



Path for Dash robot

WONDER WORKSHOP, INC.



O aplikacji

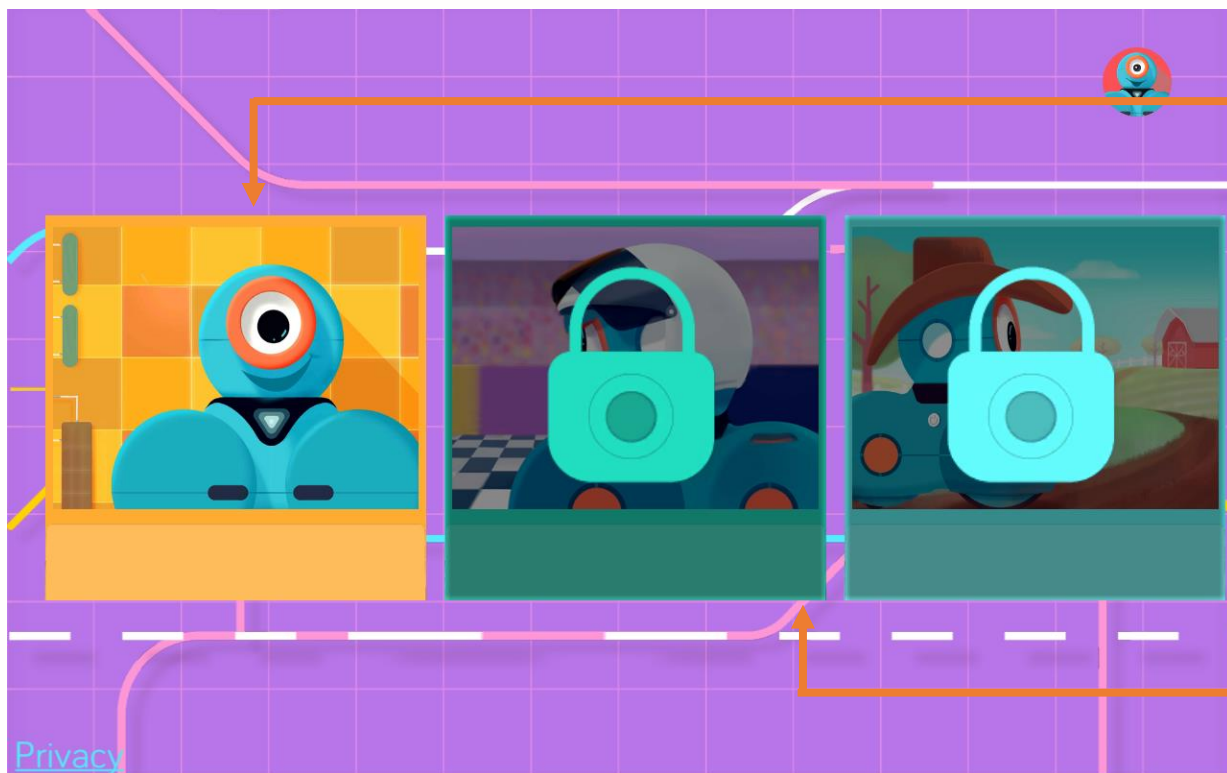
Path to **intuicyjna aplikacja obrazkowa**, która może być wstępem do programowania, szczególnie dla mniejszych dzieci (np. w przedszkolach). Dziecko pisze kod poprzez rysowanie palcem po ekranie; występuje tu prosty interfejs „rysuj, przeciągnij i upuść”. Dziecko uczy się **planowania i sekwencji w programowaniu**, ponadto jest zapoznane z podstawowymi sensorami Dasha.

- Do pobrania: [Google Play](#) lub [App Store](#)
- Obsługa robotów: Dash.
- Poziom trudności: łatwy, dla dzieci od 5 r.ż.
- Możliwości:
 - [Samodzielne tworzenie programu na planszy-kratownicy](#)
 - [Samouczek na 3 poziomach/planszach](#)

www.makewonder.pl



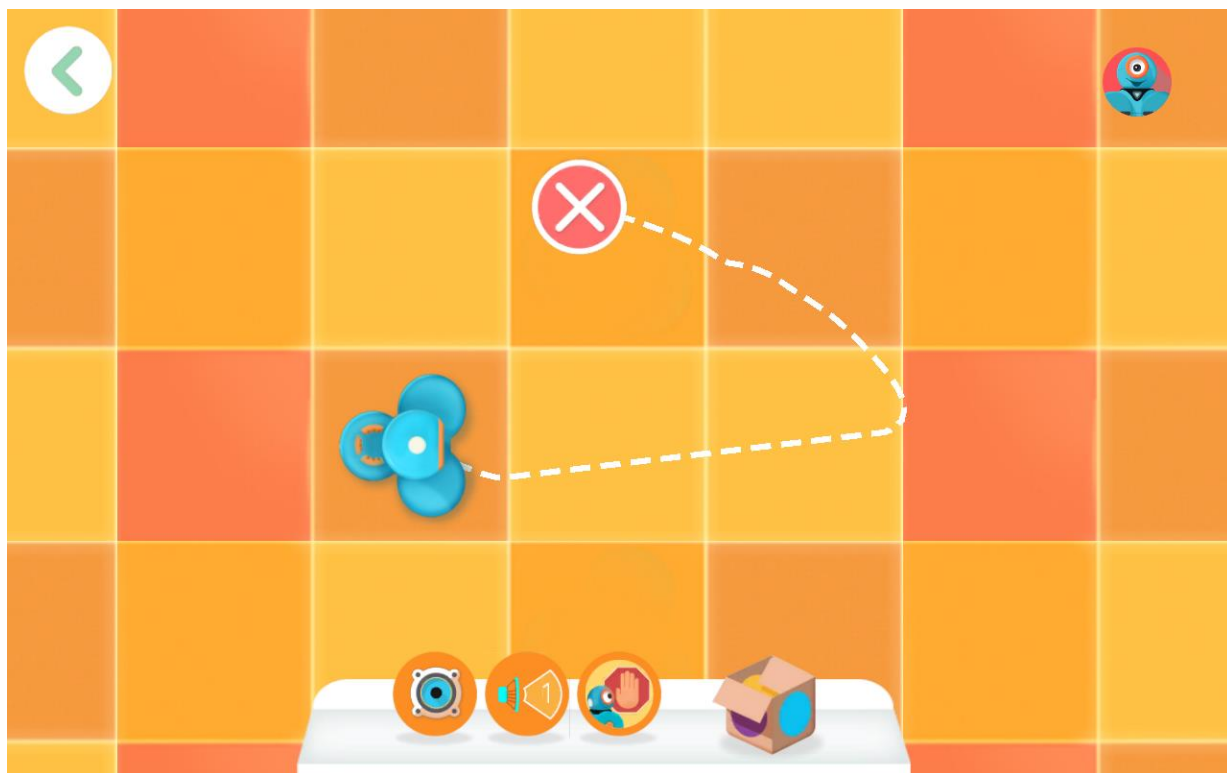
Menu w aplikacji



Na początku mamy dostępną jedną **planszę-kratownicę** do tworzenia własnych programów, w której stopniowo będzie dostępnych coraz więcej opcji, w miarę odblokowywania kolejnych zadań i **plansz z samoucZka**.



Tworzenie programu

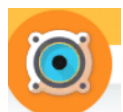
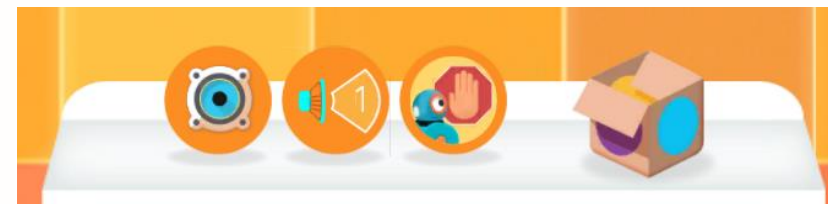


1. Połącz się ze swoim robotem.
2. **Narysuj** dowolną ścieżkę na ekranie, zaczynając od ikonki Dasha.
3. **Dodaj polecenia** dla Dasha: wybierz i przeciągnij ikonki spośród tych dostępnych na liście na dole ekranu na narysowaną ścieżkę.
4. **Uruchom** program: kliknij ikonkę Dasha na ekranie lub wciśnij mrugający na czerwono przycisk na głowie realnego robota.

www.makewonder.pl



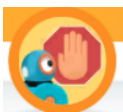
Lista poleceń dla robota



1. **Radosny dźwięk** – dodaj na swoją ścieżkę i zobacz, co powie Dash!



2. **Odtwarzanie wgranych dźwięków i nagrywanie własnych ścieżek dźwiękowych.** Działa na takiej samej zasadzie co w aplikacji Go.

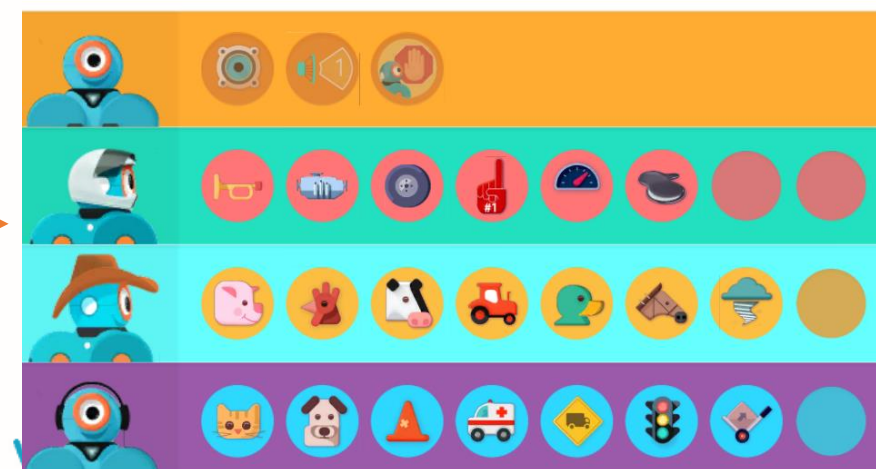
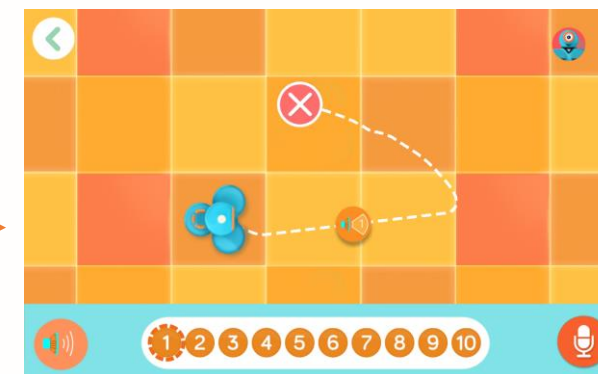


3. **Pauza** – każ robotowi odczekać kilka sekund (od 1 do 10) zanim kontynuuje swoją trasę.



4. **Pudełko z animacjami** – kliknij i zobacz, jakie masz odblokowane animacje. Po kliknięciu, wybrana ikonka zostanie dodana do paska poleceń na dole ekranu. Możesz wtedy ją dodać do trasy swojego robota!

***Uwaga:** ANIMACJA to nie tylko wydanie dźwięku, ale połączenie funkcji ruchu, dźwięku i zmiany koloru światła robota. Dlatego po wykonaniu animacji robot może być w innym miejscu niż był poprzednio.*





Przeszkoda na horyzoncie

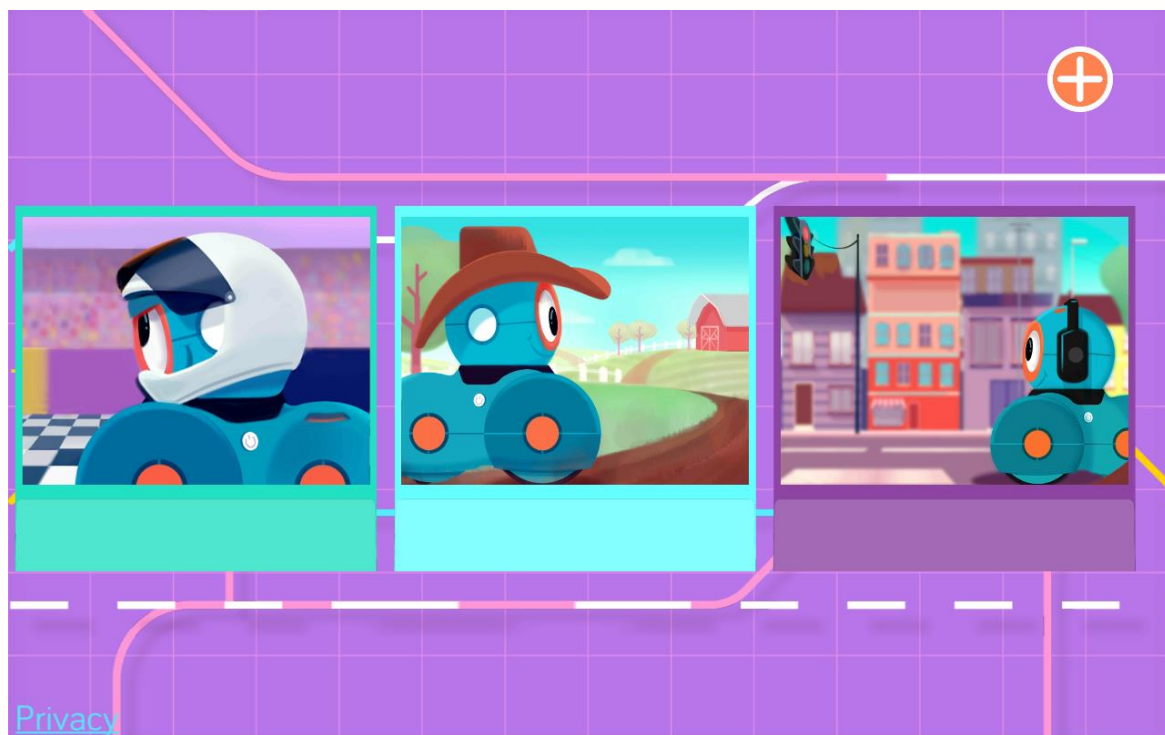
Jeżeli w trakcie pokonywania zaprogramowanej drogi przez Dasha napotka on przeszkodę, pojawi się okno jak na zdjęciu:

- **PUSH** – kliknij, gdy usunąłeś przeszkodę i chcesz, aby robot kontynuował swoją trasę.
- **RESET** – kliknij, jeśli chcesz, aby robot zaczął realizować wprowadzony program (ułożoną trasę) od początku.





Samouczek – 3 plansze



Samouczek w aplikacji Path przypomina grę na **3 poziomach**, które są stopniowo odblokowywane w trakcie przechodzenia kolejnych zadań.

Poznaj plansze:

1. Tor wyścigowy
2. Wieś (farma)
3. Miasto



Samouczek – realizowanie zadań



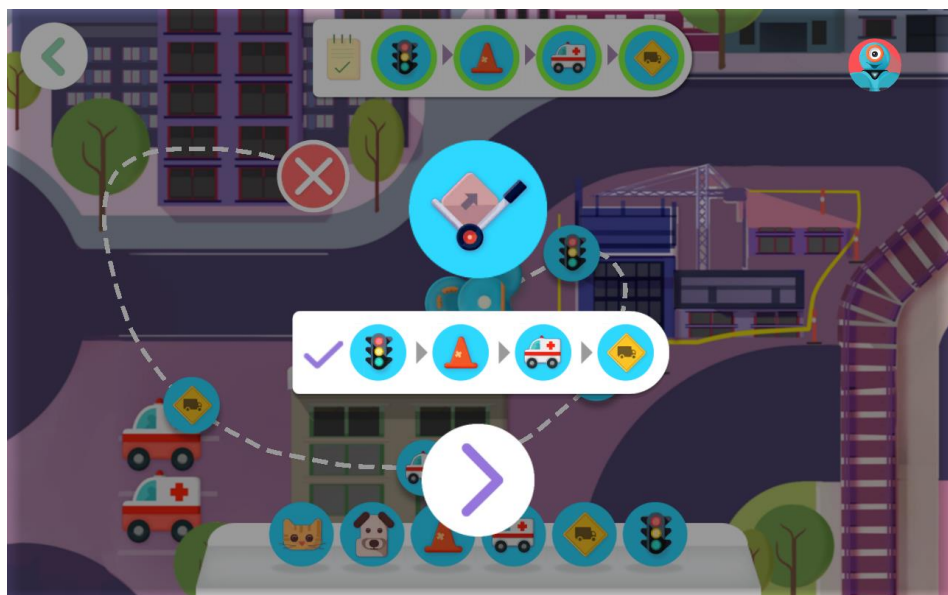
W górnej części ekranu znajduje się **lista poleceń** do wykonania (sekwencja zdarzeń dla robota).

1. Narysuj dowolną drogę, zaczynając od Dasha.
2. Nałóż na swoją drogę polecenia, jakie ma wykonać robot spośród ikonek dostępnych na dole ekranu.
UWAGA! Kolejność ma znaczenie.
3. Kliknij Dasha lub przycisk na główce swojego robota, aby uruchomić program.

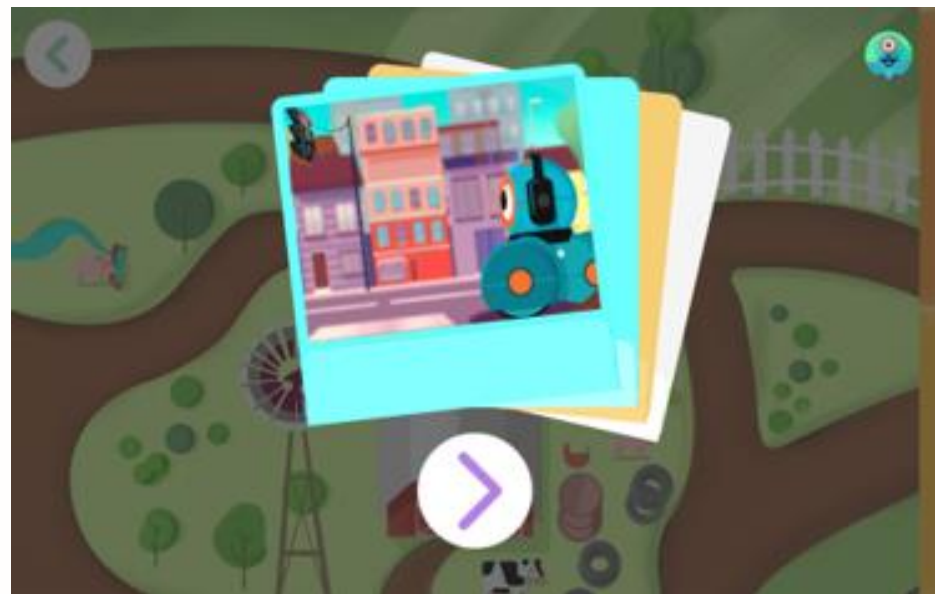


Samouczek – realizowanie zadań

- Jeśli sekwencja jest prawidłowa, zostaniesz nagrodzony kolejną ikonką animacji do wykorzystania i przejdziesz do kolejnego zadania.



- Po zbudowaniu prawidłowo wszystkich dróg na danym poziomie, ukaze się nam okno informujące o odblokowaniu kolejnego poziomu.



www.makewonder.pl



Zabawa swobodna



Po odblokowaniu wszystkich poziomów można ponownie powracać do dowolnego z nich oraz korzystać z pozostałych ikon.

ZADANIA DLA DZIECI:

- Podjedź Dashem do Dota (oddalonego o np. 2m) i przywitaj się z nim.
- 1 kratka na planszy-kratownicy: ile to cm w rzeczywistości?