

BUKI 7080

ROBOT MARKO

Wiek 7+



Zawartość:

1. Robot Marko
2. Pilot
3. Kabel USB



W sekcji „Będziesz potrzebować” akcesoria zaznaczone gwiazdką  znajdują się w zestawie.

Uwaga dla dorosłych: przeczytaj uważnie instrukcję, aby zapoznać się z funkcjami Marko. Robot jest dedykowany dzieciom powyżej 7. roku życia. Jednakże jego podstawowe funkcje mogą być obsługiwane przez dzieci od 3. roku życia. Robota można używać tylko w zamkniętych pomieszczeniach.

MONTAŻ BATERII

Pilot: potrzebne 2 baterie LR03-AAA (nie zawarte w zestawie). Zalecamy użycie nowych baterii wysokiej jakości najlepiej alkalicznych lub akumulatorów nadających się do ponownego ładowania. Baterie powinny być wymieniane przez dorosłych. Baterie są sklasyfikowane według dyrektywy Unii Europejskiej WEEE i zużyte, powinny być utylizowane w odpowiedni sposób. Na obrazku przedstawiono sposób w jaki powinno się wyjmować i wkładać baterie. Nie próbuj ponownie ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone. Ładowanie baterii (akumulatorów) powinno odbywać się pod opieką dorosłych, przed ładowaniem wyjmij je z zabawki. Nie stosuj jednocześnie baterii starych i nowych ani baterii różnego typu. Używaj tylko polecanych typów baterii lub podobnych. Baterie muszą być włożone poprawnie według polaryzacji (patrz obrazek). Wyjmuj baterie z zabawki, gdy są zużyte lub gdy nie będziesz jej używał przez dłuższy czas. Końcówki zasilania nie mogą być narażone na spięcie.



Robot działa za pomocą jednego akumulatora 3.7V Li-ion (zawarty w zestawie). Robot ma wbudowaną baterię. Przełącz przycisk na OFF przed ładowaniem baterii. Mała lampka zapali się podczas ładowania i zgaśnie po zakończeniu ładowania.

Zabawka posiada baterię Li-ion, nadającą się do ładowania. Zapoznaj się z następującymi instrukcjami bezpieczeństwa: - nie trzymaj baterii w pobliżu źródeł ciepła lub ognia takich jak grzejnik – nie wystawiaj baterii na działanie ognia lub ciepła – nie uderzaj lub nie rzucaj baterii na twardą powierzchnię – nie zanurzaj baterii w wodzie i przechowuj ją w chłodnym i suchym środowisku – podczas ładowania, używaj ładowarki przeznaczonej tylko do tego – nie rozładowuj baterii do końca – nie podłączaj baterii do gniazdka elektrycznego – nie lutuj bezpośrednio i nie nakłuwaj baterii gwoździem lub innym ostrym przedmiotem – nie przewoź i nie przechowuj baterii razem z metalowymi przedmiotami takimi jak naszyjniki, wsuwki do włosów itp. - nie rozbieraj i nie zmieniaj baterii – ładuj baterię co 6 miesięcy – bateria nie może być wymieniana.

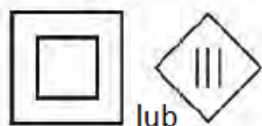
Wyłącz z gniazdka sieciowego adapter przed czyszczeniem. Użyj lekko zwilżonej ściereczki, aby wyczyścić adapter. Adapter powinien być regularnie sprawdzany, aby wykryć ewentualne usterki w kablu, wtyczce elektrycznej, obudowie lub innych częściach. W razie wykrycia jakiegokolwiek usterki, nie należy używać sprzętu przed naprawą. Zabawka nie powinna być podłączana do większej ilości źródeł prądu niż zalecane. Zabawka nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 3. roku życia. Zabawka powinna być używana tylko z polecanym kablem. Kabel nie jest zabawką. Gniazdko elektryczne powinno być zlokalizowane blisko urządzenia i być łatwo dostępne. Należy zachować instrukcję, gdyż zawiera istotne informacje.

Czas ładowania baterii: 2h

Czas zabawy: 3-4h

Te czasy mogą się różnić.

Tę zabawkę można podłączać wyłącznie do sprzętu oznaczonego jednym z poniższych symboli:



Przygotowanie:

Wciśnij przycisk ON/OFF. Marko powie „hello”, zaszalutuje ci i wyda krótki dźwięk.

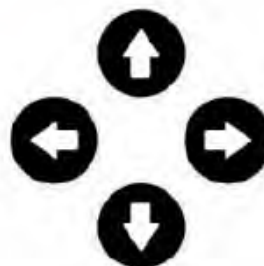


Pilot

Pierwsze kroki

Marko jest bardzo zwinny i może się przesuwać tak dobrze, jak chodzić. Pokieruj nim, niech postawi swoje pierwsze kroki za pomocą przycisków z kierunkami.

Przyciski kierunkowe po lewej stronie pilota służą do przesuwania Marko w przód, do tyłu, w lewo i w prawo.





**FAST
/
SLOW**

Możesz zmieniać tempo poruszania się Marko. Naciśnij przycisk SPEED, a następnie wybrany przycisk kierunkowy. Marko będzie albo spacerował (wolny tryb), albo sunął (szybki tryb).

Uwaga! Jeśli Marko będzie szedł za szybko, może się przewrócić!



Przycisk STOP zatrzymuje Marko.





DŹWIĘKI

Krótko wciśnij przycisk DŹWIĘK i odkryj wyjątkowy język robotów. Poniżej mały słowniczek, który może ci pomóc porozumieć się z Marko.



Nie jestem zbyt zadowolony, z tego co się stało.

Jak dobrze być tu dzisiaj z tobą. Poruszajmy się!



TRYB TAŃCA

Marko jest świetnym tancerzem. Naciśnij dłużej przycisk TANIEC i oglądaj jak się rusza. Spróbuj powtórzyć jego ruchy. Dalej w instrukcji znajdziesz więcej układów tanecznych do zaprogramowania.

KONTROLA GŁOŚNOŚCI

Wciśnij ten przycisk, aby włączyć lub wyłączyć dźwięk robota. Przycisk będzie przydatny, kiedy chcesz się bawić tak, aby nie przeszkadzać innym.



TRYB CZUWANIA

Po upływie dwóch minut bez ruchu Marko przełączy się w tryb czuwania, a pilot wyłączy się. Wciśnij przycisk TRYB CZUWANIA, aby obudzić Marko. Marko powita cię i będzie gotowy do akcji. Jeśli Marko się nie obudzi, poproś dorosłego o zmianę baterii (zobacz diagram wyżej – montaż baterii).

STEROWANIE DŁONIĄ

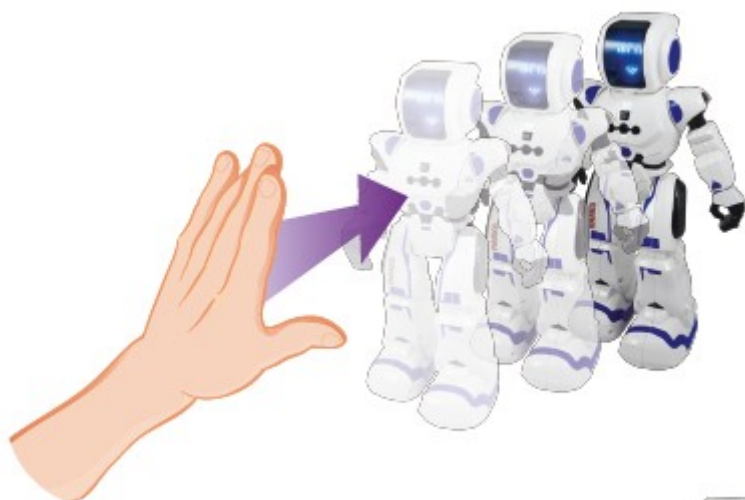
Dzięki czujnikom podczerwieni możesz sterować Markiem za pomocą swojej dłoni.



Wciśnij przycisk , aby uruchomić tryb.

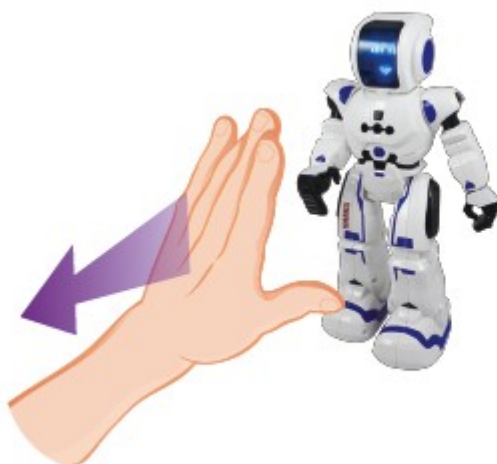


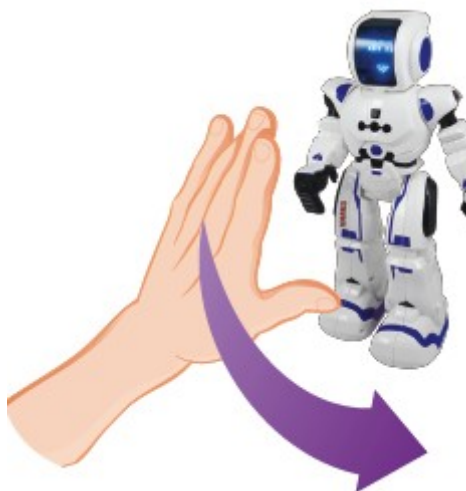
Dostępne jest kilka ruchów:



1. Ustaw swoją dłoń naprzeciwko Marko (około 5 cm przed), następnie powoli przesuвай ją w jego kierunku. Marko zacznie się od ciebie odsuwać.

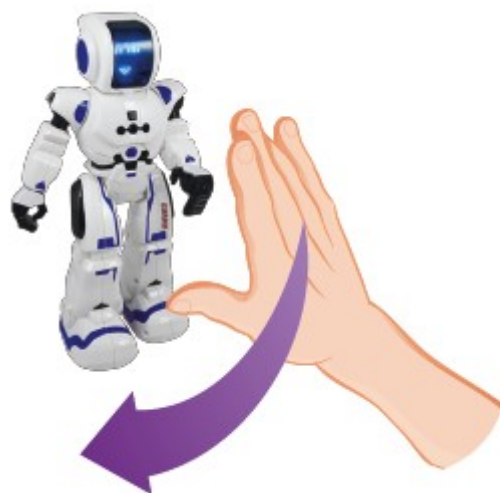
2. Umieść dłoń naprzeciwko Marko (około 5 cm przed), następnie powoli odsuwaj ją od niego. Następnie umieść dłoń pod jego sensorami. Marko poruszy się w twoją stronę.





3. Pomachaj przed Marko ręką, od prawej do lewej strony. Marko skręci w prawo.

4. Pomachaj przed Marko ręką, z lewej do prawej strony. Marko skręci w lewo.



PROGRAMOWANIE

1. Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE. Możesz teraz zapisać do 50 akcji. Spróbuj poniższego programu:



*możesz w trakcie programu wcisnąć przycisk SPEED, aby zmienić sposób poruszania się Marko.



Wciśnij PLAY, aby uruchomić swój program.

Jeśli nic się nie stanie po upływie 10 sekund, Marko automatycznie wyjdzie z trybu PROGRAMOWANIA.

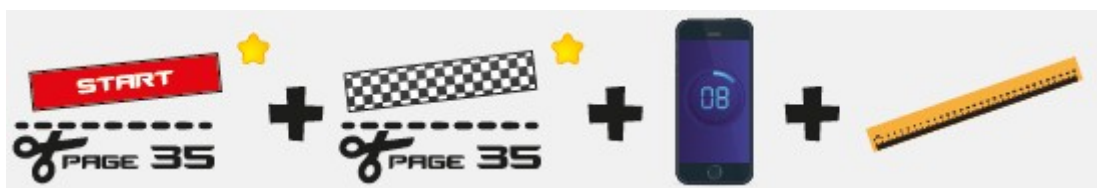
Odkryj 10 gier polegających na programowaniu.

1. WYŚCIG

Co się stanie?

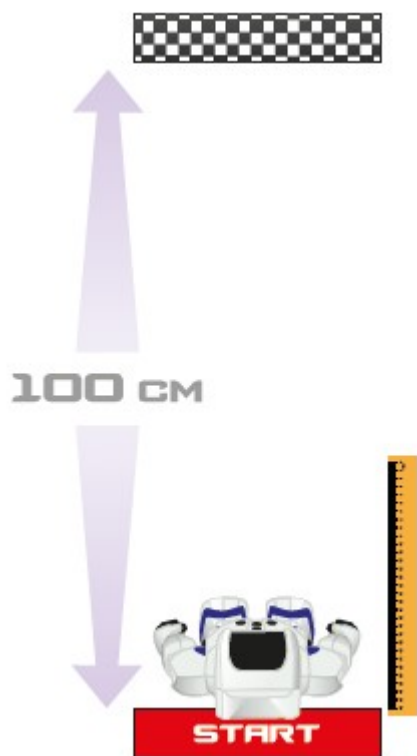
Ta gra pozwoli ci obliczyć dystans, jaki Marko jest w stanie przebyć w trakcie wykonywania różnych czynności.

Będziesz potrzebować:



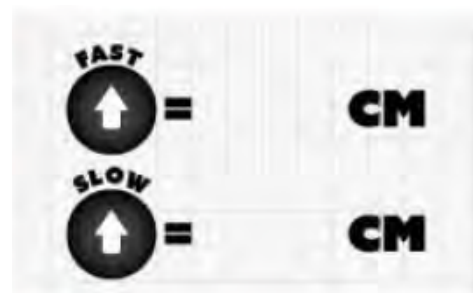
Przygotowanie:

Umieść na podłodze flagę startową. Odmierz linijką 100 cm. Na końcu tego dystansu umieść flagę końcową. Trasa musi być całkowicie prosta, żeby Marko z łatwością dotarł do końca.



Przed programowaniem

Zmierz i zapisz dystans, który przebył Marko. Te pomiary przydadzą się w innych grach.



Przykład programowania:



Umieść Marko na linii startowej. Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE, dopóki nie usłyszysz dźwięku „bip”, następnie uruchom próbny program. Ulepszaj swój program bazując na przeprowadzonych próbach i zapisuj zmiany w tabelce. Kiedy już znajdziesz najlepszy program, możesz rozpocząć wyścig i mierzyć stoperem czas.

2. TAM I Z POWROTEM

Co się stanie?

Możesz bez problemu przejść po prostej trasie. Teraz spróbuj to zrobić do tyłu.

Będziesz potrzebować:

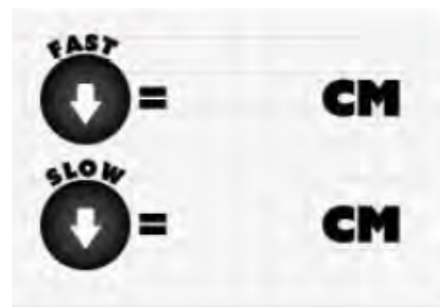


Przygotowanie:

Umieść na podłodze flagę startową. Odmierz linijką 60 cm. Na końcu tego dystansu umieść pachołek. Trasa musi być całkowicie prosta, żeby Marko z łatwością dotarł do końca.

Przed programowaniem:

Zmierz i zapisz dystans, który przebył Marko. Te pomiary przydadzą się w innych grach.



Przykład programowania:



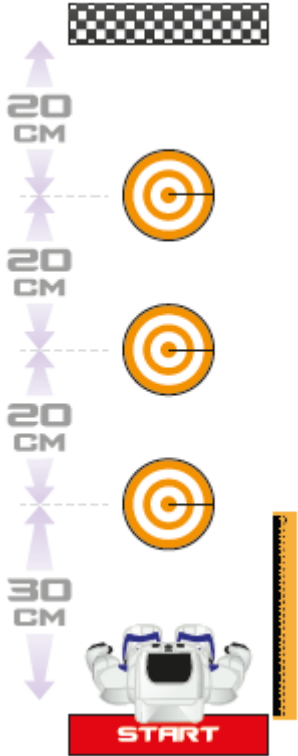
Umieść Marko na linii startowej. Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE, dopóki nie usłyszysz dźwięku „bip”, następnie uruchom próbny program. Marko przejdzie do przodu w kierunku pachołka, a następnie zawróci idąc tyłem. Ulepszaj swój program bazując na przeprowadzonych próbach i zapisuj zmiany w tabelce. Kiedy już znajdziesz najlepszy program, możesz rozpocząć wyścig i mierzyć stoperem czas.

3. SLALOM

Co się stanie?

A może Marko spróbuje wejść w zakręt?

Będziesz potrzebować:



Przygotowanie:

Umieść flagę startową na podłodze. Za pomocą linijki odmierz 30 cm, a następnie połóż pierwszy pacholek. Odmierz 20 cm i połóż drugi pacholek. Odmierz kolejne 20 cm i połóż trzeci pacholek. W końcu odmierz 20 cm i połóż flagę końcową.

Przed programowaniem:

Zmierz i zapisz dystans osiągnięty przez Marko. Te pomiary przydadzą się w innych grach.



Przykład programowania:



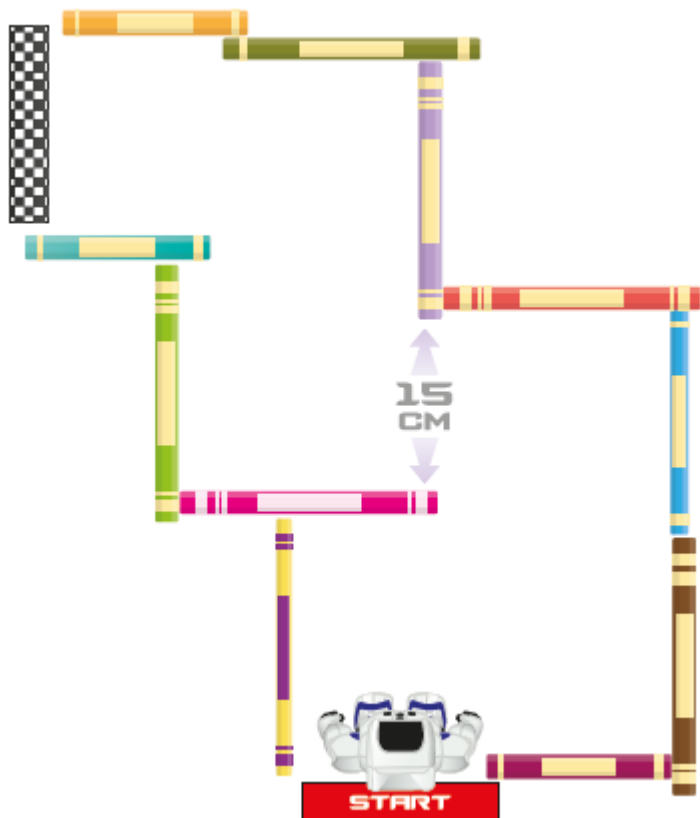
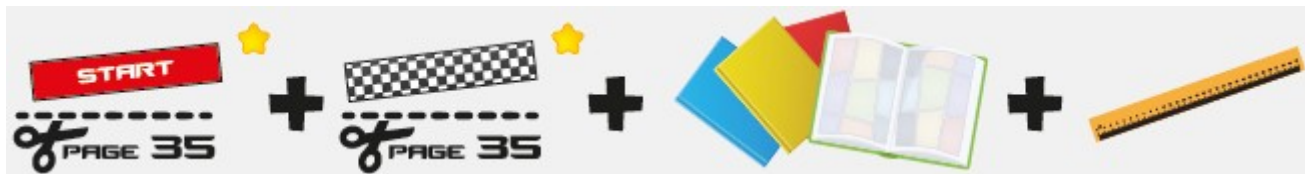
Umieść Marko na linii startu. Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE, dopóki nie usłyszysz dźwięku „bip”, następnie uruchom próbny program. Marko będzie się przesuwał naprzód, wchodząc w zakręt w lewo i w prawo, mijając pachołki. UWAGA: Jeśli Marko dotknie pachołka, próba zostaje potraktowana jako nieudana. Ulepszaj swój program bazując na przeprowadzonych próbach i zapisuj zmiany w tabelce. Kiedy już znajdziesz najlepszy program, możesz rozpocząć wyścig i mierzyć stoperem czas.

4. LABIRYNT

Co się stanie?

Czy Marko zdoła się wydostać z labiryntu?

Będziesz potrzebować:



Przygotowanie:

Zrób labirynt umieszczając książki pionowo (na ich dłuższych bokach). Zobacz przykładowy labirynt na obrazku. Pozostaw minimum 15-to centymetrowe odstępy, aby Marko mógł się bez problemu zmieścić.

Przykład programowania:



Ustaw Marko przy wejściu do labiryntu. Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE, dopóki nie usłyszysz dźwięku „bip”, następnie uruchom próbny program. Marko powoli będzie się przesuwać przez labirynt, dopóki nie odnajdzie wyjścia. Użyj tego, czego nauczyłeś się w poprzednich grach i dostosuj swój program do układu labiryntu. Spróbuj wydostać Marko z labiryntu, nie dotykając książek!

Udało ci się? Może spróbujesz stworzyć jeszcze większy labirynt?

5. GÓRA I DÓŁ

Co się stanie?

Marko jest świetny w chodzeniu po płaskich powierzchniach, ale czy utrzyma równowagę w tym wyzwaniu?

Będziesz potrzebować:

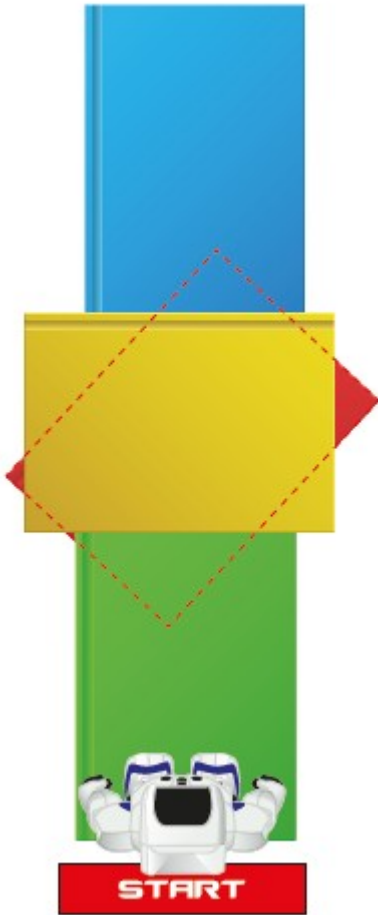


Przygotowanie:

Połóż jedną z książek na podłodze. Następnie umieść dwie książki po obu stronach (jednak niezbyt stromo pod kątem). Następnie ułóż ostatnią książkę płasko. Powinieneś mieć teraz małą rampę.

Przed programowaniem:

Przeprowadź kilka testów zanim rozpoczniesz programowanie. Za pomocą pilota spróbuj wprowadzić Marko na rampę. Sprawdź, czy rampa jest na tyle stabilna, aby Marko był w stanie się na nią wspiąć. Jeśli jesteś pewien swojej konstrukcji, możesz przetestować program.



Przykład programowania:



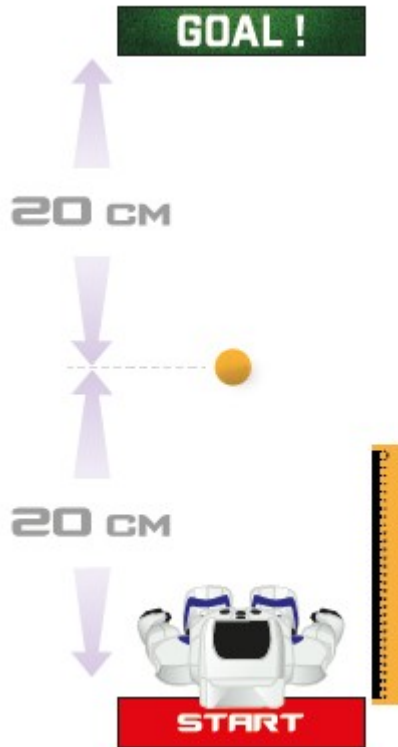
Ustaw Marko na rampie. Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE, dopóki nie usłyszysz dźwięku „bip”, następnie uruchom próbny program. Marko powoli będzie się przesuwiał w górę i w dół rampy. Nie dotykaj go. Jeśli Marko upadnie, nie będzie w stanie wstać samodzielnie i będzie kontynuował wykonywanie programu leżąc. Ulepsz swój program, bazując na wynikach prób. Możesz mierzyć też czas.

6. PIŁKA NOŻNA

Co się stanie?

Użyj trybu ślizgania, aby nauczyć Marko strzelać gole jak prawdziwy mistrz!

Będziesz potrzebować:



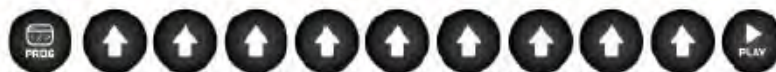
Przygotowanie:

Wytnij flagę „GOAL” i umieść ją na podłodze w swoim pokoju. Umieść piłeczkę do ping-ponga około 20 cm od flagi „GOAL”. Następnie umieść flagę startową 20 centymetrów od piłeczki ping-pongowej. Ułóż wszystko w linii prostej.

Przed programowaniem:



Przykład programowania:



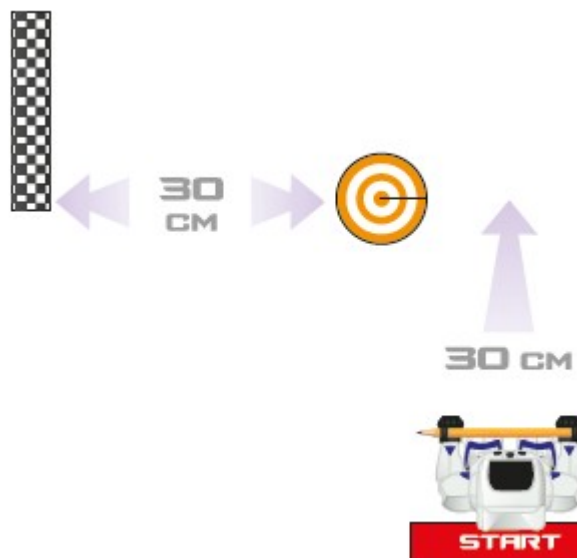
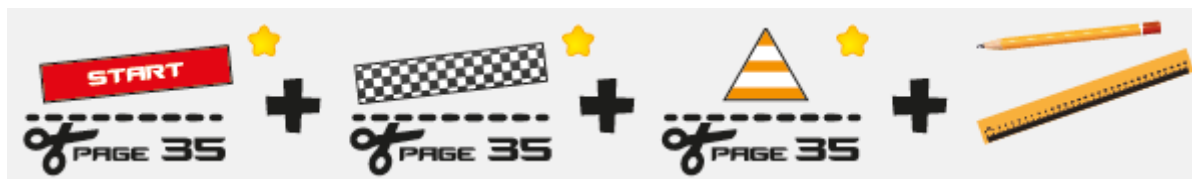
Umieść Marko na fladze startowej. Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE, dopóki nie usłyszysz dźwięku „bip”, następnie uruchom próbny program. Marko ruszy w stronę piłki, a następnie strzeli gola! Ulepsz swój program, bazując na swoich próbach. Możesz ustawić Marko i piłkę w innej pozycji, aby utrudnić nieco zadanie.

7. PRÓBA RÓWNOWAGI

Co się stanie?

Marko może nosić lekkie przedmioty. Uważaj... może być nieco niezdarne.

Będziesz potrzebować:



Przygotowanie:

Umieść flagę startową na podłodze. Odmierz 30 cm i ustaw pacholek. Następnie zrób kąt 90° i odmierzone kolejne 30 cm, a następnie ustaw flagę końcową. Powinieneś stworzyć trasę w kształcie litery L. Rozłóż ramiona Marko i umieść ołówek w jego dłoniach.

Przed programowaniem:

Przeprowadź kilka testów przed uruchomieniem programu. Za pomocą pilota spraw, aby Marko zaczął iść i skręć nim. Czy zdołał utrzymać ołówek? Teraz, niech zacznie się przesuwać. Czy nadal trzyma ołówek?

Przykład programowania:



Umieść Marko na linii startowej. Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE, dopóki nie usłyszysz dźwięku „bip”, następnie uruchom próbny program. Marko będzie szedł z ołówkiem, skręci i dotrze do linii końcowej. Jeśli upuści ołówek, próba jest nieudana. Ulepszaj swój program bazując na przeprowadzonych próbach. Możesz podnieść poziom trudności, dokładając więcej ołówków.

8. TAŃCZĄCY MARKO

Marko jest świetnym tancerzem. W tej grze możesz zaprogramować swój własny układ. Puść swoją ulubioną piosenkę na odtwarzaczu CD lub głośniku Bluetooth i dobierz kroki tak, aby pasowały do muzyki.

Przykład programowania:

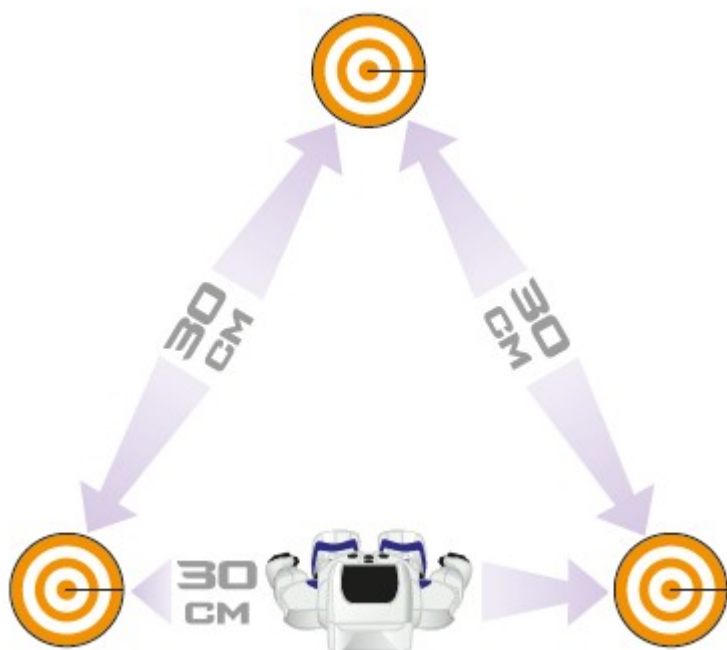


9. WALC

Co się stanie?

W tej grze Marko musi tańczyć i omijać przeszkody.

Będziesz potrzebować:



Przygotowanie:

Położ pachołki tak, aby tworzyły trójkąt. Pozostaw około 30 cm pomiędzy każdym pachołkiem (zobacz obrazek poniżej). Umieść Marko pośrodku naprzeciwko jednego z pachołków.

Przykład programowania:



Wciśnij przycisk PROGRAMOWANIE, dopóki nie usłyszysz dźwięku „bip”, następnie uruchom próbny program. Marko zacznie tańczyć, nie dotykając pachołków. Ulepsz swój program, bazując na swoich próbach. Możesz utrudnić grę dodając inne przeszkody na parkiecie.

10. EKSTREMALNY LABIRYNT

Co się stanie?

Czy Marko zdoła nie stracić mazaków?

Będziesz potrzebować:



Postaw w korytarzu pionowo ok. 30 długopisów lub mazaków. Pozostaw około 15-centymetrowe odstępy. Będzie to wyglądać jak sławne filmiki z wyzwaniami z kotami i psami.



Przykład programowania:



Umieść Marko na linii startu. Zastanów się jaka droga będzie najlepsza, aby nie stracić żadnego mazaka i dotrzeć do linii mety. Naciśnij przycisk PROGRAMOWANIA. Wprowadź swój program i naciśnij PLAY. Obserwuj jak Marko pokonuje trasę. Ulepsz swój program. Postaraj się stracić jak najmniej mazaków.



Automaty, które spotykasz w wesołych miasteczkach to przodkowie dzisiejszych robotów. Do tej pory możesz je spotkać w parkach rozrywki.

Roboty „zawładnęły” fabrykami, przyspieszając produkcję i montaż np. samochodów.



Asimo był pierwszym robotem, który poruszał się jak człowiek. Został stworzony przez Hondę i jest cały czas ulepszany.

W dzisiejszych czasach roboty mogą się uczyć na swoich błędach, a nawet znajdować rozwiązania bez interwencji człowieka. Jest to nazwane „głębokim uczeniem”.



Roboty są także bohaterami w książkach. Isaac Asimov jest wybitnym autorem wielu książek o robotach. Maria z Metropolis i R2D2 z Gwiezdných Wojen to jedne z najbardziej znanych robotów z filmów.

Co jeśli roboty zaczną wykonywać pracę za nas? Niektóre umieją rozmawiać z ludźmi i odpowiadać na ich pytania. Może kiedyś robot zdobędzie Nagrodę Nobla?



OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36. miesiąca życia ze względu na małe części, które mogą zostać połknięte. Ryzyko zadławienia.

POZOSTAW OPAKOWANIE NA PRZYSZŁOŚĆ

Kolory i zawartość mogą się nieznacznie różnić.

Pilot: wymagane 2 baterie AA-LR06 (niezawarte w zestawie).

Robot: działa za pomocą 1 akumulatora 3.7V Li-P (zawarty w zestawie).

Baterie powinny być wymieniane przed osoby dorosłe. Baterie zostały sklasyfikowane jako WEEE i powinny być zutylizowane w odpowiedni sposób.

