

1 Paket İeriđi

MatataBot xl



Programlama Paleti xl



Kontrol Kulesi xl



İleri Git x4



Geri Git x4



90° Sola Dön x4



90° Sağa Dön x4



Döngüye Başla x2



Döngüyü Bitir x2



Rastgele Hareket Et x1



Öntanımlı Müzik x1



Öntanımlı Dans x1



Fonksiyon Tanımlama x1



Fonksiyon Çağırma x3



Alto Anahtarı x16



Sol Anahtarı x16



Melodi Blokları 1-10

Sayılar
(2'den 5'e) x2Açılar
(30° - 150°) x2

Bayraklar x3



Engeller x8



USB Kablo Type-C x1



Yıkanebilir kalem x3



Görev Kitapçıkları x3



Tabiat Haritası x1



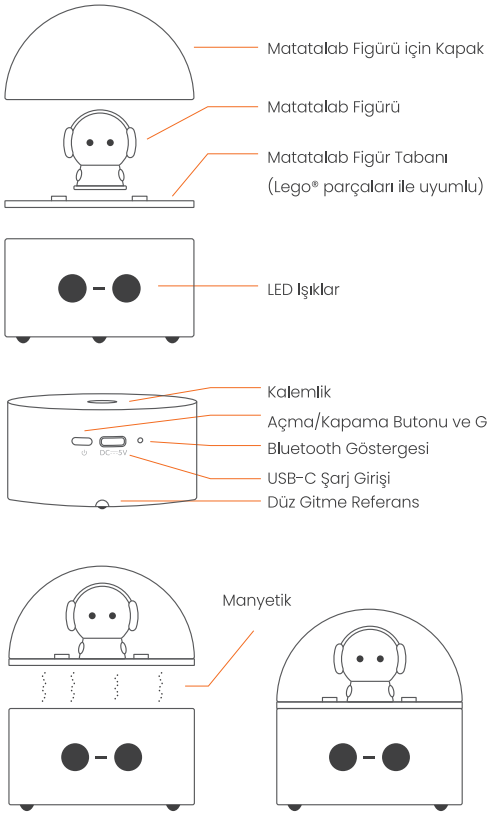
Sanatsal Ağıştırma Kartları x3

Müzik Uygulaması
Ağıştırma Kartları x3

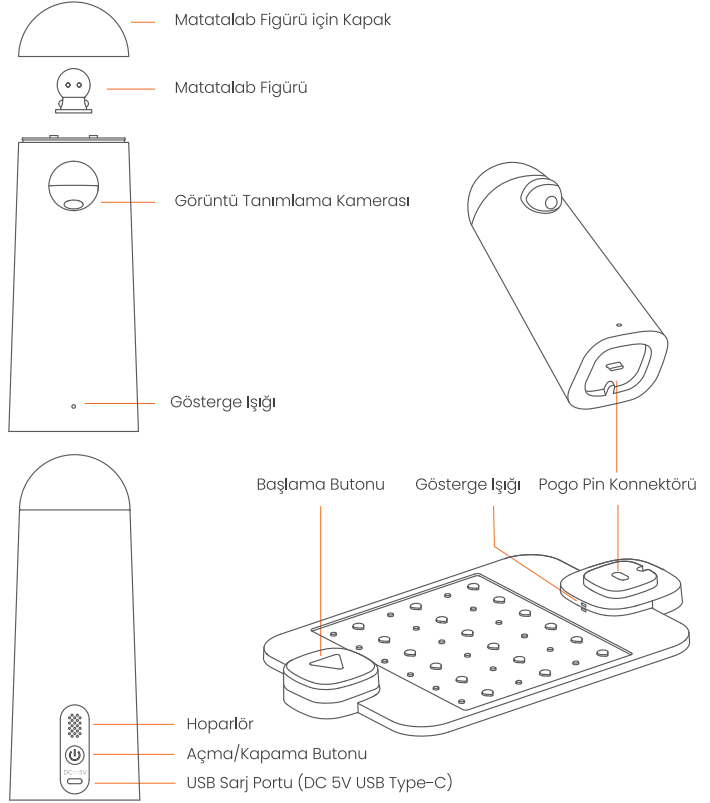
Kullanım kılavuzu x1

2 Pro Set Hakkında

MatataBot



Komut Kulesi ve Programlama Paleti



Matatalab Kodlama Blokları

Hareket Kodlama Blokları



İleri Git



Geri Git



90° Sola Dön



90° Sağa Dön

"İleri" / "Geri" adımlarının her biri için robot bu yönde 10 cm hareket eder;

"Sola Dön" yerinde 90° sola dönmeye, "Sağa Dön" 90° sağa dönmeye karşılık gelir.

Sayı Kodlama Blokları

2 3 4 5



İpuçları:

"Rastgele Sayı" Kodlama Blokları
1 den 6'ya kadar rastgele sayıları temsil eder.

İleri / Geri / Döngü bloklarının altına bir Sayı kodlama bloğu yerleştirin; robot, sayı kadar işlevi yürütecektir.

Örneğin, "İleri" bloğunun altına "2" Sayı kodlama bloğu yerleştirilirse, robot 2 adım ilerler.

Ön Ayarlı Kodlama Blokları



Ön tanımlı Müzik



Ön tanımlı Dans



Rastgele Hareket Et

İşte 6 müzik parçası, 6 dans seti ve robotun gerçekleştireceği 6 eylem için Ön Ayarlı Kodlama Blokları. Bu Ön Ayarlar altında bir Sayı Kodlama Bloğu kullanıldığında, robot karşılık gelen müzik, dans ve hareket dizilerini çalacak veya gerçekleştirecektir; sayı yoksa ilk müzik/dans/eylem varsayılan olarak yürütülür.



Örneğin, Ön Ayarlı Dansın altına "3" yerleştirilirse, robot 3 numaralı ön ayarlı dansi gerçekleştirecektir.

Fonksiyon Kodlama Bloğu



Fonksiyon Tanımlama



Fonksiyon Tanımlama

Bir Fonksiyon Tanımlama kodlama bloğu tanımlanan talimatları temsil ederken, Fonksiyon Çağırma kodlama bloğu tanımlanmış bir dizi fonksiyonel talimatı çağırmak için kullanılır.

Komut tanıma mantığını karşılamak için, Fonksiyon Çağırma bloğu Fonksiyon Tanımlama bloğunun önüne yerleştirilmelidir. Fonksiyon Tanımlama bloğu tarafından tanımlanan bir dizi komuttan sonra başka bir Fonksiyon Çağırma bloğu yerleştirildiğinde, talimatların sonsuz döngüsünü yürütmek için tekrarlayan bir fonksiyon oluşturulur.

Döngü Kodlama Blokları



Loop Begins



Loop Ends



Örneğin: "Döngü Başlat" kodlama bloğunun altına bir "2" kodlama bloğu yerleştirildiğinde, robot "Döngü Başlat" ile "Döngü Bitir" arasındaki komutları iki kez uygulayacaktır.

"Döngü Başlat" ve "Döngü Bitir" birlikte kullanılmalıdır. "Döngü Başlat" tekrar eden şekilde yürütülmesi gereken bir talimatın önüne yerleştirilir ve daha ardından "Döngü Bitir" yerleştirilir. "Döngü Başlat" altına yerleştirilen bir "Sayı" bloğu komutun kaç kez yürütüleceğini gösterir; "Sayı" bloğu yerleştirilmediğinde komut sadece bir kez yürütülür.

Açı Kodlama Bloğu

30° 36° 45° 60° 72° 108° 120° 135° 144° 150°

Örneğin, "Sağa Dön" kodlama bloğunun altına bir "60°" yerleştirildiğinde, robot 60° sağa dönecektir.

Açı Kodlama Bloklarının komut işlevi, "Sola Dön" veya "Sağa Dön" komutlarının açısını belirtmektir. "Sola Dön" veya "Sağa Dön" kodlama bloklarının altına bir açı yerleştirildiğinde, "sola dönme x°" / "sağa dönme x°" hareketi elde edilebilir.

Matatalab Kodlama Blokları

Müzik Kodlama Bloğu



Alto Anahatı



Sol Anahatı

1	2	3	4	5	6	7
						
Do	Re	Mi	Fa	So	La	Ti
						
1	2	3	4	5	6	7

Müzik gamı, beyaz döner kapağı farklı dişilere çevirerek do, re, mi, fa, sol, la ve si'ye karşılık gelen 7 notaya değiştirilebilir,

Gamın süresi, Müzik Kodlama Bloğunun altına bir Numara Kodlama Bloğu yerleştirilerek değiştirilebilir.

Melodi Kodlama Bloğu



Her Melodi Kodlama Bloğu, Komut Kulesi tarafından tanındığında MatataBot tarafından çalınacak önceden ayarlanmış bir melodiye sahiptir.

3 Açma ve Kapatma

Komut Kulesi

AÇMA: Durum göstergesi (mavi) yanana ve açılış müziği çalınana kadar güç düğmesini 1 saniye basılı tutun.

KAPATMA: Durum göstergesi (mavi) yanana ve kapanış müziği çalana kadar güç düğmesini 1 saniye basılı tutun.

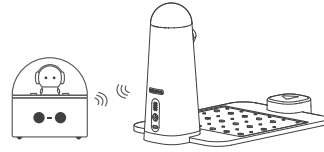
MatataBot

Başlangıç müziği çalana kadar açma/kapama butonunu 2 saniye boyunca basılı tutun. MatataBot gücü düşük seviyede olduğunda kırmızı ışık yanar, MatataBot gücü orta seviyede olduğunda sarı ışık yanar, MatataBot gücü normal seviyede olduğunda beyaz ışık yanar.

Kapanış müziği çalana kadar açma/kapama butonunu 2 saniye boyunca basılı tutun. Güç göstergesi söner.

4 Eşleştirme

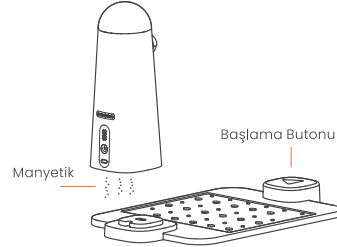
Komut Kulesi ve MatataBot açıldığında her ikisinin göstergeleri de yanıp söner, yani bir bağlantı başlar. Eşleştirme başarılı olduğunda, her ikisinin gösterge ışıkları sürekli yanarken "Ding Ding" ses efektini duyacaksınız.



İpuçları:

Komut Kulesi ve robotun göstergeleri açıldıktan sonra yavaşça yanıp sönmeye devam ederse, başarılı bir şekilde eşleştirilemedikleri anlamına gelir. Bu durumda, yeniden eşleştirme moduna geçirmek için lütfen Komut Kulesinin güç düğmesine arka arkaya üç kez basın. Yeniden eşleştirme işlemi yaklaşık 15 saniye sürer. Lütfen Komut Kulesi ve robot başarılı bir şekilde bağlanana kadar bekleyin.

5 Kodlama Çalıştırma Talimatları



İpuçları:

Komut Kulesi ve robot açıldıktan ve bağlandıktan sonra, robotu kontrol etmek için sadece kodlama bloklarını yerleştirmeniz ve başlat düğmesine basmanız yeterlidir!

Komut Kulesini Programlama Paletine şekilde gösterildiği gibi yatay bir yüzeyde bağlayın ve programlama için kodlama bloklarını Programlama Paletine yerleştirin (Komut Kulesi ve robot açılıp bağlandıktan sonra). Kodlamayı bitirdiğinizde lütfen Programlama Paletindeki başlat düğmesine basın, komutların gerçekleştirilmesi için program Komut Kulesinden MatataBot'a aktarılır.

İpuçları:

Programlama Paletindeki tümsek yapı, kodlama bloklarındaki çukur yapıyla eşleşir! Bu durumda, çocuklar kodlama bloklarını tersine yerleştirmez!

Program Çalışma Durumu

Program çalışırken, Programlama Paletindeki gösterge ışığı programın sonuna kadar sürekli sarı renkte yanıp söner. Programın çalışması sırasında Programlama Paleti üzerindeki başlat düğmesine basarsanız, geçerli program durur. Program çalışmıyorsa veya sona ermişse, Programlama Paletindeki gösterge ışığı sarı renkte yanacaktır. Bu anda kullanıcı bir sonraki programı ayarlayabilir; bir program söz dizimi hatası meydana geldiğinde, Programlama Paletinin gösterge ışığı hızlı bir şekilde yanıp söner ve Komut Kulesi kullanıcıya tekrar çalıştırmadan önce kodlama talimatlarını ayarlamasını hatırlatmak için bir "Ding Ding" alarm sesi verir.

İpuçları:

Çocuklar için göz güvenliği ve daha iyi kullanıcı deneyimi sağlamak için Matatalab robotlarının kolay okunur bir ortamda kullanılması önerilir. Ortamın çok karanlık veya anormal olması durumunda, Komut Kulesi bir alarm sesi verir ve programlanan talimatlar normal şekilde yürütülemeyebilir.

Kodlama Kuralları:

Kodlama blokları Programlama Paletinin tanımlama alanına yerleştirildiğinde, Programlama Paleti kodlama bloklarını "soldan sağa" ve "yukarıdan aşağıya" kurallarına uygun olarak tanır ve çalıştırır. Bir sıra dolduğunda kodlama bloklarını yeni bir sıraya yerleştirmeye devam edebilirsiniz. Bu kural, herhangi bir kodlama bloğu arasında bir boşluk olması durumunda da geçerlidir.

Örnek:



Programlama Paletinin bu programda tanıyabileceği ve çalıştırabileceği kodlama talimatları şunlardır: MatataBot 2 adım ilerler, yerinde 90° sağa döner, ilk ön ayarlı müziği çalar ve önceki talimatları 4 kez tekrarlar.

6 Şarj Talimatları

Lütfen Komut Kulesi ve MatataBot'u 5V 2A güç adaptörü ile şarj edin.

Kontrol Kulesinin gösterge ışığı mavi yandığında ve hızlıca yanıp söndüğünde, bu durum cihazın yetersiz gücü olduğunu ve şarj edilmesi gerektiğini gösterir. Şarj edilirken, gösterge ışığı kırmızı yanar ve batarya tamamen şarj olduğunda yeşil yanar.

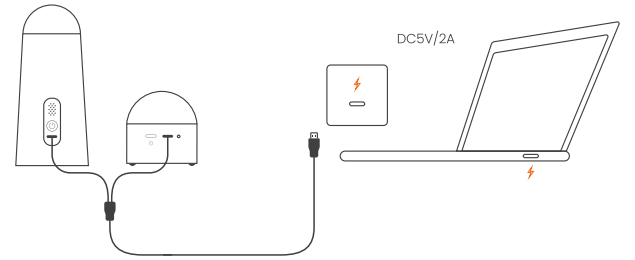
MatataBot'un gösterge ışığı kırmızı yandığında, bu durum cihazın yetersiz gücü olduğunu ve şarj edilmesi gerektiğini gösterir. Şarj edilirken, gösterge ışığı kırmızı yanar ve batarya tamamen şarj olduğunda yeşil yanar.

7 Yazılım Güncelleme Talimatları

Matatalab kullanıcılar için zaman zaman güncellenmiş Komut Kulesi ve robot yazılımı yayınlar. Lütfen güncelleme kılavuzunu almak için: <https://matatalab.com/en/node/187> bağlantısını ziyaret edin.

Dikkat:

Komut Kulesini yükseltirken, Komut Kulesi sembolünü tanımlayan Type-C kablo ucu kullanın. Aksi takdirde yükseltme başarısız olur.



8 Teknik Özellikler

MatataBot Bataryası / Kontrol Kulesi Bataryası	1400mAh lityum-iyon batarya
MatataBot / Kontrol Kulesi USB Type-C Şarj Girişi	DC5V / 2A MAX
Bağlantı Tipi	Bluetooth
Bağlantı Menzili	5-6m
Çalışma Sıcaklığı	0°C~40°C
Saklama Sıcaklığı	-10°C~55°C
Şarj başına kullanım süresi	MatataBot: 6sa; Kontrol Kulesi: 6sa
Şarj süresi [5V2A adaptör]	MatataBot: 2sa; Kontrol Kulesi: 3,5sa

9 Dikkat

- *3 Yaşından küçük çocukların oynaması için uygun bir ürün değildir.
- *Ürünü şarj etmek için kullanılan adaptör (ürün paketine dahil değildir) oyuncak olarak kullanılmaz.
- *Ürün amacı dışında herhangi bir kullanım için uygun değildir.
- *Temizleme işlemi yalnızca ürün kapalı ve şarj kablosu takılı değilken nemli bir bezle ve narin bir şekilde yapılmalıdır.
- *Çocuklar ürünü yetişkinlerin gözetiminde kullanılmalıdır.
- *Yüksek bir yerden düşürmek ürüne zarar verebilir.
- *Ürünün içini açmak, talimatlar dışında değişiklik yapmak ve bu şekilde yeniden kullanmaya çalışmak arızalara neden olabilir.
- *Ürünü çalışma sıcaklık aralığı dışında kullanmayın ve şarj etmeyin.
- *Eğer ürünü uzun bir süre kullanmayacaksanız tam şarj edip, o şekilde muhafaza ediniz ve her 3 ayda bir yeniden şarj ediniz.
- *Ürünü şarj etmek için önerilen özellikteki adaptörleri (5V/2A) tercih edin.
- *Kabloların, ürünlerin ve bağlantı noktalarının hasarlı olup olmadığını düzenli olarak kontrol edin ve hasarlı olduğu durumda kullanmayın.

10 Garanti

Garanti Süresi: Bir(1) yıl ile sınırlıdır.

Aşağıdaki koşullar ücretsiz garantiyi geçersiz kılacaktır:

Garanti belgesi ve faturanın sağlanmadığı durumlar.

Garanti tek taraflı değiştirildiği yada ürün ile uyumlu olmadığı durumlar.

Ürünün zamanla tükenen kısımlarındaki doğal yıpranma/aşınma ve yaşlanma durumları

Yıldırım veya diğer elektriksel sistem problemlerinden kaynaklanan hasarlar, haricen maruz kalan güç veya darbe gibi uygunsuz kullanımdan kaynaklanan hasarlar, kaza veya felaketler gibi mücbir sebeplerden kaynaklanan hasarlar, kendinden sökülmüş, yeniden monte edilmiş ve onarılmış ürünler garanti kapsamı dışındadır.

Ürün garanti süresini aşması ürünü garanti kapsamının dışına çıkarır.

Ürünü kullanım kılavuzunun dışına çıkmayarak kullanılmasına rağmen kötüye kullanmak ya da yanlış kullanmak ürünü garanti kapsamının dışına çıkarır.

11 Dikkat! Elektrikli Alet

3 Yaşından çocuklar için önerilmez. Tüm elektrikli cihazlarda olduğu gibi kullanım ve şarj esnasında elektrik çarpmasını önlemek için gerekli önlemler dikkatlice alınmalıdır.

"The Requirements Of Astm Standard Consumer Safety Specifications On Toy Safety F963" teknik şartnamesine uygundur.

12 Ortak Sorunların Sorgulanması

1.Gösterge durumuna göre sorgulama

• Komut Kulesi LED Işığı:

Işık Görünümü	Mavi ışık yavaşça yanıp sönüyor	Mavi ışık hızla yanıp sönüyor	Kırmızı ışık sürekli yanıyor	Yeşil ışık sürekli yanıyor	Mavi ışık sürekli yanıyor	Pembe mor ışık sürekli yanıyor	LED kapalı
Durum	Bağlı değil	Düşük güç	Şarj oluyor	Tam şarj oldu	Eşleştirildi	Makine açık, şarj oluyor ancak tam şarj değil	LED ışık hasarlı
Çözüm	Tekrar eşleştirin	Tekrar şarj edin					Yardım için müşteri hizmetlerine başvuru

• MatataBot LED Işığı:

1. Bluetooth LED Göstergesi:

Işık Ekranı	Mavi ışık yanıp sönüyor	Mavi ışık sürekli açık	LED kapalı
Durum	Bağlı değil	Bağlı ve eşlenmiş	LED ışığı hasarlı
Çözüm	Tekrar eşleymen (Bkz. eşleme talimatları)		Müşteri desteği için lütfen www.matatalab.com 'u ziyaret edin

2. Güç LED göstergesi:

Işık Ekranı	Kırmızı ışık sürekli açık	Sarı ışık sürekli açık	Beyaz ışık sürekli açık	Yeşil ışık sürekli açık	LED kapalı
Durum	Düşük seviyede güç	Orta seviyede güç	Yüksek seviyede güç	Tam olarak şarj edilmiş	LED ışığı hasarlı
Çözüm	Yeniden şarj edin	Kullanmaya devam edin	Normal kullanımda		Müşteri desteği için lütfen www.matatalab.com 'u ziyaret edin

• Programlama Paleti LED Işığı:

Işık Görünümü	Turuncu ışık yanıp sönüyor	Turuncu ışık sürekli yanıyor
Durum	Talimatı uyguluyor	Komut Kulesi çalışmıyor

2. Kesilen MatataBot tekerlek hareketi: Hareket edemiyor / hareket ederken sıkıştı / hareket ederken gıcırtilı ses.

Çözümler:

- Tekerleklerde sıkışan nesne olup olmadığını kontrol edin ve tekerlekleri elinizle yavaşça döndürün;
- MatataBot'u şarj edin ve şarj ettikten sonra tekrar deneyin;
- Başarısız olursa yardım için müşteri hizmetlerine başvurun.

3.Yanlış MatataBot hareketi: Düzgün hareket etmiyor / çizdiği ciddi düzensiz şekiller / yanlış açı

Çözümler:Optimizasyon için www.matatalab.com adresindeki "Açı ve Mesafeyi Düzeltme Yöntemleri" bölümüne bakın.

4. Bir "ding" sesi var. Ses, MatataBot'un bluetooth sinyalinin aldığını gösterir, bir tanıma sorunu veya MatataBot tekerleğinde sorun olabilir.

"Tanıma Sorunları" Çözümleri:

- 1) Programlama paletinin ışııkla veya gölgeyle kaplı olup olmadığını kontrol edin ve ardından Komut Kulesinin konumunu normal ışııkla başka bir yere değiştirin ve tekrar deneyin. Çalışmazsa, 3'üncü adıma geçin.
 - 2)Yürütme hatalarının zaman zaman meydana gelip gelmediğini kontrol edin. Eğer öyleyse, lütfen kodlama bloklarını programlama paletinin orta alanına taşıyın ve uygulamanın başarılı olup olmadığını gözlemleyin. Değilse, 3'üncü adıma gidin.
 - 3)Oynat düğmesini 10 saniye boyunca basılı tutun. Oynat düğmesi bırakıldığında MatataBot bir "ding" sesi çıkarır. Ardından tamir için makineyi üreticiye gönderin.
- Tekerlek Sorunu Çözümü: Lütfen yukarıda belirtilen robot hareketi arızasındaki 1'inci çözüme geri dönün.

13 Daha fazla yardım için

Diğer ürün talimatları, özel durumlar, sorun giderme ve yazılım güncellemeleri için lütfen www.matatalab.com adresini ziyaret edin.



Designed by MATATALAB in China
MATATALAB CO., LTD.