

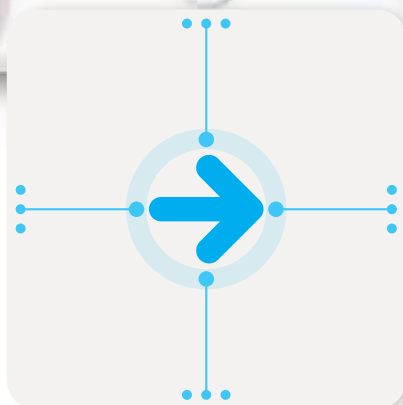
CODEAMAZE™

PRIMUL KIT DE CODARE PENTRU MINTI TINERE



De la varsta de 3 ani +

⚠ AVERTISMENT:  PERICOL DE SUFOCARE- contine piese mici.
Nu este recomandat pentru copii sub 3 ani.



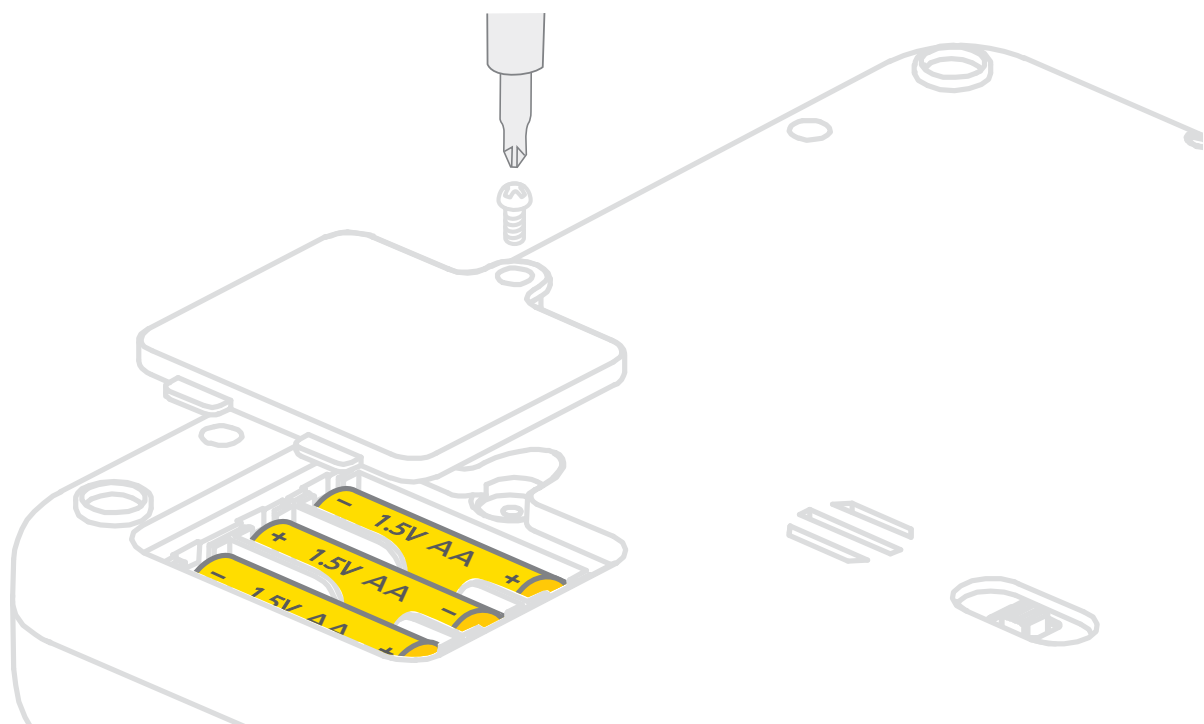
STEAM
POWERED KIDS™
Science Technology Engineering Art Math

A. MESAJE DE SIGURANTA

1. Supervizarea si asistenta unui adult sunt necesare in permanenta.
2. Acest set este recomandat copiilor peste 3 ani.
3. Acest set contine piese mici care pot cauza sufocare daca nu sunt utilizate corespunzator. Tineti departe de copiii sub varsta de 3 ani.
4. Pentru a preveni posibile scurt-circuitari, nu atingeti niciodata zonele de contact din carcasa bateriilor cu niciun obiect metalic.
5. Niciodata nu udati CODEAMAZE TM, si nu introduceti piese sau fire de la acesta in gura.
6. Nu deschideti placa centrala a CODEAMAZE TM si nu scoateti componente interne ale acestuia. Nu folositi aparatul daca este avariata sau sparta.

Instructiuni despre baterii

1. Necesita trei baterii 1.5V AA, nu sunt incluse in set
2. Pentru rezultate optime, folositi intotdeauna baterii noi.
3. Asigurati-va ca ati introdus bateriile in polaritatile corecte.
4. Indepartati bateriile din baza centrala atunci cand aceasta nu este folosita.
5. Inlocuiti imediat bateriile uzate pentru a evita posibile avarii ale bazei jocului.
6. Bateriile reincarcabile trebuie scoase din baza jocului inainte de a fi reincarcate.
7. Bateriile reincarcabile trebuie reincarcate sub supravegherea unui adult.
8. Asigurati-va ca zonele de incarcare din lacasul bateriei nu sunt scurt-circuitate.
9. Nu incercati sa reincarcati baterii care nu sunt reincarcabile.
10. Nu amestecati baterii vechi cu baterii noi.
11. Nu amestecatu baterii alcaline, standard (carbon-zinc), sau baterii reincarcabile.

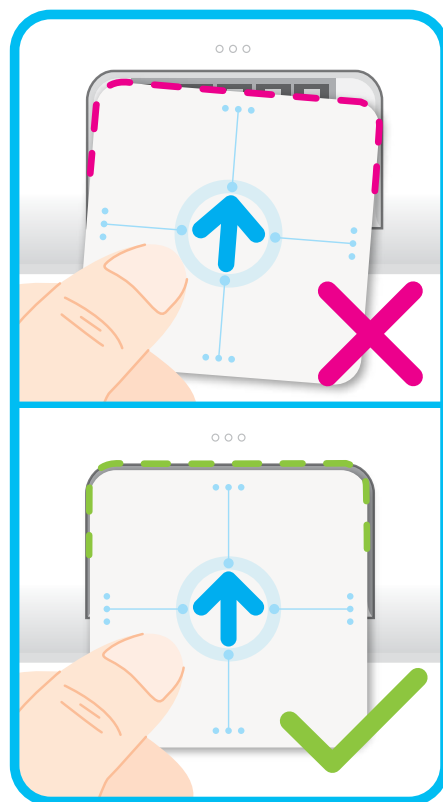


Depozitare

1. Pastrati CODEAMAZE™ in cutia de ambalaj. Intotdeauna aveti grija de jocul dvs si pastrati piesele curate.
2. Nu impaturiti sau sifonati plansele cu trasee atunci cand le depozitati.

Daca intampinati probleme

1. Daca robotul nu se misca, verificati nivelul bateriilor si asigurati-va ca acestea sunt corect introduse. Verificati daca butonul de pornire este pe ON.
2. Daca robotul nu este atasat corespunzator pe plansa bazei de joc, folositi **A** cardul (sau orice alt card de pozitionare) sa resetati mecanismul de ghidaj si plasati robotul inapoi pe pozitia de start. Robotul va fi atras de baza principala.
3. Daca aparatul piue de doua ori dupa ce ati scanat un card codat, aceasta indica faptul ca acel card nu a fost scanat cu succes. Daca acest lucru se intampla, incercati sa scanati cardul din nou.
4. Daca robotul nu se deplaseaza conform codului memorat, verificati daca marginile cardului codat este aliniat corespunzator cu scannerul, altfel orice lumina care trece prin locul ramas liber poate afecta procesul de scanare si poate cauza robotul sa se miste in mod aleatoriu.
5. Inlocuiti bateriile cand LEDul mic incepe sa palpaie.
6. Daca faceti o eroare cand introduceti cardurile codate, scanati cardul **©** CLEAR pentru a sterge din memorie toate cardurile codate si incepeti din nou. De asemenea, puteti opri si porni din nou baza principala pentru a sterge codurile din memorie si a reseta plansa de ghidare.
7. Daca jocul este inactiv timp de 10 minute sau mai mult, baza principala va intra in modulul SLEEP. O puteti reactiva apasand butonul Scan sau oprind si pornind aparatul.



Acest dispozitiv este în conformitate cu sectiunea a 15-a din Regulile FCC. Operarea se supune urmatoarelor doua conditii:

(1) acest dispozitiv nu poate cauza interferente nocive si

(2) acest dispozitiv trebuie sa accepte orice interferenta receptionata, inclusiv interferente care pot cauza functionarea nedorita.

ATENTIE: Schimbarile sau modificarile care nu sunt in mod expres aprobate de catre partea responsabila cu conformitatea poate anula autoritatea utilizatorului de a opera echipamentul.

Nota: Acest echipament a fost testat si este conform cu limitele pentru un aparat digital clasa B, conform regulilor FCC - partea 15. Aceste limite sunt trasate ca sa ofere o protectie rezonabila impotriva interferentelor daunatoare intr-o instalatie rezidentiala. Acest echipament genereaza, foloseste si poate radia energie radio frecventa si, daca nu este instalat si folosit conform instructiunilor, poate cauza interferente daunatoare radio-comunicatiilor. Cu toate acestea, nu exista nici o garantie ca nu va avea loc nici o interferenta cu o instalatie anume. Daca are loc o interferenta daunatoare cu receptia radio sau TV, care poate fi determinata prin inchiderea si deschiderea aparatului, utilizatorul este sfatuit sa corecteze interferenta folosind una sau mai multe din masurile de mai jos:

- Reorientarea sau relocarea antenei.
- Cresterea distantei dintre echipamente.
- Conectarea echipamentului intr-o priza diferita fata de cea a receptorului.
- Consultarea dealerului sau a unui tehnician experimentat pentru asistenta.

Nume produs: CODEAMAZE™

Nr Model: 00-06801

Nume producator: 4M Industrial Development Limited

B. MESAJ CATRE PARINTI SI EDUCATORI

Ce este codarea?

Computerele pot urmări doar instrucțiuni logice pas cu pas. Astfel, orice codare trebuie realizată într-un mod foarte logic. A scrie instrucțiuni pentru computere este cunoscut sub numele de codare sau programare. Într-un sens mai larg, codarea poate fi considerată ca fiind procesul de a construi o serie de pași, sub forma de comenzi simple, pentru a finaliza o sarcină. În cazul nostru, este un set de instrucțiuni pentru a direcționa robotul să rezolve labirintul.



De ce ar trebui copiii să învețe despre programare?

Programarea educa copiii în gândirea analitică și rezolvarea de probleme - mai specific în identificarea unei probleme complexe și etapizarea rezolvării acesteia în pași ușor de efectuat. Acestea sunt abilități de folos și în viața reală. Și la fel precum învățatul unei limbi străine noi, copiii vor învăța mai repede procesul de programare. Începând rezolvarea de la zero încurajează și creativitatea.



Ce este special la CODEAMAZE™?

Jocul CODEAMAZE™ permite copiilor mici să dobândească abilități de programare prin utilizarea cardurilor codate care nu necesită abilitatea de a citi sau de a avea un vocabular dezvoltat. Copiii pot aranja aceste carduri în secvențe de cod și să rezolve labirintul. Aceasta este o abordare mult mai tangibilă în dezvoltarea gândirii de programator, fără a folosi ecrane sau alte sintaxe complexe peste nivelul lor de înțelegere. Acest joc cere copiilor să organizeze cardurile codate, să numere pătratele de pe planșă, să plaseze obstacolele și apoi să insereze comenzile folosind tehnologia patentată Snap-To-Code™ pentru a instrui robotul cum să se miste pe planșă și să rezolve labirintul.

Design inteligent

Jocul CODEAMAZE™ are o baza principala cu un design inteligent, pe care robotul se misca intotdeauna inainte. Spre deosebire de alte kituri de codare, baza CODEAMAZE™ foloseste o plansa de joaca tabelara, permitand robotului sa se miste pe distante precise, evitand masuratori fizice care ar putea confuza sau dezamagi copiii mici care inca nu au abilitati dezvoltate in ceea ce priveste orientarea in spatiu.

Abilitati cognitive

Copiii sunt capabili sa absoarba si sa se adapteze foarte repede informatiilor noi pe masura ce isi dezvolta abilitatile cognitive. Jocul CODEAMAZE™ ii ajuta sa inteleaga provocari scrise si introduce conceptul de instructiuni spatiale (stanga, dreapta, sus si jos), orientarea in spatiu si numaratul.

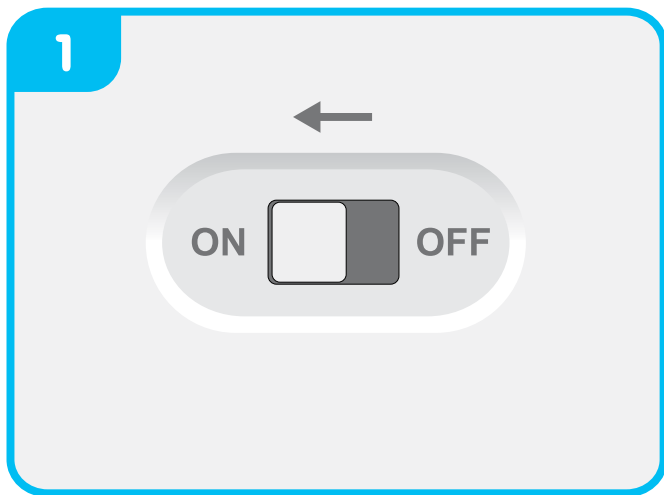


Continut set

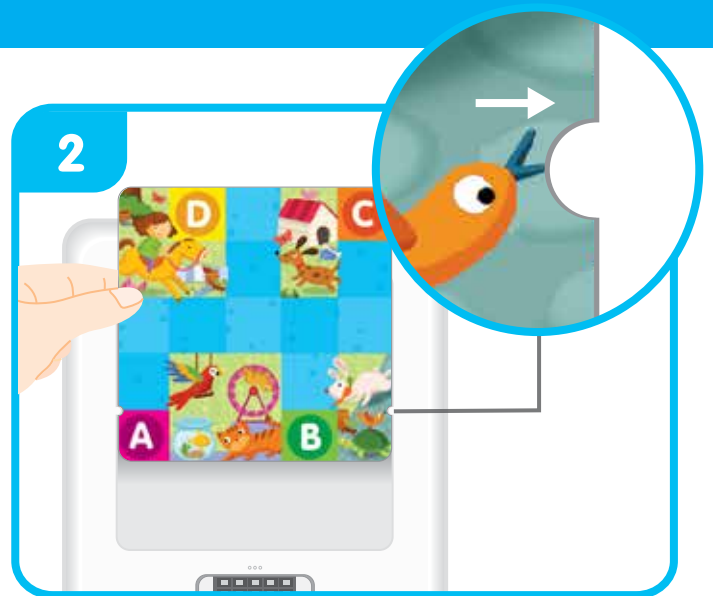
Setul include 30 de provocari formulate cu grija pe baza unor planse cu labirinturi tematice, impreuna cu obstacole care ofera diferite niveluri de complexitate, variatii si divertisment. Jocul CODEAMAZE™ este usor de instalat, si necesita pregatire minima. Este de asemenea portabil si poate fi jucat oriunde.



C. GHID DE START



Gliseaza butonul de pornire pe ON.



Selecteaza o plansa cu labirint si pozitioneaz-o pe baza principala. Va sugeram sa incepeti cu versiunea cea mai usoara (Pet).



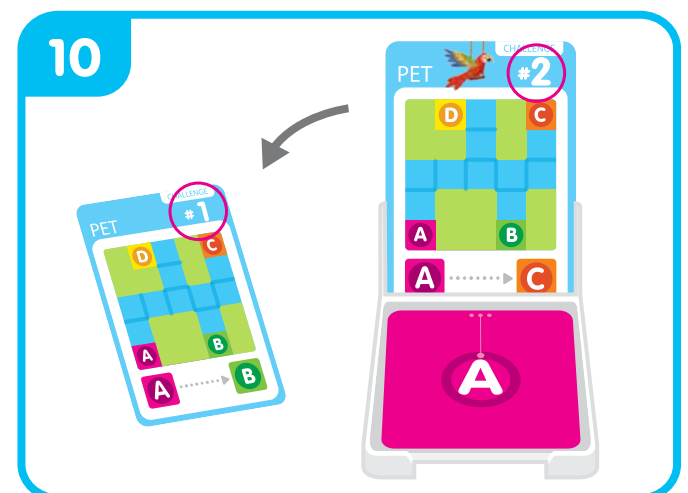
Amplaseaza un robot in pozitia de start indicata de cartonasul cu provocare (pozitia A pentru plansa Pet provocarea Nivel 1).



Poti face labirintul mai distractiv si provocator folosind tunelurile si obstacolele din pachet sau plasand un stegulet la destinatie.



Scaneaza cardul  PLAY pentru a derula programul (comenzile memorate), si priveste cum se misca robotul pentru a rezolva labirintul.



Cand ai rezolvat provocarea curenta, selecteaz-o pe urmatoarea.



Alege un card cu provocari pentru Nivel 1 (pentru plansa Pet). Sprijina-l in standul dedicat cardurilor si amplaseaza cardurile codate in tavita dedicata.



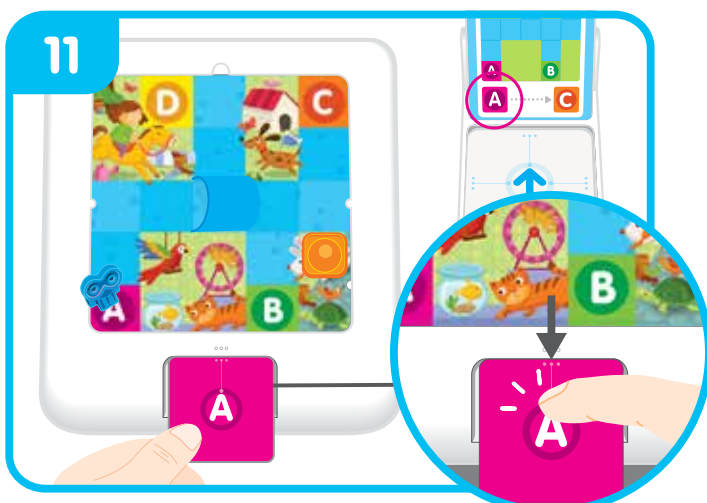
Pune **A** cardul de pozitionare (pozitia A pentru plansa Pet provocarea Nivel 1) deasupra scenerului pentru a seta punctul de pornire al labirintului.



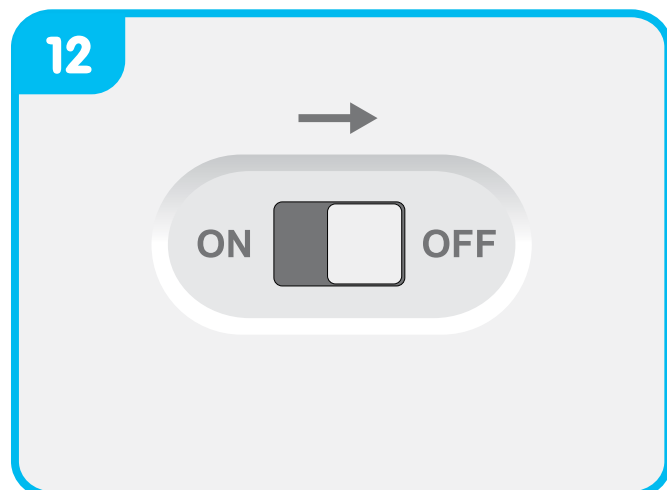
Incepe procesul de programare asezand in fata ta  cardurile codate unul cate unul pentru a rezolva labirintul.



Scaneaza (apasand cardul peste butonul scenerului) cardurile codate pentru a memora comenzile in baza principala.



Reseteaza pozitia de start cu cardul de pozitie. Repeta pasii anteriori pana cand toate provocarile sunt rezolvate.



Inchide baza principala a jocului CODEAMAZE™ atunci cand nu il folosesti.

D. Manual de utilizare

Continut

- 1 baza principala CODEAMAZE™
- 6 planse cu labirinturi (Pet, Zoo, Dinozaur, Avansat si 2 goale pentru a crea propriile tale planse)
- 30 de carduri cu provocari (pentru plansele Pet, Zoo, Dinozaur si Avansat, in culori asortate cu plansele)
- 30 de carduri codate (→ sageata, ▶ Play, © Clear, si pozitiile A B C D A,B,C,D)
- 2 roboti
- 6 piese obstacol (tunel, conuri, steaguri)
- 1 suport pentru carduri
- 1 saculet pentru roboti si accesoriile obstacol
- Instructiuni

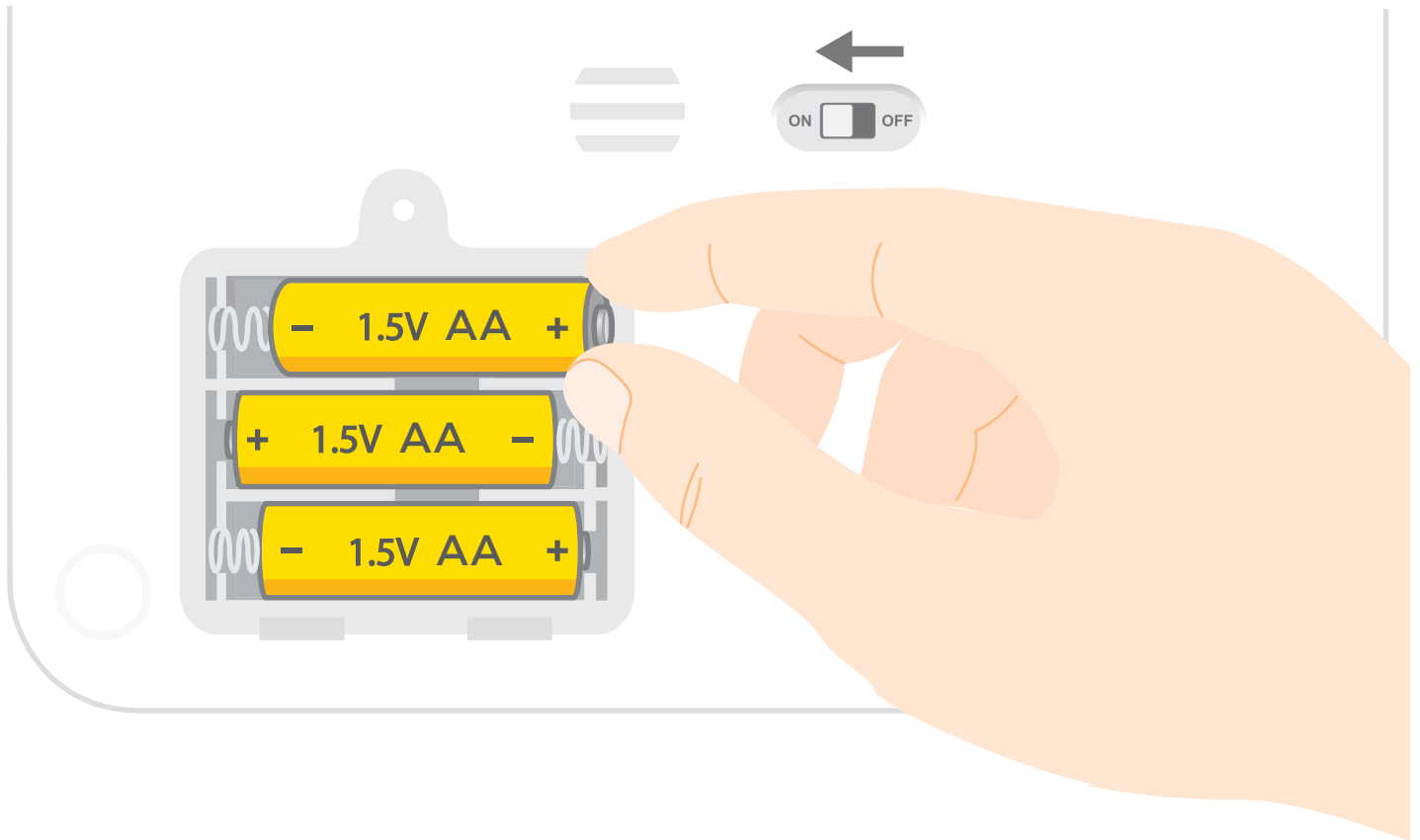


Obiectivul jocului

Obiectivul jocului CODEAMAZE™ este sa ii invete pe copii programare, acestia trebuind sa ofere robotului instructiuni pentru a rezolva labirintul utilizand cea mai scurta ruta posibila. Ruta este desemnata de cardul cu provocari.

1. Insearea bateriilor si porneste baza principala.

Insearea bateriilor si porneste baza principala a jocului CODEAMAZE™. Acum esti gata sa pornesti in aventura.



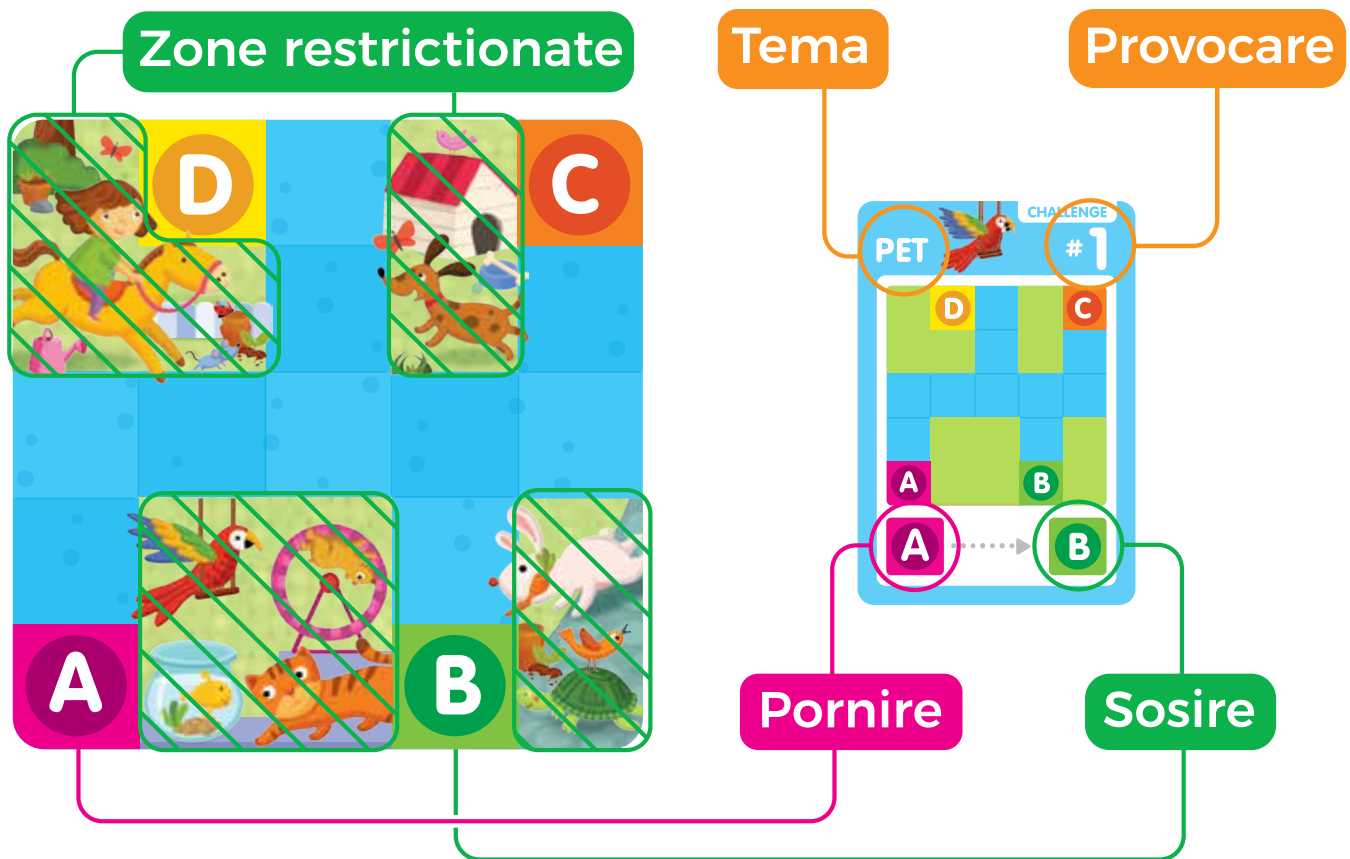
2. Selecteaza planșa

- Exista 3 planșe cu labirinturi: Pet, Zoo si Dinozaur. Provocarile create pentru planșa Pet sunt in general mai usoare decat cele pentru Zoo sau Dinozaur. Planșa Pet este folosita ca exemplu in urmatoarele instructiuni.
- Amplaseaza planșa cu labirint pe baza principala cu pozitia A in coltul din stanga-jos a bazei.



3. Selecteaza nivelul de provocare

- Exista carduri cu provocari in culorile asortate a planselor labirint. In acest exemplu, incepem cu plansa Pet si selectam cardul cu provocarea de la Nivelul 1. Misiunea este sa instrum robotul sa rezolve labirintul si sa ajunga din pozitia A in pozitia B.



4. Seteaza pozitia de inceput

- Baza principala a jocului CODEAMAZE™ are un mecanism de miscare inteligent avand deasupra o plansa tabelara, iar dedesubt in punctele de interactiune un magnet care atrage robotul sa se miste pe plansa.
- Fiecare plansa cu labirint are marcajele A, B, C si D ca puncte de pornire sau de sosire. Cand porniti unitatea, veti auzi mecanismul interior miscandu-se. In mod standard, punctul magnetic de pornire este setat la A, in coltul din stanga-jos. Amplasati robotul preferat in pozitia de start.
- In acest exemplu (plansa Pet), pozitia de plecare este A. Acest punct de plecare va fi setat in interior sub punctul A. Puteti de asemenea sa scanati **A** cardul de pozitie A pentru a seta punctul de plecare aici. Daca deja robotul se afla in pozitia A, prin scanarea cardului de pozitie A il veti vedea dintr-o data atras de baza, ca si cum a prins viata.

- Daca punctul de pornire este indicat in alta parte, utilizati cardul de pozitie corespunzator pentru a muta centrul magnetic si amplasati robotul acolo.



5. Decorare plansa

Puteti amplasa diferite obstacole pe plansa pentru a face jocul mai amuzant si provocator.




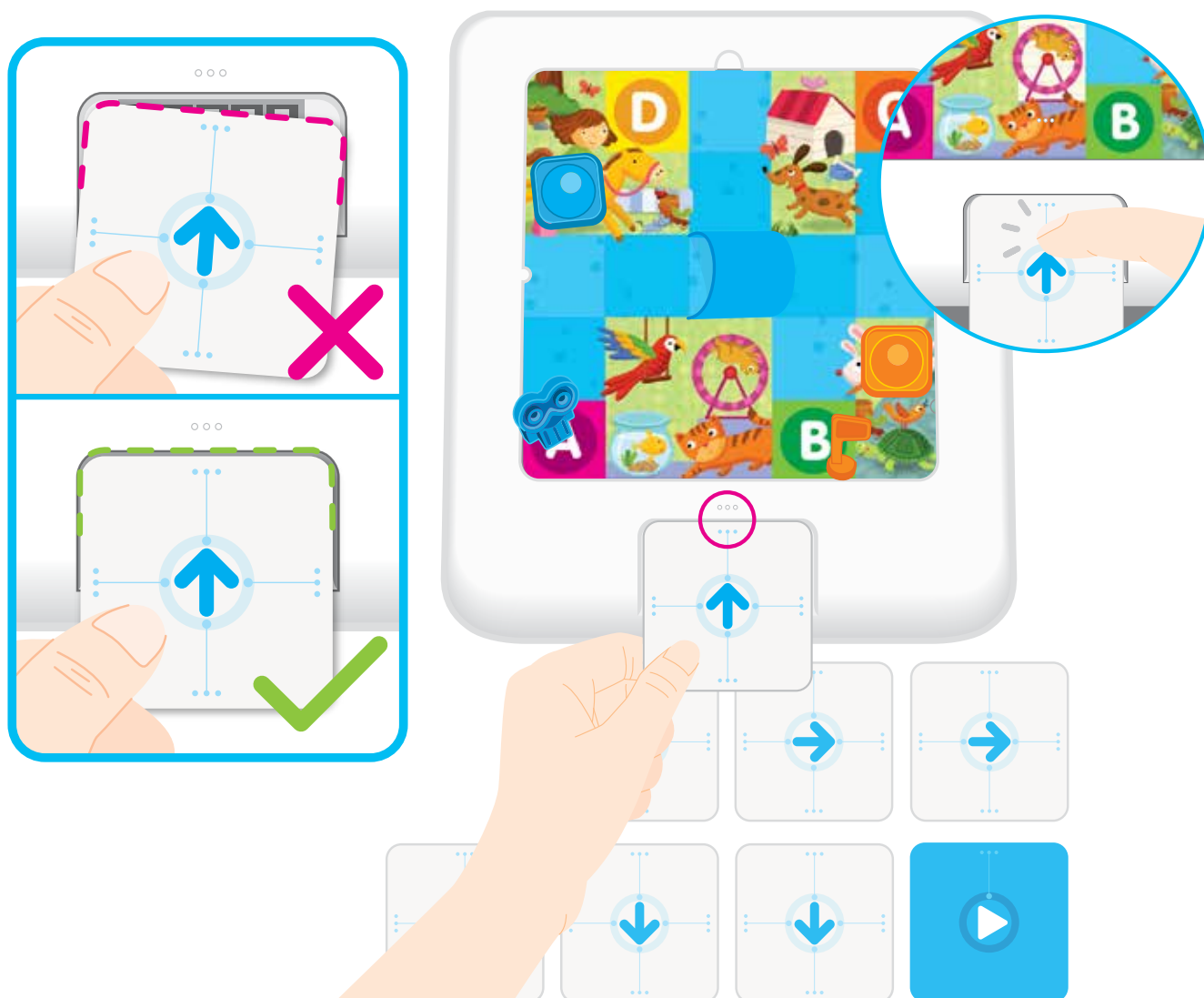
6. Programarea robotului

- Cu robotul in pozitia de start si atras de mecanismul interior, poti incepe acum sa organizezi si sa introduci codul conform instructiunilor ce urmeaza. O data memorat, robotul se va deplasa pe spatiile ramase goale pentru a finaliza misiunea.
- Robotul face toti pasii memorati din codul introdus.
- Cardurile codate au tiparite pe ele cate o sageata. Inainte de a trimite robotul sa indeplineasca diferite misiuni, aranjeaza in fata ta cardurile cu sageti in ordinea pe care o consideri necesara ca sa rezolve provocarea. Fiecare card reprezinta un singur pas (un spatiu) si o singura directie.
- Priveste cardul cu provocarea pentru a identifica care este misiunea. Determina care este prima directie pe care trebuie sa se miste robotul si numara cati pasi sunt necesari pana cand robotul trebuie sa schimbe directia. Ia acelasi numar de carduri codate cu sageti si aseaza-le in fata bazei de joc in ordinea dorita. Repeta acest lucru pana cand toti pasii si toate directiile sunt reflectate in cardurile din fata ta si verifica daca sirul de pasi pe care robotul urmeaza sa ii faca este corect.




7. Memoreaza codurile

- Dupa ce ai aranjat cardurile codate in ordinea dorita, este timpul sa dai instructiuni robotului ca sa rezolve labirintul. La marginea bazei este amplasat un scanner. Aici se vor scana cardurile. Incepand cu primul card, puneti fiecare card pe scanner in directia dorita pentru a scana codul alb-negru de dedesubt si pentru a-l adauga in memoria aparatului. Faceti acest lucru prin alinierea celor trei puncte de pe marginea cardului cu punctele de deasupra scannerului, si apoi apasati butonul de dedesubt prin atingerea cardului in mijloc. Baza jocului va pui o data ca sa indice ca scanarea cardului a fost corecta. Daca baza principala nu piue sau piue de doua ori, cardul nu a fost scanat corect si va trebui sa il scanati din nou.
- Asigurati-va ca alinierea cardului codat pe marginea scannerului este la limita acestuia, altfel orice lumina care patrunde prin spatiul ramas poate afecta procesul de scanare si poate cauza robotul sa se miste aleatoriu.
- Daca observati erori, reporniti procesul de programare prin scanarea cardului  CLEAR (cercul incomplet cu sageata). Toate codurile memorate vor fi sterse. Veti auzi doua sunete lungi de piuit, lucru care indica ca operatiunea de stergere s-a efectuat cu succes.



8. Redarea codurilor

- Cand toate cardurile au fost scanate si pasii memorati, scanati cardul  PLAY (cu triunghi) pentru a reda secventa de cod. Baza jocului va reda intregul cod, miscand robotul pe plansa. Bravo! Indiferent de directia in care sta sau se misca robotul, intotdeauna se va intoarce si va privi inainte.



- Daca secventa de cod introdusa nu este corecta, robotul nu va ajunge la destinatie. Scaneaza cardul de pozitie initiala pentru a trimite robotul de unde a plecat, si incearca din nou. (Este posibil sa fie nevoie sa indepartezi cateva obstacole deoarece robotul se misca doar pe marginile plansei atunci cand se intoarce la baza). Raspunsul corect al provocarii este indicat pe spatele cardului cu provocarea.
- Urmatoarea provocare poate implica mai multi pasi de codare, sau schimbarea punctelor de plecare si destinatie.
- Cand ai terminat de jucat, stinge baza principala pentru a evita consumarea bateriilor.

10. Creativitate nelimitata

- In set primesti si planse de joc goale care iti permit sa crezi, colorezi si sa rezolvi propriul labirint. Poti pune tunelurile si obstacolele pe spatiile dintre start si destinatie. Poti face un labirint in spatiu sau o colonie de furnici pentru a-ti provoca parintii la joaca.



Intrebari si comentarii: Tinem la clientii nostri si satisfactia ta legata de acest produs este importanta pentru noi. In cazul in care ai intrebari sau comentarii, nu ezita sa contactezi distribuitorul din tara ta, a carui adresa se regaseste pe cutie. De asemenea, poti contacta direct si echipa de suport la Email: infodesk@4M-IND.com, Fax (852) 25911566, Tel (852) 28936241, Web site: WWW.4M-IND.COM