



EI-1126

8+

ARTIE MAX™

Průvodce
Začínáme

PRVNÍ
VĚCI
PRVNÍ

Přejděte na CodeWithArtie.com

STAŽENÍ

nejnovější software

a **ZAREGISTROVAT** svůj Artie
Max™!



NAPÁJENÍ



Artie Max™ obsahuje vestavěnou dobíjecí baterii. K nabití baterie použijte přiložený datový kabel Micro USB. Tento kabel bude také použit při stahování aktualizací z CodeWithArtie.com.

Zapojte Micro USB konec do zadní části Artie Max



Zapnuto

Vypnuto

Napájení

Kontrolka baterie

Obnovit heslo

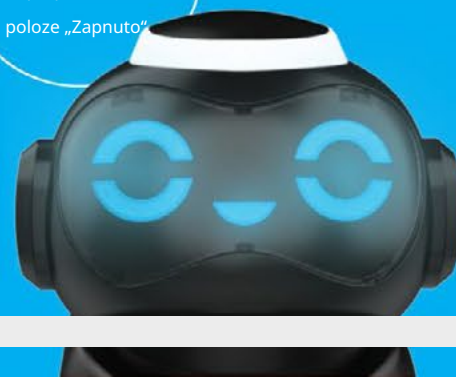
Nabíjení baterie

BLIKAJÍCÍ ČERVENÁ PLNĚ ČERVENÁ

NABÍJENÍ PŘIPRAVENO!



Před kreslením vždy Artieho odpojte. Ujistěte se, že je přepínač v poloze „Zapnuto“



PŘÍPRAVKA

ARTIE
MAX



Obsahuje:
3 barvy
omyvatelných
popisovačů



1. Zatažením nahoru a dozadu otevřete přihrádku na značky Artie Max.
2. Po odstranění uzávěrů umístěte značky dolů do „karuselu značek“. Zatlačte dolů, dokud se značka nezastaví.

PAPÍR

Artie Max nejlépe kreslí na obyčejný papír 8,5" x 11" (A4) nebo větší. Nepoužívejte křídový nebo lesklý papír. Před kreslením nezapomeňte Artie Max na stránce vycentrovat. Nejlepších výsledků dosáhnete, když stránku v každém rohu přelepíte páskou.



PŘIPOJIT

1. Artie Max musí být nabitý a zapnutý.




2. Na počítači nebo tabletu otevřete seznam sítí Wi-Fi. Vyhledejte síť „Artie Max“ a připojte se.



3. Otevřete prohlížeč okno, zadejte:

local.ArtieMax.com

4. HESLO



VYTVŮRIT HESLO

NASTAVIT HESLO

Heslo musí být mezi 4 a 18 znaků



PŘIHLÁSIT SE DO ARTIE MAX™

PŘIHLÁSIT SE

Zapomenuté heslo? Resetujte Artie Max™

RESETOVAT HESLO



Pokud zapomenete heslo, můžete Artie Max resetovat.

Do tohoto otvoru vložte kancelářskou sponku. (Stiskněte 3krát.)

The screenshot displays the ARTIE MAX™ interface. At the top, there is a status bar with the ARTIE MAX™ logo, a battery icon labeled 'ŽIVOTNOST BATERIE', and a Wi-Fi icon labeled 'PŘIPOJENO'. Below this is a navigation bar with icons for Home, Code, Language, Files, Settings, and Help. Callouts point to these icons: 'Možnosti kódování' (Code), 'Soubory' (Files) with 'Načíst/Uložit' (Load/Save), 'Nápověda/časté dotazy/návody' (Help/Frequently asked questions/Tutorials), 'Domov' (Home), 'Jazyk' (Language), and 'Celá obrazovka' (Full screen).

The main content area features the text: **VÍTEJTE V ARTIE MAX™**
ZAČNĚTE VÝBĚREM MOŽNOSTI OVLÁDÁNÍ KÓDOVÁNÍ

Below this, there are three columns of programming language options:

- Začátečník** (Beginner):
 - Uživatelské rozhraní ARTIE MAX™
 - DÁLKOVÝ ŘÍZENÍ
- středně pokročilí** (Intermediate):
 - BLOKOVANĚ
 - SNAP!
- Pokročilý** (Advanced):
 - JAVASCRIPT
 - KRAJTA
 - C++

Poznámka: Artie Max se nikdy nepřipojí k internetu. Artie Max má vestavěnou Wi-Fi a používá ji k připojení k vašemu zařízení.

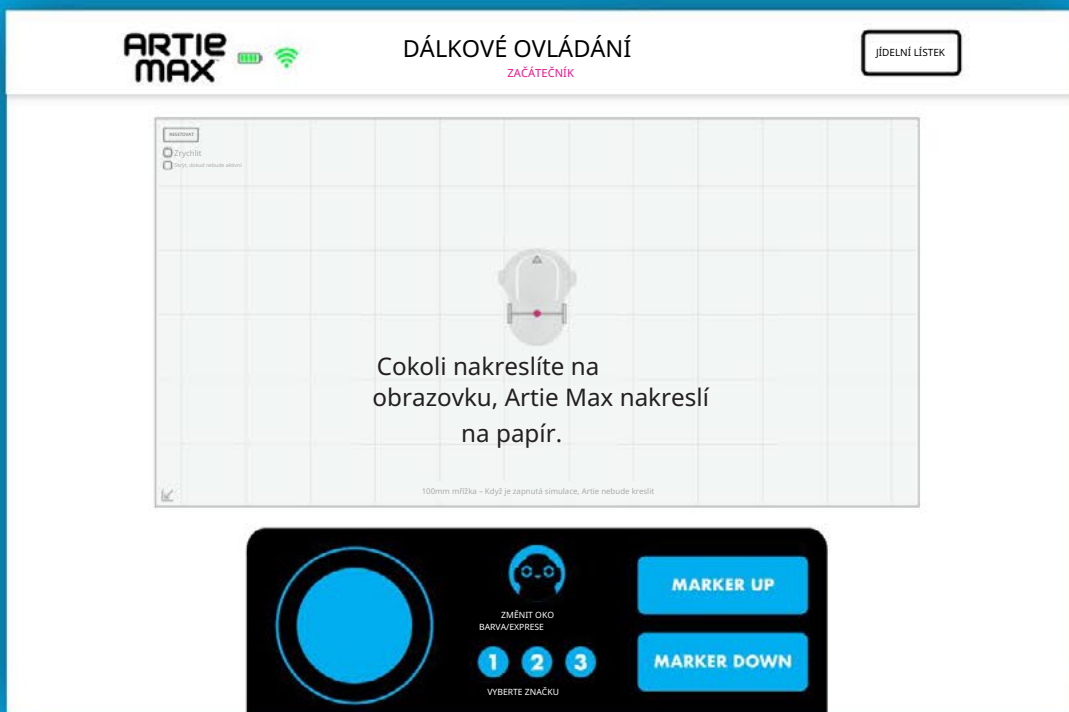
Pokud se uživatelské rozhraní Artie Max nezobrazí, obnovte prohlížeč.

DÁLKOVÉ OVLÁDÁNÍ

Kromě kódování můžete také kreslit freestyle s Artie Max pomocí DÁLKOVÉHO OVLÁDÁNÍ.



Center Artie Max na papíře jako první!



Ukázky

Na následujících stránkách jsou ukázky každé z možností kódování Artieho Maxe. Tři jsou jazyky „Drag and Drop“. Tři jsou složeny pouze z textu.

KÓDOVÁNÍ DRAG AND DOP

ARTIE MAXTMUI

BLOKOVANĚ

SNAP!

Příkazy vytvořené propojením bloků instrukcí ze sady nástrojů.

Takto vypadá kreslení čtverce v SNAP!



TEXTOVÉ JAZYKY

JAVASCRIPT

PYTHON

C++

Příkazy, které se zadávají pouze psaním. Žádná sada nástrojů.

Takto vypadá kreslení čtverce v PYTHONU.

```
1 z artie import Artie
2 artie = Artie()
3 počet = 0
4 zatímco počet < 4:
5     artie.forward(100)
6     artie.left(90)
7     počet += 1 # Toto je t
```

JAK PROVÁDĚT UKÁZKY



Vyberte jazyk



Postupujte podle pokynů v průvodce.

Uživatelské rozhraní ARTIE MAX™

 Přetažením bloků z panelu nástrojů znovu vytvořte kód, který vidíte níže:

NÁŘADÍ

Move forward by 3 1/2 inches

Turn left by 90 degrees

Move 3 1/2 inches at 15 degrees left

Move 1/2 of a circle left with radius 3 1/2 inches

Marker up

Marker 1 down

Repeat 2 times

Set Eye/Mouth color All to Artie Blue

Turn line following On

Play sound number 1

PROGRAM


Marker 1 down

Repeat 3 times


Move 6 inches at 7 degrees left

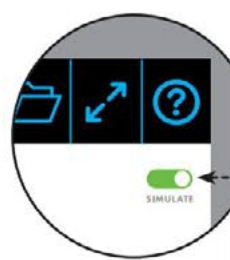
Move 5/8 of a circle left with radius 1/2 inches

Marker up



Centrum Artie Max na papír.

 **BĚH**

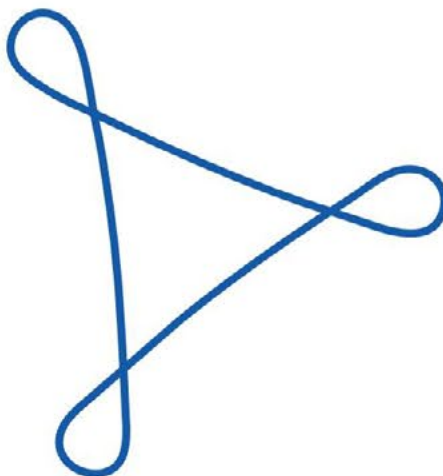


V pravém horním rohu obrazovky uvidíte **SIMULOVAT PŘEPÍNAČ**. To vám umožní otestovat váš kód. Při testování zapněte vypínač. Až budete připraveni kreslit, vypněte vypínač.

Vidíte obrázek trojúhelníkové smyčky?

Pokud ne, zkontrolujte kód, zda neobsahuje chyby, upravte jej a zkuste to znovu.

TROJÚHELNÍ SMYČKA



STAŽENÍ

Můžete si také stáhnout

kompletní kód pro tento projekt.
Stačí najít projekt „**TRIANGLE LOOP**“ z
nabídky souborů.



SLEDUJTE A UČTE SE

Jak Artie Max kreslí, postupujte podle pokynů na obrazovce. Sledujte, co každý kódovaný příkaz vytváří na stránce.

BLOKOVANĚ

 Přetažením bloků z panelu nástrojů znovu vytvořte kód, který vidíte níže:

NÁŘADÍ
PROGRAM

Artie

- Logic
- Loops
- Math
- Lists
- Variables
- Functions

Nástroje se zobrazí, když kliknete kurzorem na každou kategorii.

Move forward by 100 units

Turn left by 90 degrees

Move 100 units at 45 degrees left

Move 1 / 2 of a circle left with radius 10

Marker up

Marker 1 down

Set LED one to Artie Blue

Play sound 1

Turn line following On

Read Color Sensor - Send value to

Read IR Sensor left - Send value to

Marker 1 down

repeat 4 times

do

Turn left by 90 degrees

Move forward by 100 units

Turn left by 40 degrees

Move forward by 39 units

Turn left by 50 degrees

Move forward by 100 units

Turn left by 90 degrees

Move forward by 100 units

Turn left by 40 degrees

Move forward by 39 units

Turn left by 140 degrees

Marker up


Move forward by 100 units

Turn left by 40 degrees

Marker 1 down

Move forward by 39 units

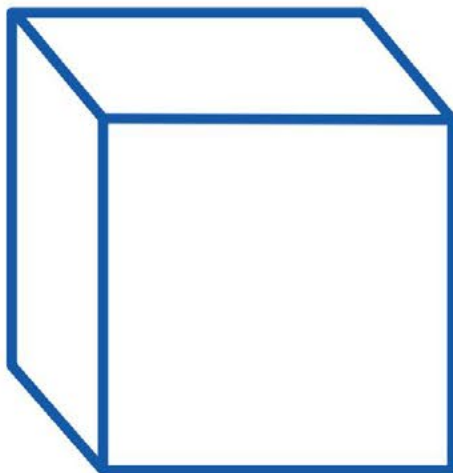
Vždy otestujte svůj kód nejprve v simulátoru.



BĚH

Centrum Artie Max na papír.

BLOK



STAŽENÍ

Můžete si také stáhnout
kompletní kód pro tento projekt.
Stačí najít projekt „BLOK“
z nabídky souborů.

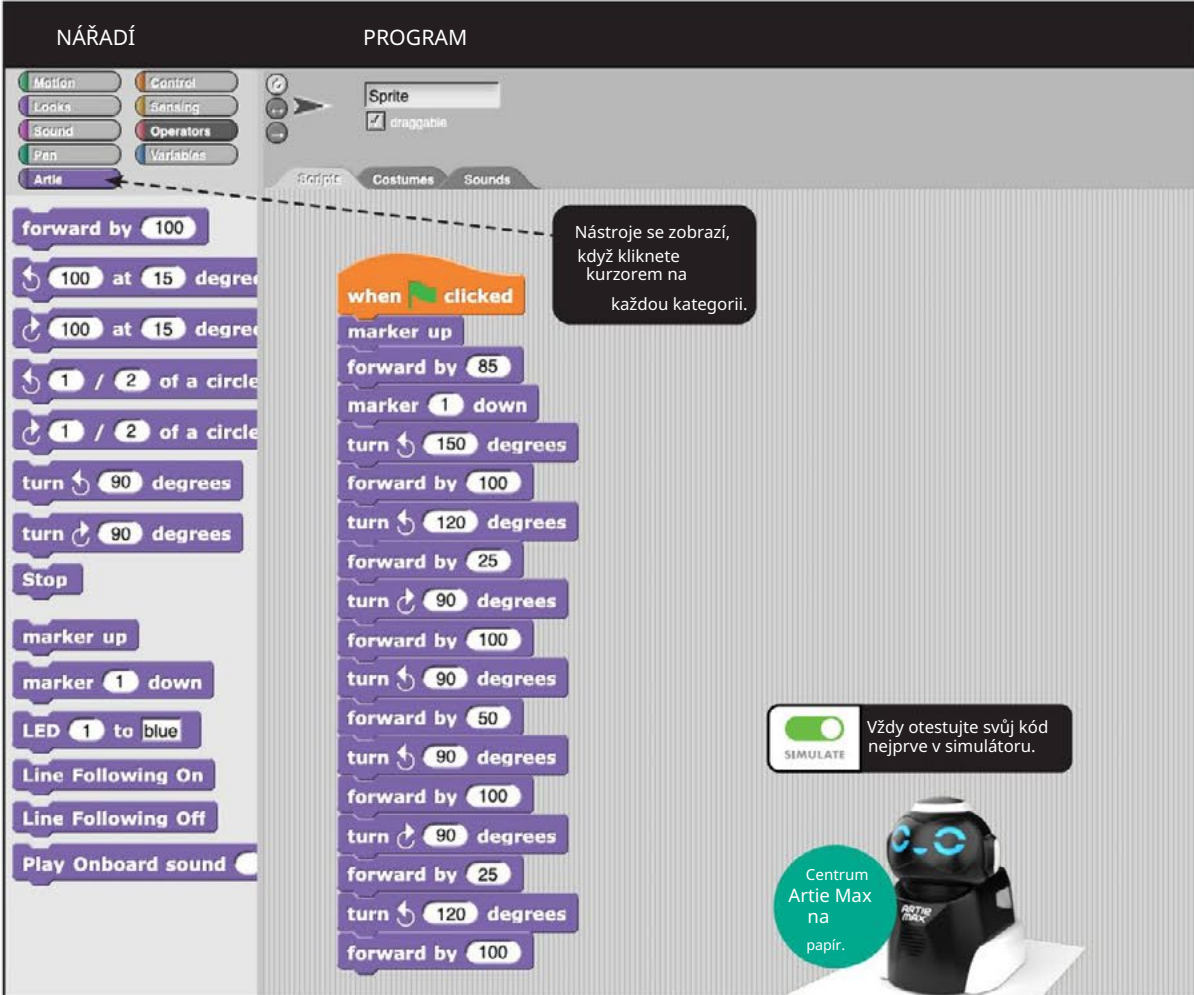


SLEDUJTE A UČTE SE

Jak Artie Max kreslí, postupujte podle
pokynů na obrazovce. Sledujte, co
každý kódovaný příkaz vytváří na stránce.

STŘEDNĚ POKROČILÍ SNAP!

 Přetažením bloků z panelu nástrojů znovu vytvořte kód, který vidíte níže:



NÁŘADÍ

PROGRAM

Sprite

draggable

Scripts Costumes Sounds

Nástroje se zobrazí, když kliknete kurzorem na každou kategorii.

forward by 100

100 at 15 degrees

100 at 15 degrees

1 / 2 of a circle

1 / 2 of a circle

turn 90 degrees

turn 90 degrees

Stop

marker up

marker 1 down

LED 1 to blue

Line Following On

Line Following Off

Play Onboard sound

when clicked

marker up

forward by 85

marker 1 down

turn 150 degrees

forward by 100

turn 120 degrees

forward by 25

turn 90 degrees

forward by 100

turn 90 degrees

forward by 50

turn 90 degrees

forward by 100

turn 90 degrees

forward by 25

turn 120 degrees

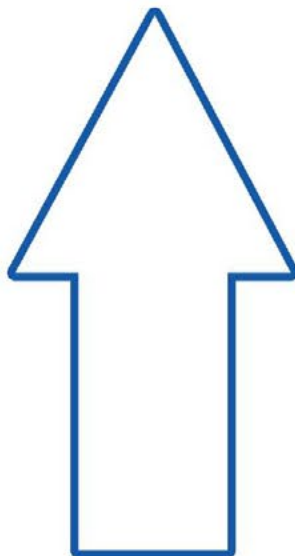
forward by 100

SIMULATE

Vždy otestujte svůj kód nejprve v simulátoru.

Centrum Artie Max na papír.

ŠÍPKA



STAŽENÍ

Můžete si také stáhnout

kompletní kód pro tento projekt.

Stačí najít projekt „ARROW“
z nabídky souborů.



SLEDUJTE A UČTE SE

Jak Artie Max kreslí, postupujte podle pokynů na obrazovce. Sledujte, co každý kódovaný příkaz vytváří na stránce.

POKROČILÝ JAVASCRIPT

 Zkopírujte text, který vidíte níže:

PROGRAM

```
1 function draw_arc(direction,fraction,radius) {
2     var L = 78
3     var distance = Math.PI * 2 * radius * fraction;
4     var angle = Math.atan(L/radius) * 180/Math.PI;
5     if (direction == 'left'){
6         angle = -angle;
7     }
8     artie.movearc(distance,angle);
9 }
10 artie.penup();
11 artie.right(180);
12 artie.pendown(1);
13 draw_arc('right',61/360,100);
14 artie.left(75);
15 draw_arc('right',14/360,50);
16 artie.right(90);
17 artie.forward(100);
18 artie.right(90);
19 draw_arc('right',14/360,50);
20 artie.left(75);
21 draw_arc('right',61/360,100);
22 artie.right(90);
23 artie.forward(200);
24 artie.penup();
25 artie.right(90);
26 draw_arc('right',3/360,100);
27 artie.left(76);
28 artie.pendown(2);
29 draw_arc('right',1/2,20);
```

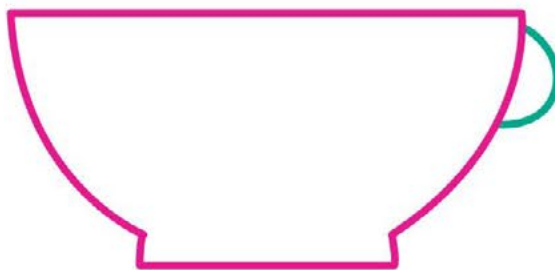
SIMULATE Vždy otestujte svůj kód nejprve v simulátoru.

Střed
Artie Max na
papíře.



BĚH

KÁVOVÝ ŠÁLEK



STAŽENÍ

Můžete si také stáhnout
kompletní kód pro tento projekt.
Stačí najít projekt „COFFEE CUP“
z nabídky souborů.



SLEDUJTE A UČTE SE

Jak Artie Max kreslí, postupujte podle
pokynů na obrazovce. Sledujte, co
každý kódovaný příkaz vytváří na stránce.



Zkopírujte text, který vidíte níže:

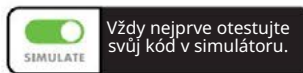
PROGRAM

```

z artie import Artie import
math artie =
Artie() def
draw_arc(směr,zlomek,poloměr): L = 78 PI =

    3,141592
    vzdálenost = PI * 2 * poloměr * zlomek
    úhel = atan(L / poloměr) * 180 / PI,
    pokud směr == 'left': angle
    = -angle
    artie.movearc(vzdálenost,úhel)
artie.penup()
artie.left(20)
artie.pendown( 2 )
draw_arc('left',(93.0 /360.0),38 )
artie .left(15)
artie.forward(19)
artie.right(59)
artie.forward(36)
artie.right(64)
artie.forward(15)
artie.right(73)
artie.forward(35)
artie.right( 53 )
artie.forward(18)
artie.left(48)
draw_arc('right',(86.0 /360.0),57)
draw_arc('left',(93.0 /360.0),38)
artie.right(11)
draw_arc('right',(112.0 /360.0),43)
artie.right(155)
draw_arc('left',(85.0 /360.0),43)
artie.left( 6 )
draw_arc('right',(88.0 /360.0) ,57)

```



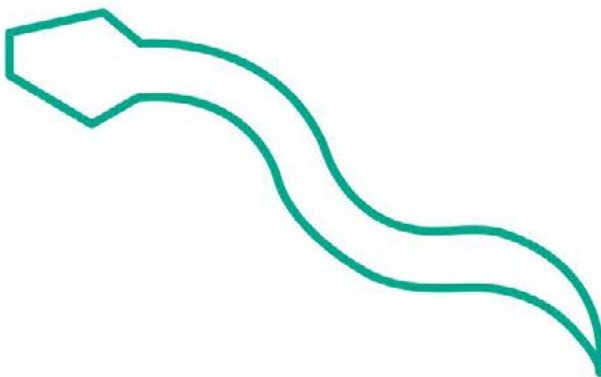
Vždy nejprve otestujte svůj kód v simulátoru.

Střed
Artie Max na
papíře.



▶ BĚH

HAD



STÁHNOUT Můžete
si také stáhnout
kompletní kód pro tento projekt.

Stačí najít projekt „SNAKE“
z nabídky souborů.



SLEDUJTE A UČTE SE Jak Artie Max
kreslí, postupujte podle pokynů na
obrazovce. Sledujte, co každý
kódovaný příkaz vytváří na stránce.

 Zkopírujte text, který vidíte níže:

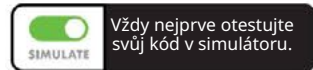
PROGRAM

```

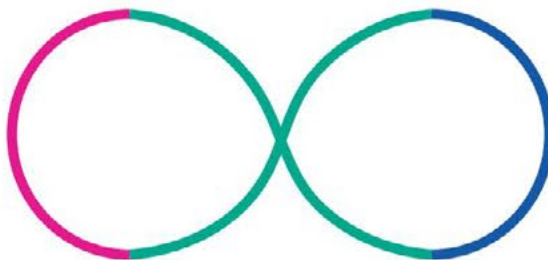
#include <iostream>
#include <artie>
Artie artie;
void draw_arc(char *směr, plovoucí zlomek, plovoucí poloměr) { plovoucí

L = 78; plovák PI
  = 3,141592; vzdálenost
  plováku = PI * 2,0 * poloměr * zlomek; plovoucí úhel =
10 atan(L/poloměr) * 180/PI; if (směr == 'doleva')
11 { úhel = -úhel;
12
13 } artie.movearc(vzdálenost, úhel);
14
15 } int main()
16 { artie.pendown(1);
17 artie.left(90);
18 draw_arc('vpravo', (1,0/2,0), 50,0);
19 artie.right(1);
20 artie.pendown(2);
21 draw_arc('vpravo', (73,0/360,0), 69,0);
22 artie.right(1);
23 draw_arc('left', (73,0/360,0), 69,0); artie.left(1);
24 artie.pendown(3);
25 draw_arc('left',
26 (1.0/2.0), 50,0); artie.left(1);
27 artie.pendown(2)
28 draw_arc('left',
29 (73,0/360,0), 69,0); artie.left(1);
30 draw_arc('vpravo',
31 (73,0/360,0), 69,0); návrat 0; }
32
33

```



NEKONEČNÁ SMYČKA



STÁHNOUT Můžete
si také stáhnout

kompletní kód pro tento projekt.
Stačí najít projekt „INFINITE LOOP“
z nabídky souborů.



SLEDUJTE A UČTE SE Jak Artie Max
kreslí, postupujte podle pokynů na
obrazovce. Sledujte, co každý
kódovaný příkaz vytváří na stránce.

FUNKCE



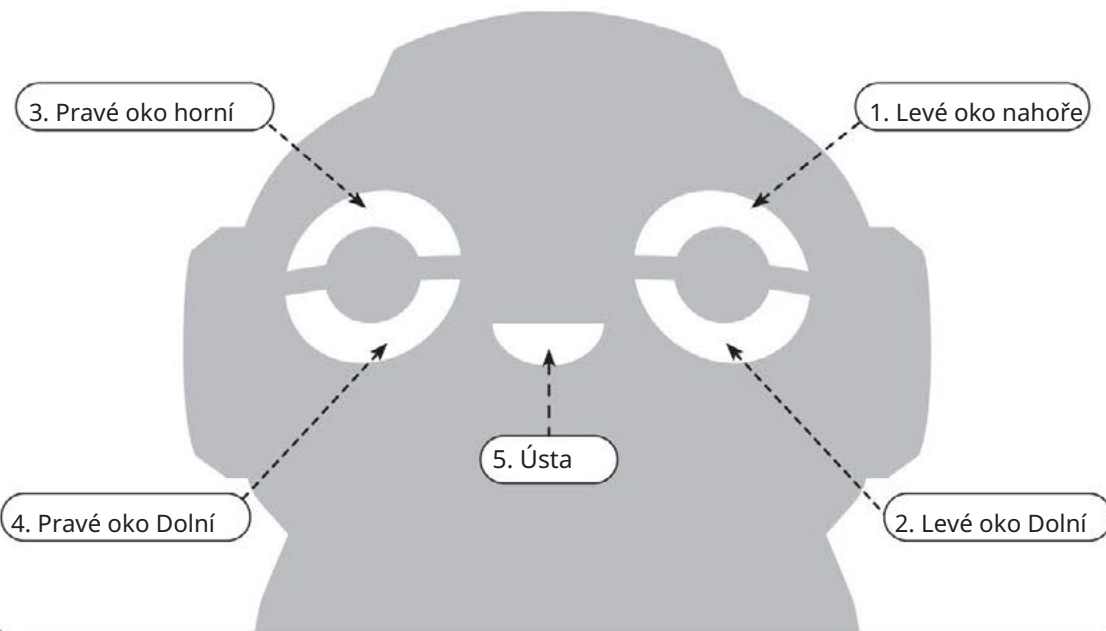
KÓDOVÁNÍ

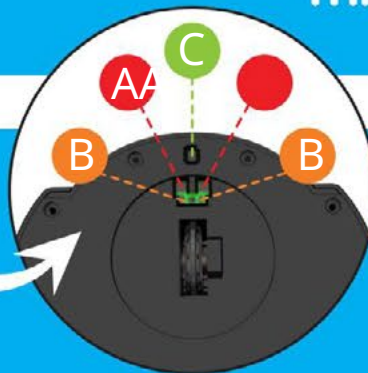
OČI A ÚSTA



Pět samostatných LED (světlo emitujících diod) lze naprogramovat na různé barvy.

Kromě ovládání pohybů Artieho Maxe můžete přidat příkazy pro změnu výrazu obličeje. Při používání jazyků přetahování vyhledejte kódovací bloky pro oči a ústa, vyberte barvy, které se vám líbí, a přidejte kód.





SNÍMAČE

Senzory jsou způsob, jakým Artie Max interaguje s prostředím. Dávají zpětnou vazbu robotovi, který je řízen vámi vytvořeným kódem.



ČÁRA SNÍMAČE

Zapnutí čárového senzoru přinutí Artie Max sledovat konkrétní cestu. Při použití jazyků

založených na blocích umístěte blok, který senzor „zapne“, nakódujte svou akci a poté vhozením blok vypněte



senzor. Při používání textových jazyků budete muset tyto příkazy zadat.

Tloušťka čáry musí být minimálně 3/8".



BARVA SNÍMAČE

Barevné senzory lze použít ke spouštění různých akcí. Při používání jazyků přetahování umístěte blok, který

senzor „zapne“, nakódujte svou akci a poté vhozením blok vypněte senzor. Při používání textových jazyků budete muset tyto příkazy zadat.



ÚTES SNÍMAČE

Cliff senzory detekují velké pády a pomohou zabránit Artie Maxovi, aby spadl z římsy. Artie Max má dva, jeden vepředu

PRAXE SNÍMAČE

Vyzkoušejte tento projekt a procvičte si kódování senzorů Artieho Maxe.

1. Na list papíru 8,5" x 11" nakreslete jednoduchou zakřivenou čáru. Použijte standardní široký popisovač a přejděte přes něj 2x, aby byl dvakrát široký, nebo můžete použít značkovač jumbo, který je široký 3/8 palce.
2. Na konec řádku umístěte samolepku dle vlastního výběru.
3. Pomocí blokových nebo skriptovacích jazyků vytvořte kód, který spustí senzor barev. Chcete-li zapnout následující řádek, přidejte další kód. V tomto příkladu změňte barvu očí Artieho Maxe tak, aby odpovídala barvě na konci řádku.
4. Umístěte Artieho Maxe na začátek řádku a spusťte svůj kód.



ŘEŠENÍ PROBLÉMU



Artie Max dokáže nakreslit vše, co vytvoříte v kódu, ale pamatujte, že i s dokonalým kódem může vaše kresba dopadnout jinak, než jste očekávali. Je to proto, že ve vašem prostředí existuje mnoho faktorů, které mohou ovlivnit Artie Max.

Stejně jako ve vědě možná budete muset experimentovat, abyste našli nejlepší řešení.

Zkontrolujte své prostředí

R Nejlepším postupem je nejprve otestovat kód v simulátoru. Nakreslil Artie Max v simulátoru to, co jste chtěli? Pokud se vám to líbí, vypněte simulátor a nechte Artieho Maxe kreslit na papír. (Pamatujte, že Artie Max nebude kreslit na papír, pokud je simulátor zapnutý.)

R Nejprve dejte Artiemu Maxovi příležitost znovu nakreslit váš obrázek. Jednoduché věci, jako když někdo narazí do stolu, mohou ovlivnit kresby Artieho Maxe.

R Zkontrolujte, zda je váš povrch dokonale rovný.

R Přilepte všechny čtyři rohy papíru ke stolu a ujistěte se, že papír není texturovaný nebo lesklý (dobře funguje obyčejný počítačový papír).

Zkontrolujte Artie Max

Po odstranění problémů s prostředím se znovu podívejte na svůj kód. Čím více otáček musí Artie Max udělat, tím více zvýšíte svou kumulativní chybovost. Můžete to zjednodušit? Rozdělit kresbu na řadu jednodušších tvarů, jako jsou čáry, kruhy, čtverce a trojúhelníky?

Ujistěte se, že jsou značky bezpečně vloženy do karuselu značek.

Pokud se Artie Max zpomalí nebo kresby nejsou přesné, zkontrolujte, zda je baterie plně nabitá.

Jakmile se podíváte na všechny tyto faktory, může být čas na kalibraci Artie Max. Ne každý Artie Max potřebuje kalibraci, takže nejprve zkontrolujte, zda jste provedli výše uvedená opatření!

Zjistěte více o tom, jak kalibrovat Artie Max na CodeWithArtie.com

POMOC, KDYŽ SE ZABLOKUJETE

Otázka: Potřebuji k připojení Artie Max Wi-Fi?

Odpověď: Ne. Artie Max má vlastní vestavěnou Wi-Fi, která funguje přímo s vaším zařízením.

Otázka: Jak zjistím, zda je Artie Max připojen k mému zařízení?

Odpověď: Artie Max je připojen, když se objeví slovo „připojeno“ a ikona Wi-Fi je zelená. Slovo „připojeno“ po 5 sekundách zmizí.



Otázka: Co když se Artie Max nepřipojí k mému zařízení?

A. Ujistěte se, že je vypínač Artie Max zapnutý zapnuto a baterie je nabitá. Artie Max můžete také restartovat tak, že jej vypnete, počkáte 30 sekund a znovu jej zapnete.

Q. Mohu použít svůj telefon ke kódování s Artie Max?

A. I když je to možné, obrazovka telefonu není pro kódování ideální. Doporučujeme větší obrazovku, jako je tablet nebo notebook.

Otázka : Kde může Artie Max kreslit?

A. Artie Max kreslí vždy pouze na jeden list papíru. Papír musí být umístěn na tvrdém rovném povrchu. K přidržení papíru můžete použít pásku. Když jste připraveni spustit kreslicí program, vždy umístěte Artie Max do středu papíru.

Otázka: Jaký druh papíru mohu použít s Artie Max?

Odpověď: Ukázky Artieho potřebují minimálně kus obyčejného papíru o velikosti 8,5" x 11" nebo A4.

Otázka: Co když Artie Max zpomalí? nebo dělá přestávky?

Odpověď: Možná bude nutné nabít Artie Max. Další informace naleznete v části Napájení na začátku této příručky.

Otázka: Artie Max zanechává inkoustové skvrny, co mám dělat?

- A. Ujistěte se, že jste naprogramovali Artie Max tak, aby posunul značku nahoru na konci vašeho návrhu. Pokud Artie Max zanechá inkoustovou skvrnu, když sedí na papíře, ověřte, zda je značka ve zvednuté poloze.

Otázka: Co když se fixy Artieho Maxe dostanou na mé oblečení nebo tvrdý povrch?

- A. Fixy Artie Max jsou omyvatelné. K namáčení a opláchnutí oděvu používejte jemné mýdlo a teplou vodu. Nechte oblečení viset. Použijte teplý vlhký hadřík a otřete oblast inkoustové skvrny.

Q. Mohu vyčistit Artie Max?

- A. Povrch Artie Max můžete opatrně otřít mírně navlhčeným nebo suchým hadříkem. Artie Max neponořujte ani nestříkejte žádnou tekutinu.

Otázka : Kola Artieho Maxe se zdají zaseknutá. Co bych měl dělat?

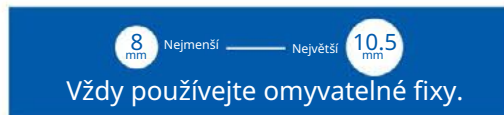
- A. Kola Artie Max mohou potřebovat rychlé vyčištění. K čištění běhounů na kolech použijte vlhký hadřík.

Otázka: Může Artie Max spadnout z okraje stolu?

- Odověď:** Artie Max má vpředu a vzadu „snímač útesu“, který pomáhá zabránit tomu, aby Artie Max spadl z říms. Ty pomáhají Artie Maxovi zůstat na stole nebo pultu. Když Artie Max detekuje římsu, uslyšíte varovný zvuk a Artie Max by se měl zastavit. Pamatujte, že tyto senzory jsou preventivní. Nejlepší způsob, jak zajistit, aby Artie Max nespadol, je zajistit, aby měl dostatek prostoru pro kreslení, a při spuštění programu jej vždy sledovat. Tyto senzory lze „vypnout“ pouze pomocí textových jazyků.

Otázka: Mohu s Artie Max používat jiné značky?

- A. Ano. Artie Max používá omyvatelné fixy tloušťka mezi 8 mm a 10,5 mm. Délka značky musí být 120 mm nebo více. Zde změřte, zda je váš marker kompatibilní s Artie Max:



GLOSÁŘ

Algoritmus: Seznam kroků, které řeší konkrétní problém.

Aplikace: Kompletní, samostatné programy, které provádějí určitou funkci. Například tabulky a databáze.

Binární: Způsob reprezentace informací v počítačích pomocí 1s a 0s.

Bit: Zkratka pro „Binary Digit“. Bit je nejmenší jednotka binární informace v počítači, což znamená, že má hodnotu 0 nebo 1.

Blokový programovací jazyk: Bloky představují řádky kódu. Uživatelé přesunou bloky do pracovního prostoru, kde je lze snadno testovat a upravovat. Použití bloků místo klíčového textu snižuje chyby a umožňuje uživatelům mnohem rychleji vytvořit stabilní program.

Chyba: Jakákoli chyba v kódu může způsobit, že program nebude fungovat podle očekávání nebo přestane fungovat. Počítačová chyba se nazývá chyba. Hledání a oprava počítačových chyb se nazývá ladění.

Cliff senzor: Senzor, který snímá okraj stolu nebo stolu a dokáže pozastavit program. To může zabránit poškození hardwaru, který se pohybuje, při pádu.

Kód: Software, který řídí počítač k provedení úkolu, se skládá z řádků kódu. Kód je napsán v programovacím jazyce, který dokáže vyjádřit pokyny způsobem, kterému počítač rozumí a může na něj reagovat.

Barevný senzor: Optický senzor, který dokáže vyhledat a identifikovat barvu a poté provést úlohu, která byla dané barvě přiřazena. Například auto na dálkové ovládání přejíždí přes modrou barvu a blikají LED diody světlometů. Senzor rozpoznal modrou barvu a spustil program pro zapnutí a vypnutí LED světlometů.

Příkaz: Příkaz je příkaz pro počítač, aby něco udělal. Mnoho příkazů dohromady se nazývá kód. Série příkazů vytvořených k vyřešení problému se nazývá algoritmus.

CPU: Centrální procesorová jednotka je považována za mozek počítače. Provádí pokyny, které získává ze softwarových programů.

Data: Informace, které jsou uloženy v počítači.

Stáhnout: Když přenesete soubor nebo digitální informace z jednoho počítače do druhého, stáhnete soubor.

Soubor: Jednotka úložiště, která obsahuje informace, obrázky nebo jakákoli data, ke kterým lze přistupovat softwarovým programem. Soubor je pojmenovatelný, takže jeho obsah lze snadno identifikovat.

GUI: Grafické uživatelské rozhraní je sbírka obrázků, panelů nástrojů a ikon, které uživatelům usnadňují přístup ke všem aspektům jejich počítačového systému a souborů.

Ikona: Malý obrázek, který představuje program nebo soubor v uživatelském rozhraní počítače.

Příkaz if-then: Když potřebujete, aby počítač provedl úlohu, ale potřebujete, aby se spustil poté, co se stane něco jiného, jedná se o podmíněný příkaz. Například. "Až bude 5:00, zapni mi světlo." Počítač bude sledovat hodiny do 5:00 a poté rozsvítit světlo.

Vstup/výstup: Chcete-li poskytnout informace počítači, použijte klávesnici nebo myš nebo jiné komunikační zařízení. Když potřebujete informace z počítače, vystoupí na monitor, reproduktor nebo jiné výstupní zařízení.

LED: Do obvodu lze přidat světelnou diodu a ovládat ji počítačem.

Senzor sledování čáry: Optický senzor, který detekuje a sleduje silnou černou čáru. (Artie Max vyžaduje tloušťku alespoň 3/8 palce.)

Smyčka: Smyčka je příkaz, který můžete naprogramovat k provádění stejného úkolu znovu a znovu, kolikrát si vyberete.

Nabídka: Seznam úloh, které jsou dostupné v softwarovém programu, ve kterém pracujete.

Programování/Kódování: Umění vytvářet program.

URL: Jednotný lokátor zdrojů se někdy nazývá webová adresa. Když do prohlížeče zadáte adresu URL, otevře se webová stránka.

Pracovní prostor: Místo, kam přetahujete nebo zadáváte kód. Před spuštěním na vašem hardwaru si můžete prohlédnout celý program pro testování chyb.

Informace o lithium-iontové baterii

•NENABÍJEJTE při nebo pod bodem mrazu (0 °C). •Zabraňte přehřátí nabíječky nebo baterie. Pokud se vám zdají teplé, nechte je vychladnout. Nabíjejte pouze při pokojové teplotě. •Baterie by se neměla rozebírat, drtit, prorážet, otevírat nebo jinak mrzačit.

OBSAHUJE LITHIUM ION BATERIE. BATERIE MUSÍ BÝT RECYKLOVÁNY.

•Uchovejte si tyto pokyny pro budoucí použití. •Pro domácí použití pod dohledem dospělé osoby. •Udržujte kabel mimo dosah dětí. •Používejte pouze se spolehlivým a správným zdrojem nabíjení. •Pokud přístroj nepoužíváte, vypněte jej nebo odpojte ze zásuvky. •Nepokoušejte se tento výrobek rozebírat nebo upravovat nebo vyjímejte baterii, protože by to mohlo znemožnit uživateli správně používat výrobek. •Nedrtte tento výrobek pádem, tlčením nebo slápnutím na něj. Pokud výrobek vykazuje známky rozbití, řádně jej zlikvidujte. •Nevystavujte vysokým teplotám a neumisťujte do blízkosti zdroje tepla. Neumisťujte na přímé sluneční světlo po libovolně dlouhou dobu. Když se nepoužívá, skladujte při pokojové teplotě. •Neodhazujte výrobek do ohně. •Pokud produkt pracuje nepravděelně nebo se zkracuje doba mezi nabíjením, baterie se pravděpodobně blíží ke konci své životnosti. Životnost baterie se může lišit v závislosti na skladování, provozních podmínkách a prostředí. •Pravidelně kontrolujte nabíjecí kabel, zda neobsahuje podmínky, které by mohly vést k riziku požáru, úrazu elektrickým proudem nebo zranění. Pokud je kabel poškozen, neměl by být používán, dokud nebude řádně opraven nebo vyměněn. •Pro čištění ořte výrobek vlhkým hadříkem. •Neponořujte do vody. •Udržujte napájecí svorky čisté a nezkratujte je. •Ujistěte se, že je USB správně zapojeno a do příslušných nabíjecích portů.

Likvidace produktu: Tento produkt obsahuje 2200mAh lithium-iontovou dobíjecí baterii, kterou nelze vyměnit. Vyřazení baterií ve vašem generálu domovní odpad může být škodlivý pro životní prostředí. Při likvidaci produktu dodržujte příslušné místní směrnice a předpisy. Další informace získáte od místního úřadu pro pevný odpad.

ES

Información sobre la batería de ion de litio

•No la recargues a una temperatura de 0° C o inferior. •No permitas que el cargador o la batería se recalienten. Si te parece que están muy calientes, deja que se enfríen. Recárgala únicamente a temperatura ambiente. •La batería no debe desmontarse, aplastarse, perforarse, abrirse o dañarse de ningún otro modo. CONTIENE BATERÍA DE ION DE LITIO. LAS BATERÍAS DEBEN RECICLARSE.

•Guarda estas instrucciones para futuras consultas. •Para uso doméstico bajo supervisión de un adulto. •Mantén el cable fuera del alcance de los niños. •Utiliza únicamente una fuente de carga fiable y adecuada. •Apágalo o desenchúfalo cuando no lo estés usando. •No intentes desmontar o modificar este producto ni retirar la batería porque esto puede hacer que el producto deje de funcionar adecuadamente. •No lo dejes caer ni lo golpees con un martillo o lo pises. Si el producto muestra signos de estar dañado, deséchalo de forma adecuada. •No lo expongas a altas temperaturas ni lo coloques cerca de una fuente de calor. No lo expongas a la luz solar directa durante un periodo de tiempo. Cuando no lo utilices, puedes guardarlo a temperatura ambiente. •No tires el producto al fuego. •Si el producto funciona de forma irregular o tienes que cargarlo con mayor asiduidad, es posible que el periodo de vida de la batería se esté agotando. El periodo de vida de la batería puede variar dependiendo del modo en que se guarde el producto, las condiciones en las que se utilice y el medio ambiente. •Examina el cable de carga de forma periódica para comprobar que no tenga ningún defecto que pueda provocar incendios, descargas eléctricas o lesiones. Si el cable está dañado es conveniente que dejes de usarlo y lo arregles o lo sustituyas por otro. •Limpia el producto con un paño húmedo. No lo sumerjas en agua. •Mantén los terminales de suministro siempre limpios y no provoques ningún cortocircuito. •Asegúrate de que el USB está enchufado correctamente a los puertos de carga apropiados.

Eliminación del producto: Este producto contienen una batería de ion de litio de 2200 mAh recargable y no reemplazable. Tirar baterías en la basura doméstica general puede ser perjudicial para el medio ambiente. Cuando elimine el producto, hágalo de acuerdo con las directrices y normas locales. Para obtener más información, ponde en contacto con las autoridades responsables de la gestión de residuos sólidos de su localidad.

FR

Informations relatives à la batterie lithium-ion

•NE PAS charger à une température égale ou inférieure à 0° C. •Ne pas laisser le chargeur ou le bloc-pile surchauffer. S'ils sont chauds au toucher, les laisser refroidir. Uniquement charger à température ambiante. •Ne pas démonter, écraser, percer, ouvrir ni abimer le bloc-pile de toute autre manière que ce soit. CONTIENT UN BLOC-PILE LITHIUM-ION. LES BATTERIES DOIVENT ÊTRE RECYCLÉES.

•Veuillez conserver ces instructions pour toute référence ultérieure. •À utiliser à domicile sous la supervision d'un adulte. •Conserver le cordon hors de la portée des enfants. •Utiliser uniquement avec une source de charge fiable et adaptée. •Éteindre ou débrancher le produit lorsqu'il n'est pas utilisé. •Ne pas essayer de démonter ou de modifier ce produit, ni de retirer la batterie au risque de nuire au bon fonctionnement du produit. •Ne pas écraser le produit en le faisant tomber, en marchant dessus ou avec un marteau. Jeter le produit de manière appropriée s'il est abîmé. •Ne pas l'exposer à de hautes températures ni le placer près d'une source de chaleur. Ne pas le placer de manière prolongée à la lumière directe du soleil. Lorsque le produit n'est pas utilisé, le ranger à température ambiante. •Ne pas jeter le produit au feu. •En cas de fonctionnement irrégulier du produit, ou de réduction de l'autonomie entre les charges, il se peut que la batterie soit en fin de vie. La durée de vie de la batterie peut varier en fonction des conditions de stockage, d'utilisation et de l'environnement. •Examiner régulièrement l'état du cordon de charge afin d'éviter tout risque d'incendie, de choc électrique ou de blessure. Si le cordon est abîmé, ne pas l'utiliser tant qu'il n'a pas été réparé ou remplacé. •Nettoyer le produit avec un chiffon humide. Ne pas l'immerger dans l'eau. •Maintenir les bornes d'alimentation propres et ne pas court-circuiter. •Vérifier que le câble USB est bien branché dans les ports de charge adéquats.

Élimination du produit : Ce produit contient une batterie lithium-ion rechargeable de 2 200 mAh non-remplaçable. Jeter des batteries avec les ordures ménagères peut nuire à l'environnement. Veuillez suivre les

Wichtige Hinweise zu Li-Ionen-Akku

•NICHT bei Temperaturen um oder unter dem Gefrierpunkt (0° C) aufladen. •Ladegerät oder Akkupack nicht überhitzen lassen. Falls sie sich warm anfühlen, erst abkühlen lassen. Nur bei Raumtemperatur aufladen. •Akkupack darf nicht zerlegt, eingedrückt, eingestochen, geöffnet oder anderweitig gewaltsam behandelt werden. ENTHÄLT LI-IONEN-AKKUPACK. AKKUS MÜSSEN RECYCELTE WERDEN.

•Heben Sie diese Anleitung zur künftigen Einsichtnahme auf. •Unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden, nur für den Hausgebrauch. •Kabel von Kindern fernhalten. •Nur mit einer zuverlässigen und sachgerechten Ladequelle verwenden. •Bei Nichtgebrauch ausschalten oder Stecker ziehen. •Nicht versuchen, dieses Produkt zu zerlegen, zu modifizieren oder den Akku zu entfernen, da der ordnungsgemäße Betrieb des Produkts dadurch erlöschen könnte. •Produkt nicht eindrücken, d. h. nicht fallen lassen, mit dem Hammer bearbeiten oder darauf treten. Bei Anzeichen von Schäden am Produkt dieses ordnungsgemäß entsorgen. •Nicht hohen Temperaturen aussetzen oder in die Nähe einer Wärmequelle legen. Keiner längeren direkten Sonnenbestrahlung aussetzen. Bei Nichtgebrauch bei Zimmertemperatur lagern. •Nicht durch Verbrennen entsorgen. •Falls das Produkt eine unregelmäßige Funktion aufweist oder die Gebrauchsdauer zwischen den Aufladungen kürzer wird, ist ggf. die Akku-Lebensdauer erreicht. Die Akku-Lebensdauer hängt von Faktoren wie Aufbewahrung, Betriebsbedingungen und Einsatzbereich ab. •Untersuchen Sie das Ladekabel regelmäßig auf Schäden, die zu einer Brandgefahr, zu Stromschlag oder zu Verletzungen führen können. Ein beschädigtes Kabel darf bis zur sachgerechten Reparatur oder einem sachgerechten Austausch nicht weiter verwendet werden. •Zum Reinigen das Produkt mit einem feuchten Tuch abwischen. Nicht in Wasser tauchen. •Anschlüsse sauber halten und nicht kurzschließen. •Stellen Sie sicher, dass der USB-Stecker ordnungsgemäß und in die richtigen Anschlüsse gesteckt wird. Entsorgung des Produkts: Dieses Produkt enthält einen wiederaufladbaren Li-Ionen-Akku, 2200 mAh, nicht austauschbar. Die Entsorgung von Akkus und Batterien über den Hausmüll kann umweltschädlich sein. Beachten Sie die einschlägigen, örtlich geltenden Richtlinien und Vorschriften zur Entsorgung des Produkts. Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer örtlichen Abfallbehörde.

ARTIE MAX™



Pro více informací
se podívejte na tutoriály
na CodeWithArtie.com.

Educational Insights tímto prohlašuje, že rádiové zařízení typu 2,4 GHz Wi-Fi je v souladu se směrnicí 2014/53/EU.

Úplné znění EU prohlášení o shodě je k dispozici na následující internetové adrese: <https://www.educationalinsights.com/artie-max>

Poznámka: Toto zařízení bylo testováno a sledováno vyhovujícím omezením pro digitální zařízení třídy B podle části 15 pravidel FCC. Tyto limity jsou navrženy tak, aby poskytovaly přiměřenou ochranu před škodlivým rušením při domácí instalaci. Toto zařízení generuje, používá a může vyzařovat vysokofrekvenční energii a pokud není nainstalováno a používáno v souladu s pokyny, může způsobovat škodlivé rušení rádiové komunikace. Nelze však zaručit, že při konkrétní instalaci k rušení nedojde. Pokud toto zařízení způsobuje škodlivé rušení rozhlasového nebo televizního příjmu, což lze zjistit vypnutím a zapnutím zařízení, doporučujeme uživateli, aby se pokusil napravit rušení jedním nebo více z následujících opatření: • Přeorientujte nebo přemístěte přijímací anténa. • Zvětšete vzdálenost mezi zařízením a přijímačem. • Připojte zařízení do zásuvky v jiném okruhu, než ke kterému je připojen přijímač. • Požádejte o pomoc prodejce nebo zkušeného rádiového/televizního technika.

Poznámka: Uživatel je upozorněn, že změny a úpravy provedené na zařízení bez souhlasu výrobce mohou zrušit oprávnění uživatele provozovat toto zařízení. •Toto zařízení vyhovuje limitům FCC pro vystavení radiací stanoveným pro nekontrolované prostředí. •Toto zařízení vyhovuje limitům FCC pro vystavení radiací stanoveným pro nekontrolované prostředí. Koncový uživatel musí dodržovat specifické provozní pokyny, aby vyhověl požadavkům na vystavení vysokofrekvenčnímu záření. •Tento vysílač nesmí být umístěn nebo provozován ve spojení s jinou anténou nebo vysílačem. •Přenosné zařízení je navrženo tak, aby splňovalo požadavky na vystavení rádiovým vlnám stanovené Federální komisí pro komunikace (USA). •Tyto požadavky stanovují limit SAR 1,6 W/kg v průměru na jeden gram tkáně. Nejvyšší hodnota SAR hlášená podle této normy během certifikace produktu pro použití při správném nošení na těle.

2200mAh lithium-iontová dobíjecí baterie nevyměnitelná
Dobíjecí, nevyměnitelná Li-ion baterie 2200 mAh
Nevyměnitelná 2200 mAh dobíjecí lithium-iontová baterie
Dobíjecí Li-Ion baterie, 2200 mAh, nevyměnitelná

Uschovejte si balíček pro budoucí použití.
Uschovejte nádobu pro budoucí použití.
Uschovejte si prosím obal.
Uschovejte prosím obal v bezpečí.

Toto zařízení vyhovuje části 15 pravidel FCC.
Provoz podléhá následujícím dvěma podmínkám:
(1) toto zařízení nesmí způsobovat škodlivé rušení a
(2) toto zařízení musí akceptovat jakékoli přijaté rušení, včetně rušení, které může způsobit nežádoucí provoz.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATAGANTAMIENTO.

Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.

Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.

Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

WARNING:

Misuse of transformer can cause electrical shock.

Not for children under 3 years.

ADVERTENCIA:

El uso indebido del transformador puede provocar una descarga eléctrica.

Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION:

Toute utilisation inappropriée du transformateur peut entraîner un choc électrique.

Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG:

Ein Missbrauch des Transformators kann zum Stromschlag führen.

Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.



Vyhovuje ASTM D-4236.

Vyvinuté v jižní Kalifornii společností Educational Insights.

Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v Číně. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, Spojené
království. educationalinsights.com

