

Tablica kodów graficznych i ich znaczenie



SZYBKOŚĆ

	JEDŹ BARDZO WOLNO
	JEDŹ SZYBKO
	JEDŹ WOLNO
	TURBO
	PODRÓŻ
	NITRO BOOST

WYGRANA / KONIEC

	WYGRANA/WYJŚCIE (GRAJ JESZCZE RAZ)
	WYGRANA/WYJŚCIE (KONIEC GRY)

KIERUNEK

	SKRĘĆ W LEWO
	SZUKAJ LINII PO LEWEJ
	ZAWRÓĆ
	JEDŹ PROSTO
	SZUKAJ LINII NA WPROST
	ZAWRÓĆ NA KOŃCU LINII
	SKRĘĆ W PRAWO
	SZUKAJ LINII PO PRAWIEJ

ODLICZANIE PIĘĆ W DŁĘ DO ZATRZYMANIA

	LICZ SKRZYŻOWANIA
	LICZ ZAKRĘTY
	LICZ KOLOROWE ŚCIEŻKI
	LICZ PUNKTY
	PUNKTY +1
	PUNKTY -1

STOPER

	STOPER START (30 SEK. DO ZATRZYMANIA)
	STOPER STOP
	PAUZA (3 SEK.)

SUPER RUGHY

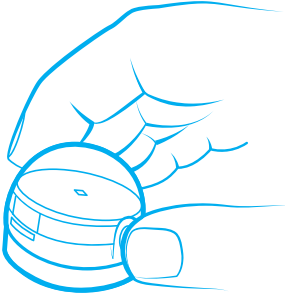
	TORNADO
	ZYGZAK
	ROTACJA
	SPACER W TYŁ



Uwaga! Pamiętaj, aby kalibrować swojego Ozobota przed każdym użyciem oraz wtedy kiedy zmieniasz powierzchnię, na której go używasz.

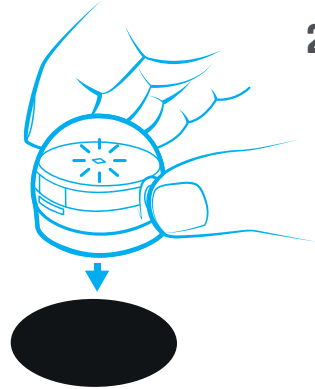
KALIBRACJA

1



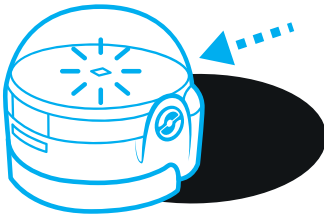
Wciśnij i przytrzymaj przycisk zasilania przez 2 sek. aż Ozobot zacznie błyskać białym światłem.

2



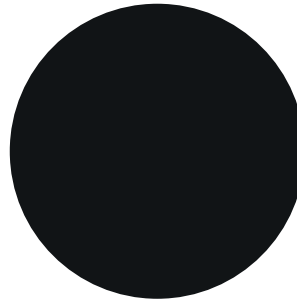
Szybko umieść Ozobota na czarnym polu poniżej.

3



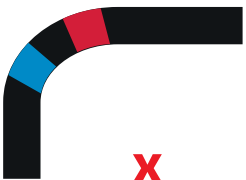
Ozobot zacznie błyskać światłem niebieskim, ruszy do przodu i wtedy zacznie błyskać światłem zielonym. Kiedy Ozobot błyska światłem zielonym oznacza to, że jest poprawnie skalibrowany.

4

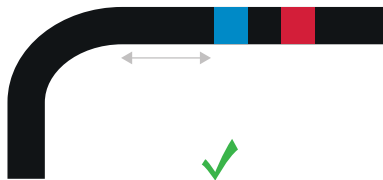


← Pole do kalibracji Ozobota.

UMIESZCZANIE KODÓW



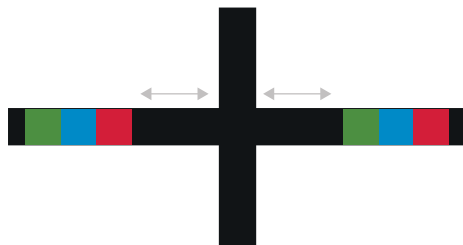
X
Nie umieszczaj kodów na zakręcie!



Umieszczaj kody na prostej przed zakrętem.



X
Nie umieszczaj kodów na skrzyżowaniu!



Poprawnie!



Umieszczaj kody na czarnej drodze a kody dwukolorowe na końcu linii.



RYSOWANIE KODÓW



X
kod na kolorowej drodze



X
kod o różnych rozmiarach



X
odstęp między kodami



X
kody zachodzą na siebie



X
kody zbyt ciemne



✓
kody prawidłowe