

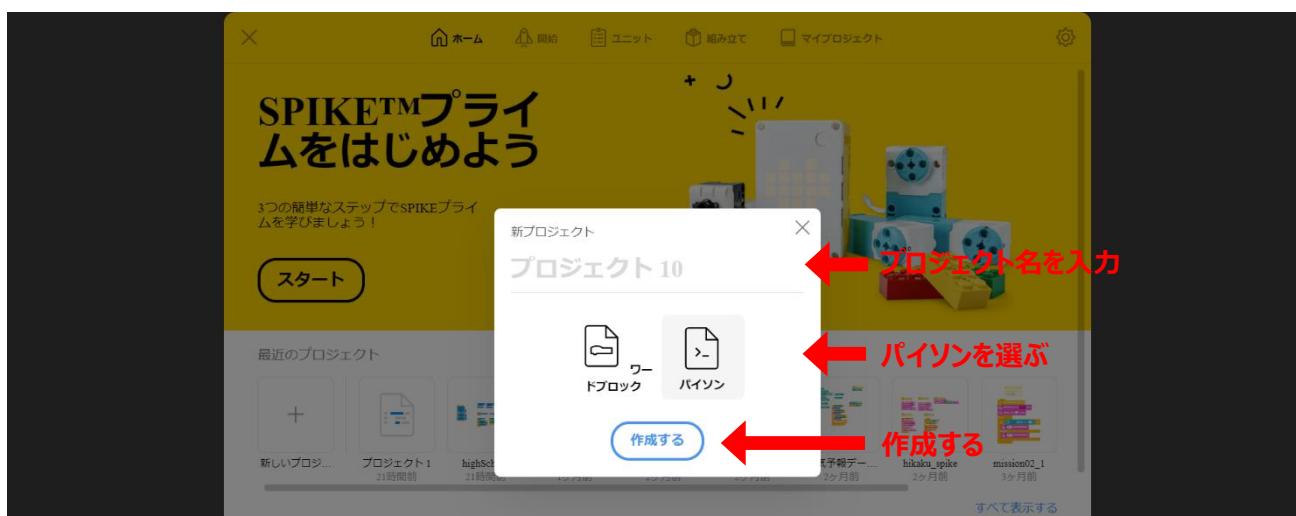
SPIKE アプリに Python によるプログラミング機能が追加されました。

SPIKE アプリ Ver1.2.0 に、Python 言語によるプログラミング機能（パイソンプロジェクト）が追加されました。これまでの、Scratch ベースのアイコン型プログラミングに加え、Python で作成したプログラムでも、SPIKE プライムを動かすことができます。

■パイソンプロジェクトの使い方

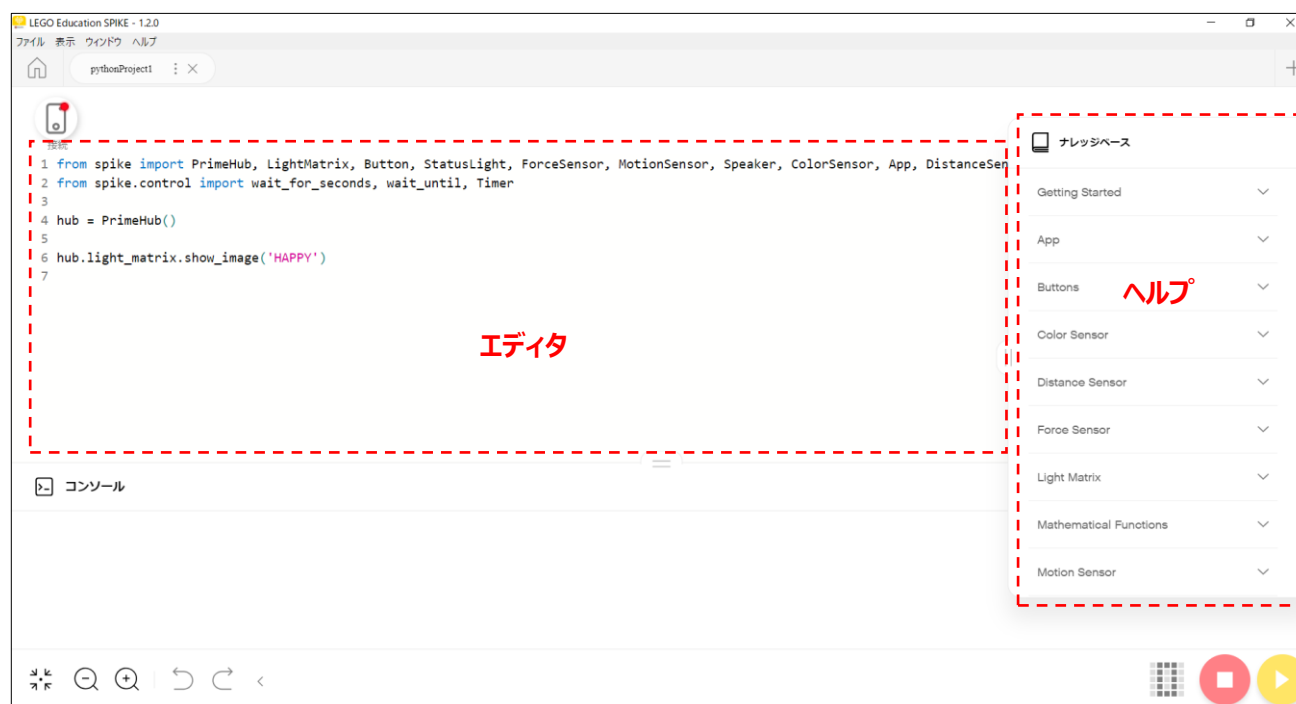
新しいプロジェクトを作成すると下図のような選択画面が表示されます。

Python でプログラムを作成する場合は、プロジェクト名を入力し、「パイソン」を選択して、「作成する」を選択します。（Scratch（アイコン）型で作成する場合は、「ワードブロック」を選択してください。）



パイソンプロジェクトの画面は下図のようになっています。

ヘルプを参考にしてエディタにプログラムを書き、実行します。基本的な使い方は、Scratch（アイコン）型と同じです。



なお、現時点でヘルプは英語表記です。日本語表記については、アップデートをお待ちください。

■その他のアップデート

Ver1.2.0 では、パイソンプロジェクトの他に以下のような変更がありました。

・ファームウェアのアップデート

ファームウェアが更新されました。バージョンは 1.1.134 です。

画面の指示に従って更新してください。

・設定画面

アプリの更新通知…アプリの更新があったとき通知メッセージを出すかどうかを設定します。

ユニットプランの更新通知…ユニットプランの更新があったとき通知メッセージを出すかどうかを設定します。

パイソンプロジェクトを有効にする…パイソンプロジェクトを使用しない場合は無効にします。



・サウンドエディタやマイプロジェクト画面の操作に一部変更がありました。

・ハブとの「接続」ボタンなど、一部のアイコン等の見た目が変更されました。

変更内容は、以下のリリースノートもご覧ください。

<https://education.lego.com/ja-jp/support/spike-prime/app-release-notes>

(2020/06/02 現在)