

„CROC & PLAY“

NAUDOTOJO VADOVAS

KAS TAI YRA?

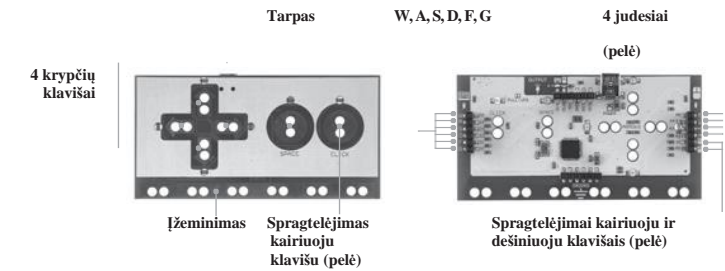
„Croc & Play“ - tai kūrybinės sąveikos rinkinys, kuris leidžia jums beveik visus įprastus objektus paversti klavišais, kurie siunčia informaciją į kompiuterį tokiu pat būdu, kaip klaviatūra ir pelė.

Šis gaminy yra skirtas sąveikiųjų sričių, tokių kaip vaizdo žaidimai, skaitmeniniai menai ir robotika pradedantiesiems ir specialistams. Galite sukurti skambinančius pianinus, šabloninius žaidimų planus, interaktyvius paviršius ir viską, ką galite įsivaizduoti.

TECHNINĖS SPECIFIKACIJOS

- 1x „Croc & Play“ plokštė su 17 įvesčių
- 1x Mini USB- USB 2.0 kabelis
- 10x kabelių su gnybtais
- 10 kreipiamųjų kabelių kaištis-kaištis
- Suderinama su „Mac OS“, „Windows“, „Linux“ ir dauguma naudojimui paruoštų „Android“ įrenginių

GAMINIO APRAŠYMAS



| 1 |

2E Grokite pianinu naudodami bananus!

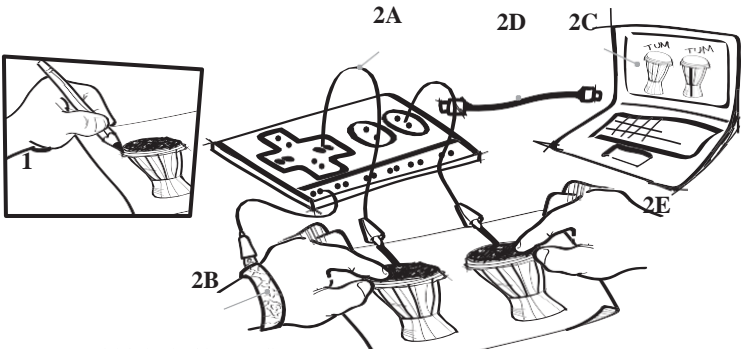
Pastaba: Pamėginkite sukurti šį pianiną naudodami kitą vaisių ar daržovę.

PIEŠTUKU PIEŠTAS ŽAIDIMŲ PULTAS

Pieštuko grafitas yra labai geras laidininkas. Piešiniai gali veikti kaip klaviatūros klavišai. Iš pradžių suraskite internete vaizdo žaidimą, kurį galima žaisti naudojant kompiuterio klaviatūrą.

1 veiksmas

Piešimas Nupieškite žaidimo pulto mygtukus ant kartono arba ant popieriaus. Svarbu, kad piešianį panaudotumėte didelį kiekį grafito, kad piešiniai turėtų gerą laidumą.



2 veiksmas Visiškai sujunkite grandinę

- Naudodami kabelius su gnybtais prijunkite kiekvieną piešinį prie plokštės įvesčių.
- Įžeminkite grandinę. Padarykite sau folijos apyrankę, užsidėkite ją ant riešo ir prijunkite ją prie įžeminimo.
- Paleiskite kompiuteryje vaizdo žaidimą.
- Prijunkite „Croc & Play“ prie savo kompiuterio.
- Grotikite naudodami piešinius!

„Scratch“ projektų suderinamumas

„Croc & Play“ suderinama su atviro kodo programavimo platforma „Scratch“.

Kompiuterinių vaizdo žaidimų suderinamumas

Kad galėtumėte naudoti „Croc & Play“ kompiuteriniams vaizdo žaidimams,

| 5 |

SUSIPAŽINKITE SU „CROC & PLAY“

„Croc & Play“ plokštėje yra 17 įvesčių ir įžeminimas. Kiekviena įvestis priskiriama klaviatūros klavišui ir pelės judesiu / spustelėjimui. Prijunkite objektą prie įvesties, kad objektas galėtų veikti kaip klaviatūra / pelė.

Nereikia įdiegti tvarkyklių ar programinės įrangos. Tiesiog prijunkite, sujunkite savo grandinę ir išbandykite savo idėjas.

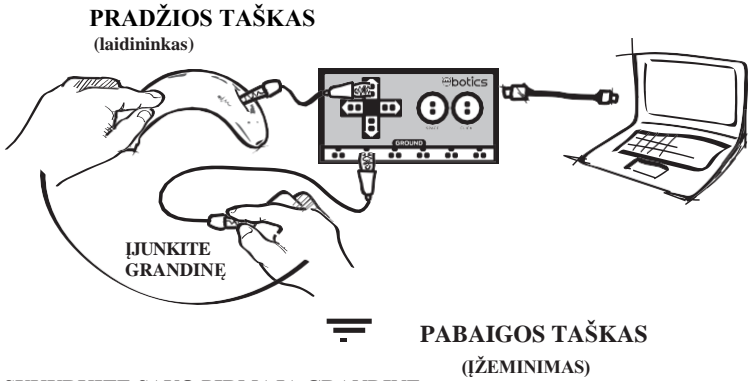
PAGRINDINIAI PRINCIPAI, KAD „CROC & PLAY“ VEIKTŲ TINKAMAI

Norint, kad jūsų „Croc & Play“ grandinė veiktų, turi būti tenkinamos šios trys sąlygos:

- 1.- Visi prijungti objektai turi būti laidininkai.
- 2.- Grandinė turi turėti pradžios ir pabaigos taškus.
- 3.- Grandinė įjungiamo, kai pradžios taškas ir pabaigos taškai sujungiami vienas su kitu.

Laidininkas yra tokia medžiaga, kuri gali perduoti energiją, pvz., elektrą. Kai kurie laidininkų pavyzdžiai: metaliniai daiktai, organiniai daiktai (pvz., mūsų kūnas, vaisiai ar augalai), grafitas, vanduo (nedistiliuotas) ir tt

Tam, kad elektra tekėtų grandine, ji turi turėti **pradžios tašką (laidininką) ir pabaigos tašką**; o visi grandinėje esantys elementai turi būti sujungti. Grandinės užbaigimas / sujungimas yra vadinamas „**įžeminimu**“. Jūs turite visada įžeminti savo grandinę, kad ji veiktų. Norėdami įjungti grandinę, vienu metu turite paliesti jos pradžios ir pabaigos tašką.



SUKURKITE SAVO PIRMĄJĄ GRANDINĘ

Prijunkite plokštę prie kompiuterio ir išbandykite ją

- 1.- Prijunkite „Croc & Play“ plokštę prie kompiuterio naudodami Mini USB-USB kabelį. Sumirksės žalios plokštės lemputės ir įsijungs raudona lemputė. Po vienos sekundės žalios lemputės išsijungs ir liks degti raudona lemputė.
- 2.- Užverkite bet kokį jūsų kompiuteryje ar įrenginyje langą iššokusį langą, kuriame pavaizduotas plokštės prijungimas.

| 2 |

video žaidime turi būti nustatyta, kad jis gali veikti naudojant kompiuterio klavišus. Iš pradžių patikrinkite, ar vaizdo žaidimuose, kuriuos norite paleisti, ši funkcija yra įjungta.

DUK

Plokštė neveikia!

Įsitikinkite, kad plokštė „Croc & Play“ teisingai prijungta prie kompiuterio ir dega raudona lemputė.

Pabandykite atjungti visą grandinę ir sujungti ją iš naujo.

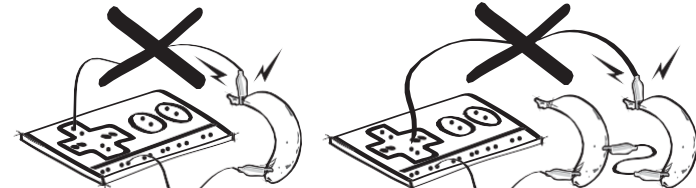
Jei naudojate nešiojamą kompiuterį, kuris yra įjungtas į elektros lizdą, atjunkite jį ir naudokite nešiojamą kompiuterį su akumuliatoriumi.

Ar naudojate USB 3.0 jungtį?

Jei jūsų kompiuterio USB jungtis yra mėlynos spalvos, ji tikriausiai yra USB 3.0, ir gali būti, kad ryšys tarp jos ir „Croc & Play“ plokštės yra netinkamas. Prijunkite plokštę prie USB 2.0 jungties.

Kas yra trumpasis jungimas? Išmokite jį atpažinti, kad išvengtumėte problemų

- Trumpąjį jungimą gali sukelti keletas priežasčių. Dažniausias iš jų yra:
- Laidininkų lietimasis prie plokštės arba lietimasis tarpusavyje.
- Kai įžeminimas liečiasi su bet koku prie plokštės prijungtu objektu.



Šie trumpieji jungimai gali sukelti daug problemų. Pavyzdžiui: Klavišas būna paspaudžiamas automatiškai kelis kartus; arba paspaudus klavišą, taip pat suveiks ir kiti klavišai.

Ar drėgnai objektai gali sukelti trumpąjį jungimą?

Kai kurios akytos medžiagos gali tapti laidžios, jei jos yra šlapios. Ir jei jos liečia jūsų grandinę, jos gali sukelti trumpąjį jungimą. Pavyzdžiui: Jei prijungsite kelis bananus prie „Croc & Play“ plokštės ir jie gulės ant medinio stalo, o medis stalas yra drėgnas? Jei drėgnas, dėl to kartu gali būti sujungti visi bananai. Nuvalykite stalą ir bandykite dar kartą.

Galbūt jūs netyčia įžeminiate?

Jeigu jūsų kūnas liečiasi su „Croc & Play“ plokšte, galbūt jūs ją netyčia įžeminiate. Ar jūs esate basi? Arba jūs liečiatės prie kokio nors metalinio

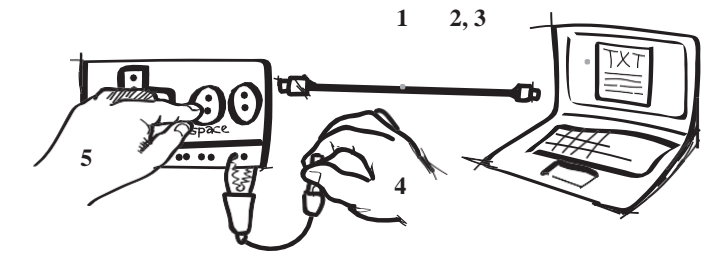
| 6 |

3.- Atverkite teksto redaktorių savo kompiuteryje.

4.- Įžeminkite ją: Prijunkite vieną kabelio su gnybtu pusę prie plokštės įžeminimo dalies. Viena ranka laikykite kitą kabelio galą už jo metalinio spaustuvo.

5.- Sujunkite grandinę: Savo ranka palieskite „Tarpo“ metalinę dalį (kuri priskirta klaviatūros tarpo klavišui).

6.- Jei teksto redaktorius įrašo tarpą ir užsideda žalia plokštės lemputė, tai reiškia, kad ji veikia.

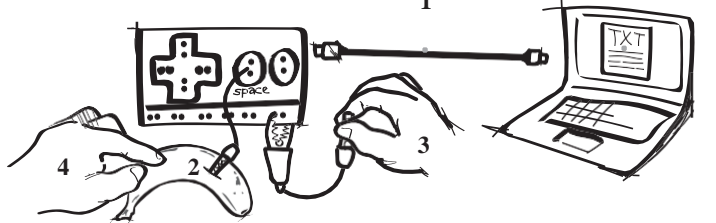


Jei jūsų kompiuteris neatpažįsta tarpo klavišo, paspauskite jį dar kartą (šį kartą stipriau) arba galite sudrėkinti pirštus (kad pagerintumėte jų laidumą). Įsitikinkite, kad esate liečiate abi metalines dalis „Tarpo“ ir įžeminimo.

SUKURKITE SAVO PIRMĄJĄ GRANDINĘ SU LAIDŽIU DAIKTU

Pakartokite ankstesnę užduotį, tačiau šį kartą naudokite laidų objektą, kad suktyvintumėte „Tarpo“ klavišą.

1. Prijunkite „Croc & Play“ plokštę prie kompiuterio. Atverkite teksto redaktorių.
2. Prijunkite laidųjį objektą (pavyzdžiui, bananą) prie „Tarpo“ dalies naudodami kabelį su gnybtu.
3. Įžeminkite grandinę.
4. Savo kita ranka palieskite laidųjį objektą (bananą), kad teksto redaktorius įvestų tarpą.



| 3 |

dalyko? Apsižiūrėkite aplink save ir įsitikinkite, „neįžeminiate“ jos netyčia.

Klavišas automatiškai pasispaudžia kelis kartus. Ką galima padaryti?

Atjunkite ir vėl prijunkite kabelį su gnybtu, jungiančiu įvestį su dalyku. Pabandykite atjungti ir prijungti „Croc & Play“ arba visą grandinę prie kompiuterio.

Junkite paprastas jungtis

Jei esate pradedantysis, junkite kuo paprastesnius sujungimus. Nekerkite kelių sudėtingų sujungimų. Nepamirškite, kad visada turite „įžeminti“ savo grandinę.

PRIEŽIŪROS INFORMACIJA

- Reguliariai valykite plokštę ir kabelį sausa šluoste. Jūs valant jie turi būti sausi.
- Saugokite plokštės jungtis ir kabelį nuo dulkių, pūkų ir tt, kad išvengtumėte netinkamo sujungimo.
- Neužlaužkite kabelių. Nedėkite ant jų daiktų.
- Atjungiant kabelį netraukite jo iš kompiuterio ar plokštės laikant už paties kabelio.
- Naudojant kabelis turi būti ištiestas.
- Nemėtykite ir nedaužykite plokštės. Ji gali būti pažeista.
- Jei nenaudojate gamtinio, laikykite jį dėžutėje, kad apsaugotumėte jį nuo dulkių ir nesvarumų.

SAUGUMO INFORMACIJA

- Nemeskite plokštės ir (arba) kabelių į ugnį ir saugokite juos nuo šilumos šaltinių.
- Nejunkite kabelių prie maitinimo lizdo.
- Nesušlapinkite plokštės. Ją visada laikykite sausoje vietoje, toli nuo drėgmės.
- Pastebėjus pažeidimų, gamtinio nenaudokite..
- Rekomenduojame jums naudoti su gaminiu pateiktus kabelius.
- Jeigu neplanuojate plokštės naudoti, atjunkite ją nuo kompiuterio.
- Vaikai turėtų naudoti šį gaminį tik prižiūrint suaugusiesiems.
- Negalima kurti grandinių, kurios gali būti pavojingos jums (fiziškai / sveikatai) arba gali būti pavojingos kitiems žmonėms.
- Neardykite ir nemodifikuokite plokštės. Šie veiksmai panaikins garantiją.

TEISINĖ INFORMACIJA

Šiame vadove aprašytos funkcijos ir savybės pagrįstos „Atlantis Internacional S.L.“ bandymais. Naudotojas privalo patikrinti ir apžiūrėti gaminį po jo įsigijimo. Specifikacijos ir konstrukcija gali keistis be išankstinio įspėjimo.

| 7 |

„ANDROID“ IŠMANIŲJŲ TELEFONŲ SUDERINAMUMAS

„Croc & Play“ yra suderinama su daugeliu „Android“ išmaniųjų telefonų paprasto prijungimo būdu. Kad galėtumėte sujungti „Croc & Play“ su „Android“ įrenginiais, jums reikės USB (lizdas) - „Micro USB OTG“ kabelio / adapterio, kurio gaminio komplekte nėra. Jį galite rasti adresu www.ksixmobile.com

PAPRASTI PROJEKTAI, SKIRTI PAŽINTI „CROC & PLAY“

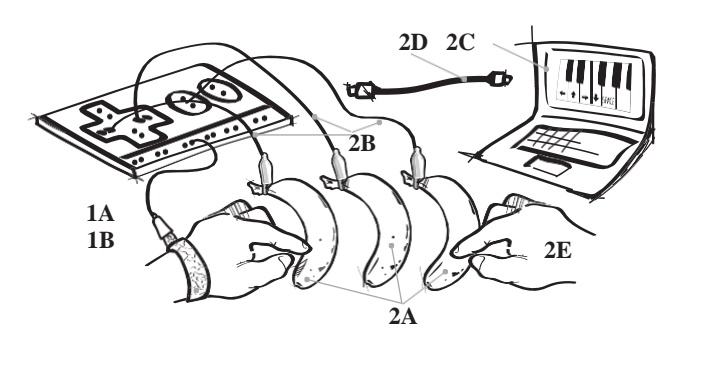
BANANINIS PIANINAS

Paverskite bananų grupę pianino klaviatūra ir pasilinksinkite jais grodami muziką. Jums reikia kelių bananų ir šiek tiek aliuminio folijos.

Iš pradžių internete paieškokite virtualaus pianino kuriuo galėtumėte groti naudodami kompiuterio klavišus, kad galėtumėte jį naudoti su „Croc & Play“.

1 veiksmas

- 1A. Padarykite sau folijos apyrankę, užsidėkite ją ant riešo ir prijunkite ją prie įžeminimo.
- 1B. Įsitikinkite, kad folijos apyrankė liečiasi su jūsų oda, tokiu būdu jūs visada įžeminsite grandinę ir galėsite groti pianinu abiem rankomis.



2 veiksmas Sukurkite bananų pianiną ir užbaikite grandinę

- 2A. Išdėstykite bananus kaip pianino klaviatūrą. Patikrinkite, ar bananai neliečia vienas kito!
- 2B Naudodami kabelius su gnybtais prijunkite kiekvieną bananą prie plokštės įvesčių.
- 2C Atverkite kompiuteryje virtualų pianiną.
- 2D Prijunkite „Croc & Play“ plokštę prie kompiuterio.

| 4 |

„Atlantis Internacional S.L.“ nėra atsakinga ir niekada nebus atsakinga už bet kokius asmeninius nuostolius ar sužalojimus, ekonominius nuostolius, materialinius nuostolius ar bet kokią žalą atsiradusią dėl gamtinio perteklinio ar netinkamo naudojimo, ar netinkamo sumontavimo.

„Atlantis Internacional S.L.“ nėra atsakinga ir niekada nebus atsakinga už bet kokį veikimo, ryšio ir sujungimo sutrikimą tarp gamtinio ir kompiuterio, išmaniojo telefono ar planšetinio kompiuterio .

ELEKTRONINIŲ IR ELEKTROS ĮRENGINIŲ ŠALINIMAS

Šis simbolis rodo, kad elektrinė ir elektroninė įranga turi būti surenkama atskirai.



- Šis gaminy turi būti surenkamas tinkamame surinkimo punkte. Nešalinkite kaip buitinių atliekų.
- Jei įrenginyje naudojami akumuliatoriai, juos reikia išimti iš įrenginio ir šalinti atitinkamame surinkimo centre. Jei akumuliatorių negalima išimti, nesistenkite to padaryti patys, nes tą turi atlikti kvalifikuotas specialistas.
- Rūšiavimas ir perdirbimas padeda taupyti gamtinius išteklius ir išvengti neigiamų padarinių žmonių sveikatai ir aplinkai, kurie gali atsirasti dėl netinkamo šalinimo.
- Norėdami gauti daugiau informacijos, kreipkitės į mažmenininką arba vietines institucijas, atsakingas už atliekų tvarkymą.

| 8 |