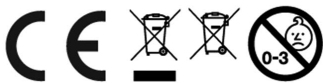




**Zużyty sprzęt
elektryczny
i elektroniczny (WEEE)**



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Ryzyko zadławienia. Zawiera baterie – ryzyko zatrucia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Robot Botley 2.0. Zestaw z aktywnościami LR 2938

Wiek

■ 5+



Botley 2.0 to kolejna generacja interaktywnego robota do nauki programowania dla dzieci. Idealny do promowania umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów. Wyposażony w innowacyjne funkcje zapewniające spore dawki nauki przez zabawę. Botley pozwala wprowadzić w podstawy kodowania bez użycia ekranu. Rozpoczęcie pracy z robotem jest bardzo łatwe. Jest gotowy do zabawy od razu po wyjęciu z pudełka. Można go zaprogramować, tak aby poruszał się w sześciu kierunkach, odtwarzał muzykę, a nawet włączał pokaz świetlny. Zapewnia 16 zabawnych interakcji - można go zmienić m.in. w pociąg, radiowóz, ducha. Pozwala doskonalić pamięć przy pomocy kolorowych świateł i dźwięków. Mali programiści mogą tworzyć sekwencje kodu składające się z maksymalnie 150 kroków i wyruszyć na przygodę dzięki wbudowanemu czujnikowi, który oświetla drogę w ciemności.

Specyfikacja produktu:

- zestaw zawiera 78 elementów:
 - robot Botley 2.0,
 - pilot (programator),
 - 2 zestawy odłączanych ramion robota,
 - 40 kart kodujących,
 - 6 tablic kodowych,
 - 8 patyczków,
 - 12 kostek,
 - 2 pacholki,
 - 2 flagi,
 - 2 piłki,
 - 1 bramka,
 - 1 arkusz naklejek świecący w ciemności,
- zasilanie:
 - robot - wymaga 3 baterii AAA,
 - pilot - wymaga 2 baterii AAA (brak w zestawie),
- wym. opakowania: 22,9 cm x 22,9 cm x 15.7 cm.

Zacznijmy programować!

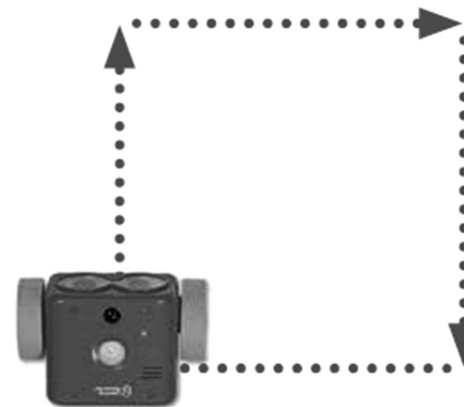
Programowanie lub kodowanie to język, którego używamy do komunikacji z komputerami. Programując Botley'a za pomocą dołączonego zdalnego programatora, angażujesz się w podstawową formę „kodowania”. Połączenie poleceń w celu kierowania Botleyem to świetny sposób na rozpoczęcie pracy w świecie programowania.

Dlaczego nauka języka programowania jest tak ważna? Ponieważ kształtuje następujące umiejętności:

1. Podstawowe koncepcje kodowania.
2. Zaawansowane koncepcje kodowania, takie jak logika If/Then (Jeśli/To).
3. Krytyczne myślenie.
4. Myślenie przestrzenne.
5. Logika sekwencyjna.
6. Współpraca i praca zespołowa.

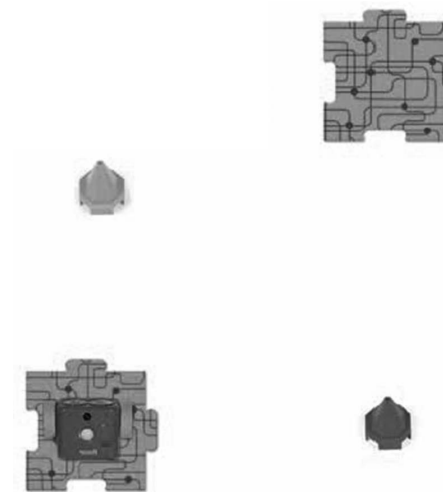
9. Stwórz kwadrat

Używając polecenia LOOP (pętla), zaprogramuj Botley'a tak, aby poruszał się po kwadracie.



10. Wyzwanie kombo

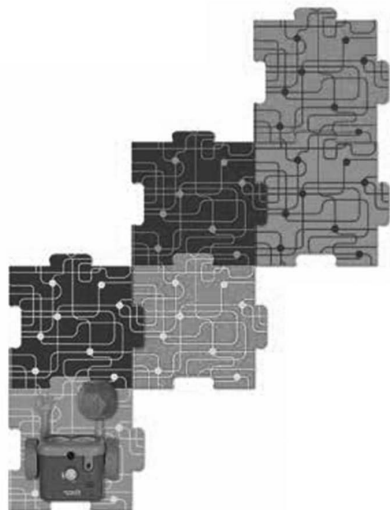
Używając zarówno LOOP (pętli), jak i OD, zaprogramuj Botley'a tak, aby przechodził z niebieskiej tablicy na pomarańczową.



6. Tam i z powrotem

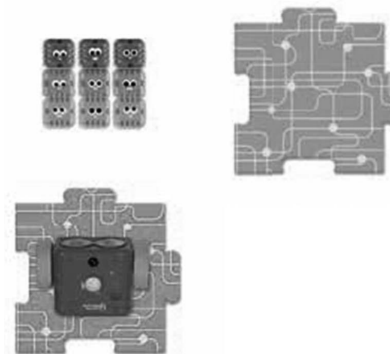
Zaprogramuj Botley'a tak, aby niósł piłkę, zaczynając od pomarańczowej planszy i wrócił bez upuszczenia jej.

Wskazówka – skręty o 45 stopni mogą być szybsze!



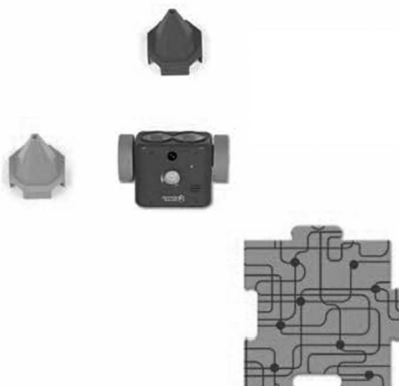
7. If/Then/Else (Jeśli/To/W przeciwnym razie)

Zaprogramuj Botley'a tak, aby dostać się do pomarańczowej maty, korzystając z funkcji wykrywania obiektów. Staraj się wykonywać jak najmniej ruchów.



8. Znajdź rozwiązanie!

Korzystając z funkcji wykrywania obiektów oraz z obrotu o 45 stopni, zakoduj Botley'a tak, aby zatrzymał się na pomarańczowej tablicy.



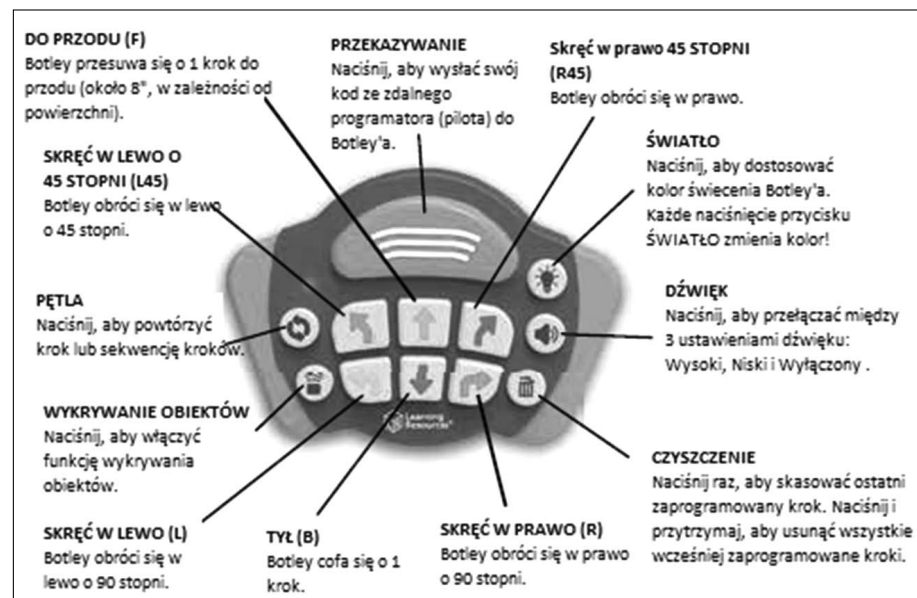
Podstawowe operacje

Zasilanie — przesun ten przełącznik, aby przełączać się między trybami włączania i wyłączenia funkcji podążania za linią lub programowania.



Korzystanie ze zdalnego programatora (pilota)

Możesz zaprogramować Botley'a za pomocą zdalnego programatora (pilota). Użyj przycisków, aby wprowadzić polecenia, a następnie naciśnij TRANSMIT (przekaż).



Wkładanie baterii

Botley wymaga trzech baterii AAA. Zdalny programator (pilot) wymaga dwóch baterii AAA. Postępuj zgodnie ze wskazówkami dotyczącymi instalacji baterii.

Uwaga: Gdy baterie mają niski poziom naładowania, Botley będzie wielokrotnie emitować sygnał dźwiękowy, a jego funkcjonalność będzie ograniczona. Aby kontynuować korzystanie z Botley'a, włóż nowe baterie.

Pierwsze kroki

W trybie CODE każdy naciśnięty przycisk strzałki reprezentuje krok w programie. Po przesłaniu programu, Botley wykona wszystkie kroki we wskazanej kolejności. Światła na górze Botley'a będą świecić na początku każdego kroku. Botley zatrzyma się i wyda dźwięk, gdy zakończy program.

Możesz zatrzymać Botley'a w dowolnym momencie, naciskając środkowy przycisk STOP, znajdujący się na górze Botley'a.

CLEAR (CZYSZCZENIE) usuwa ostatni zaprogramowany krok. Naciśnij i przytrzymaj przycisk, aby usunąć WSZYSTKIE kroki. Zauważ, że zdalny programator (pilot) zachowuje kod, nawet jeśli Botley jest wyłączony. Naciśnij CLEAR, aby rozpocząć nowy program.

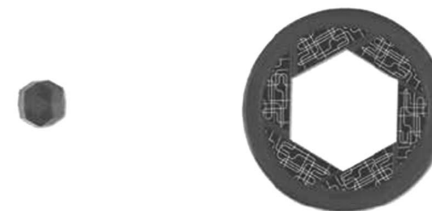
Botley wyłączy się, jeśli pozostanie bezczynny przez 5 minut. Naciśnij środkowy przycisk na górze Botley'a, aby go wybudzić.

Zacznij od prostego programu. Spróbuj tego

1. Przesuń przełącznik POWER na spodzie Botley'a na pozycję CODE.
2. Połóż Botley'a na podłodze (najlepiej sprawdza się na twardych powierzchniach).
3. Naciśnij strzałkę DO PRZODU (F) na zdalnym programatorze.
4. Skieruj zdalny programator (pilot) na Botley'a i naciśnij przycisk TRANSMIT (PRZEŚLIJ).
5. Botley zaświeci się, wyda dźwięk, sygnalizując, że program został przesłany i przejdzie o jeden krok do przodu.

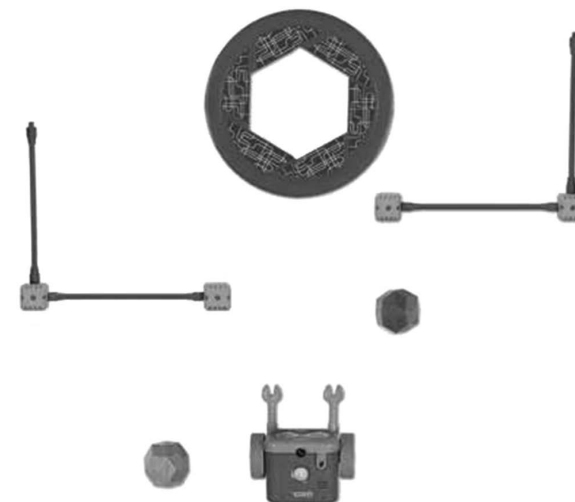
4. Zadania programistyczne

Zaprogramuj Botley'a tak, aby poruszając się, umieścił niebieską piłkę w niebieskiej bramce.



5. Zadania programistyczne

Zbuduj ten labirynt. Używając tylko 45-stopniowych obrotów, zakoduj Botley'a tak, aby przesunął i umieścił obie piłki w bramce.



Wyzwania programistyczne

Poniższe wyzwania związane z programowaniem mają na celu zapoznanie Cię z programowaniem Botley'a. Są ponumerowane według stopnia trudności. Kilka pierwszych wyzwań jest dla początkujących programistów, a wyzwania 8–10 naprawdę sprawdzą Twoje umiejętności programowania.

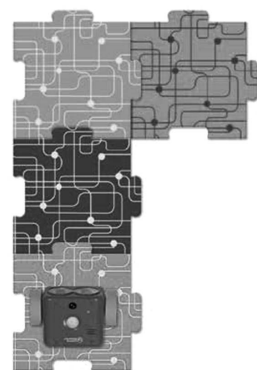
1. Podstawowe komendy

Zacznij na niebieskim kloku. Zaprogramuj Botley'a tak, aby zatrzymał się na pomarańczowym kloku.



2. Zakręty

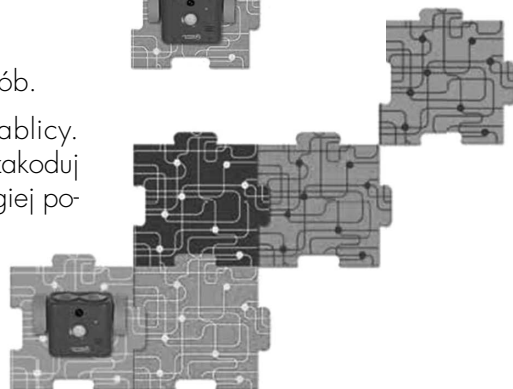
Zacznij od niebieskiego klocka. Zaprogramuj Botley'a tak, aby zatrzymał się na pomarańczowym kloku.



3. Wiele zakrętów

Ułóż tablice kodujące w ten sposób.

Zacznij na pomarańczowej tablicy. Używając zakrętów o 45 stopni, zakoduj Botley'a tak, aby skończył na drugiej pomarańczowej planszy.



Uwaga: Jeśli po naciśnięciu przycisku transmisji usłyszysz negatywny dźwięk:

- Naciśnij ponownie WYŚLIJ. (Nie wprowadzaj ponownie swojego programu — pozostanie on w pamięci zdalnego programatora (pilota), dopóki go nie skasujesz).
- Sprawdź, czy przycisk POWER na spodzie Botley'a jest w pozycji CODE.
- Sprawdź oświetlenie swojego otoczenia. Jasne światło może mieć wpływ na działanie zdalnego programatora (pilota).
- Skieruj pilot bezpośrednio na Botley'a.
- Zbliż pilot do Botley'a.

Teraz wypróbuj dłuższy program. Spróbuj tego

1. Naciśnij i przytrzymaj CLEAR (wyczyść), aby usunąć stary program.
2. Wprowadź następującą sekwencję: DO PRZODU, DO PRZODU, W PRAWO, W PRAWO, DO PRZODU (F, F, R, R, F).
3. Naciśnij TRANSMIT (prześlij), a Botley uruchomi program.

Porady

1. ZATRZYMAJ Botley'a w dowolnym momencie, naciskając środkowy przycisk na nim.
2. Możesz transmitować program z odległości do 6 stóp w zależności od oświetlenia. Botley najlepiej sprawdza się w zwykłym oświetleniu pomieszczeń. Jasne światło zakłóci transmisję.
3. Możesz dodać kroki do wprowadzonego już programu. Gdy Botley zakończy program, możesz dodać więcej kroków, wprowadzając je do zdanego programatora. Gdy naciśniesz TRANSMIT (prześlij), Botley zrestartuje program od początku, dodając na końcu dodatkowe kroki.
4. Botley może wykonywać sekwencje do 150 kroków! Jeśli wprowadzisz zaprogramowaną sekwencję, która przekracza 150 kroków, usłyszysz dźwięk wskazujący, że osiągnięto limit kroków.

Pętle

Profesjonalni programiści starają się pracować jak najefektywniej. Jednym ze sposobów, aby to zrobić, jest użycie PĘTLI do powtórzenia sekwencji kroków. Wykonywanie zadania w jak najmniejszej liczbie kroków to świetny sposób na zwiększenie wydajności programu. Za każdym razem, gdy naciśniesz przycisk LOOP (pętla), Botley powtórzy tę sekwencję.

Spróbuj tego (w trybie CODE)

1. Naciśnij i przytrzymaj CLEAR (wyczyść), aby usunąć stary program.
2. Naciśnij ponownie LOOP (pętla), W PRAWO, W PRAWO, W PRAWO, W PRAWO, LOOP (pętla) (aby powtórzyć kroki).
3. Naciśnij WYŚLIJ.

Botley wykona dwie 360-tki, dwukrotnie obracając się całkowicie.

Teraz dodaj pętlę w środku programu. Spróbuj tego

1. Naciśnij i przytrzymaj CLEAR (wyczyść), aby usunąć stary program.
2. Wprowadź następującą sekwencję: DO PRZODU, PĘTLA, W PRAWO, W LEWO, PĘTLA, PĘTLA, DO TYŁU.
3. Naciśnij TRANSMIT (prześlij), a Botley uruchomi program.

Możesz używać LOOP (pętli) tyle razy, ile chcesz, o ile nie przekroczysz maksymalnej liczby kroków (150).

Wykrywanie obiektów i programowanie „If/Then (jeśli/to)”

Programowanie If/Then to sposób na nauczenie robotów zachowania w określonych warunkach. Roboty można zaprogramować tak, aby wykorzystywały czujniki do interakcji z otaczającym ich światem. Botley ma czujnik wykrywania obiektów (OD), który może pomóc Botley'owi „zobaczyć” obiekty na swojej drodze. Korzystanie z czujnika Botley'a to świetny sposób na naukę programowania If/Then.

Wskazówki dotyczące pielęgnacji i konserwacji baterii

- Użyj trzech baterii AAA do Botley'a i dwóch baterii AAA do zdalnego programatora.
- Pamiętaj, aby prawidłowo włożyć baterie (pod nadzorem osoby dorosłej) i zawsze postępuj zgodnie z instrukcjami producenta zabawki i baterii.
- Nie mieszaj baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) lub ładowalnych (niklo-kadmowych).
- Nie mieszaj nowych i zużytych baterii.
- Włóż baterie zgodnie z polaryzacją. Końcówki dodatnie (+) i ujemne (-) należy wkładać we właściwych kierunkach, zgodnie z oznaczeniami wewnątrz komory baterii.
- Nie ładuj baterii jednorazowych.
- Akumulatory ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
- Wyjmij akumulatory z zabawki przed ładowaniem.
- Używaj wyłącznie baterii tego samego lub równoważnego typu.
- Nie zwieraj zacisków zasilających.
- Zawsze wyjmuj słabe lub rozładowane baterie z produktu.
- Wyjmij baterie, jeśli produkt będzie przechowywany przez dłuższy czas.
- Przechowywać w temperaturze pokojowej.
- Aby wyczyścić, przetrzyj powierzchnię urządzenia suchą szmatką.
- Prosimy o zachowanie tych instrukcji na przyszłość.

Informacje o baterii

Gdy baterie mają niski poziom naładowania, Botley będzie powtarzał sygnał dźwiękowy. Aby kontynuować korzystanie z Botley'a, włóż nowe baterie.

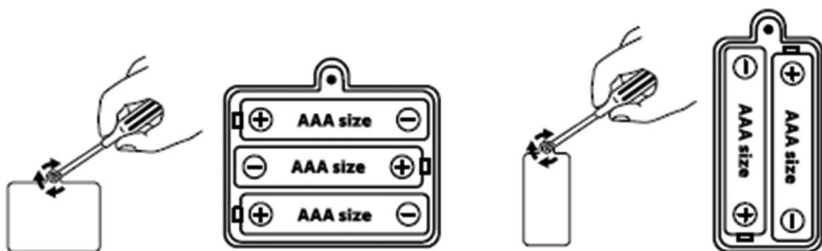
Instalowanie lub wymiana baterii

Ostrzeżenie! Aby uniknąć wycieku baterii, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami.

Niezastosowanie się do tych instrukcji może spowodować wyciek kwasu akumulatorowego, który może spowodować oparzenia, obrażenia ciała i zniszczenie mienia.

Do wymiany baterii potrzebujesz: 5 baterii 1,5 V AAA i śrubokręta krzyżakowego.

- Baterie powinny być instalowane lub wymieniane przez osobę dorosłą.
- Botley wymaga trzech baterii AAA. Zdalny programator wymaga dwóch baterii AAA.
- Zarówno w Botley'u, jak i w pilocie, komora baterii znajduje się z tyłu urządzenia.
- Aby zainstalować baterie, najpierw odkręć śrubę śrubokrętem krzyżakowym i zdejmij pokrywę komory baterii. Zainstaluj baterie zgodnie z oznaczeniami wewnątrz komory.
- Załóż pokrywę komory baterii i zabezpiecz ją śrubą.



Spróbuj tego (w trybie CODE):

1. Umieść stożek (lub podobny przedmiot) około 10 cali bezpośrednio przed Botley'em.
2. Naciśnij i przytrzymaj CLEAR (wyczyść), aby usunąć stary program.
3. Wprowadź następującą sekwencję: DO PRZODU, DO PRZODU, DO PRZODU (F,F,F).
4. Naciśnij przycisk WYKRYWANIE OBIEKTÓW (OD). Usłyszysz dźwięk, a czerwona lampka na zdalnym programatorze (pilocie) pozostanie zapalona, wskazując, że czujnik OD jest włączony.
5. Następnie wpisz, co chciałbyś, aby Botley zrobił, jeśli „zobaczy” obiekt na swojej drodze – spróbuj PRAWO, DO PRZODU, W LEWO (R, F, L).
6. Naciśnij WYŚLIJ.



Botley wykona sekwencję. JEŚLI Botley „zobaczy” obiekt na swojej drodze, WTEDY wykona alternatywną sekwencję. Następnie dokończy pierwotną sekwencję.

Uwaga: czujnik OD Botley'a znajduje się między jego oczami. Wykrywa tylko obiekty, które znajdują się bezpośrednio przed nim i mają co najmniej 2 cale wysokości i 1,5 cala szerokości. Jeśli Botley nie „widzi” przed sobą obiektu, sprawdź następujące możliwości:

- Czy przycisk POWER na spodzie Botley'a jest w pozycji CODE?
- Czy czujnik WYKRYWANIA OBIEKTÓW jest włączony (powinna świecić czerwona lampka na programatorze - pilocie)?
- Czy przedmiot nie jest za mały?
- Czy obiekt znajduje się bezpośrednio przed Botley'em?

- Czy oświetlenie nie jest zbyt jasne? Botley najlepiej sprawdza się w zwykłym oświetleniu pomieszczeń. Wydajność Botley'a może być nieefektywna w bardzo jasnym świetle słonecznym.

Uwaga: Botley nie posunie się do przodu, gdy „zobaczy” obiekt. Będzie po prostu trąbił, dopóki nie usuniesz przedmiotu z jego drogi.

Czujnik światła Botley'a

Botley ma wbudowany czujnik światła! W ciemności oczy Botley'a zaświecą się! Naciśnij przycisk ŚWIATŁO, aby dostosować kolor światła Botley'a. Każde naciśnięcie tego przycisku wybiera nowy kolor!

Kod według koloru! (w trybie CODE)

Zakoduj Botley'a tak, aby stworzyć kolorowy wyświetlacz ze światłem i muzyką! Naciśnij i przytrzymaj przycisk ŚWIATŁO na zdalnym programatorze (pilocie), aż Botley zagra krótką melodię. Teraz możesz zaprogramować swój własny, niepowtarzalny pokaz świetlny.

- Użyj kolorowych przycisków strzałek, aby zaprogramować sekwencję kolorów. Naciśnij TRANSMIT (wyslij), aby rozpocząć pokaz świetlny.
- Oczy Botley'a zaświecą się zgodnie z zaprogramowaną sekwencją kolorów, podczas gdy Botley zatańczy do rytmu.
- Dodaj do pokazu świetlnego więcej kolorów, naciskając przyciski ze strzałkami. Zaprogramuj do 150 kroków!
- Naciśnij i przytrzymaj CLEAR (wyczyść), aby wyczyścić pokaz świetlny. Naciśnij i przytrzymaj przycisk ŚWIATŁÓ, aby rozpocząć nowy pokaz.

Uwaga: jeśli naciśniesz ten sam przycisk dwa razy z rzędu, kolor pozostanie włączony dwa razy dłużej.

Botley mówi! (w trybie CODE)

Botley po prostu UWIELBIA grać w gry! Spróbuj zagrać w grę „Botley mówi”! W tej grze używane są tylko klawisze strzałek F, B, R i L.

- Naciśnij i przytrzymaj CLEAR (wyczyść) na zdalnym programatorze (pilocie). Wpisz kod F,R,B,L i naciśnij TRANSMIT (wyslij), aby rozpocząć grę.

Ruchy Botley'a

Jeśli Botley nie porusza się prawidłowo, sprawdź następujące elementy:

- Upewnij się, że koła Botley'a mogą się swobodnie poruszać i że nic nie blokuje ich ruchu.
- Botley może poruszać się po różnych powierzchniach, ale działa najlepiej na gładkich, płaskich powierzchniach, takich jak drewno lub płaskie płytki.
- Nie używaj Botley'a w piasku lub wodzie.
- Upewnij się, że nowe baterie są prawidłowo włożone zarówno do Botley'a, jak i do zdalnego programatora.

Wykrywanie obiektów

Jeśli Botley nie wykrywa obiektów lub nie działa prawidłowo przy użyciu tej funkcji, sprawdź następujące elementy:

- Usuń odłączane ramiona robota przed użyciem wykrywania obiektów.
- Jeśli Botley nie „widzi” obiektu, sprawdź jego rozmiar i kształt. Przedmioty powinny mieć co najmniej 2 cale wysokości i 1,5 cala szerokości.
- Gdy OD jest włączone, Botley nie posunie się do przodu, gdy „zobaczy” obiekt — po prostu pozostanie na miejscu i zacznie trąbić, dopóki nie przesuniesz obiektu z jego drogi. Spróbuj przeprogramować Botley'a, aby omijał obiekt.

Tajne kody

- Może się zdarzyć, że wprowadzisz sekwencję kroków, która odpowiada jednemu z tajnych kodów wymienionych na poprzedniej stronie. Jeśli tak, Botley wykona sztuczkę zainicjowaną przez tajny kod i zastąpi dane wprowadzone ręcznie.
- Należy pamiętać, że tajny kod ducha działa tylko wtedy, gdy czujnik światła jest aktywny. Pamiętaj, aby wyłączyć światła!

- Teraz wprowadź sekwencję czterech przycisków (np. F,F,R,R).
- Naciśnij WYŚLIJ.
- Usłyszysz dźwięk „fanfary”. Teraz Twój pilot jest sparowany z jednym Botley'em i nie może być używany do sterowania innym.
- Użyj dołączonych, ponumerowanych naklejek, aby zidentyfikować każdego Botleya i odpowiadającego mu zdalnego programatora (pilota) (np. umieść naklejkę 1 zarówno na Botley'u, jak i na zdalnym programatorze, do którego należy). Oznaczanie Botley'a w ten sposób zmniejszy zamieszanie i ułatwi zarządzanie programowaniem.

Uwaga: W przypadku korzystania z wielu Botley'ów jednocześnie zasięg transmisji jest zmniejszony. Podczas przesyłania kodu konieczne będzie zbliżenie programatora zdalnego do Botleya.

Rozwiązywanie problemów

Zdalny programator (pilot) – wysyłanie programu:

Jeśli po naciśnięciu przycisku TRANSMIT (wyslij) usłyszysz negatywny dźwięk, spróbuj wykonać następujące czynności:

- Sprawdź oświetlenie. Jasne światło może mieć wpływ na działanie zdalnego programatora.
- Skieruj zdalny programator bezpośrednio na Botley'a.
- Zbliź pilot do Botley'a.
- Botley'a można zaprogramować na maksymalnie 150 kroków. Upewnij się, że zaprogramowany kod ma 150 kroków lub mniej.
- Botley wyłączy się po 5 minutach, jeśli pozostanie bezczynny. Naciśnij środkowy przycisk na górze Botley'a, aby go obudzić. (Botley spróbuje zwrócić twoją uwagę cztery razy, zanim się wyłączy).
- Upewnij się, że nowe baterie są prawidłowo włożone zarówno do Botley'a, jak i do zdalnego programatora.
- Sprawdź, czy nic nie zasłania obiektywu programatora lub górnej części Botley'a.

- Botley zagra nutę i zacznie migać kolorem (np. zielonym). Powtórz to, naciskając odpowiedni przycisk (FORWARD – do przodu) na zdalnym programatorze (pilocie), a następnie TRANSMIT (wyslij). Użyj oczu Botley'a jako przewodnika. Na przykład, jeśli świecą się na CZERWONO, naciśnij przycisk z czerwoną strzałką.
- Botley zagra wtedy tę samą nutę plus jeszcze jedną. Powtórz wzór z powrotem i naciśnij TRANSMIT (wyslij).
- Jeśli popełnisz błąd, Botley rozpocznie nową grę.
- Jeśli potrafisz powtórzyć 15 nut z rzędu, we właściwej kolejności, wygrywasz! Naciśnij i przytrzymaj CLEAR (wyczyść), aby wyjść.

Śledzenie czarnej linii

Botley ma pod sobą specjalny czujnik, który pozwala mu podążać za czarną linią. Dołączone tablice mają nadrukowaną z jednej strony czarną linię. Ułóż je w ścieżce, którą Botley będzie podążał. Zwróć uwagę, że każdy ciemny wzór lub zmiana koloru wpłynie na jego ruchy, więc upewnij się, że w pobliżu czarnej linii nie ma innych zmian koloru lub powierzchni. Ułóż tablice w ten sposób:



Botley odwróci się i wróci, gdy dotrze do końca linii.

Spróbuj tego

1. Przesuń przełącznik POWER na spodzie Botley'a na tryb LINE.
2. Umieść Botley'a na czarnej linii. Czujnik na spodzie Botley'a musi znajdować się bezpośrednio nad czarną linią.
3. Naciśnij środkowy przycisk na górze Botley'a, aby rozpocząć podążanie za linią. Jeśli wciąż się kręci, przysuń go bliżej linii – powie „Ach - ha”, kiedy znajdzie linię.
4. Ponownie naciśnij środkowy przycisk, aby zatrzymać Botleya — lub po prostu go podnieś!

Możesz także narysować własną ścieżkę dla Botley'a. Użyj białej kartki papieru i grubego czarnego markera. Linie rysowane ręcznie muszą mieć szerokość od 4 mm do 10 mm i muszą być jednolicie czarne na tle bieli.

Odłączane ramiona robota

Botley jest wyposażony w odłączane ramiona robota, zaprojektowane, aby pomagać mu w wykonywaniu zadań. Załóż nakrycie głowy na twarz Botley'a i załóż dwa ramiona robota.

Botley może teraz przenosić obiekty, takie jak piłki i klocki zawarte w tym zestawie. Ustaw labirynty i spróbuj zbudować kod, który pokieruje Botley'a, aby przeniósł obiekt z jednego miejsca do drugiego.

Uwaga: Funkcja wykrywania obiektów (OD) nie będzie działać prawidłowo, gdy zamontowane są odłączane ramiona robota. Podczas korzystania z tej funkcji zdejmij odłączane ramiona robota.

Nakrycie głowy zawiera również przesuwaną osłonę czujnika światła Botley'a. Przesuń przelącznik ponownie, aby zakryć czujnik Botley'a. Teraz oczy Botley'a będą świecić!














Karty kodujące

Użyj kart kodowania, aby śledzić każdy krok w swoim programie. Każda karta zawiera kierunek lub „krok” do zaprogramowania Botley'a. Te karty są skoordynowane kolorystycznie, aby pasowały do przycisków na zdalnym programatorze pilocie).

Zalecamy ułożenie kart kodujących w kolejności poziomej, aby odzwierciedlić każdy krok w programie.

Tajne kody!

Wprowadź te sekwencje w pilocie, aby Botley wykonywał tajne sztuczki! Naciśnij CLEAR (wyczyść) przed wypróbowaniem każdego z nich.

Ikona	Nazwa	Program + Wyślij	Uwagi
	Wszyscy na pokład!	B, B, B, F	Naciśnij CLEAR (wyczyść), aby zatrzymać.
	Atak rekina!	B, B, B, R	
	Ekipa budowlana Botley'a.	B, B, B, L	
	Policja.	B, B, B, L45	Naciśnij CLEAR (wyczyść), aby zatrzymać.
	Dinozaur.	B, B, B, R45	
	Duch.	B, B, F, F	Wyłącz światło i zobacz co się stanie!
	Buziak!	F, F, B, B	Postaw coś przed Batley'em!
	Stara latarnia morska.	R, B, L, F	Naciśnij CLEAR (wyczyść), aby zatrzymać.
	Kum kum!	F, B, B, B	
	Dżizas!	B, L, F, R	Postaw coś przed Batley'em!
	Pozdrowienia!	F, F, R, R, F	
	Hej!	F, F, F, F, F, F	
	Botley jest trochę oszołomiony!	R, R, R, R, L, L, L, L	

Aby uzyskać jeszcze więcej wskazówek, sztuczek i ukrytych funkcji, odwiedź <http://learningresources.com/Botley>.

Wiele Botley'ów!

Aby uniknąć zakłóceń z innymi programatorami zdalnymi (pilotami), możesz sparować programator zdalny z Botley'em, co pozwala na jednoczesne korzystanie z więcej niż jednego Botley'a (maksymalnie 4):

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk FORWARD(do przodu) (F), aż usłyszysz dźwięk <bip-bip-bip>.