にならず書き込めない。



- ・ 充電用USBケーブルを誤って使っていないか確認します。プログラムの転送には付属のUSBケーブルを使います。
- ・ ファブウォーカーの電源スイッチがONになっていることを確認します。
- ・ また、電池が消耗していないか確認します。