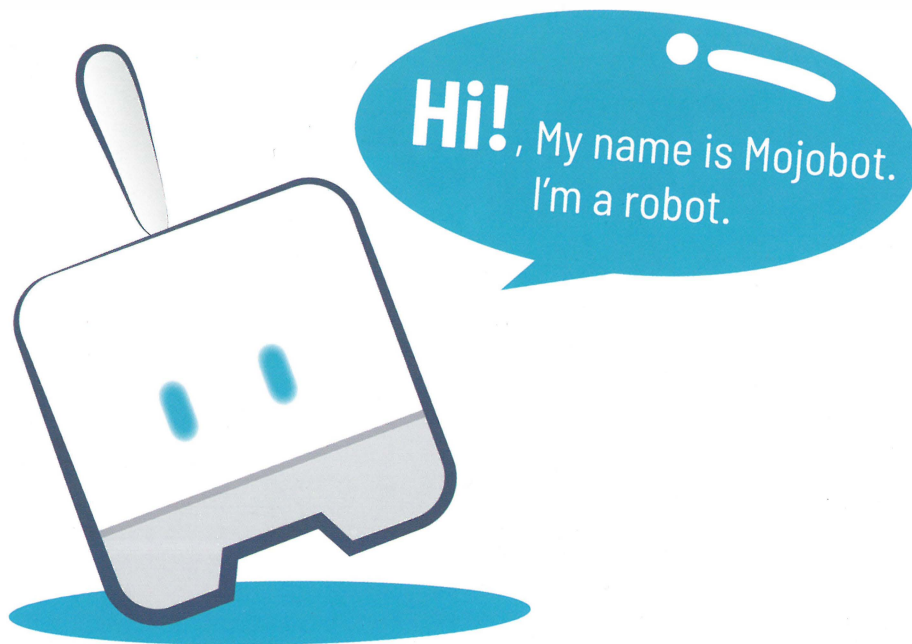


Vítejte ve světě robota Mojobot

Vítejte ve světě robota Mojobot. Čeká vás zábava a objevování. Naučíme se nové věci o robotech a programování.

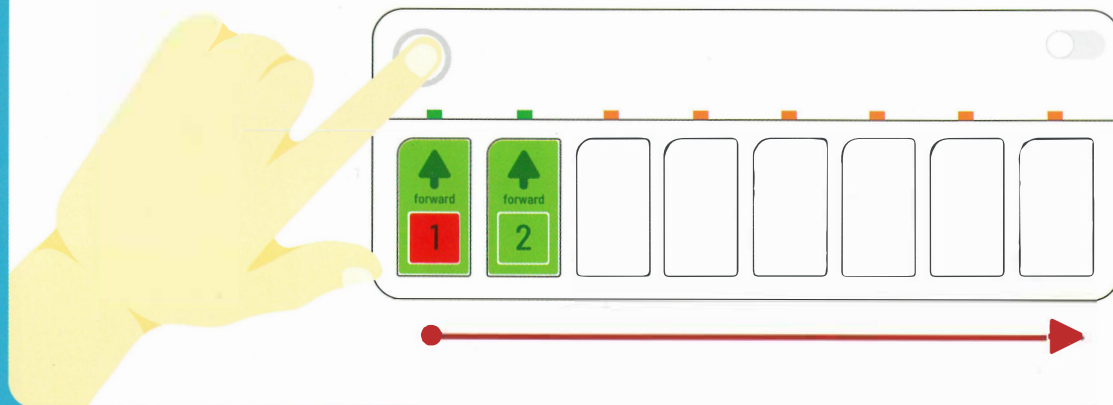


Zadávání příkazů robotovi Mojobot je velice snadné.

Vlož příkazové dílky do programovací konsole a stiskni tlačítko "GO".

Program poběží podle příkazů zleva doprava. Pozor, nenech mezi jednotlivými příkazovými dílky žádné volné pole.

Start  -----  Finish



Příkazové dílky

Použij příkazové dílky k vytvoření programu pro Mojobota. Zelené směrové dílky udávají směr, kterým se má Mojobot pohybovat. Oranžové akční dílky prikazují robotovi různé aktivity. Malé dílky s čísly jsou používány jako doplňující informace spolu se směrovými a akčními dílky. Žlutý dílek kontroluje průběh programu, například pozastavení programu.

směrové dílky

Movement



kontrola průběhu

Control



počet kroků

Number

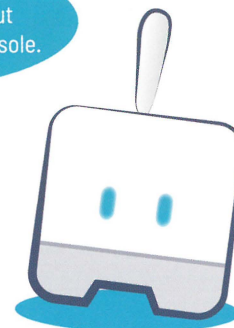


akční dílky

Action



Hi! To play with me, just put the coding tags into the Console.

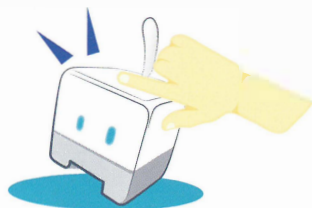


Způsob A

Nahrávání na kanál 0

KROK 1

Tímto způsobem můžeme nahrávat zvuky na kanál 0. Dlouze přidrž tlačítko na Mojobotovi než uslyšíš pípnutí.



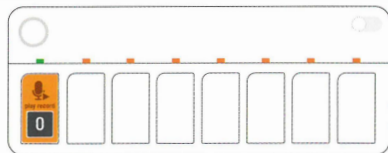
KROK 2

Po pípnutí začni nahrávat tlačítko drž zmáčknuté až do dokončení nahrávání.



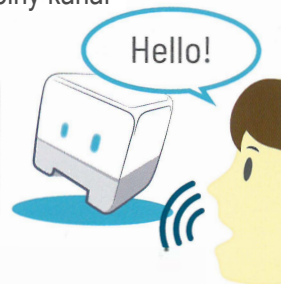
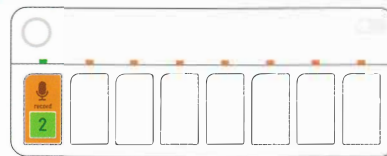
KROK 3

Použij akční dílek **Play Record** doplněný číslem 0 k přehrání nahraných zvuků.



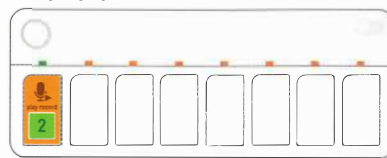
Způsob B

Nahrávání na libovolný kanál



KROK 1

Pro nahrávání na libovolný kanál použij akční dílek **Play Record**. Akční dílek doplň číslem kanálu, na který chceš nahrávat. Tento způsob umožňuje nahrávání po dobu 3 vteřin. Zmáčkni tlačítko GO na příkazové konzoli a začni nahrávat.



KROK 2

Použij akční dílek **Play Record** k přehrání nahrávky. Použij patřičné číslo kanálu v akčním tlačítko. Např., pokud si nahrával na kanál 2, přehrávej zvuk z kanálu 2.

Žetony

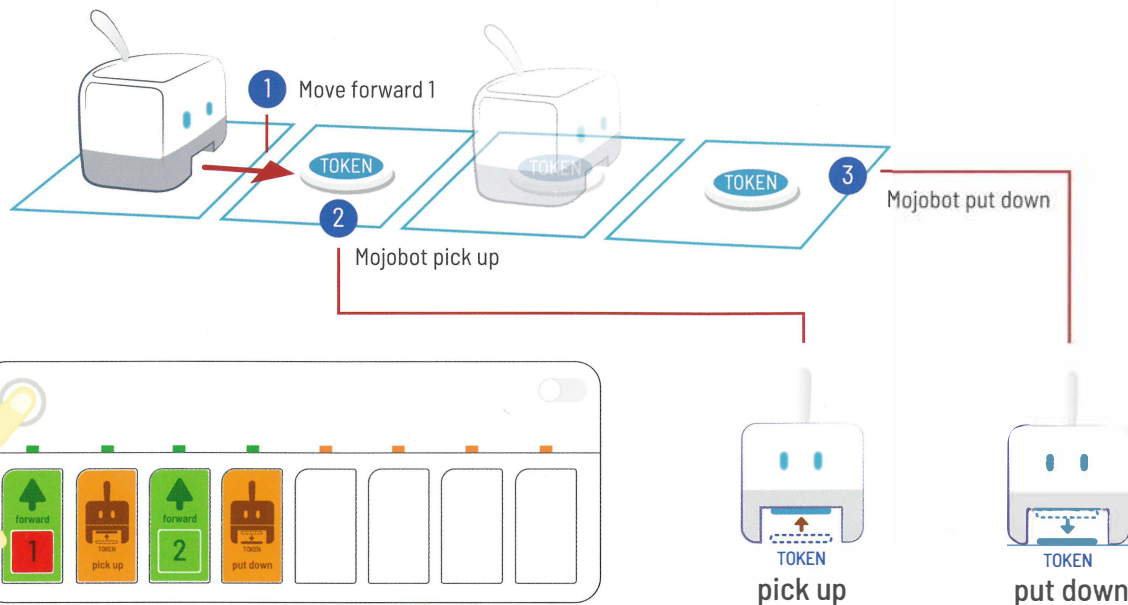
Žetony může Mojobot používat pro různé hry a přenášet je po městečku. Polož žeton doprostřed mapového pole. Teď může Mojobot přijet a žeton sebrat.



Sebrání a přenesení žetonů

6

Mojobot umí sebrat a přemístit žetony s využitím magnetů.



Zadej Mojobotovi příkaz pro sebrání "pick up" a položení "put down" pomocí oranžových akčních dílků. V našem příkladě Mojobot udělá 1 krok a sebere žeton. Pak se Mojobot posune o 2 kroky dopředu a položí žeton.

MOJOBOT a hrací konzole jsou dobíjeny pomocí USB kabelu.
Aktualizace firmwaru je k dispozici na: <https://www.mojobot.io/software>
Výuková videa a materiály pro inspiraci: <https://www.mojobot.io/resources>

Mojobot - základní sada

- 1 robot Mojobot
- 1 programovací konzole
- 12 směrových dílků
- 16 číselných dílků
- 11 akčních dílků
- 3 kontrolní dílky
- 1 mapa
- 33 karet
- 14 žetonů
- 4 figurky Mojobot

Mojobot - rozšíření

- 1 dodatečná programovací konzole
- 6 směrových dílků
- 6 číselných dílků
- 2 akční dílky
- 12 kontrolních dílků
- 8 senzorických dílků
- 22 karet

Doporučeno pro děti od 4 let.

Dovozce: EDUCATIVE TOYS s.r.o.
Potoční 275, 251 01 Světlice
info@eduito.cz , www.eduito.cz

Nebezpečí vdechnutí malých částí.
Nevhodné pro děti do 3 let.

