

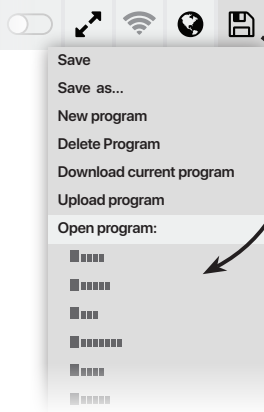
To have Artie draw this for you, find it in the menu!

or

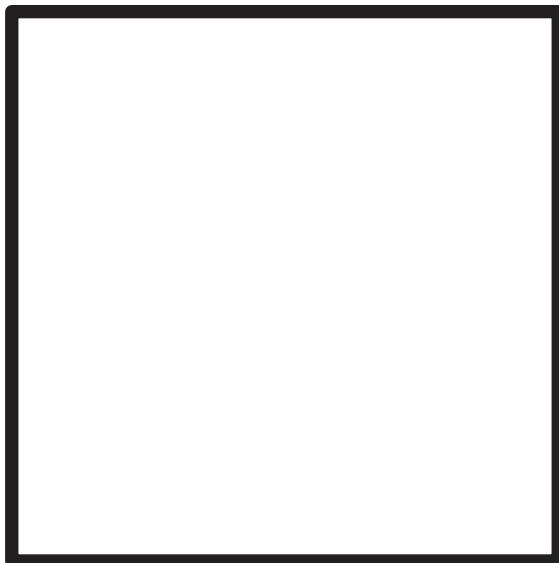
Code it yourself with the steps on the other side!



Remember to place Artie in the center of the paper



Square



then click **▶ Run**

English

Did you know that Artie has learned 4 different shapes that fit on an 8.5" x 11" or A4 piece of paper?





You can help jumpstart Artie's memory by following the below code to create a Square!

Drag and drop the tiles into place like this:

- | |
|--|
| Pen up |
| Move <input type="text" value="forward"/> by <input type="text" value="60"/> mm |
| Turn <input type="text" value="left"/> by <input type="text" value="90"/> degrees |
| Move <input type="text" value="forward"/> by <input type="text" value="60"/> mm |
| Turn <input type="text" value="right"/> by <input type="text" value="90"/> degrees |
- Pen down
- Repeat times

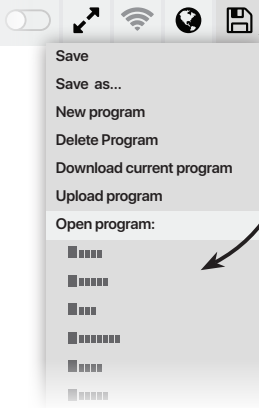
Turn <input type="text" value="right"/> by <input type="text" value="90"/> degrees
Move <input type="text" value="forward"/> by <input type="text" value="120"/> mm
- Pen up
5. then click



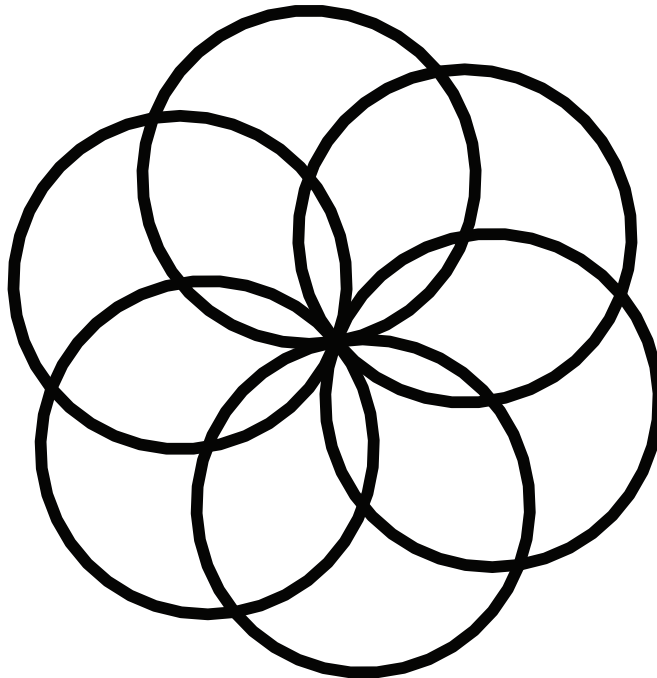
To have Artie draw this for you, find it in the menu!

or

Code it yourself with the steps on the other side!



Mandala

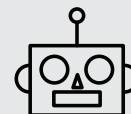


Remember to place Artie in the center of the paper

then click **▶ Run**

English

Did you know that Artie has learned 4 coloring designs that fit on an 8.5" x 11" or A4 piece of paper?



ARTIE PARTY!





You can help jumpstart Artie's memory by following the below code to create a **Mandala!**

Drag and drop the tiles into place like this:

- Pen down
- Repeat times
Turn by degrees
- Repeat times
 Move by mm
 Turn by degrees
- Pen up

hint!
this section repeats
whatever is inside it,
it's also called a
"loop"

whoa!
another repeat,
inside a repeat!

5. then click

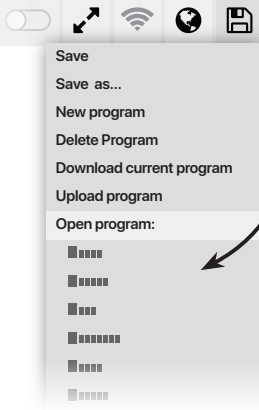


Visit codewithartie.com for How-To
Videos, ideas, and Artie's full manual.

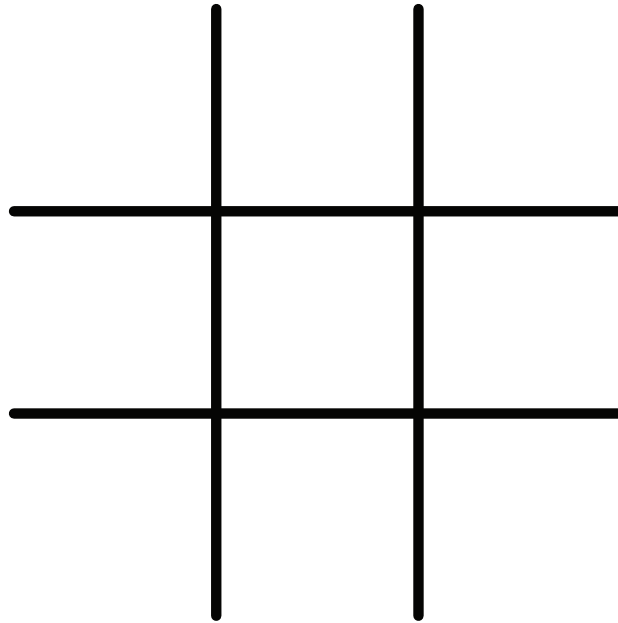
To have Artie draw this for you, find it in the menu!

or

Code it yourself with the steps on the other side!



Tic-Tac-Toe

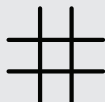


Remember to place Artie in the center of the paper

then click **▶ Run**

English

Did you know that Artie has learned 4 different games that fit on an 8.5" x 11" or A4 piece of paper?



ARTIE First Lessons: Games!

3
Hard



You can help jumpstart Artie's memory by following the below code to create Tic-Tac-Toe!

Drag and drop the tiles into place like this:

- Pen up
Move forward by 37.5 mm
Turn left by 90 degrees
Move forward by 12.5 mm
Turn right by 90 degrees
- Pen down
Move back by 75 mm
- Pen up
Move forward by 25 mm
Turn left by 90 degrees
Move forward by 25 mm
- Pen down
Move back by 75 mm
- Pen up
Move forward by 25 mm
Turn right by 90 degrees
Move back by 25 mm
- Pen down
Move forward by 75 mm
- Pen up
Move back by 25 mm
Turn right by 90 degrees
Move forward by 25 mm
- Pen down
Move back by 75 mm
- Pen up

10. then click



Visit codewithartie.com for How-To Videos, ideas, and Artie's full manual.

ARTIE ^{3 0 0 0} Frequently Asked Questions

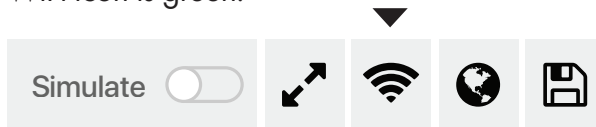
Help if you get stuck

Q. Do I need WiFi to connect Artie?

A. No. Artie has his own built-in WiFi that works directly with your device.

Q. How do I know if Artie is connected to my device?

A. You will know Artie is connected when the WiFi icon is green.



Q. What if Artie won't connect to my device?

A. Make sure Artie's power switch is turned on and the batteries are fresh. You can also reboot Artie by switching him off, waiting 30 seconds, and powering him back on.

Q. Can I use my phone to code with Artie?

A. Artie works best with a computer or tablet. Artie's interface works best with larger screens.

Q. Where can Artie draw?

A. Artie draws only on one sheet of paper at a time. The paper must be placed on a hard, flat surface. You can use tape to hold the paper down. Always place Artie in the center of the paper when you are ready to run a drawing program.

Q. What kind of paper can I use with Artie?

A. Artie's preprogrammed **First Lessons** need a minimum of an 8.5" x 11" or A4 sized piece of plain paper, but you can use as big as you like.

Q. What if Artie slows down or takes breaks?

A. Artie may need new batteries. Replace his batteries by following the battery installation instructions from the Quick Start Guide.

Continued



Q. Artie looks like he's leaving ink blots, what should I do?

- A.** Make sure to program Artie to move his pen up at the end of your design. If Artie is leaving an ink blot when you are placing him down on paper, re-align the marker using the marker-parker.

Q. What if Artie's markers get on my clothes or hard surface?

- A.** Artie's markers are washable. Use mild soap and warm water to soak and rinse clothing. Let clothing hang dry. If markers get on your hard surface, be sure to use a paper towel with mild soap and warm water to wipe it down.

Q. Can I clean Artie?

- A.** Ever so carefully, use a damp cloth to wipe Artie's surface.

Q. Artie's wheels seem stuck. What should I do?

- A.** Artie's wheels may need a quick cleaning. Use a damp cloth to clean the treads on the wheels. Then, re-align Artie's marker using the marker-parker.

Q. Can Artie fall off the edge of a table?

- A.** Although Artie is one smart cookie, he does need someone to re-direct him to ensure he does not fall off any edge. While programming Artie, it is always important to factor in measurement of space to keep him safe. Always place Artie in the center of the paper when you run a drawing program.

Q. Can I use other markers with Artie?

- A.** Yes. Artie uses washable felt tip markers between 8 mm to 10.5 mm diameter thickness. The length of the marker must be 120 mm or more. Measure here to check if your marker is compatible with Artie:



8 mm Smallest ——— Largest 10.5 mm

Always use washable markers.



Visit codewithartie.com for How-To Videos, ideas, and Artie's full manual.

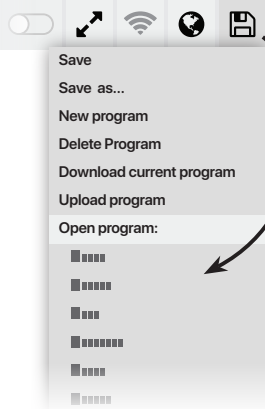
Para que el robot lo dibuje,
búscalo en el menú



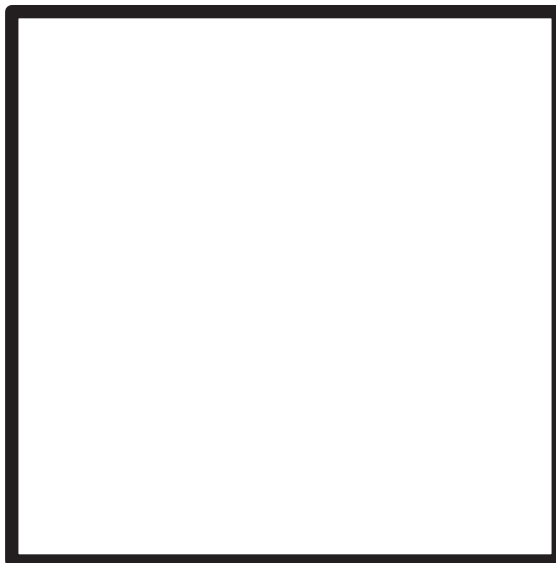
Codifica tú mismo las
instrucciones siguiendo los
pasos que encontrarás en
el reverso



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



Cuadrado



a continuación
haz clic **▶ Run**

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





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 (Eleva 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 (Eleva rotulador)

5. a continuación haz clic en **▶ Run**

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

Español

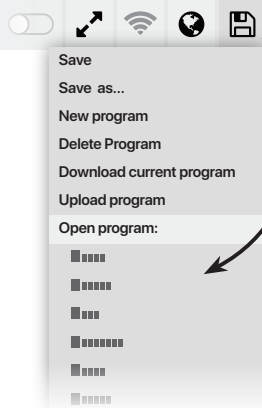


Visita codewithartie.com para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie.

Para que el robot lo dibuje,
búscalo en el menú

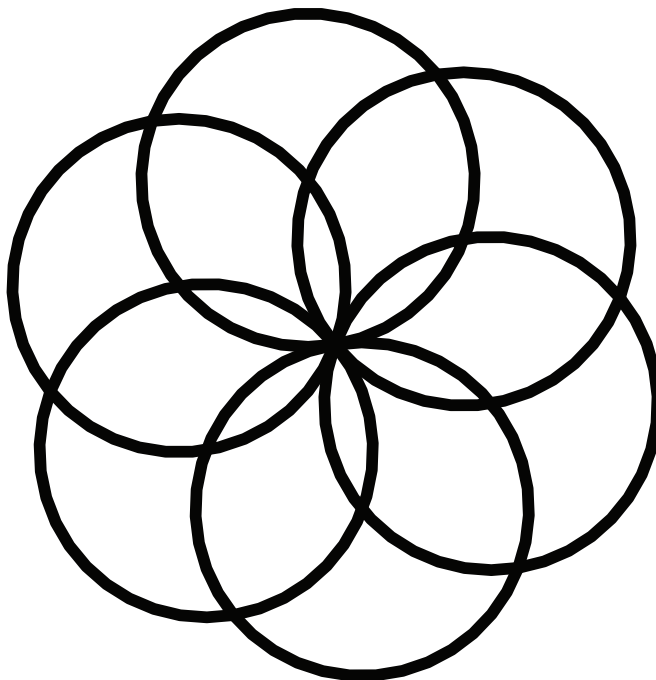


Codifica tú mismo las
instrucciones siguiendo los
pasos que encontrarás en
el reverso



a continuación
haz clic **▶ Run**

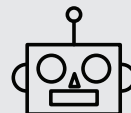
Mandala



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

Español

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



ARTIE
PARTY!





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 times (Repetir 6 veces)
 Turn by degrees (Girar a la izquierda 60 grados)
3. Repeat times (Repetir 36 veces)

Move by mm
(Desplazar a la derecha 6 mm)

Turn by degrees
(Girar a la izquierda 10 grados)
4. Pen up (Elevar rotulador)

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

¡Mira!
Una repetición dentro de otra repetición.

5. then click

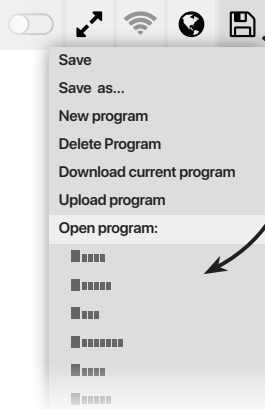


Visita codewithartie.com para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie.

Para que el robot lo dibuje,
búscalo en el menú

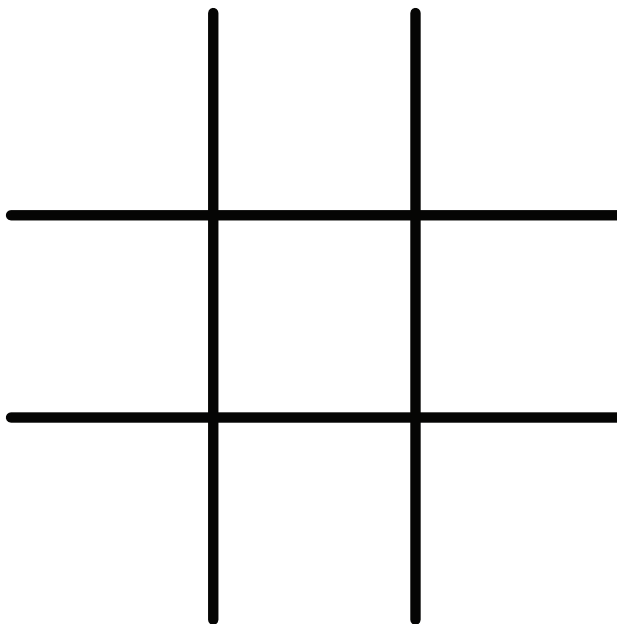


Codifica tú mismo las
instrucciones siguiendo los
pasos que encontrarás en
el reverso



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

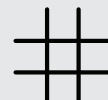
Tres en raya



a continuación
haz clic ▶ Run

Español

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





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:

- | |
|--|
| Pen up <i>(Eleva rotulador)</i> |
| Move forward by 37.5 mm <i>(Desplazar hacia delante 37,5 mm)</i> |
| Turn left by 90 degrees <i>(Girar a la izquierda 90 grados)</i> |
| Move forward by 12.5 mm <i>(Desplazar hacia delante 12,5 mm)</i> |
| Turn right by 90 degrees <i>(Girar a la derecha 90 grados)</i> |
- | |
|---|
| Pen down <i>(Descender rotulador)</i> |
| Move back by 75 mm <i>(Desplazar hacia atrás 75 mm)</i> |
- | |
|---|
| Pen up <i>(Eleva rotulador)</i> |
| Move forward by 25 mm <i>(Desplazar hacia delante 25 mm)</i> |
| Turn left by 90 degrees <i>(Girar a la izquierda 90 grados)</i> |
| Move forward by 25 mm <i>(Desplazar hacia delante 25 mm)</i> |
- | |
|---|
| Pen down <i>(Descender rotulador)</i> |
| Move back by 75 mm <i>(Desplazar hacia atrás 75 mm)</i> |
- | |
|--|
| Pen up <i>(Eleva rotulador)</i> |
| Move forward by 25 mm <i>(Desplazar hacia delante 25 mm)</i> |
| Turn right by 90 degrees <i>(Girar a la derecha 90 grados)</i> |
| Move forward by 25 mm <i>(Desplazar hacia delante 25 mm)</i> |
- | |
|--|
| Pen down <i>(Descender rotulador)</i> |
| Move forward by 75 mm <i>(Desplazar hacia delante 75 mm)</i> |
- | |
|--|
| Pen up <i>(Eleva rotulador)</i> |
| Move back by 25 mm <i>(Desplazar hacia atrás 25 mm)</i> |
| Turn right by 90 degrees <i>(Girar a la derecha 90 grados)</i> |
| Move forward by 25 mm <i>(Desplazar hacia delante 25 mm)</i> |
- | |
|---|
| Pen down <i>(Descender rotulador)</i> |
| Move back by 75 mm <i>(Desplazar hacia atrás 75 mm)</i> |
- | |
|---------------------------------|
| Pen up <i>(Eleva rotulador)</i> |
|---------------------------------|
- then click **Run**



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



Preguntas Más Frecuentes

Ayuda para cuando te quedas 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



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.



Utiliza siempre rotuladores de tinta lavable.



Educational Insights®

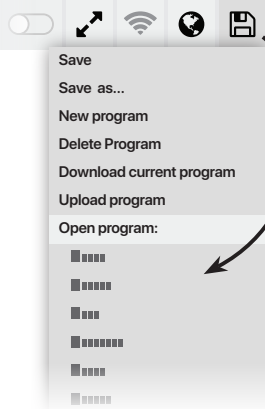


Visita codewithartie.com para acceder al manual de instrucciones, a videos tutoriales e ideas para jugar con Artie.

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

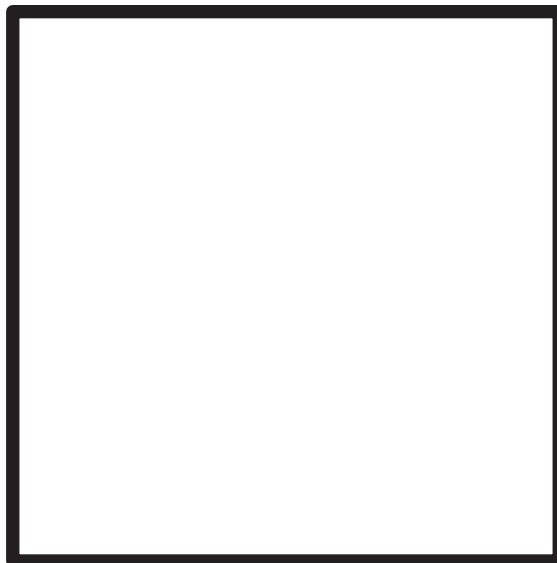
OU

Programmez-vous même
les étapes de l'autre page !



Cliquez sur **▶ Run**

Carré



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

Français

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





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

Glissez-déplacez les volets en place comme suit :

- | |
|--|
| Pen up
<i>(Remonter le stylo)</i> |
| Move forward by 60 mm
<i>(Avancer de 60 mm)</i> |
| Turn left by 90 degrees
<i>(Tourner à gauche de 90°)</i> |
| Move forward by 60 mm
<i>(Avancer de 60 mm)</i> |
| Turn right by 90 degrees
<i>(Tourner à droite de 90°)</i> |
- Pen down
(Abaisser le stylo)
- Repeat **4** times
(Répéter 4 fois)

Turn right by 90 degrees <i>(Tourner à droite de 90°)</i>
Move forward by 120 mm <i>(Avancer de 120 mm)</i>
- Pen up
(Remonter le stylo)
- Cliquez sur **▶ Run**

Conseil !

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

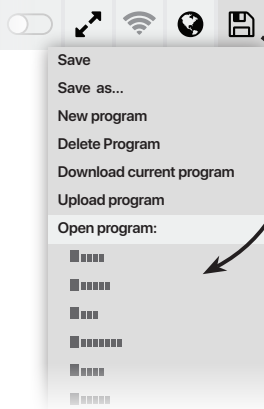


Consultez le site codewithartie.com pour des tutoriels vidéo, des idées et le mode d'emploi du robot Artie.

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

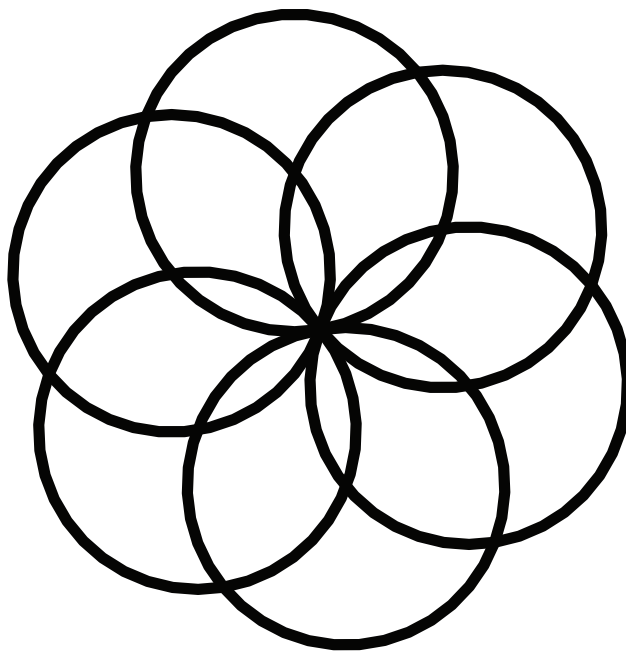
OU

Programmez-vous même les étapes de l'autre page !



Cliquez sur **► Run**

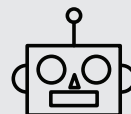
Mandala



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

Français

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!





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

Glissez-déplacez les volets en place comme suit :

- Pen down *(Abaisser le stylo)*
- Repeat times *(Répéter 6 fois)*
Turn by degrees *(Tourner à gauche de 60°)*
- Repeat times *(Répéter 36 fois)*
Move by mm *(Avancer à droite de 6 mm)*
Turn by degrees *(Tourner à gauche de 10°)*
- Pen up *(Remonter le stylo)*

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 !

5. Cliquez sur



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

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

OU

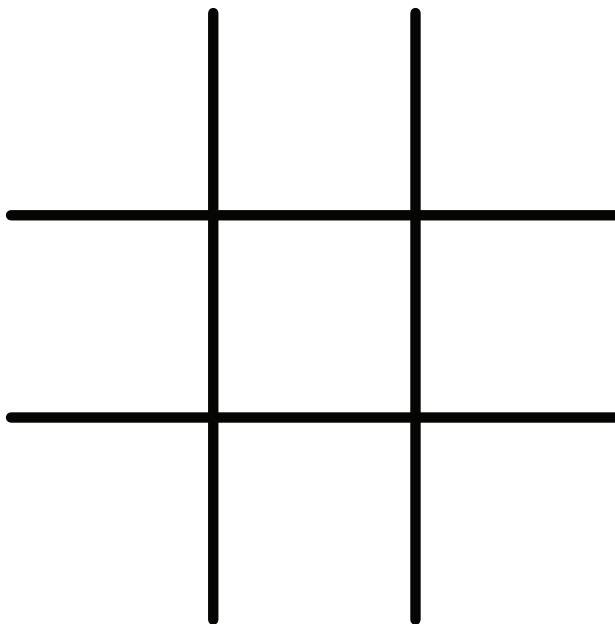
Programmez-vous même
les étapes de l'autre page !



- Save
- Save as...
- New program
- Delete Program
- Download current program
- Upload program
- Open program:
-
-
-
-
-
-



Morpion

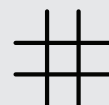


N'oubliez pas
de positionner
le robot au
milieu de
la feuille.

Cliquez sur **▶ Run**

Français

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





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

Glissez-déplacez les volets en place comme suit :

1.

Pen up <small>(Remonter le stylo)</small>
Move forward by 37.5 mm <small>(Avancer de 37,5 mm)</small>
Turn left by 90 degrees <small>(Tourner à gauche de 90°)</small>
Move forward by 12.5 mm <small>(Avancer de 12,5 mm)</small>
Turn right by 90 degrees <small>(Tourner à droite de 90°)</small>
2.

Pen down <small>(Abaisser le stylo)</small>
Move back by 75 mm <small>(Reculer de 75 mm)</small>
3.

Pen up <small>(Remonter le stylo)</small>
Move forward by 25 mm <small>(Avancer de 25 mm)</small>
Turn left by 90 degrees <small>(Tourner à gauche de 90°)</small>
Move forward by 25 mm <small>(Avancer de 25 mm)</small>
4.

Pen down <small>(Abaisser le stylo)</small>
Move back by 75 mm <small>(Reculer de 75 mm)</small>
5.

Pen up <small>(Remonter le stylo)</small>
Move forward by 25 mm <small>(Avancer de 25 mm)</small>
Turn right by 90 degrees <small>(Tourner à droite de 90°)</small>
Move back by 25 mm <small>(Reculer de 25 mm)</small>
6.

Pen down <small>(Abaisser le stylo)</small>
Move forward by 75 mm <small>(Avancer de 75 mm)</small>
7.

Pen up <small>(Remonter le stylo)</small>
Move back by 25 mm <small>(Reculer de 25 mm)</small>
Turn right by 90 degrees <small>(Tourner à droite de 90°)</small>
Move forward by 25 mm <small>(Avancer de 25 mm)</small>
8.

Pen down <small>(Abaisser le stylo)</small>
Move back by 75 mm <small>(Reculer de 75 mm)</small>
9.

Pen up <small>(Remonter le stylo)</small>

10. Cliquez sur ▶ Run



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

ARTIE Foire aux questions

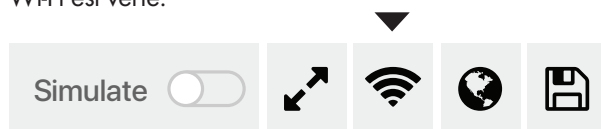
Aide en cas de problème

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.

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.



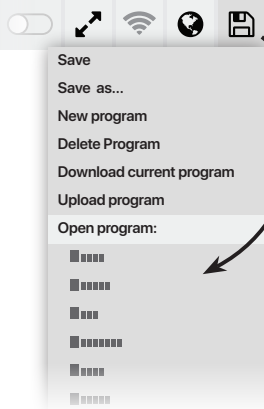
**Utilisez toujours des
marqueurs lavables.**



ARTIE Erste Aufgaben: Formen!

1
Anfänger

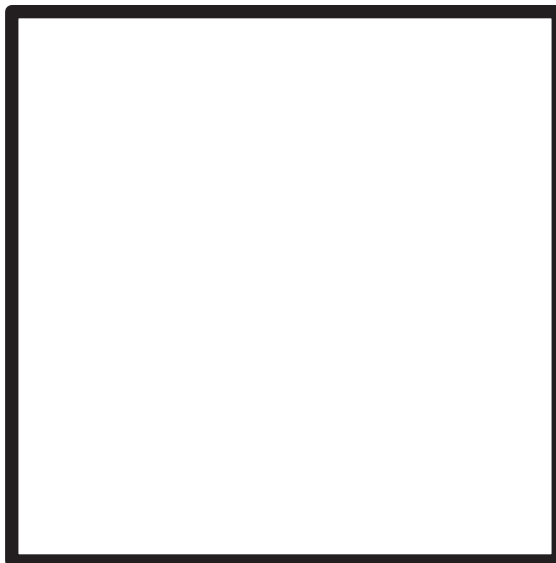
Über das Menü wählst du aus, welches Gebilde der Roboter zeichnen soll!



Dann auf **▶ Run** klicken

oder

Quadrat



Gib selber die Codierbefehle ein (siehe Rückseite)!



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

Deutsche

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?





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 <small>(Stift hochfahren)</small>
Move forward ↕ by 60 ↕ mm <small>(Vorwärts um 60 mm)</small>
Turn left ↕ by 90 ↕ degrees <small>(Linkswendung um 90 Grad)</small>
Move forward ↕ by 60 ↕ mm <small>(Vorwärts um 60 mm)</small>
Turn right ↕ by 90 ↕ degrees <small>(Rechtswendung um 90 Grad)</small>

2.

Pen down <small>(Stift absetzen)</small>
--
3.

Repeat 4 ↕ times <small>(4 Mal wiederholen)</small>		
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Turn right ↕ by 90 ↕ degrees <small>(Rechtswendung um 90 Grad)</small></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Move forward ↕ by 120 ↕ mm <small>(Vorwärts um 120 mm)</small></td> </tr> </table>	Turn right ↕ by 90 ↕ degrees <small>(Rechtswendung um 90 Grad)</small>	Move forward ↕ by 120 ↕ mm <small>(Vorwärts um 120 mm)</small>
Turn right ↕ by 90 ↕ degrees <small>(Rechtswendung um 90 Grad)</small>		
Move forward ↕ by 120 ↕ mm <small>(Vorwärts um 120 mm)</small>		

4.

Pen up <small>(Stift hochfahren)</small>
--

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

5. Dann auf ▶ Run klicken.

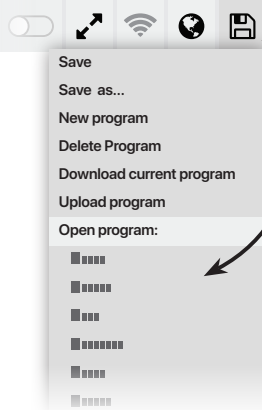


Video-Tutorials, viele Ideen und das Handbuch zum Artie finden Sie auf codewithartie.com.

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

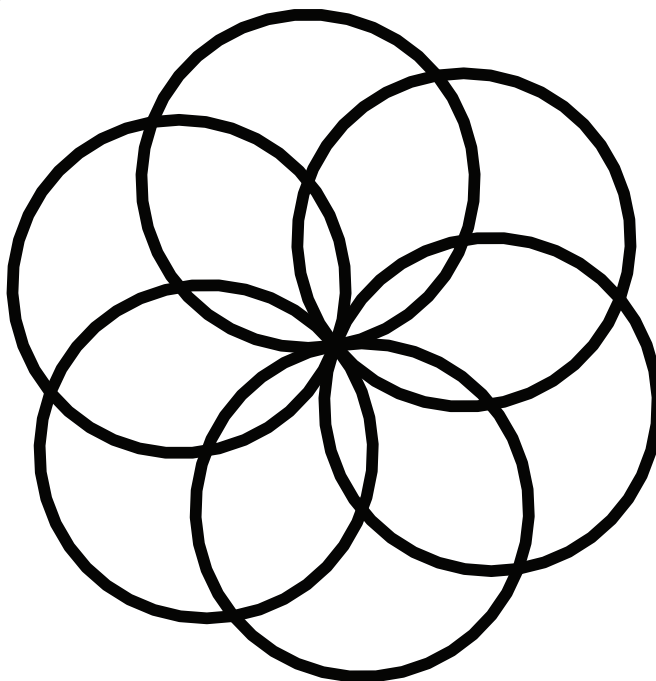
oder

Gib selber die Codierbefehle ein (siehe Rückseite)!



Dann auf **▶ Run** klicken

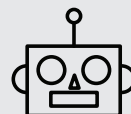
Mandala



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

Deutsche

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!





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 times (6 Mal wiederholen)
 Turn by degrees (Linkswendung um 60 Grad)
3. Repeat times (36 Mal wiederholen)

Move by mm
(Nach rechts um 6 mm)

Turn by degrees
(Linkswendung um 10 Grad)
4. Pen up (Stift hochfahren)

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

Krass!
Eine Schleife in der Schleife!

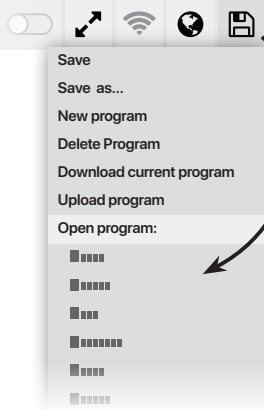
Deutsche

5. Dann auf **Run** klicken.



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

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



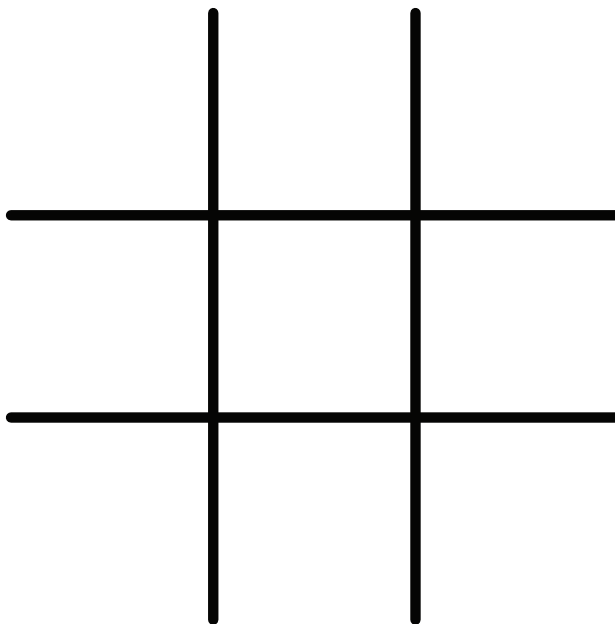
Dann auf **▶ Run** klicken

|
oder
|

Gib selber die Codierbefehle ein (siehe Rückseite)!



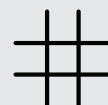
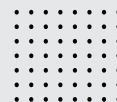
Drei gewinnt



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

Deutsche

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?





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)

ended here

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.



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

ARTIE 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.



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 Farbleckse. Was kann ich dagegen tun?

- F.** Programmiere den Roboter immer so, dass er am Ende jeder Zeichnung den Stift hochfährt. Hinterlässt der Roboter einen Farblecks, 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.



**Educational
Insights®**



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