

Ozobot Bit


OZO-020101-01/OZO-020101-02



TUTVUSTUS

- Ozobot Bit on üks maailma väiksemaid programmeeritavaid mänguroboteid, mis on laialt kasutuses Eesti lasteaedades, koolides ja leidnud tee ka paljudesse kodudesse.
- Ozobot on varustatud kaksimootori, erinevate optiliste sensorite, värviliste LED tulede, taaslaetava akuga ja see kõik on mahutatud vastupidavasse polükarbonaat-kesta.
- Ozobot oskab sõita mustal ja värvilistel joonel, anda LED tule abil märku, millist värvi joonel ta sõidab, lugeda värvikoode ning vastavalt koodile reageerida.
- Robotiga saab mängida läbi Ozobot äpi ja teda saab programmeerida kasutades Ozoboti värvikoode (esmane tase) või OzoBlockly programmeerimiskeskonda www.ozobot.com/ozoblockly

ALUSTAMINE JA LAADIMINE

- Ozoboti sisse ja välja lülitamiseks vajuta lühidalt roboti küljel asuvat  nuppu (ON/OFF).
- Ozobotti tuleb laadida enne esimest kasutuskorda ja siis, kui LED hakkab **punaselt** vilkuma. Akut laetakse USB juhtme abil. Kui aku on pisut laadinud, vilgub LED **punaselt/roheliselt**. Kui aku on peaaegu täis, hakkab LED **roheliselt** vilkuma. Kui aku on lõpuni laadinud, jääb LED tuli **roheliselt** põlema.

KALIBREERIMINE

Optimaalseks toimimiseks tuleb Ozobotti enne igat kasutuskorda vastaval mängualusel kalibreerida. Paberil ja nutiseadmes mängides on kalibreerimise alus erinev. Kalibreerimiseks tee nii:

- 1) Hoi a sisselülitus-nuppu 2 sekundi jooksul all seni, kuni Ozoboti LED hakkab valge värviga vilkuma.
- 2) Seejärel lase nupp lahti ja toimi järgnevalt
 - a. Paberil tegutsedes aseta Ozobot mustale ringile.
 - b. Nutiseadmes kalibreerimiseks ava Ozoboti äpp, vali TUNEUP tegevus, seadista oma ekraan 100% heledusele ning aseta Ozobot kalibreerimiseks ekraanil asuvale valgele ringile või ekraani heledale osale.
- 3) Õnnestunud kalibreerimisest annab Ozobot märku sinise tule, edasi liikumise, rohelse tule ja väljalülitumisega. Kui Ozobot vilgub punaselt, alusta kalibreerimist uuesti.
- 4) Ozoboti peab peale kalibreerimist uuesti sisse lülitama.
- 5) Kui Ozobot jääb joonel liikudes seisma või ei loe joonistatud koodi korrektselt, proovi robotit uuesti kalibreerida.

VÄRVIDE KEEL: OZOKOODID

Ozobot loeb värvikoode. Vastavalt värvide järjestusele koodis, täidab Ozobot erinevaid käsklusi või muudab oma käitumist (kiirust, suunda jne). Kood on kahte sorti:

- Staatilised koodid: lühikesed värvijärjestused, Ozoboti poolt arusaadavad vaid mustal joonel. Kasutusel nii Ozoboti äpis kui ka paberil.
- Vilkuvad koodid: kiiresti muutuvate värvidega vilkuvad värviioonid. Kasutusel ainult nutiseadmetes. Võimalikud nii mustal kui ka värvilisel joonel.
- Ozobotile on loodud üle 25 erineva unikaalse värvikood, mille abil saad kontrollida Ozoboti liikumiskiirust ja käitumist. Tutvu koodidega ingliskeelses juhendis või veebilehel www.ozobot.com/color-language

KOODIDE KASUTAMINE

- Staatilised koodid peavad paiknema mustal joonel. Must värv on vajalik nii enne kui pärast koodi (va kahevärviline kood joone lõpus).
- Vilkuvad koodid võivad paikneda nii mustal kui ka mistahes värvilisel joonel joone keskel või lõpus.



- Värvikood peab paiknema joonega paralleelselt. Paiguta koodid joonte ristumiskohtadest eemale ja võimalikult sirgetele teelõikudele.
- Äpis lohista ja pööra koodid õigesti paika. Puudutades korra koodi, saad valida, kas paigutad vilkuva või staatilise koodi. Kustutamiseks lohista kood joonelt eemale.
- Kahevärvilisi koodi kasuta vaid joone lõpus.
- Joonistatud koodide ja teede laius peab olema ühtlane ja vähemalt 5 mm. Jälgi, et kurvid ei oleks liiga kitsad ega teravnurksed. Joone lõppedes või halvasti joonistatud jooneosas jääb Ozobot seisma. Ära värvi üle serva ega kasuta erineva laiusega värviribasid koodide joonistamiseks, vastasel juhul ei saa Ozobot koodist aru.
- Koodi tähendus võib sõltuvalt suunast olla erinev (nt tulikiirel ja teosammul).

HOOLDUS

- Ozobot on täpne robot-mänguasi, mida on oluline korrektselt kasutada ja hooldada.
- Ozoboti alumisel küljel asuvad 5 valgustundlikku sensorit. Need peavad toimimiseks olema tolmust ja muust mustusest puhtad. Kokkupuude vedelikega võib Ozoboti elektroonikat ja optilisi sensoreid jäädavalt kahjustada.
- Ozoboti rataste puhastamiseks veereta aeg-ajalt Ozoboti rattaid mõned korrad puhtal valgel paberil või ebemete vabal kangal.
- Ära püüa oma Ozobotti kesta avada ega osadeks võtta. Vastasel juhul võib Ozobot lakata toimimast ning garantii kaotab kehtivuse.
- Kuigi Ozobot on loodud vastu pidama ka juhuslikele kukkumistele, püüa teda siiski mitte maha pillata ega sihilikult visata. Liiga tugevad vajutused võivad kahjustada ka liikumismootoreid.
- Ozobot ei talu kasutamist keskkonnas, mis on kuumem kui 60°C.
- Kui robot lakkab jäädavalt töötamast pärast garantiiperioodi, vii Ozobot selleks ette nähtud elektri- ja elektroonikaseadmete kogumispunkti. Ülejäänud osad viska olmeprügi hulka.



SOOVITUSED JA KONTAKTID

- Säilitage ostutšekk ja kontaktandmed.
- Tootja jätab endale õiguse teha tootemuudatusi.

Ozobot toodete maaletooja on Insplay | OÜ Rekato, Paavli 2a, Tallinn.
Telefon 6500005, Facebook [www.fb.me/InsplayEesti](https://www.facebook.com/InsplayEesti)



Liitu meie kasutajagruppidega Facebookis, et püsida kursis uusimate robotika ja STEAM oskusi arendavate vahenditega, saa tuge ning osale vestluses:

- Nutivanema klubi lapsevanematele www.facebook.com/groups/nutivanem
- Robotika lasteaias www.facebook.com/groups/robotikalasteaias
- Robotika koolis www.facebook.com/groups/robotikakoolis

Tutvu Ozoboti ja kogu meie robotika tootevalikuga: www.insplay.eu



[Ozobot Bit ehituskomplekt](#)



[Ozobot pestavad markerid](#)