



photon

ROBOT

Instrukcja obsługi

SPIS TREŚCI

APLIKACJA PHOTON ROBOT	3
OPIS APLIKACJI	4
POZIOMY	5
MINIGRY	6
SKLEP	7-8
POBIERANIE	9-10
WŁĄCZANIE ROBOTA I ŁĄCZENIE Z APLIKACJĄ	11-12
NIEUDANE POŁĄCZENIE Z ROBOTEM	13
AKTUALIZACJA ROBOTA	14
EKRAN STARTOWY	15
USTAWIENIA PODSTAWOWE	16
TWORZENIE PROFILU DZIECKA	17
EKSPORTOWANIE PROFILU	18
IMPORTOWANIE PROFILU	19
ZMĘCZENIE	20
ŁADOWANIE	21
INTERFEJSY	22
PHOTON DRAW	23-24
PHOTON BADGE	25-26
PHOTON BLOCKS	27-28
PHOTON CODE	29-30
INTERAKCJE	31
PYTANIA I ODPOWIEDZI	32-41



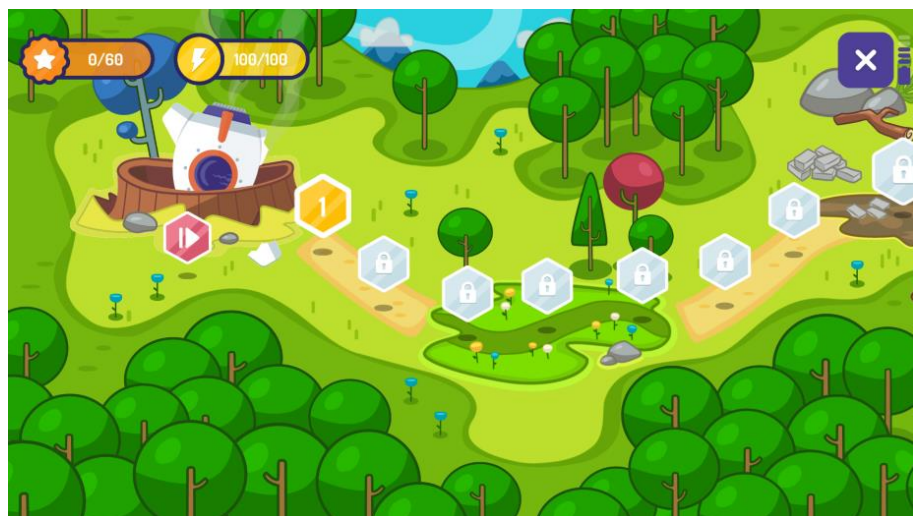
APLIKACJA PHOTON ROBOT

Korzystając z aplikacji Photon Robot, dziecko poprzez zabawę uczy się programowania.

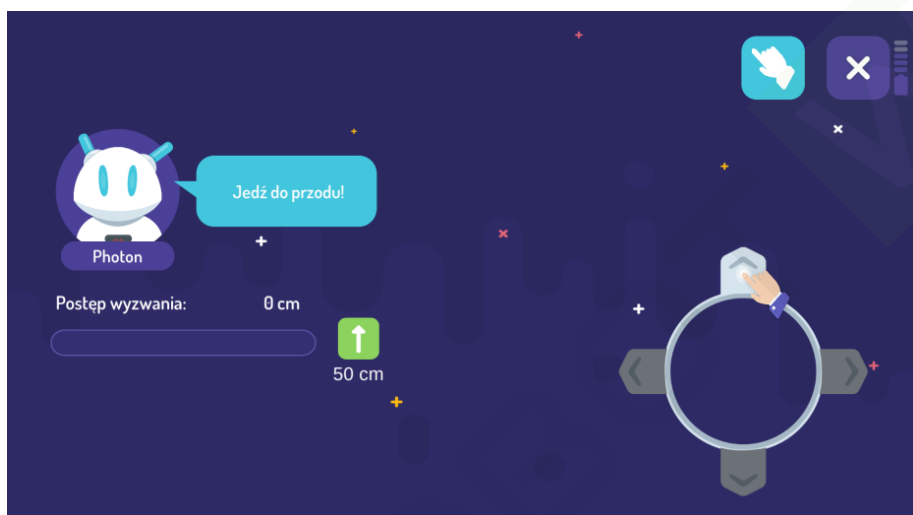
Pokonując kolejne etapy aplikacji, dziecko poznaje historię Photona, jego przyjaciół i wrogów oraz pomaga rozwiązywać jego problemy. Centralnym elementem aplikacji jest mapa, która wraz z postępem dziecka odkrywa przed nim nowe poziomy i możliwości.



OPIS APLIKACJI



Aplikacja Photon Robot jest oparta na mapie, na której zaznaczone są poszczególne poziomy. Dziecko wykonując zadania na każdym z poziomów zdobywa nowe umiejętności związane, nie tylko z programowaniem, ale również z logicznym myśleniem czy kreatywnością.



Do poziomu 7 dziecko uczy się podstaw sterowania robotem, takich jak: jazda do przodu, do tyłu czy obroty. Kolejne poziomy stanowią już konkretne zadania, które dziecko musi wykonać.

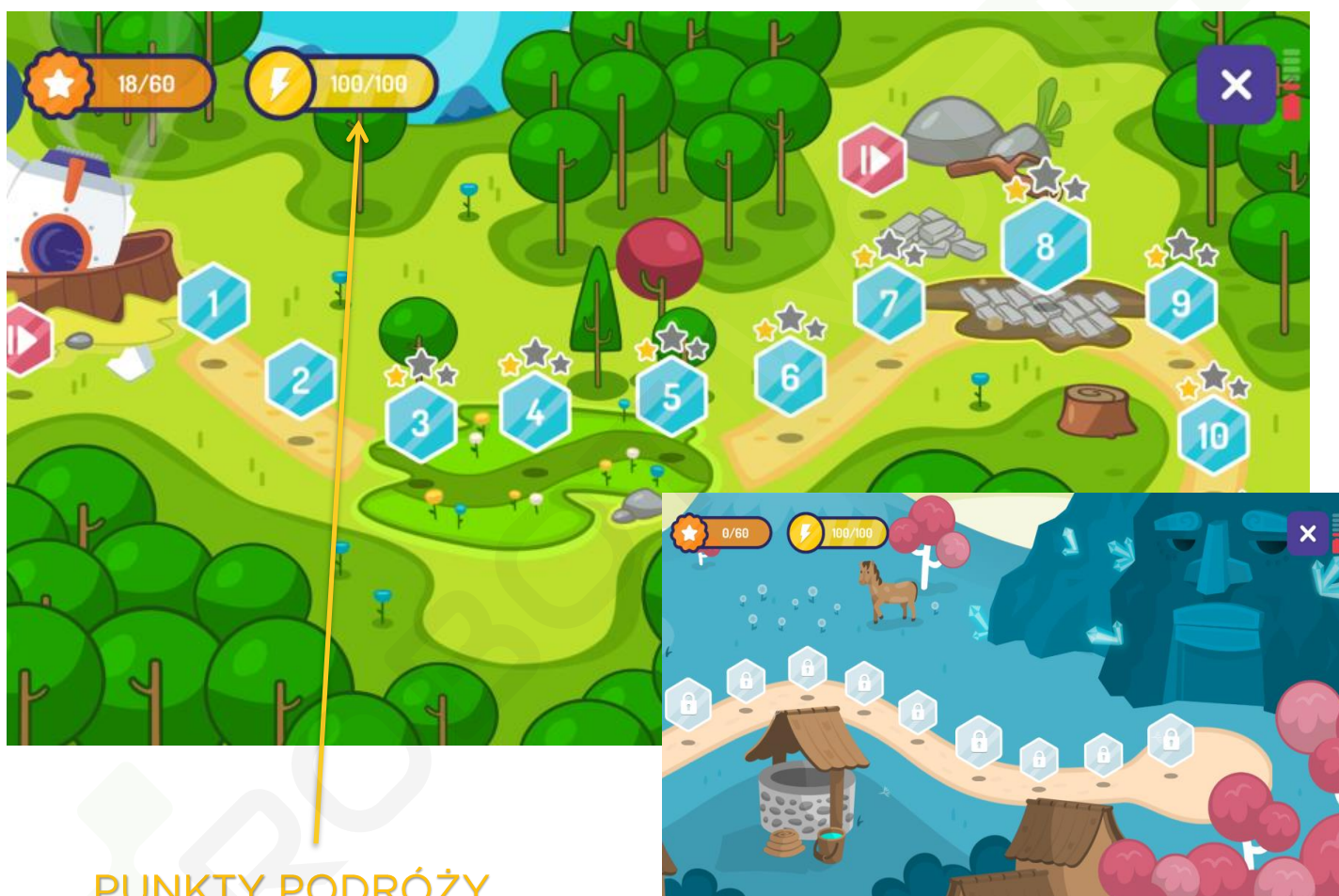


Przechodząc przez poszczególne etapy, dziecko zbiera Podkładki i Nakrętki, które może wymieniać w Sklepie aplikacji na nowe umiejętności Photona, kolory czy dźwięki,

POZIOMY

Aplikacja Photon Robot składa się z kilku rozdziałów, z których każdy zawiera 20 różnorodnych zadań do wykonania.

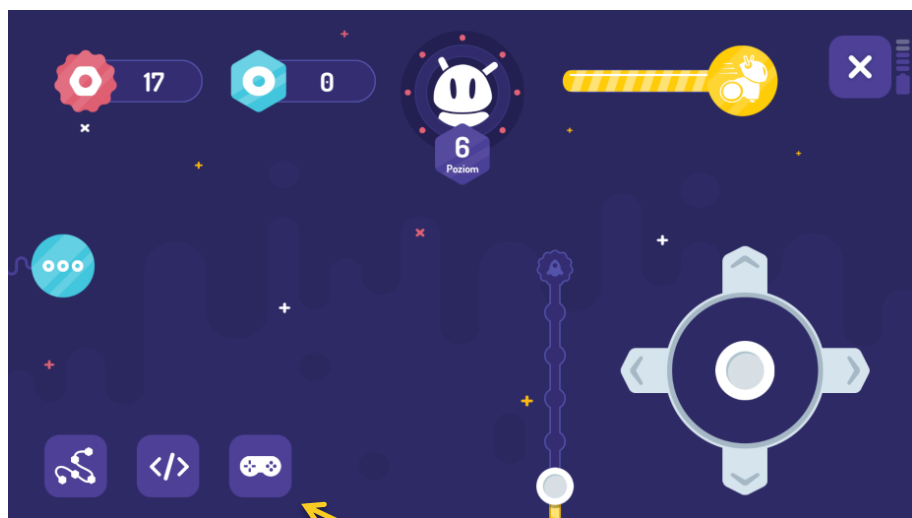
Aplikacja jest stale aktualizowana – dodawane są nowe funkcje, rozdziały czy zadania, dzięki temu dziecko stale ma mnóstwo frajdy z zabawy z Photonem.



PUNKTY PODRÓŻY

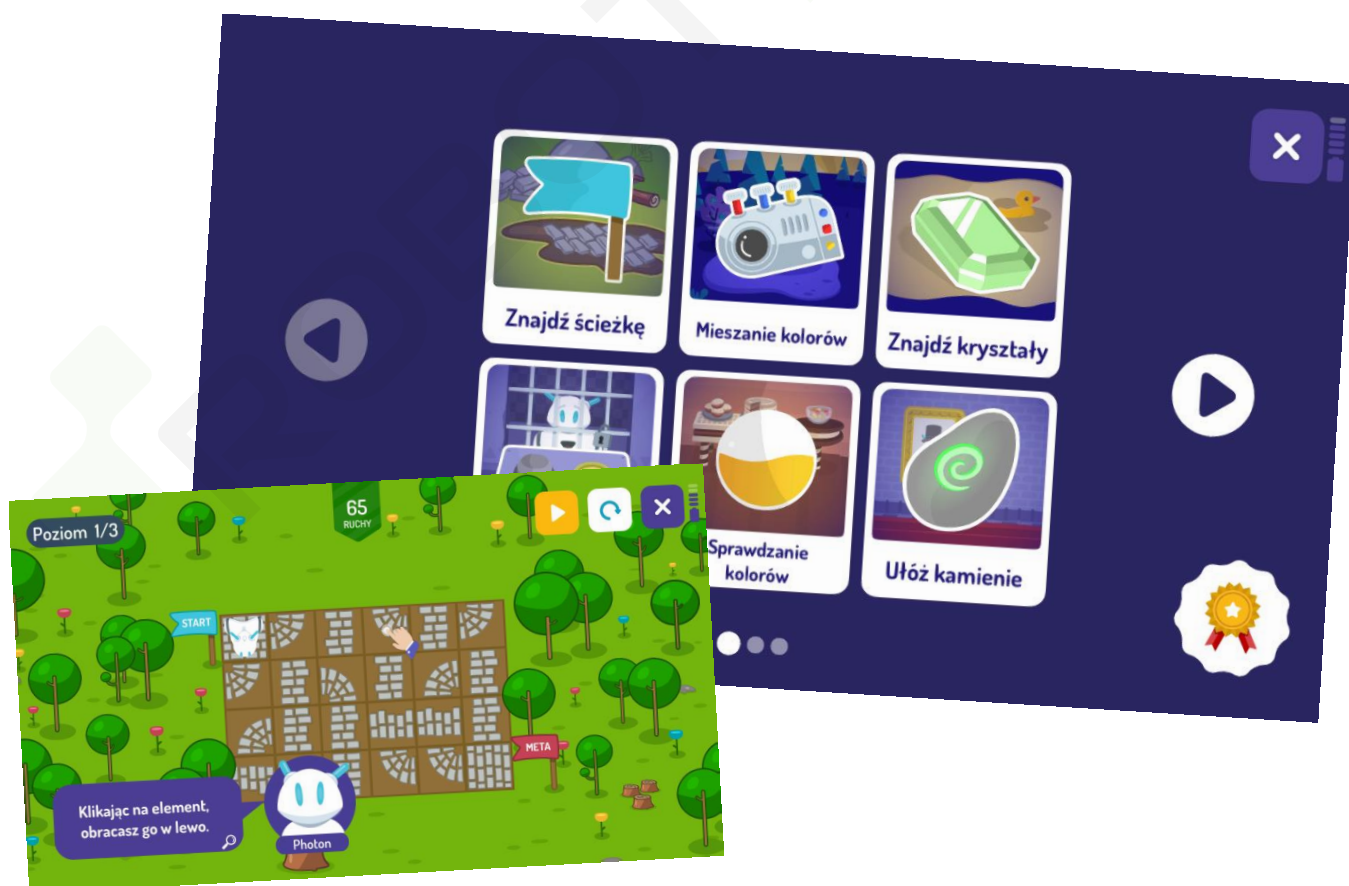
Dziecko rozwija swoje umiejętności wraz z osiągnięciami w aplikacji. Po ukończeniu poszczególnych etapów, odblokowywane są nowe możliwości Photon. Odkrywanie kolejnych etapów gry jest możliwe dzięki „punktom podróży”, których początkowa ilość wynosi 100.

MINIGRY

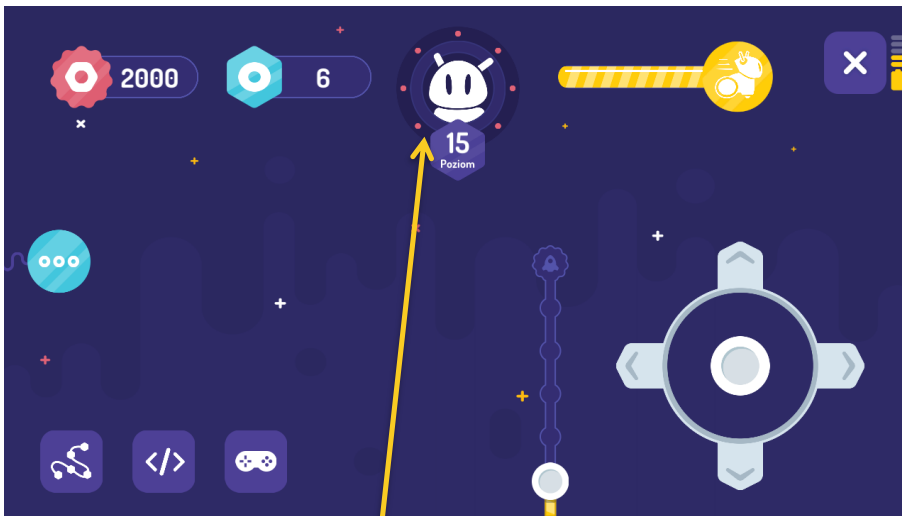


Od poziomu 8 odblokowane zostają „mini gry”. Są one przydatne w momencie, gdy dziecko wykorzysta wszystkie punkty podróży, a chciałoby jeszcze pobawić się z Photonem.

W mini gry dziecko może zagrać będąc na dowolnym etapie zabawy z Photonem. Aby przejść do menu minigier trzeba kliknąć ikonę zaznaczoną strzałką.






SKLEP



Zdobyte podczas zabawy Podkładki i Nakrętki można wykorzystać na zakupy w sklepie. Można udoskonalić swojego robota, dokupić nowe dźwięki i kolory, jak również nowe elementy garderoby Photona.

Aby wejść do sklepu, należy przycisnąć ikonę Photona w głównym panelu.



-  Ulepszanie cech Photona
-  Dokupowanie kolorów
-  Dokupowanie dźwięków

Dokupowanie elementów garderoby Photona

Poziom, na jakim aktualnie znajduje się użytkownik.

Ilość Podkładek oraz Nakrętek.



Tutaj można przełączyć na podgląd sensorów Photona

Ilość gwiazdek, zdobytych za wykonywanie zadań.

Odległość którą do tej pory pokonał Photon.

ODCZYTY Z CZUJNIKÓW PHOTONA



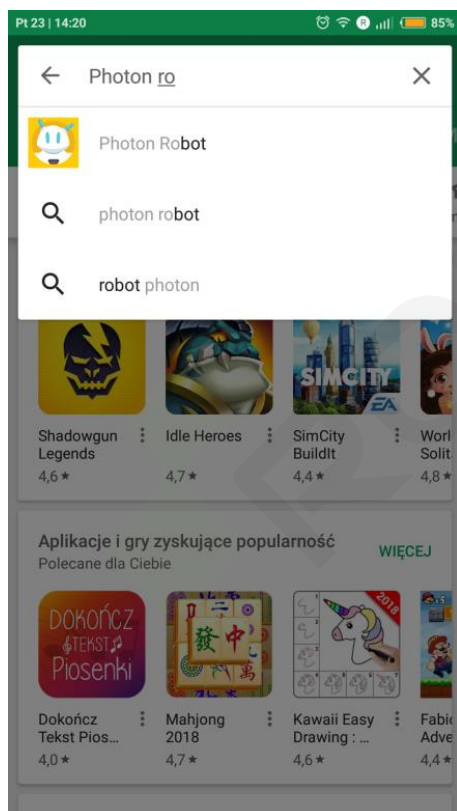
POBIERANIE

Urządzenia z systemem Android

Aplikację należy pobrać ze sklepu:



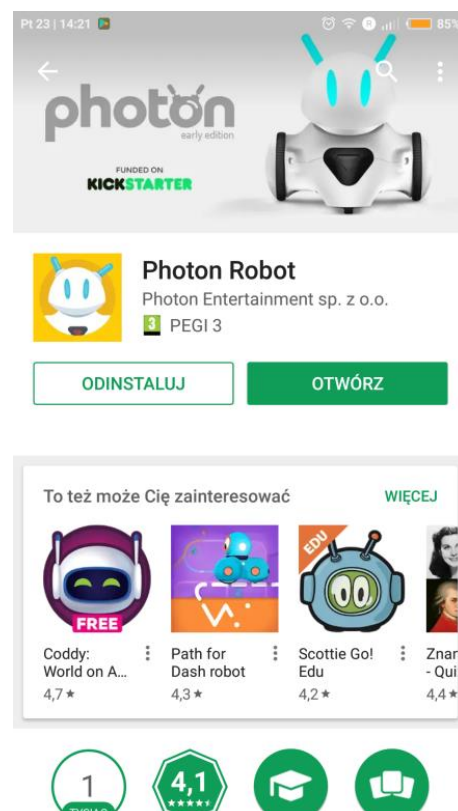
1. W wyszukiwarce sklepu należy wpisać „Photon Robot”. Z listy podpowiedzi wybieramy tą z żółtą ikoną lub wciskamy enter i wybieramy ją z listy.



2. Po wejściu w menu aplikacji Photon Robot można pobrać aplikację na dane urządzenie. W tym celu należy kliknąć „zainstaluj”.



3. Po zainstalowaniu należy kliknąć „otwórz”, aby przenieść się do aplikacji Photon Robot.



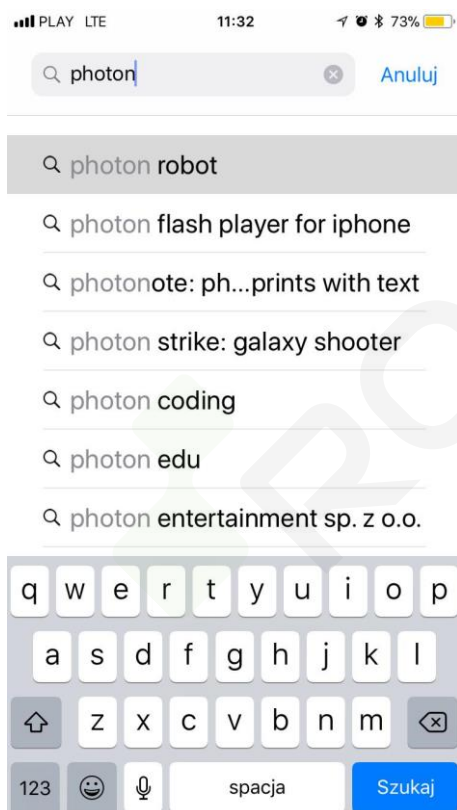
POBIERANIE

Urządzenia z systemem iOS

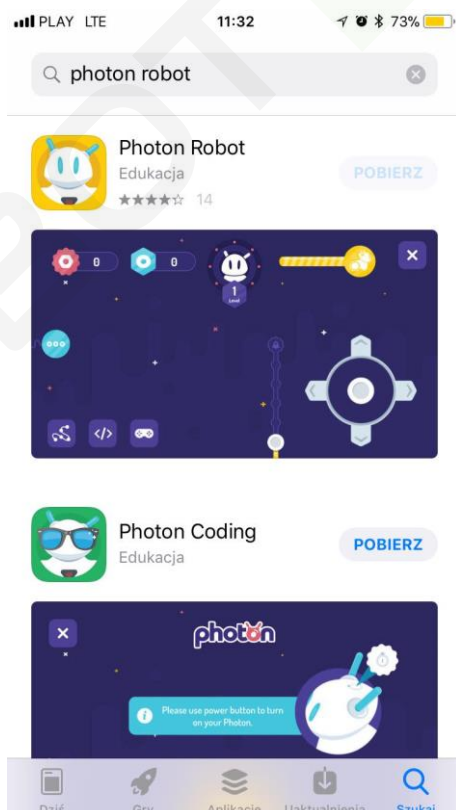
Aplikację należy pobrać ze sklepu:



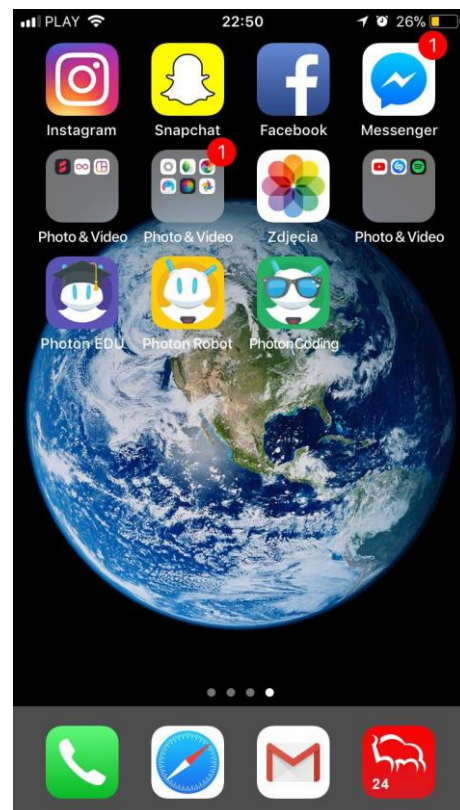
1. Na początek należy włączyć aplikację „App Store”, a następnie w wyszukiwarce sklepu wpisać frazę „Photon Robot” i kliknąć w tę pozycję.



2. Po wejściu w menu aplikacji Photon Robot można pobrać aplikację na dane urządzenie. W tym celu należy kliknąć „pobierz”.



3. Po zainstalowaniu należy przejść do menu głównego w danym urządzeniu i kliknąć w tę ikonę, aby otworzyć aplikację Photon Robot.



WŁĄCZANIE ROBOTA I ŁĄCZENIE Z APLIKACJĄ



Chcąc rozpocząć zabawę z robotem, należy go włączyć, naciskając przycisk znajdujący się na jego głowie. Robot wyda dźwięk oraz zacznie migać czułkami i oczami.



Następnie należy włączyć aplikację. Po wyświetleniu się ekranu głównego klikamy przycisk „START”.



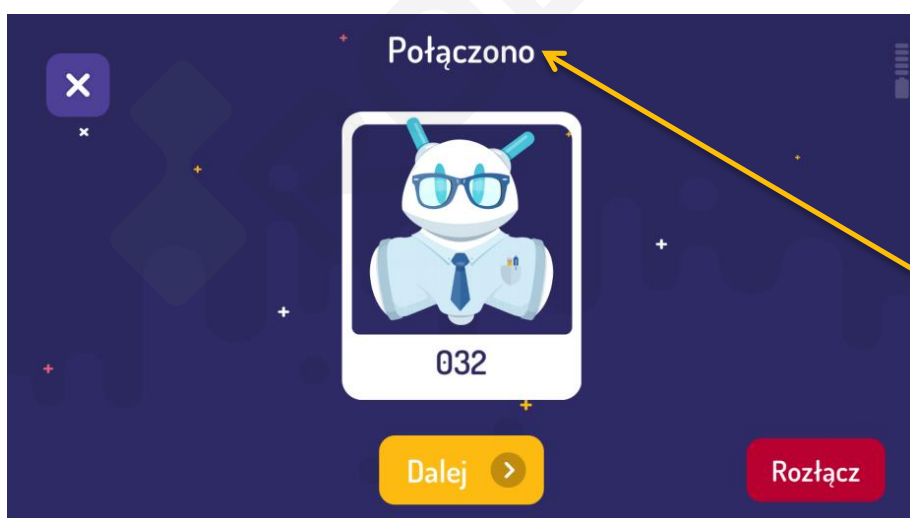
Teraz aplikacja będzie wyszukiwać dostępne roboty, z którymi można się połączyć.



Każdy robot posiada indywidualny numer identyfikacyjny który ułatwia identyfikację w aplikacji. Numer ten składa się z trzech cyfr i znajduje się na spodzie robota na ciemnym polu.



Robota, który połączy się z aplikacją wybiera się poprzez kliknięcie w ikonę z jego numerem identyfikacyjnym, a następnie poprzez kliknięcie przycisku „POŁĄCZ”.



Po połączeniu aplikacji z robotem, na górze ekranu wyświetli się napis „połączono”, a czułka i oczy Photona zaczną świecić ciągłym światłem. Kiedy tak się stanie klikamy „DALEJ”.

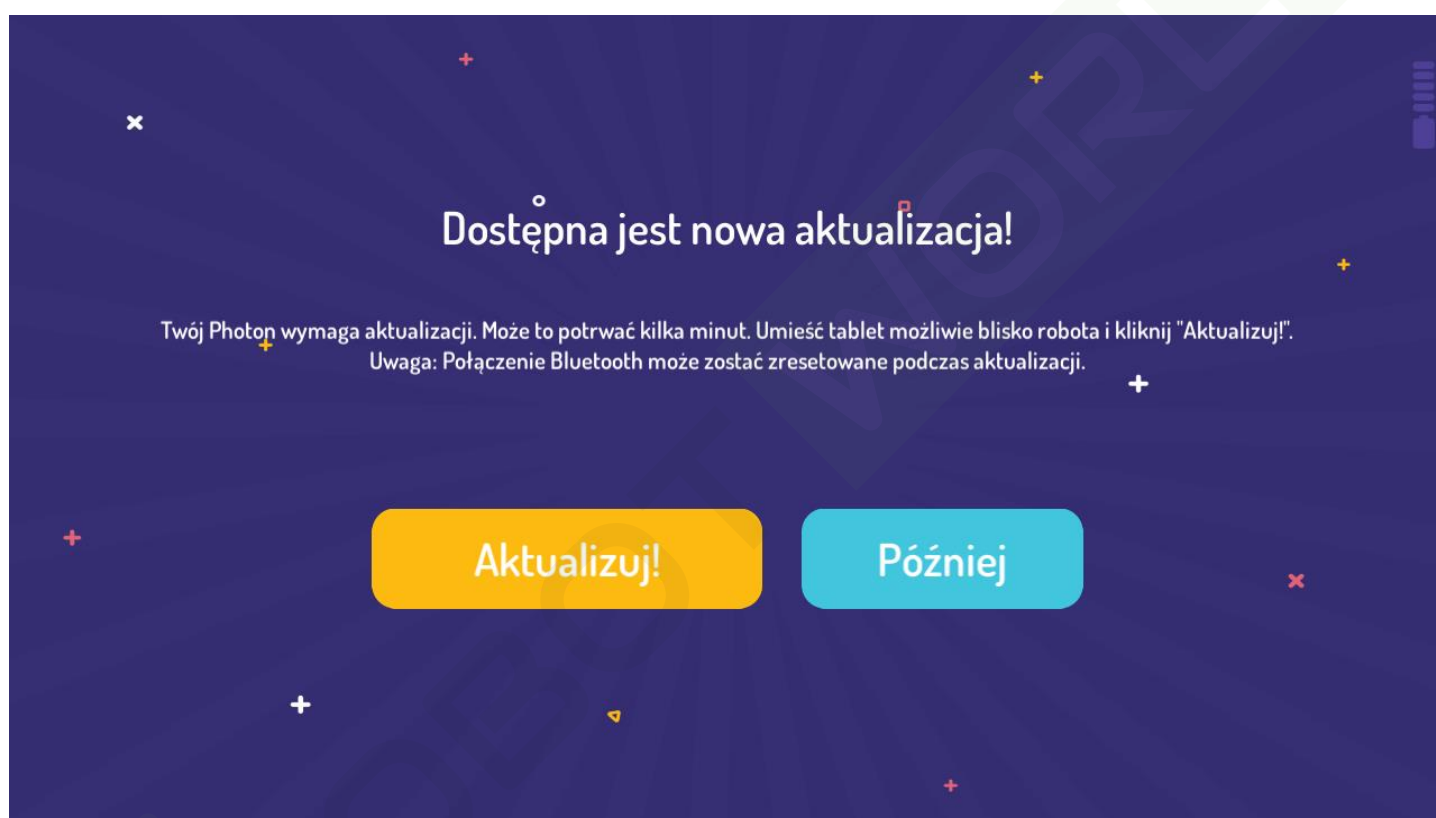
NIEUDANE POŁĄCZENIE Z ROBOTEM

Jeżeli zdarzy się sytuacja, że połączenie z robotem nie zostanie nawiązane lub aplikacja nie znajdzie robota w pobliżu, należy uruchomić ponownie robota oraz urządzenie z którym się łączymy.



AKTUALIZACJA ROBOTA

Co jakiś czas oprogramowanie robota wymaga aktualizacji. Aplikacja sama Was o tym poinformuje, wyświetlając taką informację:



Nie wyłączaj robota ani tabletu/telefonu w trakcie aktualizacji. Po wciśnięciu „Aktualizuj!” rozpocznie się wgrywanie nowego oprogramowania. Podczas tego procesu Photon będzie zapalał czułka i oczy naprzemiennie, po pewnym czasie wyda dźwięk wyłączenia i włączenia. Aktualizacja będzie ukończona dopiero wtedy, kiedy aplikacja nas o tym poinformuje.

EKRAN STARTOWY

Po prawidłowym połączeniu aplikacji z Photonem można przejść do konfigurowania profilu dziecka w aplikacji. Jest to proces jednorazowy (tylko przy pierwszym uruchomieniu aplikacji lub przy tworzeniu nowego profilu dziecka).

W tym miejscu wpisuje się imię dziecka. Następnie należy kliknąć przycisk „DALEJ”.



Kolejnym krokiem jest nazwanie Photon. Po wypełnieniu tego pola należy kliknąć przycisk „DALEJ”.



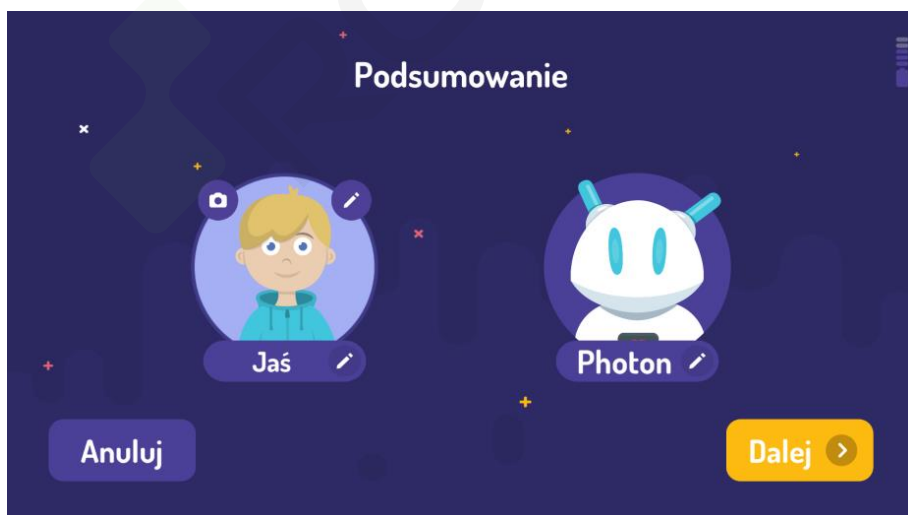
USTAWIENIA PODSTAWOWE



W zależności od tego, czy dziecko jest praworęczne czy leworęczne, można wybrać odpowiedni tryb obsługi aplikacji.



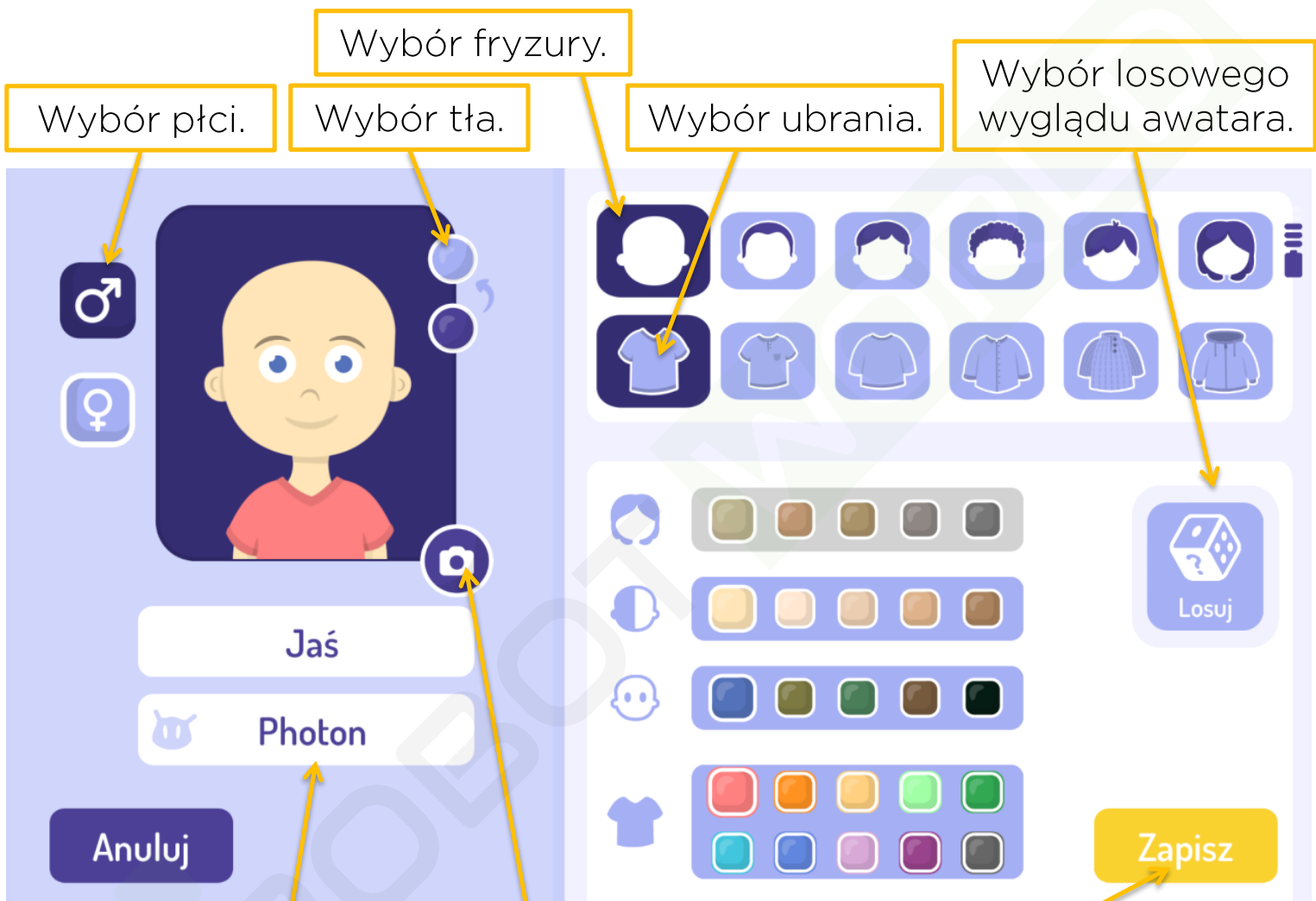
Kolejnym krokiem jest wybór stopnia trudności.



W podsumowaniu można dokonać ewentualnych zmian, klikając na odpowiedni avatar. Jeśli jednak żadne zmiany nie są potrzebne, należy kliknąć przycisk „DALEJ” i rozpocząć przygodę z Photonem!

TWORZENIE PROFILU DZIECKA

W tym panelu dziecko tworzy swoją postać w aplikacji. Można stworzyć swoją podobiznę lub zrobić sobie zdjęcie i ustawić je jako swój awatar.



Imię użytkownika i Photona.

Ustawienie zdjęcia jako awatara.

Po zakończeniu należy kliknąć ZAPISZ.

Wybór:



Kolor włosów



Kolor skóry



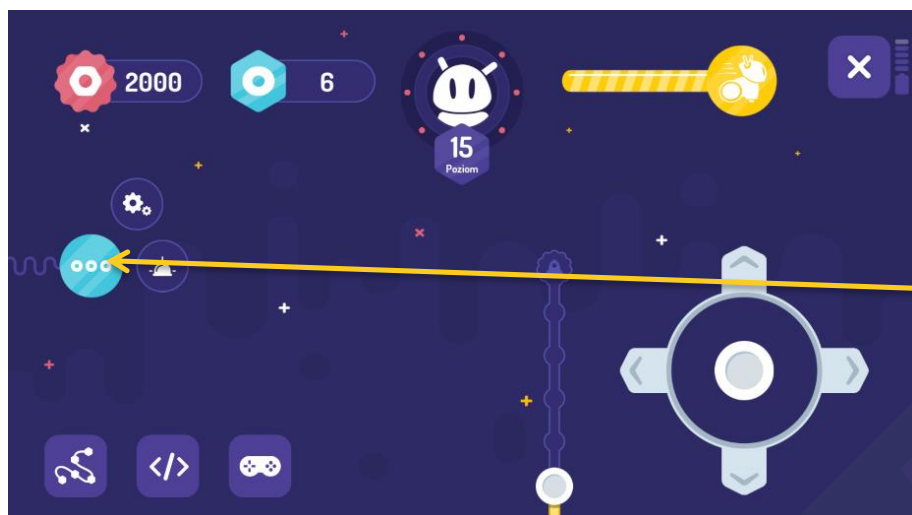
Kolor oczu



Kolor ubrania

EKSPORTOWANIE PROFILU

Jeżeli znajdzie potrzeba zmiany urządzenia, z którego dziecko będzie korzystało podczas zabawy z Photonem, istnieje możliwość przenoszenia profilu między urządzeniami.



Aby wyeksportować profil z danego urządzenia, należy otworzyć menu podręczne (oznaczone strzałką). Po kliknięciu wyświetlą się ikony z dodatkowymi opcjami. Należy kliknąć w ikonę ustawień



Po wyświetleniu ekranu ustawień, należy kliknąć opcję „EKSPORT”.



Aplikacja wygeneruje kod QR, który należy zeskanować na urządzeniu, na które ma być przeniesiony profil.

IMPORTOWANIE PROFILU



Aby zaimportować profil na urządzeniu, na które chcemy przenieść postęp, należy kliknąć „IMPORTUJ PROFIL”.



Następnie należy zeskanować QR kod który wcześniej wygenerowaliśmy z ekranu drugiego urządzenia.



Po zeskanowaniu kodu, aplikacja wczyta profil i wyświetli wszystkie informacje o nim. Po kliknięciu „DALEJ”, profil będzie gotowy do zabawy.

ZMĘCZENIE

W zależności od stopnia trudności danego zadania, dziecko pokonując go, **wykorzystuje określoną ilość punktów**. Punkty podróży odpowiadają **energii Photona**. Kiedy zostaną wykorzystane, Photon będzie musiał odpocząć. Da on nam o tym znać i określi ile będzie trwała regeneracja.



W tym czasie dziecko nie będzie mogło wykonywać eksperymentów i doświadczeń, ale nadal będzie mogło programować w trybie dowolnym oraz grać w minigry.

ŁADOWANIE

Robot Photon, jak każde urządzenie elektroniczne wymaga okresowego ładowania. Jedno ładowanie pozwala na maksymalnie 8 godzin pracy robota. Jeśli Photon będzie wymagał naładowania, da o tym znać, podświetlając swoje czułki na czerwono oraz wydając dźwięki sygnalizujące, że jest głodny („am, am”). Ładować go można standardową ładowarką z wejściem micro-usb. (Kabel z wejściem micro-USB w zestawie)



Wejście do ładowania znajduje się z tyłu robota. Proces ładowania, Photon sygnalizuje migając czułkami na czerwono. Gdy bateria będzie pełna, Photon podświetli czułki na zielono. Wtedy można odłączyć go od ładowania i kontynuować zabawę.

Robot wyposażony jest w baterię litowo-jonową 2600 mAh. Pozwala ona na 8 godzin zabawy non stop. Czas ładowania baterii to około 3,5 godziny.

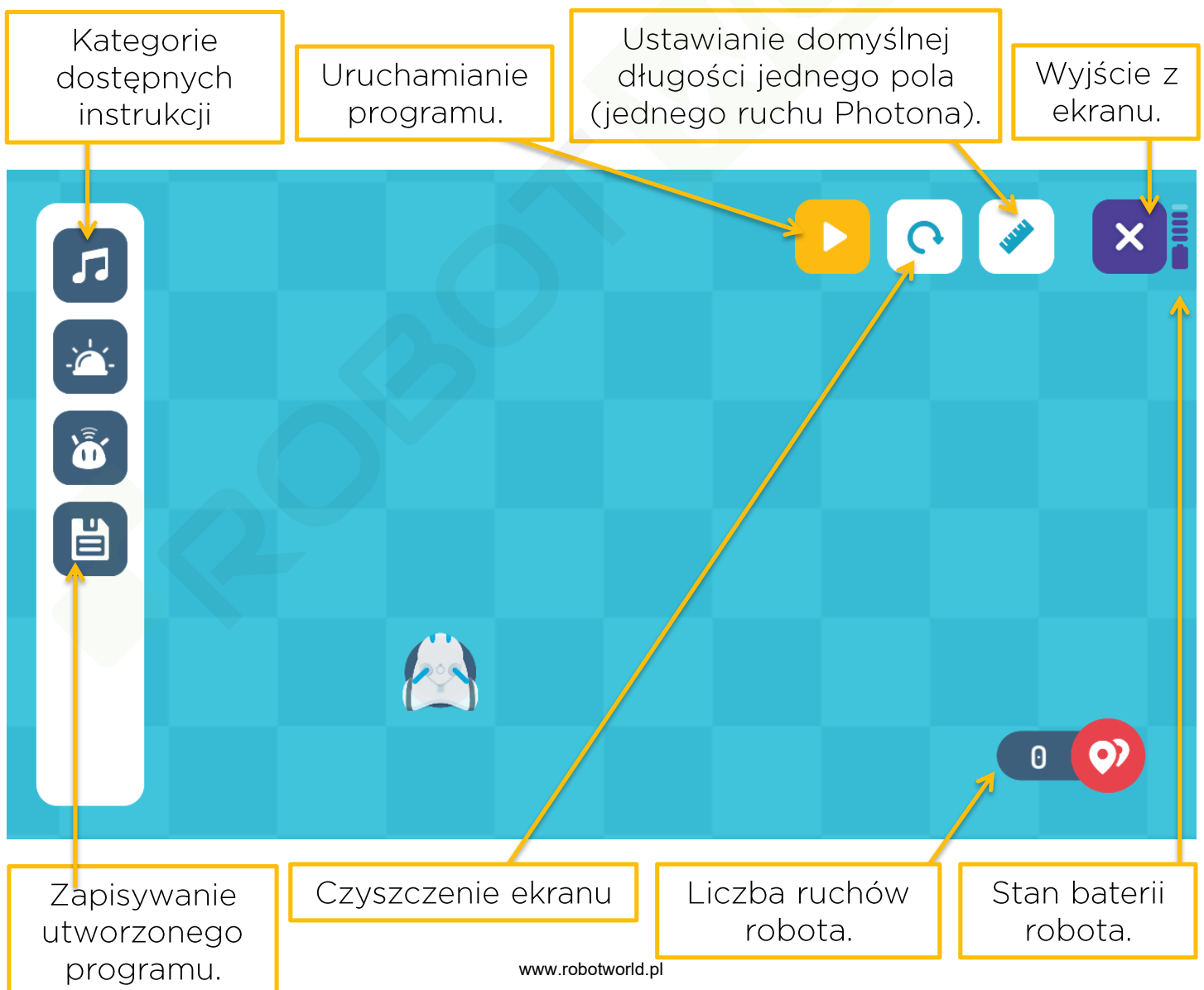
INTERFEJSY

Wszystkie aplikacje Photon zostały stworzone w taki sposób, aby ich użytkowanie było jak najprostsze dla każdego odbiorcy.

Każda z aplikacji zawiera takie same oznaczenia, które zawsze znajdują się w tym samym miejscu, dzięki czemu dziecko nie musi uczyć się korzystania z każdej z aplikacji oddzielnie.

Wszystkie omówione poniżej interfejsy pojawiają się w każdej z trzech dostępnych aplikacji Photon: Photon Robot, Photon Edu oraz Photon Coding.

Poniżej przedstawione są ikony, które bez względu na to, z jakiej aplikacji korzystamy, zawsze znajdują się w tym samym miejscu.



PHOTON DRAW

Photon Draw został zaprojektowany z myślą o najmłodszych. Już nawet 3-4 letnie dzieci są w stanie programować rysując ścieżkę palcem na ekranie.

Rozwija u dzieci:

Zdolności manualne

Orientację przestrzenną

Zrozumienie logiki wydarzeń

Programowanie poprzez przesunięcie palcem po ekranie.

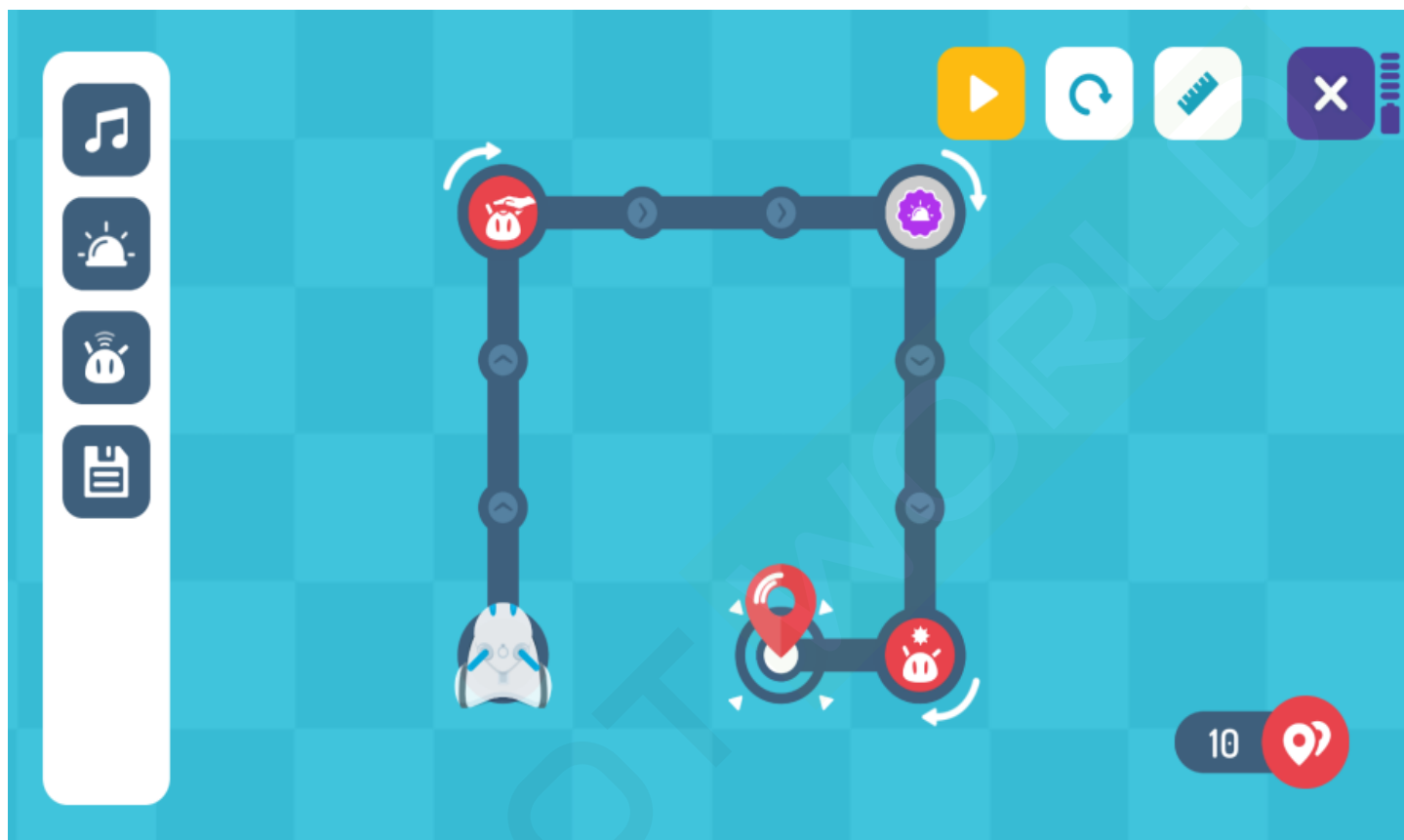
Usuwanie ścieżki poprzez cofnięcie palcem po ścieżce, zaczynając od punktu końcowego.



Możliwość powiększenia ekranu poprzez „rozciągnięcie” go dwoma palcami.

PHOTON DRAW

Na narysowaną ścieżkę, możemy przeciągać różne instrukcje z panelu bocznego np. wydawanie dźwięków czy zmianę kolorów.



Kategorie z panelu bocznego będą powtarzać się w pozostałych interfejsach.



Dźwięki. Znajdują się w niej odgłosy zwierząt i emocji.

Kolory. Znajdują się w niej kolory do zmiany czułek i oczu.

Interakcje. Znajdują się w niej instrukcje ze wszystkimi czujnikami Photona.

PHOTON BADGE

Photon Badge stworzono dla dzieci, które potrafią zrozumieć bardziej złożone ciągi logiczne. Projektujemy program robota używając prostych symboli instrukcji.

Rozwija u dzieci:

Wyobrażnię przestrzenną

Planowanie, przewidywanie

Algorytmikę (powtarzalność czynności)

Programowanie poprzez układanie instrukcji w oknach funkcji

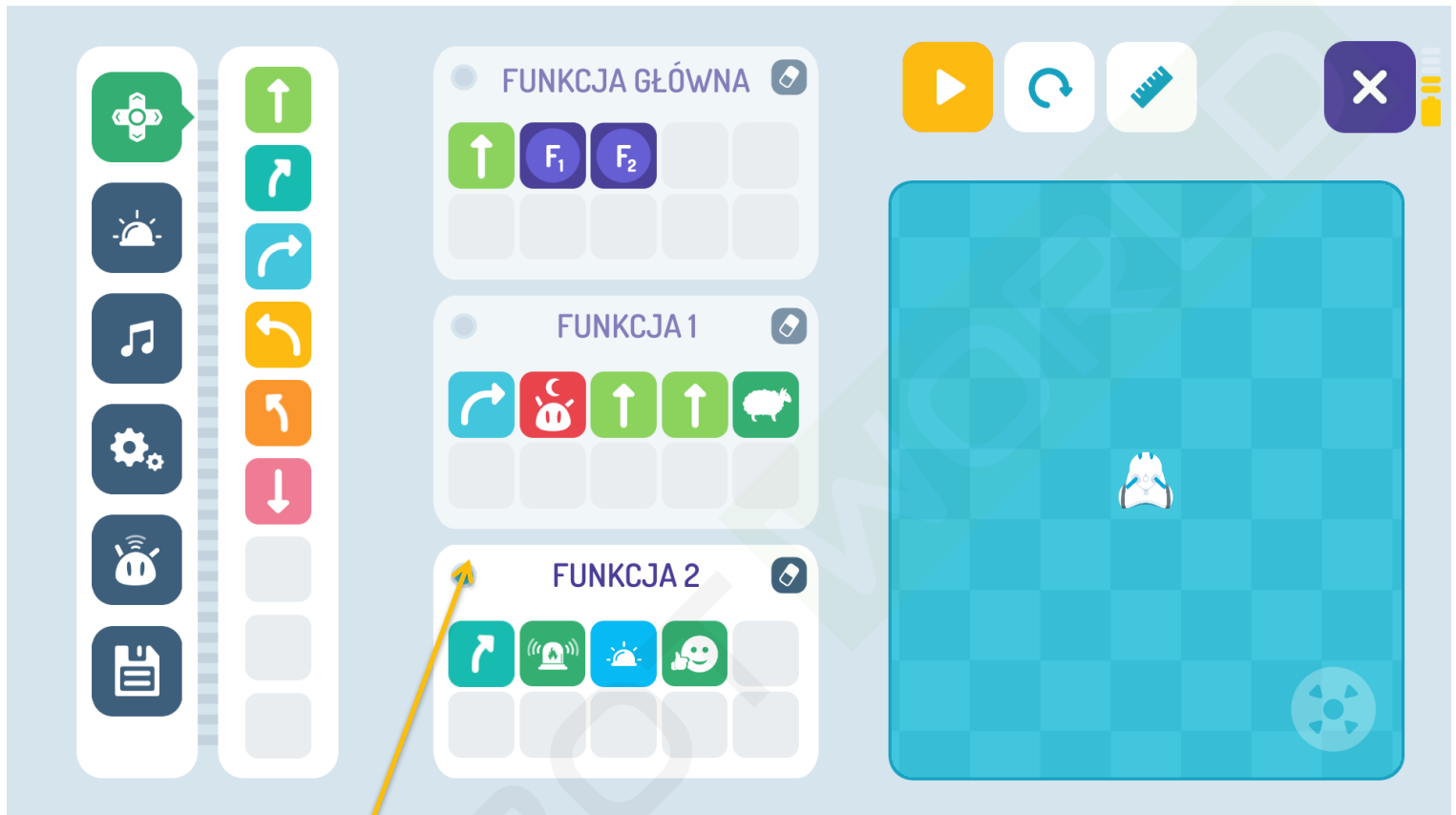
Usuwanie programu:

- >Kliknięcie w ikonę funkcji, którą chce się usunąć.
- >Kliknięcie na gumkę
- >Kliknięcie na strzałkę i przytrzymanie








PHOTON BADGE

Bloczki można przesuwać w odpowiednie funkcje, jak również „podświetlić” funkcję w której chcemy układać program i klikać na odpowiednie ikony, które automatycznie będą wskazywały do wybranej funkcji.



PODŚWIETLENIE FUNKCJI

-  Ruch. Znajdują się w niej wszystkie instrukcje ruchu.
-  Kolory. Znajdują się w niej kolory do zmiany czułek i oczu.
-  Dźwięki. Znajdują się w niej odgłosy zwierząt i emocji.
-  Bloczki funkcji. Znajdują się w niej bloczki Funkcji 1 i 2.
-  Interakcje. Znajdują się w niej instrukcje ze wszystkimi czujnikami Photona.

PHOTON BLOCKS

Photon Blocks opracowano z dziećmi, które potrafią już czytać. Na tym etapie rozwoju, układając kolorowe bloki instrukcji dzieci są w stanie zrozumieć czym są złożone operacje.

Rozwija u dzieci umiejętności:

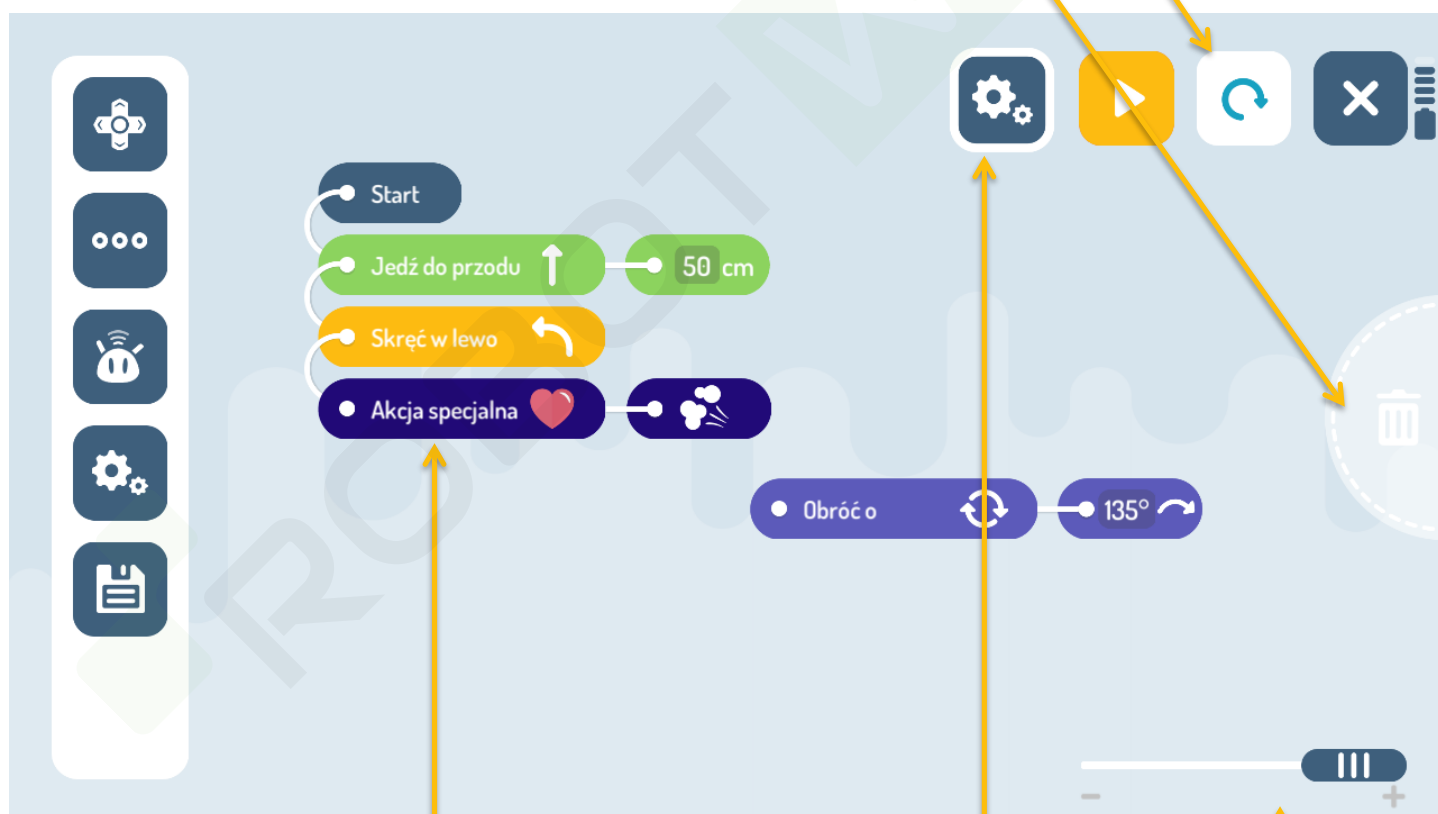
Tworzenia złożonych programów

Optymalizacji napisanych programów

Wczesnego wykrywania błędów

Usuwanie:

- Przytrzymanie strzałki
- Przesunięcie wybranej instrukcji do prawej krawędzi ekranu.



Programowanie poprzez nanoszenie bloczków na ekran.

Przełączanie między oknami funkcji.

Powiększanie ekranu.

PHOTON BLOCKS

Przy przesuwaniu bloczków należy pamiętać, aby się ze sobą połączyły. Jeżeli bloczki nie będą połączone, Photon nie wykona „oderwanego” programu.

ŁĄCZENIA BLOCZKÓW



Ruch. Znajdują się w niej wszystkie instrukcje ruchu.



Kolory, Dźwięki i Akcje specjalne. Znajdują się w niej kolory do zmiany czułek i oczu, odgłosy zwierząt i emocji oraz reakcje specjalne.



Interakcje. Znajdują się w niej instrukcje ze wszystkimi czujnikami Photona.



Bloczki funkcji. Znajdują się w niej bloczki Funkcji 1, 2 i 3 oraz bloczki przerywania funkcji/programu.

PHOTON CODE

Photon Code powstał, aby wprowadzać dzieci do świata prawdziwego programowania. Interfejs jest po angielsku, przypomina klasyczny kod. Dzieci układają gotowe bloki tekstu tworząc swoje programy.

Rozwija u dzieci rozumienie:

Struktury i składni kodu programowania

Bardziej zaawansowanej algorytmiki

Programowanie z wykorzystaniem czujników

Usuwanie:

- Przytrzymanie strzałki (usuwanie całego programu)
- Przesunięcie wybranej instrukcji do prawej krawędzi ekranu.



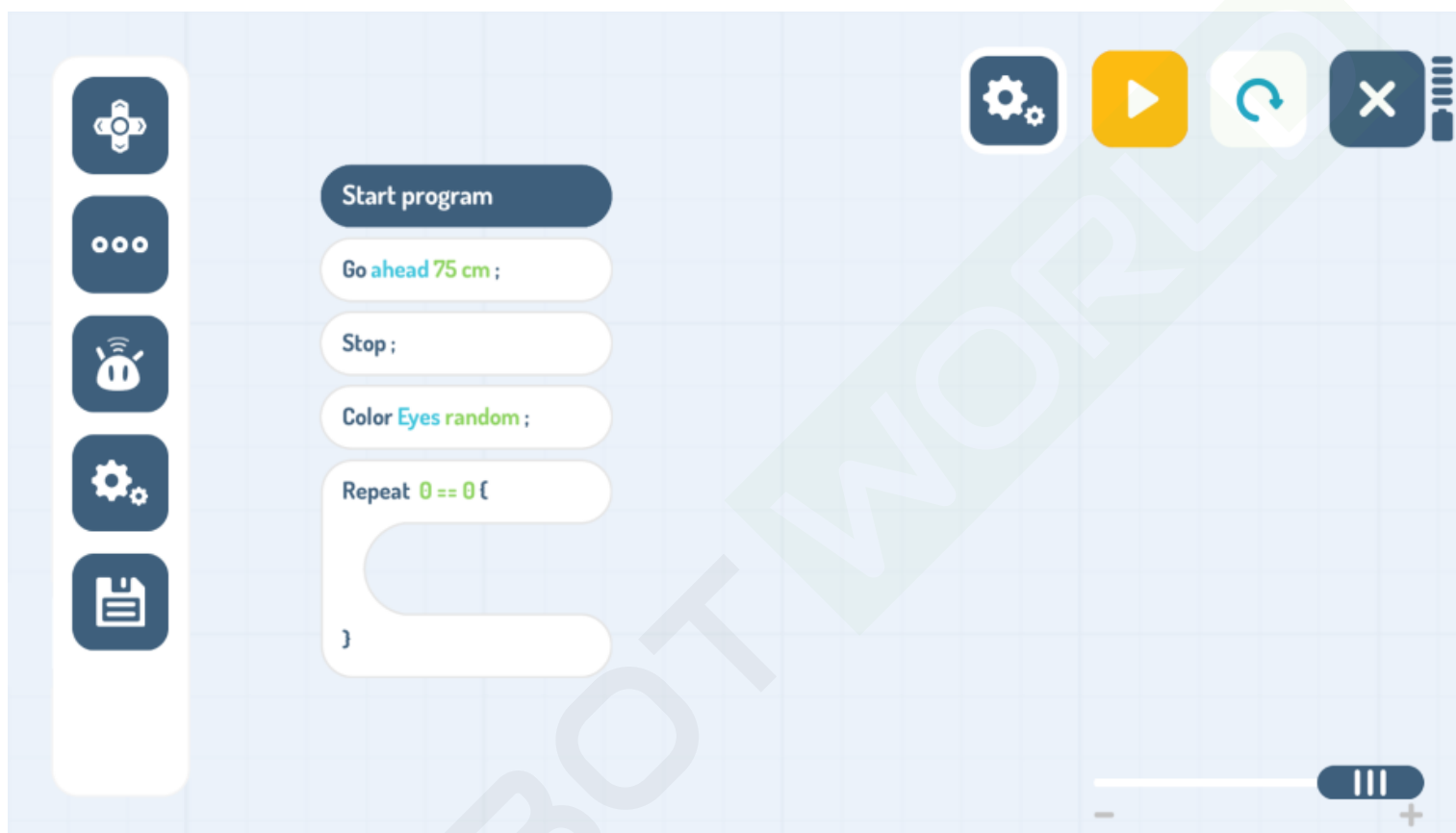
Programowanie poprzez nanoszenie bloczków na ekran.





Przełączanie między oknami funkcji.

Powiększanie ekranu.


PHOTON CODE

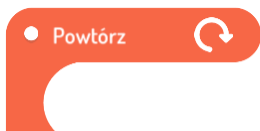
Ten interfejs jest wizualnie podobny do Photon Blocks, jednak jest on urozmaicony o zmienne oraz komendy w języku angielskim.





-  Ruch. Znajdują się w niej wszystkie instrukcje ruchu.
-  Kolory, Dźwięki i Akcje specjalne. Znajdują się w niej kolory do zmiany czułek i oczu, odgłosy zwierząt i emocji oraz reakcje specjalne.
-  Interakcje. Znajdują się w niej instrukcje ze wszystkimi czujnikami Photona.
-  Bloczki funkcji. Znajdują się w niej bloczki Funkcji 1, 2 i 3 oraz bloczki przerywania funkcji/programu.







INTERAKCJE I CZUJNIKI

 robot będzie czekał na wybrane przez nas zdarzenie, po czym wykona dalszy program.
Np. Czekaj na dotyk, a następnie pojedź 10 cm do przodu.

 robot powtórzy czynność znajdującą się wewnątrz bloczka określoną ilość razy.
Np. Powtórz 4 razy obrót w lewo.

 warunek, jeżeli określony warunek jest spełniony to robot wykona instrukcje, które znajdują się wewnątrz tego bloczka.
Np. Jeżeli jest ciemno to zapal czułka na zielono.

 podwójny warunek, jeżeli jest spełniony to robot wykona instrukcje znajdujące się wewnątrz górnej części tego bloczka, w przeciwnym wypadku wykona inne określone instrukcje, znajdujące się wewnątrz dolnej części bloczka.
Np. Jeżeli jest hałas to wydaj dźwięk kota, a jeżeli nie to wydaj dźwięk psa.

-  Odliczanie określonego czasu
-  Rozpoznawanie przeszkód bliżej niż / dalej niż
-  Reakcja na dotyk lub jego brak
-  Reakcja na jasno / ciemno
-  Reakcja na hałas lub jego brak
-  Rozpoznawanie kontrastu podłoża (czarny/biały)

DANE TECHNICZNE

Jaka jest cena robota?

Cena wynosi 799 złotych.

Co znajduje się w zestawie?

W pudełku znajduje się robot Photon, kabel microUSB do ładowania, instrukcja obsługi, karta gwarancyjna, instrukcja bezpiecznego użytkowania oraz zestaw naklejek do personalizacji robota. Aplikacje są darmowe, pobieramy je ze sklepu Google Play oraz AppStore.

Jakie są wymagania techniczne?

Najważniejszym wymaganiem jest Bluetooth 4.0 oraz 1GB RAM. Większość urządzeń posiadających te specyfikacje spełnia wszystkie pozostałe wymagania, jednak należy pamiętać o tym, iż nie jesteśmy w stanie przetestować wszystkich dostępnych urządzeń na rynku.

Czy Photon jest wodoodporny?

Photon nie jest wodoodporny. Robot jest urządzeniem elektrycznym, dlatego nie jest zalecane narażanie go na kontakt z wodą.

Czy roboty komunikują się między sobą i w jaki sposób?

Na tą chwilę roboty nie komunikują się ze sobą, jednak będzie to możliwe w niedalekiej przyszłości poprzez czujnik, który znajduje się z przodu Photona.

DANE TECHNICZNE

Czy baterie można wymienić?

Robot wyposażony jest w akumulator, którego nie można samodzielnie wymienić.

Czy mogę stworzyć własną aplikację?

Na tą chwilę nie mamy otwartego interfejsu programowania aplikacji, więc nie jest to możliwe. Jednak w przyszłości na pewno pojawi się taka opcja.

Ile działa robot na jednej baterii, jak długo ładuje się robot?

Robot ma wbudowany akumulator. Na jednym ładowaniu pracuje około 8 godzin. Ładuje się go od 2,5 do 3 godzin.

Czy do ładowania wystarczy zwykła ładowarka?

W zestawie znajduje się kabel do ładowania kompatybilny z każdą ładowarką z wyjściem USB.

Czy robot podlega gwarancji?

Tak, robot podlega 2 letniej gwarancji.

Czy Photon jest bezpieczny?

Photon przeszedł mnóstwo testów po których otrzymał certyfikaty CE, RoHS, EN-71.

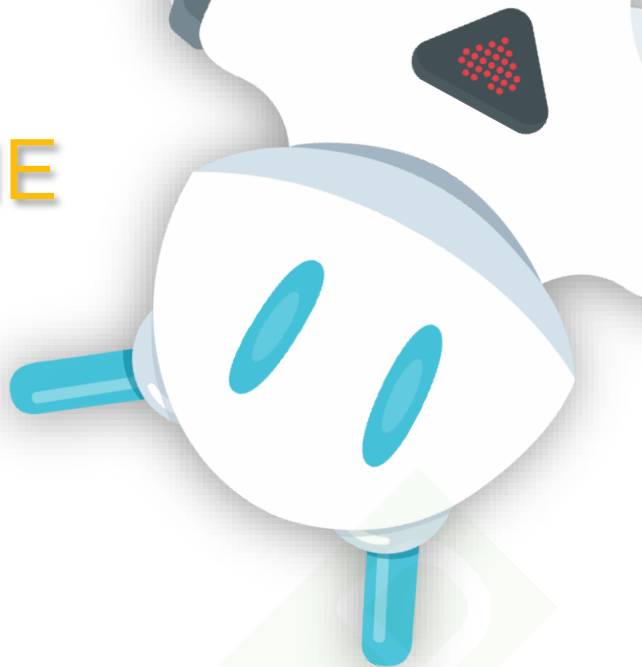
Czy robot jest odporny na upadki?

Testowaliśmy jego odporność na wszystkie możliwe sposoby i testy przeszedł pomyślnie. Jedynym mankamentem okazały się czułki, które są elementem wystającym i przy upadku bezpośrednio na nie, łamały się. Jednak już zmieniliśmy materiał ich wykonania na bardziej elastyczny.

Czy aplikacja działa na urządzeniach z systemem Windows?

Nie i nie będzie dostępnej aplikacji na urządzenia mobilne z systemem Windows. Pracujemy aktualnie nad możliwością programowania robota z poziomu komputera stacjonarnego.

PYTANIA OGÓLNE



Co oznacza, że robot rozwija się z dzieckiem?

Oznacza to, że możliwości Photona zależą w 100% od dziecka i jego umiejętności. Po wyjęciu robota z pudełka nie potrafi on nic. Dziecko krok po kroku uczy się jego obsługi, odkrywa czujniki itp.

Czym różni się Photon Robot od Photon Coding?

Photon Robot to aplikacja z fabułą, w której dziecko „krok po kroku” poznaje robota, uczy się jego obsługi, eksperymentuje z czujnikami i poznaje podstawy programowania. Stopień trudności wzrasta wraz z postępami dziecka w aplikacji, a możliwości robota są ściśle uzależnione od wiedzy, którą zdobyło dziecko.

Photon Coding zawiera wszystkie w pełni odblokowane interfejsy programowania. Nie mamy tu ograniczeń, dzieci mogą praktykować zdobytą wiedzę i tworzyć własne programy dla Photona, kiedy nauczyły się już podstaw programowania.

Czy więcej niż jeden tablet może połączyć się z robotem?

Photon może łączyć się z różnymi urządzeniami mobilnymi dostępnymi w domu, lecz nie w tym samym momencie. Postępy robota zapisywane są na urządzeniu mobilnym, a nie na robocie.

PYTANIA OGÓLNE

Czy można przenieść punkty na inny sprzęt?

Tak, niedawno dodaliśmy możliwość importowania profilu, dzięki czemu na każdym urządzeniu, na którym mamy pobraną aplikację, możemy posiadać ten same osiągnięcia.

Czy dwójka dzieci może bawić się jednym robotem?

Każdemu dziecku możemy stworzyć oddzielny profil, dzięki czemu dzieci mogą iść indywidualnym trybem nauki.

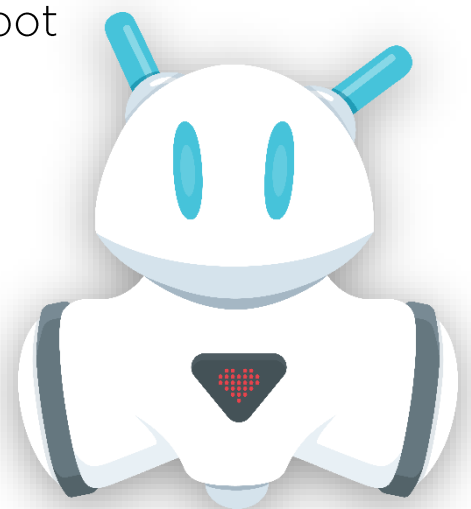
Czy są jakieś akcesoria do robota? Na przykład zwiększające moc?

W tym momencie nie są dostępne akcesoria, ale w aplikacji można ulepszać naszego Photona w panelu sklep. Możemy dokupować szybszą regenerację, większą ilość punktów podróży itp. Płacimy za to zebranymi podczas wcześniejszych lekcji podkładkami i nakrętkami.

Na czym polega dokupowanie funkcji Photona? Ile to kosztuje?

Dziecko podczas wykonywania kolejnych wyzwań zbiera podkładki i nakrętki, które są naszą walutą. W sklepie możemy dokupować różne funkcje robota:

- Podróżowanie - zwiększa maksymalną ilość punktów podróży.
- Regeneracja - zmniejsza czas oczekiwania na punkty podróżowania
- Szybkość - zwiększa maksymalną prędkość
- Kondycja - zwiększa czas na maksymalnej prędkości
- Kolory - dodatkowe kolory zmiany czułek i oczu
- Dźwięki - dodatkowe dźwięki które wydaje robot



DANE TECHNICZNE I OBSŁUGA

Jak zaktualizować robota?

Aplikację aktualizujemy poprzez sklep Google Play/AppStore lub przez ustawienia aplikacji w naszym urządzeniu. Aktualizacja robota wyświetli się automatycznie, jeżeli będzie dostępna przy uruchomieniu aplikacji.

Jak zresetować robota?

Należy przytrzymać przycisk włączania przez około 10 sekund, robot zasygnalizuje poprawnie wykonany reset poprzez wydanie dźwięku włączenia.

Jak robot sygnalizuje ładowanie?

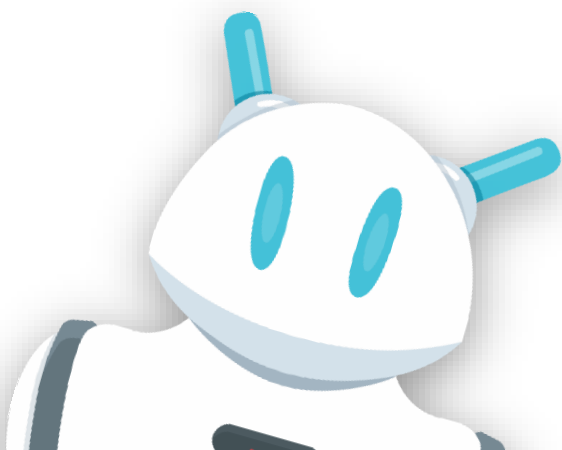
Podczas ładowania miga czułkami na czerwono, gdy ładowanie dobiegnie końca czułka zaczynają migać na zielono.

Podczas ładowania robota poprzez ładowarkę od telefonu, czułka migają na czerwono, tak powinno być?

Tak, czułka migające na czerwono oznaczają ładowanie robota, gdy bateria będzie w pełni naładowana czułka zaczną migać na zielono.

Mój tablet/smartphone nie znajduje robota. Co robić?

Należy sprawdzić czy na urządzeniu są włączone usługi lokalizacji. Zauważyliśmy, że w niektórych modelach występuje problem z połączeniem, kiedy usługi te są wyłączone. Innym powodem może być sparowanie urządzenia w panelu bluetooth. Jeżeli tak się dzieje to aplikacja nie połączy się z robotem. Rozwiązaniem jest "zapomnienie" urządzenia w ustawieniach bluetooth.



WĄTPLIWOŚCI

Czy moje dziecko nie zniszczy szybko robota?

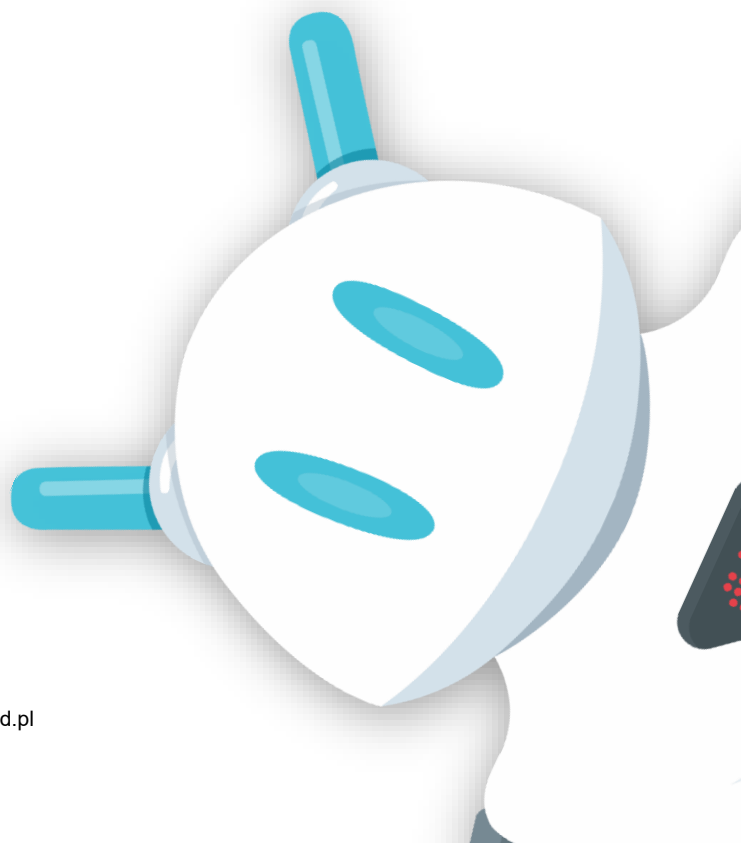
Photon został wykonany z bardzo trwałych materiałów. Przeszedł mnóstwo upadków, zanim zdecydowaliśmy się dopuścić go do sprzedaży. Jesteśmy w pełni przekonani, że zniszczenie robota przy użytku zgodnie z zaleceniami, jest wręcz niemożliwe.

Czy muszę umieć programować, żeby pomóc dziecku z zadaniami?

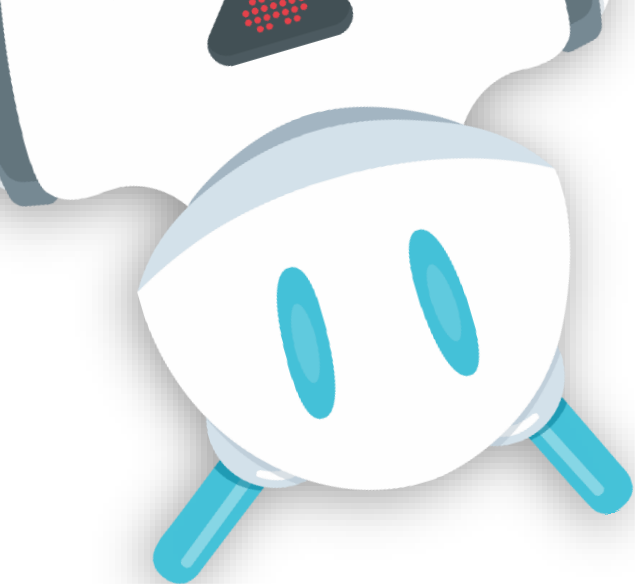
Nie, aplikacja jest na tyle intuicyjna, że każda osoba poradzi sobie z zadaniami. Czytanie ze zrozumieniem i logiczne myślenie wystarczą, aby w pełni zrozumieć cele zadań.

Czy aplikacja wymaga, aby dziecko potrafiło czytać?

Wprowadziliśmy instrukcje głosowe w aplikacji, aby młodsze dzieci mogły bawić się z Photonem bez pomocy dorosłych. Komendy można wyłączyć, aby dzieci ćwiczyły czytanie przy zabawie z Photonem.



WĄTPLIWOŚCI



Moje dziecko nigdy nie programowało, czy poradzi sobie z Photonem?

Kiedy tworzyliśmy ten projekt, myśleliśmy o dziewczynach i chłopakach, którzy nie mają żadnego doświadczenia w kodowaniu. Dlatego konsultowaliśmy nasze pomysły z psychologami i pedagogami. Sprawdzaliśmy także, jak z programowaniem Photona radzą sobie dzieci w grupie wiekowej 6-12 lat. Spotykaliśmy się z nimi w szkołach i na różnych eventach, obserwowaliśmy, jak odkrywają możliwości Photona. Dla większości z nich spotkanie z Photonkiem było pierwszym doświadczeniem programistycznym. Radziły sobie naprawdę nieźle.

Czy to ostateczna wersja Photona?

Robot jako fizyczne urządzenie jest ostateczne i nie będzie modyfikowane. Natomiast stale rozwijamy aplikację oraz oprogramowanie robota. Aktualizacje będą darmowe, a oprogramowanie robota będzie aktualizowane zdalnie z poziomu urządzenia mobilnego (poprzez tablet/smartphone wgra się aktualizacja do robota, którego mamy już w domu).

POZOSTAŁE

Dlaczego robot jest taki drogi?

Photon to zaawansowany technologicznie robot. Ma w sobie 10 programowalnych czujników (m.in. czujnik przeszkód, światła, dotyku), które w połączeniu z wyobraźnią dzieci, pozwalają na setki godzin kreatywnej nauki i zabawy.

Czy robot sam reaguje na przeszkody?

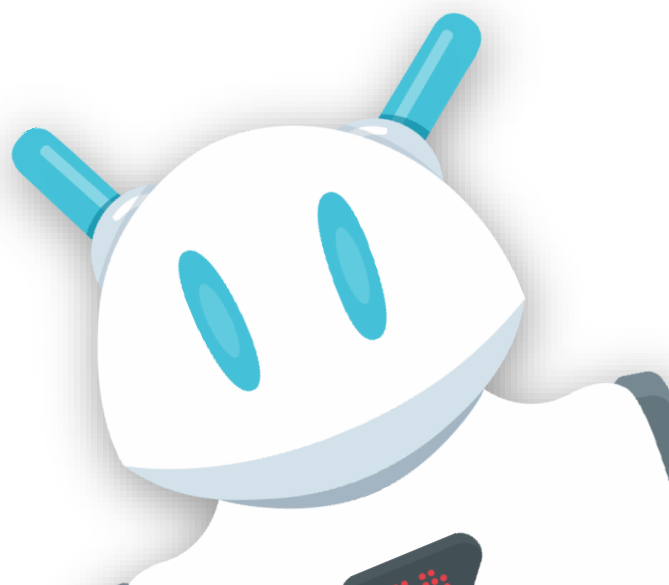
Trzeba Photona zaprogramować, aby wykrywał przeszkody. W innym przypadku robot nie zareaguje.

W jakim języku jest to programowanie?

Photon wprowadza do nauki programowania, nie uczy konkretnego języka.

Proces nauki podzielony jest na kilka etapów:

1. Interfejs programowania **Photon Draw** - pokazuje ciąg logicznych wydarzeń.
2. Interfejs programowania **Photon Badge** - układamy program z instrukcji w postaci symboli, pokazujemy że kolejność ma znaczenie, wprowadzamy funkcje.
3. Interfejs **Photon Blocks** - pozwala konfigurować instrukcje, wprowadzamy np. warunki
4. Interfejs **Photon Code** - pseudo-język tekstowy, zbliżony wizualnie do tego jak wygląda normalny język. Pokazujemy jak wygląda programowanie w konsoli, układając kod z gotowych sekwencji tekstu.



POZOSTAŁE

W jaki sposób robot uczy programowania?

Pokazując jak powinien myśleć programista. Dzięki aktywnościom znajdującym się w aplikacji, poznajemy podstawowe pojęcia występujące w programowaniu, takie jak np. funkcje czy zmienne.

Czy zabawa z Photonem wymaga dostępu do Internetu?

Jedynie aktualizacje aplikacji wymagają dostępu do Internetu, sama zabawa może odbywać się bez połączenia z Internetem.

Jaki jest czas oczekiwania na robota?

Robota wysyłamy w ciągu jednego dnia roboczego. Kwestia dostawy leży po stronie kuriera, na terenie Polski są to około 3 dni robocze.

Mój syn zauważył że na zdjęciach w środku Photon ma serce. Czy pojawia się ono normalnie też w robocie? Jeśli tak, to kiedy?

Jeżeli chodzi o serce Photon, to nie pojawia się ono na robocie. Używamy symbolu serca na przednim panelu w grafikach jako przenośni, ponieważ tam kryje się cały mechanizm. Photon ma ogromne serce, które nie mieści się w tak małym otworze, dlatego go nie widać ;)

