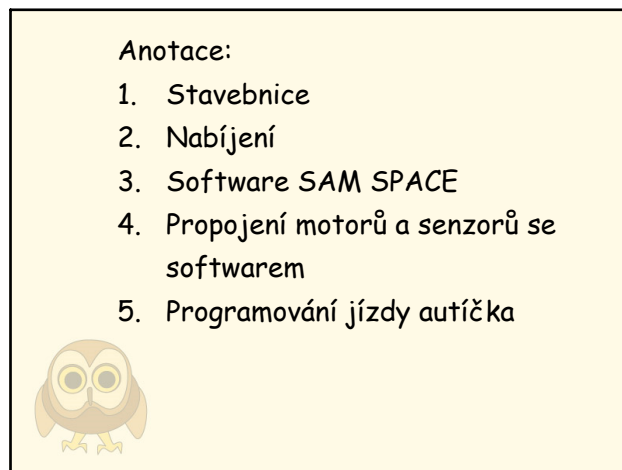
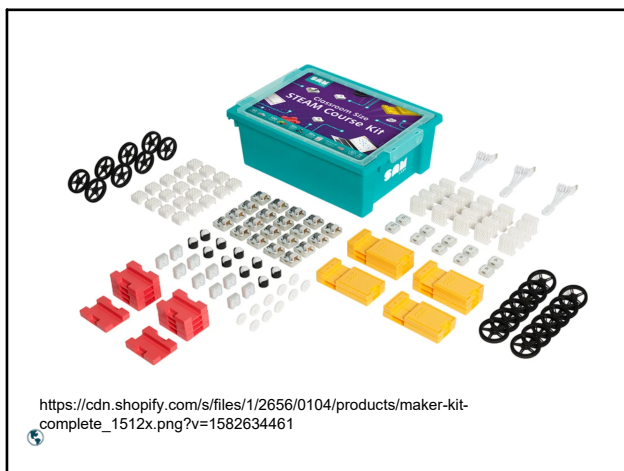


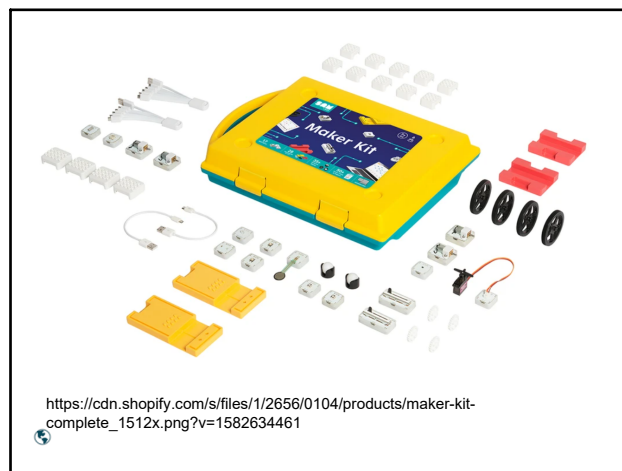
úvodní strana



anotace



1



2

před zahájením práce je potřeba nabít všechny motory a senzory

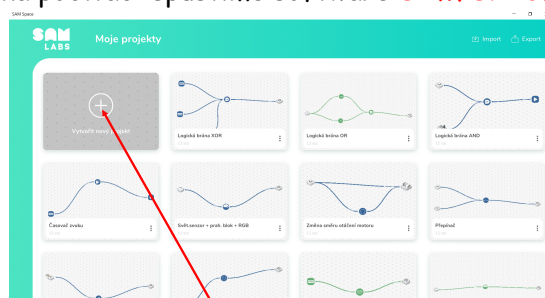


USB zasunout do počítače nebo do nabíjecí stanice

plně nabité motory a senzory svítí zeleně

3

na počítači spustíme software **SAM SPACE**

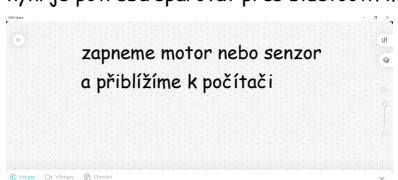


vytvoříme nový projekt


4

nyní je potřeba spárovat přes bluetooth motory a senzory

zapneme motor nebo senzor a přiblížíme k počítači



motor svítí červeně a pokud není spárován, tak se sám vypne



ikona začne "pulzovat"  
klikneme na ni

5

Párování panelu  
PŘIPOJENO

BLOKY POBLÍŽ MĚ

MOTOREK

SPÁROVAT

Párování panelu  
PŘIPOJENO

BLOKY POBLÍŽ MĚ

MOTOREK

✓ ✕

klikneme

6

Párování panelu  
PŘIPOJENO

BLOKY POBLÍŽ MĚ

MOTOREK

ODPOJIT

postupně můžeme spárovat maximálně šest motorů a senzorů

7

po spárování svítí diody motorů či senzorů různými barvami (kromě červené)



světelný senzor

2 motory

RGB dioda

motory či senzory se vypnou po ukončení programu SAM SPACE

8

na podvozek připevníme motory, světelný senzor a RGB diodu




na motory opatrně připevníme kola (dáme pozor při nasazování hřídele motoru do otvoru kola - kruh je seříznutý)

autíčko je připraveno k jízdě

9

Pokud pracuje najednou více skupin žáků s více počítači, tak je vhodné při párování modulů postupovat po skupinách, aby omylem nedošlo ke spárování modulů jinou skupinou.

10

### PROGRAMOVÁNÍ

- na pracovní plochu vytáhneme vstupní a výstupní senzory a motory

11

### PROGRAMOVÁNÍ

- propojíme vlákny

12

### PROGRAMOVÁNÍ

- nastavení barvy svitu RGB diody

nejprve klikneme na ozubené kolečko

nastavíme barvu a jas

nakonec klikneme na Hotovo

13

### PROGRAMOVÁNÍ

- nastavení otáčení a rychlosti motorů
- levý a pravý motor musí mít směr proti sobě

- zvolíme nastavení tak, aby autíčko jelo dopředu

14

### PROGRAMOVÁNÍ

nastavení ovládání motorů z klávesnice počítače

klikneme na ozubené kolečko

vybereme písmeno

15

### PROGRAMOVÁNÍ

- RGB dioda ovládaná světelným senzorem (při hodnotě osvětlení nula dioda nesvítí)

16

ovládat jízdu autíčka můžeme i pomocí Kontroléru auta

Vstupy    Výstupy    Chování

PRÁČIT    1 2 3    PŘEPRAŽE    CAS    LOCKA    BAVY    ZVUKY    POHYB    DATA

Vstupy    Výstupy    Chování

PŘIPOJIT    POHYB    SMĚR    ZMĚNIT SMĚR    KONTROLÉR AUTA

jízdu autíčka nyní ovládáme šipkami z klávesnice nebo nakláněním tabletu

17

Pokud máme stavebnici Maker Kit, můžeme jízdu autíčka ovládat pomocí dvou tlačítek (BUTTON) - tlačítka držíme v rukou a chodíme za autíčkem

18

Na konci lekce ukončíme program SAM SPACE (hotové programy můžeme přejmenovat, zůstanou uloženy), senzory a motory se vypnou po ukončení softwaru samy, příp. je můžeme vypnout ručně. Demontujeme autíčko a uklidíme jednotlivé díly do krabičky.

19

Materiál byl vytvořen v programu:

[https://cdn.shopify.com/s/files/1/2656/0104/products/maker-kit-complete\\_1512x.png?v=1582634461](https://cdn.shopify.com/s/files/1/2656/0104/products/maker-kit-complete_1512x.png?v=1582634461)

Ostatní použité fotografie jsou vlastní.

citace