

Instrucciones de uso

Instrucciones de uso

1. Teléfonos móviles y ordenadores compatibles con el software Wedo 2.0

Fin: El software es adecuado para sistemas Windows 7 y superiores, pero no para computadoras Apple. Las computadoras de escritorio deben estar conectadas a un adaptador Bluetooth externo con Bluetooth 4.0 o superior para sistemas win10 o superiores, puede buscar directamente wedo en la tienda de Microsoft y descargarlo directamente. Para WIN8 y WIN7, puede comunicarse directamente con el servicio de atención al cliente para obtener el enlace de descarga.

Tabletas: actualmente wedo2.0 es aplicable a todas las tabletas del mercado. Para los sistemas Android y Hongmeng, puede comunicarse directamente con el servicio de atención al cliente para obtener el enlace del disco de red Baidu para descargar para IPAD y buscar directamente el software de descarga de wedo en la tienda de aplicaciones.

Teléfono móvil: actualmente el software wedo2.0 solo se puede utilizar en sistemas Android y Hongmeng. Enlace de descarga: busque servicio al cliente para obtenerlo.

2. Cómo abrir el centro Wedo 2.0.



empujar para abrir

Modelo de batería: debe preparar dos baterías AA (se recomienda elegir baterías Nanfu AAA) e instalarlas

Modelo recargable: es necesario retirar el host durante la carga, se puede cargar cualquier interfaz USB



Empujar hacia atrás

Descripciones de módulos comunes

Descripción del módulo común



iniciar módulo

Al usarlo, siempre debe colocarse al inicio del programa.
Presione el módulo de inicio y el programa comenzará.



módulo de espera

Dígale al programa que espere hasta que ocurra un evento específico; haga que el programa espere un período de tiempo específico o que el sensor ingrese información específica antes de ejecutarse. Este módulo requiere entrada para funcionar correctamente.



módulo de bucle

El programa general colocado en el módulo de bucle se ejecutará en un bucle. El bucle puede ser infinito, repetirse dentro de un cierto período de tiempo o detenerse después de que ocurra un evento específico.



Módulo de botones

Cuando se usa, siempre debe colocarse al comienzo del programa.
Presione esta tecla o escriba en mayúscula la tecla en el teclado para iniciar el programa.



Módulo de motor en sentido antihorario

Establezca la rotación del motor en sentido antihorario.



Módulo de motor en sentido horario

Configure el motor para que gire en sentido antihorario.



módulo de potencia del motor

Para configurar la potencia del motor, puede ingresar un valor de 0 a 10 para controlar la velocidad del motor.



El módulo de parada del motor detiene la rotación del motor



Módulo de tiempo de funcionamiento del motor

Configure el tiempo de funcionamiento del motor (unidad: segundos). Establezca la duración ingresando el valor especificado



módulo de iluminación del cubo

Asigne las luces LED del concentrador a un color específico. Puede cambiar el color ingresando 0-10.



nivel

Ingrese al modo de sensor de inclinación en el bloque
----- sin inclinación (u horizontal)



choque

Ingrese al modo de sensor de inclinación en el bloque-----
---vibración



inclinarse hacia abajo

Ingrese al modo de sensor de inclinación en el bloque de programa-----
---inclinarse hacia abajo



la distancia se hace más grande

El sensor de movimiento detecta un objeto que se aleja



inclinarse hacia arriba

Ingrese al modo de sensor de inclinación ----- Incline
hacia arriba en el ladrillo



la distancia se vuelve más cercana

El sensor de movimiento detecta que el objeto se acerca



inclina hacia la izquierda

Ingrese al modo de sensor de inclinación en el ladrillo-----
Inclinación hacia la izquierda



la distancia se vuelve más cercana

Ingrese el valor detectado (0-10) en el bloque de programa



inclinarse hacia la derecha

Ingrese al modo de sensor de inclinación en el ladrillo... Inclinación
- hacia la derecha



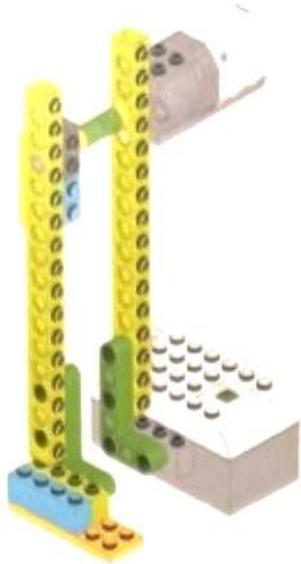
Bloque numérico Introduce
valores numéricos en el bloque de programa.

Tabla de contenido

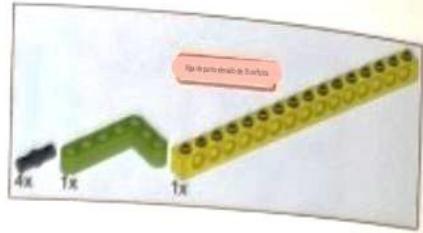
CONTENIDO

| | |
|---|--------|
| Trabajo 1. Jugador de fútbol-- | 01 |
| Trabajo 2, Lanzador de giroscopio | 01, 02 |
| Trabajo tres, esclusa de barco. | 02, 04 |
| Trabajo 4. Delfín-- | 04, 05 |
| Trabajo 5. Cara de Esfinge y Cordero- | 06, 07 |
| Trabajo 6. Rana pequeña-- | 07, 08 |
| Trabajo 7. Coche para evitar obstáculos - | 08, 09 |
| Trabajo 8. Oruga - | 09, 11 |
| Trabajo 9, Pequeño Gigante... | 11, 12 |
| Trabajo 10. Coche oscilante. | 12, 13 |
| Trabajo 11, Montacargas- | 13, 15 |
| Obra 12. Cocodrilo con la boca abierta- | 15, 16 |
| Trabajo 13, camión volquete- | 16, 18 |
| Trabajo 14, Conejo- | 18, 20 |
| Trabajo 15, carrito de compras- | 20, 21 |
| Trabajo 16. Excavadora- | 21, 24 |
| Trabajo 17, Kendo Samurai-- | 24, 26 |
| Trabajo 18, Máquina de producción de petróleo para minas. | 26, 27 |
| Trabajo 19, silla voladora giratoria. | 28, 29 |
| Trabajo 20, robot andante. | 29, 31 |
| Trabajo 21, Tiburón nadando | 31, 33 |
| Trabajo 22, noria-- | 33, 34 |
| Trabajo 23, Mantis-- | 34, 37 |
| Trabajo 24, Carreras - | 37, 38 |

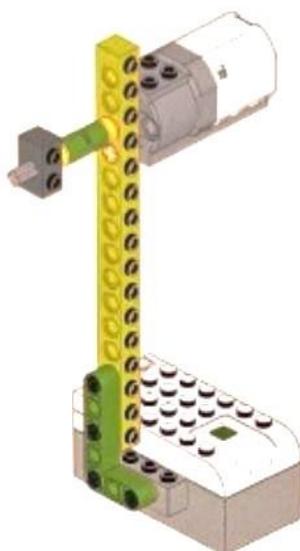
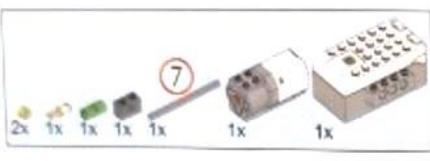
Trabajo 1... futbolista



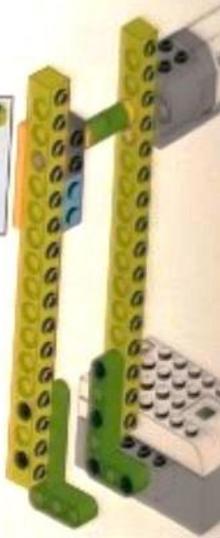
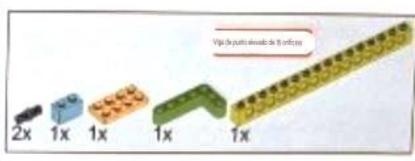
1



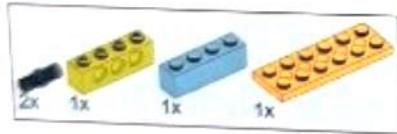
2



3



4



Guía del programa de software

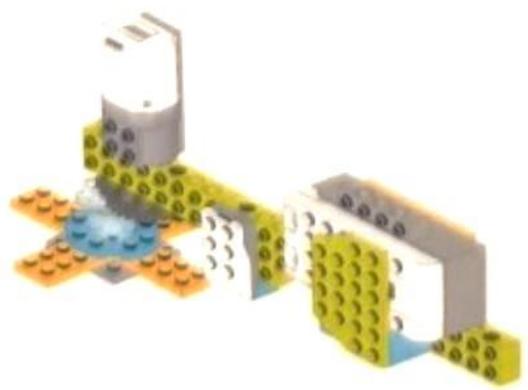


Análisis del programa: haga clic para girar primero en el sentido de las agujas del reloj y luego en sentido inverso.

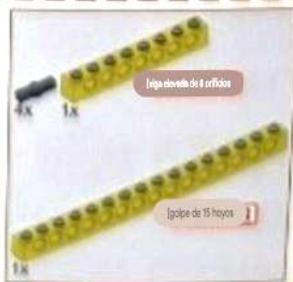
La manecilla de las horas se mueve y luego se detiene. Corresponde al movimiento del robot.

Hacer: girar la pierna derecha hacia atrás y luego patear hacia adelante.

Trabajo 2: Transmisor giroscopio



1



1

