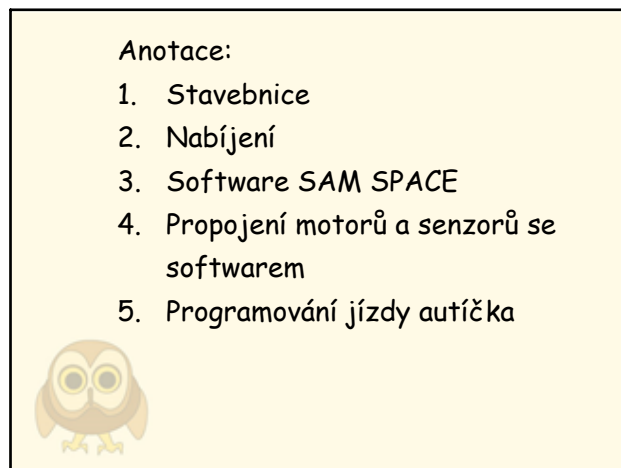
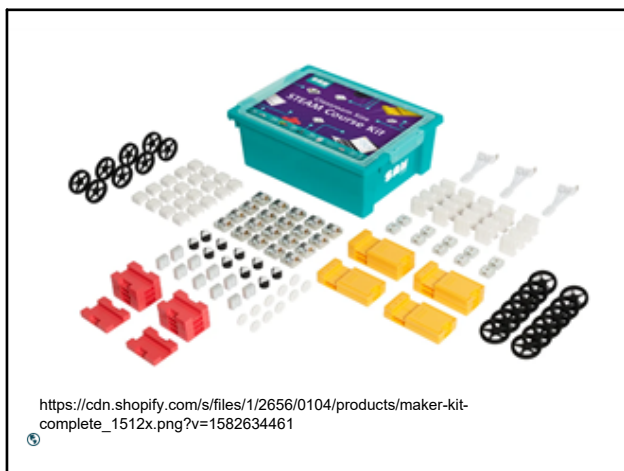




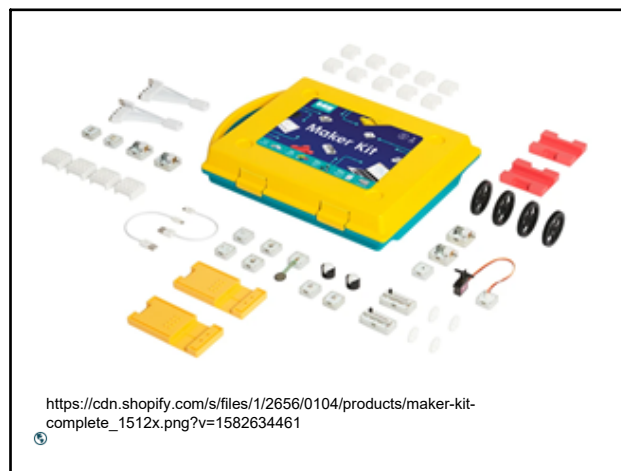
úvodní strana



anotace



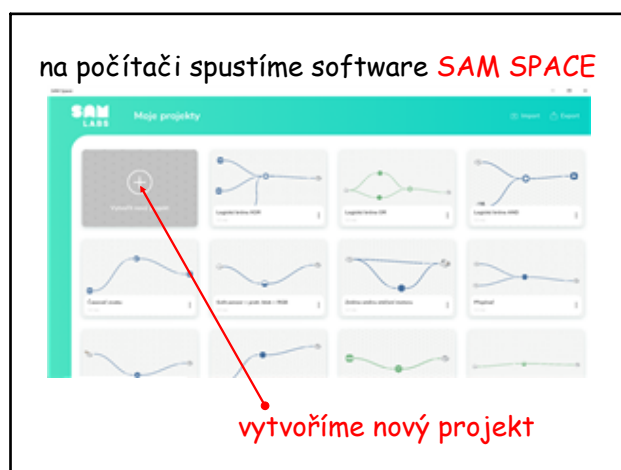
1



2



3



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

ODPOJIT

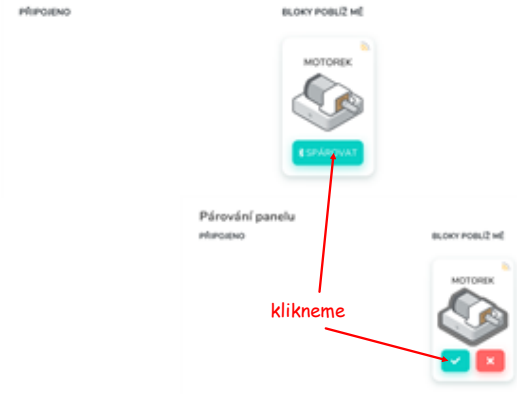
Párování panelu  
PŘIPOJENO

BLOKY POBLÍŽ MĚ

MOTOREK

ODPOJIT

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)



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 - stiskem vybrané klávesy

9

Pokud pracuje najednou více skupin žáků  
s více počítači, tak je vhodné při  
párování modulů vzdálit se od sebe,  
aby se nespárovaly moduly jiné skupiny žáků.

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

jízdu autíčka nyní ovládáme šipkami z klávesnice

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. Rozmontujeme autíčko a ukládáme 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