

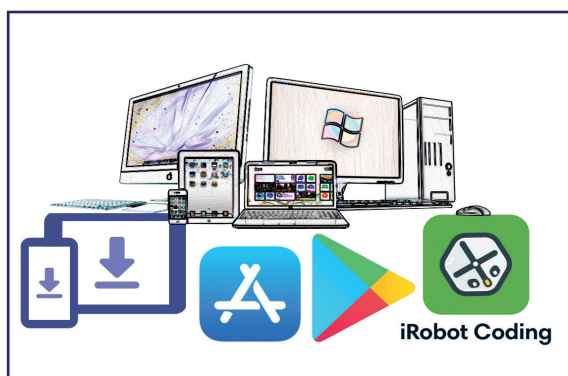
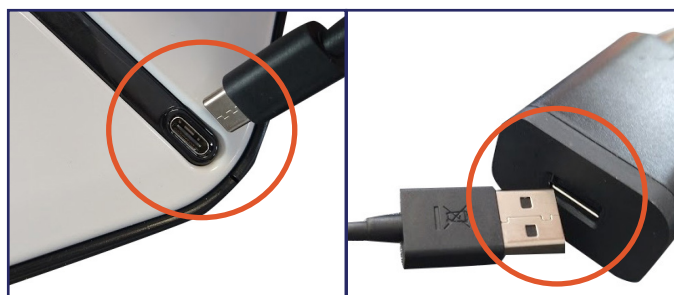
Brugervejledning til Root Rt1 - Kom godt i gang



Kom godt i gang Root Rt1

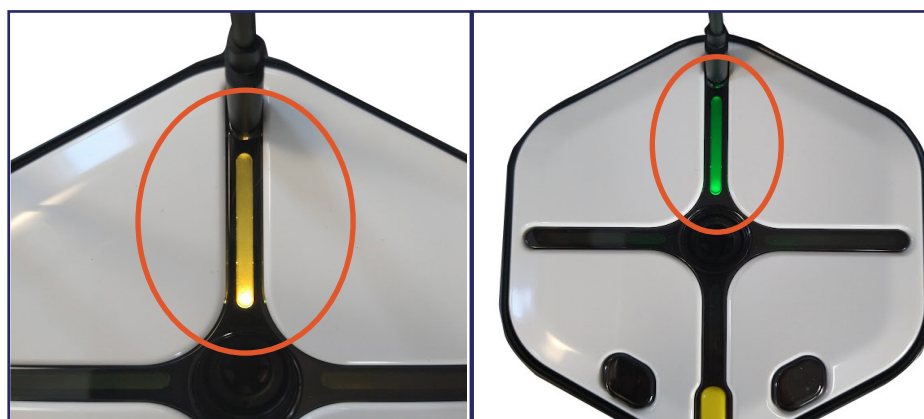
Før brug

1. Root skal oplades med et USB C kabelt som er i kassen. (Opladeren medfølger ikke)



2. Mens Root oplader kan Root Coding app'en downloades fra App Store eller Google Play. Der kan også vælges at arbejde online på code.irobot.com (Der kan allerede nu begyndes på programmeringen, selvom der ikke er oprettet forbindelse til Root).

3. Root blinker gul for at oplade og lyser grøn, når den er helt opladet.

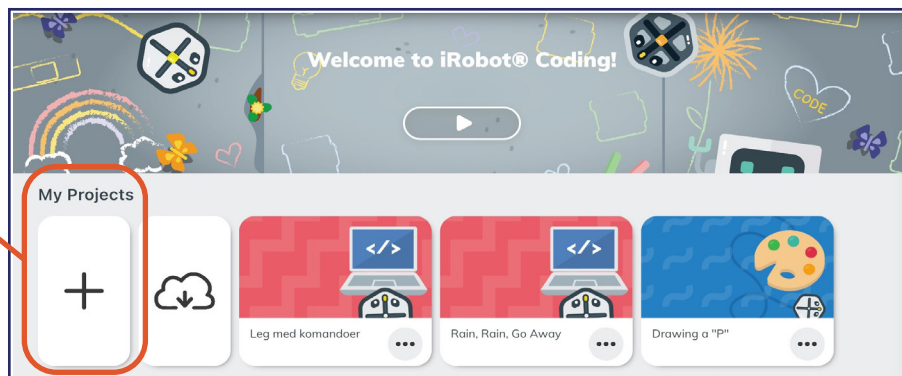


4. Root tændes ved at trykke på den gule knap (Roots næse) i 3-5 sek.

Kom godt i gang Root Rt1

Opret forbindelse til din Root

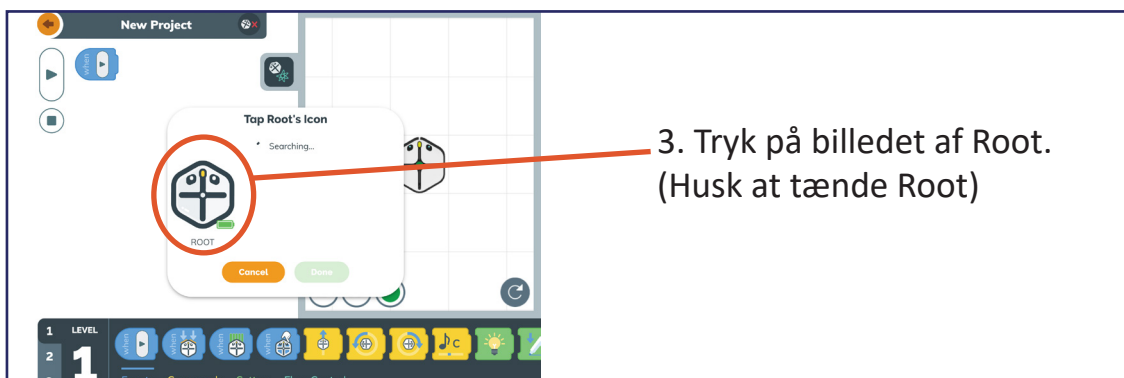
1. Tryk på "+" for at oprette et nyt projekt



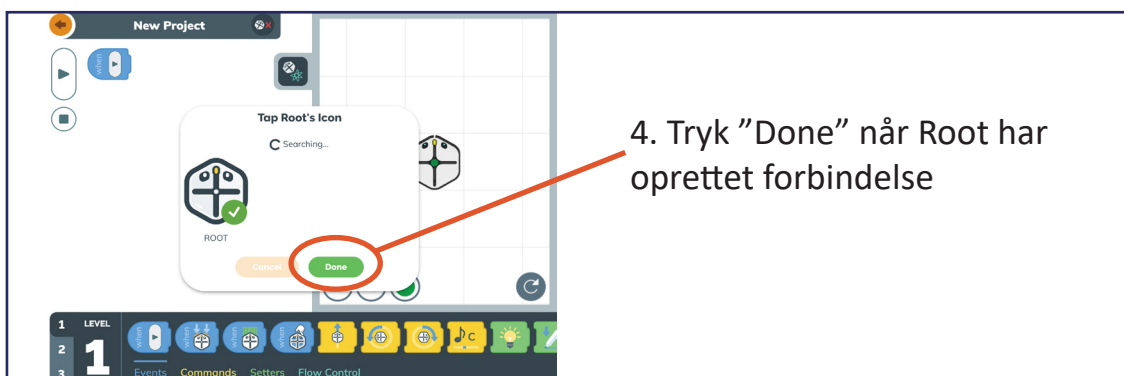
2. Tryk på iconet ud for "New project"



3. Tryk på billedet af Root.
(Husk at tænde Root)



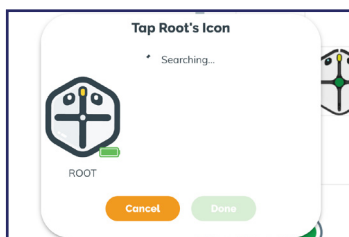
4. Tryk "Done" når Root har oprettet forbindelse



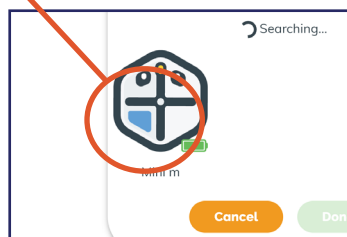
Kom godt i gang Root Rt1

Tips ved klasse brug

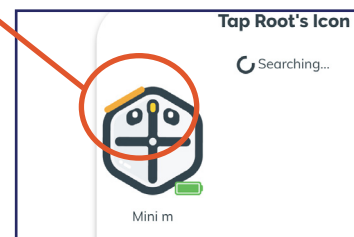
Når en hel klasse starter op med alle robotterne, kan det være svært at finde ud af, hvilken robot der skal forbindes til, da der i selve "Connect to Root" vinduet, vil være vist alle de tændte robotter. For at finde ens robot, kan man trykke på føle sensorerne eller på bump sensorerne. Der hvor der trykkes vil blive vist i vinduet.



I dette vindue vil alle Robotterne være vist

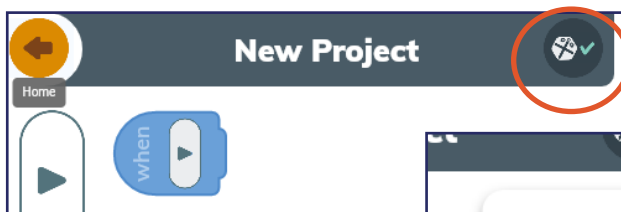


Når der røres ved føle sensorerne, lyser den sensor der er rørt ved op på skærme.

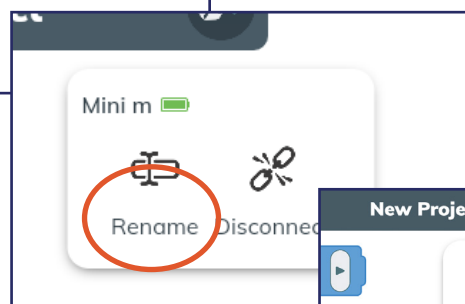


Når der trykkes på bump sensorerne, lyser sensoren på skærme op

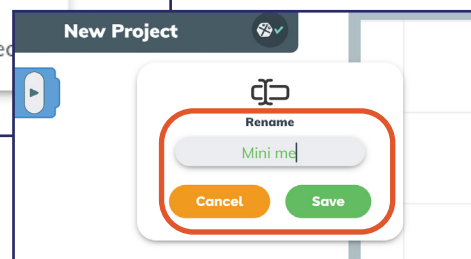
Når man har connectet til ens Root, kan man vælge at give den et andet navn. Så ens robot er nem at finde igen, hvis forbindelsen bliver afbrudt. Der trykkes på ikonet med symbolet af en Root og et "V-tegn" (billede 1, nedenfor). Herefter på "Rename" (billede 2). Her skrives det navn, man vælger til sin Root og tryk "Save" (billede 3).



Billede 1



Billede 2

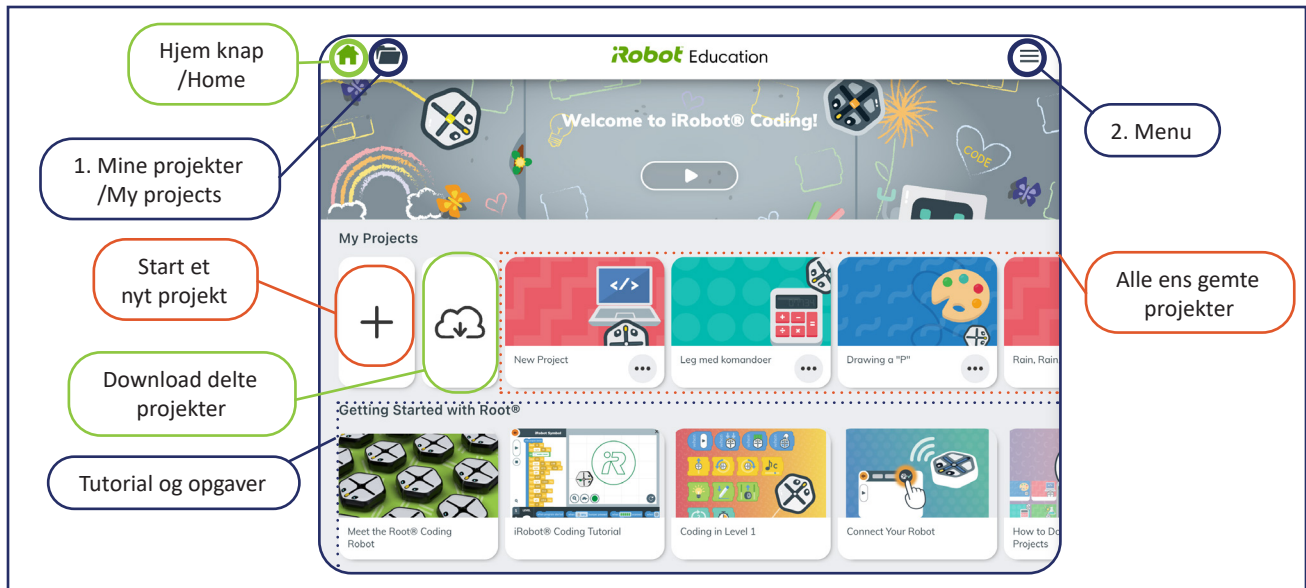


Billede 3

Kom godt i gang Root Rt1

Brugen af iRobot kodnings App

Åben app på din enhed eller på en webbrowser på: Code.irobot.com. Nedenfor er vist startside af iRobot education. Nogle af forsides funktioner vil kort blive beskrevet nedenfor.



1. Mine projekter

Under mine projekter finder du alle dine projekter. Disse kan også findes på forsiden. Men har du mange projekter skabes der her et bedre overblik.

Billede A. Overblik over dine projekter. Her kan du også starte et nyt projekt ved at klikke på "+" (1). Klikker du istedet på skyen med en pil ned (2) vil **billede B** fremkomme. Her kan du indtaste den kode du har fået fra en anden for at downloade dette projekt.

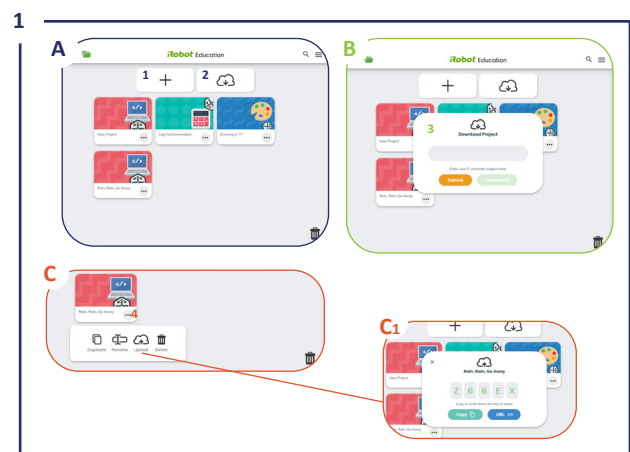
På **billede C** fremkommer undermenuen, ved at du klikker på de tre prikker (4).

I denne undermenu kan du duplikere et projekt, eller give dit projekt et andet navn eller dele dit projekt med andre eller slette dit projekt.

Hvis du vælger at dele dit projekt, vil der komme et vindue op efterfulgt af viduet på **billede C1**. Denne kode kan du give til en anden, der så skal taste den ind som vist på **billede B**.

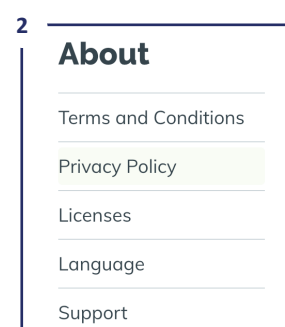
Som skrevet til at starte med kan du også tilgå disse funktioner under startside.

På de næste par sider gennemgås selve kodningsdelen, når du starter et nyt projekt.



2. Menu

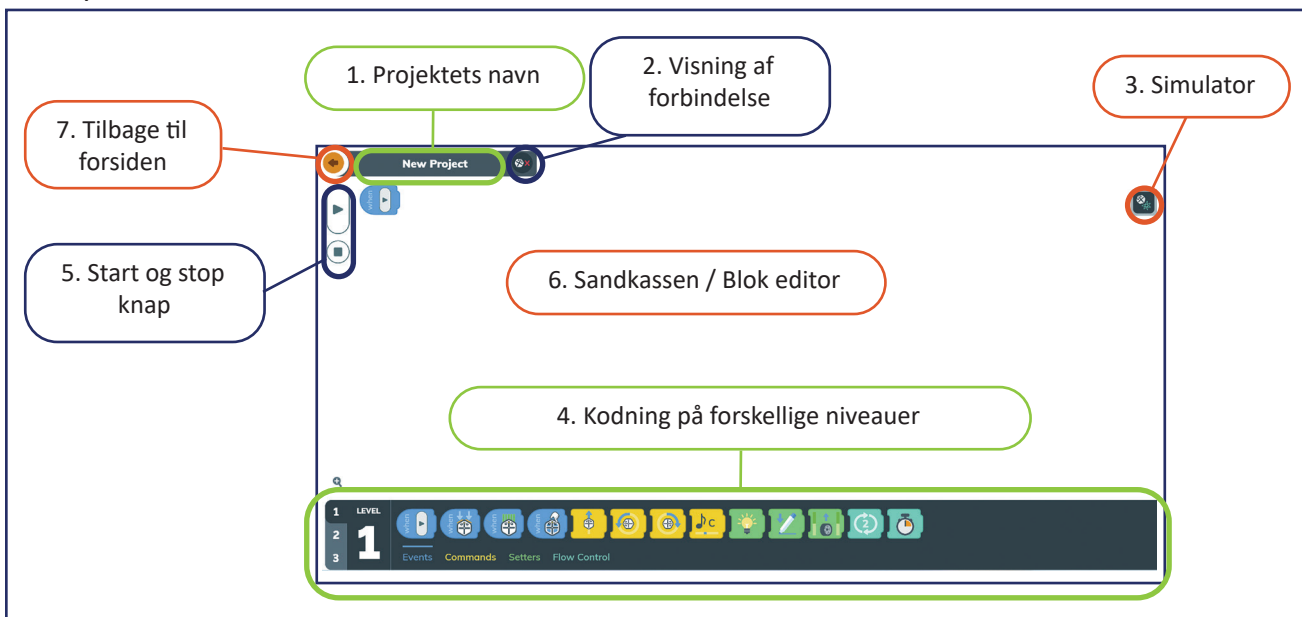
Under menuen i venstre side finder du underpunkterne vist i billedet nedenfor.



Kom godt i gang Root Rt1

Brugen af iRobot kodnings App

Når du har trykket på et nyt projekt, vil du komme ind til kodningsdelen. På billedet nedenfor er der vist de forskellige funktioner i iRobot kodnings app'en. Under billedet og på de næste sider, uddybes funktionerne dybere.



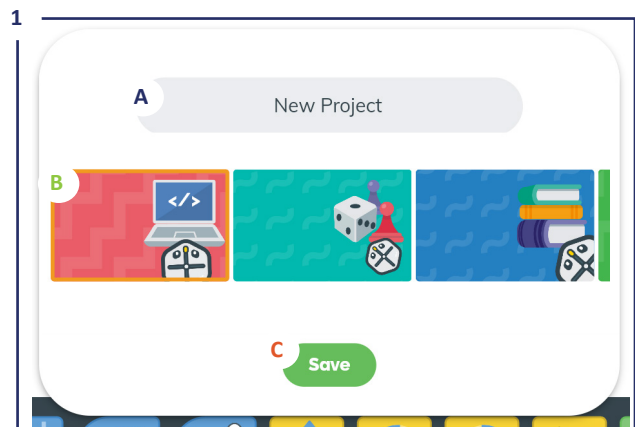
1. Projektets navn

Når du trykker på "New project" vil der komme et billede som vist her til højre.

A. Her kan du navngive dit projekt ved at klikke i feltet.

B. Her kan du vælge hvilket billede du vil have tilknyttet dit projekt. Der er flere end blot de tre der kommer frem. Du kan bladre i dem ved at sætte fingeren på og swipe til venstre. På computeren skal du holde venstre klik nede mens du fører musen til venstre.

C. Ved at trykke på "Save" gemmer du dit projekt.



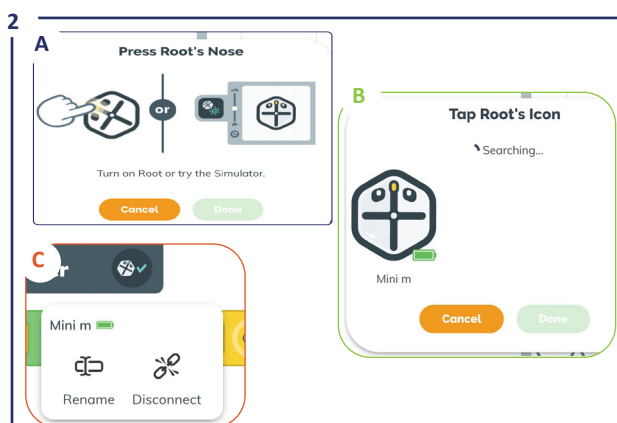
2. Visning af forbindelse

Her ses om der er forbindelse til Root. Når du trykker på ikonet, kan der fremkomme 2 vinduer.

A. Hvis du ikke har tændt for Root vil dette vindue dukke op. Du kan vælge at tænde for Root eller bruge simulatoren istedet.

B. Hvis Root er tændt fremkommer dette vindue og du skal trykke på Root og derefter på "Save" for at oprette forbindelse.

C. Du vil se dette vindue, hvis du trykker på den efter du har oprettet forbindelse. Hvor du enten kan "Rename" / "Disconnect".



Kom godt i gang Root Rt1

Brugen af iRobot kodnings App

3. Simulator

Når du trykker på ”” vil der komme et billede som vist her til højre.

A. Simulations området.


A1. Ved klik og holde nede kan du se simulatoren i 3D.

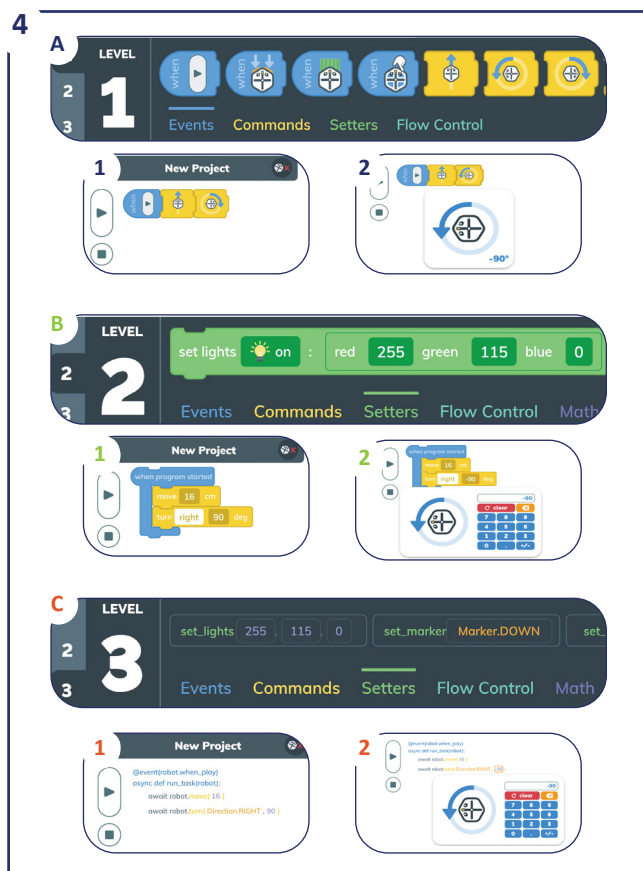
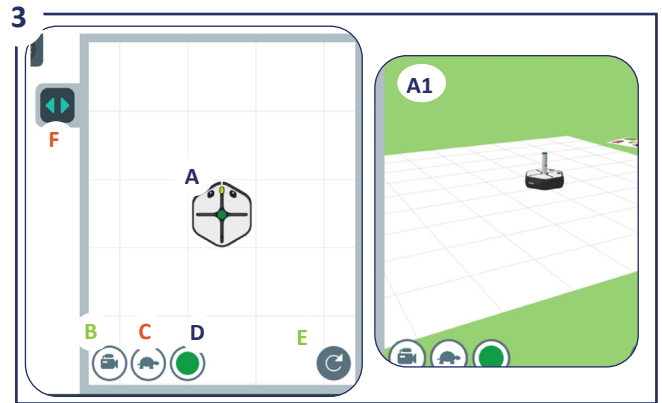
B. Tryk på videokameraet for at zoome ind og ud eller tilbage til original tilstand.

C. Tryk på skildpadden for at skifte imellem hurtigt og langsom hastighed.

D. Tryk på farven for at skifte til en anden farve.

E. Refresh for starte forfra.

F. Du kan udvide simulatoren ved at trække i den grønne pil til venstre. Hvis du klikker på den vil simulatoren forsvinde tilbage til det lille icon .



4. Kodning på forskellige niveauer

Her kan du vælge hvilket niveau, du vil kode på. Fælles for alle 3 levels er at der under blokkene er farve, som angivet de forskellige muligheder der er for kommandoer. Når du har lavet en kodning i level 1, kan du se hvordan det vil se ud ved kodning på et af de andre levels.

A. Level 1 er simpel blokkodning. Hvor blokkene er symboliseret med billeder, for at lære simpelt kodnings logik kompetencer.

1. Sandkasse (Block editor) for level 1
2. Klik på de enkelte blokke for at eksempelvis ændre retningen på Root som vist her.

B. Level 2 er hybrid kodning, hvor det er et mix af grafiske illustrationer og tekst udgør kodningen. Der gør at kodningen bliver mere avanceret.

1. Sandkasse (Block editor) for level 2
2. Ved klik på de forskellige numre og retninger, kan der nu laves mere præcise tal

og retninger.

C. Level 3 er fuld tekst. Som benytter industriens kodningsprog.

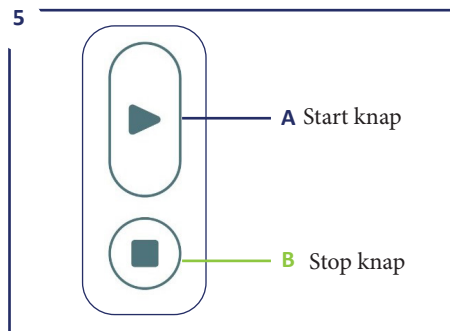
1. Sandkasse (Block editor) for level 3
2. Som ved level 2 kan der her ændres på retning og tal med præcise angivelser.

Kom godt i gang Root Rt1

Brugen af iRobot kodnings App

5. Start og stop knapper

Disse knapper bruges både til at styre Root, men også til at styre simulatoren.

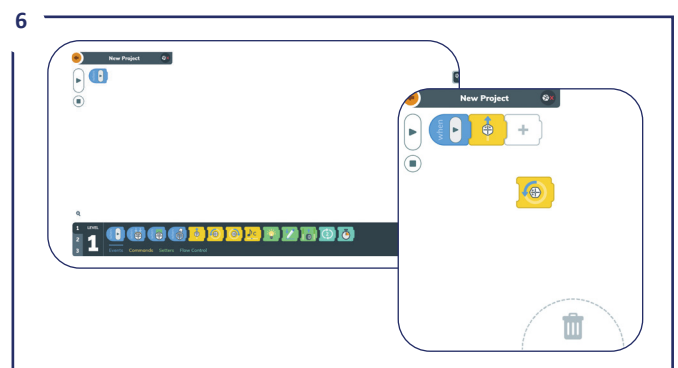


7. Tilbage til forsiden

Ønsker du at komme tilbage til forsiden, benyttes denne knap "←"

6. Sandkasse /Block editor

I sandkassen vil der altid i starten af et nyt projekt være en "When" knap. Det er her du dropper dine blokke, sætter dem sammen og flytter rundt. Hvis der er en blok du ikke skal bruge alligevel, kan du tage den og føre den ned til skraldespanden i bunden.



Efter brug

1. Hvis der er tegnet på Root - tøres det af med en micro-klud. Kluden skal være tør.



2. Hvis hjulene er blevet beskidte rengøres de med en tør klud.

3. Har Root visket noget ud, så skal viskelæderet vaskes. Hvilket gøres ved at pille det af og vaske med sæbe og vand.

