7.5"

ARTIE 3000

Guía rápida de iniciación

Visita **codewithartie.com** para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie

EI-1125

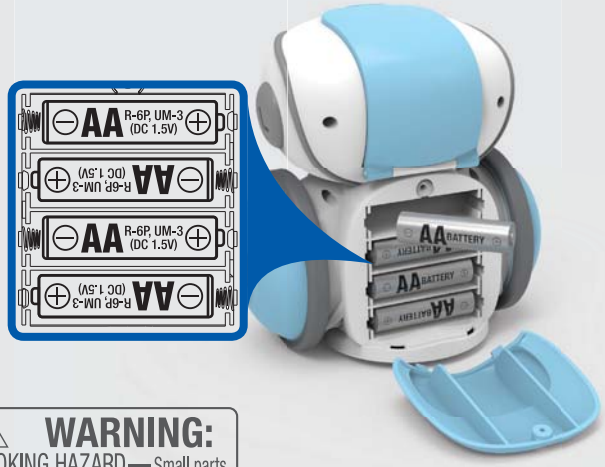
7.5"

¡Enciéndelo!

1. Con un pequeño destornillador de estrella, abre la tapa del compartimento de las pilas del robot.

2. Introduce 4 pilas AA nuevas

(consulta el reverso para obtener más información sobre las pilas)



WARNING:
CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under three (3) years.

3. Coloca la tapa y aprieta el tornillo. A continuación abre la compuerta situada en la parte superior del robot.

!Ya puedes encender el robot!

4. Desliza el interruptor para encenderlo. Se encenderá luz LED.

Continuación

Español

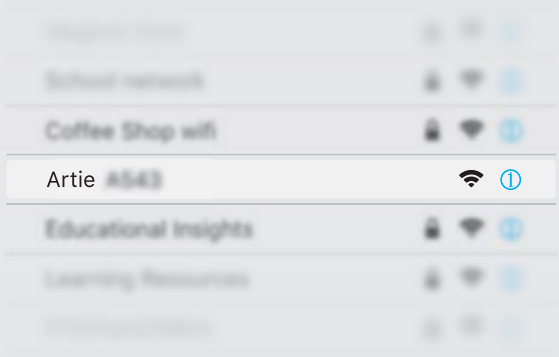
MTL Booklet - Size folded 15" X 7.5", Material 80# paper, Printing 4C/4C
Saddle-stitch, bleeds off the edge, 36pp (18 sheets)

说明书资料，4C印刷，共36页，装订后的成品尺寸7.5" X 7.5"

5. Cierra la compuerta superior del robot

Conecta con el robot

6. Abre la lista de redes wifi en tu ordenador o tableta. Busca la red wifi con el nombre «Artie» y conéctate.



7. Abre la ventana de tu navegador e introduce la siguiente dirección:

local.CodeWithArtie.com

Ten en cuenta que no podrás acceder a otros sitios de Internet mientras estés codificando con el robot.

Se abrirá la interfaz para usuarios del robot (Artie UI). En esta interfaz codificarás las instrucciones para que el robot las siga.

Si el icono indicador de wifi está en verde significará que Artie está conectado.

Si la interfaz «Artie UI» no aparece deberás actualizar tu navegador

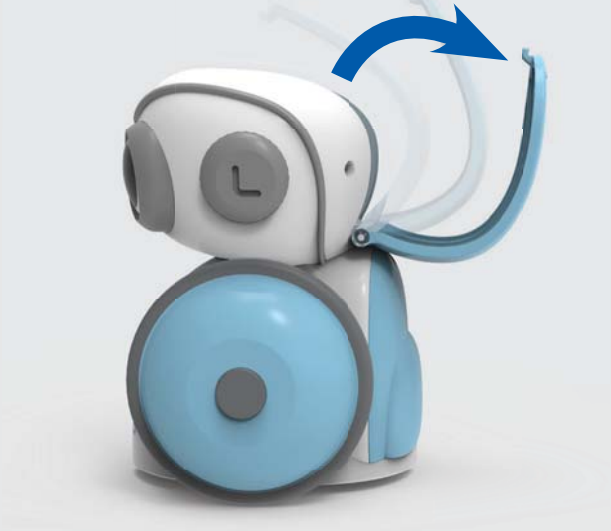
Continuación

¡Ayuda al robot a instalar el rotulador!

1. Coloca el robot boca abajo.

2. Coloca tope de profundidad para el rotulador aquí:
Encontrarás este tope en la caja del robot

3. Dale la vuelta al robot y abre la compuerta superior



4. Retira la tapa del rotulador e introdúcelo en el orificio hasta que la punta toque el tope.
La tinta de los rotuladores del robot es lavable

Continuación

Español

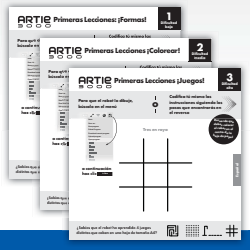
5. Retira el tope de profundidad para el rotulador y guárdalo para la próxima vez.

6. Cierra la compuerta superior del robot y colócalo en el centro de una hoja de papel de tamaño A4.

¡El robot ya está listo para dibujar!

¡Vamos a programar!

¿Estás preparado para programar el robot? Sigue las instrucciones que encontrarás en las tarjetas de Primeras lecciones para que el robot te enseñe los trucos que ha memorizado.



Visita **codewithartie.com** para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie

Instrucciones de limpieza

Limpia el robot con un paño seco o un poco húmedo. No sumerjas el robot ni lo rocíes con líquido o agua.

Información sobre las pilas

- No mezcles pilas viejas y nuevas.
- No mezcles distintas clases de pilas: alcalinas, estándar (zinc-carbono) o recargables (níquel-cadmio).
- No recargues pilas no recargables.
- Retira las pilas recargables del juguete antes de recargarlas.
- Carga las pilas recargables solo bajo la supervisión de un adulto.
- Usa solo pilas de la misma clase que las que se recomiendan o equivalentes.
- Inserta las pilas con la polaridad correcta.
- Retira las pilas gastadas de la unidad.
- No cortocircuites los terminales de corriente.
- Para evitar corrosión y posibles daños al producto, recomendamos retirar las pilas de la unidad si no se van a usar durante más de dos semanas.

Educational Insights®

Developed in Southern California by Educational Insights.
All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.
Please retain this guide for future reference. **educationalinsights.com**

This device complies with Part 15 of the FCC rules.
Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference and
(2) this device must accept any interference received,
including interference that may cause undesired operation.

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: • Reorient or relocate the receiving antenna. • Increase the separation between the equipment and receiver. • Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Note: The user is cautioned that changes and modifications made to the equipment without the approval of manufacturer could void the user's authority to operate this equipment.

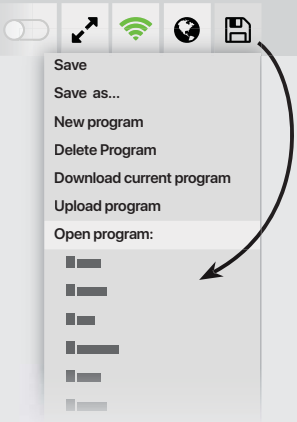
ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
Petites éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

FC CE PLEASE RECYCLE

ARTIE 3000 Primeras Lecciones: ¡Formas!

1 Dificultad baja

Para que el robot lo dibuje, búscalo en el menú

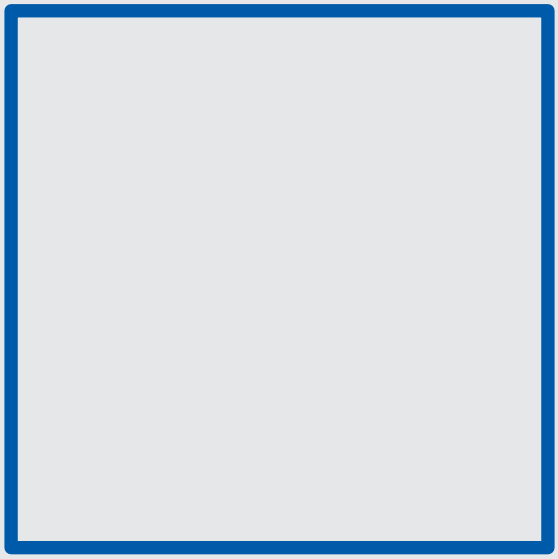


a continuación haz clic ▶ Run

O codifica tú mismo las instrucciones siguiendo los pasos que encontrarás en el reverso

Recuerda que debes colocar el robot en el centro de la hoja de papel

Cuadrado



Español

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

¿Sabías que el robot ha aprendido 4 juegos distintos que caben en una hoja de tamaño A4?

ARTIE 3000 Primeras Lecciones: ¡Formas!

1
Dificultad baja

Puedes arrancar la memoria del robot introduciendo este código para que dibuje un **Cuadrado!**

Arrastra y suelta las casillas en su sitio como te indicamos a continuación:

1.
- Pen up *(Elevar rotulador)*
- Move **forward** by **60** mm *(Desplazar hacia delante 60 mm)*
- Turn **left** by **90** degrees *(Girar a la izquierda 90 grados)*
- Move **forward** by **60** mm *(Desplazar hacia delante 60 mm)*
- Turn **right** by **90** degrees *(Girar a la derecha 90 grados)*

2.
- Pen down *(Descender rotulador)*

3.
- Repeat **4** times *(Repetir 4 veces)*
  - Turn **right** by **90** degrees *(Girar a la derecha 90 grados)*
  - Move **forward** by **120** mm *(Desplazar hacia delante 120 mm)*

4.
- Pen up *(Elevar rotulador)*

5. a continuación haz clic en ▶ Run

¡Pista! Esta sección, también llamada «bucle», sirve para que se repitan las instrucciones que introduzcas.

Español

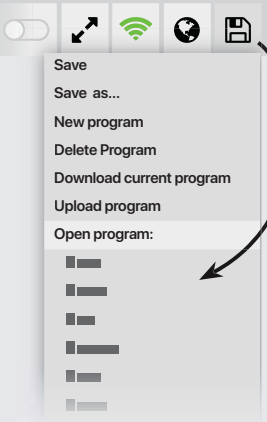
Visita **codewithartie.com** para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie.

ARTIE 3000 Primeras Lecciones ¡Colorear!

2
Dificultad media

Para que el robot lo dibuje, búscalo en el menú

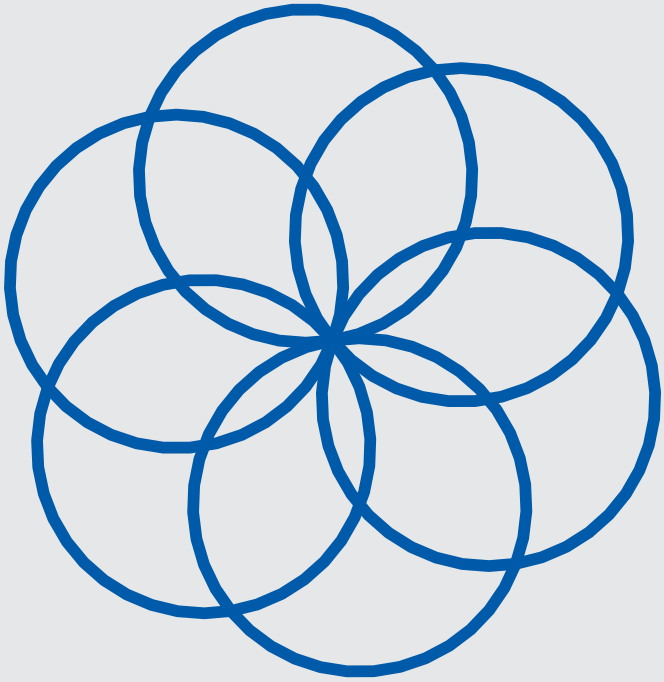
O codifica tú mismo las instrucciones siguiendo los pasos que encontrarás en el reverso



a continuación haz clic ▶ Run

Recuerda que debes colocar el robot en el centro de la hoja de papel

Mandala



Español

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

¿Sabías que el robot ha aprendido a colorear 4 figuras distintas que caben en un papel de tamaño A4?

ARTIE PARTY!

ARTIE 3000 Primeras Lecciones ¡Colorear!

2
Dificultad media

Puedes arrancar la memoria del robot introduciendo este código para que dibuje un **Mandala!**

Arrastra y suelta las casillas en su sitio como te indicamos a continuación:

1. Pen down *(Descender rotulador)*

2. Repeat 6 times *(Repetir 6 veces)*

Turn left by 60 degrees *(Girar a la izquierda 60 grados)*

3. Repeat 36 times *(Repetir 36 veces)*

Move right by 6 mm
(Desplazar a la derecha 6 mm)

Turn left by 10 degrees
(Girar a la izquierda 10 grados)

4. Pen up *(Elevar rotulador)*

5. then click ▶ Run

¡Pista!
Esta sección, también llamada «bucle», sirve para que se repitan las instrucciones que introduzcas.

¡Mira!
Una repetición dentro de otra repetición.

Español

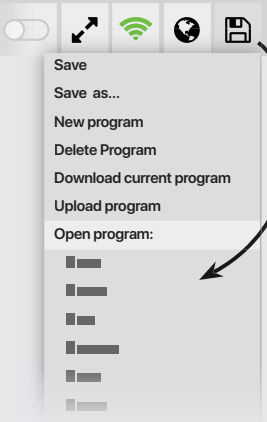
Visita **codewithartie.com** para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie.

ARTIE 3000 Primeras Lecciones ¡Juegos!

3
Dificultad alta

Para que el robot lo dibuje, búscalo en el menú

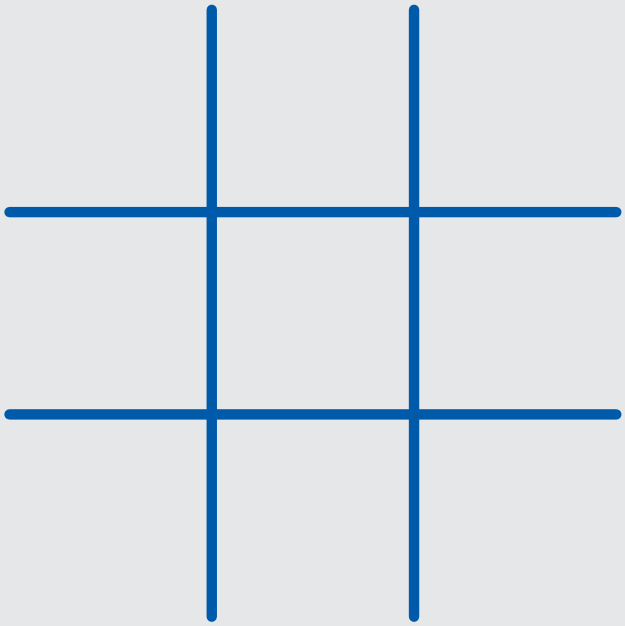
O codifica tú mismo las instrucciones siguiendo los pasos que encontrarás en el reverso



a continuación haz clic ▶ Run

Recuerda que debes colocar el robot en el centro de la hoja de papel

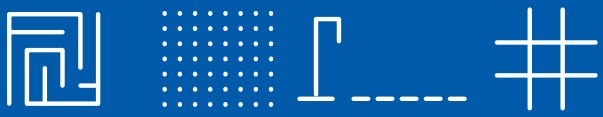
Tres en raya



Español

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

¿Sabías que el robot ha aprendido 4 juegos distintos que caben en una hoja de tamaño A4?



ARTIE 3000 Primeras Lecciones ¡Juegos!

3
Dificultad alta

Puedes arrancar la memoria del robot introduciendo este código para que dibuje la cuadrícula del **tres en raya**

Arrastra y suelta las casillas en su sitio como te indicamos a continuación:

1.
- Pen up *(Elevar rotulador)*
- Move forward by 37.5 mm *(Desplazar hacia delante 37,5 mm)*
- Turn left by 90 degrees *(Girar a la izquierda 90 grados)*
- Move forward by 12.5 mm *(Desplazar hacia delante 12,5 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Girar a la derecha 90 grados)*

2.
- Pen down *(Descender rotulador)*
- Move back by 75 mm *(Desplazar hacia atrás 75 mm)*

3.
- Pen up *(Elevar rotulador)*
- Move forward by 25 mm *(Desplazar hacia delante 25 mm)*
- Turn left by 90 degrees *(Girar a la izquierda 90 grados)*
- Move forward by 25 mm *(Desplazar hacia delante 25 mm)*

4.
- Pen down *(Descender rotulador)*
- Move back by 75 mm *(Desplazar hacia atrás 75 mm)*

5.
- Pen up *(Elevar rotulador)*
- Move forward by 25 mm *(Desplazar hacia delante 25 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Girar a la derecha 90 grados)*
- Move back by 25 mm *(Desplazar hacia atrás 25 mm)*

6.
- Pen down *(Descender rotulador)*
- Move forward by 75 mm *(Desplazar hacia delante 75 mm)*

7.
- Pen up *(Elevar rotulador)*
- Move back by 25 mm *(Desplazar hacia atrás 25 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Girar a la derecha 90 grados)*
- Move forward by 25 mm *(Desplazar hacia delante 25 mm)*

8.
- Pen down *(Descender rotulador)*
- Move back by 75 mm *(Desplazar hacia atrás 75 mm)*

9.
- Pen up *(Elevar rotulador)*

10. then click ▶ Run

Español

Visita **codewithartie.com** para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie.

ARTIE 3000 Preguntas Más Frecuentes

Ayuda para cuando te quedes atascado

P. ¿Necesito wifi para poder conectar el robot?

B. No, el robot cuenta con su propia red de wifi integrada que funciona directamente con tu dispositivo

P. ¿Cómo sabré si el robot está conectado a mi dispositivo?

B. Si el icono indicador de wifi está en verde significará que Artie está conectado

P. ¿Qué sucede si el robot no se conecta a mi dispositivo?

B. Asegúrate de que el interruptor está encendido y de que las pilas son nuevas. También puedes reiniciar el robot. Pare ello apágalo, espera 30 segundos y encendiéndolo de nuevo.

P. ¿Puedo usar mi teléfono para codificar con el robot?

B. El robot funciona mejor con un ordenador o una tableta. La interfaz del robot funciona mejor en pantallas de mayor tamaño

P. ¿Sobre qué superficies puede dibujar el robot?

B. El robot solo puede dibujar sobre una hoja de papel a la vez. El papel debe estar colocado sobre una superficie plana y firme. Puedes asegurar la hoja de papel con cinta adhesiva. Debes colocar el robot en el centro de la hoja de papel cuando estés listo para que ejecute el código de dibujo programado.

Q. ¿Qué tipo de papel puedo utilizar con el robot?

B. Para los códigos preprogramados de las Primeras lecciones necesitarás hojas de papel de tamaño A4, como mínimo,
pero pueden ser tan grandes
como quieras.

P. ¿Es posible que el robot se caiga por el borde de la mesa?

B. Aunque el robot es muy inteligente, a veces necesita que vuelvas a colocarlo en la dirección correcta para que no se caiga por los bordes de ninguna superficie. Siempre que programes el robot, es importante tener en cuenta las medidas del espacio para asegurarte de que el robot no corre peligro. Debes colocar el robot en el centro de la hoja de papel cuando vayas a ejecutar el código de dibujo programado.

Continuación

Español

P. ¿Qué sucede si el robot ralentiza su ritmo o hace paradas?

B. Eso es señal de que quizá necesite pilas nuevas. Cambia las pilas siguiendo las instrucciones de instalación que encontrarás en la Guía rápida de iniciación

P. Parece que el robot deja manchas de tinta, ¿qué debo hacer?

B. Cuando programes el robot, asegúrate de darle la instrucción para que eleve el rotulador una vez que haya acabado el dibujo. Si el robot deja manchas de tinta cuando lo colocas sobre el papel, vuelve a introducir el rotulador y ajústalo ayudándote con el tope de profundidad.

P. Parece que las ruedas del robot están atascadas. ¿Qué debo hacer?

B. Es posible que las ruedas necesiten una limpieza rápida. Limpia las rodaduras con un trapo húmedo. A continuación, vuelve a ajustar el rotulador usando el tope de profundidad.

P. ¿Puedo limpiar el robot?

B. Con muchísimo cuidado, limpia la superficie del robot pasando un trapo húmedo

P. ¿Qué pasa si me mancho la ropa o cualquier superficie con la tinta de los rotuladores?

B. La tinta de los rotuladores del robot es lavable. Deja la ropa en remojo con jabón suave y agua templada y aclárala. Tiende la ropa para que se seque. Si manchas la superficie sobre la que estás jugando con los rotuladores, límpiala pasando una toallita de papel empapada con agua y jabón suave.

P. ¿Puedo usar otros rotuladores distintos con el robot?

B. Sí. Los rotuladores que vienen con el robot son rotuladores de tinta lavable con punta de fieltro, de entre 8 mm y 10,5 mm de grosor. La longitud del rotulador tiene que ser de 120 mm o mayor. Coloca tu rotulador sobre estos dos círculos para comprobar si es compatible con el robot.

8 mm El más fino — El más grueso 10.5 mm

Utiliza siempre rotuladores de tinta lavable.

Español

Educational Insights®

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
educationalinsights.com

Visita **codewithartie.com** para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie.

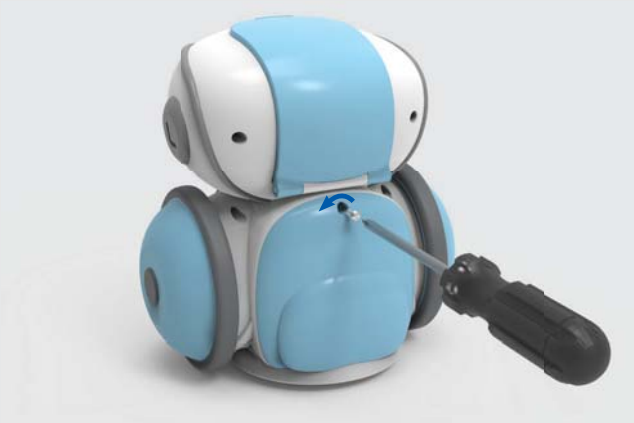
Guide de démarrage rapide

Consultez le site codewithartie.com pour des tutoriels vidéo, des idées et le mode d'emploi du robot Artie.

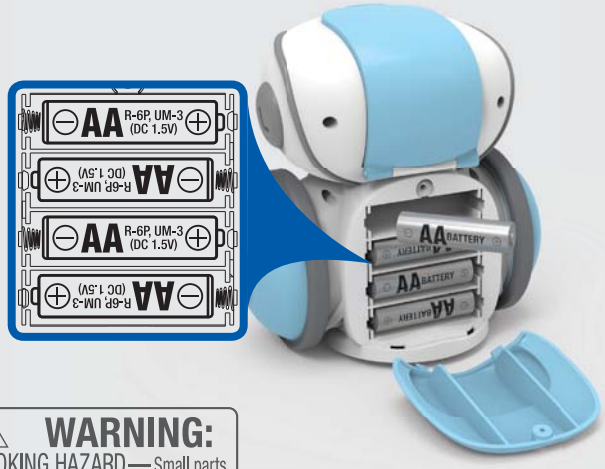
EI-1125

Alimentation

1. Ouvrez le compartiment des piles du robot à l'aide d'un petit tournevis cruciforme.

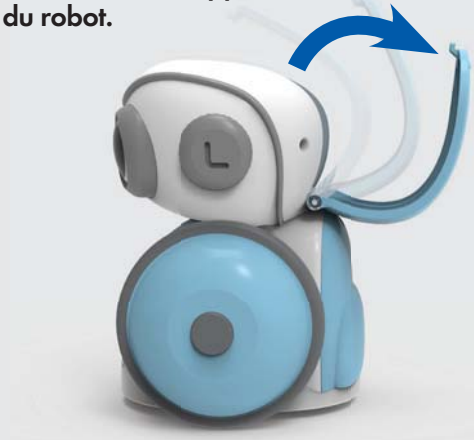


2. Installez 4 piles AA neuves
(voir au dos pour de plus amples informations sur les piles).



WARNING:
CHOKING HAZARD — Small parts.
Not for children under three (3) years.

3. Refermez le compartiment et resserrez la vis. Ouvrez la trappe située sur le dessus du robot.



Allumer le robot !

4. Faites glisser l'interrupteur d'alimentation sur On. Le voyant rouge doit s'allumer.

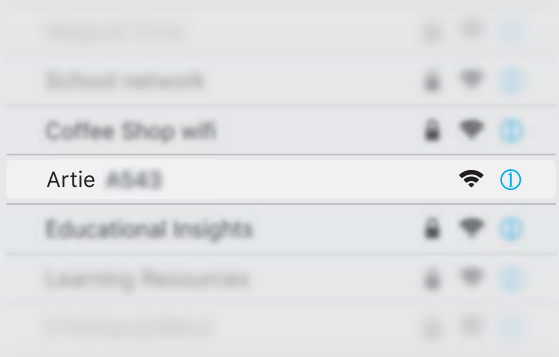
Suite

Français

5. Refermez la trappe du robot.

Se connecter au robot

6. Sur votre ordinateur ou votre tablette, ouvrez la liste des réseaux Wi-Fi. Recherchez le nom de réseau « Artie » pour vous y connecter.

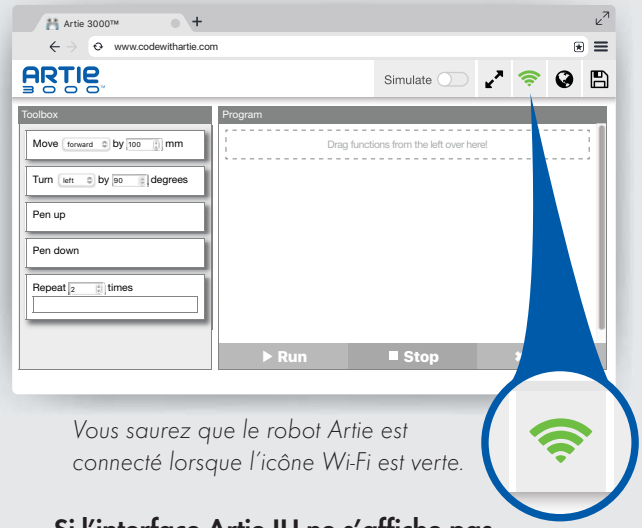


7. Ouvrez votre navigateur et tapez :

local.CodeWithArtie.com

Remarque : vous ne pourrez pas accéder à d'autres sites Internet lorsque vous codez avec le robot.

L'interface d'utilisateur du robot (Artie IU) s'ouvre. Vous pouvez programmer les instructions dans cette interface pour que le robot les suive !



Vous saurez que le robot Artie est connecté lorsque l'icône Wi-Fi est verte.

Si l'interface Artie IU ne s'affiche pas, actualisez votre navigateur.

Suite

Aidez le robot à installer son marqueur !

1. **Retournez le robot.**

2. **Placez le support d'arrêt ici :**
Il est fourni dans la boîte du robot.

3. **Remettez le robot à l'endroit et ouvrez la trappe supérieure.**

4. **Retirez le capuchon du marqueur et insérez le marqueur jusqu'à ce que la pointe du marqueur touche le support d'arrêt.**
Les marqueurs du robot sont lavables.

Suite

Français

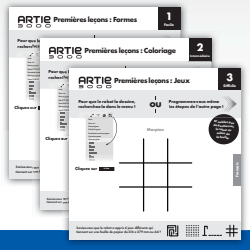
5. Retirez le support d'arrêt et conservez-le pour la prochaine fois.

6. Refermez la trappe du robot et placez-le au centre d'une feuille de papier de 216 x 279 mm ou A4.

Le robot est prêt à dessiner !

Activités de codage

Prêt(e) à programmer le robot ? Suivez les fiches Premières leçons incluses et admirez les astuces que le robot a mémorisées !



Consultez le site codewithartie.com pour des tutoriels vidéo, des idées et le mode d'emploi du robot Artie.

Instructions de nettoyage

Nettoyer le robot avec un chiffon sec ou légèrement humide.
Ne pas immerger ou vaporiser de liquide ou d'eau sur le robot.

Informations relatives aux piles

- Ne pas mélanger les piles neuves et usagées.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcaline, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Charger uniquement les piles rechargeables sous la supervision d'un adulte.
- Utiliser uniquement des piles du même type, ou de type équivalent, recommandé.
- Insérer les piles en respectant la polarité.
- Retirer les piles usagées de l'appareil.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
- Afin d'éviter toute corrosion et dégât potentiel du produit, il est recommandé de retirer les piles de l'appareil s'il n'est pas utilisé pendant plus de deux semaines.

Educational Insights®

Developed in Southern California by Educational Insights.
All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.
Please retain this guide for future reference. **educationalinsights.com**

This device complies with Part 15 of the FCC rules.
Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference and
(2) this device must accept any interference received,
including interference that may cause undesired operation.

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: • Reorient or relocate the receiving antenna. • Increase the separation between the equipment and receiver. • Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Note: The user is cautioned that changes and modifications made to the equipment without the approval of manufacturer could void the user's authority to operate this equipment.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
Petites éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

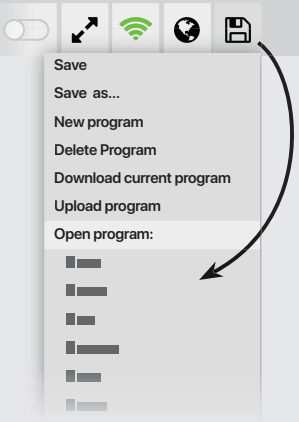
FC CE PLEASE RECYCLE

ARTIE 3000 Premières leçons : Formes

1
Facile

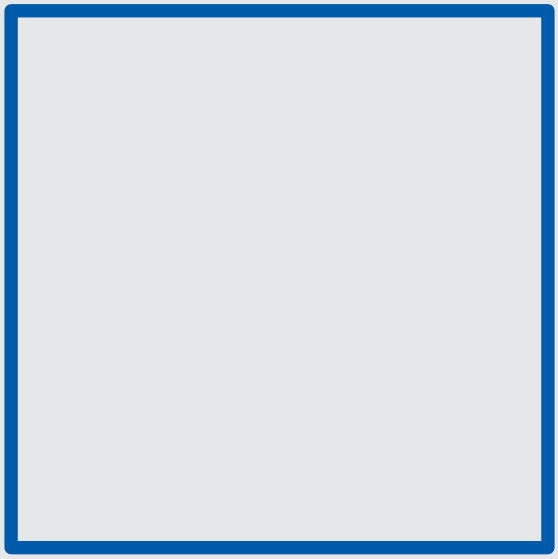
Pour que le robot la dessine, recherchez-la dans le menu !

Ou programmez-vous même les étapes de l'autre page !



N'oubliez pas de positionner le robot au milieu de la feuille.

Carré



Cliquez sur ▶ Run

Français

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

Saviez-vous que le robot a appris 4 jeux différents qui tiennent sur une feuille de papier de 216 x 279 mm ou A4 ?

ARTIE 3000 Premières leçons : Formes

1
Facile

Suivez le code suivant pour lui rafraîchir la mémoire et lui faire dessiner un **Carré !**

Glissez-déplacez les volets en place comme suit :

1.
- Pen up *(Remonter le stylo)*
- Move **forward** by **60** mm *(Avancer de 60 mm)*
- Turn **left** by **90** degrees *(Tourner à gauche de 90°)*
- Move **forward** by **60** mm *(Avancer de 60 mm)*
- Turn **right** by **90** degrees *(Tourner à droite de 90°)*

2.
- Pen down *(Abaisser le stylo)*

3.
- Repeat **4** times *(Répéter 4 fois)*
  - Turn **right** by **90** degrees *(Tourner à droite de 90°)*
  - Move **forward** by **120** mm *(Avancer de 120 mm)*

4.
- Pen up *(Remonter le stylo)*

5. Cliquez sur ▶ Run

Conseil !
Cette section répète ce qu'elle contient, c'est ce que l'on appelle une boucle.

Français

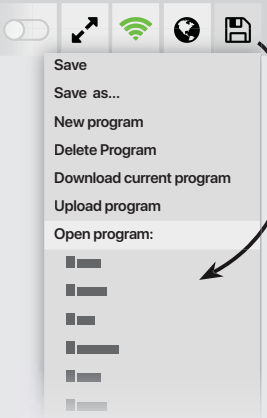
Consultez le site **codewithartie.com** pour des tutoriels vidéo, des idées et le mode d'emploi du robot Artie.

ARTIE 3000 Premières leçons : Coloriage

2
Intermédiaire

Pour que le robot la dessine, recherchez-la dans le menu !

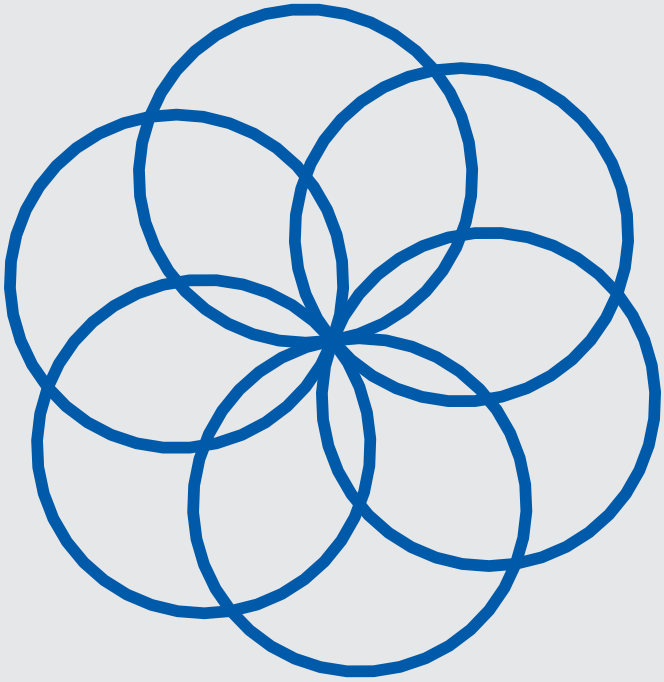
Ou programmez-vous même les étapes de l'autre page !



Cliquez sur ▶ Run

N'oubliez pas de positionner le robot au milieu de la feuille.

Mandala



Français

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

Saviez-vous que le robot a appris 4 dessins à colorier différents qui tiennent sur une feuille de papier de 216 x 279 mm ou A4 ?

ARTIE PARTY!

ARTIE 3000 Premières leçons : Coloriage

2
Intermédiaire

Suivez le code suivant pour lui rafraîchir la mémoire et créer un **Mandala!**

Glissez-déplacez les volets en place comme suit :

1. Pen down *(Abaisser le stylo)*

2. Repeat 6 times *(Répéter 6 fois)*

Turn left by 60 degrees *(Tourner à gauche de 60°)*

3. Repeat 36 times *(Répéter 36 fois)*

Move right by 6 mm
(Avancer à droite de 6 mm)

Turn left by 10 degrees
(Tourner à gauche de 10°)

4. Pen up *(Remonter le stylo)*

5. Cliquez sur ▶ Run

Conseil !
Cette section répète ce qu'elle contient, c'est ce que l'on appelle une boucle.

Regardez !
Une répétition à l'intérieur d'une répétition !

Français

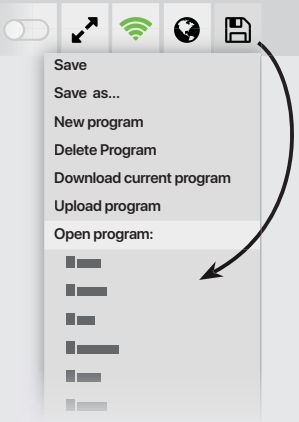
Consultez le site **codewithartie.com** pour des tutoriels vidéo, des idées et le mode d'emploi du robot Artie.

ARTIE 3000 Premières leçons : Jeux

3
Difficile

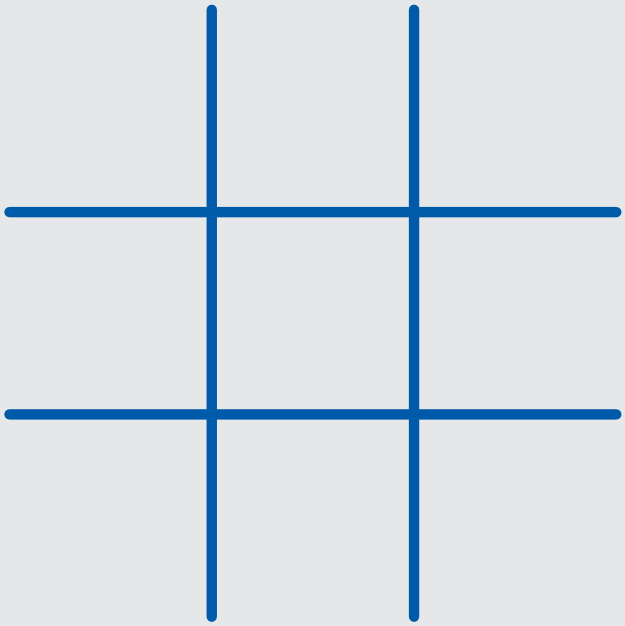
Pour que le robot la dessine, recherchez-la dans le menu !

Ou programmez-vous même les étapes de l'autre page !



Cliquez sur ▶ Run

Morpion

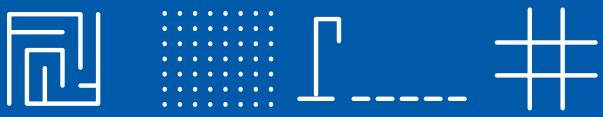


N'oubliez pas de positionner le robot au milieu de la feuille.

Français

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

Saviez-vous que le robot a appris 4 jeux différents qui tiennent sur une feuille de papier de 216 x 279 mm ou A4 ?



ARTIE 3000 Premières leçons : Jeux

3
Difficile

Suivez le code suivant pour lui rafraîchir la mémoire et créer un **Morpion !**

Glissez-déplacez les volets en place comme suit :

1.
- Pen up *(Remonter le stylo)*
- Move forward by 37.5 mm *(Avancer de 37,5 mm)*
- Turn left by 90 degrees *(Tourner à gauche de 90°)*
- Move forward by 12.5 mm *(Avancer de 12,5 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Tourner à droite de 90°)*

2.
- Pen down *(Abaisser le stylo)*
- Move back by 75 mm *(Reculer de 75 mm)*

3.
- Pen up *(Remonter le stylo)*
- Move forward by 25 mm *(Avancer de 25 mm)*
- Turn left by 90 degrees *(Tourner à gauche de 90°)*
- Move forward by 25 mm *(Avancer de 25 mm)*

4.
- Pen down *(Abaisser le stylo)*
- Move back by 75 mm *(Reculer de 75 mm)*

5.
- Pen up *(Remonter le stylo)*
- Move forward by 25 mm *(Avancer de 25 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Tourner à droite de 90°)*
- Move back by 25 mm *(Reculer de 25 mm)*

6.
- Pen down *(Abaisser le stylo)*
- Move forward by 75 mm *(Avancer de 75 mm)*

7.
- Pen up *(Remonter le stylo)*
- Move back by 25 mm *(Reculer de 25 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Tourner à droite de 90°)*
- Move forward by 25 mm *(Avancer de 25 mm)*

8.
- Pen down *(Abaisser le stylo)*
- Move back by 75 mm *(Reculer de 75 mm)*

9.
- Pen up *(Remonter le stylo)*

10. Cliquez sur ▶ Run

Français

Consultez le site **codewithartie.com** pour des tutoriels vidéo, des idées et le mode d'emploi du robot Artie.

ARTIE 3000 Foire aux questions

Aide en cas de problème

Q. Faut-il un réseau Wi-Fi pour connecter le robot ?

D. Non, le robot est doté de son propre Wi-Fi intégré qui fonctionne directement avec votre appareil.

Q. Comment savoir si le robot est connecté à mon appareil ?

D. Vous saurez que le robot est connecté lorsque l'icône Wi-Fi est verte.

Q. Que faire si le robot ne se connecte pas à mon appareil ?

D. Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation du robot est bien sur On et que les piles sont neuves. Vous pouvez aussi redémarrer le robot en l'éteignant et en patientant 30 secondes avant de le rallumer.

Q. Est-il possible d'utiliser mon téléphone pour coder avec le robot ?

D. Vous obtiendrez les meilleures performances lorsque le robot est connecté à un ordinateur ou à une tablette. L'interface du robot fonctionne mieux sur des écrans de plus grande taille.

Q. Où le robot peut-il dessiner ?

D. Le robot dessine sur une seule feuille de papier à la fois. Le papier doit être posé sur une surface plate dure. Vous pouvez le fixer en place à l'aide de ruban adhésif. Placez toujours le robot au centre du papier lorsque vous êtes prêt(e) à exécuter un programme de dessin.

Q. Quel type de papier puis-je utiliser avec le robot ?

D. Les Premières leçons préprogrammées du robot nécessitent au minimum une feuille de papier blanc de 216 x 279 mm ou A4, mais vous pouvez utiliser une feuille plus grande.

Q. Le robot peut-il tomber du bord d'une table ?

D. Même si le robot est intelligent, il faut le réorienter pour s'assurer qu'il ne tombe pas par terre. Lors de la programmation du robot, il est toujours important de prendre en compte l'espace disponible pour éviter toute chute. Placez toujours le robot au centre du papier lorsque vous exécutez un programme de dessin.

Suite

Q. Que faire si le robot ralentit ou s'arrête temporairement ?

D. Il faut peut-être changer les piles. Remplacez les piles en suivant les instructions d'installation des piles du guide de démarrage rapide.

Q. Le robot laisse des taches d'encre. Que dois-je faire ?

D. Assurez-vous de programmer le robot pour qu'il remonte le marqueur à la fin du dessin. Si le robot laisse une tache d'encre lorsque vous le posez sur la feuille de papier, réalignez le marqueur à l'aide du support d'arrêt.

Q. Les roues du robot semblent être bloquées. Que dois-je faire ?

D. Il se peut que les roues du robot aient besoin d'un nettoyage rapide. Nettoyez la surface des roues avec un chiffon humide. Réalignez ensuite le marqueur du robot à l'aide du support d'arrêt.

Q. Que faire si les marqueurs du robot laissent des traces sur les vêtements ou une surface dure ?

D. Les marqueurs du robot sont lavables. Faites tremper les vêtements dans de l'eau savonneuse tiède avant de les rincer. Laissez-les sécher à l'air libre. En cas de traces de marqueur sur une surface dure, essuyez-les avec de l'essuie-tout et de l'eau savonneuse tiède.

Q. Puis-je nettoyer le robot ?

D. Vous pouvez essuyer la surface du robot à l'aide d'un chiffon humide en faisant très attention.

Q. Est-il possible d'utiliser d'autres marqueurs avec le robot ?

D. Oui. Le robot utilise des feutres lavables de 8 à 10,5 mm de diamètre. Le marqueur doit faire 120 mm de long au minimum. Mesurez-le ici pour vérifier s'il est compatible avec le robot.

8 mm Plus petit —— Plus gros 10.5 mm

Utilisez toujours des marqueurs lavables.

Français

Educational Insights®

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
educationalinsights.com

Consultez le site **codewithartie.com** pour des tutoriels vidéo, des idées et le mode d'emploi du robot Artie.

ARTIE 3000 Schnellstart-Anleitung

Video-Tutorials, viele Ideen und das Handbuch zum Artie finden Sie auf codewithartie.com.

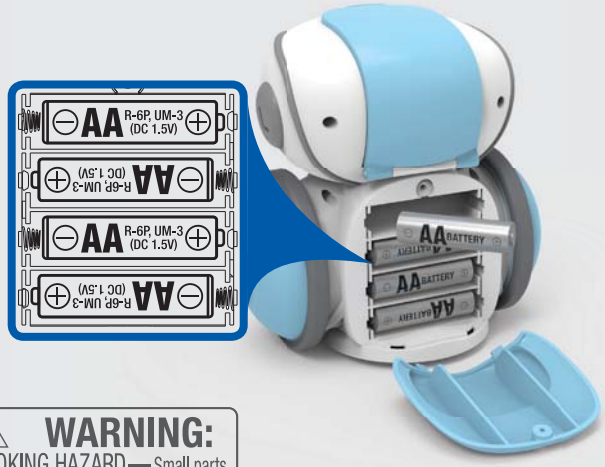
EI-1125

Deutsche

Energie, bitte!

1. Öffnen Sie mit einem kleinen Kreuzschlitzschraubendreher das Batteriefach am Roboter.

2. Setzen Sie 4 neue AA-Batterien ein
(weitere Batterie-Informationen siehe Rückseite).



WARNING:
CHOKING HAZARD — Small parts.
Not for children under three (3) years.

3. Nun das Fach schließen, die Schraube festziehen und die obere Abdeckung am Roboter öffnen.

Schalten Sie den Roboter ein!

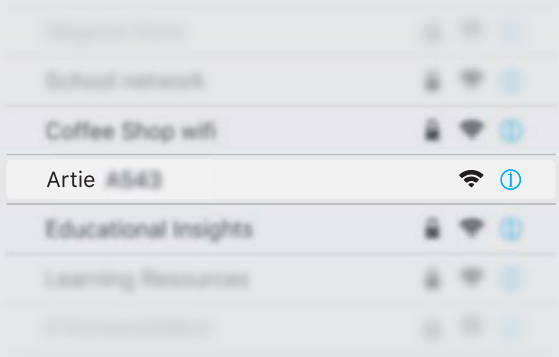
4. Schieben Sie den Schalter auf „ON" (EIN). Das rote LED-Lämpchen sollte jetzt leuchten.

Weiter

5. Schließen Sie die obere Abdeckung am Roboter.

Jetzt muss eine Verbindung zum Roboter hergestellt werden.

6. Öffnen Sie dazu auf Ihrem Computer oder Tablet die Liste mit den WLAN-Netzen. Suchen Sie nach dem Netznamen „Artie“ und verbinden Sie sich mit diesem Netz.

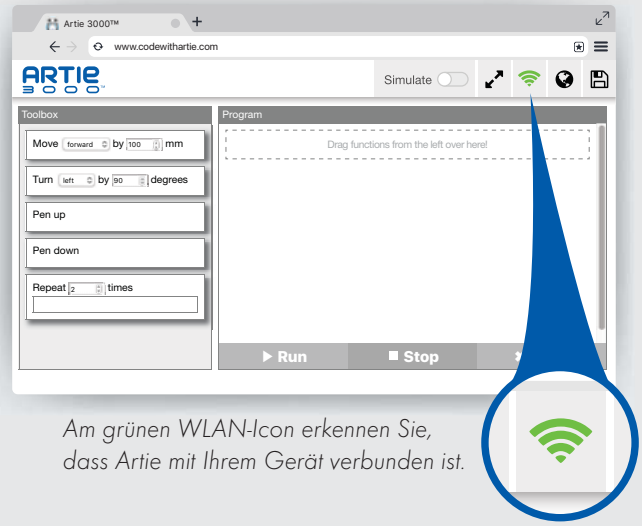


7. Öffnen Sie Ihren Browser und geben Sie Folgendes ein:

local.CodeWithArtie.com

Hinweis: Solange Sie den Roboter mit Codierbefehlen programmieren, können Sie keine weiteren Internetseiten öffnen.

Die Roboter-Benutzerfläche (Artie UI) öffnet sich. Hier geben Sie die Codierbefehle ein, die der Roboter dann ausführt!



Am grünen WLAN-Icon erkennen Sie, dass Artie mit Ihrem Gerät verbunden ist.

Falls die „Artie UI“ nicht angezeigt wird, aktualisieren Sie bitte Ihren Browser.

Weiter

Helfen Sie dem Roboter, den Stift zu halten!

1. Drehen Sie den Roboter um.

2. Setzen Sie den Stiftstopper hier ein:
Den Stiftstopper finden Sie in der Verpackung des Roboters.

3. Setzen Sie den Roboter ab und öffnen Sie die obere Abdeckung.

4. Nehmen Sie die Stiftkappe ab und drücken Sie den Stift durch die Stiftaufnahme, bis seine Spitze den Stiftstopper berührt.
Die Roboterstifte sind auswaschbar!

Weiter

Deutsche

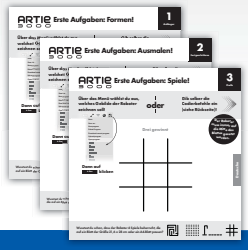
5. Nehmen Sie den Stiftstopper bis zum nächsten Gebrauch ab.

6. Schließen Sie die obere Abdeckung am Roboter und setzen Sie ihn auf die Mitte eines mindestens 21,6 x 28 cm oder A4-großen Bogens.

Der Roboter ist bereit zum Zeichnen!

Auf die Plätze, fertig, Code!

Bereit zur Programmierung des Roboters? Beginne mit den mitgelieferten Übungskarten „Erste Aufgaben“ und lass dir vom Roboter zeigen, welche Tricks er schon beherrscht!



Video-Tutorials, viele Ideen und das Handbuch zum Artie finden Sie auf codewithartie.com.

Reinigungsanleitung

Der Roboter kann mit einem leicht feuchten oder trockenen Tuch gereinigt werden. Nicht in Wasser oder andere Flüssigkeiten tauchen oder den Roboter damit besprühen.

Wichtige Batterie-Informationen

- Nicht alte und neue Batterien zusammen verwenden.
- Nicht unterschiedliche Batterietypen (Alkaline, herkömmliche (Zink-Kohle) und wiederaufladbare Batterien (Nickel-Cadmium)) zusammen verwenden.
- Nicht versuchen, nichtaufladbare Batterien aufzuladen.
- Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spielgerät entnehmen.
- Wiederaufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener aufladen.
- Nur Batterien desselben oder eines geeigneten Typs verwenden.
- Beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Ausrichtung der Pole achten.
- Verbrauchte Batterien aus dem Gerät entfernen.
- Anschlüsse nicht kurzschließen.
- Zum Schutz gegen Korrosion und einer möglichen Beschädigung des Produkts empfehlen wir, Batterien bei Nichtgebrauch von über zwei Wochen aus dem Gerät zu entfernen.

Educational Insights®

Developed in Southern California by Educational Insights.
All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King’s Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.
Please retain this guide for future reference. **educationalinsights.com**

This device complies with Part 15 of the FCC rules.
Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference and
(2) this device must accept any interference received,
including interference that may cause undesired operation.

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: • Reorient or relocate the receiving antenna. • Increase the separation between the equipment and receiver. • Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Note: The user is cautioned that changes and modifications made to the equipment without the approval of manufacturer could void the user’s authority to operate this equipment.

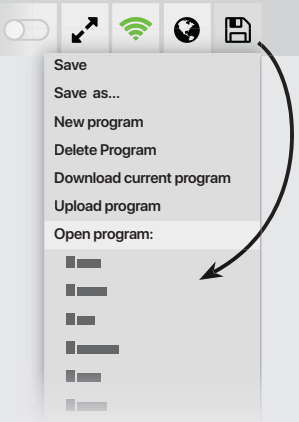
ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
ATTENTION: DANGER D’ÉTOUFFEMENT.
Petites éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

ARTIE 3000 Erste Aufgaben: Formen!

1
Anfänger

Über das Menü wählst du aus, welches Gebilde der Roboter zeichnen soll!

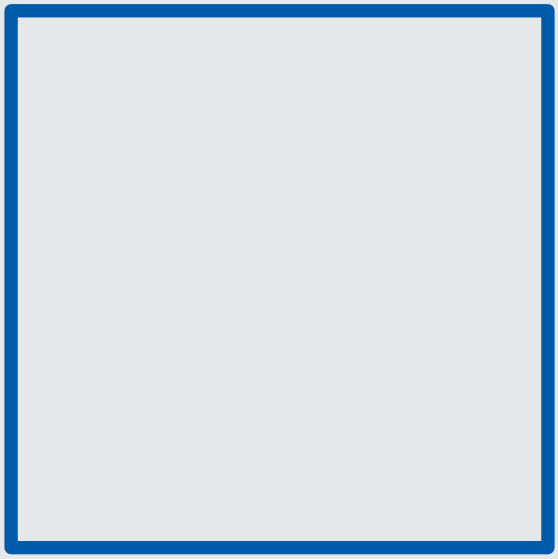
Oder gib selber die Codierbefehle ein (siehe Rückseite)!



Dann auf ▶ Run **klicken**

Der Roboter muss immer auf die Mitte des Blattes gesetzt werden.

Quadrat



Deutsche

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

Wusstest du schon, dass der Roboter 4 Spiele beherrscht, die auf ein Blatt der Größe 21,6 x 28 cm oder ein A4-Blatt passen?

ARTIE 3000 Erste Aufgaben: Formen!

1
Anfänger

Hilf dem Gedächtnis des Roboters auf die Sprünge, indem du mit den nachfolgenden Befehlen ein **Quadrat** programmierst!

Ziehe die Felder wie nachstehend aufgeführt an die richtige Stelle:

1.
- Pen up *(Stift hochfahren)*
- Move **forward** by **60** mm *(Vorwärts um 60 mm)*
- Turn **left** by **90** degrees *(Linkswendung um 90 Grad)*
- Move **forward** by **60** mm *(Vorwärts um 60 mm)*
- Turn **right** by **90** degrees *(Rechtswendung um 90 Grad)*

2.
- Pen down *(Stift absetzen)*

3.
- Repeat **4** times *(4 Mal wiederholen)*
  - Turn **right** by **90** degrees *(Rechtswendung um 90 Grad)*
  - Move **forward** by **120** mm *(Vorwärts um 120 mm)*

4.
- Pen up *(Stift hochfahren)*

5. Dann auf ▶ Run klicken.

Tipp!
Die Felder dieses Bereichs werden wiederholt. Das nennt man auch „Schleife".

Deutsche

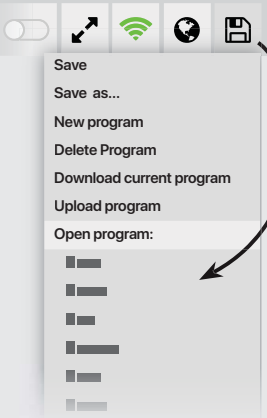
Video-Tutorials, viele Ideen und das Handbuch zum Artie finden Sie auf **codewithartie.com.**

ARTIE 3000 Erste Aufgaben: Ausmalen!

2
Fortgeschrittene

Über das Menü wählst du aus, welches Gebilde der Roboter zeichnen soll!

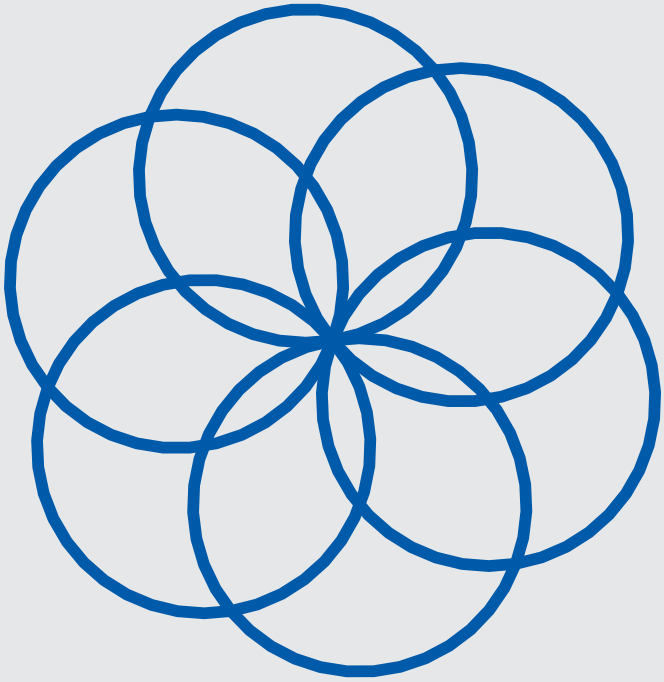
Oder gib selber die Codierbefehle ein (siehe Rückseite)!



Dann auf ▶ Run **klicken**

Der Roboter muss immer auf die Mitte des Blattes gesetzt werden.

Mandala



Deutsche

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

Wusstest du schon, dass der Roboter 4 Ausmalvorlagen beherrscht, die auf ein Blatt der Größe 21,6 x 28 cm oder ein A4-Blatt passen?

ARTIE PARTY!

ARTIE 3000 Erste Aufgaben: Ausmalen!

2
Fortgeschrittene

Hilf dem Gedächtnis des Roboters auf die Sprünge, indem du mit den nachfolgenden Befehlen ein **Mandala** programmierst!

Ziehe die Felder wie nachstehend aufgeführt an die richtige Stelle:

1. ☐ Pen down *(Stift absetzen)*

2. ☐ Repeat 6 times *(6 Mal wiederholen)*

Turn left by 60 degrees *(Linkswendung um 60 Grad)*

3. ☐ Repeat 36 times *(36 Mal wiederholen)*

Move right by 6 mm
(Nach rechts um 6 mm)

Turn left by 10 degrees
(Linkswendung um 10 Grad)

4. ☐ Pen up *(Stift hochfahren)*

5. Dann auf ▶ Run klicken.

Tipp!
Die Felder dieses Bereichs werden wiederholt. Das nennt man auch „Schleife".

Krass!
Eine Schleife in der Schleife!

Deutsche

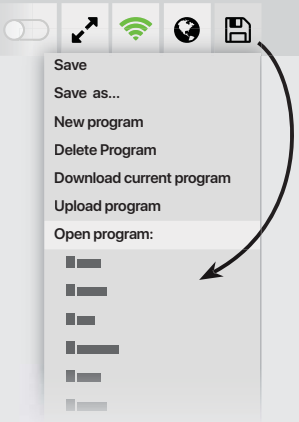
Video-Tutorials, viele Ideen und das Handbuch zum Artie finden Sie auf **codewithartie.com.**

ARTIE 3000 Erste Aufgaben: Spiele!

3
Profis

Über das Menü wählst du aus, welches Gebilde der Roboter zeichnen soll!

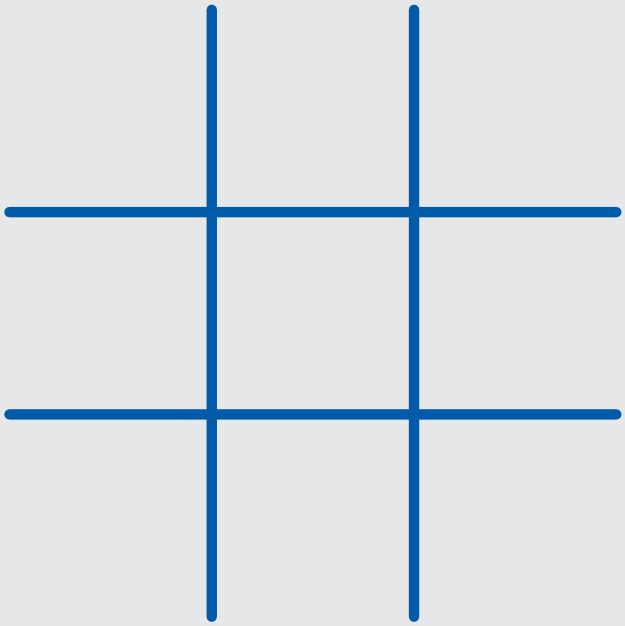
Oder gib selber die Codierbefehle ein (siehe Rückseite)!



Dann auf ▶ Run **klicken**

Der Roboter muss immer auf die Mitte des Blattes gesetzt werden.

Drei gewinnt



Deutsche

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA. • Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK • educationalinsights.com

Wusstest du schon, dass der Roboter 4 Spiele beherrscht, die auf ein Blatt der Größe 21,6 x 28 cm oder ein A4-Blatt passen?

ARTIE 3000 Erste Aufgaben: Spiele!

3
Profis

Hilf dem Gedächtnis des Roboters auf die Sprünge, indem du mit den nachfolgenden Befehlen „Drei gewinnt“ programmierst!

Ziehe die Felder wie nachstehend aufgeführt an die richtige Stelle:

1.
- Pen up *(Stift hochfahren)*
- Move forward by 37.5 mm *(Vorwärts um 37,5 mm)*
- Turn left by 90 degrees *(Linkswendung um 90 Grad)*
- Move forward by 12.5 mm *(Vorwärts um 12,5 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Rechtswendung um 90 Grad)*

2.
- Pen down *(Stift absetzen)*
- Move back by 75 mm *(Zurück um 75 mm)*

3.
- Pen up *(Stift hochfahren)*
- Move forward by 25 mm *(Vorwärts um 25 mm)*
- Turn left by 90 degrees *(Linkswendung um 90 Grad)*
- Move forward by 25 mm *(Vorwärts um 25 mm)*

4.
- Pen down *(Stift absetzen)*
- Move back by 75 mm *(Zurück um 75 mm)*

5.
- Pen up *(Stift hochfahren)*
- Move forward by 25 mm *(Vorwärts um 25 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Rechtswendung um 90 Grad)*
- Move back by 25 mm *(Zurück um 25 mm)*

6.
- Pen down *(Stift absetzen)*
- Move forward by 75 mm *(Vorwärts um 75 mm)*

7.
- Pen up *(Stift hochfahren)*
- Move back by 25 mm *(Zurück um 25 mm)*
- Turn right by 90 degrees *(Rechtswendung um 90 Grad)*
- Move forward by 25 mm *(Vorwärts um 25 mm)*

8.
- Pen down *(Stift absetzen)*
- Move back by 75 mm *(Zurück um 75 mm)*

9.
- Pen up *(Stift hochfahren)*

10. Dann auf ▶ Run klicken.

Deutsche

Video-Tutorials, viele Ideen und das Handbuch zum Artie finden Sie auf **codewithartie.com.**

ARTIE 3000 Häufige Fragen

Wenn es mal nicht weitergeht

Q. Brauche ich WLAN, um eine Verbindung zum Roboter herzustellen?

F. Nein. Der Roboter verfügt über eingebautes WLAN, das sich mit deinem Gerät verbindet.

Q. Wie erkenne ich, ob der Roboter mit meinem Gerät verbunden ist?

F. Am grünen WLAN-Icon erkennst du, dass der Roboter mit deinem Gerät verbunden ist.

Q. Was mache ich, wenn sich der Roboter nicht mit meinem Gerät verbinden lässt?

F. Überprüfe, ob der Roboter eingeschaltet ist und die Batterien noch leistungsstark sind. Du kannst den Roboter auch neu starten. Dazu schaltest du ihn aus, wartest 30 Sekunden und schaltest ihn wieder ein.

Q. Kann ich die Codierbefehle für den Roboter auch über mein Handy eingeben?

F. Der Roboter läuft am besten über einen Computer oder ein Tablet. Für die Benutzerfläche des Roboters brauchst du einen großen Bildschirm.

Q. Worauf kann der Roboter zeichnen?

F. Der Roboter kann immer nur auf einem Bogen Papier zeichnen. Das Papier muss auf einer festen, geraden Unterlage liegen. Du kannst das Papier mit Klebeband befestigen. Soll der Roboter ein Zeichenprogramm ausführen, setze ihn immer auf die Papiermitte.

Q. Welches Papier kann ich für den Roboter verwenden?

F. Für die vorprogrammierten Übungskarten „Erste Aufgaben“ muss das Blanko-Papier mindestens die Größe 21,6 x 28 cm oder A4-Größe haben. Nach oben sind keine Grenzen gesetzt.

Q. Kann der Roboter an der Tischkante herunterfallen?

F. Der Roboter ist zwar sehr clever, aber jemand muss auf ihn aufpassen, damit er nicht herunterfällt. Wenn du den Roboter programmierst, musst du immer den Abstand zu Tischkanten u. ä. berücksichtigen, damit ihm nichts passiert. Wenn der Roboter ein Zeichenprogramm ausführen soll, setze ihn immer auf die Papiermitte.

Weiter

Q. Was mache ich, falls der Roboter langsamer wird oder zwischendurch anhält?

F. Der Roboter braucht eventuell neue Batterien. Die Batterien werden gemäß der Schnellstart-Anleitung zum Einsetzen von Batterien gewechselt.

Q. Der Roboter hinterlässt Farbkleckse. Was kann ich dagegen tun?

F. Programmiere den Roboter immer so, dass er am Ende jeder Zeichnung den Stift hochfährt. Hinterlässt der Roboter einen Farbklecks, sobald du ihn auf dem Papier absetzt, richte den Stift mithilfe des Stiftstoppers neu aus.

Q. Die Roboterräder funktionieren nicht richtig. Wie kann ich das beheben?

F. Die Roboterräder müssen wahrscheinlich nur kurz gereinigt werden. Mit einem feuchten Tuch kannst du die Reifenprofile abwischen. Danach richtest du den Stift wieder mit dem Stiftstopper aus.

Q. Kann ich für den Roboter auch andere Stifte verwenden?

F. Ja. Der Roboter kann jeden abwaschbaren Filzstift mit einer Stärke von 8 bis 10,5 mm aufnehmen. Die Stiftlänge muss mindestens 12 cm betragen. Hier kannst du prüfen, ob dein Stift für den Roboter geeignet ist.

Q. Was tun, wenn die Roboterstifte auf der Kleidung oder glatten Flächen landen?

F. Die Roboterstifte sind auswaschbar. Bekleidung einfach in milder, warmer Seifenlauge einweichen und mit Wasser ausspülen. Zum Trocknen aufhängen. Glatte Flächen können mit Küchentuch und milder, warmer Seifenlauge abgewischt werden.

Q. F. Darf man den Roboter reinigen?

F. Die Oberfläche des Roboters kann ganz vorsichtig mit einem feuchten Tuch abgewischt werden.

8 mm Mindestens — Höchstens 10.5 mm

Immer auswaschbare Stifte verwenden.

Deutsche

Educational Insights®

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
educationalinsights.com

Video-Tutorials, viele Ideen und das Handbuch zum Artie finden Sie auf **codewithartie.com.**