

# Switcheroo CODING CREW™

## Használati útmutató

**Ha baj van a városban, a Switcheroo Coding**

**A stáb sebességbe kapcsol!**

Alakítsd át mentőjárművé egy héj felpattintásával és a kapcsoló elcsúsztatásával. Most fogj egy mentési kihívás kártyát, és próbáld megmenteni a napot! Versenyezzen a városban a nyílombok segítségével, hogy „kódsorozatokat” építsen. A nyíl gombok minden egyes lenyomása egy „lépés” a kódban. Az összes kihívás megoldásához ügyesség és bátorság kell!

**Megjegyzés a szülőknek:** A kódolás természetesen szórakoztató, de egyben nagyszerű módja a tanulásnak és megerősítésnek:

1. Alapvető kódolási fogalmak
2. Korai számolási és matematikai készségek
3. Kritikai gondolkodás
4. Térfogalmak
5. Szekvenciális logika
6. Együttműködés és csapatmunka

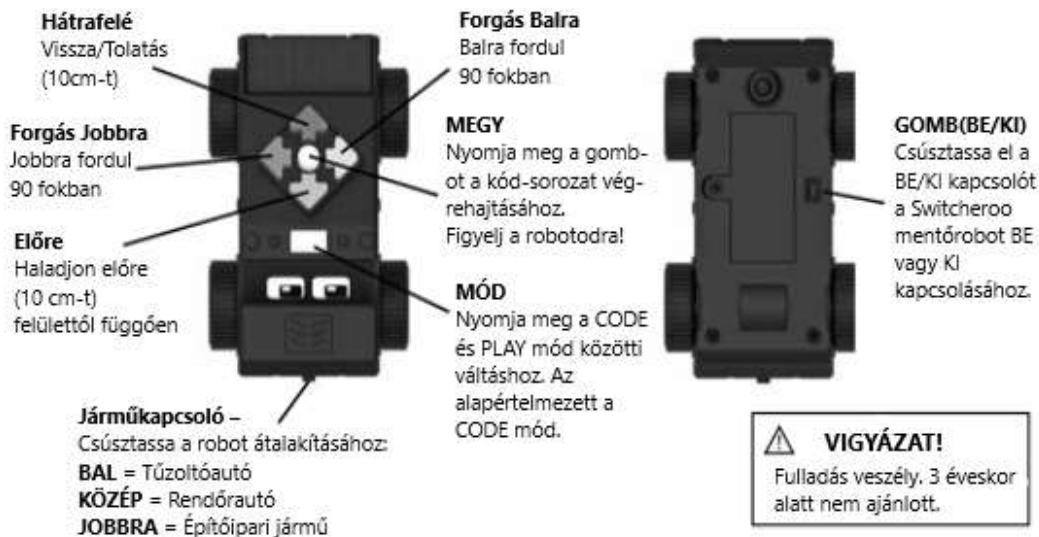
A Switcheroo Coding Crew lekötí gyermekét, miközben megtanulja a kódolás alapjait!

**A készlet tartalma:**

- 1 Switcheroo mentőrobot • 3 járműhéj
- 9 várostérkép lapka • 15 mentési kihíváskártya
- 3 hordó • 2 vízcsepp
- 5 tárgy/karakterkártya/állvány • 1 vontatókötél



Programozza be Switcheroo mentőrobotját a járművön lévő nyílombok segítségével. Nyomja meg ezeket a gombokat a parancsok beviteléhez, majd nyomja meg a GO gombot.



## VÁROS TÉRKÉP

Állítsd össze a 9 városlapkát a várostérkép elkészítéséhez (lásd az alábbi képet), vagy rendezd el tetszés szerint az új kalandokhoz.



## JÁRMŰHÁZAK

Óvatosan pattints fel a jármű burkolatát, majd csúsztassa a kapcsolót a megfelelő pozícióba, és induljon kalandra!

## RESCUE CHALLENGE KÁRTYÁK

Fogj egy mentési kihívás kártyát, és indulj el egy kódolási kalandra. Egyes küldetések egyszerűek, de ügyeljen arra, hogy a feladathoz megfelelő járművet válassza!

## ELEMEK BEHELYEZÉSE

A robothoz (3) három AAA elem szükséges. Kérjük, kövesse az akkumulátor beszerelésére vonatkozó utasításokat. Ha az elemek lemerültek, a robot sípoló hangot ad. **Megjegyzés:** többször is, és a funkcionalitás korlátozott lesz. Kérjük, helyezzen be új elemeket a játék folytatásához!

## KEZDJÜK EL

Kezdjük a Switcheroo mentőrobot képzését!

A robotján 4 különböző nyíl gombot fog látni. Minden megnyomott nyíl egy lépést jelöl a kódsorozatban. Ha megnyomja a GO gombot, a robot sorrendben végrehajtja az összes lépést. A kódsorozat befejezésekor megáll és hangot ad.

Kezdje egy egyszerű kódsorozattal.

1. Csúsztassa a robot alján található **POWER** kapcsolót **ON** állásba.
2. Csúsztassa az első kapcsolót a használni kívánt járműre Teherautó = bal, rendőrautó = középső, építőipari jármű = Jobb).
3. Pattints rá a megfelelő járműburkolatot.
4. Helyezze a robotot a padlóra (a sima, kemény felületek a legjobbak!)
5. Nyomja meg kétszer az **ELŐRE** nyilat.
6. Nyomja meg a **GO** gombot.
7. A robot hangot ad, jelezve, hogy a program elküldésre került, és két beírt lépéssel előrehalad.

Gratulálunk! Most fejezted be a legelső kódszekvenciát!

**Megjegyzés:** Ha a GO gomb megnyomása után negatív hangot hall: • Nyomja meg ismét a GO gombot. (Ne lépjen be újra a programba – a program lefutásáig a robotban marad.)

• Ellenőrizze, hogy a robot alján található POWER gomb **BE** állásban van-e.

Most próbáljon ki egy hosszabb programot.

1. Nyomja meg és tartsa lenyomva a CLEAR gombot a régi program törléséhez.
2. Írja be a következő sorrendet: **ELŐRE, ELŐRE, JOBBRA, JOBBRA, ELŐRE.**
3. Nyomja meg a GO gombot, és a robot követni fogja a kódszekvenciát.
4. Amikor a szekvencia befejeződött, a robot kigyullad, jelezve, hogy követte a parancsait.

## Nagyszerű munka!

**Megjegyzés:** Robotja akár 50 lépésből álló sorozatokat is képes végrehajtani! Ha olyan programozott sorozatot ad meg, amely meghaladja az 50 lépést, akkor egy hangjelzést fog hallani, amely jelzi a lépéshatár elérését.

## JÁTÉK MÓD

A Switcheroo Coding Crew nem csak a mentésekről és a kalandokról szól. Nyomja meg a MODE gombot, hogy belépjen a LEJÁTSZÁS MÓDBA. Most már terepre is viheti robotját!

1. Először győződjön meg arról, hogy a robot LEJÁTSZÁS ÜZEMMÓDban van. A MODE gomb körüli zöld lámpáknak villogniuk kell.
2. Most írja be a kódsort pontosan a kártyákon látható módon, majd nyomja meg a GO gombot.
3. Egyes sorozatok használhatják a robotod technikai „érzékelőjét”. Mostantól a robotja látja és érzékeli az előtte lévő tárgyakat. Menő!

**Megjegyzés:** A robot érzékelője a fényszórókban van. Bekapcsolt állapotban **Megjegyzés:** a robot csak azokat a tárgyakat érzékeli, amelyek közvetlenül előtte vannak. Ha robotja nem „lát” egy tárgyat (például egy kezét), ellenőrizze a következőket:

- A kód használja ezt az érzékelőt?
- Túl kicsi a tárgy?
- A tárgy közvetlenül a robot előtt van?
- Túl erős a világítás? Az Ön robotja a legjobban normál szobavilágítás mellett működik. Teljesítménye inkonzisztens lehet nagyon erős napfényben.



**VÍGVÁRI**  
RENDSZERHÁZ

## HIBAELHÁRÍTÁS



- A robot 5 perc után elalszik, ha tétlenül hagyja. Csúsztassa a POWER kapcsolót OFF, majd ON állásba az ébresztéshez. (A robot néhányszor megpróbálhatja magára vonni a figyelmét, mielőtt elalszik.)
- Győződjön meg arról, hogy a friss elemek megfelelően vannak behelyezve.
- A robot legfeljebb 50 lépés hosszúságú sorozatokat tud végrehajtani. Az 51. lépésnél „negatív” hangot kell hallania, és a lépés nem kerül megadásra.

## SWITCHEROO MOZGÁS

Ha a robot nem mozog megfelelően, ellenőrizze a következőket:

- Győződjön meg arról, hogy robotja kerekei szabadon mozoghatnak, és semmi sem akadályozza a mozgásukat.
- A robot számos felületen tud mozogni, de a legjobban sima, sík felületeken, például fán vagy lapos csempén működik.
- Ne használja a robotot homokban vagy vízben.
- Győződjön meg arról, hogy a friss elemek megfelelően vannak behelyezve.

## AKKUMULÁTORRA VONATKOZÓ INFORMÁCIÓK

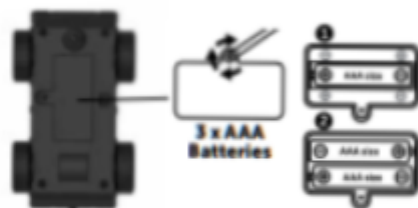
Ha az elemek lemerültek, a robot többször is sípol. Kérjük, helyezzen be új elemeket a robot használatának folytatásához.

### Elemek behelyezése vagy cseréje

FIGYELEM! Az akkumulátor szivárgásának elkerülése érdekében gondosan kövesse ezeket az utasításokat.

Ezen utasítások be nem tartása az akkumulátorsav szivárgását eredményezheti, ami égési sérüléseket, személyi sérüléseket és anyagi károkat okozhat.

Szükséges: 3 x 1,5 V AAA elem és egy Phillips csavarhúzó





- Az elemeket felnőttnek kell behelyeznie vagy cserélnie.
- A Switcheroo Coding Crew-hoz (3) három AAA elem szükséges.
- Az elemtartó rekesz a készülék alján található.
- Az elemek behelyezéséhez először egy csillagcsavarhúzóval lazítsa meg a csavart, és vegye le az elemtartó ajtaját. Helyezze be az elemeket a rekeszben jelzett módon.
- Helyezze vissza a rekeszajtót és rögzítse csavarral.

## Titkos kódok


Lejátszási módban írja be ezeket a kódokat, és nyomja meg a GO gombot

### Tűzoltó:

**Kövess engem!**  Intsen a kezével a robot előtt, és nézze meg, ahogy követi!

**Szobaőr**  Járórózz a környéken, és vigyázzon, ha baj történik!


**Vészhelyzet**  Gyerünk, mozgás!


**Céllövészet**  Halgassa meg a visszaszámlálást, és locsolás!

**Tűzoltás**  Találd meg azt a tüzet!

**Vezesd a felvonulást**  Itt az ideje a városi felvonulásnak!

### Rendőr:

**Kövess engem!**  Intsen a kezével a robot előtt, és nézze meg, ahogy követi!


**Szobaőr**  Járórózz a környéken, és vigyázzon, ha baj történik!


**Motor hiba**  UH-Oh! Ez nem hangzik jól.

**Versenyautó**  Szuper sebesség!

**Autós üldözés**  Nagyon gyorsan!

### Építkezési jármű:

**Kövess engem!**  Intsen a kezével a robot előtt, és nézze meg, ahogy követi!

**Szobaőr**  Járórózz a környéken, és vigyázzon, ha baj történik!

**Gyerünk, hátra!**  Tolasson vissza!

**Teherautó Teke**  Számoljon vissza, és döntse le a hordókat!

**Bontási Dery**  Törés-zúzás!

**Minden kihívásnál pontosan a kártyán látható módon helyezd el ezeket a tárgyakat a térképen. Vigye őket más helyekre, hogy még több kihívás elé nézzen!**



Ezek a hordók útban vannak, Vontasd el vagy üsd ki.



A piros lámpa megállást jelent. A zöld fény azt jelenti, hogy lehet indulni.



Indíts vízcseppeket, hogy eloltsd a tüzet!



UH Oh! Vigyázz az utakon zajló építkezésekre!



A Speedy mindig gondot okoz a városban. Vigyázz rá!



Kaylee, a tehén szeret kóborolni a városban. Próbáld meg őt biztonságban tartani!

Hossz mérték váltás:

1 láb= 30,48 cm

1 inch= 2,54 cm