Coding Critters™ Ranger a Zip

Český návod k použití | LER3080 | Věk 4+

Napájení a ovládání

Coding Critter potřebuje 3× AAA baterie. Přepínačem ON/OFF hračku zapnete nebo vypnete. Tlačítka směru jsou na hřbetě, spínač reakce na nose a kolečko pro seřízení jízdy na spodní straně.

Ovládání	Funkce v režimu programování
FORWARD - vpřed	Pohyb vpřed přibližně o 10,2 cm.
REVERSE - vzad	Pohyb vzad přibližně o 10,2 cm.
RIGHT / LEFT	Zatáčení vpřed doprava / doleva.
NOSE SWITCH - nos	Zvuk, couvnutí a otočení.
WHEEL ALIGNMENT DIAL	Pokud robot nejede rovně, upravte seřizovací kolečko doleva nebo doprava.
GO - spustit	Spuštění zadané posloupnosti. Podržením do zaznění tónu lze právě zadanou sekvenci smazat.

Režim programování - CODE

Stisknutím směrových tlačítek zadejte program o nejvýše 30 krocích. Stiskněte GO a robot provede příkazy v zadaném pořadí. Po provedení se program automaticky vymaže. Příklad: **VPŘED, VPŘED, DOPRAVA, GO**.

Režim hraní - PLAY

Podržte spínač na nose asi dvě sekundy, dokud se GO trvale nerozsvítí. Nyní můžete o robota pečovat jako o mazlíčka: krmit jej, hladit, uložit ke spánku, nechat jej hlídkovat nebo tančit.

Tlačítko v režimu PLAY	Činnost
VPŘED / FORWARD	FEED - krmení
VZAD / REVERSE	PATROL - hlídka
VPRAVO / RIGHT	DANCE - tanec
VLEVO / LEFT	NAP TIME - spánek
GO (středové tlačítko)	PET - hlazení

Upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let. Malé části a malé míčky. Nebezpečí udušení.

Baterie, výměna a údržba

VAROVÁNÍ! Pečlivě dodržujte následující pokyny, abyste zabránili vytečení baterií. Vyteklý elektrolyt může způsobit poleptání, poranění nebo škody na majetku.

Potřebujete: 3× baterie AAA 1,5 V a křížový šroubovák.

Bateriový prostor je na spodní straně hračky. Před vložením či výměnou hračku vypněte.

1. Baterie smí instalovat a vyměňovat dospělá osoba.

2. Povolte šroubek bateriového krytu křížovým šroubovákem a kryt sejměte. Vložte baterie podle značení uvnitř přihrádky.

3. Kryt vraťte na místo a zajistěte šroubkem.

• Baterie vkládejte správně pod dohledem dospělé osoby a vždy dodržujte pokyny výrobce hračky i baterií.

• Nemíchejte alkalické, běžné zinko-uhlíkové a dobíjecí nikl-kadmiové baterie. Nemíchejte nové a použité baterie.

• Dodržujte polaritu: kladný (+) a záporný (-) pól musí odpovídat označení v bateriovém prostoru.

• Nedobíjejte baterie, které nejsou určeny k dobíjení. Dobíjecí baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby a před nabíjením je vyjměte z hračky.

• Používejte pouze baterie stejného nebo rovnocenného typu. Nezkratujte napájecí kontakty.

• Slabé a vybité baterie vždy vyjměte. Baterie vyjměte také před delším skladováním výrobku.

• Výrobek skladujte při pokojové teplotě. Povrch čistěte suchým hadříkem.

Tyto pokyny i obal uschovejte pro budoucí použití.

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, Illinois, USA. Český překlad připraven pro Emm’s play z podkladu výrobce: LER3080_Quick_Start_Guide-1.pdf, LRM3080-GUD.

Výrobce: Learning Resources, Inc., 380 N. Fairway Drive, Vernon Hills, IL 60061, USA. Kontakt v EU: Learning Resources B.V., Kabelweg 57, 1014 BA Amsterdam, Nizozemsko. Zákaznická podpora: customerserviceexport@learningresources.com. Vyrobeno v Číně.

Příběhové úkoly: první programovací kamarádi

Následující úkoly odkazují na strany příběhové knížky přiložené k hračce.

Úvod: Tohle je Ranger, který si chce hrát. Jeho oblíbenou hračkou je velký zelený míček.

Strana 1: Ranger každé ráno honí míček po zahradě. Právě když ho chce odrazit, zakručí mu v břiše. Naprogramujte kroky VPŘED, aby našel míček.

Strana 2: Málem zapomněl na snídani! Bere velkou chutnou kost a chce se o ni podělit se Zipem. Pomocí VPŘED a VPRAVO jej doveďte ke kamarádovi.

Strana 3: Zip ještě dřímá. „Vstávej, je čas na snídani!“ V režimu PLAY stiskněte VPŘED a nakrmte oba pejsky.

Strana 4: Po snídani chce Zip hrát na schovávanou. Ranger zavře oči a Zip zmizí. Pomocí VLEVO a VPŘED jej vyhledejte.

Strana 5: U velkého stromu šustí listí. „Mám tě!“ volá Ranger. „To bylo skvělé. Co teď?“

Strana 6: Zip leze na skluzavku. „Až řeknu teď, chytni mě!“ Naprogramujte Rangera tak, aby čekal dole u skluzavky.

Strana 7: Zip vrtí ocáskem: je čas na taneční párty! V režimu PLAY stiskněte VPRAVO.

Strana 8: Zip zívá a je unavený. Pomocí VPŘED a VZAD jej doveďte domů.

Strana 9: „Děkuji, Rangere. Zítra si to zopakujeme!“ Ranger jde domů. Doveďte ho tam směrovými šipkami.

Strana 10: Doma vidí svůj zelený míček a chce si ještě chvíli hrát. Skočí na odpalovač a míček vyletí daleko. Naprogramujte cestu za míčkem.

Strana 11: Ranger míček najde a kutálí jej domů. Vítr mu čechrá srst.

Strana 12: Po dnešních dobrodružstvích dorazí unavený ke své boudě. Naprogramujte, aby ji obešel.

Strana 13: Při usínání vzpomíná na dnešní hru se Zipem a těší se na další dobrodružství. V režimu PLAY stiskněte VLEVO pro spánek.