



INSTRUKCJA OBSŁUGI



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea





Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia Direção Regional de Educação





Digital Idea Scientific Association

Ø

SPIS TREŚCI

- 1. Wprowadzenie
- 2. Jak grać?
- 3. Pierwszy poziom samouczek
- 4. Robotcity Społeczność
- 5. Tworzenie i udostępnianie własnych projektów











WPROWADZENIE

0

Robot City to dydaktyczna gra logiczna, która pozwala nam rozwiązać w sumie 16 poziomów za pomocą krótkich komend w języku kodowania. W grze kontrolujemy robota, który dzięki naszym umiejętnościom programowania rozwiązuje różne zadania-łamigłówki na każdym poziomie. W aplikacji mamy również moduł społeczność, gdzie można podzielić się swoimi projektami robotów i poznać projekty innych młodych ludzi.

Na początku wybierz język, w którym chcesz grać. Możesz wybrać pomiędzy angielskim, hiszpańskim, portugalskim, greckim i polskim. Należy pamiętać, że polecenia programistyczne są w języku angielskim, niezależnie od wybranego języka.

JAK GRAĆ?

Aby rozpocząć, kliknij na przycisk Start.













Następnie możemy wybrać poziom kliknąć na ten, w który chcemy grać. Na początku widzisz tylko poziom 1, w miarę pokonywania kolejnych poziomów możesz wybierać kolejne.



Po wybraniu żądanego poziomu i przeczytaniu wprowadzenia do niego, możemy zzauważyć, że klikając na lewą górną ikonę (domek), po lewej stronie wyświetlane są trzy przyciski, a po prawej konsola poleceń.



Poniżej szczegółowo wyjaśnimy, czym są i do czego służą.



Przyciski Ogólne, Ruch i Interakcja zawierają listę komend, których połączenie pozwala nam kontrolować naszego robota na mapie. Aby tego dokonać, musimy na nie kliknąć, a zostaną one dodane do konsoli komend po prawej stronie, gdzie możemy zobaczyć nasze kombinacje. Jeśli chcemy, aby wszystkie komendy dodane w tej konsoli zostały wykonane, musimy kliknąć na wykonaj.





Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia Direção Regional de Educação







• MZAKŁADKA RUCH

W tej zakładce możemy wybierać pomiędzy różnymi poleceniami, które pozwolą nam skierować robota w określonym kierunku i sprawić, że będzie się on poruszał do przodu lub do tyłu.

GENERAL	turnLeft();
	turnRight();
MOVEMENT	moveForward();
	moveBackward();
INTERACTION	
	THE DESCRIPTION OF THE OWNER OF THE OWNER OF THE OWNER OF THE

turnLeft()	Obróć robota w lewo
turnRight()	Obróć robota w prawo
moveForward()	Robot przesuwa się o jeden kwadrat do przodu
moveBackward()	Robot cofa się o jeden kwadrat











• ZAKŁADKA INTERAKCJA

W tej zakładce znajduje się tylko polecenie push(); Dzięki temu robot będzie mógł popychać skrzynki i inne elementy na mapie.

GENERAL	push();
INTERACTION	
MHZ4	

• ZAKŁADKA OGÓLNE

W tej zakładce znajdują się najbardziej skomplikowane komendy do zrozumienia, które jednak ułatwią i pomogą nam znacznie ograniczyć ilość powtórzeń danej komendy lub ich zestawu, a co za tym idzie zwiększą naszą kreatywność w programowaniu.

Wait(); Czekaj. Pozwala nam powiedzieć robotowi, aby poczekał podczas wykonywania akcji. Na przykład, na poziomie 16, powiedz mu, aby poczekał, aż przenośnik taśmowy uwolni pudełka.

Pętla: for-loop Pętle są często stosowane w programowaniu, pozwalają nam na powtarzanie danej











operacji wielokrotnie tylko poprzez jednokrotne jej napisanie. Przykład:



Pierwszym krokiem jest wybranie liczby powtórzeń pętli, a następnie wprowadzenie odpowiednich poleceń, które chcemy, aby pętla powtarzała. W tym przypadku mówimy robotowi, aby poruszał się do przodu 3 razy.











1	for (int i = 0; i < 3 i++) {
2	turnLeft();
	turnRight();
	moveForward();
	moveBackward():
32.	
1	for (int i = 0; i < 3 i++) {
2	moveForward();
18	ADD METHOD
3	Plant and the second

Warunki: if-condition Warunki są bardzo przydatne do wskazania, że dana czynność zostanie wykonana tylko w wybranych przez nas okolicznościach.



Możemy poinstruować robota, że tylko wtedy, gdy wykryje pudełko koloru BLUE (AZUL), popycha je.

1	if (s	ensor.getColor() ==	
 2	}	Rojo	
Y		Azul	1 and 1
	C.	Amarillo	
	A	132,560,00	2 Strand
1	if (s	ensor.getColor() ==	
2) m	oveForward();	A CALLER
and the second	m	oveBackward();	
	pu	sh();	
			A PROPERTY AND A PROPERTY
3	Wa	ait();	













SAMOUCZEK POZIOMU PIERWSZEGO

Po wybraniu pierwszego poziomu pojawi się ekran dostosowywania robota:



Po naciśnięciu przycisku GOTOWY, rozpocznie się poziom. Doktor przedstawi nam krótkie wprowadzenie i powitanie.





Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia Direção Regional de Educação







Poziom polega na przemieszczeniu robota do pozycji zaznaczonej na mapie.







Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia Direção Regional de Educação







Ø

Aby przeprowadzić ten proces, kliknij na strzałkę w lewym górnym rogu, aby przejść do menu poleceń.

Po otwarciu tego menu kliknij na ruch, aby zobaczyć polecenia ruchu, ponieważ chcemy, aby robot przesunął się o trzy kwadraty do wskazanej pozycji.



Klikamy trzy razy na moveForward(), aby przemieścić robota o trzy pola do przodu. Gdy zostaną one dodane do konsoli poleceń po prawej stronie, wykonujemy kod klikając na odpowiedni przycisk (WYKONAJ).





Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnolog Direção Regional de Educação



Ingenious knowledge





Jak widzimy, robot przesuwa się o trzy kwadraty do przodu i zatrzymuje się we właściwej pozycji.







Secretaria Regional **de Educação, Ciência e Tecnologia** Direção Regional de Educação







Gratulacje! Pomyślnie ukończyłeś/łaś swój pierwszy poziom w Robot City, zapraszamy do dalszej gry i przekonania się, jak wiele radości daje programowanie. Tak trzymaj!









SPOŁECZNOŚĆ ROBOTCITY

Witamy w społeczności Robot City. Jeśli jesteś nowym użytkownikiem możesz łatwo utworzyć konto. Po prostu dodaj swoje imię, email i dwa razy hasło, aby zacząć korzystać z tej wspaniałej i pozostającej w kontakcie społeczności.

		-		
	NAME:	and the second se		
	E-MAIL:			
-	ASSWORD:			
REPEAT F	ASSWORD:			
(REGISTER		BAEK	

Aby zalogować się po zakończeniu rejestracji, wystarczy wpisać nazwę użytkownika i hasło, które zostały użyte podczas rejestracji, a następnie kliknąć przycisk logowania.

NAME:		
PASSWORD:		
LDGIN REGISTER NE	BACK W ACEDUNT	
Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia Direção Regional de Educação	Fundance Confine Matyweed Twittcasi	Digital Idea Scientific Association

TWÓRZ I UDOSTĘPNIAJ SWOJE WŁASNE PROJEKTY

Po wejściu do społeczności możemy zobaczyć mapę z nieruchomościami.

Niektóre z nich mają właścicieli, a inne mogą za darmo stać się twoimi. Po zajęciu, nieruchomości mogą być dostosowane do Twoich upodobań.

Tutaj możesz podzielić się swoimi własnymi projektami. Możesz opisać swój własny projekt z dziedziny robotyki lub udostępnić link do projektu, który stworzyłeś na innej stronie internetowej, takiej jak www.instructables.com lub na stronie szkoły.

Robotcity jest grą wielojęzyczną, z międzynarodową społecznością, więc możesz tworzyć swoje projekty w języku hiszpańskim, polskim, niemieckim, greckim, portugalskim lub angielskim. W zależności od języka, którego używasz, na Twojej nieruchomości pojawi się flaga. Radzimy napisać ją po angielsku, aby dotrzeć do większej liczby użytkowników.







Ingenious knowledge





Te nieruchomości to projekty stworzone przez innych użytkowników społeczności. Możesz również stworzyć swój własny projekt i podzielić się nim. Projekty innych użytkowników można docenić klikając "lubię to" na wybranym projekcie. Zachęcamy do odwiedzania projektów innych użytkowników i klikania de na te, które najbardziej Ci się podobają.





Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia Direção Regional de Educação











Projekt własny:













Możemy również zmienić nasze dane użytkownika:

	Edit Profile			
New Email:		Please enter your new Email		
Change Password:		or password if you'd like t change either or both. Confirm your change with yo		
Repeat Password:				
Current Password:				
Change		Back		

Zachęcamy do korzystania ze społeczności celu W publikowania swoich projektów dotyczących robotów, a także do poznawania projektów innych ludzi z całego świata i powiększania swoich zasobów o nowe projekty.





Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia





