

Abilix építőelem alapú oktatási robot,

Krypton 0/2 használati útmutató

1	Üdvözlő	2
1.1	Üdvözöllek a Krypton világában.....	2
2	Első használat.....	2
2.1	Vezérlő (Krypton 0/2).....	3
2.1.1	Az elemek behelyezése	3
2.1.2	Elemmel kapcsolatos óvintézkedések	5
2.2	A vezérlő kikapcsolása	6
3	Hogyan használd a Krypton 0/2 vezérlőt	6
3.1	Abilix programozáshoz használt programok	6
3.2	Alkalmazások letöltése:	7
4	Segítségnyújtás.....	7
4.1	Connection Breakdown.....	7
4.2	Firmware frissítése.....	8

1 Üdvözlő

1.1 Üdvözöllek a Krypton világában

Használd az Abilix Építőelem szériát számtalan Krypton model megépítésére.

Ha még nem építettél össze Krypton modelleket több tucat elképesztő tervötletet nyújtunk számodra! A használati útmutató végigolvasása nélkül meg tudod ismerni a Krypton funkcióit az appokon keresztül; mi több, a bemutatott demókban különböző összeszerelés útmutatókat találsz különböző programozásokhoz; sőt, szabadon tervezhetsz összeszerelési és programozási diagramokat is.

Ahogy elkezdesz kísérlezzetni a Kryptonnal gyorsan rá fogsz jönni milyen könnyű összeszerelni és programozni. Tervezd meg robotodat, használd az építőelemeket, adj hozzá motorokat és érzékelőket és végül írd meg a programoz hozzájuk.

2 Első használat





2.1 Vezérlő (Krypton 0/2)

2.1.1 Az elemek behelyezése

Keressd meg a csomagban a Krypton vezérlőjét (1. kép). Helyezz be 6 db alkáli elemet a vezérlőbe (2. kép).

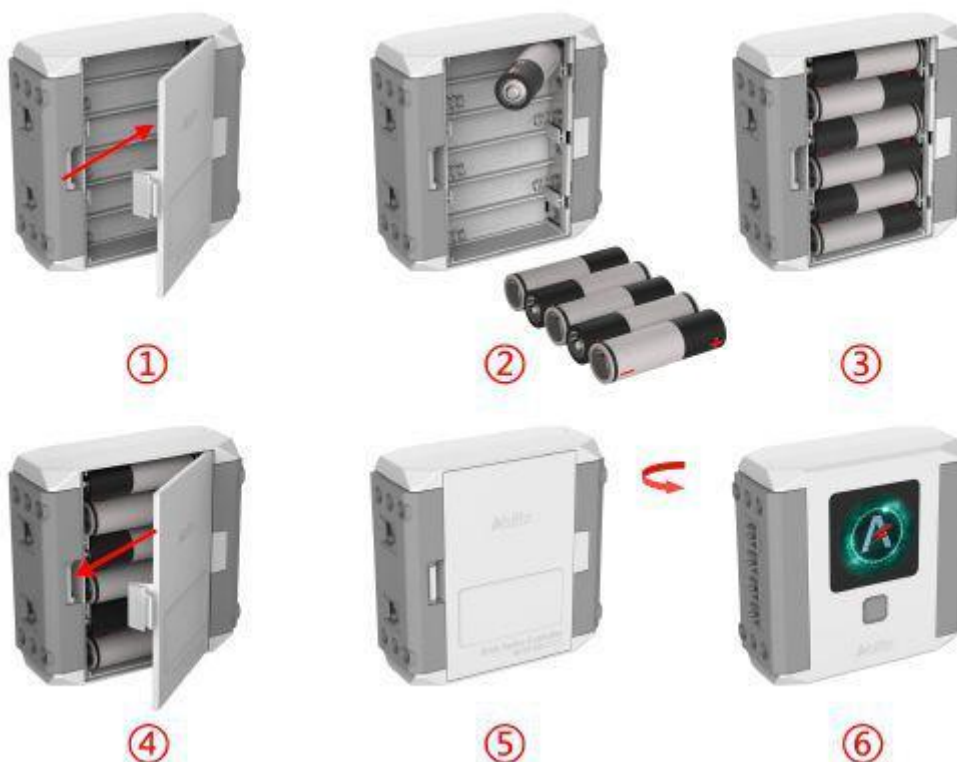


1. kép



2. kép

Kövessd a 3. képen látható lépéseket az alkáli elemeket a vezérlőbe helyezéshez, ehhez 6 db 1,5V AA alkáli elemre lesz szükség. Az elemeket a vezérlő hátoldali részén található elemtartóba kell behelyezni. Nyomd be a gombot az elemtároló oldalán a kinyitáshoz. Helyezz be 6 db elemet a tartóban megjelölt polaritások szerint. Az elemek polaritásának meg kell egyeznie a megjelöltekkel, ellenkező esetben nem fog az eszköz működni.



3. kép

2.1.2 Elemmel kapcsolatos óvintézkedések

- Az eszköz 6 db 1,5 V AA alkáli elemet használ a működéséhez;
- Az elemek behelyezésekor az elemek polaritásának meg kell egyeznie az elemtárolóban jelzettekkel;
- Ne használj különböző típusú elemeket és ne keverd a régit újakkal;
- Ha újratölthető elemeket használsz mindig győződj meg róla, hogy megfelelő elemtöltőt használsz az elemek újratöltéséhez felnőtt felügyelete alatt. Soha ne próbálj meg újratölteni nem újratölthető elemeket!
- Ha lemerültek az elemek nyisd ki a vezérlő hátoldali részét és távolítsd el az elemeket, majd kövesd az elemek behelyezésének útmutatóját az új elemek behelyezéséhez;
- Ha a készüléket hosszabb ideig nem használod távolítsd el az elemeket az elemtartóból a készülék megkárosításának elkerülése végett;
- Soha ne használj sérült elemeket!
- Soha ne érintsd össze az elemek polaritás csatlakozóit az elemtárolón belül rövidzárlat és a készülék károsításának elkerülése végett;
- Ne engedd, hogy a vezérlő és az elemek folyadékkal érintkezzenek rövidzárlat és a készülék károsításának elkerülése végett;

2.1.3 Bekapcsolás

Nyomd meg a vezérlőgombot a vezérlő elején körülbelül 3 másodpercig, majd engedd el. Hallani fogod a bekapcsolóhangot és a gomb körül erősen vagy villózva kezdenek el a fények világítani, jelezve, hogy az eszköz bekapcsolt (4. kép).



4. kép

2.2 A vezérlő kikapcsolása

Nyomd meg a vezérlőgombot a vezérlő elején körülbelül 3 másodpercig, majd engedd el. Hallani fogod a kikapcsolóhangot és a főgomb körüli fény ki fog aludni, jelezve, hogy az eszköz kikapcsolt (5. kép).



5. kép

3 Hogyan használd a Krypton 0/2 vezérlőt

3.1 Abilix programozáshoz használt programok

Abilix Krypton	Meet Krypton	A funkción keresztül a felhasználók megismerhetik és megtanulhatják a robotok használatát bármi féle részletes vagy bonyolult útmutató nélkül. A program 3+ éves gyermekek mintafelismerő képességét használja, így a gyerekek akár maguktól is elsajátíthatják a robot kezelését.
	Project Programming	Építési útmutatókat tartalmaz. Néhány egyszerű építőelemmel specifikus funkciókhoz a gyerekek megtervezhetik saját programjaikat bármi féle előképzettség nélkül.
	Abilix Scratch	A 7+ éves gyerekek grafikus programozáshoz tudják használni, a parancsok és az értékek Fogd&Dobd megoldással programozhatóak.
	Abilix Chart	A program egyszerű folyamábrát használ programozáshoz. 0 kódírással a 7+ éves gyerekek könnyedén tudnak programot készíteni.

Megjegyzés: további információkért látogasd meg a <http://abilix.com/support.php> weboldalt.

3.2 Alkalmazások letöltése:

Megnevezés	Letöltés	Használható eszközök
Abilix Krypton	<ul style="list-style-type: none">Android: letöltés Google PlayrőliOS: letöltés App Storeból	Okostelefon és tablet

4 Segítségnyújtás

4.1 Connection Breakdown

Jelenség	Hiba	Megoldás
Piros fény folyamatosan lassan villog	Másik router	Újraindítás
	A router jelszava megváltozott	Újraindítás
	A WI-FI jele gyenge	Keress helyet, ahol erősebb a WI-FI
Nem kapcsol be	Lemerültek az elemek	Cseréld ki új elemekre a régieket
	Az elemek polaritás szerint megfelelően lettek a vezérlőbe behelyezve?	Az elemek polaritásának a nyitott elemtárolóban feltüntetett jelzések szerint kell lenniük
Nem működik online	A kapcsolat megszakadt	Csatlakoztasd újra
Nem működik a motor	Merülőben vannak az elemek?	Cseréld ki az elemeket vagy vedd ki és töltsd fel, ha újratölthetőek, majd helyezd vissza őket
A vezérlő nem tud az internethez csatlakozni.	Helyesen lett beírva a router jelszava?	Írd be a helyes jelszót

4.2. Firmware frissítése

Győződj meg róla, hogy az okoskészülék fel van csatlakozva a hálózatra és nyisd meg az applikációt, hogy csatlakozz a Krypton vezérlőhöz. Ha bármilyen firmware frissítés elérhető egy felugró üzenet fog figyelmeztetni rá. A frissítéshez ekkor nyomd meg az „OK” gombot.

A firmware frissítése hosszabb ideig is eltarthat, kérlek győződj meg róla, hogy a vezérlő teljesen fel van töltve, mielőtt nekikezdenél!