

1. Wprowadzenie do zawartości zestawu

Zestaw Robokids jest złożony z części, które pozwalają robotowi widzieć, czuć oraz okazywać swój stan za pomocą światła i dźwięku, dzięki czemu może on działać na różne sposoby w zależności od sytuacji.

(!!!) Ważne

- Portów wejściowych i wyjściowych oraz portu czytnika kart nie można używać wymiennie.
- Czujniki zawsze podłączamy do portów wejściowych (IN)
- Silniki, diody i buzery zawsze podłączamy do portów wyjściowych (OUT)
- Czytnik kart zawsze podłączamy do portu czytnika (R/D)

Czujnik dotyku

Dzięki niemu robot odczuwa dotyk. CPU sprawdza wciśnięcie guzika.

Silnik

Pozwala robotowi poruszać się.

Czujnik podczerwieni

Wysyła wiązkę światła, która po odbiciu daje sygnał o przeszkodzie. Dzięki niemu robot może również rozróżniać kolor podłoża.

Kostka CPU

Mózg robota.

Czytnik kart

Pozwala na wgrywanie do robota wybranych przez nas instrukcji, które ma wykonać.

Dioda LED

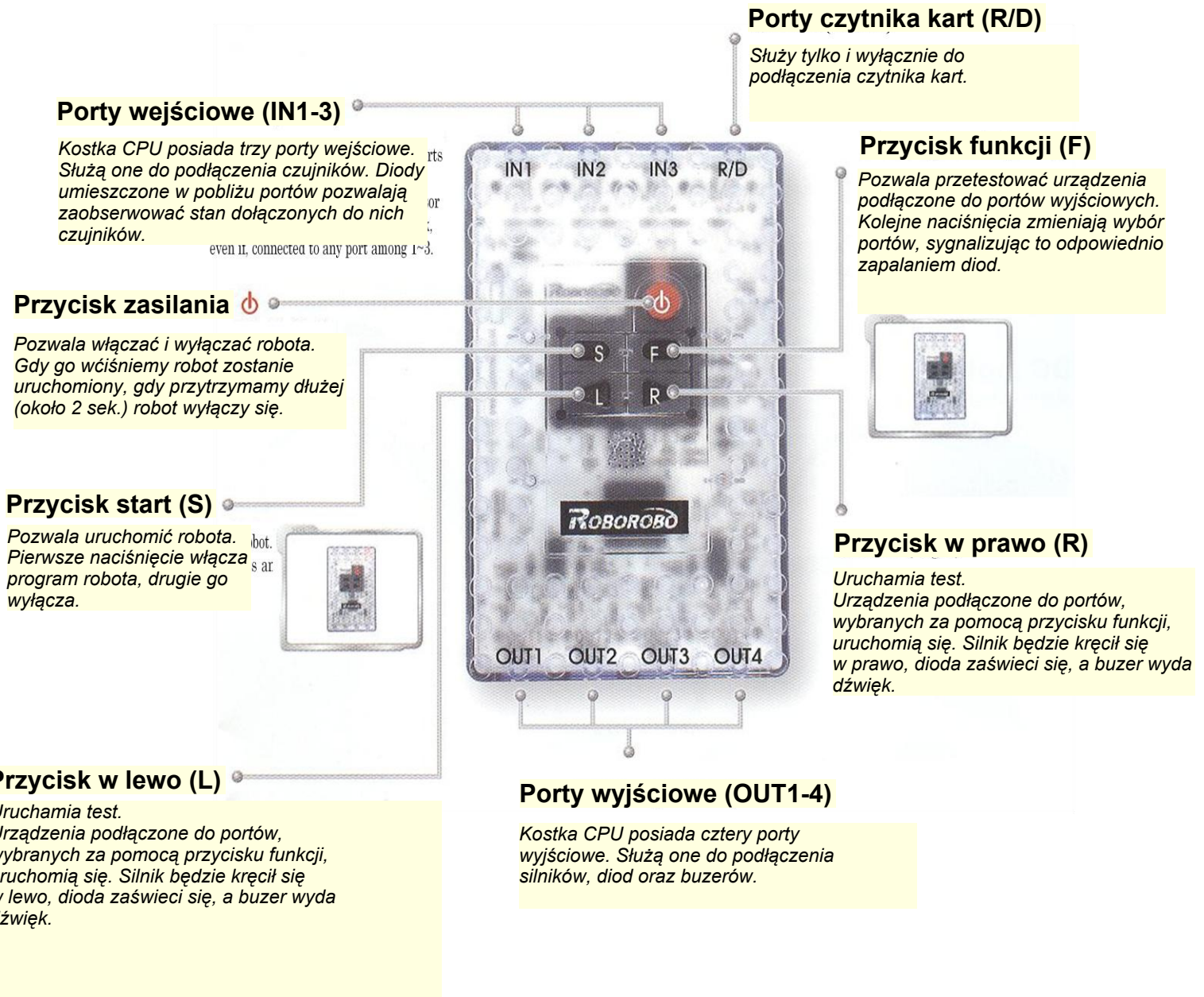
Robot może ją zapalić i zgasić.

Buzer

Umożliwia wydawanie sygnałów dźwiękowych.

2. Jak używać kostki CPU

Kostka CPU pełni w zestawie Robokids funkcję mózgu dla robota. Kontroluje ona działanie silników, diod i buzerów oraz odbiera informacje od dołączonych czujników.



3. Podłączanie przewodów



Kiedy podłączasz lub odłączasz przewód, pamiętaj aby wcisnąć haczyk znajdujący się na wtyczce.



Kiedy chcesz wgrać program do robota, najpierw podłącz, za pomocą dowolnego dołączonego do zestawu przewodu, czytnik kart.

4. Umieszczanie baterii i informacje o bateriach

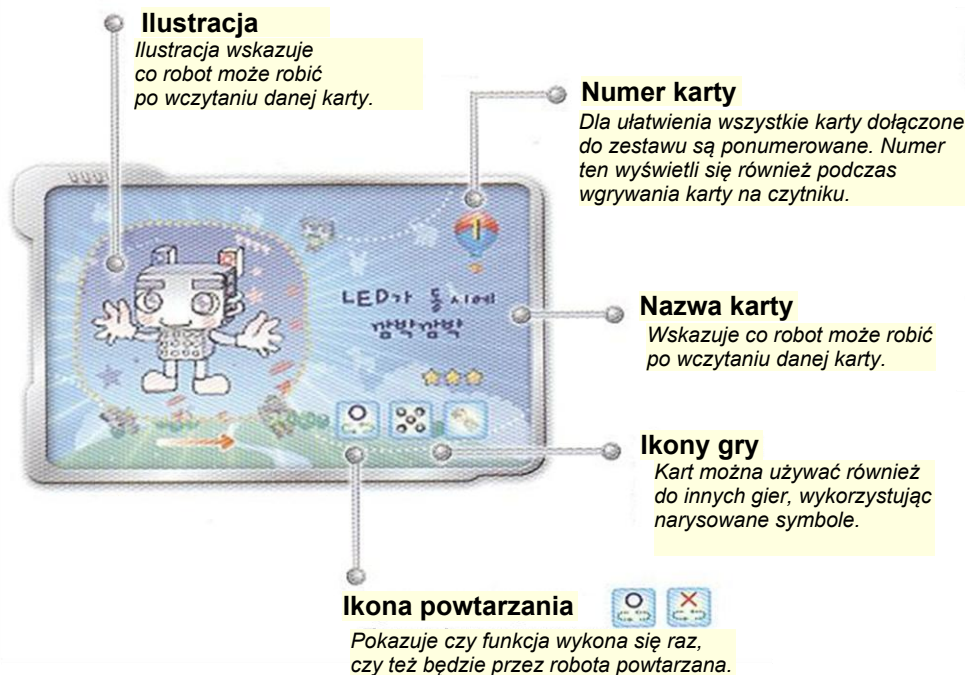


- Instalowanie baterii. Kostka CPU do poprawnego działania wymaga 4 baterii typu AA/LR6 1.5V.
- Zalecane jest stosowanie baterii alkalicznych lub ładowalnych akumulatorów.
- Nigdy nie używaj różnych typów baterii jednocześnie lub kombinacji starych i nowych baterii.
- Zadbaj o poprawną polaryzację baterii – niepoprawne ułożenie może doprowadzić do uszkodzenia.
- Nie używaj uszkodzonych baterii.
- Zawsze wyjmij baterię, jeśli nie zamierzasz używać produktu przez dłuższy czas lub jeśli uległy wyczerpaniu.
- Ładowalne akumulatory powinny być ładowane przy użyciu odpowiedniej ładowarki pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno ładować baterii nie przeznaczonych do ładowania.
- Jeśli substancje chemiczne z baterii dostaną się do Twoich oczu, ust lub na skórę, postępuj zgodnie z instrukcją poniżej:
 - Jeżeli substancja dostała się do Twoich oczu, przemyj je dużą ilością wody i niezwłocznie skontaktuj się z lekarzem.
 - Jeżeli substancja dostała się do Twoich ust i została połknięta nie należy wywoływać wymiotów, lecz niezwłocznie kontaktować się z lekarzem. Jeśli nie została połknięta, wypłucz usta dużą ilością wody.
 - Jeżeli substancja dostała się na Twoją skórę, przemyj ją dużą ilością wody z mydłem.

5. Wprowadzenie do kart programujących

Na dołączonych do zestawu kartach znajdują się w postaci kodu kreskowego zapisane czynności które nasz robot może wykonywać. Za ich pomocą możemy tworzyć program dla naszego robota.

PRZÓD



TYŁ



6. Jak używać czytnika kart

Czytnik kart to urządzenie pozwalające wczytywać komendy do naszego robota. Odczytuje on kody przesuwanych kart i pozwala wgrać je do pamięci kostki CPU.

Potwierdzenie

Czytnik wyświetla numer odczytanej karty.



Skaner kart

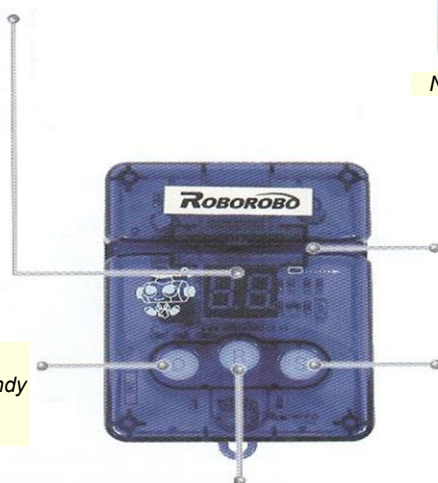
Aby odczytać kartę należy ją przesunąć od lewej do prawej.

Przycisk start (S)

Pozwala uruchomić robota. Pierwsze naciśnięcie włącza program robota, drugie go wyłącza.

Przycisk wgrzywania (D)

Wgrzywa odczytane z kart komendy do pamięci robota.



Przycisk reset (R)

Kasuje wgrane komendy z czytnika kart.

(!!!) Ważne

- Przycisk reset nie usuwa programu z pamięci robota.
- Przed wczytywaniem nowego programu należy wcisnąć przycisk reset.

7. Jak programować

Do zaprogramowania robota zbudowanego z zestawu RoboKids nie jest potrzebny komputer. Posiadając odpowiednie karty i czytnik możemy zaprogramować niezliczoną ilość funkcji dla naszego robota.

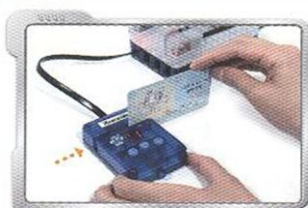
Spójrz na obrazek obok, zanim zaczniemy wgrzywać nasz pierwszy program. Podłącz diody LED do portów OUT1 i OUT2 oraz czytnik kart do portu R/D. Po zakończeniu programowania diody powinny zacząć mrugać.



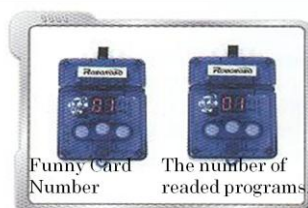
Jak to zrobić?!



Wybieramy kartę numer 1.



Przesuwamy ją przez skaner, zwracając uwagę na kierunek.



Potwierdzenie:
1 jako numer karty
1 jako ilość wczytanych kart



Wciskamy przycisk (D), program wgrzywa się.



Wciskamy przycisk (S), program startuje.



Jeśli chcemy zatrzymać program ponownie naciskamy przycisk (S).



Jeśli chcemy wpisać nowy program wciskamy przycisk (R).

8. Roboty i karty do nich

Pod ilustracjami robotów znajduje się lista kart jakie możemy użyć w celu ożywienia go.

V-Bot



Karta nie jest potrzebna.

Catapult Bot



Karta nie jest potrzebna.

BigHead Bot



- 1) Mruga diodami.
- 2) Mruga diodami naprzemian.
- 3) Mruga diodami naprzemian z różną długością.
- 4) Mruga diodami losowo losowo.
- 5) Zapala diody się po wciśnięciu przycisków L lub R.

Bike Bot



- 6) Jedzie do przodu.
- 7) Jedzie do tyłu.
- 8) Jedzie do przodu cały czas.
- 9) Jedzie do przodu i do tyłu.

Fan Bot



- 10) Działa cały czas.
- 11) Włącza się na przycisk.
- 12) Włącza się na przycisk z różnymi prędkościami.
- 13) Włącza na przycisk na zmianę po kolei diodę, silnik oraz buzzer.

Mart Bot



- 14) Zaświeca diodę i jedzie do tyłu.
- 15) Zaświeca diodę i jedzie do tyłu i do przodu na przemian.
- 16) Mruga diodą i jedzie do przodu.
- 17) Mruga diodą i jedzie do przodu cały czas.

Crab Bot



- 18) Świeci i porusza się na boki.
- 19) Mruga i porusza się na boki.
- 20) Mruga i jedzie.
- 21) Mruga i jedzie cały czas.

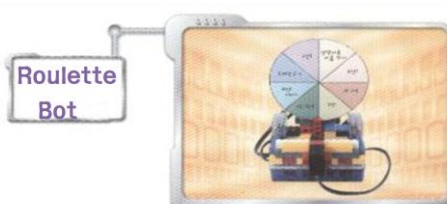
Alarm Bot



- 22) Porusza się i wydaje dźwięk.
- 23) Po 5 sekundach porusza się oraz wydaje dźwięki.
- 24) Porusza się, a po 30 sekundach zaczyna wydawać dźwięki.
- 25) Porusza się, a po 40 sekundach zaczyna wydawać dźwięki.



- 26) Zaświeca diodę jeśli naciśniemy przycisk.
- 27) Zaświeca diodę i wydaje dźwięk jeśli naciśniemy przycisk.
- 28) Wydaje dźwięk i jeśli naciśniemy wszystkie przyciski odzywa się ponownie.
- 29) Wyda dźwięk jeśli naciśniemy przycisk podczas świecenia diody.



- 30) Uruchamia się gdy czujnik podczerwieni coś wykryje.
- 31) Kręci się gdy czujnik podczerwieni coś wykryje.
- 32) Kręci się ze zmienną prędkością w zależności czy czujnik podczerwieni coś wykrywa.
- 33) Zatrzymuje się gdy czujnik podczerwieni coś wykryje.



- 34) Porusza się do tyłu, do przodu, w prawo i w lewo oraz dookoła.
- 35) Porusza się zygakiem i świeci.
- 36) Porusza się w lewo.
- 37) Porusza się do przodu cały czas i świeci.



- 38) Porusza się do przodu, gdy czujnik podczerwieni coś wykryje.
- 39) Porusza się do tyłu, gdy czujnik podczerwieni coś wykryje.
- 40) Porusza się do przodu i do tyłu na zmianę, gdy czujnik podczerwieni coś wykryje.
- 41) Może poruszać się do przodu i do tyłu oraz w lewo i w prawo, w zależności który czujnik coś wykryje.



- 42) Porusza się do tyłu, a później do przodu po naciśnięciu przycisku.
- 43) Porusza się do tyłu, do przodu i rozgląda się po naciśnięciu przycisku.
- 44) Porusza się do przodu i zatrzymuje się po naciśnięciu przycisku.
- 45) Porusza się do przodu, a po naciśnięciu przycisku skręca.



- 46) Porusza się do tyłu i przodu oraz świeci jeśli naciśniemy przycisk.
- 47) Porusza się do tyłu i przodu oraz mruga jeśli naciśniemy przycisk.
- 48) Porusza się do przodu oraz skręca jeśli naciśniemy przycisk.
- 49) Porusza się do tyłu i przodu oraz w prawo i w lewo jeśli naciśniemy przycisk.



- 50) Jeśli naciśniemy przycisk porusza się w prawo i w lewo.
- 51) Porusza się do przodu i jeśli naciśniemy przycisk skręca w prawo i w lewo.
- 52) Skręca w lewo gdy naciśniemy oba przyciski.
- 53) Porusza się do przodu i jeśli naciśniemy przycisk skręca w prawo i w lewo.



- 54) Jeśli naciśniemy przycisk porusza się do tyłu i do przodu lub skręca w prawo i w lewo.

(!!!) Dodatkowo

- Karty melodii (robot wygrywa melodie): numery 83, 84, 85, 89, 90
- Karty światła (kostka CPU świeci): numery 95, 96, 97, 98, 99

9. Środki ostrożności

- Przed rozpoczęciem pracy przeczytaj wszystkie instrukcje.
- Zestaw jest przeznaczony dla dzieci powyżej 6 lat.
- Zestaw zawiera małe części, które mogą spowodować zadławienie w przypadku nie prawidłowego użycia.
- Zestaw nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat.
- Nie podłączaj żadnych części zestawu do gniazdek elektrycznych ani innych źródeł zasilania do tego nie przeznaczonych.
- Nie bierz elementów do ust.
- Nie przyłączaj, ani nie usuwaj elementów „na siłę”.
- Uważaj na części będące w ruchu.
- Nie rzucaj i nie wymachuj elementami w kierunku ludzi.
- Uważaj przy dotykaniu ostrych krawędzi elementów.
- Trzymaj produkt z dala od łatwopalnych i powodujących korozję substancji.
- Przy zabawie zalecany jest nadzór osoby dorosłej.

Producent:

Roborobo Bldg.,
197-16 Mia-Dong, Gangbuk-Gu,
142-100 SEOUL, KOREA
PHONE: 82 - 2 - 909-5050
FAX: 82 - 2 - 917 -3511
www.roboboro.koreasme.com
E-mail: dubi99@roboboro.co.kr

Importer:

"Invention-Group"
Bożydar Milewski,
ul.Żorska 38A,
61-345 Poznań,
tel. 500 293 804



Aby chronić środowisko naturalne, nie należy wyrzucać tego produktu wraz z odpadkami z gospodarstwa domowego (2002/96/WE). W celu uzyskania wskazówek dotyczących recyklingu oraz adresów zakładów należy skontaktować się z lokalnym urzędem.



Producent oświadcza zgodność produktu z odpowiednimi dyrektywami Unii Europejskiej

Robo Kids NO.1 oraz NO.2 - Lista elementów



Kostka CPU x1



Czytnik kart x1



Czujnik podczerwieni x3



Czujnik dotyku x3



Czujnik dźwięku x1



Odbiornik pilota x1



Pilot x1



Dioda LED x4
Buzer x1



Silnik x3



Koło x3
Zółte kółko x2



Prowadzenie koła x1



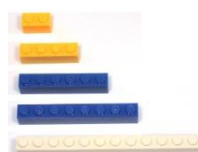
Płytki bazowa x4



Nóżka x1
Kłoczek do kół x2



2x4 płytki x4
2x8 płytki x2



2x2 kłoczek x12
2x3 kłoczek x11
2x4 kłoczek x19
2x6 kłoczek x14
2x8 kłoczek x15



1x2 kłoczek z otworem x2
1x4 kłoczek z otworem x7
1x6 kłoczek z otworem x6
2x10 kłoczek z otworem x5



1x7 kłoczek x2
1x9 kłoczek x2



kłoczek dwoma krzyżami x4
kłoczek jednym krzyżem x3



Oś połączeniowa x15
Oś połączeniowa krzyżowa x4
Nasadka połączeniowa krzyżowa x2



Oś koła x2



Oś krzyżowa x1



Przewód 200mm x5
Przewód 450mm x3

Karty z programami x20
Karty z komendami x26

Jakie roboty można zbudować z zestawów Robo Kids NO.1 oraz NO.2



V-Bot

· What is a robot?
· Type of robot



Catapult Bot

· Various use of the Robot



Big Head Bot

· How to use the CPU Block



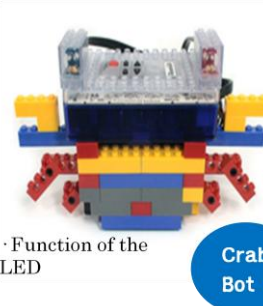
Bike Bot

· Function of the DC Motor



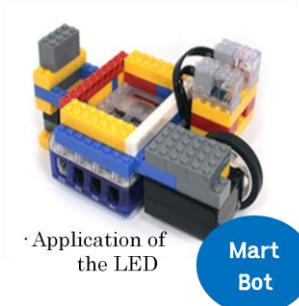
Fan Bot

· Input and Output of the signal



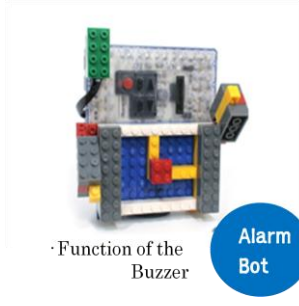
Crab Bot

· Function of the LED



Mart Bot

· Application of the LED



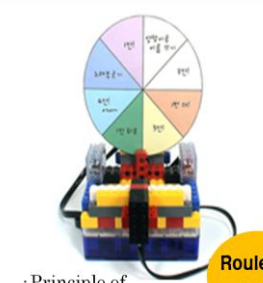
Alarm Bot

· Function of the Buzzer



Giant Bot

· Understanding of the Humanoid Robot



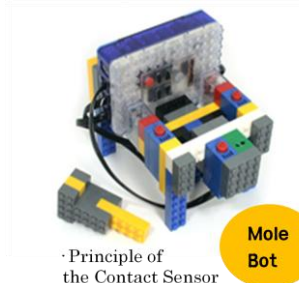
Roulette Bot

· Principle of the Infrared Sensor



Puppy Bot

· Role of the pet robot
· Type of the pet robot



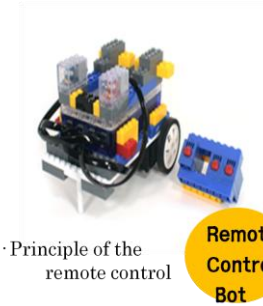
Mole Bot

· Principle of the Contact Sensor



Vrrm - Vrrm Bot

· Application of the DC Motor



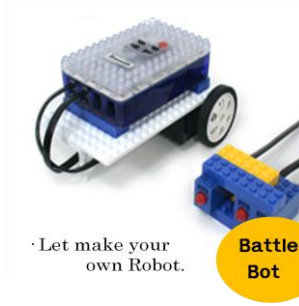
Remote Control Bot

· Principle of the remote control



Bumper Bot

· The principle that the contact sensor detects, if it bumps into something.



Battle Bot

· Let make your own Robot.