AV-Media
Kalmar län

PROGRAMMERA BLUE-BOT

Med Blue-Bot kan programmeringen tas en nivå högre genom att Blue-Bot även kan styras via en lärplatta. Ladda ner appen gratis från AppStore eller GooglePlay. Roboten får kontakt med appen via Bluetooth. Nu öppnar sig en hel rad nya funktioner.

Blue-Bot kan användas för att testa enkel programmering på förskolan och i skolans lägre åldrar. De är perfekta för att träna logiskt tänkande, felsökning, samarbete och kommunikation.

På undersidan av robotarna sitter reglage: på/av, ljud och sensorer. På ovansidan finns programmeringsknappar. Blue-Bot rör sig i steg om 15 cm, den kan vrida 90° varv och minns upp till 200 steg. Pausknappen lägger in en paus på 1 sekund för varje tryck och X-knappen rensar minnet.

Tryck på ikonen för Bluetooth för att parkoppla med Blue-Bot.

När Blue-Bot är parkopplad lyser ögonen med blått sken istället för vitt och ikonen för Bluetooth har en grön bock och ett rött kryss när den är frånkopplad. Flera Blue-Botar kan kopplas till samma lärplatta. Ett tips för att hålla reda på vilken robot som hör till lärplattan är att namnge de olika robotarna. Döp dem i appen och sätt en tejp med namnet på undersidan av robotens skal. Då är det enklare att veta vilken robot som går att styra från lärplattan vid det aktuella tillfället.

När programmet startas går det att välja mellan kontrolläge- där du ser hur roboten styrs av pilar, utforska- där du kan utföra egna uppdrag och testa dig fram, utmaning- där du får olika färdiggjorda utmaningar som du ska lösa och blåa block- för blockprogrammering.

AV-Media
Kalmar län

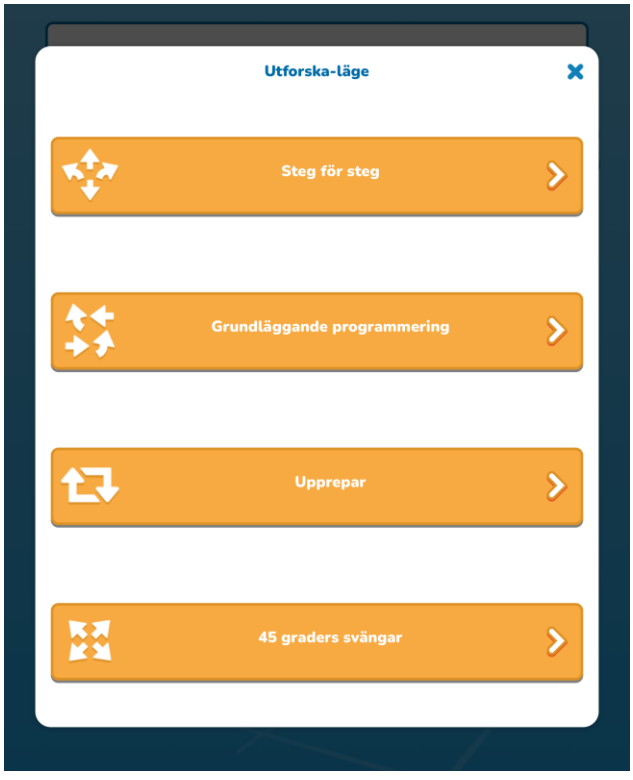
Utforska

Steg för steg:
Här styr du roboten steg för steg genom att trycka på programknapparna. Varje gång ett kommando (pil) skrivs på plattan flyttar sig roboten ett steg. Alla programsteg kan sedan repeteras genom att trycka på kommandot GO.

Grundläggande programmering:
Här kan du i förväg tänka ut och skriva fler programsteg i följd. Du kan se dina kommandon i vänsterkanten. Dessa kan ändras genom att dra med fingret direkt på skärmen till en ny position (drag and drop) eller slänga bort (delete) pilarna.

Upprepa:
Här startar du en repetition (en loop). Klicka på loopsymbolen.
För att markera det första kommandot i repetitionen trycker du på den röda cirkeln. Ställ dig sedan på det sista kommandot i loopen och tryck på cirkeln igen. Då blir loopen rödmarkerad. Med plus- och minusknapparna väljer du hur många gånger repetitionen ska ske.

45 graders svängar: En vidareutveckling av Repeats som gör det möjligt att vrida Blue-Bot i 45 graders vinkar.



Utmaning

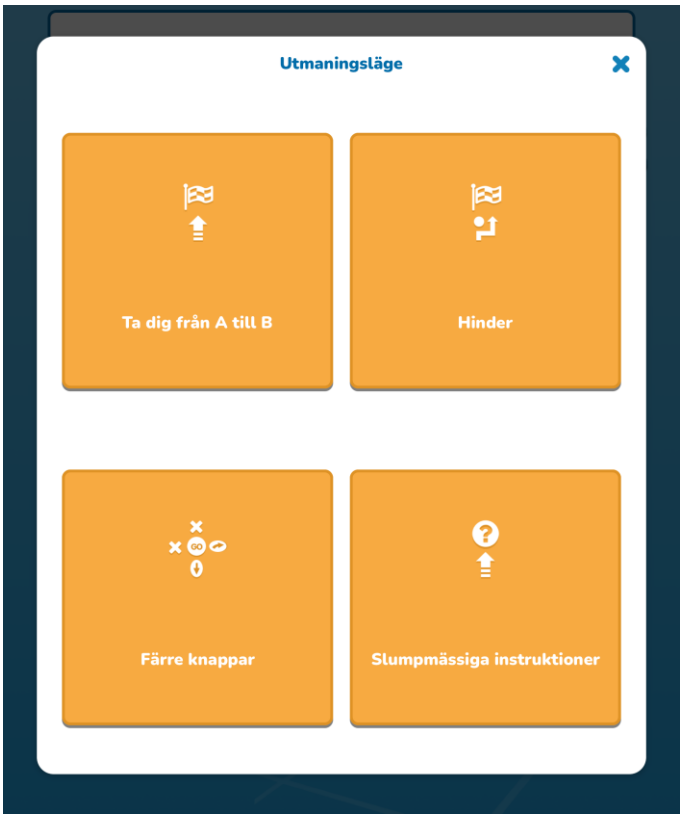
Det finns fyra olika utmaningar. Varje utmaning har tre olika svårighetsgrader som visas med 1,2 eller 3 stjärnor.

Från A till B:
En start- och slutpunkt skapas slumpvis på lärplattan.

Färre knappar:
Med den här funktionen kan en eller flera knappar tas bort. Nu behöver du tänka lite extra för att få roboten att gå i en viss riktning.

Hinder:
Hinder läggs ut på robotens väg.

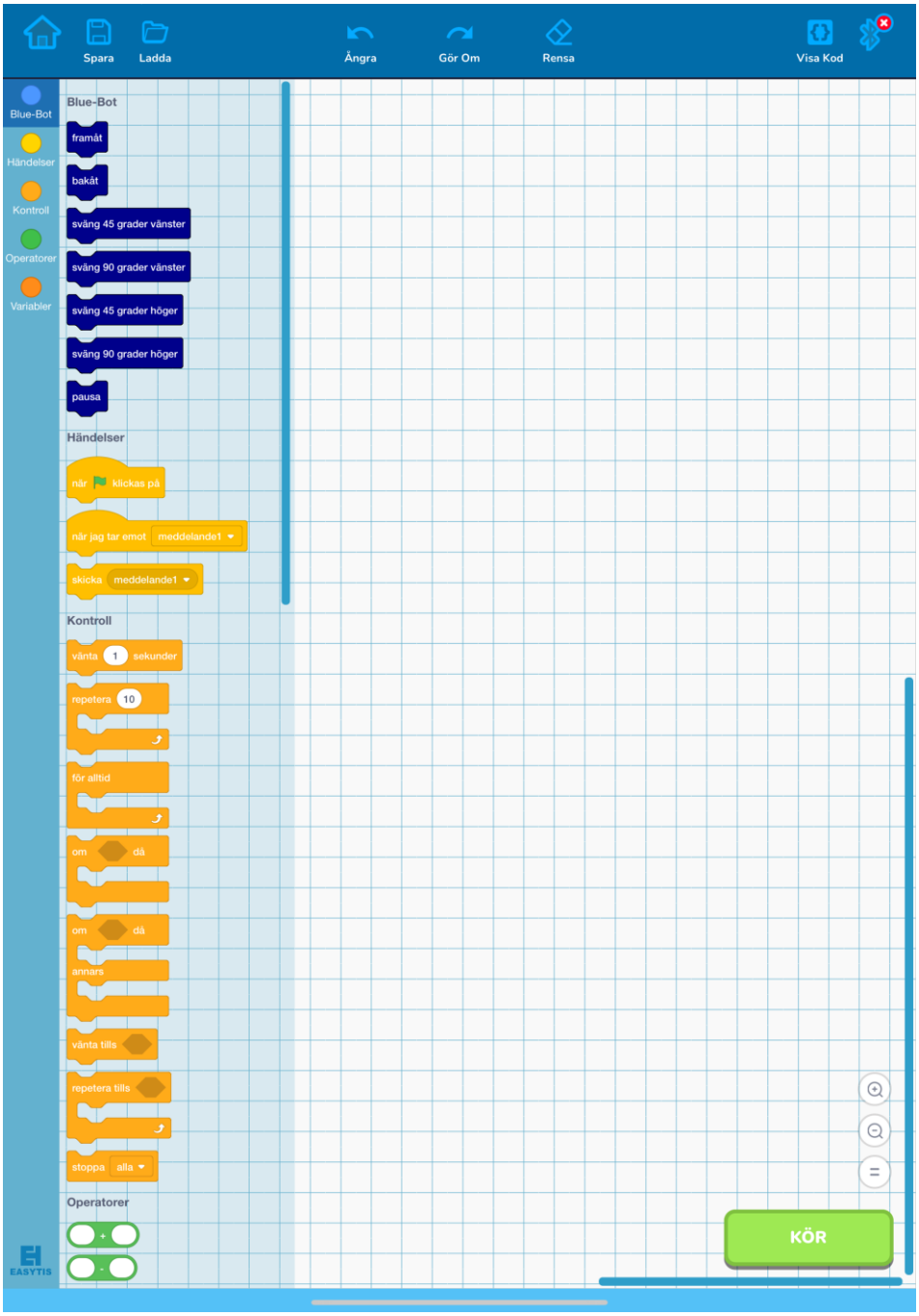
Slumpmässiga instruktioner:
Här tränar du att läsa pilarnas instruktion. Dra en flagga till den plats där du tror att målet är.



AV-Media
Kalmar län

Blåa block

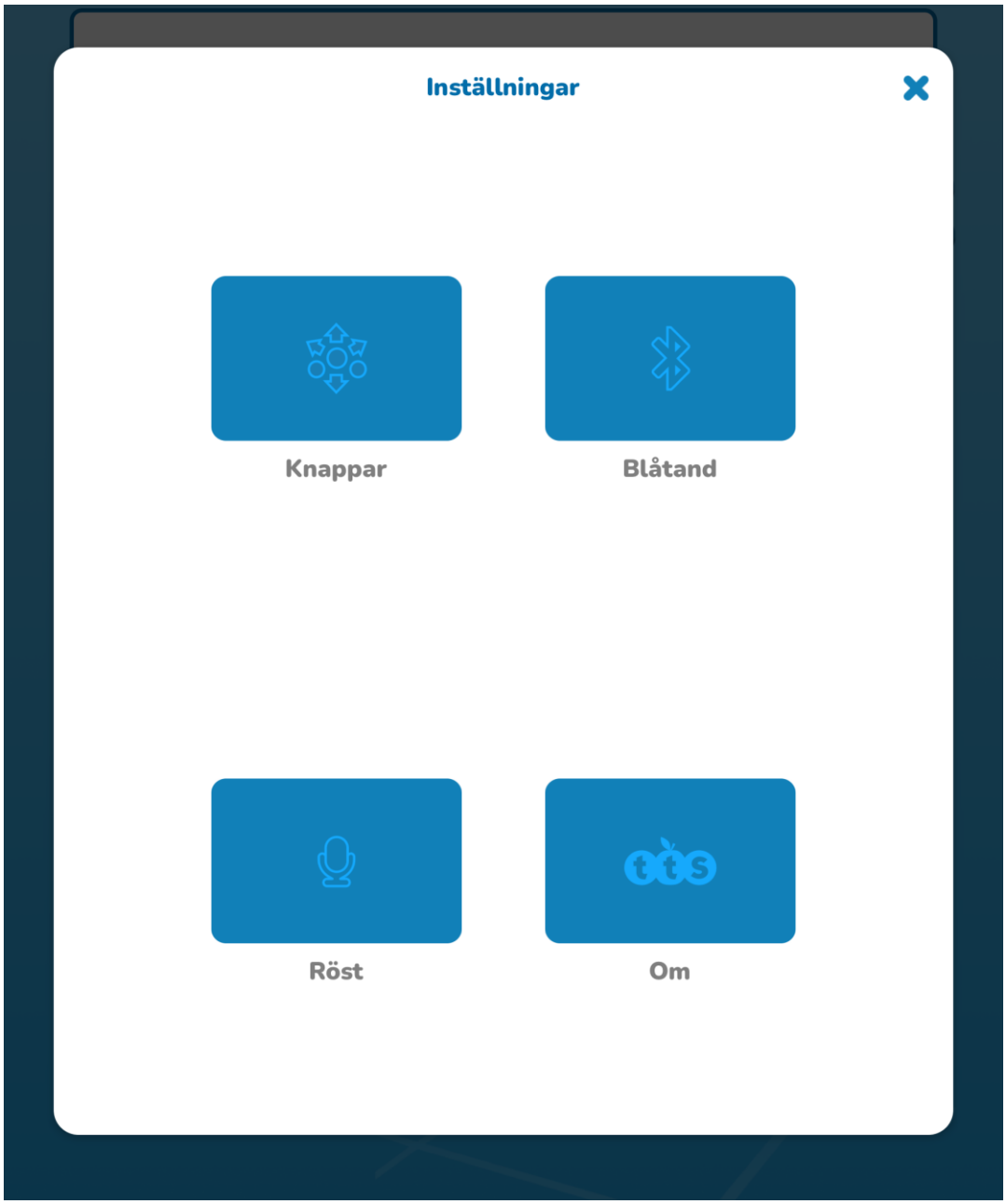
Programmera Blue-Bot med blockbaserad programmering.
Glöm inte att dra in startblocket med den gröna flaggan. Sätt därefter ihop de block du behöver för att styra roboten.



AV-Media
Kalmar län

Inställningar

Knappar: här kan du aktivera och avaktivera knappar.
Blåtand: här kopplar du samman med en Blue-Bot
Röst: håll ner knapp för att spela in kommando för respektive funktion.
Om: information om appen.



AV-Media
Kalmar län

SPELA IN LJUD PÅ BLUEBOT 2.0

Du kan spela in 2 sekunders ljud för varje kommando. Genom att trycka på kommandoknappen i 2 sekunder tills ett enda pip hörs. När det dubbla pipet hörs är inspelningstiden slut.
När ljudet har spelats in spelas det upp när kommandoknapparna trycks in och sedan igen när Blue-Bot arbetar sig igenom kommandona.
För att återställa till den ursprungliga funktionen, tryck på raderaknappen (X) i 2 sekunder tills ett dubbelt pip hörs.