

Wonder Workshop Dash

DA01



APRAKSTS

Dash tiek piegādāts uzlādēts un gatavs izņemšanai no kastes. Bērni var dot Dash robotam balsis komandas un izpētīt cilpas, notikumus, apstākļus un secības, izmantojot piecas bezmaksas lietotnes, kas ir iekļautas komplektā. Tas ir vairāk nekā iemācīties kodēt.

Dash robots piedāvā atvērtu mācību platformu, kas padara tehnoloģiju zināšanas vienkāršas un pieejamas, palīdzot bērniem izaukt par pārliecinātiem radošiem arhitektiem. Robots tiek izmantots vairāk nekā 20 000 skolās/bērnudārzos, un tas strauji pieaug.

IESLĒGŠANA UN LĀDĒŠANA

- Dash ieslēdzoties iedegsies gaismas signāli.
- Dash uzlāde notiek aptuveni 90 minūtes.
- Dash nav maināma baterija.
- Robota darbības ilgums ir 2-3 stundas.
- Kad Dash bateriju nepieciešams uzlādēt, ieslēgšanas poga sāks mirgot un aplikācijā parādīsies paziņojums.
- Dash var palikt pieslēgt pie strāvas pa nakti.
- Dash nedrīkst tīrīt ar lielu daudzuma ūdens vai tīrīšanas līdzekļiem. To drīkst tīrīt ar tīrīšanas lupatiņu. Pirms to dariet, lūdzu, izslēdziet Dash un atvienojiet no strāvas, ja tas ir uzlikts lādēties.
- Pārnēsājot Dash, to ir ieteicams turēt no apakšas, nevis aiz galvas, jo tas var paātrināt galvas mehānikas nolietošanos.
- Dash izslēgsies 15 minūšu laikā, ja tas netiks lietots. Rekomendēts pēc aktivitātēs beigšanas, to izslēgt.

UZSĀKŠANA

Jūsu robotu iestatīšana ir vienkārša, un katrā kastē ir iekļauts darba sākšanas ceļvedis!

1. Nosauciet savus robotus. Lai planšetdatoru savienotu ar pareizo robotu, izmantojot vairākus robotus ar vairākām planšetdatoriem, iesakām katram nosaukt unikālu identifikatoru. To var izdarīt, vienkārši marķējot katru robotu ar pastāvīgu marķieri, uzlīmi, birku vai ausu krāsu. Lai tas būtu kopīgs darbs, skolēni var izvirzīt vārdus un balsot par tiem!
2. Lejupielādējiet Go for Dash & Dot Robots no App Store vai Google Play, lai atjauninātu un iestatītu to nosaukumus, lai planšetdatori varētu tos identificēt. Lai izveidotu savienojumu, pārliecinieties, vai planšetdatorā ir iespējots Bluetooth un roboti ir ieslēgti. Katrs robots būs jāuzstāda atsevišķi.
3. Uzlādējiet savus robotus. Dash ir uzlādējamas baterijas, tāpēc jums tās nekad nav jāmaina. Vienkārši pievienojiet tos pie sienas vai datora! Pilns uzlādes cikls aizņem apmēram 60-90 minūtes. Mēs iesakām 5 portu vai 10 portu uzlādes staciju no Amazon USB spraudnim, ja jūsu klasē ir vairāki roboti.



FUNKCIJAS

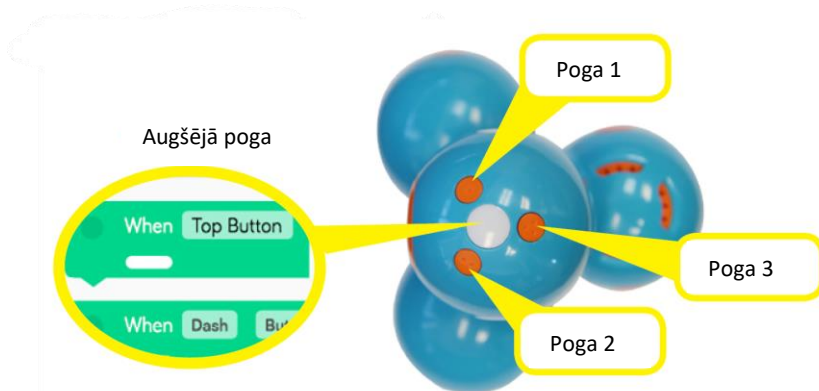
Bērni var programmēt Dash, izmantojot intuitīvas vilkšanas un nomešanas saskarnes iPad un Android planšet datoros. Šeit ir dažas funkcijas, kuras viņi var kontrolēt!

- **Braukšana** - Dash var braukt uz priekšu, atpakaļ, pagriezties pa kreisi un pagriezties pa labi. Dash korpusa kreisajā un labajā pusē ir divi riteņi. Jūs varat vadīt Dash, mainot jebkura riteņa ātrumu un/vai virzienu.
- **Galvas kustības** - Dash var skatīties uz augšu (25 grādi), uz leju (10 grādi), pa kreisi (120 grādi) vai pa labi (120 grādi).
- **Gaismas** - Dash acī ir 12 gaismas diodes. Dash ausīs (E) un krūtīs (C) ir RGB gaismas diodes. Dash astē ir 2 sarkanās gaismas diodes.
- **Skaņas** - ietver dažādas iepriekš ieprogrammētas skaņas!
- **Mikrofons** — Dash ir 3 mikrofoni, kas ļauj Dash dzirdēt aplaudēšanu un noteikt jūsu balss virzienu.
- **Attāluma sensori** - Dash 2 distances sensori priekšā (F) un 1 aizmugurē (B), kas ļauj Dash ar infrasarkano staru gaismām noteikt šķēršļus priekšā un objektus aizmugurē.



Pogas

Dash ir 4 programmējamas pogas.

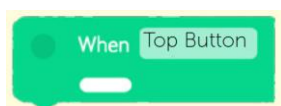


BLOKU PROGRAMMĒŠANAS PAMATI

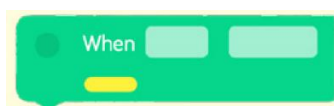
Šeit ir sniegta informācija par visu, kas jums jāzina, lai izmantotu Blockly — vizuālu vilkšanas un nomešanas rīku.

| Sākums / Start

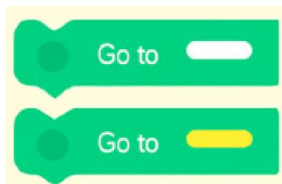
Šeit jūs kontrolējat, kā programma tiks sākota. Izmantojiet bloku sākas ar "When" (kad), lai norādītu notikumu, kura izpilde tiks sākota jūsu programmā.



Šis bloks sāks darboties jūsu programmā, kad nospiedīsiet augšējo pogu uz Dash galvas vai ekrāna Blockly apakšējā kreisajā stūrī. Lai rakstītu programmu, velciet un sakrājiet papildu blokus zem bloka Kad.



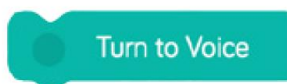
Lai sāktu programmu ar citu notikumu, izmantojiet dzeltenu bloku Kad. Pieskarieties katrai nolaižamajai izvēlei, lai atlasītu notikumu, kas aktivizēs jūsu programmu. Pēc tam sakrājiet apakšā blokus, lai izveidotu un palaistu programmu!



Vai izmantojat vairākus Kad blokus? Izmantojiet “Go to” (Iet uz), kad vēlaties atkārtot secību. Dzeltenā vai baltā josla norāda kaudzi, kas atkārtosies. Piemēram, lai atkārtotu tālāk norādīto secību Kad poga Augšējā, izmantojiet balto poga Pāriet uz bloķēšanu.

| Braukšana / Drive

“Drive” (Braukšanas) bloki kontrolē, kur un kā Dash pārvietojas! Bloki uz “Forward” (uz priekšu) un “Backwards” (uz atpakaļ) izmanto centimetrus kā vienības, un pagriezieni attiecas uz grādiem kā pagrieziena leņķa vienību.



Bloks “Turn to Voice” (pagriezies pret balsi) ļauj ieprogrammēt Dash pagriezties pret jūsu balsi skaņu. Tas vislabāk darbojas klusā telpā ar minimālu fona troksni.



“Set Wheel Speed” (Iestatīt riteņu ātrumu) bloks sniedz jums individuālu kontroli pār Dash riteņiem. Uz priekšu un atpakaļ ar tādu pašu ātrumu liek Dash griezties. Uz priekšu dažādos ātrumos liek Dash iet lokā. Izmēģiniet dažādas kombinācijas! Piezīme: lai apturētu Dash riteņus, pievienojiet bloku Stop Wheels (apturēt riteņus).

| Gaisma / Light

Kontrolējiet Dash gaismas, lai piešķirtu programmai kādu krāsu vēlaties! Visas krāsas izgaismos Dash ausis un krūtis. Garastāvoklis iedegs Dash krūtis.



Bloks “Eye Pattern” (acu raksts) norāda 12 LED acu apgaismojuma modeli pirmajā izvēlnē un norādi vietu, kur raksts sākas, otrajā nolaižamajā izvēlnē. #1 atrodas Dash acs augšpusē, un tad skaitļi palielinās pulksteņrādītāja virzienā.

| Skatīties / Look

Ļaujiet Dash galvai kustēties, kā vēlaties! Mērvienības attiecas uz grādiem. Grāda mērvienības ir absolūtas, kas nozīmē, ka pa “Left 30” iestata galvu 30 grādu leņķī pa kreisi no neitrālas taisnas pozīcijas.



Bloks “Look towards Voice” (Skatīties uz balsi) ļauj ieprogrammēt Dash galvu tā, lai tā skatītos jūsu balsi skaņas virzienā. Tas vislabāk darbojas klusā telpā ar minimālu fona troksni.

| Skaņa / Sound

Dash ļoti patīk atskaņot skaņas — izmantojiet nolaižamās izvēlnes, lai programmām pievienotu jautrus efektus!

| Kontrole / Control

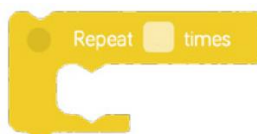
Kontrolējiet, kā Dash mijiedarbojas viens ar otru un savu vidi!



Lieciet Dash gaidīt noteiktu laika periodu pirms programmas turpināšanas.



Dash gaidīs, līdz tiks aktivizēts notikums, pirms pāriet, lai izpildītu pārējo programmu.



Dash atkārtos jūsu programmu noteiktam skaitam cilpu!



Dash atkārtos programmu iekavās, līdz tiks parādīts notikums labajā pusē esošajā nolaižamajā izvēlnē.



Jūsu programma atkārtosies visu laiku, kamēr tiks aktivizēts notikums labajā pusē esošajā nolaižamajā izvēlnē.



Dash palaist programmu iekavās, ja ir spēkā nosacījums labajā nolaižamajā izvēlnē.

APLIKĀCIJAS

- **Blokkly** - Izmantojot rotaļīgus projektus un mīklas, Blockly palīdz apgūt pamata un avancētākus programmēšanas principus. Bērni mācās par programmēšanu, izpētot mainīgos lielumus, notikumus, apstākļus un daudz ko citu.
- **Wonder** - Ar Wonder programmēšanas koncepti kļūst taustāmi un intuitīvi. Bērni veido izsekojamus programmas ceļus, kas palīdz viņiem redzēt un saprast, ko viņu roboti darīs — kā arī kad un kāpēc — tā, kā tradicionālā programmēšana nevar. Izmantojot Wonder programmatūru, bērni var arī ieprogrammēt robotus, lai tie veiktu vairākus uzdevumus paralēli.
- **Path** - Iepazīstina agrīnos lasītājus ar sekvencēm, notikumiem un sensoriem, izmantojot vienkāršu zīmēšanas, vilkšanas un nomešanas interfeisu. Plānojiet, ieprogrammējiet un izpildiet piedzīvojumu Dash, vienlaikus apgūstot skaitļošanas domāšanas pamatjēdzienus.
- **Go** - Pirmais solis, lai atklātu, ko Dash var darīt, izpētot robota gaismas, skaņas, sensorus un kustības.
- **Xylo** - Vadiet muzikālu priekšnesumu ģimenei un draugiem, izmantojot Dash ksilofonu! Pārveidojiet savas iecienītākās melodijas vai novirziet savu iekšējo Bēthovenu, lai sacerētu savas dziesmas no nulles.
- **Class Connect** – Wonder Workshop tīmekļa lietotne skolotājiem un vecākiem, kas vēlas palīdzēt bērniem risināt problēmas, kas atbalsta mācīšanos kodēt, kā arī apgūt tādus galvenos priekšmetus kā matemātika.

IETEIKUMI UN KONTAKTINFORMĀCIJA

- Saglabājiet pirkuma čeku un kontaktinformāciju.
- Ražotājs saglabā tiesības veikt produkta izmaiņas.

Wonder Workshop produktu importētājs ir Insplay | OÜ Rekato, Paavli 2a,
Tallina.

Tālrunis Latvijā 26225559

Facebook <https://www.facebook.com/insplaylatvia>

Pievienojies mūsu lietotāju grupām Facebook vidē un esi vienmēr informēts par jaunākajiem robotikas un MATIK attīstošajiem līdzekļiem, saņem atbalstu un piedalies sarunās:

- Robotika bērnu dārzā <https://www.facebook.com/groups/robotikabernudarzos>

Iepazīsties ar visu mūsu robotikas produktu klāstu: www.insplay.lv

