



inovatio

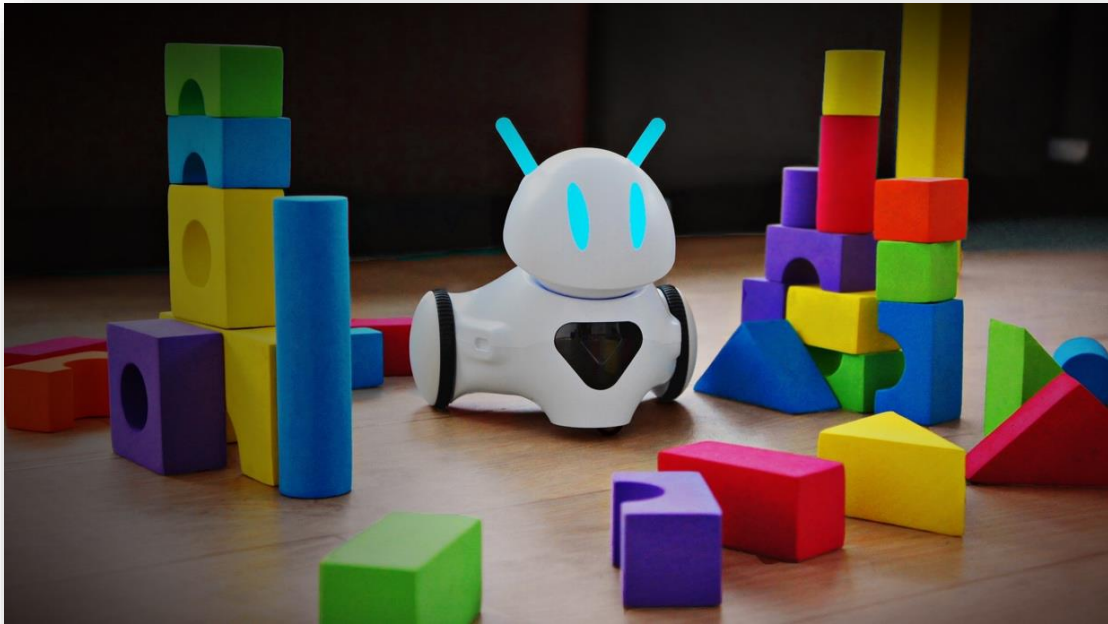
inovativne rešitve za prihodnost



Navodila za uporabo Robota Photon



Photon



Vklop, izklop, polnjenje in ponastavitev

Vklop

Če želite vklopiti svojega robota Photon, pritisnite gumb za vklop na glavi in ga držite 1 sekundo (dokler ne zaslišite piska).



Ugašanje

Da preprečite nenamerni izklop, na primer med poukom, morate pritisniti gumb za vklop in ga držati nekoliko dlje.

Če želite izklopiti robota, držite gumb pritisnjen 2 sekundi (dokler ne zaslišite piska).

Polnjenje

Za polnjenje robota uporabite priložen kabel Micro-USB. **Polnilnik ni priložen kompletu.** Robota lahko napolnite s katerim koli polnilnikom za pametne telefone. Robota lahko polnite tudi neposredno iz vrat USB v računalniku - vendar bo trajalo dlje.

Čas polnjenja: **do 3 ure**

Delovni čas na popolnoma napolnjeni bateriji: **pribl. 8 ur**



Polnjenje v teku



Med polnjenjem robotova ušesa utripajo rdeče. Če prenehate s polnjenjem, to ne bo vplivalo na delovanje robota.

Robot je popolnoma napolnjen



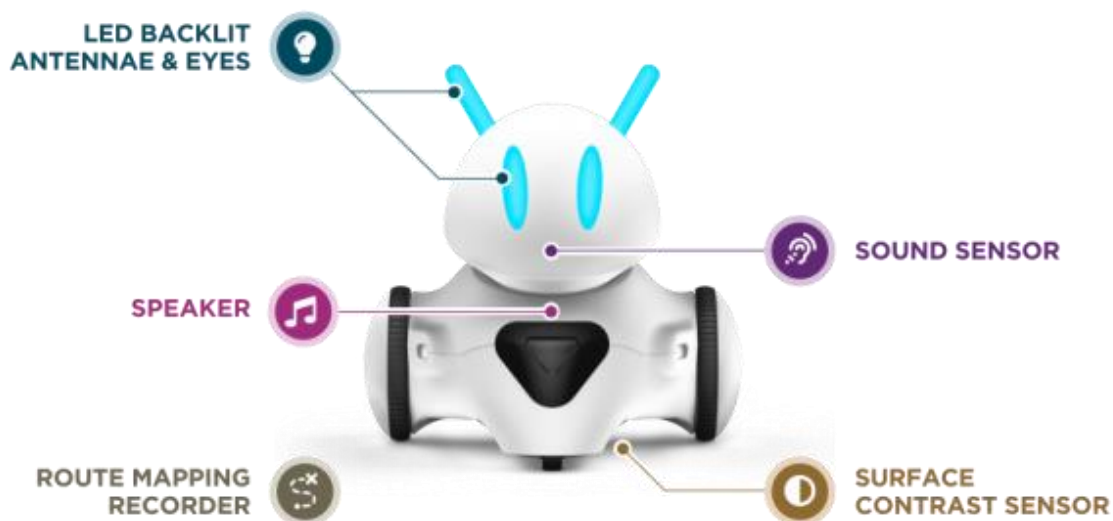
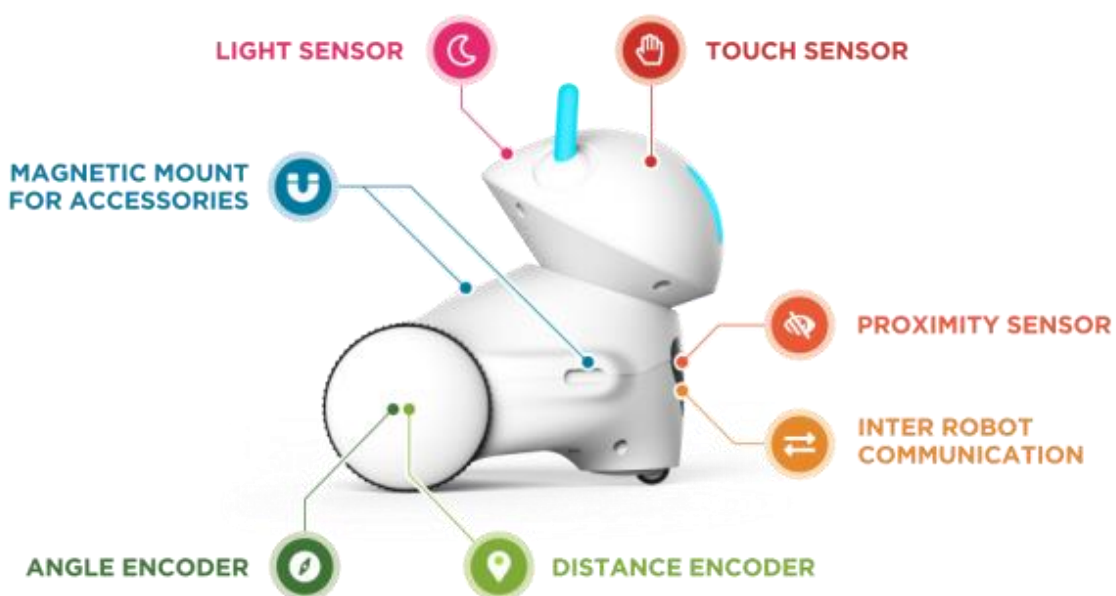
Ko ušesa robota utripajo zeleno, je postopek polnjenja zaključen in polnilnik lahko odklopite.

POMEMBNO: Med prenapetostjo ali ko je baterija popolnoma izpraznjena, lahko robot preide v varen način, zato se ušesa med polnjenjem izklopijo, robot pa se ne vklopi. V tem primeru ponastavite robota.

Če se robot Photon [™] ne odziva na polnjenje ali se ne vklopi, ga ponastavite. To naredite tako, da pritisnete in držite gumb za vklop več kot 10 sekund. Včasih traja do 20 sekund, da se robot odzove na ponastavitev, zato ne obupajte po prvem neuspešnem poskusu. Robot signalizira ponastavitev z zvočnim signalom in se nato vklopi.

Senzorji in funkcije robota Photon TM

Robot ima veliko vgrajenih senzorjev, ki vam pomagajo pri učenju in igranju. Ti senzorji in zaprti (znotraj ohišja) so:



Povezava s Photon Robotom

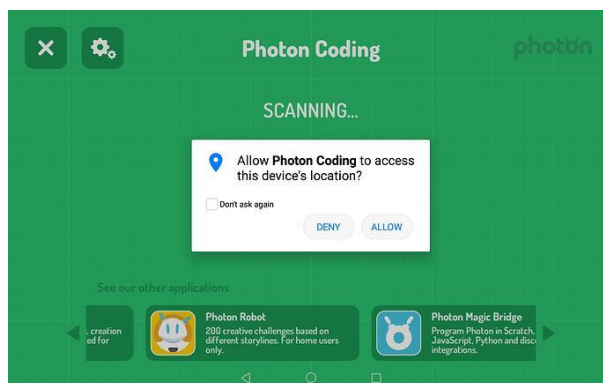
Robota povezujemo z našo mobilno napravo (tablica, mobilni telefon) preko aplikacije Photon Coding, ki jo najdemo tako v trgovini AppStore za mobilne naprave Apple, kot tudi v trgovini GooglePlay za mobilne naprave Android.



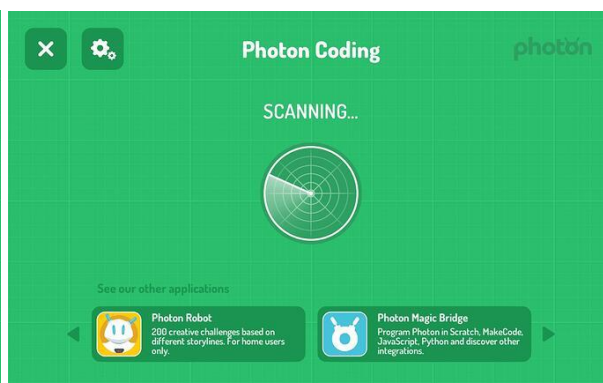
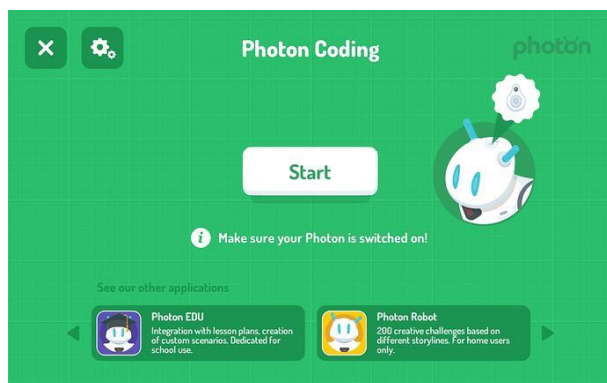
Mobilna aplikacija Photon Coding

Ko prvič zaženete aplikacijo, se prikaže pojavno okno, ki zahteva dostop do lokacije vaše naprave – Photon Robota. Dovolite dostop do robota. To je sestavni del procesa Bluetooth V kolikor v nastavitvah Bluetooth ne dovolite dostopa do vaših podatkov o lokaciji, aplikacija ne bo našla nobenega robota (naprave) v bližini.

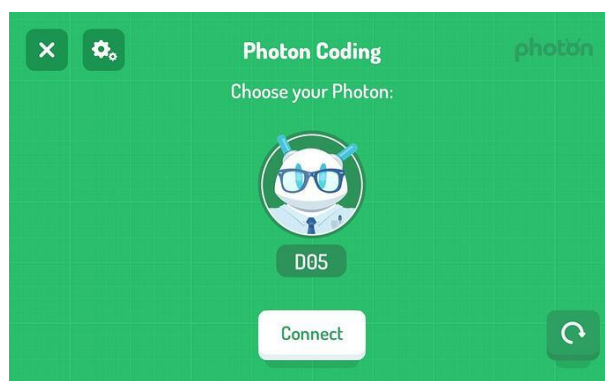
1. Če dovolite dostop, se bo prikazal pozdravni zaslon aplikacije. Na tej točki zaženite robota in kliknite gumb za zagon.
2. Če je Bluetooth izklopljen bo aplikacija zahtevala dovoljenje za zagon Bluetooth-a



3. S pritiskom na gumb Start bo aplikacija začela iskanje razpoložljivih robotov.



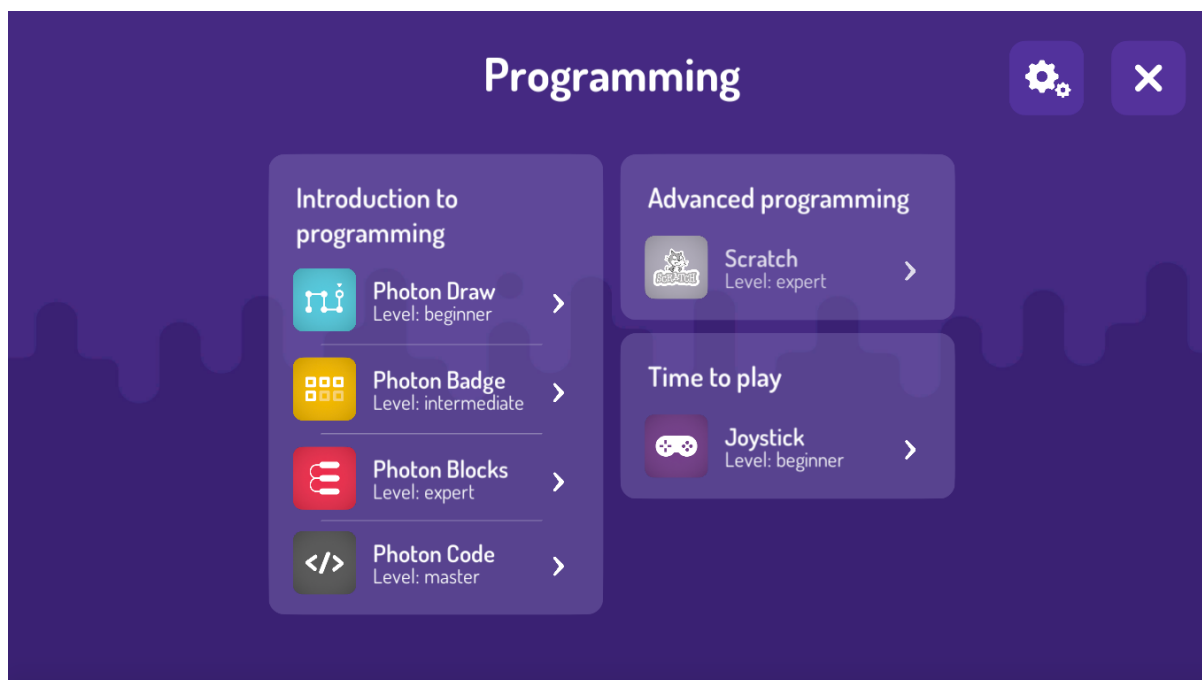
Na seznamu razpoložljivih robotov (v kolikor jih je več) izberite tistega, s katerim se želite povezati, in kliknite Connect (Poveži).



Če po skeniranju okolice ni prikazan noben robot - čeprav je vklopljen - to pomeni, da so lokacijske storitve vaše naprave onemogočene ALI pa ste seznanili naprave na sistemski plošči Bluetooth v vaši napravi. V tem primeru morate napravo preklicati (ne sme biti seznanjena z Bluetooth) in pričnite postopek seznanjanja naprave z robotom ponovno.

Povezava z robotom je možna z nastavitvene plošče v vseh naših aplikacijah

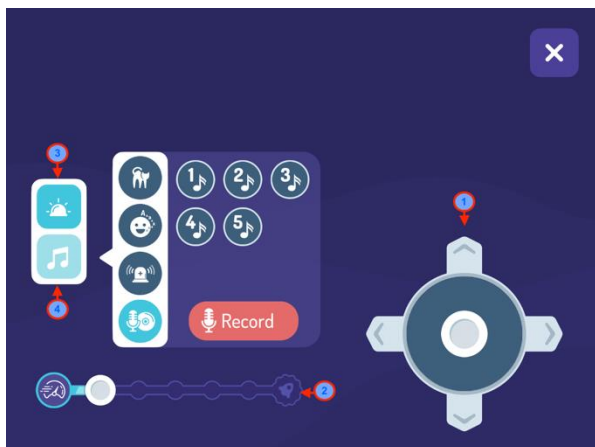
Po uspešni povezavi z robotom se prikaže ekran z vsemi možnostmi aplikacije **Photon Coding**.



V kolikor se prvič srečujemo z robotom, je priporočljivo, da si izberemo vmesnik **Photon Joystick**. To je najosnovnejši vmesnik, ki omogoča prostoročno upravljanje robota, spreminjanje barve njegovih oči in ušes ter predvajanje zvokov. Ta vmesnik ne zahteva vnaprejšnjega načrtovanja potez ali dejanj. Robot takoj izvede izbrana dejanja.

Krmilna palica (1) nam omogoča premikanje robota, kot smo navajeni pri katerikoli krmilni palici (Joysticku). S pomočjo drsnika spodaj (2) lahko spreminjamo hitrost premikanja robota. Če želimo spremeniti barvo oči in ušes to storimo tako, s pritiskom na gumb 3 odpremo seznam vseh barv in pritisnemo na poljubno barvo. Če želimo oči in ušesa ugasniti si izberemo ikono za črno barvo.

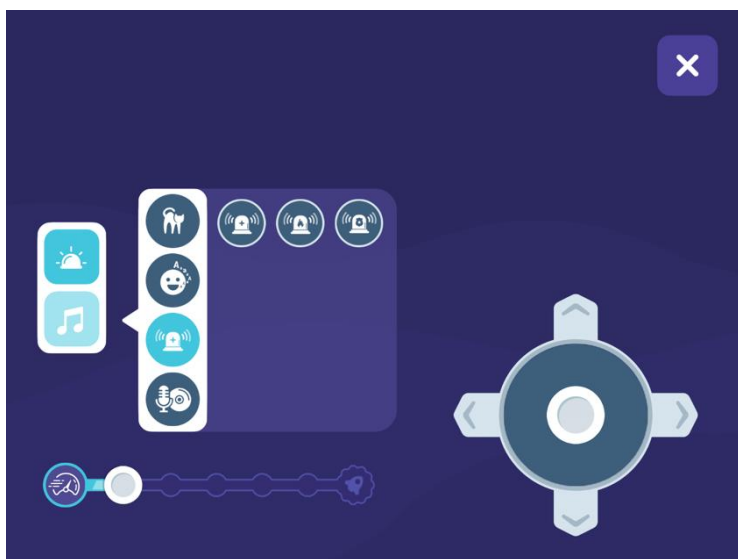
S pritiskom na gumb 4 lahko izbiramo med različnimi zvoki. Kot prikazuje naslednja slika, se nam odpre meni s 4 možnimi skupinami zvokov.



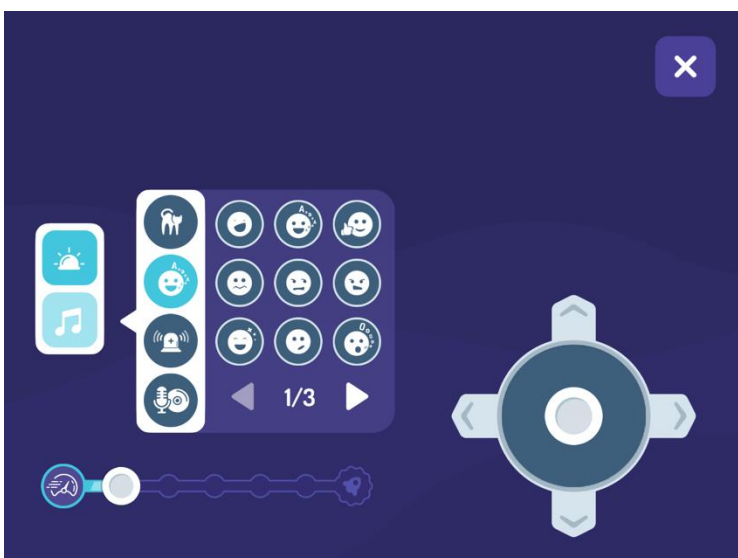
Posamezne številke na spodnji sliki je naslednji:

1. Navidezna krmilna palica omogoča nadzor gibanja robota.
2. Izberite potovalno hitrost za svojega robota.
3. Izberite barvo robotovih oči in ušes.
4. Izberite zvoke, ki jih želite, da robot predvaja.

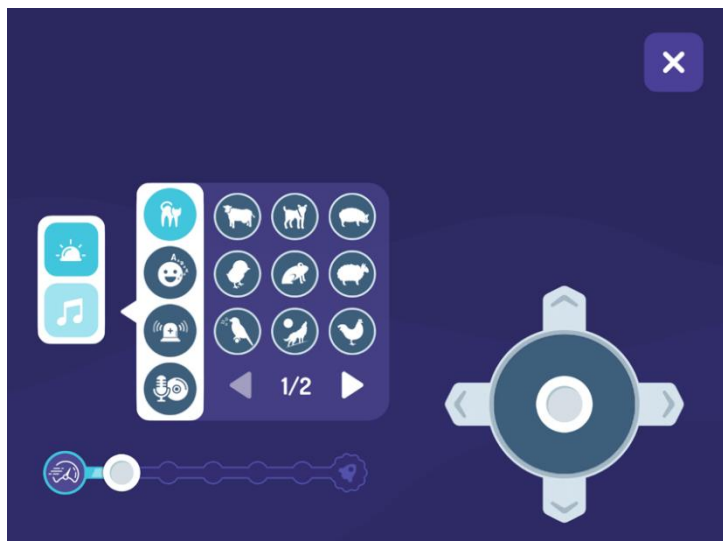
Na tej sliki je prikazana zadnja četrta možnost, kjer lahko krajši zvok tudi posnamemo in ga kasneje uporabimo pri »programiranju« robota.



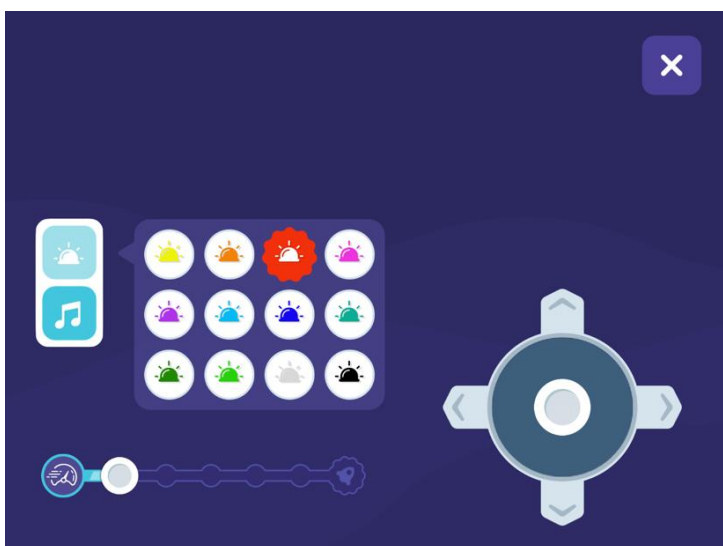
Pri izboru tretje skupine zvokov dobimo možnost izbora 3 različnih siren.



V izbrani drugi skupini zvokov skupini dobimo seznam čustvenih zvokov v treh skupinah, med katerimi se lahko premikamo.

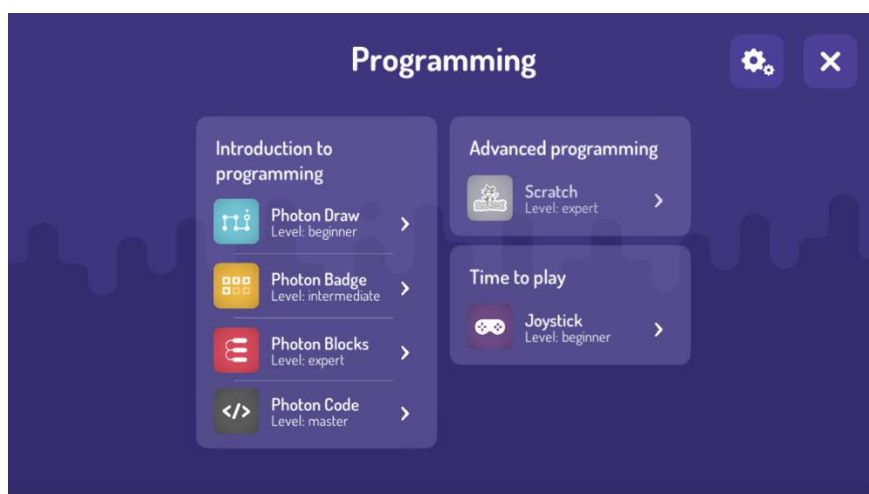


V prvi skupini pa si lahko izberemo zvoke raznih živali



Tukaj lahko izberemo barvo oči in ušes robota. Če želimo vse »ugasniti« izberemo črno barvo

S pritiskom na X na zgornjem desnem vogalu se vrnemo v osnovni meni.

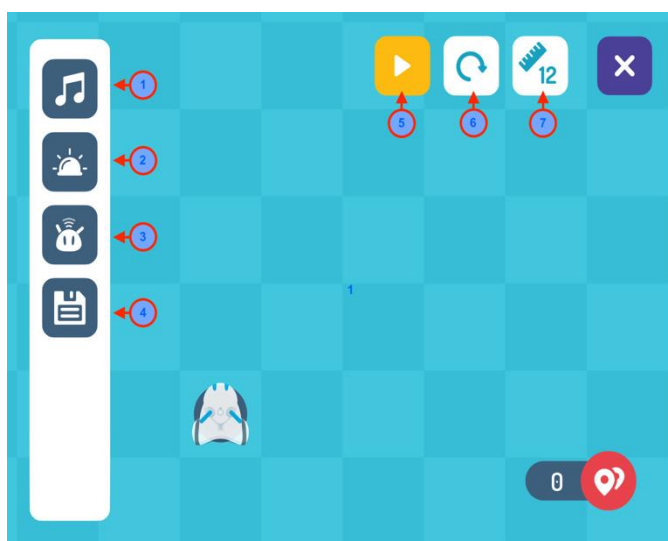


Sedaj robota že malo poznamo in lahko izberemo naslednji vmesnik **Photon Draw**

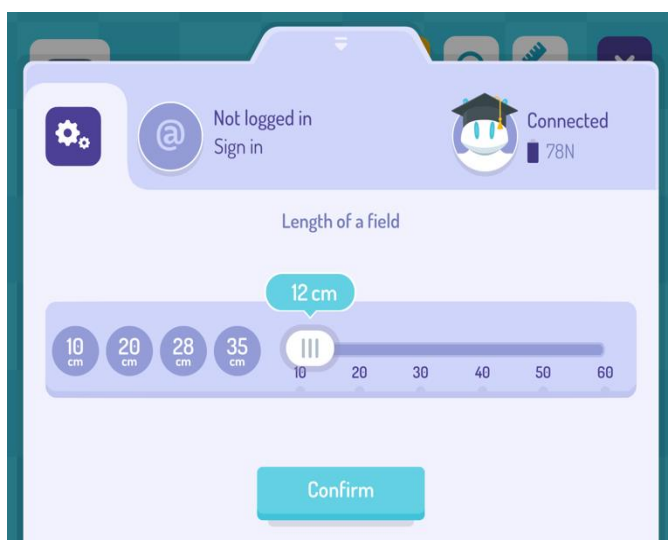
V tem vmesniku se bomo naučili, kako robota premikamo s pomočjo enostavnega »programiranja«. V tem vmesniku lahko uporabimo tudi zvoke in barve, ki smo se jih naučili uporabljati v prejšnjem vmesniku. Tukaj pa lahko naš »program« tudi shranimo in ga uporabimo poljubno večkrat.

Photon DRAW

Najprej si ogledjmo kaj se skriva za številkami:



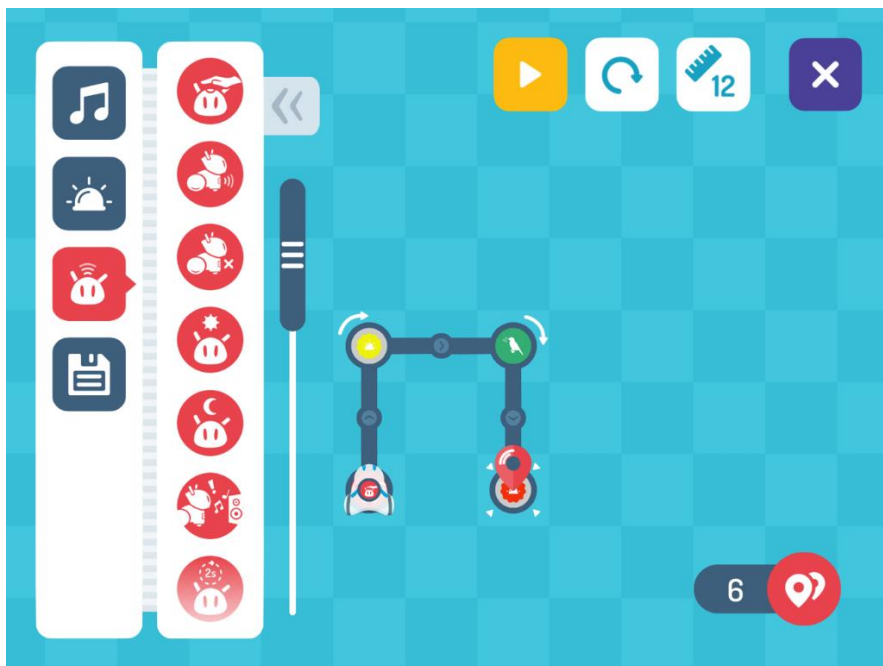
1. Izberite barvo robotovih oči in ušes.
2. Izberite zvoke, ki jih želite, da robot predvaja
3. Izberite način kako naj robot prične svojo pot (dotik, zvok, svetloba, zakasnitev)
4. Tukaj lahko naš »program« shranimo oz. ga ponovno uporabimo
5. S pritiskom na ta gumb robota poženemo (ukazemo mu naj izvede korake, ki smo jih »sprogramirali«)
6. Z daljšim pritiskom (3sek) zbrisemo programske korake



7. S to ikono nastavimo »korak« - za koliko cm se bo robot premaknil, če ga prestavimo za eno polje. Korak lahko nastavimo med 10 cm in 60 cm, kot je to predstavljeno na naslednji sliki.

Pot, ki naj jo prevozi robot enostavno »narišemo« tako, da se s prstom premikamo po poljih, ki jih naj robot prevozi. Če smo se pri tem zmotili in to ugotovimo na koncu, lahko zadnje polje pomikamo nazaj do tam, kjer je naša napaka. Velikokrat pa nam to ne bo uspelo, zato je bolje uporabiti gumb 6 (brisanje programskih korakov) in celotno pot zbrisati, ter ponovno pričeti. Ko smo pot narisali, nanjo postavimo zahtevane ukaze npr.: spremeni barvo ušes in oči, oddaj zvok, počakaj za določen čas ipd. Na posamezno polje lahko postavimo en ukaz (ne moremo sestaviti dveh ukazov, npr.: zamenjaj barvo in oddaj glas).

Ko smo z našim »programom« zadovoljni sprožimo robota, tako da pritisnemo na rumeno puščico (gumb 5). Seveda lahko to naredimo kadarkoli tudi če še nismo povsem zaključili poti ali dodajanja ukazov na posamezna polja.



Poglejmo si naš primer »programa« po korakih :

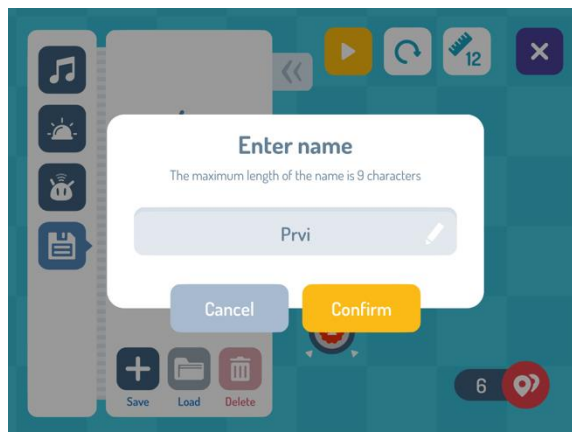
1. Robot ima trenutno ušesa in oči obarvana modro
2. Premakni se za dve polji naprej
3. Barvo oči in ušes spremeni v rumeno
4. Obrni se za 90 stopinj
5. Premakni se za dve polji naprej
6. Oddaj zvok kukavice
7. Obrni se za 90 stopinj
8. Premakni se za dve polji naprej
9. Spremeni barvo oči in ušes v rdečo
10. Zaključi svojo pot

Naš robot se torej giblje po naših navodilih (programu) in sedaj bomo ta program shranili, da ga bomo lahko uporabili kasneje. To storimo tako, da pritisnemo gumb z disketo (gumb 4) in odpre se nam meni, kjer pritisnemo gumb »PLUS« (Save).

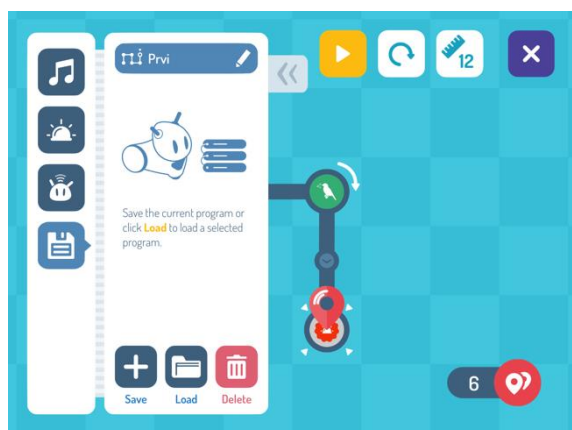


Pojavi se polje v katerega lahko vpišemo ime svojega programa, mi smo vpisali »Prvi«, nato pritisnemo gumb »Confirm«

Ime programa je lahko dolgo največ 9 znakov.

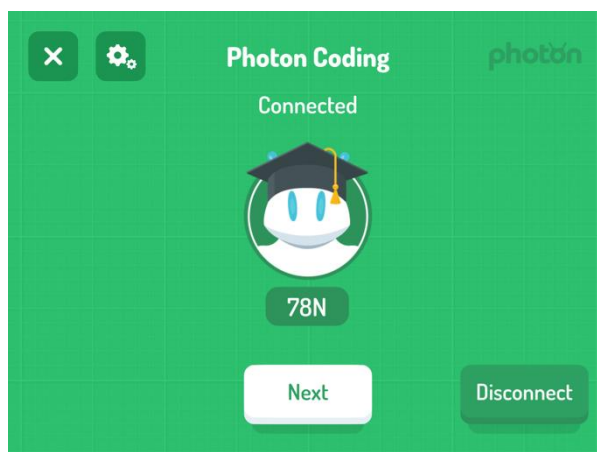


Vpisano ime se sedaj pojavi zgoraj in naslednjič ko bomo ta program ponovno želeli uporabiti, ga bomo izbrali in pritisnili tipko **Load**. V kolikor bi želeli program izbrisati, pritisnemo na tipko **Delete**



Ko želimo **Photon Draw** zapustiti pritisnemo na **X** na zgornjem desnem vogalu se vrnemo v osnovni meni. Da se vrnemo na osnovno stran programa **Photo Coding** ponovno pritisnemo na **X** na zgornjem desnem vogalu.

Preden popolnoma zapustimo Photo Coding je priporočljivo robota odjaviti, kar storimo s pritiskom na gumb Disconnect spodaj desno in nato še **X** na zgornjem levem vogalu



Priporočamo še ogled dveh kratkih filmov, ki se nahajata na naslednji povezavi:

[Photon Splošno](#) in [Photon Prvi koraki](#)

[Na uradni strani podjetja Inovatio d.o.o](#) pa najdemo poleg omenjenih dveh filmčkov še nekaj kratkih filmčkov proizvajalca.

Za vse dodatne informacije pa smo na voljo [tukaj](#)

Želimo uspešno delo. [Inovatio d.o.o.](#)



Inovatio d.o.o., Ulica Heroja Bračiča 6, 2000 Maribor, Slovenija

T: 02/828 00 53 E: contact@inovatio.si W: www.inovatio.si