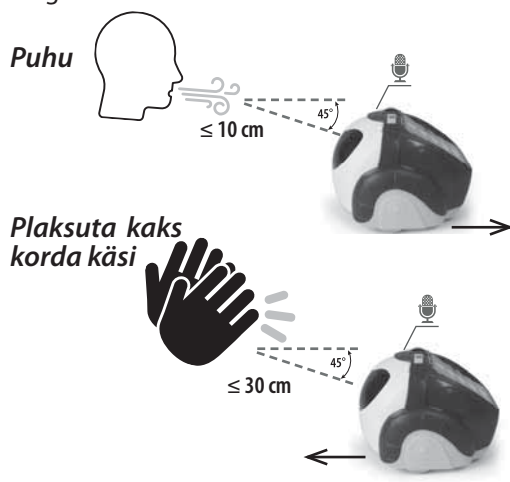


Mängurežiim

Selles režiimis Bubble lõbutseb, teeb hääli ja liigub vabalt ringi. Aeg-ajalt robot peatub mõneks sekundiks ja tema silmad plingivad aeglaselt. Sellel ajal saad robotiga suhelda ja vaadata, kuidas ta helidele reageerib!



Hoiatus

• Robot ei kuuletu puhumisele, käte plaksutamisele ja seadme käsklustele sel ajal, kui ta hääli teeb või liigub. Oota, kuni robot peatub ja vaikselt jääb. Soovitame mängida üsna vaikselt ruumis. • Roboti õige reaktsioon rakenduse mängus (režiim ●) ja sellega puhumise või plaksutamise teel suheldes (režiim ●●) sõltub suuresti ruumi helikeskkonnast. • Mänguasi liigub kas autonoomselt või kasutaja käskluste kohaselt. Ära kukuta robotit maha! See võib häirida selle korralikku toimimist. • Pärast paari sekundit tegevusetust läheb mänguasi automaatselt energiasäästurežiimi. Selle uuesti sisse lülitamiseks pead lihtsalt nuppu vajutama. • Mänguasi välja lülitamiseks lülita nupp asendisse **OFF**. • Ära liigutage rattamehhanismi jõuga.

SPETSIFIKATSIOON	
Patareid	leelispatarid 3 × 1,5 V AA (ei kuulu komplekti)
Liikumiskiirus	U 25 mm/s
pöördenurk paremale ja vasakule	90° ± 5°
Edasi/tagasi liikumine (lühim võimalik kahe täpi vaheline kaugus klahvistikule)	30mm +/- 2mm

ÜHEND VAHETATAVATE PATAREIDEGA MÄNGUASJADE ÕIGES KASUTAMISEKS

TÄHELEPANU! • Patareid peab paigaldama täiskasvanu. • Patareid tuleb õigesti sisestada vastavalt patareidel olevale + ja – pooluse märgistusele. • Tühjad patareid tuleb mänguasja seest eemaldada. • Toiteklennid ei tohi sattuda lühisesse. • Võimalike lühiste vältimiseks ärge kunagi puudutage patareipesas paiknevaid klemme. • Laetavad patareid tuleb enne laadimist panemist seadmest eemaldada; patareid tohib laadida ainult täiskasvanu järelevalve all. • Mittelaetavaid patareid ei tohi laadida. • Koos ei tohi kasutada eri tüüpi patareid ning uusi ja vanu patareid.

MUID SOOVITUSI: • Allaneelamisel on patareid ohtlikud, seega hoidke need lastele kättesaamatus kohas. • Kui mänguasja ei kasutata pikka aega, siis eemaldage patareid. • Ärge üritage patareid avada. • Ärge visake patareid tulle.

JUHISED PATAREIDE KÕRVALDAMISEKS

Sümbol näitab, et tühjasid patareid käideldes tuleb rangelt järgida keskkonaeeskirju. Elavhõbeda (Hg), kaadmiumi (Cd) ja/või plii (Pb) keemilised sümbolid, mis asuvad lähikriipsutatud prügikonteineri sümboli all, näitavad märgitud aine olulist sisaldust patareis. Need ained on keskkonnale ja inimese tervisele väga kahjulikud. Patareide nõuetekohane kõrvaldamine tagab kahjulike ainete isoleerimise ja suunatud käitlemise ning võimaldab väärtuslike toormateriale taaskasutada, mis omakorda vähendab kahjuliku mõju inimesele ja keskkonnale. Tühjade patareide prügilasse või loodusesse viskamine suurendab olulisel määral veeaste võimlust. Direktiivi 2013/56/EL kohaselt on keelatud patareide ja akude kõrvaldamine olmeprügina ning tarbijad on kohustatud käitlemise ja taaskasutuse hõlbustamiseks osalema prügi sorteerimises.

KUIDAS PATAREIDEST VABANEDA: Enne patareide kõrvaldamist tühjendage patareid lõplikult – selleks käivitage seade kuni patareide lõpliku tühjenemiseni. Enne seadme äraviskamist eemaldage sellest patareid. Kõrvaldage patareid kooskõlas kehtivate õigusaktidega ja võimaluse korral viige need vastavatesse konteineritesse, ametlikesse kogumispunktesse või poodi, kus ostu sooritasite. Tagastamine on tasuta! Valel moel kõrvaldamine on seadusega karistatav.

JUHEND LIIGITI KOGUMISELE KUULUVATE ELEKTRI- JA ELEKTROONIKASEADMETE KÕRVALDAMISEKS

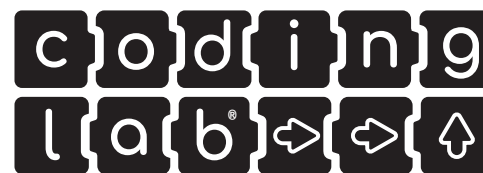
OLULINE! Euroopa Liidu riikides ja nendes riikides, mis on (vastavalt direktiivile 2012/19/EL) vastu võtnud jäätmete liigiti kogumise süsteemi, tuleb lähikriipsutatud prügikonteineri sümboliga tähistatud toote komponendid kasutusea lõpus kõrvaldada kohustuslikku jäätmete liigiti kogumise nõuet järgides. Selliste komponentide kõrvaldamine sorteerimata olmeprügina on keelatud.

KUIDAS VABANEDA AEE AKUDEST: sorteeritud kogumine ja toote viimine vastavatesse kogumispunktesse või võimalusel toote tagastamine müüjale uue sama tüüpi toote ostmisel või tasuta nõude esitamisel juhul, kui komponendi välismootmed on väiksemad kui 25 cm, on kohustuslik ainult sümboliga märgitud (või dokumentides viidatud) toodete puhul.

Toote kasutajate vastutada on elektri- ja elektroonikatoodete nõuetekohase kõrvaldamine nende kasutusea lõpul. Seetõttu on oluline, et kõik kasutajad oleksid teadlikud oma ülesandest ning kõrvaldaksid elektrilised/elektronilised jäätmed alati kooskõlas kehtivate õigusaktidega, panustades nii jäätmete nõuetekohasesse käitlemisse ning toetades nende korduskasutamist, ringlussevõttu ja taaskasutust.

TÄHELEPANU! Sümboliga tähistatud tooted on keskkonnale ja inimeste tervisele kahjulikud, mistõttu on keelatud nende kõrvaldamine sorteerimata olmeprügina. Jäätmete nõuetele mittevastav kõrvaldamine võib kahjustada keskkonda ja on seega seadusega karistatav. Nende komponentide ebasobivalt moel kasutamine on keelatud ning kategooriliselt on keelatud elektri- ja elektroonikakomponentide lahtivõtmine ja kahjustada saanud mänguasja kasutamine. Mainitud komponendid võivad kahjustada tervist.

Tähelepanu! Eespool esitatud kehtib ainult mänguasja komponentidele, mis on tähistatud sümboliga või millele on dokumentides viidatud. Mängu muude komponentide (kaartide, lisaseadmete jms) ja pakendi kohta eespool esitatud ei kehti ja need tuleb kõrvaldada kooskõlas kehtivate õigusaktidega. Nimetatud muid komponente ei pea viima elektri- ja elektroonikaseadmete kogumispunktesse ja neid ei tohiks uue toote ostmisel edasimüüjale tagastada. Kõigis toote kõrvaldamisega seotud küsimustes palume kodukasutajatel (mitte asja tundvatel kasutajatel) ühendust võtta edasimüüjaga, jäätmetöötusega tegelevate ametiasutustega või **CLEMENTONI S.p.A. klienditeenindusega** (tel.: +39 071 75811; faks: +39 071 7581234; e-post: info@clementoni.it). © Clementoni Registreering elektri- ja elektroonikaseadmete tootjate registris – REGISTREERIMINE ON ALGATATUD.



Haridustöötajatele

Digitaalesitustega mängiv robot

Bubble on väike võluv robot, kes pakub intuiitiivset võimalust tutvuda ruudustikule joonistamisega ja annab lapsele võimaluse mängides mõista analoogse ja digitaalse pildiesitusviisi vahet.

Bubble'il on seljal värviline klahvistik, mis on paigutatud 5 × 5 ruudustikku. Read ja tulbad on varustatud numbrite ja tähtedega, et iga klahvi saaks tuvastada. Värvid on lihtsasti tuvastatavad. Iga klahv vastab punktile nähtamatul ruudustikul, millele joonistus tehakse. Iga klahvijärjestus loob joonistuse, mille Bubble tekitab vastavaid punkte ühendades tavalisele A4 paberile. Erinevaid klahve vajutades kuulete pooltoone üle kahe oktavi. Nii on igal joonisel oma meloodia ja iga meloodia loob joonistuse.

Bubble'il on kaks režiimi. Seda saab kasutada iseseisvalt haridusliku mänguasjana, mis annab lastele tegevust, või õppimisvahendina, mis aitab mõista, kuidas ruudustiku abil jooniseid teha või lühimat teed valida,



Joonistav robot!

meloodia ja joonistuse vahel seoseid luua, kaartidel esitatud ülesandeid lahendada või isegi digitaalselt tekste dikteerida.

Hoolimata sellest, et iga tegevust saab teha abivahenditeta, on Bubble'il spetsiaalne nutitelefoniga ja tahvelarvutirakendus, mis kasutajakogemust täiustab ja võimaldab teil joonistada sõrmeviipega, luua tegevusi ja joonistusi pakendis olevate kaartide täiendamiseks ja mängu haridusliku elemendi suurendamiseks.

Alessandro Bogliolo



Prof. Alessandro Bogliolo
- Itaalia Urbino ülikooli infoteadussüsteemide professor
- Ürituse Europe Code Week koordinaator ja CodeMOOC-i kursuse autor

Professor Alessandro Bogliolo oli selle projekti konsultant ning aitas luua programmeerimisrežiimi ja nende sisu ning andis nende kohta täiendavaid suuniseid ja teavet.

„Roboti kokkupanemine ja programmeerimine on loov tegevus, mis arendab meie kujutlusvõimet ja intelligentsi.“

Alessandro Bogliolo

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Vxxxxx

Lugege kaasasolevat juhendit ja säilitage see hilisemaks kasutamiseks



Pakend sisaldab

1x Bubble'i robotit

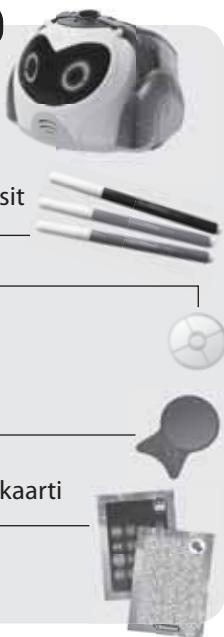
3x Carioca® Joy mahapestavat viltpliatsit

1x läbipaistvat plaati

1x võluläätse

33x salajast kujutisega kaarti

1x kasutusjuhendit



Toode

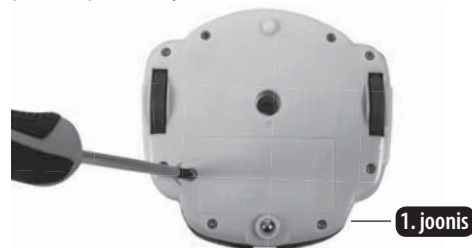


Patareide paigaldamine

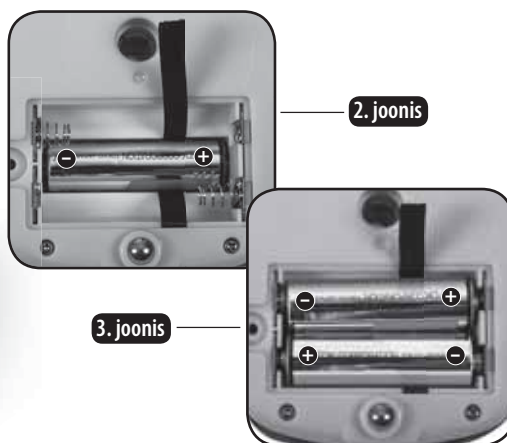
Mänguasi töötab 3 AA LR6 1,5 V patareiga (ei kuulu komplekti) ning selles tuleb kasutada ainult eespool mainitud tüüpi patareisid.

HOIATUS! Patareid peab paigaldama täiskasvanu.

1. Tehke kindlaks, et mänguasi on välja lülitatud (lüliti on asendis OFF).
2. Keerake kruvi kruvikeerajaga välja ja avage patareipesa (1. joonis).



3. Võtke tühjad patareid välja.
4. Sisestage kolm AA LR6 patareid vastavalt polaarsustähistusele patareipesas ning 2. ja 3. joonisel. Jätke lint patareide taha ja selle üks ots vabaks nagu on näidatud allpool esitatud piltidel; nii peate järgmine kord patareisid vahetades lihtsalt lindist tõmbama.



5. Kruvige patareipesa kinni ja kontrollige, et kruvid oleks kõvasti kinni keeratud. Pange mänguasi siledale pinnale; lülitage see õigest lülitist soovitud režiimi.

Kuidas mängida?

Joonistusrežiim (•)

Selles režiimis saate klahvistiku abil joonistada või robotiga vastava rakenduse abil suhelda.



Viltpliatsi õigesti sisestamine



Tähelepanu • Värviliste plekkide vältimiseks lehel ärge jätke viltpliatsit roboti sisse kauemaks kui vajalik. • Robot on loodud töötama vaid Carioca® Joy viltpliatsitega. • Soovitame paberilehe alati kleplindiga laua külge kinnitada.

Klahvistikuga joonistamine

Joonistamiseks vajutage lihtsalt Bubble'i klahvistikul nuppe. Esimene vajutatud klahv on alguspunkt, järgmise klahvi vajutamine annab robotile vajaliku teabe nende vahele joone tõmbamiseks. Joonistamiseks vajutage järjest klahve. Kui kood on valmis, pange sisestatud viltpliatsiga Bubble lehele ja vajutage alustamiseks V-nuppu.

Näiteks



Kui Bubble on liikumise lõpetanud, tõstke ta kahe käega üles. Võtke viltpliats enne Bubble'i mujale asetamist välja.

X-nuppu vajutades saab varem sisestatud punktijärjestuse tühistada (kui robot on paigal) või poolelioleva liikumise katkestada (kui robot juba liigub).

Tähelepanu • Igasse järjestusse saab sisestada maksimaalselt 64 liigutust. • Juba joonistatud järjestust saab korrata, vajutades V-nuppu; pidage meeles, et Bubble mäletab korraga ühte järjestust, seega uue järjestuse alustamine kirjutab eelmise roboti mälu üle. • Vajalik ruum paberilehel ja alguspunkt antakse esimese valitud elemendi koordinaatidega (täht ja number).

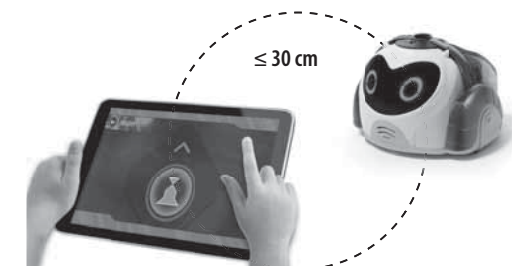
Kaardimäng

Selle kaardimängu käigus saate tutvuda programmeerimisega. Alustage kõige lihtsamatest, neist, millel on küljel hallil taustal kõige vähem mulle. Sisestage kood ja laske Bubble'il kujund joonistada. Siis kasutage kaardi teisel küljel võluläätse kujundi paljastamiseks. Võrrelda seda joonistusega; kui joonistus on teistsugune, tähendab see, et programmeerimisel on tekkinud viga, proovige uuesti.



Rakendusega mängimine

Robotiga nutitelefoni või tahvelarvuti abil suhtlemiseks ja mängukogemuse täiustamiseks otsige rakenduste poest üles tasuta rakendus **Bubble robot**.



Tähelepanu Rakendus suhtleb robotiga seadme kõlareid kasutades. Kontrollige, et seadme helirežiim oleks aktiveeritud ja järgige rakenduses antud juhiseid.