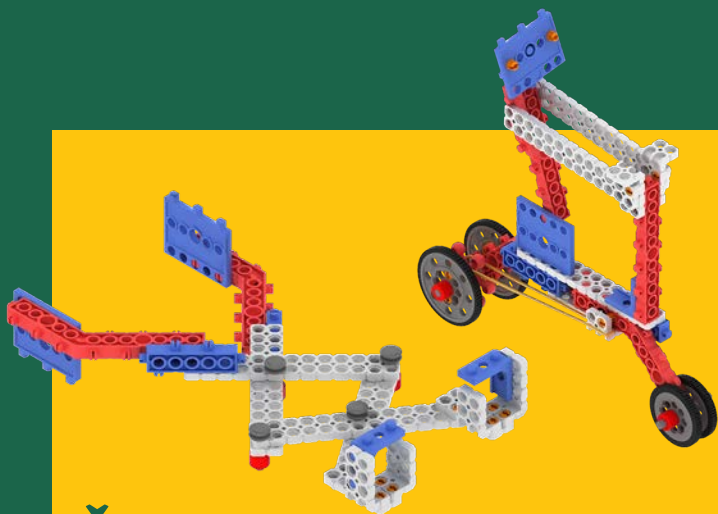


KURZ
ROBOTIKY
A PROGRAMOVÁNÍ

**Seznam
robotů
v sadě**



Číslo 1 Tříkolka a kleště:

Dva modely k sestavení. Využijte sílu gumového pásku a vyšlete tříkolku na cestu.



Číslo 2 Gymnasta:

Robot složený z motoru a bateriové jednotky, který se může otáčet na tyči dvěma různými rychlostmi.



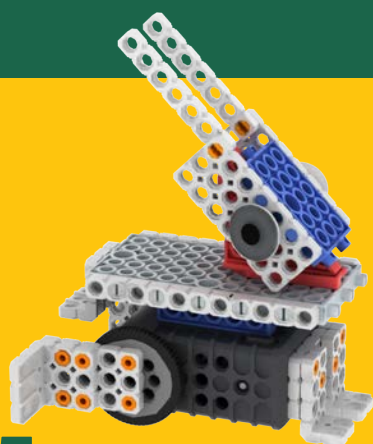
Číslo 3 Prasátko:

Robot s nohama, který chodí za pomoci motoru a bateriové jednotky.



Číslo 4 Vlak:

Tento robot se pohybuje díky svým kolům, motoru a energii, kterou získává z baterií.



Číslo 5 Králík:

Tento robot se bude pohybovat pomocí energie, kterou vytvoříte otáčením druhého motoru rukou. Tento motor se používá jako generátor.



Číslo 6 Kolotoč:

Tento robot je vybaven dvěma motory: jeden bude fungovat běžně a druhý bude sloužit jako generátor pro ruční otáčení kolotoče.



Číslo 7 Vážka:

Křídla se díky své konstrukci při otáčení motoru pohybují nahoru a dolů, stejně jako v případě skutečného hmyzu. Přídavná bateriová jednotka zajistí, že se budou pohybovat vysokou rychlostí.



Číslo 8 Opice:

Tento robot je vybaven dvěma bateriovými jednotkami a motorem. To mu umožňuje hravě se pohybovat po lanech.



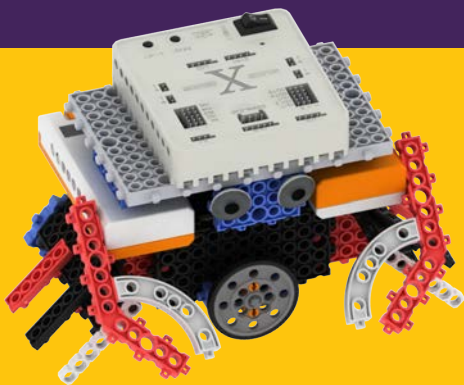
Číslo 9 Nákupní vozík:

Kromě dvou bateriových jednotek a motoru, které mu umožňují pohyb, je tento robot vybaven infračerveným senzorem, který rozpozná, zda je v něm nákup, a uvede jej do provozu.



Číslo 10 Káča:

Sestavte si motorizované zařízení na odpalování káči. Energie z baterií dodá motoru dostatečný výkon, aby vaši káču po stisknutí tlačítka pořádně roztočil.



Číslo 11 Krab:

Tento robot má ovladač naprogramovaný tak, aby se díky motorům a napájení z baterií pohyboval do stran.



Číslo 12 Ruční vysavač:

Tento robot je vybaven řídicí deskou, dvěma motory a dvěma bateriovými jednotkami, které z něj udělají skvělého pomocníka při úklidu.



Číslo 13 Autodrom:

Díky napájení z baterií a naprogramování řídicí jednotky toto chytré autíčko upraví svou trajektorii v okamžiku, kdy jeho kontaktní senzory zaznamenají překážku.



Číslo 14 Vodící pes:

Bateriová jednotka, předem naprogramovaná deska a motory tomuto robotovi umožňují volně se pohybovat a vyhýbat se střetům díky detekci objektů infračerveným senzorem.



Číslo 15 Lokomotiva:

Lokomotiva je vybavena naprogramovanou řídicí deskou a pohybuje se po černé čáře, kterou snímají její infračervené senzory.



Číslo 16 Hráč sumo:

Robotický zápasník, který má předem naprogramovanou desku s cílem pohybovat se samostatně v rámci prostoru ohraničeného černou páskou. Používá dva motory, tři bateriové jednotky a dva infračervené senzory.



Číslo 17 Skorpion:

Tento robot má ovladač naprogramovaný tak, aby se vyhýbal propastem. Umožňují mu to dva infračervené senzory. Když navíc na propast narazí, rozsvítí červenou LED diodu jako alarm.



Číslo 18 Bubnující medvěd:

Tento dálkově ovládaný robot je vybaven řídicí deskou, která byla předem naprogramována tak, aby řídila robotův pohyb prostřednictvím dálkového ovladače, zatímco jeho ruce bubnují.



Číslo 19 Závodní vůz:

Dálkově ovládaný robot, jehož centrální jednotka byla naprogramována tak, aby umožňovala ovládat pohyb pomocí dálkového ovladače a zároveň rozsvěcela zelenou LED diodu.



Číslo 20 Fotbalista:

Robot s předem naprogramovanou deskou, který řídí pohyb svých motorů pomocí dálkového ovládní a se kterým se můžete těšit na spoustu vstřelených gólů. Má také LED diodu, která se během provozu rozsvítí.



Číslo 21 Semafor:

Simulujte provoz semaforu zapínáním a vypínáním tří LED diod: červené, žluté a zelené, které jsou připojené k řídicí jednotce a naprogramované pomocí čtečky karet.



Číslo 22 Tanečník:

Robot naprogramovaný pomocí karet, který se díky pohybu motoru a převodovému systému sám otáčí a simuluje tanec.



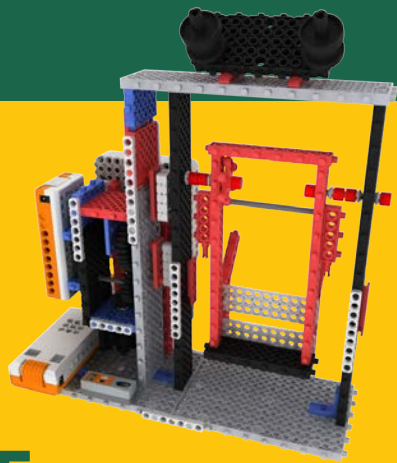
Číslo 23 Červ:

Robot využívající jeden motor, který je pomocí karet naprogramován k napodobení plazivého pohybu červa.



Číslo 24 Větrný mlýn:

Jeho hlavním prvkem je vodní kolo, které se otáčí díky motoru řízenému deskou naprogramovatelnou pomocí karet přes čtečku.



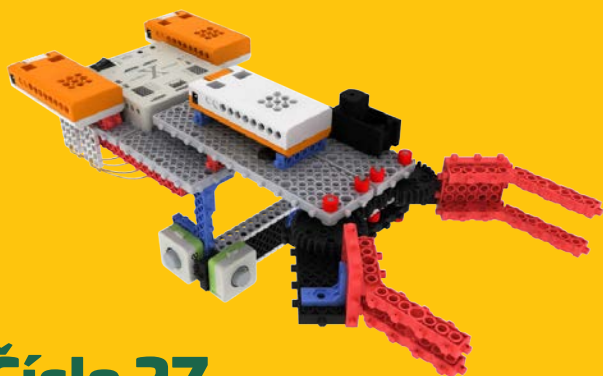
Číslo 25 Houpačka:

Napodobuje kolébavý pohyb houpačky, který se aktivuje, když infračervený senzor zaznamená pohyb. Toto chování se naprogramuje pomocí karet.



Číslo 26 Žába:

Robot naprogramovaný pomocí karet tak, aby se pohyboval vpřed, když zaznamená zvuk, například tlesnutí.



Číslo 27 Robotická ruka:

Pomocí dvou tlačítek se otevírají a zavírají kleště pro zvedání různých předmětů.



Číslo 28 Automatické dveře:

Díky dvěma infračerveným senzorům se samy otevírají a zavírají.



Číslo 29 Chyt' mě, když to dokážeš:

Hra, ve které musíte být velmi rychlí, abyste se nenechali chytit. Rozpoznávání se provádí pomocí infračerveného senzoru a v případě, že je hráč zachycen, se rozsvítí červená kontrolka. Ke zvedání a spuštění ruky se používají dvě tlačítka.



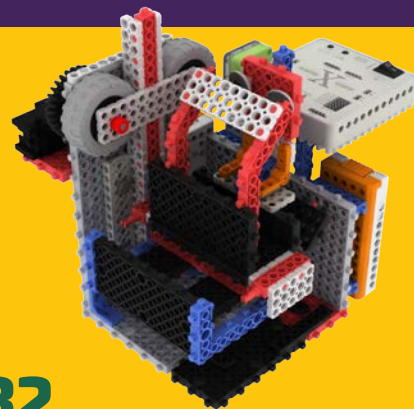
Číslo 30 Jeřáb:

Jeřáb, který se otáčí dvěma směry zleva doprava nebo naopak pomocí dvou tlačítek a zvedá nebo spouští zboží pomocí dvou infračervených senzorů.



Číslo 31 Motorka:

Pomocí dálkového ovládání můžete robotem pohybovat libovolným směrem a při pohybu vpřed rozsvítit světlo.



Číslo 32 Zvedák na auta:

Pomocí tlačítek „nahoru“ a „dolů“ na dálkovém ovladači se plošina na vozidlo zvedá nebo spouští dolů, aby bylo možné auto opravit.



Číslo 33 Pes:

Robot, který pomocí ultrazvukového senzoru detekuje objekty ve své blízkosti. Pokud se objekt přiblíží, pohne pomocí třetího motoru ocasem.



Číslo 34 Číšník:

Robotický sluha, jehož pohyb je řízen dálkovým ovládáním a který je vybaven dvěma LED diodami sloužícími ke světelné indikaci.



Číslo 35 Strážce:

Multifunkční bezpečnostní robot, který může být ovládán dálkově nebo fungovat samostatně. Dokáže rozpoznávat přítomnost vetřelce díky ultrazvukovému senzoru nebo se pohybovat v rámci bezpečnostního okruhu.