



L'ALLOGGIAMENTO DELLA TORCIA

In questo fascicolo trovi le componenti dell'alloggiamento della torcia e del trasmettitore IR. Conservale accuratamente fino a quando riceverai, con il prossimo fascicolo, la scheda per torcia/IR.

Le componenti fornite con questo fascicolo e con il prossimo dovranno essere assemblate insieme, perciò devi aspettare prima di cominciare a lavorare. Le istruzioni complete per il montaggio saranno fornite nel fascicolo 45 (puoi cominciare a procurarti due pile alcaline AAA da 1,5 V).

Presto riceverai anche il secondo CD-ROM di Cybot per PC Windows: leggi l'anteprima nelle pagine che seguono.



retro dell'alloggiamento



coperture cromate della lampadina e del trasmettitore IR



VISTO DA VICINO: CD-ROM 2

Nel fascicolo 46 troverai il CD-ROM 2 che ti introdurrà al mondo della programmazione professionale di software. Leggi in anteprima le novità.

Il CD-ROM 2 ti introdurrà in una nuova fase della programmazione del robot. Scoprirai il Programmatore 03, che usa un linguaggio molto simile ai linguaggi di programmazione utilizzati dagli ingegneri informatici.

BASATO SULLA GRAFICA

Questo software ti permetterà di creare per Cybot i programmi più complessi, utilizzando un repertorio di 'blocchi di programmazione'. Con questi strumenti sarai in grado di controllare automaticamente quasi tutte le funzioni attualmente disponibili su Cybot.

Il Simulatore è stato aggiornato per

eseguire i programmi scritti con il Programmatore 03. E poiché si presume che creerai un gran numero di programmi diversi, il CD-ROM 2 ti fornisce anche uno speciale ambiente per la gestione dei file: la Library, che avrà la funzione di un vero e proprio 'magazzino' dove archiviare i tuoi nuovi programmi.

GIOCHI

Questo CD-ROM ti fornirà anche tre nuovi videogiochi avvincenti, più altri capitoli della Guida multimediale per aiutarti a sfruttare nel modo più semplice il software.

IMPARA CON NOI

Con il CD-ROM 2 disporrai di un nuovo linguaggio di programmazione più avanzato e nello stesso tempo più divertente e creativo. Per esplorarne le possibilità, nei prossimi fascicoli ti saranno forniti alcuni esempi di programmi, spiegati passo a passo, che potrai trasferire a Cybot.

Programmatore 03 - Introduzione ai blocchi

Il Programmatore 03 ti introduce ai blocchi, cioè agli elementi di un linguaggio grafico di programmazione. Ogni blocco di programmazione ha una funzione diversa.

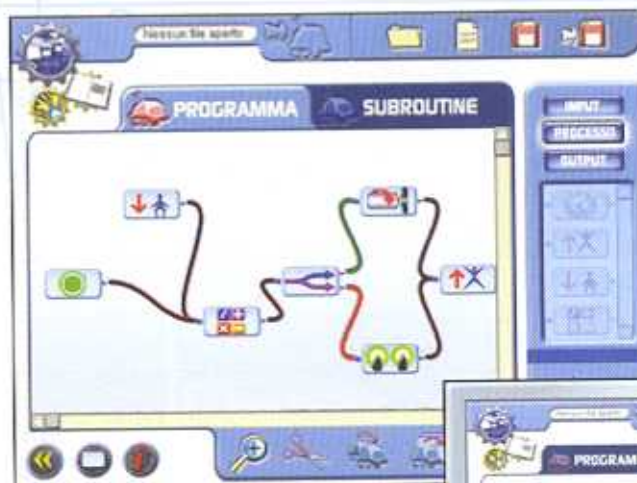
I BLOCCHI

Ci sono blocchi di input per i sensori a ultrasuoni e di luce. Poi ci sono blocchi di processo, che ti permettono di includere una pausa variabile nel programma o di smistare il flusso di esecuzione di un programma su due diversi percorsi.

Infine ci sono i blocchi di output, che ti permettono di controllare i motori di Cybot, il led delle antenne e il generatore di suoni.

INFINITE POSSIBILITÀ

Avendo selezionato tutti i blocchi che ti servono, potrai collegarli assieme con fili virtuali e salvare il programma sul tuo PC. Puoi anche scrivere delle



● Lo spazio di lavoro del programma (a sinistra) e lo spazio di lavoro della subroutine (sotto) sono per molti aspetti identici.

subroutine (CD-ROM 3), piccoli programmi che portano per esempio il robot a produrre un suono o a far brillare il led dell'antenna e che puoi salvare e includere quando vuoi nei tuoi programmi.





GIOCHI

La console ti offre tre nuovi giochi avvincenti, ciascuno dei quali metterà alla prova la tua abilità.



● Proteggi il network dagli attacchi dei virus in 'Cyber Guardia'.



● Guida Cybot attraverso tutti gli ostacoli della casa in 'Love Virus'.

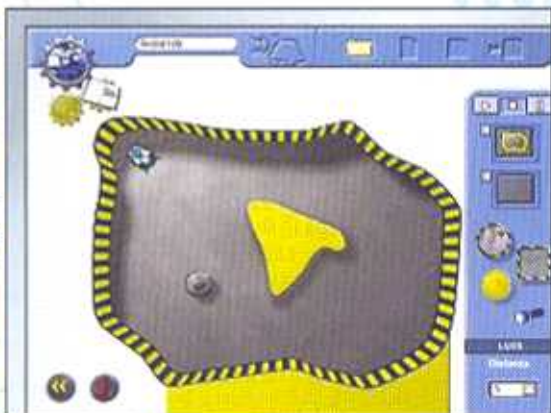
● Aiuta Cybot a sconfiggere i sabotatori in 'La fabbrica'.

Il Simulatore

Il Simulatore può essere modificato per permetterti di provare ogni aspetto dei tuoi programmi. Oltre a poter cambiare la forma della pista di prova e quella dell'isola, avrai due ulteriori ostacoli fissi, una scatola di rifiuti pericolosi e un pouff imbottito.

Inoltre, viene fornita una torcia virtuale per testare i sensori di luce nel caso tu li abbia inseriti in un programma con il blocco Test luci. Puoi variare sia la lunghezza sia l'ampiezza del fascio di luce della torcia e anche farla ruotare.

● Il Simulatore avanzato ti permette di modificare la forma della pista di prova e dell'isola.



La Library

Il CD-ROM 2 introduce la Library, un ambiente di gestione dei file che ti permette di tenere in ordine i tuoi programmi. I programmi 03 vengono salvati come xxx.03p, con un'icona rossa. Sul CD-ROM 3, le subroutine 03 sono salvate come xxx.03s con un'icona blu.

RIFERIMENTO RAPIDO

Sarai anche in grado di creare e gestire nuove cartelle, file di programmi e di subroutine. In questo modo, quando avrai accumulato un numero elevato di programmi, sarà particolarmente semplice recuperare il documento che più ti interessa.



● La Library è l'archivio dove puoi raccogliere tutti i tuoi programmi e gestirli ordinatamente.

CD-ROM 3

Più avanti, il CD-ROM 3 ti fornirà la prima parte del Media Lab. Qui potrai importare suoni digitali e rielaborarli. Scaricandoli dal tuo PC a Cybot ti permetterà di includere nei tuoi programmi una varietà di musiche e suoni grazie al blocco Suono potenziato.

La tua voce

Sarai persino in grado di caricare sul tuo computer, attraverso la cuffia, anche registrazioni della tua voce, e salvarle come file sonori nella Library.

