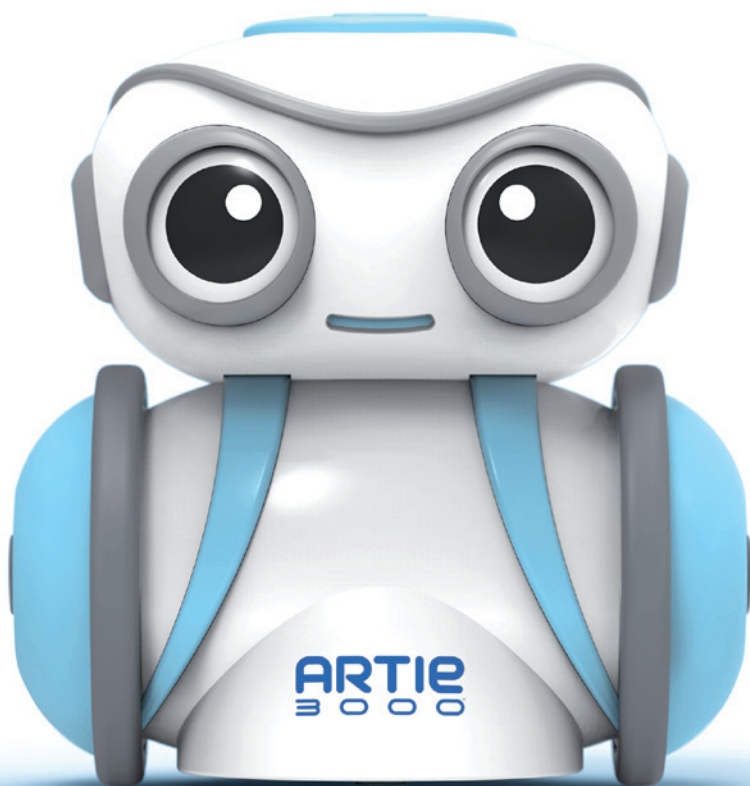


Programovateľný kresiaci robot Artie 3000

Sprievodca rýchlym štartom

#LER1125



Dôležité informácie

- Pred použitím si pozorne prečítajte inštrukcie a uschovajte tento návod na budúce použitie.
- Nedovoľte, aby sa zariadenie a batérie dostali do kontaktu s vodou alebo inými tekutinami.
- Čistenie zariadenia môže vykonávať jedine dospelá osoba. Uistite sa, že je zariadenie pred začatím čistenia vypnuté. Na čistenie zariadenia použite iba jemne zvlhčenú alebo suchú handričku.
- Zariadenie nevystavujte priamemu slnečnému žiareniu, teplu alebo ohňu, pretože elektronické a plastové časti sa teplom deformujú.
- Zariadenie nevystavujte nízkym teplotám, pretože sa vo vnútri môže vytvoriť vlhkosť a dôjde k poškodeniu dosky s plošnými spojmi.
- Skladujte pri izbovej teplote.
- Používajte len batérie predpísaného typu a nemiešajte staré a nové batérie.
- Nepoužívajte súčasne nabíjacie batérie a nenabíjateľné alkalické batérie.
- Vymeňte všetky batérie v rovnakom čase.
- Vždy odstráňte zo zariadenia slabé alebo vybité batérie.
- Ak nebudete zariadenie používať dlhšie ako 2 týždne, batérie vyberte, zamedzíte tým ich vytečeniu a poškodeniu zariadenia.

Videonávody, manuál a množstvo zaujímavých nápadov nájdete na www.codewithartie.com.

Energiu, prosím!

1. Pomocou krížového skrutkovača otvorte priestor na batérie na zadnej strane robota.



2. Vložte 4 nové 1.5V AA batérie.



Vložte batérie so správnou polaritou, ako je to vyznačené vo vnútri priestoru pre batérie.

3. Zavrite priestor na batérie a zatahnite skrutku. Otvorte horný kryt robota.



Zapnite robota!

4. Posuňte prepínač do polohy ON. Rozsvieti sa červené LED svetlo.

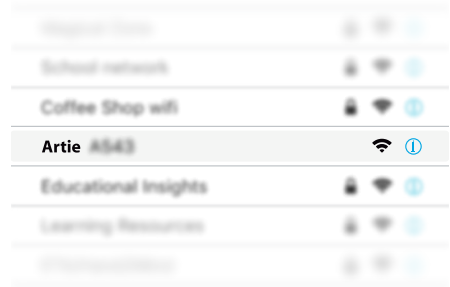


5. Zavrite horný kryt.



Spojte sa s robotom.

6. Na počítači alebo tablete otvorte zoznam dostupných Wi-Fi sietí. Vyhľadajte sieť s názvom **Artie** a pripojte sa k nej.

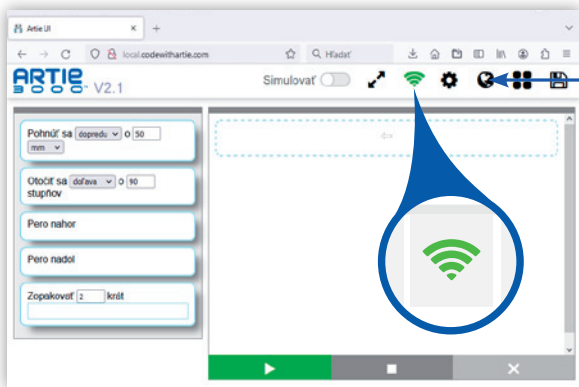


7. Otvorte svoj prehliadač a zadajte:

local.CodeWithArtie.com

Poznámka: Počas programovania robota nemôžete otvárať ďalšie webové stránky.

Otvorí sa používateľské rozhranie robota (Artie UI). Tu môžete začať zadávať kódovacie príkazy, ktoré potom robot vykoná!



Pomocou ikony planéty si môžete zmeniť jazyk prostredia na slovenský jazyk.

Keď je ikona pripojenia Wi-Fi zelená, Artie je pripojený k vášmu zariadeniu.

Ak sa vám Artie UI nezobrazí, aktualizujte svoj prehliadač alebo použite iný.

Vložte do robota fixku!

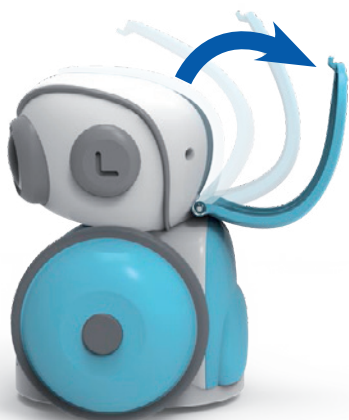
1. Obráťte robota dolu nohami.



2. Do otvoru na jeho spodnej strane zasuňte držiak na fixku. Je súčasťou balenia.



3. Robota obráťte do pôvodnej polohy a otvorte horný kryt.



4. Z fixky zložte vrchnák a zasuňte ju do robota, až kým hrot nezapadne do držiaka.



Poznámka: Artieho fixky sú zmyývateľné!

5. Držiak zložte a uschovajte na ďalšie použitie.

6. Zatvorte horný kryt. Robota položte do stredu papiera, ktorý musí byť minimálne vo formáte A4.
Robot je pripravený na kreslenie!

Začnite kódovať!

Ste pripravení naprogramovať Artieho? Začnite kódovať pomocou priložených cvičebných kariet **Prvé lekcie**. Robot vám ukáže, aké triky už ovláda!



V menu si zvolíte, čo má robot nakresliť. Potom kliknite na .



Alebo robota krok za krokom naprogramujte.

1

Začiatocníci

PRVÉ LEKCIE: TVARY (SHAPES)



Predprogramovaná sekvencia príkazov:

Štvorec vytvoríte pomocou menu kliknutím na Square, a potom sekvenciu spustíte tlačidlom .



Robot dokáže nakresliť 4 rozdielne geometrické tvary.



Poznámka:

Papier musí byť minimálne vo formáte A4.



Manuálne naprogramovanie sekvencie príkazov:

Presuňte bloky na správne miesto tak, ako je to uvedené nižšie.

- | |
|--|
| Pero nahor |
| Pohnúť sa <input type="text" value="dopredu"/> o <input type="text" value="60"/> mm |
| Otočiť sa <input type="text" value="dolaava"/> o <input type="text" value="90"/> stupňov |
| Pohnúť sa <input type="text" value="dopredu"/> o <input type="text" value="60"/> mm |
| Otočiť sa <input type="text" value="doprava"/> o <input type="text" value="90"/> stupňov |
- | |
|------------|
| Pero nadol |
|------------|
- | | | |
|--|--|--|
| Zopakovať <input type="text" value="4"/> krát | | |
| <table border="1"><tr><td>Otočiť sa <input type="text" value="doprava"/> o <input type="text" value="90"/> stupňov</td></tr><tr><td>Pohnúť sa <input type="text" value="dopredu"/> o <input type="text" value="120"/> mm</td></tr></table> | Otočiť sa <input type="text" value="doprava"/> o <input type="text" value="90"/> stupňov | Pohnúť sa <input type="text" value="dopredu"/> o <input type="text" value="120"/> mm |
| Otočiť sa <input type="text" value="doprava"/> o <input type="text" value="90"/> stupňov | | |
| Pohnúť sa <input type="text" value="dopredu"/> o <input type="text" value="120"/> mm | | |
- | |
|------------|
| Pero nahor |
|------------|
- Kliknite na


Tip!
Bloky tohto príkazu sa opakujú, nazýva sa to slučka.

2

Stredne pokročilí

PRVÉ LEKCIE: KRESLENIE (ARTWORK)

 **Predprogramovaná sekvencia príkazov:**

Mandalu vytvoríte pomocou menu kliknutím na Mandala, a potom sekvenciu spustíte tlačidlom .

Robota musíte postaviť vždy do stredu papiera.



Robot dokáže nakresliť 4 rozdielne zložitejšie obrazce.




ARTIE PARTY!



Poznámka:
Papier musí byť minimálne vo formáte A4.

 **Manuálne naprogramovanie sekvencie príkazov:** Presuňte bloky na správne miesto tak, ako je to uvedené nižšie.

1. Pero nadol
2. Zopakovať 6 krát
 Otočiť sa doľava 0 60 stupňov
3. Zopakovať 36 krát
 Pohnúť sa dopredu 0 6 mm
 Otočiť sa doľava 0 10 stupňov
4. Pero nahor
5. Kliknite na 

Tip!
Bloky tohto príkazu sa opakujú, nazýva sa to slučka.


Super!
Slučka v slučke!

3

Pokročilí

PRVÉ LEKCIE: HRY (GAMES)

 **Predprogramovaná sekvencia príkazov:**

Šibenicu vytvoríte pomocou menu kliknutím na Hangman, a potom sekvenciu spustíte tlačidlom .

Robot dokáže nakresliť 3 rozdielne hry.



Robota musíte postaviť vždy do stredu papiera.

Tip!
Prispôbujte si tento vzor pridávaním čiar.



Poznámka:
Papier musí byť minimálne vo formáte A4.



Manuálne naprogramovanie sekvencie príkazov:

Presuňte bloky na správne miesto tak, ako je to uvedené nižšie.

1.

Pero nahor
Pohnúť sa dozadu o 50 mm
Otočiť sa doľava o 90 stupňov
Pohnúť sa dopredu o 70 mm
2.

Pero nadol
Pohnúť sa dozadu o 30 mm
3.

Pero nahor
Pohnúť sa dopredu o 15 mm
Otočiť sa doprava o 90 stupňov
4.

Pero nadol
Pohnúť sa dopredu o 70 mm
Zopakovať 2 krát
Otočiť sa doprava o 90 stupňov
Pohnúť sa dopredu o 20 mm
5.

Pero nahor				
Pohnúť sa dopredu o 50 mm				
Otočiť sa doľava o 90 stupňov				
Pohnúť sa dopredu o 12.5 mm				
Zopakovať 5 krát				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">Pero nadol</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">Pohnúť sa dopredu o 15 mm</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">Pero nahor</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">Pohnúť sa dopredu o 5 mm</td></tr> </table>	Pero nadol	Pohnúť sa dopredu o 15 mm	Pero nahor	Pohnúť sa dopredu o 5 mm
Pero nadol				
Pohnúť sa dopredu o 15 mm				
Pero nahor				
Pohnúť sa dopredu o 5 mm				
6.

Pero nahor

7. Kliknite na

V tejto sekvencii pridávate do obrázka ďalšie čiary.

Často kladené otázky

• Potrebujem na pripojenie k Artiemu3000 internet?

Nie. Robot má zabudovanú vlastnú Wi-Fi, ktorá sa pripojí k vášmu zariadeniu (PC, tablet).

• Ako zistím, že je robot pripojený k môjmu zariadeniu?

Keď je ikona pripojenia Wi-Fi zelená, Artie je pripojený k vášmu zariadeniu.



• Čo mám urobiť, keď sa robot nevie spojiť s mojím zariadením?

Skontrolujte, či je Artie zapnutý a má funkčné batérie. Robota môžete znova naštartovať – vypnite ho, počkajte 30 sekúnd a opäť ho zapnite.

• Môžem na programovanie robota použiť aj mobilný telefón?

Robot najlepšie funguje, keď je pripojený k počítaču alebo tabletu. S používateľským rozhraním robota (Artie UI) sa najlepšie pracuje na veľkých obrazovkách.

• Na čo môže robot kresliť?

Robot môže kresliť iba na hárok papier. Papier musí byť položený na pevnom a rovnom podklade.

Na podklad ho môžete upevniť pomocou lepiacej pásky. Robota musíte postaviť vždy do stredu papiera.

• Aký papier môžem použiť?

Na kreslenie pomocou cvičebných kariet *Prvé lekcie* musíte použiť papier, ktorý má rozmery minimálne 21,6 x 28 cm alebo je vo formáte A4.

• Môže Artie prepadnúť cez okraj stola?

Robot je síce múdry, ale niekto ho musí strážiť. Keď robota programujete, musíte vždy myslieť na dodržanie bezpečnej vzdialenosti od okraja stola.

• Čo mám robiť, keď robot spomaľuje alebo sa dokonca zastaví?

Robot pravdepodobne potrebuje nové batérie.

• Čo mám robiť, keď robot zanecháva farebné škvrny?

Programujte robota vždy tak, aby bola fixka na konci kreslenia v zdvihnutej pozícii (pero nahor). Ak zanechá robot farebné škvrny hneď po položení na papier, vyberte fixku a opäť ju nasadte pomocou držiaka.

• Kolesá robota nefungujú správne. Ako to mám opraviť?

Pravdepodobne je potrebné kolesá vyčistiť. Môžete ich zľahka pretrieť vlhkou handričkou. Potom môžete fixku opäť nasadiť pomocou držiaka.

• Môžem použiť aj iné fixky?

Áno, môžete použiť všetky typy zmyvatelných fixiek s hrúbkou 8 – 10,5 mm.

Ich dĺžka musí byť minimálne 12 cm.

• Čo mám robiť, keď si znečistím Artieho fixkami oblečenie?

Artieho fixky sú zmyvatelné. Oblečenie jednoducho stačí vyprať v teplej mydlovej vode a opláchnuť.

• Môžem robota umývať?

Robota môžete veľmi opatrne pretrieť jemne navlhčenou handričkou.



Riešenie problémov

Artie namaľuje všetko, čo naprogramujete. Ale aj ten najlepší kód môže na papieri nakoniec vyzerat ináč, ako očakávate. Artieho výkon ovplyvňujú rôzne faktory, najmä podmienky, v akých pracuje. S troškou experimentovania nájdete najlepšie riešenie.

Otestujte pracovné prostredie

- Nechajte Artieho nakresliť dvakrát rovnaký obrazec. Už obyčajné štvornutie do stola môže ovplyvniť jeho výkon.
- Skontrolujte, či stôl stojí pevne a rovno.
- Papier upevnite o podklad pomocou lepiacej pásky. Papier musí byť dostatočne veľký, hladký a bez lesku.

Otestujte Artieho

Keď je všetko pripravené na kreslenie, skontrolujte ešte raz svoj kód. Nedá sa nejako zjednodušiť? Nechajte napríklad Artieho kresliť dozadu (namiesto toho, aby sa otočil a kreslil dopredu). Artie pozostáva z motora a ozubených koliesok. Čím viac krokov a otočiek naprogramujete, tým ťažšie sa mu bude presne kresliť.

- Dbajte na to, aby bola fixka vždy správne nasadená.
- Ak sa stane, že Artie spadne zo stola, môže dôjsť k poškodeniu ozubených koliesok. Vždy ho preto pri kreslení sledujte.
- Artie potrebuje energiu. Ak začne spomaľovať alebo sa zastaví, musíte mu vymeniť batérie.

Ak sú všetky uvedené faktory v poriadku, pravdepodobne bude potrebné robota kalibrovat'. Ako sa Artie správne kalibruje, nájdete na www.CodeWithArtie.com.

Podpora a záruka

Na zariadenie a jeho súčasti sa vzťahuje záruka 24 mesiacov, ak sa vyskytnú problémy pri bežnom používaní. V prípade zlého zaobchádzania, poškodenia krytu či úmyselného poškodenia zariadenia je záruka neplatná. Záruka sa nevzťahuje na poruchy spôsobené otváraním alebo rozoberaním prístroja. Opravy, na ktoré sa nevzťahuje záruka, sú spoplatnené. Hradia sa aj všetky pozáručné opravy.

STIEFFEL
EUR CART

www.stiefel.sk

STIEFFEL EURO CART s.r.o.

Ružinovská 1/A, 821 02 Bratislava, tel.: 02/ 4342 8904

e-mail: stiefel-eurocart.sk, office@stiefel-eurocart.sk

IČO: 31360513, DIČ: SK2020315341, Reg. OS BA I., vl.č.5951/B