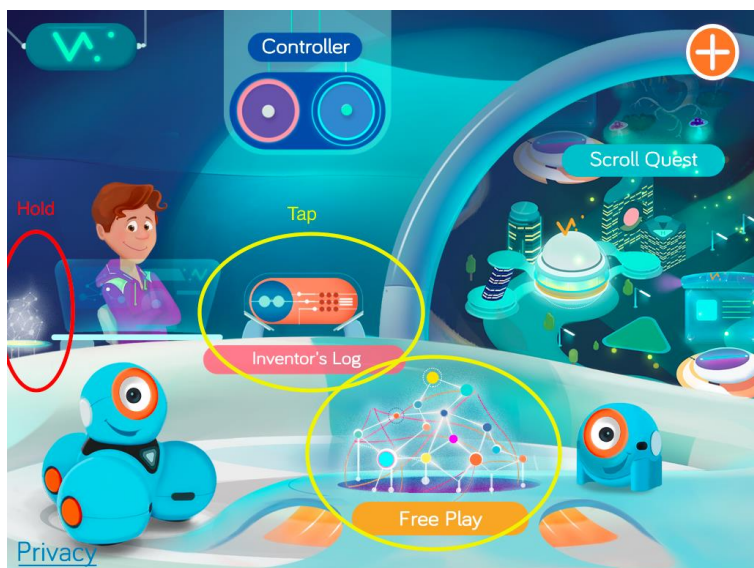




Aplikacja Wonder to obrazkowy język programowania stworzony z myślą o dzieciach. Aplikacja jest bardzo rozbudowana: zawiera *Scroll Quest* – czyli samouczek obejmujący kilkadziesiąt misji do przejścia, *Free Play* – czyli miejsce do tworzenia i zapisywania własnych projektów, *Inventor's Log* – pokazujący nasze postępy oraz *Controller* – panel służący do sterowania robotami i obsługi Wyrzutni. Czerp radość z kodowania **nadając robotom Dash i Dot życie!**



Podstawą aplikacji jest **Scroll Quest**, który krok po kroku uczy programować roboty poprzez misje do przejścia. Umiejętności robota są odblokowywane w trakcie przechodzenia kolejnych misji.

Tajny kod admin dla Nauczyciela

Przejdź do ekranu głównego i wykonaj następujące czynności aby zresetować aplikację, usunąć Controller, odblokować Free Play albo odblokować wszystkie opcje (Cues):

- 1) Naciśnij i przytrzymaj konstrukcję na lewo od Eliego,
- 2) Dotknij Free Play, Inventor's Log i ponownie Free Play (wciąż trzymając konstrukcję).

Zadania

Szukasz kolejnych zadań do rozwiązania w aplikacji Wonder? Jeśli dzieci z Twojego klubu przeszły już minimum 20 misji ze Scroll Quest, odwiedź stronę play.makewonder.com by znaleźć dodatkowe zadania dla Twoich uczniów.

Czy wiesz, że dzieci mogą **dzielić się swoimi programami** z innymi członkami klubu? Zobacz [jak zapisać swój program](#) (jak wygenerować klucz) oraz [jak użyć klucza otrzymanego od znajomego](#).

Jak działa program w aplikacji Wonder

AKTYWATOR (CUE) - zdarzenie, po którym robot przechodzi do wykonania kolejnego zadania w programie.

Aktywatorem może być: naciśnięcie jednego z przycisków na głowie robota, napotkanie przeszkody, klaśnięcie, itd.

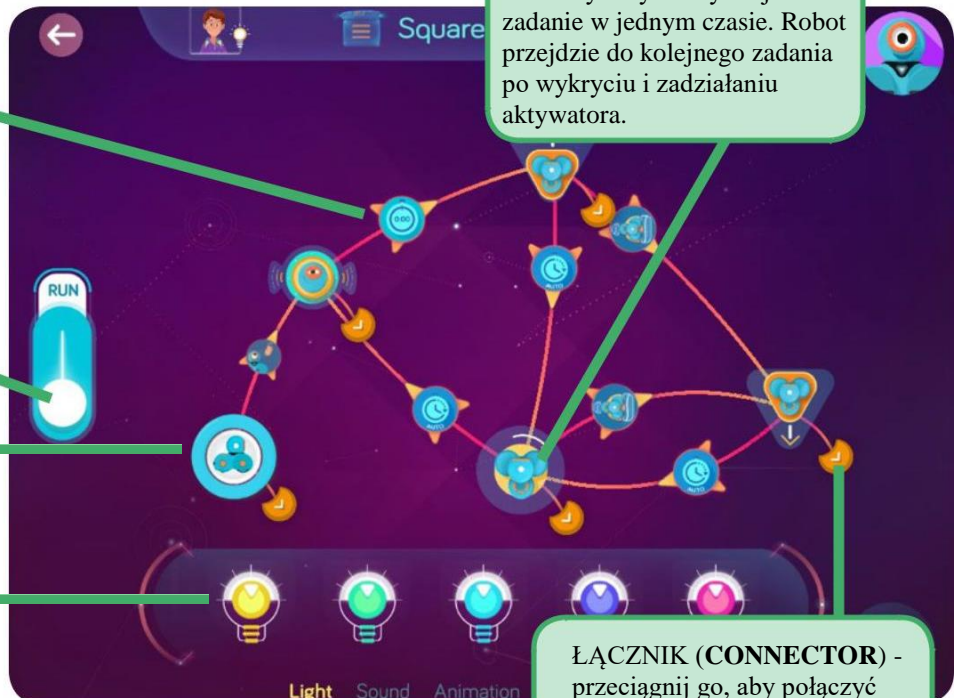
URUCHOM (RUN) – kliknij tutaj, aby uruchomić swój program

POCZĄTEK (START) - połącz swoje pierwsze zadanie z ikoną początku programu. Jeśli nie dołączysz zadania, po uruchomieniu programu robot niczego nie wykona

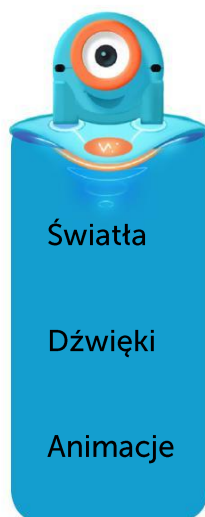
DZIAŁANIE (BEHAVIOR) – wybierz co ma wykonać robot. Działania stają się zadaniami po przeciągnięciu ich na planszę i dodaniu do swojego programu.

ZADANIE (STATE) – działanie realizowane przez robota. Robot może wykonywać tylko jedno zadanie w jednym czasie. Robot przejdzie do kolejnego zadania po wykryciu i zadziałaniu aktywatora.

ŁĄCZNIK (CONNECTOR) - przeciągnij go, aby połączyć zadanie z aktywatorem.



Rodzaje działań dla Dasha i Dota



Działania specjalne



Do Nothing – rodzaj działania zastępczego, które nie powoduje wykonania przez Dasha i Dota żadnej czynności.



Listener – rodzaj niezależnego działania, które nie musi być połączone z Początkiem (Start) programu. Poprzez połączenie Listener z innym zadaniem, robot wykona to zadanie po zadziałaniu aktywatora.

Przykład: po połączeniu tego działania z aktywatorem 'see obstacle', Dash po napotkaniu przeszkody wykona zadanie niezależnie od tego, co aktualnie robił.



Aktywatory w aplikacji Wonder



Auto

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania bezpośrednio po zakończeniu poprzedniego.



Instant

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania natychmiast. Użyj, gdy chcesz, aby robot wykonywał 2 czynności jednocześnie.



Top Button Pressed

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po naciśnięciu przez Ciebie dużego białego przycisku na głowie Dasha.



Clap Heard

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po usłyszeniu kłaśnięcia. Zanim to wypróbujesz, upewnij się, że w pomieszczeniu jest cicho!



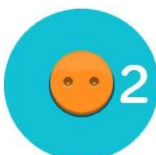
Wait For

Dash lub Dot poczekają określoną przez Ciebie ilość sekund zanim przejdą do kolejnego zadania. Uwaga: czas zacznie płynąć od momentu rozpoczęcia poprzedniej czynności!



Button 1 Pressed

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po naciśnięciu przycisku z 1 kropką na głowie Dasha lub Doda.



Button 2 Pressed

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po naciśnięciu pomarańczowego przycisku z 2 kropkami na głowie Dasha lub Doda.



Button 3 Pressed

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po naciśnięciu pomarańczowego przycisku z 3 kropkami na głowie Dasha lub Doda.



Voice Heard

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po usłyszeniu głosu. Pamiętaj, by próbować tej opcji w cichym pomieszczeniu, aby robot mógł Cię usłyszeć!



Random Link

Dash lub Dot będą losowo przechodzić do jednego z zadań połączonych z tym aktywatorem.



Random Wait

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po odczekaniu losowo wybranego czasu z przedziału między 0 a określoną liczbą sekund. Pamiętaj, że czas zacznie płynąć od momentu rozpoczęcia poprzedniej czynności!



Long Wait

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po odczekaniu określonego przez Ciebie okresu czasu. Pamiętaj, że zegar zaczyna odliczanie od rozpoczęcia poprzedniego zadania!



Top Button Released

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po zwolnieniu (puszczeniu) dużego białego przycisku na głowie. Użyj, gdy chcesz, aby Dash robił coś w trakcie wciśniętego przycisku i przestał po zwolnieniu przycisku.



Button 1 Released

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po zwolnieniu (puszczeniu) pomarańczowego przycisku z 1 kropką.



Button 2 Released

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po zwolnieniu (puszczeniu) pomarańczowego przycisku z 2 kropkami.



Button 3 Released

Dash lub Dot przejdą do następnego zadania po zwolnieniu (puszczeniu) pomarańczowego przycisku z 3 kropkami.

Aktywatory tylko dla Dasha



Obstacle Seen

Dash przejdzie do następnego zadania, gdy napotka przeszkodę z przodu lub z tyłu. Zaznacz obszar, jaki chcesz aktywować. Jeśli wybierzesz "obstacle not seen" i zaznaczysz aktywny obszar, Dash przejdzie do następnego zadania o ile NIE napotka przeszkody.



Dash or Dot Seen

Dash przejdzie do następnego zadania jeśli zobaczy (centralnie przed swoim okiem) inne roboty. Możesz wybrać Dota, Dasha lub obu.



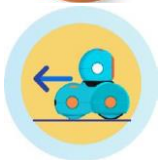
Put Down

Dash przejdzie do następnego zadania, gdy odłożysz go na dół.



Not Stuck

Dash przejdzie do następnego zadania, gdy nie utknie. Oznacza to, że w trakcie kręcenia się kół, Dash przemieszcza się (zmienia pozycję).



Move Backward

Dash will go to the next state if it's moving backward.



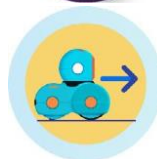
Picked Up

Dash przejdzie do następnego zadania, gdy podniesiesz go do góry.



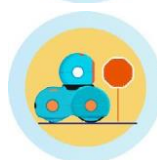
Stuck

Dash przejdzie do następnego zadania, gdy utknie. Oznacza to, że Dash próbuje się ruszyć, ale nie może się wydostać!



Move Forward

Dash przejdzie do następnego zadania, jeśli porusza się do przodu.



Stopped

Dash przejdzie do następnego zadania, jeśli się aktualnie nie porusza.

Aktywatory tylko dla Dota



Pochyl w lewo

Dot wykona następne zadanie po przechyleniu go w lewo. Upewnij się, że trzymasz Dota w pozycji „stojącej” patrzącego naprzód, skierowanego tyłem do Ciebie.



Face Down

Dot przejdzie do następnego zadania, gdy jego oko będzie skierowane na dół.



Upside Down

Dot przejdzie do następnego zadania, gdy będzie skierowany do góry „nogami”, tzn. gdy strona z przyciskami będzie na dole.



Drop

Dot przejdzie do następnego zadania po upuszczeniu go. Co pójdzie w górę, musi też zejść na dół, więc ten aktywator zadziała również, gdy podzuczysz Dotem!



Slide Forward

Dot przejdzie do następnego zadania po poturlaniu go do przodu, tj. w kierunku swojego oka.



Slide Left

Dot przejdzie do następnego zadania, gdy przesuniesz go w lewą stronę (trzymaj Dota skierowanego tyłem do Ciebie).



Move Up

Dot przejdzie do następnego zadania po przesunięciu go do góry, tzn. w kierunku jego przycisków.



Pochyl w prawo

Dot wykona następne zadanie po przechyleniu go w prawo.



Face Up

Dot przejdzie do następnego zadania, gdy jego oko będzie skierowane w górę.



Right-side Up

Dot przejdzie do następnego zadania, gdy będzie w pozycji „stojącej”, tzn. gdy strona z przyciskami będzie u góry.



Shake

Dot przejdzie do następnego zadania, gdy nim potrząsniesz!



Slide Backward

Dot przejdzie do następnego zadania po poturlaniu go do tyłu, tj. w kierunku odwrotnym, niż swoje oko.



Slide Right

Dot przejdzie do następnego zadania, gdy przesuniesz go w lewą stronę (trzymaj Dota skierowanego tyłem do Ciebie).



Move Down

Dot przejdzie do następnego zadania po przesunięciu go do góry, tzn. w kierunku jego przycisków.