

MARVEL

# AVENGERS



## CodeAMaze™

DISTRATIV, USOR, INTUITIV. FARA LIMBAJ ABSTRACT DE PROGRAMARE  
NU NECESITA COMPUTER. FARA ECRANE.

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



STEAM  
POWERED KIDS™

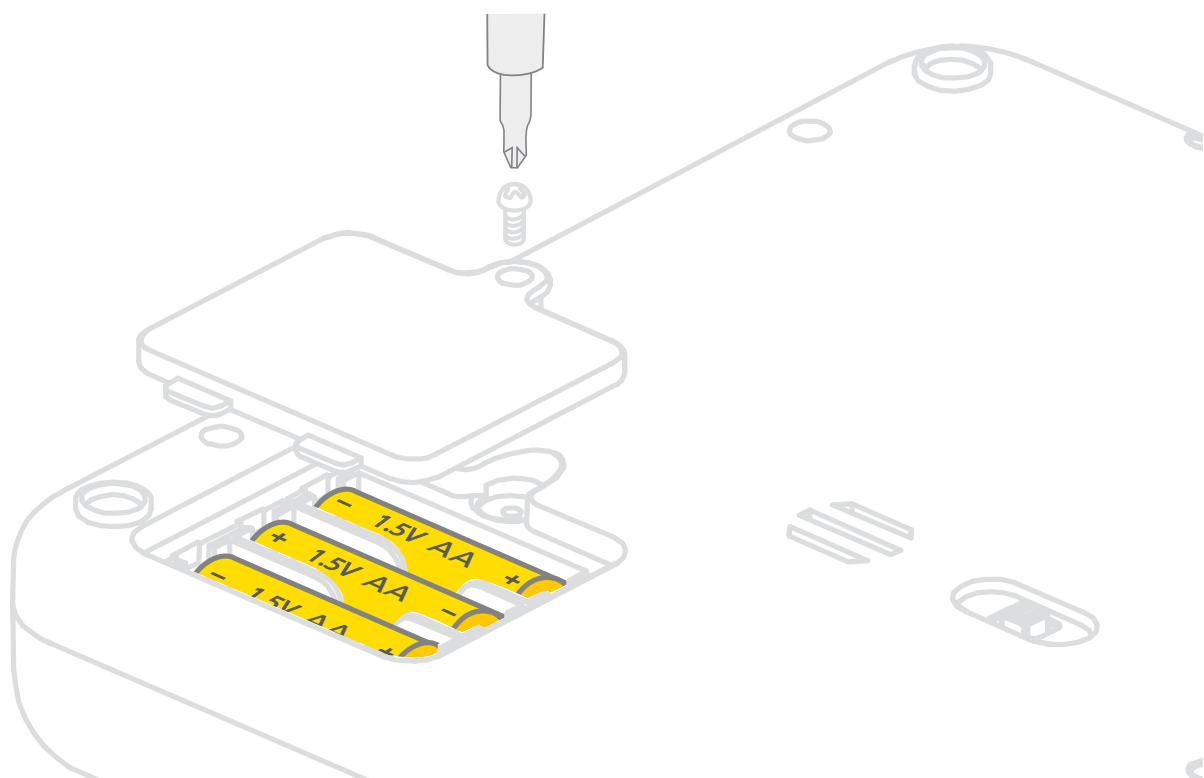
4M®

# 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™ Avengers, si nu introduceti piese sau fire de la acesta in gura.
6. Nu deschideti placa centrala a CODEAMAZE™ Avengers si nu scoateti componente interne ale acestuia. Nu folositi aparatul daca este avariat sau spart.

## 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.

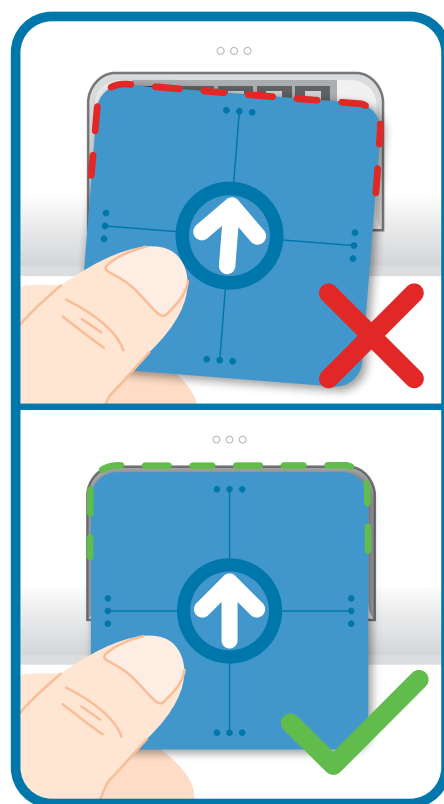


## Depozitare

1. Pastrati CODEAMAZE™ Avengers 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 Iron Man nu se misca, verificati nivelul bateriilor si asigurati-va ca acestea sunt corect introduse. Verificati daca butonul de pornire este pe ON.
2. Daca Iron Man 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-l pe Iron Man inapoi pe pozitia de start. Iron Man 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 Iron Man 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 figurina Iron Man 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 secțiunea a 15-a din Regulile FCC. Operarea se supune următoarelor două condiții:

[1] acest dispozitiv nu poate cauza interferențe nocive și

[2] acest dispozitiv trebuie să accepte orice interferență recepționată, inclusiv interferențe care pot cauza funcționarea nedorită.

ATENȚIE: Schimbările sau modificările care nu sunt în mod expres aprobate de către partea responsabilă cu conformitatea poate anula autoritatea utilizatorului de a opera echipamentul.

Nota: Acest echipament a fost testat și este conform cu limitele pentru un aparat digital clasă B, conform regulilor FCC - partea 15. Aceste limite sunt trasate ca să ofere o protecție rezonabilă împotriva interferențelor daunatoare într-o instalație rezidențială. Acest echipament generează, folosește și poate radia energie radio frecvență și, dacă nu este instalat și folosit conform instrucțiunilor, poate cauza interferențe daunatoare radio-comunicațiilor. Cu toate acestea, nu există nici o garanție că nu va avea loc nici o interferență cu o instalație anume. Dacă are loc o interferență daunatoare cu recepția radio sau TV, care poate fi determinată prin închiderea și deschiderea aparatului, utilizatorul este sfătuit să corecteze interferența folosind una sau mai multe din măsurile de mai jos:

- Reorientarea sau relocarea antenei.
- Creșterea distanței dintre echipamente.
- Conectarea echipamentului într-o priză diferită față de cea a receptorului.
- Consultarea dealerului sau a unui tehnician experimentat pentru asistență.

Nume produs: CODEAMAZE™ Avengers

Nr Model: 00-06205

Nume producător: 4M Industrial Development Limited

### 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 figurina Iron Man să rezolve labirintul.



### De ce ar trebui copiii să învețe despre programare?

Programarea educa copiii în gândirea analitică și rezolvarea de probleme mai specifice 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™ Avengers?

Jocul CODEAMAZE™ Avengers 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 patratele de pe planșă, să plaseze obstacolele și apoi să insereze comenzile folosind tehnologia patentată Snap-To-Code™ pentru a instruiți figurina Iron Man cum să se miste pe planșă și să rezolve labirintul.

## Design inteligent

Jocul CODEAMAZE™ Avengers are o baza principala cu un design inteligent, pe care Iron Man se misca intotdeauna inainte. Spre deosebire de alte kituri de codare, baza CODEAMAZE™ Avengers foloseste o plansa de joaca tabelara, permitand figurinei 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

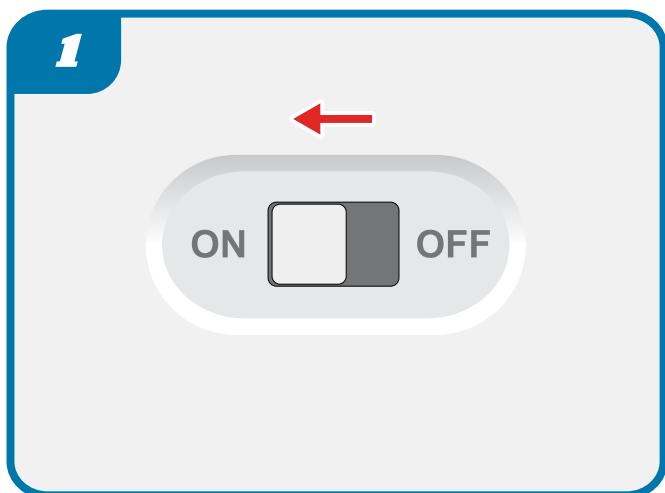
Copiii sunt capabili sa absoarba si sa se adapteze foarte repede informatiilor noi pe masura ce isi dezvoltata abilitatile cognitive. Jocul CODEAMAZE™ Avengers ii ajuta sa inteleaga provocari scrise si introduce conceptul de instructiuni spatiale (stanga, dreapta, sus si jos), orientarea in spatiu si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



## Continut set

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

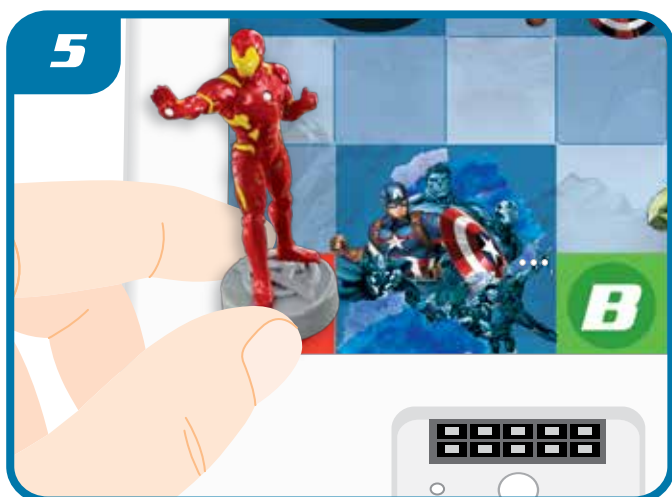




Gliseaza butonul de pornire pe ON.



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




Amplaseaza Iron Man in pozitia de start indicata de cartonasul cu provocare (pozitia A pentru plansa EASY provocarea Nivel 1).



Poti face labirintul mai distractiv si provocator folosind ceilalti eroi si cladirile din pachet pentru a construi obstacole pe care Iron Man sa le evite.



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



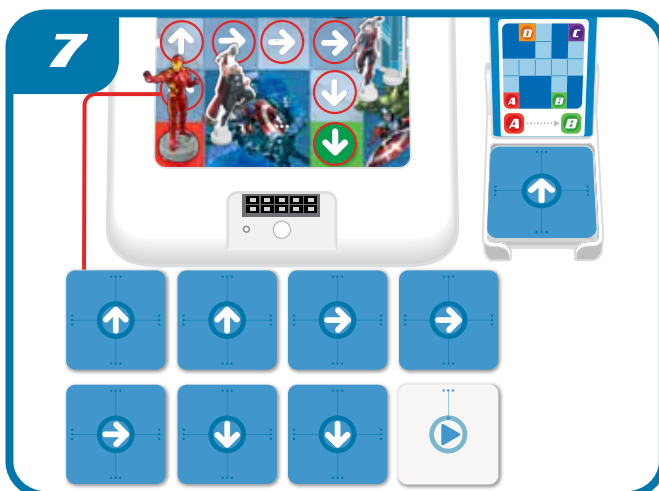
Cand ai rezolvat provocarea curenta, selecteaz-o pe urmatoarea.



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



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



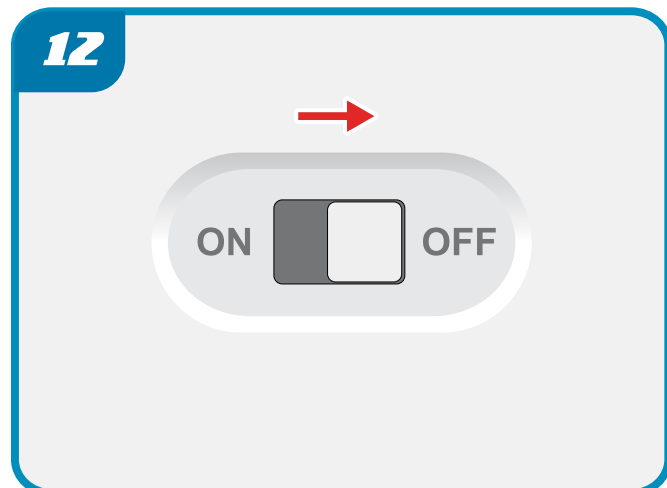
Incepe procesul de programare asezand in fata ta  cardurile codate unul cate unul pentru a rezolva labirintul.



Scaneaza (apasand cardul peste butonul scannerului) 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™ Avengers atunci cand nu il folosesti.

## Continut

- 1 baza principala CODEAMAZE™ Avengers
- 4 planse cu labirinturi (EASY, MEDIUM, HIGH & ADVANCED)
- 30 de carduri cu provocari (pentru plansele EASY, MEDIUM, HIGH & ADVANCED, in culori asortate cu plansele)
- 30 de carduri codate ( ➡ sageata, ▶ Play, Ⓞ Clear, si pozitiiile **A** **B** **C** **D** A,B,C,D)
- 1 foaie cu 12 figurine eroi si cladiri
- 1 robot figurina Iron Man si 5 baze pentru obstacole
- 1 suport pentru carduri
- 1 saculet pentru figurine si baze
- Instructiuni



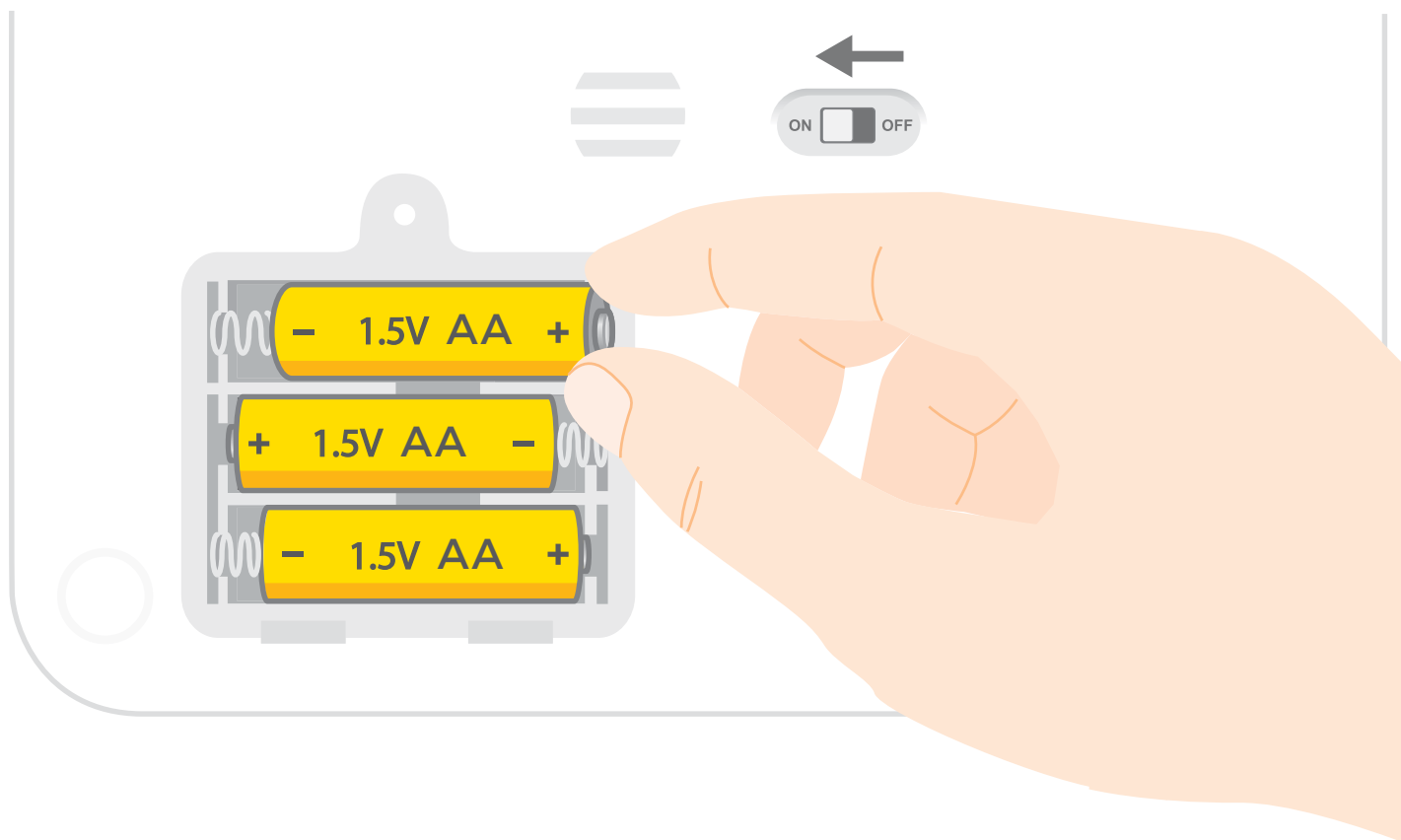
## Obiectivul jocului

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



## 1. Insereaza bateriile si porneste baza principala.

Insereaza bateriile si porneste baza principala a jocului CODEAMAZE™ Avengers. Acum esti gata sa pornesti in aventura.



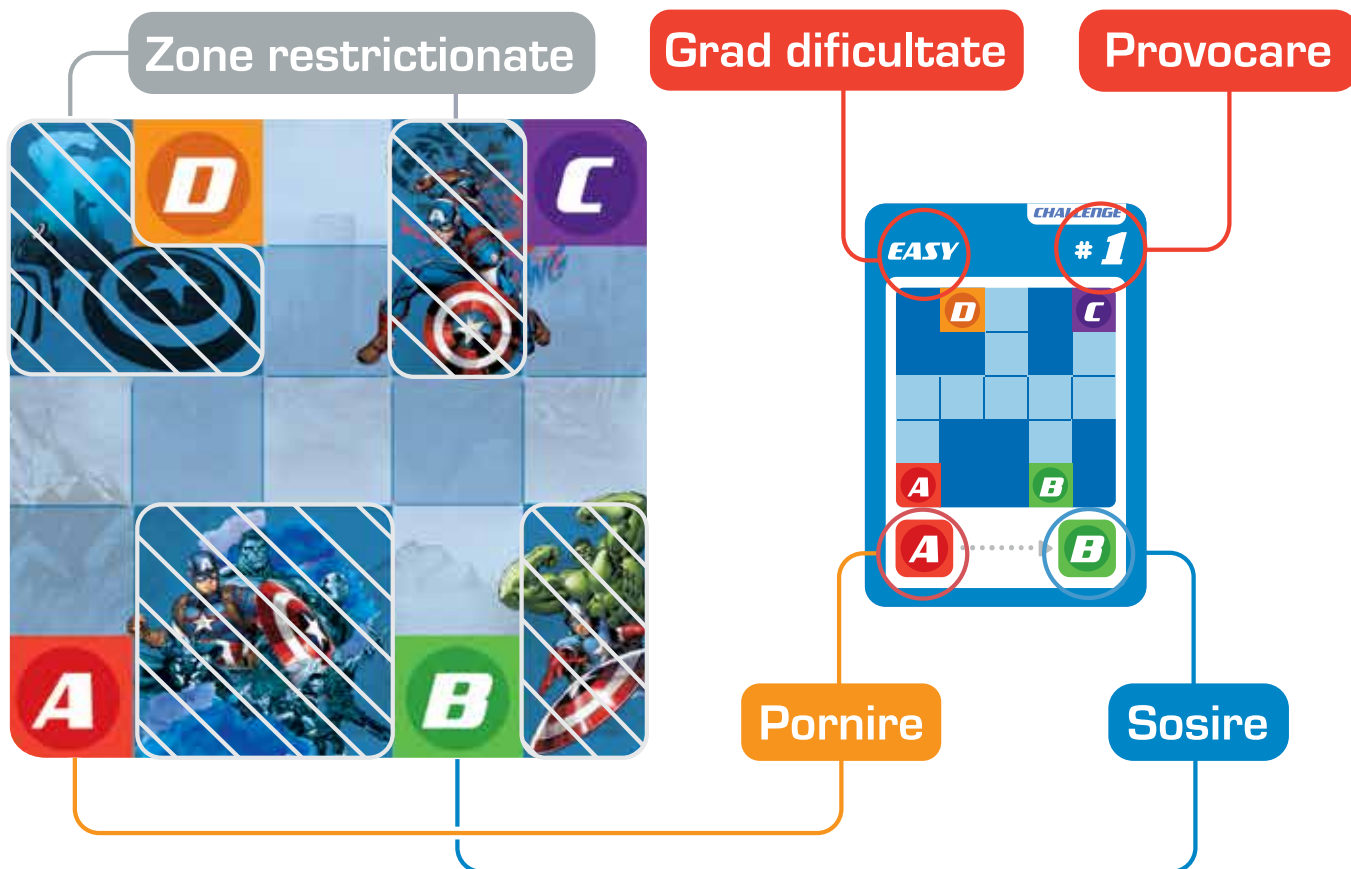
## 2. Selecteaza plansa

- Exista 3 planse cu labirinturi: EASY, MEDIUM si HIGH. Provocarile create pentru plansa EASY sunt in general mai usoare decat cele pentru MEDIUM sau HIGH. Plansa EASY este folosita ca exemplu in urmatoarele instructiuni.
- Amplaseaza plansa cu labirint pe baza principala cu pozitia A in coltul din stanga-jos a bazei.



### 3. Selecteaza nivelul de provocare

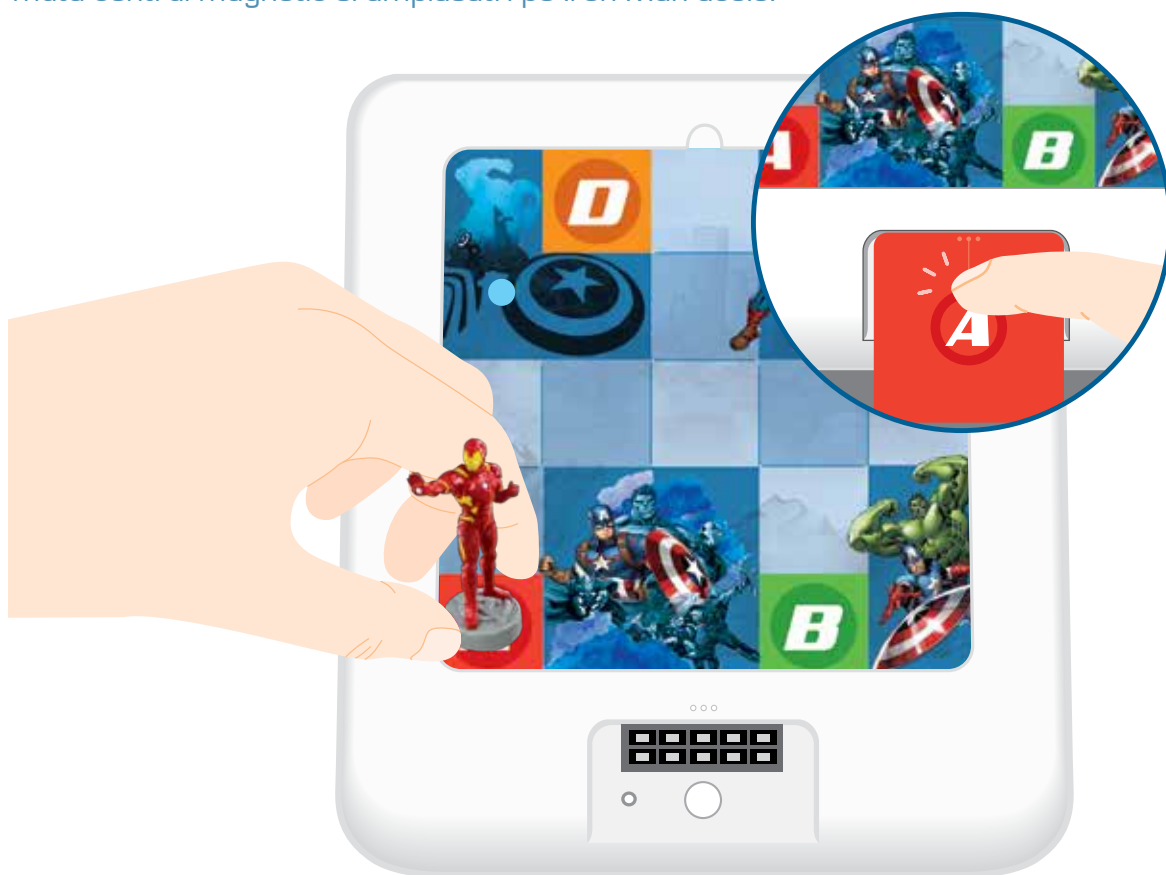
- Exista carduri cu provocari in culorile asortate a planșelor labirint. In acest exemplu, incepem cu planșa EASY si selectam cardul cu provocarea de la Nivelul 1. Misiunea este sa instruiam robotul Iron Man sa rezolve labirintul si sa ajunga din pozitia A in pozitia B.



### 4. Seteaza pozitia de inceput

- Baza principala a jocului CODEAMAZE™ Avengers are un mecanism de miscare inteligent avand deasupra o planșa tabelara, iar dedesubt in punctele de interactiune un magnet care il atrage pe Iron Man sa se miste pe planșa.
- Fiecare planșa 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-l pe Iron Man in pozitia de start.
- In acest exemplu (planșa EASY), 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 Iron Man 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.

- Dacă punctul de pornire este indicat în alta parte, utilizați cardul de poziție corespunzător pentru a muta centrul magnetic și amplasați-l pe Iron Man acolo.



## 5. Decorare plansa

Puteti amplasa alti eroi sau cladiri pe plansa pentru a face jocul mai amuzant si provocator.




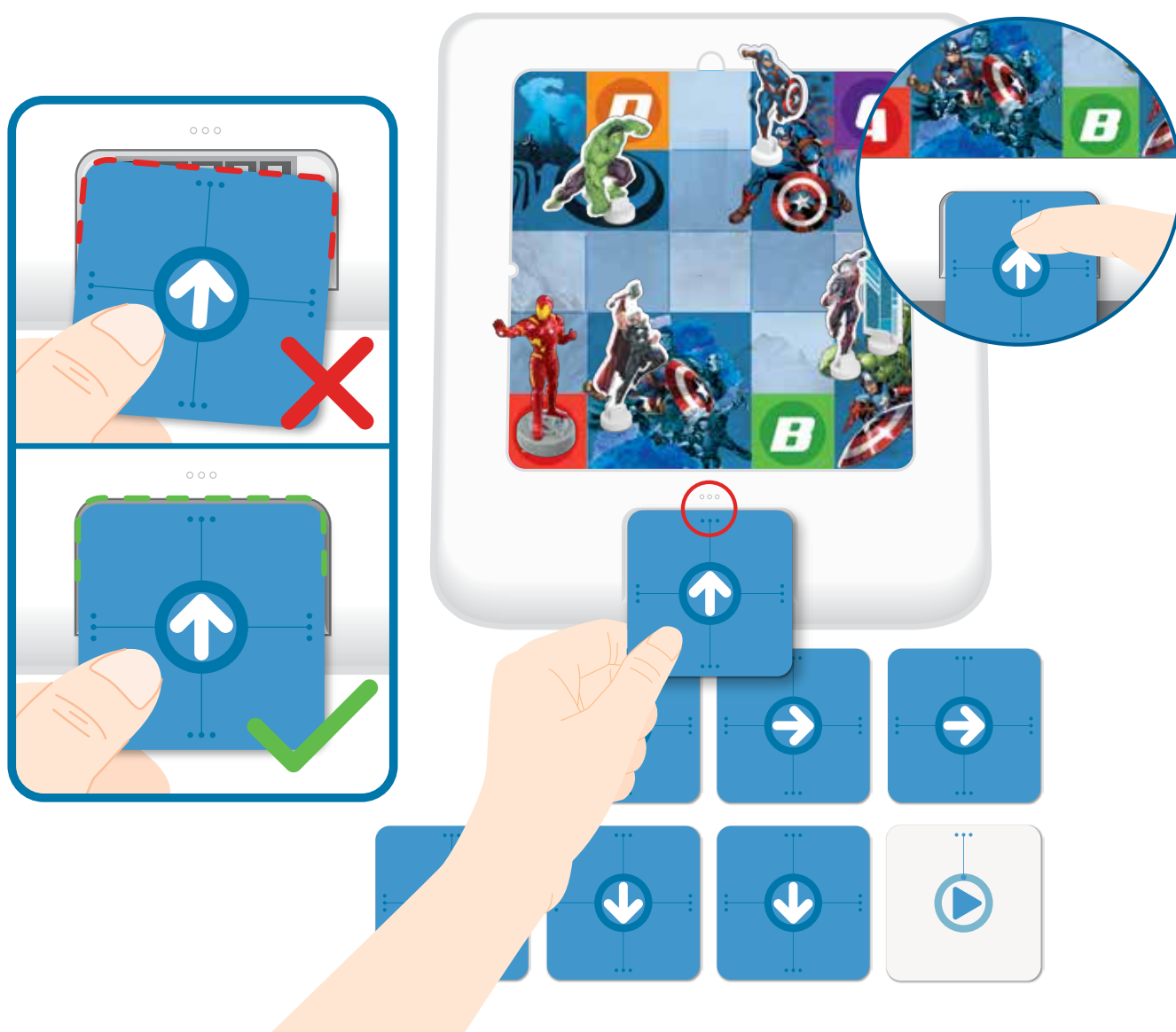
## 6. Programarea Iron Man

- Cu Iron Man 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, Iron Man se va deplasa pe spatiile ramase goale pentru a finaliza misiunea.
- Iron Man face toti pasii memorati din codul introdus.
- Cardurile codate au tiparite pe ele cate o sageata. Inainte de a-l trimite pe Iron Man 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 Iron Man si numara cati pasi sunt necesari pana cand eroul trebuie sa schimbe directia. la 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 urmeaza sa ii faca Iron Man este corect.




## 7. Memoreaza codurile

- După ce ai aranjat cardurile codate în ordinea dorită, este timpul să îi dai instrucțiuni lui Iron Man ca să rezolve labirintul. La marginea bazei este amplasat un scanner. Aici se vor scana cardurile. Începând cu primul card, puneti fiecare card pe scanner în direcția dorită pentru a scana codul alb-negru de dedesubt și pentru a-l adăuga în memoria aparatului. Faceți acest lucru prin alinierea celor trei puncte de pe marginea cardului cu punctele de deasupra scannerului, și apoi apăsați butonul de dedesubt prin atingerea cardului în mijloc. Baza jocului va piui o dată ca să indice că scanarea cardului a fost corectă. Dacă baza principală nu piuește sau piuește de două ori, cardul nu a fost scanat corect și va trebui să îl scanați din nou.
- Asigurați-vă că alinierea cardului codat pe marginea scannerului este la limita acestuia, altfel orice lumină care patrunde prin spațiul rămas poate afecta procesul de scanare și poate cauza figurina IronMan să se miste aleatoriu.
- Dacă observați erori, reporniți procesul de programare prin scanarea cardului  CLEAR (cercul incomplet cu săgeata). Toate codurile memorate vor fi șterse. Veti auzi două sunete lungi de piuit, lucru care indică că operațiunea de ștergere 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 eroul Iron Man pe plansa. Bravo! Indiferent de directia in care sta sau se misca Iron Man, intotdeauna se va intoarce si va privi inainte.



- Daca secventa de cod introdusa nu este corecta, Iron Man nu va ajunge la destinatie. Scaneaza cardul de pozitie initiala pentru a trimite figurina de unde a plecat, si incearca din nou. (Este posibil sa fie nevoie sa indepartezi cateva obstacole deoarece Iron Man 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.



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](mailto:infodesk@4M-IND.com), Fax (852) 25911566, Tel (852) 28936241, Web site: [WWW.4M-IND.COM](http://WWW.4M-IND.COM)