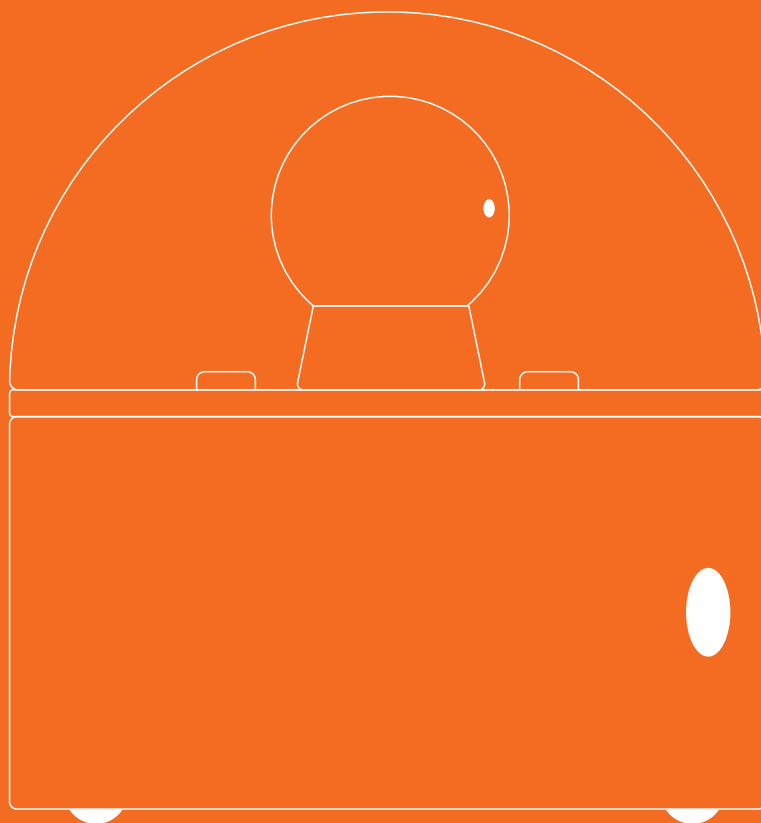


matatalab **EDU**

Pro Set



User Manual
Benutzerhandbuch
Mode d'emploi
Manuale utente
Manual del usuario
Manual do utilizador
ユーザーマニュアル
用戶手冊
사용 설명서
Руководство пользователя
Kullanım Kılavuzu

EN

1~8

- 1 Parts List
- 2 About Pro Set
- 3 How to Turn On and Off
- 4 How to Pair
- 5 Coding Operation Instructions
- 6 Charging Instructions
- 7 Software Update Instructions
- 8 Technical Specification
- 9 Precautions
- 10 Warranty Terms
- 11 Warning
- 12 Judgment of Common Problems
- 13 For more help

DE

9~16

- 1 Lieferumfang
- 2 Über Pro Set
- 3 Ein- und Ausschalten
- 4 Koppeln
- 5 Bedienungsanweisungen für die Programmierung
- 6 Anweisungen zum Aufladen
- 7 Anweisungen zur Software-Aktualisierung
- 8 Supporto Tecnico
- 9 Precauzioni
- 10 Garanzia
- 11 Attenzione
- 12 Lösung allgemeiner Probleme
- 13 Weitere Unterstützung

FR

17~24

- 1 Contenu de la boîte
- 2 À propos Pro Set
- 3 Comment allumer et éteindre
- 4 Comment jumeler
- 5 Instructions sur les opérations de codage
- 6 Instructions de charge
- 7 Instructions sur la mise à jour logicielle
- 8 Spécifications
- 9 Précautions
- 10 Garantie
- 11 Mise En Garde
- 12 Détermination des problèmes courants
- 13 Pour obtenir de l'aide

IT

25~32

- 1 Conteúdo da embalagem
- 2 Sobre o Pro Set
- 3 Como ligar e desligar
- 4 Como emparelhar
- 5 Instruções de funcionamento dos códigos
- 6 Instruções de carregamento
- 7 Instruções de atualização de software
- 8 Specifiche
- 9 Precauzioni
- 10 Garanzia
- 11 Attenzione
- 12 Avaliação de problemas comuns
- 13 Para mais ajuda

ES

33~40

- 1 Lista del producto
- 2 Acerca de Pro Set
- 3 Cómo encenderlo y apagarlo
- 4 Cómo emparejarlos
- 5 Instrucciones de programación
- 6 Instrucciones de carga
- 7 Instrucciones de actualización del firmware
- 8 Especificaciones
- 9 Advertencias
- 10 Garantía
- 11 Precaución
- 12 Resolución de problemas comunes
- 13 Para conseguir más ayuda

PT

41~48

- 1 Conteúdo da embalagem
- 2 Sobre o Pro Set
- 3 Como ligar e desligar
- 4 Como emparelhar
- 5 Instruções de funcionamento dos códigos
- 6 Instruções de carregamento
- 7 Instruções de atualização de software
- 8 Carregamento
- 9 Avisos
- 10 Garantia
- 11 Cuidado
- 12 Avaliação de problemas comuns
- 13 Para mais ajuda

JP

49~56

- 1 コンボ | ネットリスト
- 2 オンとオフを切り替える方法
- 3 ペアリングのしかた
- 4 コーディングの操作手順
- 5 充電手順
- 6 ソフトウェアのアップデート手順
- 7 产品安全使用说明
- 8 技術仕様
- 9 注意事項
- 10 保証書
- 11 警告
- 12 一般的な問題のトラブルシューティング
- 13 さらにヘルプが必要な時は

CN

57~64

- 1 产品清单
- 2 产品介绍
- 3 开关机操作说明
- 4 配对连接操作说明
- 5 编程操作说明
- 6 充电操作说明
- 7 升级操作说明
- 8 产品安全使用说明
- 9 注意事项
- 10 产品规格参数
- 11 产品保修条款
- 12 警告
- 13 常见的产品使用问题判断
- 14 更多使用帮助说明

KR

65~72

- 1 제품 부품 목록
- 2 Pro Set 소개
- 3 전원 켜고 끄는 방법
- 4 페어링하는 방법
- 5 코딩 작업 지침
- 6 충전 지침
- 7 소프트웨어 업데이트 지침
- 8 사양서
- 9 주의사항
- 10 제품 보증서
- 11 주의
- 12 일반적인 문제 판단
- 13 추가 지원

RU

73~80

- 1 Комплект поставки
- 2 О роботехническом наборе Matatalab Pro Set
- 3 Включение и выключение
- 4 Сопряжение
- 5 Инструкция по программированию
- 6 Инструкции по зарядке
- 7 Инструкции по обновлению ПО
- 8 Спецификация
- 9 Меры Предосторожности
- 10 Гарантия
- 11 Внимание
- 12 Устранение частых проблем
- 13 Дополнительная помощь

TR

81~88

- 1 Paket içeriği
- 2 Pro Set Hakkında
- 3 Açma ve Kapatma
- 4 Eşleştirme
- 5 Kodlama Çalıştırma Talimatları
- 6 Şarj Talimatları
- 7 Yazılım Güncelleme Talimatları
- 8 Özellikler
- 9 Önlemler
- 10 Garanti Şartları
- 11 Uyarı
- 12 Ortak Sorunların Sorgulanması
- 13 Daha fazla yardım için

1 Parts List

MatataBot x1



Control Board x1



Command Tower x1



Move Forward x4



Move Backward x4



Left Turn 90° x4



Right Turn 90° x4



Loop Begins x2



Loop Ends x2



Preset Movement x1



Preset Music x1



Preset Dancing x1



Define Function x1



Calling Function x3



Alto Clef x16



Treble Clef x16



Melody 1-10



Numbers x2



Angles x2



Flags x3



Obstacles x8



USB-C Cable x1



Washable Markers x3



Challenge Booklets x3



Map x1



Artist Warm-up Cards x3



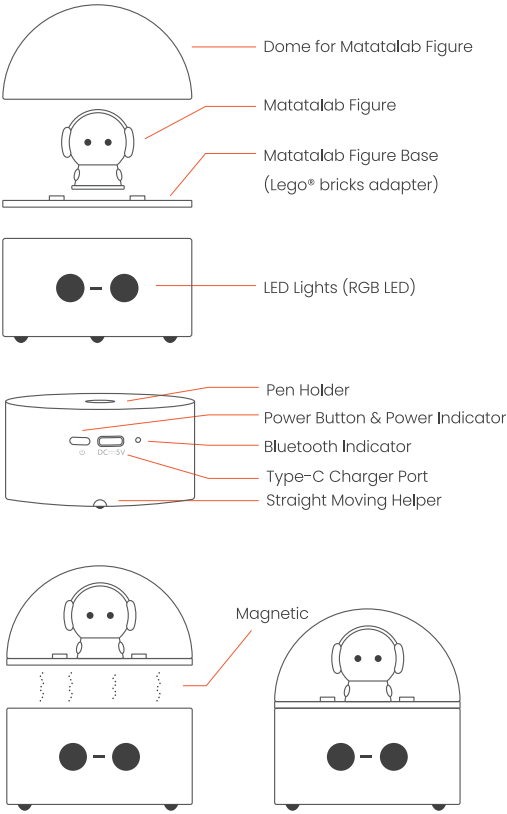
Music Warm-up Cards x3



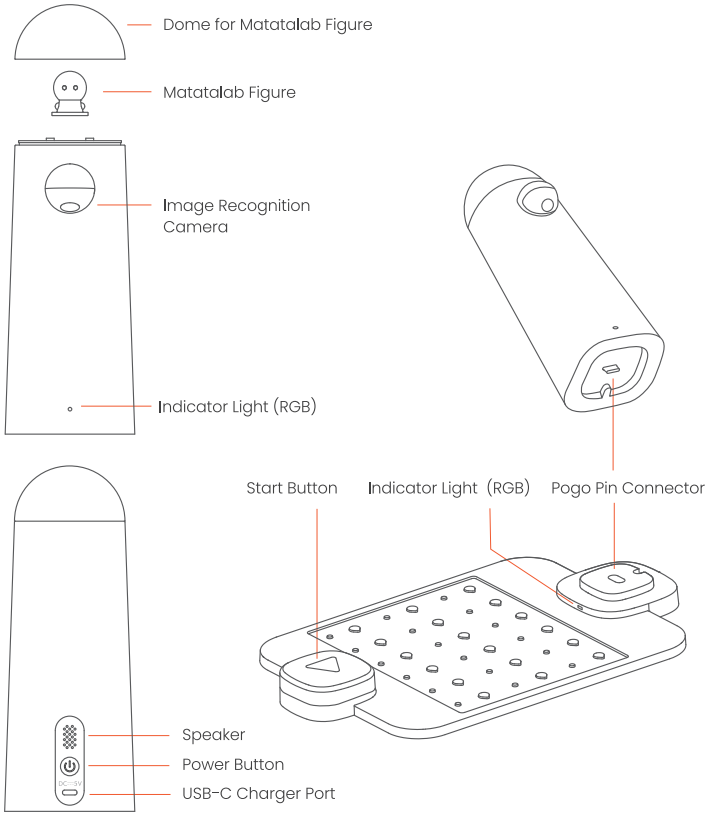
User Manual x1

2 Product Introduction

MatataBot

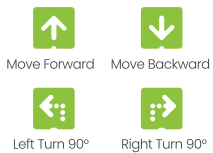


Command Tower and Control Board



Coding Blocks

Motion Blocks



For each step of "Forward" / "Backward", the robot will move 10cm towards that direction;
 "Turn Left" refers to a 90 ° turn to the left on the spot while "Turn Right" refers to a 90 ° turn to the right.

Number Blocks

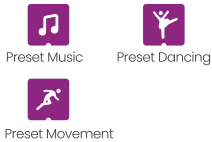


Tips:
 "Random Number" Coding Blocks represent random numbers from 1 to 6.

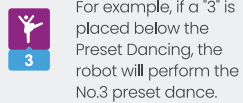
Place a Number block under the Forward / Backward / Loop blocks, and the robot will execute the function corresponding to the number of times.

For example, if a Number block "2" is placed under a "Forward", the robot will advance 2 steps:

Fun Blocks



Here are Fun Blocks for 6 pieces of music, 6 sets of dances, and 6 sets of actions that the robot will perform. Combining a Number Block beneath the Fun Blocks, the robot will play or perform the corresponding sequences of music, dance, and movement; if there is no number, the first music/dance/action will be executed by default.



Function Block



A Define Function coding block represents the instructions being defined, while the Call Function coding block is used to call a set of functional instructions that has been defined.

To meet the logic of instruction recognition, the Call Function block should be placed in front of the Define Function block. When another Call Function block is placed after the set of instructions defined by the Define Function block, a recursive function is generated for executing an infinite loop of the instructions.

Loop Blocks

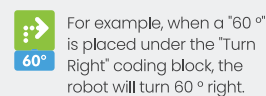


"Loop Starts" and "Loop Ends" must be used together. "Loop Starts" shall be placed in front of an instruction that needs to be executed repeatedly, and "Loop Ends" shall be placed afterward. A "Number" block placed under "Loop Starts" indicates the number of times the instruction is repeatedly executed; when no "Number" block is placed, the instruction will be executed only once.



For example: When a "2" coding block is placed under the "Loop Starts" coding block, the robot will execute the instructions between "Loop Starts" and "Loop Ends" twice.

Angle Coding Blocks



The command function of Angle Coding Blocks is to specify the angle of "Turn Left" or "Turn Right" in place. When an angle is placed below the "Turn Left" or "Turn Right" coding blocks, the movement of "turning left x°" / "turning right x°" can be achieved.

Coding Blocks

Music Coding Blocks



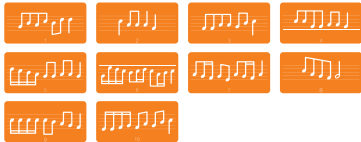
Alto Clef Treble Clef



The musical scale can be changed by turning the white rotating cover to different gears, corresponding to the 7 notes of do re mi fa so la and ti.

The duration of the scale can be changed by placing a Number Coding Block under the Music Coding Block.

Melody Coding Blocks



Each Melody Coding Block features a preset melody that will be played by MatataBot when it is recognized by the Command Tower.

3 How to Turn On and Off

Command Tower

ON: Press and hold the power button for 1s until the status indicator (blue) lights up, and the startup music is played;

OFF: Press and hold the power button for 1s until the status indicator (blue) lights up, and the shutdown music is played.

MatataBot

Press and hold the power button for 2 seconds, until the startup music is played. When the MatataBot power is low, the red light is on; when the MatataBot power is medium, the yellow light is on; when the MatataBot power is normal, the white light is on

Press and hold the power button for 2 seconds, until the shutdown music is played. The power indicator goes out.

4 How to Pair

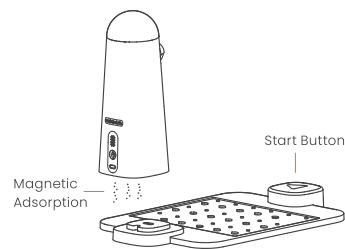
When the Command Tower and MatataBot are turned on, the indicators on both will flash, meaning a connection is starting. When the pairing is successful, you will hear the "Ding Ding" sound effect from them while the indicator lights of both turn constantly on.



Tips:

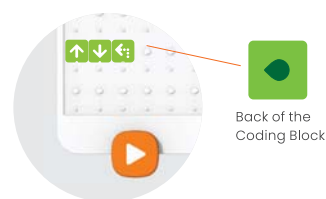
If the indicators of the Command Tower and the robot keep flashing slowly after powering on, it means that they have failed to pair successfully. In this case, please press the Command Tower's power button three times in quick succession to put it into the re-pairing mode. The re-pairing process will last about 15s. Please wait until the Command Tower and robot are successfully connected.

5 Coding Operation Instructions



Tips:

After the Command Tower and robot are turned on and connected, you just need to place the coding blocks on the Control Board for programming (after the Command Tower and the robot are turned on and connected). When you finish coding, please press the start button on the Control Board, and the program will be transferred from the Command Tower to MatataBot to perform the instructions.



Tips:

The bump structure on the Control Board matches the pit structure on the coding blocks in reverse! In this case, children will not place the coding blocks in reverse!

Program Running Status:

When the program is running, the indicator light on the Control Board will continuously flash in yellow until the end of the program. If you press the start button on the Control Board during the program operation, the current program will stop. If the program is not running or has ended, the indicator light on the Control Board will be steady yellow. At this time, the user can arrange the next program; when a program syntax error occurs, the Control Board's indicator light will flash quickly, and the Command Tower will issue a "Ding Ding" alarm sound to remind the user to adjust the coding instructions before running it again.

Tips:

It is recommended to use Matatalab robots in a reading-friendly environment for kids to ensure eye safety and better user experience. In case the environment is too dark or abnormal, the Command Tower will sound an alarm and the programmed instructions may not be executed normally.

Coding Rules

When coding blocks are placed in the Control Board's identification area, the Control Board will recognize and run the coding blocks in accordance with the rules of "left to right" and "top to bottom". You can continue to place coding blocks on a new line when a line is full. This rule also applies if there is a gap between any coding blocks.

Example: :



The coding instructions that the Control Board can recognize and run in this program are: MatataBot advances 2 steps; turns right 90° in situ; plays the first preset music; and repeats the previous instructions 4 times.

6 Charging Instructions

Please charge the Command Tower and MatataBot with a 5V2A power adapter.

When the Command Tower's indicator lights up in blue and flashes quickly, it means that the device has insufficient power and needs to be charged. When charging, the indicator lights up in red and turns to green when the battery is fully charged.

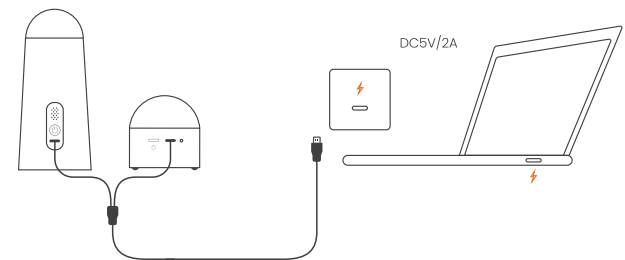
When the MatataBot's indicator lights up in red, it means that the device has insufficient power and needs to be charged. When charging, the indicator lights up in red and turns to green when the battery is fully charged.

7 Software Update Instructions

Matatalab will from time to time launch updated Command Tower and robot software for Matatalab Pro Set owners. Please visit the following link: <https://matatalab.com/en/node/187> to get the software update guide.

Caution:

When upgrading the Command Tower, use the Type-C cable end which identifies the Command Tower symbol. Otherwise, the upgrade will fail.



8 Technical Specification

MatataBot battery	1400mAh Li-ion polymer battery
Command Tower battery	2000mAh Li-ion battery
MatataBot / Command Tower USB Type-C input	DC5V / 2A MAX
Pairing	Bluetooth
Range	5~6m
Operating temperature	0°C~40°C
Storage temperature	-10°C~55°C
Duration of use per charge	MatataBot: 6h; Command Tower: 6h
Charging time [5V2A adaptor]	MatataBot: 2h; Command Tower: 3.5h

9 Precautions

- * This product is not suitable for children under 3 years of age;
- * The adapter (not included in the package) used to charge this product cannot be used as a toy;
- * The product can only be connected to one power adapter;
- * When cleaning the product with liquid, please turn off the product and disconnect it from external power supply;
- * Children are required to be accompanied by an adult when using this product;
- * Please do not place this product on high places and edges to avoid dropping damage;
- * Do not disassemble, repair or modify the product yourself to avoid product failure;
- * Do not use or charge the product in an environment outside the working temperature range of the product;
- * When the product is idle, please fully charge and store it. It needs to be charged at least once every 3 months;
- * Please use the recommended adapter (5V / 2A adapter) to charge this product;
- * Please regularly check the wires, plugs, casings or other parts for damage. Stop using it when damage is discovered until fully repaired.

10 Warranty Terms

- * This product has a one year warranty period.
- * The following conditions are not covered by the free warranty:
 - Failure to present the warranty certificate and valid invoice;
 - The warranty certificate shows signs of alteration or is inconsistent with the product;
 - Natural consumption / wear and aging of consumable materials;
 - Damage caused by lightning or other electrical issues;
 - Damage caused by improper use by users, such as liquid penetration and damage of external force;
 - Damage caused by unforeseen circumstances such as accidents / disasters;
 - Products that have been dismantled / modified / repaired by users;
 - Damage beyond warranty or caused by failure to use/maintain/save as required by the product instructions.

11 Warning

Risk of explosion if the battery is replaced by an incompatible one;
Please dispose of used batteries according to the instructions.

12 Judgment of Common Problems

1. Judge by indicator status

• LED Light of Command Tower:

Light Display	Blue light flashes slowly	Blue light flashes quickly	Red light constantly on	Green light constantly on	Blue light constantly on	Pink purple light constantly on	LED off
Status	Not connected	Low power	Charging	Fully charged	Connected pairing	The machine is on charging, but not fully charged	LED light is damaged
Solution	Pair again	Recharge					Return to manufacturer for repair

• MatataBot LED Light:

1. Bluetooth LED Indicator:

Light Display	Blue light flashes slowly	Blue light constantly on	LED off
Status	Not connected	Connected pairing	LED light is damaged
Solution	Pair again		Please visit www.matatalab.com for after sales support

2. Power LED indicator

Light Display	Red light constantly on	Yellow light constantly on	White light constantly on	Green light constantly on	LED off
Status	Low power	Medium power	High power	Fully charged	LED light is damaged
Solution	Recharge	Continue to use	In normal use		Please visit www.matatalab.com for after sales support

• Control Board LED Light:

Light Display	Orange light flashes	Orange light constantly on
Status	Executing instruction	Command Tower is not working

2. Interrupted MatataBot wheel movement: Unable to move / stuck when moving / squeaky

Solutions:

- Check the wheels for stuck objects, and gently roll the wheels manually;
- Charge the MatataBot and try again after charging;
- If it fails, please contact our after-sale service for technical support.

3. Inaccurate MatataBot movement: Fails to move straightly / severe irregular shapes drawn by it / inaccurate angle

Solutions: Visit <http://help.matatalab.com/> for get methods of correcting angle and distance for optimization.

4. The connection between the Command Tower and the robot is normal. But after pressing the start button, the robot does not execute the command after issuing the startup sound effect.

Solution:

The robot has received the bluetooth signal. The issue may be related to the Command Tower's recognition failure or stuck robotic wheels.

"Recognition Problems" Solutions:

Step 1. Check whether the control board is covered by highlights or shadows, and then change the position of the Command Tower to elsewhere with normal light and try again. If it does not work, move to step 3.

Step 2. Check whether execution failures occur occasionally. If so, please move the coding blocks to the center area of the control board and observe if the execution is successful. If not, go to step 3.

Step 3. Press and hold the start button for 10s. When the start button is released, the MatataBot will make a "ding" sound. Then return the machine to the manufacturer for repair. [This is to collect on-site environmental data to facilitate after-sales to find out the problem.]

Wheel Problem Solution: Please return to the solution 2 on the above mentioned robot movement malfunction.

13 For more help

Please visit www.matatalab.com for more product instructions, exceptions and troubleshooting, and software updates, among others.

This device complies with part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

MATATALAB CO., LTD.

Floor 2, Building 5, Pingshan Minqi Technology Park, Xili Town, Nanshan District, Shenzhen, China

(1) This device may not cause harmful interference, and

(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Caution: Any changes or modifications to this device not explicitly approved by manufacturer could void your authority to operate this equipment.

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

—Reorient or relocate the receiving antenna.

—Increase the separation between the equipment and receiver.

—Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.

—Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Frequency range: 2402MHz-2480MHz

Max power for Bluetooth: ≤-4dBm(BLE)

The device has been evaluated to meet general RF exposure requirement.

The device can be used in portable exposure condition without restriction.

Hereby, MATATALAB CO., LTD declares that the radio equipment type MTT2101/B MTB2101/B are in compliance with Directive 2014/53/EU.

The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: www.matatalab.com/doc



This device complies with the essential requirements and other relevant provisions of the Low Voltage Directive 2014/35/EU, the EMC Directive 2014/30/EU, the Eco-Design Directive 2009/125/EC and the ROHS Directive 2011/65/EU.



WASTE ELECTRICAL AND ELECTRONIC EQUIPMENT(WEEE)

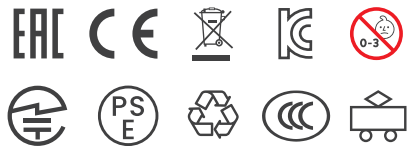
The WEEE marking indicates that this product should not be disposed with regular household waste at the end of its life cycle. This regulation is created to prevent any possible harm to the environment or human health.

This product is developed and manufactured with high quality materials and components which can be recycled and/or reused. Please dispose this product at your local collection point or recycling centre for electrical and electronic waste. This will make sure that it will be recycled on an environmentally friendly manner, and will help to protect the environment in which we all live.

Caution-electric Toy

Not Recommended For Children Under 3 Years Of Ages. As With All Electric Products, Precautions Should Be Observed During Handling And Use To Prevent Electric Shock.
Conforms To The Requirements Of Astm Standard Consumer Safety Specifications On Toy Safety F963.

**WARNING**
CHOKING HAZARD-Toy contains small parts. Not for children under 3 years.



This user guide contains important information, please keep it!

1 Lieferumfang

MatataBot Roboter x1

Programmier-Boards x1



Steuer-Turm x1



Baustein "geradeaus" x4



Baustein "rückwärts" x4



Baustein "Drehung links 90°" x4



Baustein "Drehung rechts 90°" x4



Baustein "Schleife startet" x2



Baustein "Schleife endet" x2



Baustein "Bewegung" x1



Baustein "Lieder" x1



Baustein "Tanz" x1



Baustein "Funktion Definition" x1



Baustein "Funktion Abruf" x3



Altschlüssel x16



Violinschlüssel x16



Musik Bausteine "Melodie" 1-10



Zahlen von "2" bis "5" x2



Winkel 30° bis 150° x2



Flaggen x3



Hindernisse x8



USB-C Kabel x1



Abwaschbare Markierstifte x3



Büchlein mit Aufgaben x3



Mappe "Natur" x1



Aufgaben Karten "Kunst & Geometrie" x3



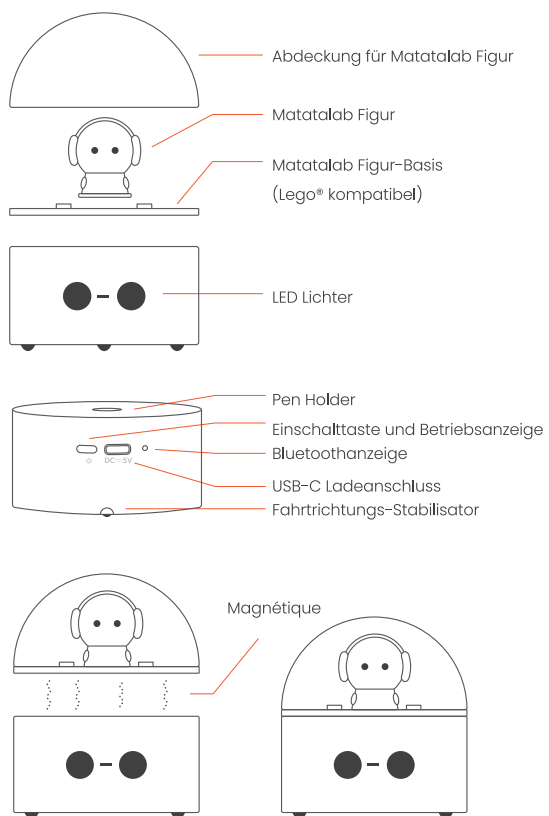
Aufgaben Karten "Musik" x3



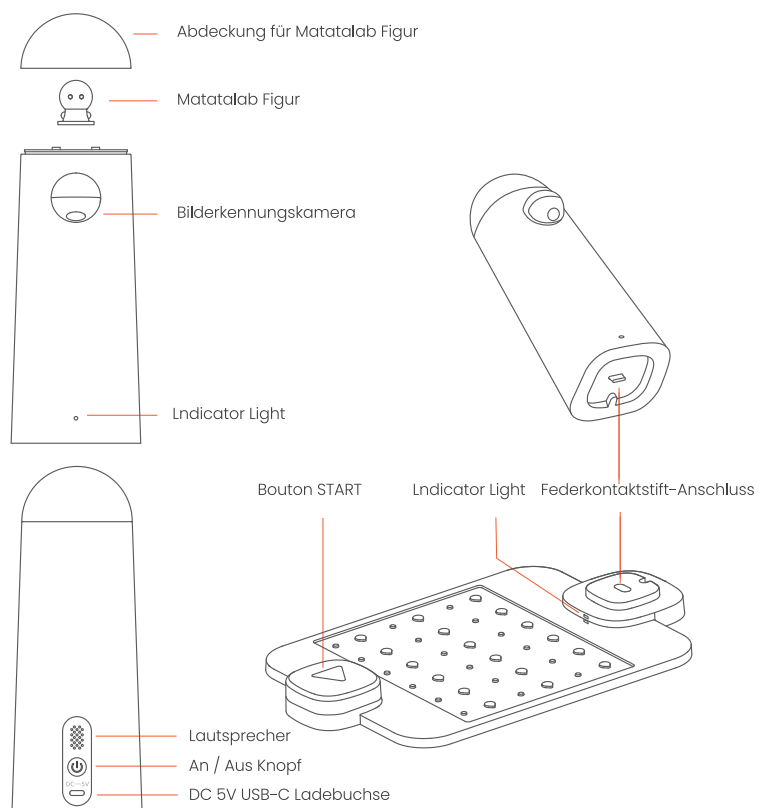
Benutzerhandbuch x1

2 Über Pro Set

MatataBot



Steuer-Turm und Programmier-Board



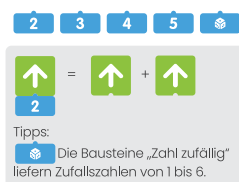
Matatalab Bausteine

Bewegungs-Bausteine



Bei jedem Schritt „Vorwärts“ / „Rückwärts“ bewegt sich der Roboter 10 cm in diese Richtung.
Bei „Drehung links“ erfolgt eine 90°-Drehung nach links an Ort und Stelle, während bei „Drehung rechts“ eine 90°-Drehung nach rechts erfolgt.

Nummern-Bausteine

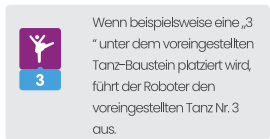


Platzieren Sie einen Nummern-Baustein unter den Bausteinen „geradeaus“/„rückwärts“ oder den Schleifenblöcken und der Roboter führt die Funktion gemäß der angegebenen Anzahl aus.
Wenn z. B. ein Nummern-Baustein „2“ unter einem Baustein „geradeaus“ platziert wird, geht der Roboter 2 Schritte vorwärts:

Voreingestellte Bausteine



Here are Fun Blocks for 6 pieces of music, 6 sets of dances, and 6 sets of actions that the robot will perform. Combining a Number Block beneath the Fun Blocks, the robot will play or perform the corresponding sequences of music, dance, and movement; if there is no number, the first music/dance/action will be executed by default.



Funktions-Block



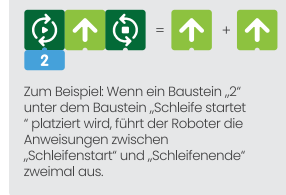
Ein Baustein „Funktion Definition“ stellt die zu definierenden Anweisungen dar, während der Baustein „Funktion Abruf“ zum Aufrufen einer Gruppe von vordefinierten Funktionsanweisungen verwendet wird.

Um die Logik der Befehls-erkennung zu erfüllen, muss der Baustein „Funktion Abruf“ vor dem Baustein „Funktion Definition“ platziert werden. Wenn ein weiterer Baustein „Funktion Abruf“ nach dem durch den Baustein „Funktion Definition“ definierten Befehlssatz platziert wird, erzeugt dies eine rekursive Funktion zur Ausführung einer Endlosschleife der Befehle.

Schleifen-Bausteine



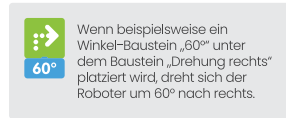
Die Bausteine „Schleife startet“ und „Schleife endet“ müssen gemeinsam verwendet werden. Der Baustein „Schleife startet“ wird vor einer Anweisung platziert, die wiederholt ausgeführt werden soll und der Baustein „Schleife endet“ dahinter. Ein unter Baustein „Schleife startet“ platzierter Nummern-Baustein gibt an, wie oft die Anweisung wiederholt werden soll. Wenn kein Nummern-Baustein platziert wurde, wird die Anweisung nur einmal ausgeführt.



Winkel-Baustein



Die Befehlsfunktion von Winkel-Bausteinen besteht darin, den Winkel einer „Links-“ oder „Rechtsdrehung“ an Ort und Stelle anzugeben. Wenn ein Winkel-Baustein unter den Bausteinen „Drehung links“ oder Baustein „Drehung rechts“ platziert wird, erfolgt eine Drehung „nach links um x°“ oder „nach rechts um x°“.



Matatalab Bausteine

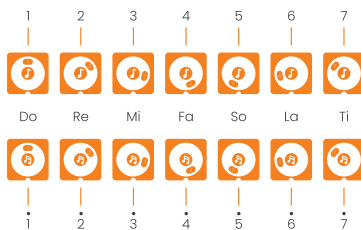
Musik-Baustein



Altschlüssel



Violinschlüssel



Die Tonleiter kann geändert werden, indem der weiße drehbare Ring auf verschiedene Einstellungen gedreht wird, die den 7 Tönen Do Re Mi Fa So La und Ti entspricht.

Die Dauer der Tonleiter kann geändert werden, indem ein Nummern-Baustein unter dem Musik-Baustein platziert wird.

Musik-Baustein „Melodie“



Jeder Musik-Baustein „Melodie“ verfügt über eine voreingestellte Melodie, die vom MatataBot Roboter abgespielt wird, wenn er vom Steuer-Turm erkannt wird.

3 Ein- und Ausschalten

Steuer-Turm

Ein: Halten Sie den An / Aus Knopf 1 Sekunden lang gedrückt, bis das Status-Anzeigelicht (blau) aufleuchtet und die Startmusik abgespielt wird.

Aus: Halten Sie den An / Aus Knopf 1 Sekunden lang gedrückt, bis das Status-Anzeigelicht (blau) aufleuchtet und die Abschaltmusik abgespielt wird.

MatataBot Roboter

Halten Sie die Einschalttaste 2 Sekunden lang gedrückt, bis die Startmusik ertönt. Falls die Leistung von MatataBot niedrig ist, leuchtet das rote Licht auf; falls die Leistung von MatataBot mittelmäßig ist, leuchtet das gelbe Licht auf und falls die Leistung von MatataBot im Normalbereich liegt, leuchtet das weiße Licht auf.

Halten Sie die Einschalttaste 2 Sekunden lang gedrückt, bis die Abschaltmusik ertönt. Die Betriebsanzeige erlischt in diesem Falle.

4 Koppeln

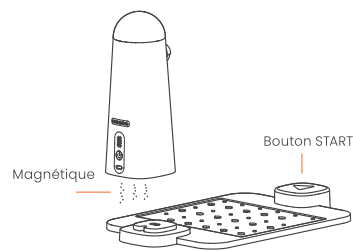
Wenn der Steuer-Turm und der MatataBot Roboter eingeschaltet wurden, blinken ihre Anzeigen, was bedeutet, dass eine Verbindung hergestellt wird. Wenn die Kopplung erfolgreich war, hören Sie einen „Ding Ding“-Ton, während beide Anzeigelichter dauerhaft leuchten.



Tipps:

Wenn die Anzeigen des Steuer-Turms und des Roboters nach dem Einschalten weiterhin langsam blinken, bedeutet dies, dass sie nicht erfolgreich gekoppelt wurden. Drücken Sie in diesem Fall dreimal kurz hintereinander die An / Aus Knopf des Steuer-Turms, um ihn erneut in den Kopplungsmodus zu versetzen. Der Kopplungsvorgang dauert ca. 15 Sekunden. Warten Sie, bis Steuer-Turm und Roboter erfolgreich gekoppelt sind.

5 Bedienungsanweisungen für die Programmierung



Tipps:

Nachdem Steuer-Turm und Roboter eingeschaltet und gekoppelt wurden, müssen Sie nur noch die Bausteine platzieren und den Start Knopf drücken, um den Roboter zu steuern!

Verbinden Sie den Steuer-Turm mit dem Programmier-Board auf einer waagerechten Fläche, wie in der Abbildung dargestellt und platzieren Sie die Bausteine zur Programmierung auf dem Programmier-Board (nachdem Steuer-Turm und Roboter eingeschaltet und gekoppelt wurden). Wenn Sie mit der Programmierung fertig sind, drücken Sie den Start Knopf auf dem Programmier-Board und das Programm wird vom Steuer-Turm zum MatataBot Roboter übertragen, um die Befehle auszuführen.

Tipps:

Die Noppenstruktur auf dem Programmier-Board stimmt mit der Lochstruktur auf den Bausteinen überein! Auf diese Weise können Kinder die Bausteine nicht verkehrt herum platzieren!

Status der Programmausführung:

Wenn das Programm läuft, blinkt das Anzeigelicht auf dem Programmier-Board bis zum Ende des Programms ständig gelb. Falls Sie während des Programmablaufs den Start Knopf auf dem Programmier-Board drücken, wird das laufende Programm angehalten. Wenn das Programm nicht läuft oder beendet wurde, leuchtet das Anzeigelicht auf dem Programmier-Board ständig gelb. Jetzt können Sie das nächste Programm festlegen. Wenn ein Programm-Syntaxfehler auftritt, blinkt das Anzeigelicht auf dem Programmier-Board schnell und der Steuer-Turm gibt einen „Ding Ding“-Alarmton aus, um den Benutzer daran zu erinnern, die Programmieranweisungen zu korrigieren, bevor sie erneut ausgeführt werden.

Tipps:

Es ist ratsam, Matatalab Roboter in einer lesefreundlichen Umgebung für Kinder einzusetzen, um die Sicherheit der Augen und eine bessere Benutzererfahrung zu gewährleisten. Falls die Umgebung zu dunkel oder anormal ist, gibt der Steuer-Turm einen Alarm aus und die programmierten Anweisungen werden möglicherweise nicht normal ausgeführt.

Programmierregeln:

Wenn Bausteine im Identifikationsbereich des Programmier-Boards platziert werden, erkennt das Programmier-Board die Bausteine und führt sie nach den Regeln „links nach rechts“ und „oben nach unten“ aus. Wenn eine Zeile voll ist, können Sie das Platzieren von Bausteinen in einer neuen Zeile fortsetzen. Diese Regel gilt auch, wenn eine Lücke zwischen beliebigen Bausteinen vorhanden ist.

Beispiel:



Die Programmieranweisungen, die das Programmier-Board erkennen und in diesem Programm ausführen kann, sind: Der MatataBot Roboter geht 2 Schritte vorwärts, dreht sich an der Stelle um 90° nach rechts, spielt das erste voreingestellte Lied ab und wiederholt die vorherigen Anweisungen 4 Mal.

6 Anweisungen zum Aufladen

Laden Sie Steuer-Turm und MatataBot Roboter mit einem 5 V/2 A-Netzteil auf.

Falls die Kontrollleuchte des Steuerungsturms blau leuchtet und schnell blinkt, so bedeutet dies, dass das Gerät nicht genügend Strom hat und daher aufgeladen werden muss. Während des Aufladens leuchtet die Anzeige rot und wird grün, wenn der Akku vollständig aufgeladen ist.

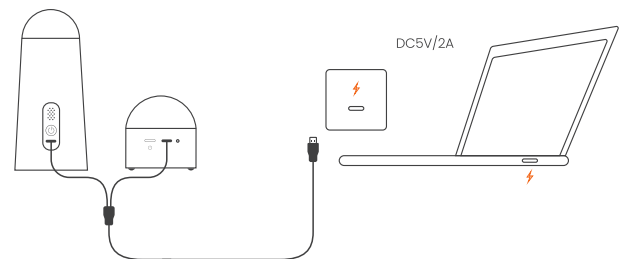
Falls die Anzeigeleuchte von MatataBot rot leuchtet, so bedeutet dies, dass das Gerät nicht genügend Strom hat und somit aufgeladen werden muss. Während des Aufladens leuchtet die Anzeige rot und wird dann grün, sobald der Akku vollständig aufgeladen ist.

7 Anweisungen zur Software-Aktualisierung

Matatalab stellt von Zeit zu Zeit aktualisierte Software für Steuer-Turm und Robotersoftware für die Benutzer zur Verfügung. Besuchen Sie den folgenden Link: <https://matatalab.com/en/node/187>, um die Anleitung zur Software-Aktualisierung zu erhalten.

Vorsicht:

Verwenden Sie beim Aktualisieren des Steuer-Turms das Ende vom USB-C-Kabel, das mit dem Symbol des Steuer-Turms gekennzeichnet ist. Andernfalls schlägt die Aktualisierung fehl.



8 Spezifikationen

Akku von MatataBot	1400mAh Lithium-Ionen-Akku
MatataBot Roboter / Steuer-Turm USB-C Eingang	DC5V/2A MAX
Verbindung	Bluetooth
Entfernung	5-6m
Betriebstemperatur	0°C-40°C
Lagertemperatur	-10°C-55°C
Nutzungsdauer pro Aufladung	MatataBot Roboter: 6 Std., Steuer-Turm: 6 Std.
Ladedauer [5 V/2 A-Netzteil]	MatataBot Roboter: 2 Std., Steuer-Turm: 3,5 Std.

9 Achtung

- * Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren gedacht.
- * Der zum Laden des Produkts verwendete Adapter (nicht im Lieferumfang enthalten) kann nicht als Spielzeug verwendet werden.
- * Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator für Spielzeug verwendet werden
- * Zum Reinigen wischen Sie das Produkt vorsichtig mit einem sauberen, feuchten Tuch ab, während das Produkt ausgeschaltet und ohne Strom und Ladung ist.
- * Kinder sollten das Produkt unter Anleitung von Erwachsenen spielen.
- * Ein Fall von hoher Position kann zu Fehlfunktionen führen.
- * Das Zerlegen, Ändern oder Umbauen des Produkts ohne die offizielle Anleitung kann zu Fehlfunktionen führen.
- * Verwenden oder laden Sie das Produkt nicht außerhalb des Betriebstemperaturbereichs.
- * Laden Sie das Produkt vollständig auf, wenn es längere Zeit nicht benutzt wird. Laden Sie das Produkt mindestens einmal alle drei Monate auf.
- * Verwenden Sie den Adapter der empfohlenen Spezifikation (5V / 2A), um das Produkt aufzuladen.
- * Überprüfen Sie regelmäßig, ob Kabel, Stecker, Gehäuse oder andere Komponenten beschädigt sind. Verwenden Sie es nicht, wenn es beschädigt ist.

10 Garantie:

Die Garantiezeit für dieses Produkt beträgt 1 Jahr.
 Folgende Umstände würden die Garantie verletzen und sogar aufheben:
 Kein gültiges Garantiezertifikat und/oder Rechnung
 Gefälschtes oder kein passendes Garantiezertifikat
 natürliche Verschleiß- oder Alterserscheinungen
 Schaden verursacht durch Blitzeinschlag oder sonstige Probleme mit der Elektrik wie z.B. Überspannung
 Schaden verursacht durch Mißbrauch, Gewalteinwirkung oder falsche Benutzung
 Schaden verursacht durch Naturkatastrophen, höhere Gewalt oder Tiere
 Zerlegen oder Reparaturen durchgeführt von unauthorisierte Personen oder Unternehmen
 Produkte ausserhalb der Garantiezeit
 Das Produkt nicht ordnungsgemäß entsprechend dem Benutzerhandbuch bedient wurde.

11 WARNUNG

Elektronisches Gerät! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten, wegen Stromschlaggefahr!
 Entspricht die internationale Sicherheitsanforderung F963.

12 Lösung allgemeiner Probleme

I. Problemlösung via Anzeigestatus

• LED Licht des Steuer-Turms

Lichtanzeige	Das blaue Licht blinkt langsam	Das blaue Licht blinkt schnell	Das rote Licht leuchtet ständig	Das grüne Licht leuchtet ständig	Das blaue Licht leuchtet ständig	Das rosa-weiße Licht leuchtet ständig	LED Licht leuchtet nicht
Status	Nicht gekoppelt	Akku leer	Am Aufladen	Voll aufgeladen	Erfolgreich Kopplung	Das Gerät ist eingeschaltet und die Ladung ist voll. Es wurde aber nicht richtig geladen.	LED Licht ist defekt
Problem Lösung	Problem Lösung	Aufladen					Wenden Sie sich an den Kundendienst für Unterstützung

• LED-Licht von MatataBot

1. LED-Anzeige von Bluetooth:

Leuchtanzeige	Blinkendes blaues Licht	Blaues Licht leuchtet konstant	LED aus
Status	Ohne Verbindung	Verbunden und gekoppelt	LED-Leuchte beschädigt
Lösung	Erneut koppeln (Vgl. hierzu die Kopplungsanweisungen)		Bitte besuchen Sie die Webseite www.matatalab.com für den Kundendienst

2. LED-Leistungsanzeige:

Leuchtanzeige	Rotes Licht leuchtet ständig	Gelbes Licht leuchtet konstant	Weißes Licht leuchtet konstant	Grünes Licht leuchtet konstant	LED aus
Status	Niedrige Leistung	Mittelmäßige Leistung	Hohe Leistung	Vollständig aufgeladen	LED-Leuchte ist beschädigt
Lösung	Aufladen	Weitere Verwendung	Bei normaler Verwendung		Bitte besuchen Sie die Webseite www.matatalab.com für den Kundendienst

• LED Licht des Programmier-Boards:

Lichtanzeige	Orangefarbenes Licht blinkt	Orangefarbenes Licht leuchtet ständig
Status	Führt einen Befehl aus	Steuer-Turm führt keinen Befehl aus

2. Bewegung eines MatataBot-Rads unterbrochen: Bewegt sich nicht / stockt bei Bewegung / Quietschgeräusch bei Bewegung.

Problemlösungen:

- Kontrollieren Sie die Räder auf eingeklemmte Objekte und drehen Sie die Räder vorsichtig mit der Hand.
- Laden Sie den MatataBot Roboter auf und versuchen Sie es nach dem Aufladen erneut.
- Wenn dies fehlschlägt, wenden Sie sich an den Kundendienst für Unterstützung.

3. Ungenaue MatataBot-Bewegung: Bewegt sich nicht geradlinig / zeichnet stark unregelmäßige Formen / ungenauer Winkel

Problemlösungen: Zur Optimierung siehe unter www.matatalab.com: „Methoden zur Winkel- und Abstandskorrektur“

4. Es ertönt ein „ding“-Ton. Der Ton zeigt an, dass der MatataBot Roboter das Bluetooth-Signal empfängt und es kann ein Erkennungsproblem oder ein Problem mit einem MatataBot-Rad vorliegen.

Lösungen für „Erkennungsproblemen“:

Step 1. Kontrollieren Sie, ob das sich Programmier-Board in hellem Licht oder Schatten befindet. Setzen Sie dann die Position des Steuer-Turms an einen anderen Ort mit normalen Lichtverhältnissen um und versuchen Sie es erneut. Wenn dies nicht funktioniert, fahren Sie mit Schritt 3 fort.

Step 2. Kontrollieren Sie, ob gelegentlich Programm-Ausführungsfehler auftreten. Falls ja, setzen Sie die Bausteine in den mittleren Bereich des Programmier-Boards um und prüfen Sie, ob die Programmausführung erfolgreich ist. Falls nicht, fahren Sie mit Schritt 3 fort.

Step 3. Halten Sie den Start Knopf 10 Sekunden lang gedrückt. Wenn Sie den Start Knopf loslassen, gibt der MatataBot Roboter einen „ding“-Ton aus. Senden Sie anschließend das Gerät zur Reparatur an den Hersteller zurück.

Rad-Problemlösung: Kehren Sie bitte zu Lösung 1 zur oben erwähnten Fehlfunktion bei der Roboterbewegung zurück.

13 Weitere Unterstützung

Besuchen Sie www.matatalab.com für weitere Produktanleitungen, Ausnahmen und Fehlerbehebung sowie u.a. Software-Aktualisierungen.

Dieses Gerät entspricht Abschnitt 15 der FCC-Vorschriften. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen:

(1) Dieses Gerät darf keine Störungen verursachen.

(2) Dieses Gerät muss alle Störungen aufnehmen können, auch die Störungen, die einen unerwünschten Betrieb zur Folge haben. Hinweis: Dieses Gerät wurde geprüft und entspricht gemäß Abschnitt 15 der FCC-Vorschriften den Grenzwerten eines digitalen Geräts der Klasse B. Diese Grenzwerte dienen einem angemessenen Schutz gegen Interferenzstörungen in Wohnräumen. Dieses Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und kann diese abstrahlen. Wenn es nicht entsprechend der Bedienungsanleitung installiert und verwendet wird, kann es zu Störungen bei der Hochfrequenzübertragung kommen. Es kann jedoch nicht ausgeschlossen werden, dass in bestimmten Geräten dennoch Störungen auftreten. Wenn dieses Gerät beim Radio- oder Fernsehempfang Störungen verursacht, was Sie feststellen können, indem Sie das Gerät aus- und wieder einschalten, können Sie versuchen, mit einer oder mehrerer der folgenden Maßnahmen, dieses Problem zu beseitigen:

- Richten Sie die Empfangsantenne neu aus oder stellen Sie sie an einen anderen Ort.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen dem Gerät und dem Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät und den Empfänger an zwei unterschiedliche Stromkreise an.
- Wenden Sie sich an einen Fachhändler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker.

Hiermit erklärt MATATALAB CO., LTD dass die Geräte vom Typ **MTT2101/B** **MTB2101/B** die Direktive 2014/53/EG entsprechen. Der gesamte Text der CE Konformitätserklärung können Sie unter der Internetadresse www.matatalab.com/doc finden.



Dieses Gerät entspricht den grundlegenden Anforderungen und anderen relevanten Bestimmungen der Niederspannungsrichtlinie 2014/35 / EU, der EMV-Richtlinie 2014/30 / EU, der Ökodesign-Richtlinie 2009/125 / EG und der ROHS-Richtlinie 2011/65 / EU .

ABFALL ELEKTRISCHE UND ELEKTRONISCHE AUSRÜSTUNG (WEEE)



Die WEEE-Kennzeichnung weist darauf hin, dass dieses Produkt am Ende seines Lebenszyklus nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf. Diese Verordnung wurde geschaffen, um mögliche Schäden für die

Umwelt oder die menschliche Gesundheit zu verhindern. Dieses Produkt wurde mit hochwertigen Materialien und Komponenten entwickelt und hergestellt, die recycelt und / oder wiederverwendet werden können. Bitte entsorgen Sie dieses Produkt bei Ihrer örtlichen Sammelstelle oder im Recyclingzentrum für Elektro- und Elektronikschrott. Dies wird sicherstellen, dass es umweltfreundlich recycelt wird und dazu beitragen wird, die Umwelt, in der wir alle leben, zu schützen.

Garantie:

Die Garantiezeit für dieses Produkt beträgt 1 Jahr. Folgende Umstände würden die Garantie verletzen und sogar aufheben:
Kein gültiges Garantiezertifikat und/oder Rechnung
Gefälschtes oder kein passendes Garantiezertifikat
natürliche Verschleiß- oder Alterserscheinungen
Schaden verursacht durch Blitzeinschlag oder sonstige Probleme mit der Elektrik wie z.B. Überspannung
Schaden verursacht durch Mißbrauch, Gewalteinwirkung oder falsche Benutzung
Schaden verursacht durch Naturkatastrophen, höhere Gewalt oder Tiere
Zerlegen oder Reparaturen durchgeführt von unauthorisierte Personen oder Unternehmen
Produkte ausserhalb der Garantiezeit
Das Produkt nicht ordnungsgemäß entsprechend dem Benutzerhandbuch bedient wurde.

WARNUNG

Elektronisches Gerät! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten, wegen Stromschlaggefahr! Entspricht die internationale Sicherheitsanforderung F963

DE

⚠ ACHTUNG

Nicht geeignet für Kinder unter 36
Monaten, wegen Erstickungsgefahr
durch verschluckbare Kleinteile.
Anschrift des Herstellers
aufbewahren



Dieses Benutzerhandbuch enthält wichtige
Informationen, bitte aufbewahren!

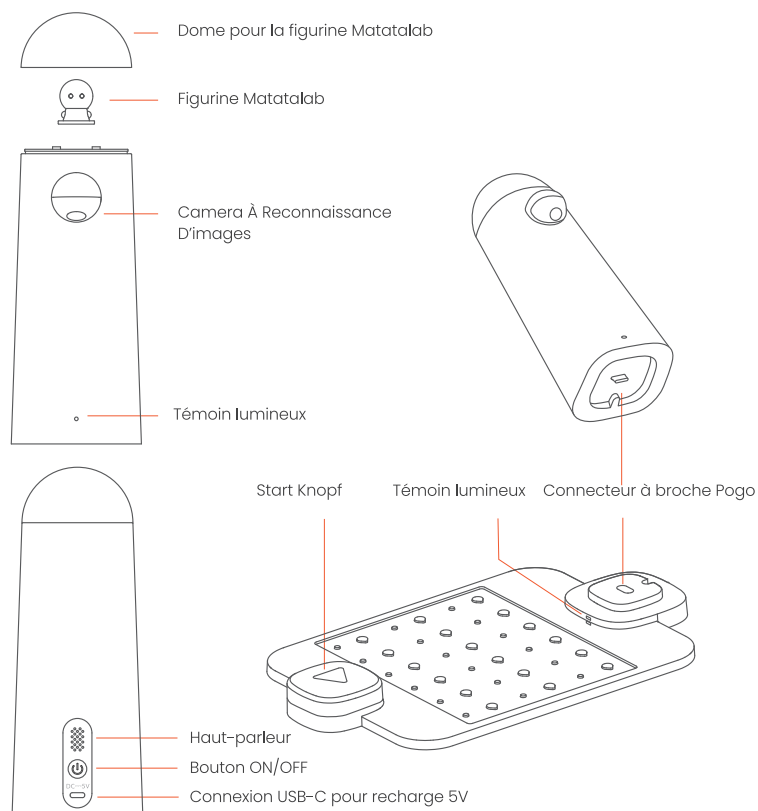
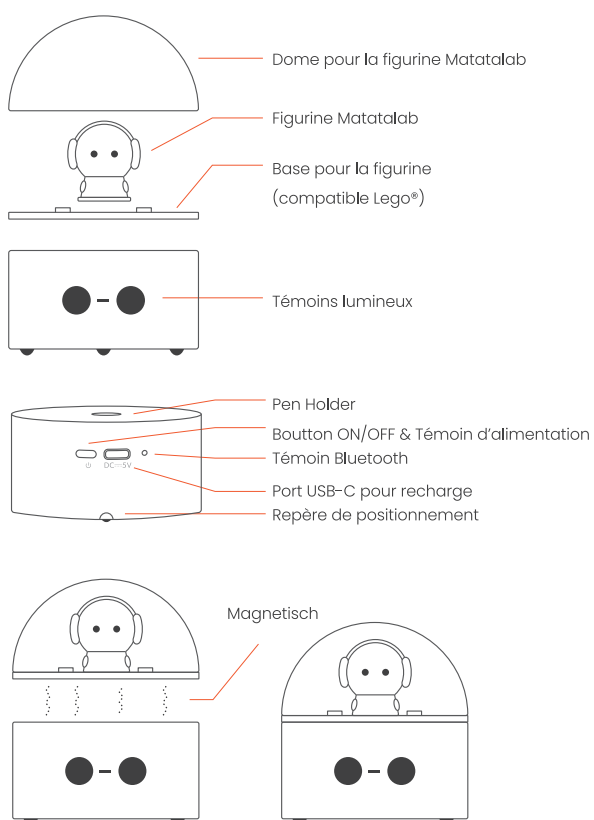
1 Contenu de la boîte

	MatataBot xl								
	Plateau de programmation xl								
	Tour de contrôle xl								
	Avancer	x4		Fin de boucle	x2		Drapeaux	x3	
	Reculer	x4		Mouvement aléatoire	x1		Obstacles	x8	
	Tourner à gauche de 90°	x4		Chansons pré-enregistrées	x1		Câble USB-C	x1	
	Tourner à droite de 90°	x4		Danses pré-enregistrées	x1		Marqueurs lavables	x3	
	Début de boucle	x2		Définir une fonction	x1		Guides de prise en main rapide	x3	
				Appeler une fonction	x3		Piste Paysages	x1	
				Clé d'ut	x16		Cartes d'activités Artiste	x3	
				Clé de sol	x16		Cartes d'activités Musique	x3	
				Blocs de Mélodies	1-10		mode d'emploi	x1	
				Chiffre 2 à 5	x2				
				Angle 30° et 150°	x2				

2 À propos Pro Set

MatataBot

Tour de contrôle et plateau de programmation



Blocs de codage Matatajab

Blocs de codage de mouvement



À chaque pas « Avant »/« Arrière », le robot se déplacera de 10 cm dans la direction correspondante ;

« Tourner à gauche » se réfère à un virage à 90° vers la gauche sur place tandis que « Tourner à droite » se réfère à un virage à 90° vers la droite.

Blocs de codage numérique



Conseils :

Les blocs de codage « Nombre aléatoire » représentent des nombres aléatoires compris entre 1 et 6.

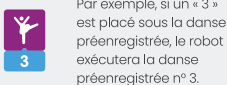
Placez un bloc de codage numérique sous les blocs Avant/Arrière/Blocs de boucle, et le robot exécutera la fonction correspondant au nombre de fois.

Par exemple, si un bloc de codage numérique « 2 » est placé sous un « Avant », le robot avance de 2 pas :

Blocs de codage préenregistré



Il s'agit de blocs de codage préenregistrés pour 6 morceaux de musique, 6 séries de danses et 6 séries d'actions que le robot exécute. Lorsqu'un bloc de codage numérique est utilisé selon ces paramètres préenregistrés, le robot joue ou exécute les séquences correspondantes de musique, de danse et de mouvement ; s'il n'y a pas de chiffre, la première musique/danse/action est exécutée par défaut.



Par exemple, si un « 3 » est placé sous la danse préenregistrée, le robot exécutera la danse préenregistrée n° 3.

Bloc de codage de fonction



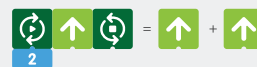
Un bloc de codage « Définir une fonction » représente les instructions en cours de définition, tandis que le bloc de codage « Appeler une fonction » est utilisé pour appeler un ensemble d'instructions fonctionnelles qui a été défini.

Pour respecter la logique de reconnaissance des instructions, le bloc « Appeler une fonction » doit être placé devant le bloc « Définir une fonction ». Lorsqu'un autre bloc « Appeler une fonction » est placé après l'ensemble d'instructions défini par le bloc « Définir une fonction », une fonction réursive est générée pour exécuter une boucle infinie des instructions.

Blocs de codage de boucle



« Début de boucle » et « Fin de boucle » doivent être utilisés ensemble. « Début de boucle » doit être placé devant une instruction qui doit être exécutée de manière répétée, et « Fin de boucle » doit être placé après. Un bloc « Chiffre » placé sous « Début de boucle » indique le nombre de fois que l'instruction est exécutée de manière répétée ; lorsqu'aucun bloc « Chiffre » n'est présent, l'instruction n'est exécutée qu'une seule fois.



Par exemple : Lorsqu'un bloc de codage « 2 » est placé sous le bloc de codage « Début de boucle », le robot exécute les instructions entre « Début de boucle » et « Fin de boucle » à deux reprises.

Bloc de codage d'angle



Par exemple, lorsqu'un « 60° » est placé sous le bloc de codage « Tourner à droite », le robot tournera de 60° à droite.

La fonction de commande des blocs de codage d'angle vise à spécifier l'angle des fonctions « Tourner à gauche » ou « Tourner à droite » sur place. Lorsqu'un angle est placé sous les blocs de codage « Tourner à gauche » ou « Tourner à droite », le mouvement de « tourner à gauche de x »/« tourner à droite de x » peut être réalisé.

Matatalab Bausteine

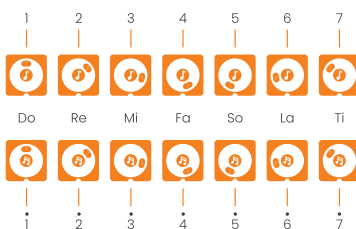
Bloc de codage de musique



Clé d'ut



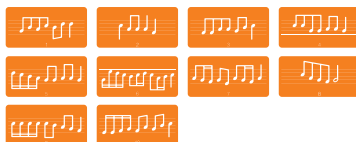
Clé de sol



La gamme musicale peut être modifiée avec la rotation du couvercle rotatif blanc sur différents rapports, correspondant aux 7 notes : do, re, mi, fa, so, la et ti.

La durée de la gamme peut être modifiée en plaçant un bloc de codage chiffres sous le bloc de codage de musique.

Bloc de codage de mélodie



Chaque bloc de codage de mélodie dispose d'une mélodie préenregistrée qui est jouée par MatataBot lorsqu'elle est reconnue par la tour de contrôle.

3 Comment allumer et éteindre

Tour de contrôle

ALLUMER : Maintenez le bouton d'alimentation enfoncé pendant 1 s jusqu'à ce que le témoin d'état (bleu) s'allume et que la musique de démarrage soit jouée.

ÉTEINDRE : Maintenez le bouton d'alimentation enfoncé pendant 1 s jusqu'à ce que le témoin d'état (bleu) s'allume et que la musique d'arrêt soit jouée.

MatataBot

Appuyez sur le bouton On/Off pendant 2 secondes, jusqu'à ce que vous entendez la musique de démarrage. Lorsque la puissance du MatataBot est faible, le témoin lumineux rouge s'allume ; lorsque la puissance du MatataBot est moyenne, le témoin lumineux jaune s'allume ; lorsque la puissance du MatataBot est normale, le témoin lumineux blanc s'allume.

Appuyez sur le bouton On/Off pendant 2 secondes, jusqu'à ce que vous entendez la musique d'arrêt. Le témoin d'alimentation s'éteint.

4 Comment jumeler

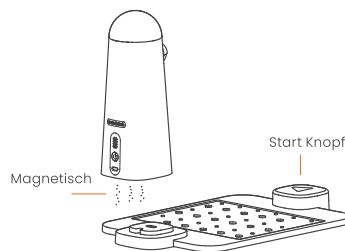
Lorsque la tour de contrôle et le MatataBot sont allumés, leurs témoins respectifs clignotent, ce qui signifie qu'une connexion commence. Lorsque le jumelage est réussi, vous entendrez l'effet sonore « Ding ding » émis par chacun d'eux pendant que leurs témoins lumineux restent allumés de manière fixe.



Conseils :

Si les témoins de la tour de contrôle et du robot continuent à clignoter lentement après la mise sous tension, cela signifie qu'ils n'ont pas réussi à se jumeler. Dans ce cas, appuyez trois fois de suite sur le bouton d'alimentation de la tour de contrôle pour la mettre en mode de rejumelage. Le processus de rejumelage durera environ 15 s. Veuillez attendre que la tour de contrôle et le robot soient correctement connectés.

5 Instructions sur les opérations de codage



Conseils :

Une fois que la tour de contrôle et le robot sont allumés et connectés, il vous suffit de placer les blocs de codage et d'appuyer sur le bouton de démarrage pour contrôler le robot !

Connectez la tour de contrôle au plateau de programmation sur une surface horizontale comme indiqué sur la figure, et placez les blocs de codage sur le plateau de programmation pour programmer (après avoir allumé et connecté la tour de contrôle et le robot). Lorsque vous avez terminé le codage, appuyez sur le bouton START du plateau de programmation, le programme sera alors transféré de la tour de contrôle au MatataBot pour qu'il exécute les instructions.

Conseils :

La structure bosselée sur le plateau de programmation correspond à la structure creuse des blocs de codage ! De cette manière, les enfants ne placeront pas les blocs de codage à l'envers !

État d'exécution du programme:

Lorsque le programme est exécuté, le témoin lumineux du plateau de programmation clignote en jaune de manière continue jusqu'à la fin du programme. Si vous appuyez sur le bouton START du plateau de programmation pendant l'opération du programme, celui en cours s'arrête. Si le programme n'est pas exécuté ou est terminé, le témoin lumineux du plateau de programmation sera de couleur jaune fixe. À ce moment, l'utilisateur peut préparer le programme suivant ; lorsqu'une erreur de syntaxe de programme se produit, le témoin du plateau de programmation clignote rapidement et la tour de contrôle émet l'alarme sonore « ding ding » pour rappeler à l'utilisateur de corriger les instructions de codage avant de les exécuter à nouveau.

Conseils:

Il est recommandé d'utiliser les robots Matatalab dans un environnement facilitant la lecture pour les enfants afin d'assurer la sécurité des yeux et une meilleure expérience utilisateur. Si l'environnement est trop sombre ou anormal, la tour de contrôle déclenche une alarme et les instructions programmées peuvent ne pas s'exécuter normalement.

Règles de codage:

Lorsque des blocs de codage sont placés dans la zone d'identification du plateau de programmation, celui-ci reconnaît et exécute les blocs de codage conformément aux règles de « gauche à droite » et de « haut en bas ». Vous pouvez continuer à placer des blocs de codage sur une nouvelle ligne lorsqu'une ligne est pleine. Cette règle s'applique également en cas d'écart entre des blocs de codage.

Exemple:



Les instructions de codage que le plateau de programmation peut reconnaître et exécuter dans ce programme sont les suivantes : MatataBot avance de 2 pas, tourne à droite de 90° sur place, joue la première chanson préenregistrée et répète à 4 reprises les instructions précédentes.

6 Instructions de charge

Veuillez charger la tour de contrôle et le MatataBot avec un adaptateur secteur de 5 V 2 A.

Lorsque le témoin lumineux de la tour de contrôle est bleu et clignote rapidement, cela signifie que l'appareil n'est pas bien alimenté et qu'il doit être rechargé. Pendant la charge, le témoin lumineux est rouge et passe au vert lorsque la batterie est entièrement chargée.

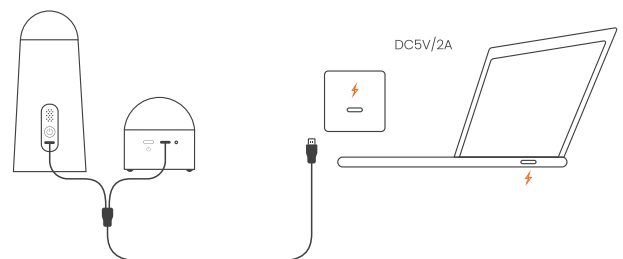
Lorsque le témoin lumineux du Matatabot est rouge, cela signifie que l'appareil n'a pas assez d'énergie et qu'il doit être rechargé. Pendant la charge, le témoin lumineux est rouge et passe au vert lorsque la batterie est entièrement chargée.

7 Instructions sur la mise à jour logicielle

Matatalab mettra de temps à autre à la disposition des utilisateurs des mises à jour logicielles destinées à la tour de contrôle et au robot. Veuillez visiter le lien suivant : <https://matatalab.com/en/node/187> pour vous procurer le guide de la mise à jour logicielle.

Attention :

Lors de la mise à niveau de la tour de contrôle, utilisez l'extrémité du câble de type C qui identifie le symbole de la tour de contrôle. Sinon, la mise à niveau échouera.



8 Spezifikationen

Batterie de MatataBot / Batterie de la tour de contrôle	Batterie lithium-ion 1400mAh
MatataBot / Connecteur de recharge de la tour de contrôle	USB type C - 5 VDC / 2A
Association	Bluetooth
Portée	5-6m
Température d'utilisation	0°C-40°C
Température de stockage	-10°C-55°C
Durée d'utilisation par charge	MatataBot : 6 h ; tour de contrôle : 6 h
Temps de charge [adaptateur 5 V 2 A]	MatataBot : 2 h ; tour de contrôle : 3,5 h

9 Attention

- * Le jouet n'est pas destiné aux enfants de moins de 3 ans.
- * L'adaptateur utilisé pour charger le produit (non inclus dans l'emballage) ne peut pas être utilisé comme jouet.
- * Le jouet ne doit être utilisé qu'avec un transformateur pour jouets
- * Pour nettoyer, essuyez délicatement le produit avec un chiffon propre et humide lorsque le produit est éteint et sans aucun courant ni charge.
- * Les enfants doivent utiliser le produit sous la surveillance d'un adulte.
- * La chute de la position haute peut provoquer un dysfonctionnement.
- * La démontage, la modification ou la reconstruction du produit sans les instructions officielles peuvent entraîner un dysfonctionnement.
- * Ne pas utiliser ou charger le produit au-delà de la plage de température de fonctionnement.
- * Chargez complètement le produit lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une longue période. Chargez le produit au moins une fois tous les trois mois.
- * Utilisez l'adaptateur de spécification recommandée (5V / 2A) pour charger le produit.
- * Vérifiez régulièrement si les fils, les prises, les coques ou d'autres composants sont endommagés. Ne pas utiliser quand il est endommagé.

10 Garantie

Période de garantie : limitée à un (1) an.
 Cette garantie ne peut être invoquée dans les circonstances suivantes :
 Incapacité à fournir le certificat de garantie, et une facture valide.
 Modification unilatérale de la garantie. Incompatible avec le produit.
 Usure normale des pièces.
 Dommages causés par la foudre ou autre problème électrique.
 Dommages causés par un usage inapproprié, une action extérieure, etc.
 Dommages causés par un cas de force majeure, un accident / catastrophe.
 Démontage / modification / réparation du produit.
 Période de garantie dépassée.
 Usage inapproprié en dehors des instructions du manuel d'utilisation.

11 Attention - jouet électrique

Non recommandé pour les enfants de moins de 3 ans. Comme pour tout produit électrique. Des précautions doivent être prises pendant l'utilisation pour éviter l'électrocution.
 Conforme aux normes d'Astm Standard Consumer Safety Specifications On Toy Safety F963.

12 Détermination des problèmes courants

1. Déterminez en fonction de l'état des témoins

- LED de la tour de contrôle:

Écran lumineux	Le témoin bleu clignote lentement	Le témoin bleu clignote rapidement	Le témoin rouge est allumé de manière fixe	Le témoin vert est allumé de manière fixe	Le témoin bleu est allumé de manière fixe	Le témoin rose violet est allumé de manière fixe	LED éteinte
État	Non connecté	Charge faible	Charge en cours	Charge terminée	Jumelage réussi	La machine est allumée et se charge, mais elle n'est pas complètement chargée.	La LED est endommagée
Solution	Rejumez	Recharger					Contactez le service client pour leur demander de l'aide

- LEDs du MatataBot :

1. LEDs du Bluetooth :

Jeu de lumière	Témoin bleu clignotant	Témoin bleu reste allumé	LEDs éteint
État	Pas connecté	Connecté et appairé	Ampoule LED endommagée
Solution	Appairer à nouveau (Voir instructions d'appairage)		Veuillez consulter le site www.matatabot.com pour une assistance clientèle

2. Témoin d'alimentation LED :

Témoin bleu clignotant	Témoin rouge reste allumé	Témoin jaune reste allumé	Témoin blanc reste allumé	Témoin vert reste allumé	LEDs éteint
Pas connecté	Batterie faible	Batterie moyenne	Batterie bien chargée	Batterie pleine	Ampoule LED endommagée
Appairer à nouveau (Voir instructions d'appairage)	Recharger	Poursuivre l'utilisation	Utilisation normale		Veuillez consulter le site www.matatabot.com pour une assistance clientèle

- LED du plateau de programmation :

Écran lumineux	Le témoin orange clignote	Le témoin orange est allumé de manière fixe
État	Exécution de l'instruction	La tour de contrôle ne fonctionne pas

2. Mouvement de roue du MatataBot interrompu : Déplacement impossible / blocage lors du déplacement / couinement lors du déplacement.

Solutions:

- Vérifiez qu'il n'y a pas d'objets coincés dans les roues et faites tourner doucement les roues à la main ;
- Chargez le MatataBot et réessayez après la charge ;
- En cas d'échec, contactez le service client pour obtenir de l'aide.

3. Mouvement imprécis du MatataBot : il ne parvient pas à se déplacer en ligne droite / il dessine des formes très irrégulières / angle inexact

Solutions: Reportez-vous à la section « Méthodes de correction de l'angle et de la distance » aux fins de leur optimisation sur www.matatalab.com

4. Un son « ding » est émis. Le son indique que le MatataBot a reçu le signal Bluetooth, et qu'il se peut qu'il y ait un problème de reconnaissance ou un problème avec la roue du MatataBot.

Solutions aux « Problèmes de reconnaissance » :

Step 1. Vérifiez si le plateau de programmation est suréclairé ou dans l'ombre, puis changez-le de position pour le mettre dans un endroit où l'éclairage est normal, puis réessayez. Si cela ne fonctionne pas, passez à l'étape 3.

Step 2. À vérifier, si les problèmes d'exécution se produisent occasionnellement. Si c'est le cas, veuillez déplacer les blocs de codage vers la zone centrale du plateau de programmation et observez si l'exécution réussit. Sinon, passez à l'étape 3.

Step 3. Maintenez le bouton de lecture enfoncé pendant 10 s. Lorsque le bouton de lecture est relâché, le MatataBot émet le son « ding ». Remettez ensuite la machine au fabricant pour qu'il la répare.

Solution au problème de roue : Veuillez revenir à la solution 1 relative au dysfonctionnement du mouvement du robot mentionné ci-dessus.

13 Pour obtenir de l'aide

Veuillez visiter le site www.matatalab.com pour plus d'instructions sur les produits, les exceptions, le dépannage et les mises à jour logicielles, entre autres sujets.

Cet appareil est conforme à la section 15 de la réglementation FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes :

(1) cet appareil ne doit pas provoquer d'interférence nuisible et

(2) cet appareil doit être capable de recevoir différentes interférences, y compris les interférences susceptibles de provoquer un dysfonctionnement.

Avertissement : Les changements ou modifications non expressément approuvés par le fabricant peuvent priver l'utilisateur du droit d'utiliser l'appareil.

Note : Cet équipement a été contrôlé et classé dans la classe B des appareils numériques, conformément à la Partie 15 de la réglementation de la FCC. Cette classe est délimitée pour fournir une protection raisonnable contre des interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des radiofréquences et, s'il n'est pas utilisé conformément aux instructions, peut provoquer des interférences nuisibles aux radiocommunications.

Il est cependant toujours possible que des interférences se produisent dans le cadre d'une installation particulière.

Si cet appareil produit des interférences nuisibles à la réception des programmes de radio et de télévision détectables lors de la mise hors tension ou en tension de l'appareil, l'utilisateur est encouragé à mettre en œuvre une ou plusieurs des mesures suivantes pour remédier à ces interférences :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Brancher le matériel à une sortie sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est branché.
- Prendre conseil auprès du commerçant ou d'un technicien de radio/TV expérimenté.

Par la présente, MATATALAB CO., LTD déclare que l'équipement radio de type MTT2101/B MTB2101/B est conforme à la directive 2014/53/EU. Le texte intégral de la directive de conformité européenne est disponible sur www.matatalab.com/doc



Cet appareil est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive basse tension 2014/35 / UE, de la directive CEM 2014/30 / UE, de la directive sur l'écoconception 2009/125 / CE et de la directive ROHS 2011/65 / UE.



ÉQUIPEMENTS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES DE DÉCHETS (DEEE)

Le marquage DEEE indique que ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères ordinaires à la fin de son cycle de vie. Cette réglementation a été créée pour prévenir toute atteinte à l'environnement ou à la santé humaine.

Ce produit est développé et fabriqué avec des matériaux et des composants de haute qualité qui peuvent être recyclés et / ou réutilisés. Veuillez jeter ce produit à votre point de collecte local ou à votre centre de recyclage des déchets électriques et électroniques. Cela permettra de s'assurer qu'il sera recyclé de manière écologique et aidera à protéger l'environnement dans lequel nous vivons tous.

Garantie

Période de garantie : limitée à un (1) an.

Cette garantie ne peut être invoquée dans les circonstances suivantes :

Incapacité à fournir le certificat de garantie, et une facture valide.

Modification unilatérale de la garantie. Incompatible avec le produit.

Usure normale des pièces.

Domage causé par la foudre ou autre problème électrique.

Domage causé par un usage inapproprié, une action extérieure, etc.

Domage causé par un cas de force majeure, un accident / catastrophe.

Démontage / modification / réparation du produit.

Période de garantie dépassée.

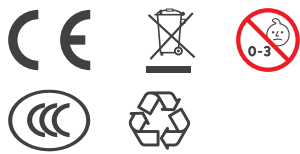
Usage inapproprié en dehors des instructions du manuel d'utilisation.

Attention – jouet électrique

Non recommandé pour les enfants de moins de 3 ans. Comme pour tout produit électrique. Des précautions doivent être prises pendant l'utilisation pour éviter l'électrocution.

Conforme aux normes d'Astm Standard Consumer Safety Specifications On Toy Safety F963.

FR



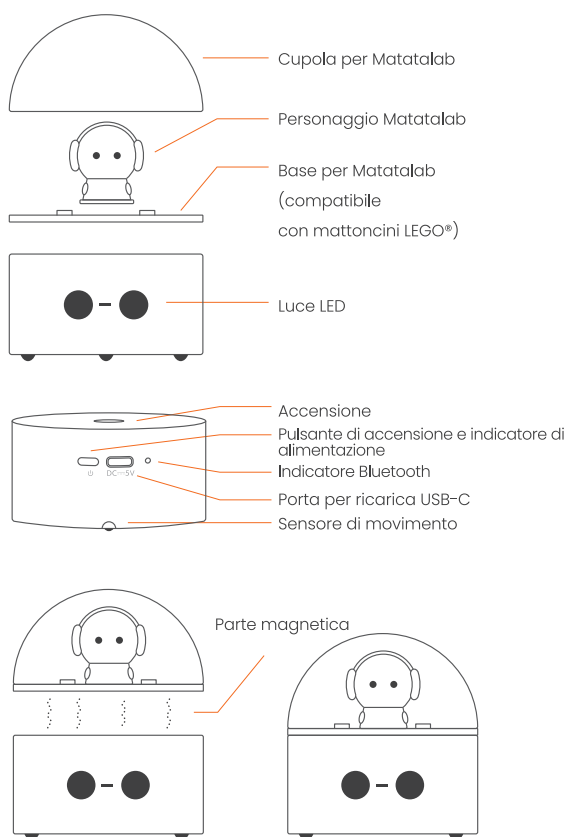
Ce manuel d'utilisation contient des informations importantes, veuillez le conserver

1 Elenco dei componenti del prodotto

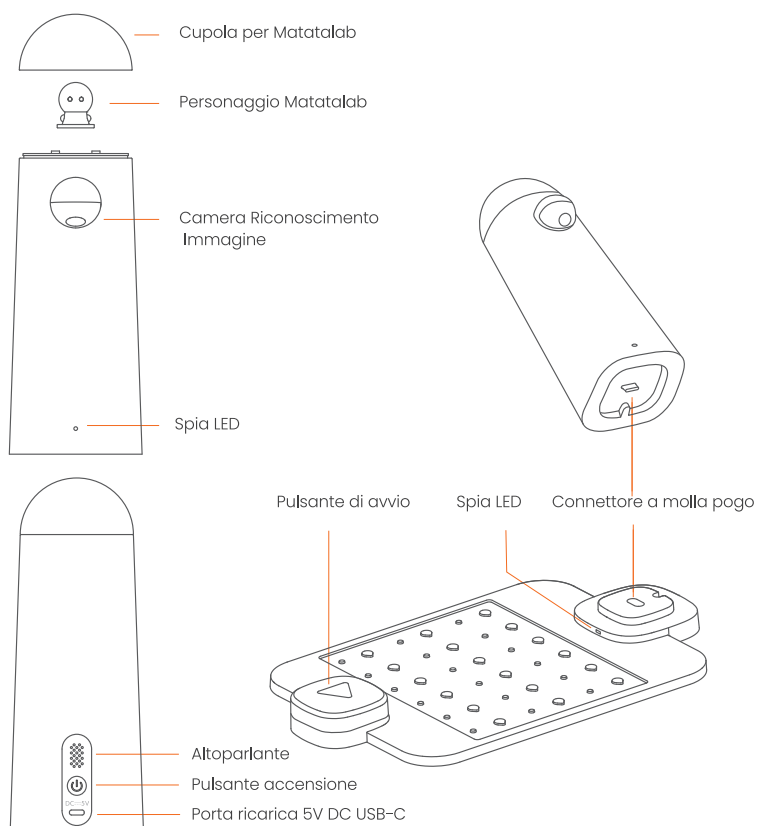
MatataBot xl		Scheda di controllo xl						
								
Torre di Comando xl								
	Avanti	x4		Fine ciclo	x2		Ostacoli	x3
	Indietro	x4		Movimento casuale	x1		Ostacoli	x8
	Ruota a sinistra di 90°	x4		Suoni predefiniti	x1		Cavo USB-C	x1
	Ruota a destra di 90°	x4		Danze predefinite	x1		Pennarelli lavabili	x3
	Inizio ciclo	x2		Funzione definisci	x1		Libretto delle missioni	x3
				Funzione chiama	x3		Piste Paysages	x1
				Chiave di Do	x16		Schede artistiche di addestramento	x3
				Chiave di Sol	x16		Schede musicali di addestramento	x3
				Blocchi melodia	1-10		manuale utente	x1
				Numero da 2 a 5	x2			
				Angolo 30° a 150°	x2			

2 Informazioni su Pro Set

MatataBot



Torre di comando e scheda di controllo



Blocchi di codifica Matatalab

Blocchi di codifica con funzione movimento



Per ogni passo "Avanti"/"Indietro", il robot si sposterà di 10 cm in quella direzione;

"Gira a sinistra" si riferisce a una svolta di 90° a sinistra sul posto mentre "Gira a destra" si riferisce a una svolta di 90° a destra.

Blocchi di codifica con funzione numerica



Suggerimenti:

I blocchi di codifica "Numero casuale" rappresentano numeri casuali da 1 a 6.

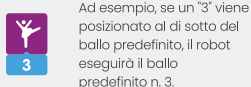
Posizionare un blocco di codifica con funzione numerica sotto i blocchi Avanti/Indietro/Ciclo affinché il robot esegua la funzione corrispondente per il numero di volte definito.

Ad esempio, se un blocco di codifica numerico "2" viene posizionato sotto un "Avanti", il robot avanzerà di 2 passi:

Blocchi di codifica predefiniti

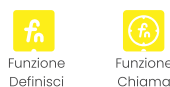


Qui vengono descritti i blocchi di codifica predefiniti per 6 brani musicali, 6 serie di balli e 6 serie di azioni che il robot eseguirà. Quando viene utilizzato un blocco di codifica numerico secondo queste preimpostazioni, il robot eseguirà le corrispondenti sequenze di musica, danza e movimento; se non vi sono numeri impostati, il robot eseguirà in maniera predefinita il primo brano musicale/ballo/la prima azione.



Ad esempio, se un "3" viene posizionato al di sotto del ballo predefinito, il robot eseguirà il ballo predefinito n. 3.

Blocco di codifica funzione



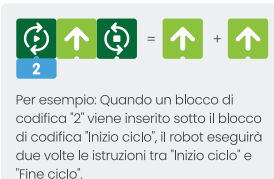
Un blocco di codifica funzione Definisci rappresenta le istruzioni in via di definizione, mentre il blocco di codifica funzione Chiama viene utilizzato per chiamare un set di istruzioni funzionali precedentemente definito.

Per soddisfare la logica del riconoscimento delle istruzioni, il blocco funzione Chiama deve essere posizionato davanti al blocco funzione Definisci. Quando, successivamente al set di istruzioni definito dal blocco funzione Definisci, viene inserito un altro blocco funzione Chiama, viene generata una funzione ricorsiva per l'esecuzione di un ciclo infinito di istruzioni.

Blocchi di codifica con funzione ciclo



"Inizio ciclo" e "Fine ciclo" devono essere usati insieme. "Inizio ciclo" deve essere posto di fronte a un'istruzione che deve essere eseguita ripetutamente e "Fine ciclo" deve essere posizionato successivamente. Un blocco "Numero" posto sotto "Inizio ciclo" indica il numero di volte in cui l'istruzione viene eseguita ripetutamente; quando non viene inserito alcun blocco "Numero", l'istruzione verrà eseguita una sola volta.

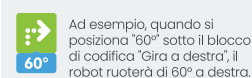


Per esempio: Quando un blocco di codifica "2" viene inserito sotto il blocco di codifica "Inizio ciclo", il robot eseguirà due volte le istruzioni tra "Inizio ciclo" e "Fine ciclo".

Blocco di codifica angolare



La funzione di comando dei blocchi di codifica angolare è quella di specificare l'angolo delle azioni "Gira a sinistra" o "Gira a destra". Quando un angolo viene posizionato sotto i blocchi di codifica "Gira a sinistra" o "Gira a destra", è possibile ottenere il movimento di "Gira a sinistra di x°"/"Gira a destra di x°".



Ad esempio, quando si posiziona "60°" sotto il blocco di codifica "Gira a destra", il robot ruoterà di 60° a destra.

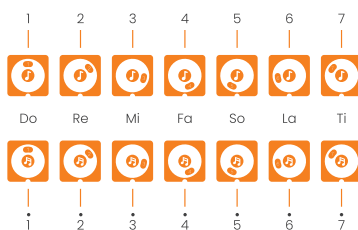
Blocchi di codifica Matatalab

Blocco di codifica musicale



Chiave di Do

Chiave di Sol



La scala musicale può essere cambiata ruotando la copertura girevole bianca su opzioni diverse, corrispondenti alle 7 note di Do Re Mi Fa So La e Ti.

La durata della scala può essere modificata posizionando un blocco di codifica numerico sotto il blocco di codifica musicale.

Blocco di codifica melodico



Ogni blocco di codifica melodico presenta una melodia predefinita che verrà riprodotta da MatataBot quando riconosciuta dalla torre di comando.

3 Accensione e spegnimento

Torre di comando

ACCENSIONE: tenere premuto il pulsante di accensione per 1 secondo fino a quando la spia di stato (blu) si illumina e viene riprodotta la musica di avvio;

SPEGNIMENTO: tenere premuto il pulsante di accensione per 1 secondo fino a quando la spia di stato (blu) si illumina e viene riprodotta la musica di spegnimento.

MatataBot

Tenere premuto il pulsante di accensione per 2 secondi, fino a quando non viene riprodotta la musica all'avvio. Quando la potenza del MatataBot è bassa, la luce rossa si accende; quando la potenza del MatataBot è media, la luce gialla si accende; quando la potenza MatataBot è normale, la luce bianca si accende.

Tenere premuto il pulsante di accensione per 2 secondi, finché non viene riprodotta la musica di spegnimento. L'indicatore di alimentazione si spegnerà.

4 Associazione

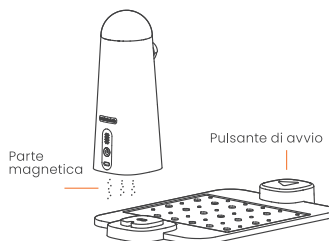
Quando la torre di comando e MatataBot sono accesi, le spie su entrambi lampeggiano, il che significa che si sta avviando una connessione. Quando l'associazione viene eseguita correttamente, si sentirà l'effetto sonoro "ding ding" mentre le spie luminose della torre di comando e di MatataBot si accendono mostrando una spia costante.



Suggerimenti:

se le spie della torre di comando e del robot continuano a lampeggiare lentamente dopo l'accensione, significa che non sono riusciti ad associarsi correttamente. In questo caso, premere il pulsante di accensione della torre di comando tre volte in rapida successione per farla entrare in modalità di associazione. Il processo di riassociazione durerà circa 15 secondi. Attendere fino a quando la torre di comando e il robot sono collegati correttamente.

5 Istruzioni per l'uso della codifica



Suggerimenti:

dopo che la torre di comando e il robot sono accesi e collegati, è sufficiente posizionare i blocchi di codifica e premere il pulsante di avvio per controllare il robot.

Collegare la torre di comando alla scheda di controllo su una superficie orizzontale, come mostrato nella figura, e posizionare i blocchi di codifica sulla scheda di controllo per la programmazione (dopo che la torre di comando e il robot sono stati accesi e collegati). Al termine della codifica, premere il pulsante di avvio sulla scheda di controllo e il programma verrà trasferito dalla torre di comando a MatataBot per eseguire le istruzioni.

Suggerimenti:

la struttura "a bozzi" della scheda di controllo corrisponde alla struttura con sequenza di pit sui blocchi di codifica. In questo modo, i bambini non posizioneranno i blocchi di codifica al contrario.

Stato di esecuzione del programma:

Quando il programma è in esecuzione, la spia luminosa sulla scheda di controllo lampeggerà continuamente in giallo fino alla fine del programma. Se si preme il pulsante di avvio sulla scheda di controllo durante il funzionamento del programma, il programma in uso in quel momento si arresterà. Se il programma non è in esecuzione o è terminato, la spia luminosa sulla scheda di controllo sarà gialla fissa. In questo momento, l'utente può organizzare il programma successivo; quando si verifica un errore di sintassi del programma, la spia luminosa della scheda di controllo lampeggerà rapidamente e la torre di comando emetterà un suono di allarme "ding ding" per ricordare all'utente di regolare le istruzioni di codifica prima di eseguirlo nuovamente.

Suggerimenti:

Si consiglia di utilizzare i robot Matatalab in un ambiente che consenta la lettura per i bambini per garantire la sicurezza degli occhi e una migliore esperienza utente. Nel caso in cui l'ambiente sia troppo buio o con illuminazione non regolare, la torre di comando emetterà un allarme e le istruzioni programmate potrebbero non essere eseguite normalmente.

Regole di codifica:

Quando i blocchi di codifica vengono posizionati nell'area di identificazione della scheda di controllo, quest'ultima riconoscerà ed eseguirà i blocchi di codifica secondo le regole di "da sinistra a destra" e "dall'alto verso il basso". Quando una riga è piena, è possibile continuare a posizionare blocchi di codifica su una nuova riga. Questa regola si applica anche se esiste uno spazio tra i blocchi di codifica.

Esempio:



Le istruzioni di codifica che la scheda di controllo può riconoscere ed eseguire in questo programma sono: MatataBot avanza di 2 passi; gira a destra di 90° sul posto; riproduce il primo suono predefinito; e ripete le precedenti istruzioni 4 volte.

6 Istruzioni di ricarica

Ricaricare la torre di comando e MatataBot con un adattatore di alimentazione da 5 V e 2 A.

Quando la spia luminosa della torre di comando è blu e lampeggia rapidamente, significa che il dispositivo ha alimentazione insufficiente e deve essere caricato. Durante la ricarica, la spia è rossa e diventa verde quando la batteria è completamente carica.

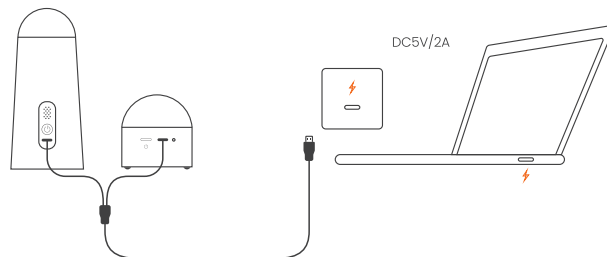
Quando la spia del MatataBot è rossa, significa che il dispositivo ha alimentazione insufficiente e deve essere caricato. Durante la ricarica, la spia è rossa e diventa verde quando la batteria è completamente carica.

7 Istruzioni per l'aggiornamento del software

Matatalab di tanto in tanto rilascerà il software aggiornato per la torre di comando e per il robot per l'utilizzo da parte degli utenti. Visitare il seguente link: <https://matatalab.com/en/node/187> per scaricare la guida agli aggiornamenti software.

Attenzione:

Quando si aggiorna la torre di comando, utilizzare l'estremità del cavo di tipo C che identifica il simbolo della torre di comando altrimenti l'aggiornamento non avverrà correttamente.



8 Specificazioni

Batteria del MatataBot / Batteria della torre di comando	Batteria agli ioni di litio da 1400 mAh
Ingresso USB Type-C MatataBot / torre di comando	DC5V/2A MAX
Accoppiamento	Bluetooth
Estensione	5-6m
Temperatura di esercizio	0°C-40°C
Temperatura di conservazione	-10°C-55°C
Durata d'uso per carica	MatataBot: 6h; Torre di comando: 6h
Tempo di carica [adattatore 5V2A]	MatataBot: 2h; Torre di comando: 3,5h

9 Attenzione

- * Il giocattolo non è destinato ai bambini sotto i 3 anni.
- * L'adattatore utilizzato per caricare il prodotto (non incluso nella confezione) non può essere utilizzato come giocattolo.
- * Il giocattolo deve essere utilizzato solo con un trasformatore per giocattoli
- * Per pulire, pulire delicatamente il prodotto con un panno umido pulito mentre il prodotto è spento e senza alimentazione e ricarica.
- * I bambini dovrebbero giocare con il prodotto sotto la guida di adulti.
- * La caduta dalla posizione alta potrebbe causare un malfunzionamento.
- * Smontare, modificare o ricostruire il prodotto senza le istruzioni ufficiali può causare malfunzionamenti.
- * Non utilizzare o caricare il prodotto oltre la gamma della temperatura operativa.
- * Effettuare una ricarica completa del prodotto quando non viene utilizzato per un lungo periodo di tempo. Caricare il prodotto almeno una volta ogni tre mesi.
- * Utilizzare l'adattatore della specifica consigliata (5 V / 2 A) per caricare il prodotto.
- * Controllare regolarmente se fili, spine, gusci o altri componenti sono danneggiati. Non usare quando è danneggiato.

10 Garanzia

Periodo di garanzia: limitato ad un (1) anno.

Le seguenti circostanze annulleranno la garanzia gratuita:

non si è in grado di fornire questo certificato di garanzia e una fattura valida.

La garanzia è unilateralmente modificata o incompatibile con il prodotto.

Consumo naturale/usura e invecchiamento delle parti deperibili.

Danni causati da fulmini o altri problemi del sistema elettrico.

Danni causati da uso improprio, come forze esterne, danni, ecc.

Danni causati da fattori di forza maggiore come incidenti / disastri.

Prodotti smontati / rimontati / riparati. Il prodotto supera il periodo di garanzia. Uso improprio del prodotto, includendo, ma non solo, il mancato utilizzo al di fuori del manuale utente.

11 Avvertenza sul giocattolo elettrico

Non raccomandato per bambini di età inferiore a 3 anni.

Come per tutti i prodotti elettrici, è necessario osservare le precauzioni durante la manipolazione e l'uso per evitare scosse elettriche.

Conforme ai requisiti delle norme di sicurezza specifiche del consumatore standard Astm sulla sicurezza dei giocattoli F963.

12 Valutazione di problemi comuni

1. Valutazione in base allo stato della spia

- Spia a LED della torre di comando:

Light Display	Spia blu lentamente lampeggiante	Spia blu rapidamente lampeggiante	Spia rossa costantemente accesa	Spia verde costantemente accesa	Spia blu costantemente accesa	Spia viola rosa costantemente accesa	LED spento
Stato	Non collegato	Basso livello di carica	Ricarica in corso	Completamente carico	Associazione corretta	La macchina è accesa e in carica ma non completamente carica	La spia a LED è danneggiata
Soluzione	Associare nuovamente	Ricaricare					Contattare il servizio clienti per assistenza

- Luce LED del MatataBot:

1. Indicatore LED Bluetooth:

Display luminoso	Luce blu lampeggiante	Luce blu costantemente accesa	LED spento
Stato	Non connesso	Connesso e associato	La luce LED è danneggiata
Soluzione	Associare di nuovo (vedere le istruzioni di accoppiamento)		Si prega di visitare www.matatabot.com per l'assistenza clienti

2. Indicatore LED Bluetooth:

Display luminoso	Luce rossa costantemente accesa	Luce gialla costantemente accesa	Luce bianca costantemente accesa	Luce verde costantemente accesa	LED off
Stato	Bassa potenza	Potenza media	Alta potenza	Completamente carica	LED light is damaged
Soluzione	Ricaricare	Continuare a utilizzare	Durante il normale utilizzo		Please visit www.matatabot.com for sales support

- Spia a LED della scheda di controllo:

Visualizzazione delle spie	Spia arancione lampeggiante	Spia arancione costantemente accesa
Stato	Esecuzione istruzioni in corso	La torre di comando non funziona

2. Movimento della ruota MatataBot interrotto: non riesce e muoversi/si blocca durante il movimento/sono cigolante durante il movimento.

Soluzioni:

- Controllare le ruote per la presenza di oggetti bloccati e ruotare delicatamente le ruote manualmente;
- Ricaricare MatataBot e riprovare dopo la ricarica;
- Se anche questo metodo non risolve il problema, contattare il servizio clienti per assistenza.

3. Movimento impreciso di MatataBot: non riesce a muoversi in direzione dritta/disegna forme altamente irregolari/angolo impreciso

Soluzioni: Fare riferimento a "Metodi di correzione dell'angolo e della distanza" per l'ottimizzazione sul sito www.matatalab.com

4. Si sente un suono "ding". Il suono indica che MatataBot ha ricevuto il segnale Bluetooth e potrebbe sussistere un problema di riconoscimento o un problema con la ruota MatataBot.

Soluzioni dei "Problemi di riconoscimento":

Passaggio 1. Controllare se la scheda di controllo è coperto da luci o ombre, quindi cambiare la posizione della torre di comando in un altro posto con illuminazione normale e riprovare. Se questo metodo non funziona, andare al passaggio 3.

Passaggio 2. Controllare se gli errori di esecuzione si verificano occasionalmente. In tal caso, spostare i blocchi di codifica nell'area centrale della scheda di controllo e osservare se l'esecuzione ha esito positivo. In caso contrario, andare al passaggio 3.

Passaggio 3. Tenere premuto il pulsante di riproduzione per 10 secondi. Quando il pulsante di riproduzione viene rilasciato, MatataBot emetterà un suono "ding". Restituire la macchina al produttore per la riparazione.

Soluzione del problema della ruota: Tornare alla soluzione 1 sul malfunzionamento del movimento del robot sopra menzionata.

13 Ulteriore aiuto

Visitare il sito www.matatalab.com per ulteriori informazioni tra cui, istruzioni sul prodotto, eccezioni, risoluzione dei problemi e aggiornamenti software.

Questo dispositivo è conforme alla parte 15 delle norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni:

(1) Questo dispositivo non può causare interferenze dannose e

(2) questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, incluse le interferenze che potrebbero causare un funzionamento indesiderato.

Attenzione: eventuali cambiamenti o modifiche apportate a questo dispositivo non esplicitamente approvate dal produttore potrebbero invalidare il diritto dell'utente a utilizzare questo apparecchio.

Nota: questa apparecchiatura è stata testata e trovata conforme ai limiti per un dispositivo digitale di Classe B, in conformità alla parte 15 delle Norme FCC. Questi limiti sono progettati per fornire una protezione ragionevole contro interferenze dannose in un'installazione residenziale. Questa apparecchiatura genera, utilizza e può irradiare energia in radiofrequenza e, se non installata e utilizzata secondo le istruzioni, può causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Tuttavia, non vi è alcuna garanzia che non si verifichino interferenze in una particolare installazione. Se questa apparecchiatura causa interferenze dannose alla ricezione radio o televisiva, che possono essere determinate spegnendo e riaccendendo l'apparecchio, l'utente dovrà provare a correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure:

-Rimuovere o spostare l'antenna ricevente.

-Aumentare la distanza tra l'apparecchiatura e il ricevitore.

-Collegare l'apparecchiatura a una presa su un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore.

-Consultare il rivenditore o un tecnico radio / TV esperto per assistenza.

Con la presente, MATATALAB CO., LTD dichiara che le apparecchiature radio di tipo MTT2101/B MTB2101/B sono conformi alla Direttiva 2014/53 / UE. Il testo completo della dichiarazione di conformità UE è disponibile al seguente indirizzo internet: www.matatalab.com/doc



Questo dispositivo è conforme ai requisiti essenziali e alle altre disposizioni pertinenti della Direttiva sulla bassa tensione 2014/35 / UE, della Direttiva EMC 2014/30 / UE, della Direttiva sul design ecologico 2009/125 / CE e della Direttiva ROHS 2011/65 / UE.



RIFIUTI APPARECCHIATURE ELETTRICHE ED ELETTRONICHE (RAEE)

La marcatura WEEE indica che questo prodotto non deve essere smaltito con i normali rifiuti domestici alla fine del suo ciclo di vita. Questo regolamento è stato creato per prevenire ogni possibile danno all'ambiente o alla salute umana.

Questo prodotto è sviluppato e fabbricato con materiali e componenti di alta qualità che possono essere riciclati e / o riutilizzati. Si prega di smaltire questo prodotto presso il punto di raccolta locale o il centro di riciclaggio per rifiuti elettrici ed elettronici. Ciò assicurerà che sarà riciclato in modo ecologico e contribuirà a proteggere l'ambiente in cui viviamo tutti.

Garanzia

Periodo di garanzia: limitato ad un (1) anno.

Le seguenti circostanze annulleranno la garanzia gratuita:

non si è in grado di fornire questo certificato di garanzia e una fattura valida.

La garanzia è unilateralmente modificata o incompatibile con il prodotto.

Consumo naturale/usura e invecchiamento delle parti deperibili.

Danni causati da fulmini o altri problemi del sistema elettrico.

Danni causati da uso improprio, come forze esterne, danni, ecc.

Danni causati da fattori di forza maggiore come incidenti / disastri.

Prodotti smontati / rimontati / riparati. Il prodotto supera il periodo di garanzia. Uso improprio del prodotto.

includendo, ma non solo, il mancato utilizzo al di fuori del manuale utente.

Avvertenza sul giocattolo elettrico:

Non raccomandato per bambini di età inferiore a 3 anni.

Come per tutti i prodotti elettrici, è necessario osservare le precauzioni durante la manipolazione e l'uso per evitare scosse elettriche.

Conforme ai requisiti delle norme di sicurezza specifiche del consumatore standard Astm sulla sicurezza dei giocattoli F963.

IT



Questa guida per l'utente contiene informazioni importanti, conservare

1 Lista del producto

MatataBot x1



Panel de control x1



Torre de mando x1



Avanzar x4



Retroceder x4



Girar a la izquierda 90° x4



Girar a la derecha 90° x4



Inicio do Loop x2



Terminar secuencia x2



Movimiento aleatorio x1



Canciones predeterminadas x1



Baile predeterminado x1



Definición de la función x1



Llamada a la función x3



Clave de do nota larga x16



Clave de sol 2 notas cortas x16

Bloques
melódicos 1-10Números
del 2 al 5 x2Ángulo del
30° a 150° x2

Banderas x3



Obstáculos x8



Cable USB-C x1



Marcadores lavables x3

Cuaderno de desafíos
(disponible online) x3

Maps x1



Tarjetas de arte x3



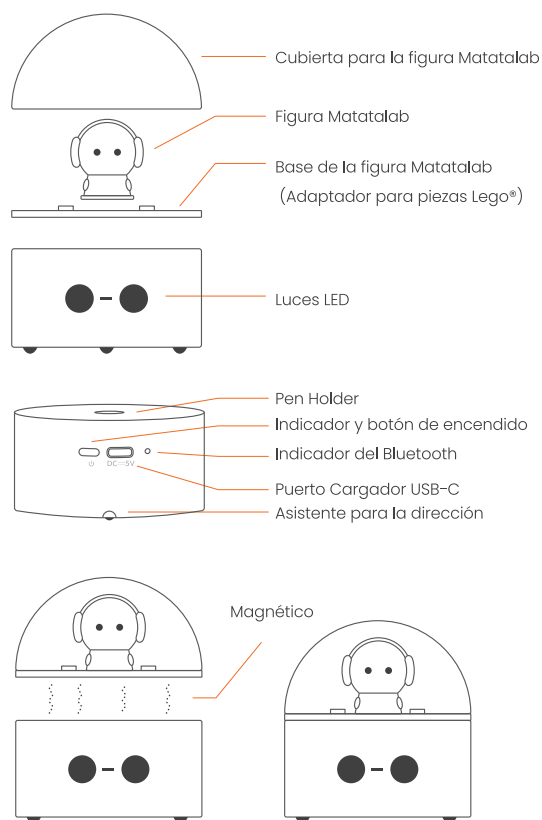
Tarjetas de música x3



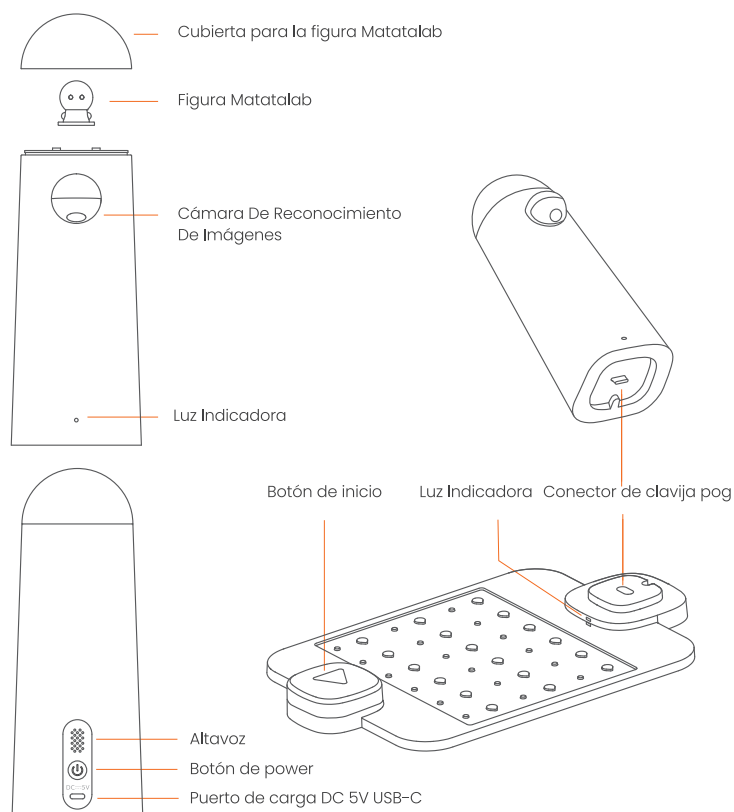
manual del usuario x1

2 Acerca de Pro Set

MatataBot



Torre de mando y panel de control



Bloques de programación Matatalab

Bloques de programación de movimiento



Avanzar



Retroceder



Girar a la izquierda 90°



Girar a la derecha 90°

Por cada pulsación de los botones "Avance"/"Retroceso", el robot se moverá 10 cm en esa dirección.

"Giro a la izquierda" se refiere a un giro de 90° a la izquierda, mientras que "Giro a la derecha" se refiere a un giro de 90° a la derecha.

Bloques de programación de números

2 3 4 5



Consejos

Los bloques de programación "Número aleatorio" representan números aleatorios del 1 al 6.

Coloque un bloque de programación de números bajo los bloques de Avance/Retroceso/Repetición y el robot ejecutará la función según el número de veces.

Por ejemplo, si se coloca un bloque de programación de números "2" bajo "Avance", el robot avanzará 2 pasos:

Bloques de programación preestablecidos



Canciones predefinidas



Baile predefinido



Movimiento aleatorio

Estos son bloques de programación preestablecidos para 6 piezas de música, 6 juegos de bailes y 6 juegos de acciones que el robot realizará. Cuando se usa un bloques de programación de números bajo estas funciones preestablecidas, el robot tocará o llevará a cabo las secuencias correspondientes de música, baile y movimiento. Si no hay ningún número, se ejecutará la primera música/baila/acción de forma predeterminada.



Por ejemplo, si se coloca "3" bajo Baile preestablecido, el robot realizará el baile preestablecido n.º 3.

Bloques de programación de función



Función de definición



Función de llamada

Un bloque de función de definición representa las instrucciones siendo definidas, mientras que un bloque de programación de función de llamada se usa para llamar un conjunto de instrucciones funcionales que se han definido.

Para cumplir la lógica del reconocimiento de instrucciones, se debe colocar el bloque de función de llamada frente al bloque de función de definición. Cuando se coloca otro bloque de función de llamada tras el conjunto de instrucciones definidas por el bloque de función de definición, se genera una función recursiva para ejecutar una repetición infinita de las instrucciones.

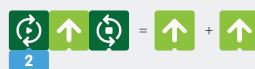
Bloques de programación de repeticiones



Comenzar secuencia



Terminar secuencia



Por ejemplo: Si se coloca un bloque de programación "2" bajo un bloque de programación "Comenzar secuencia", el robot ejecutará dos veces las instrucciones entre "Comenzar secuencia" y "Terminar secuencia".

"Comenzar secuencia" y "Terminar secuencia" deben utilizarse juntos. "Comenzar secuencia" debe colocarse frente a una instrucción que deba ejecutarse repetidamente y "Terminar secuencia" debe colocarse después. Un bloque de "número" colocado bajo "Comenzar secuencia" indica el número de veces que se ejecutará repetidamente la instrucción. Si no se coloca un bloque de "número", la instrucción se ejecutará solo una vez.

Bloque de programación de ángulo

30° 36° 45° 60° 72°
108° 120° 135° 144° 150°



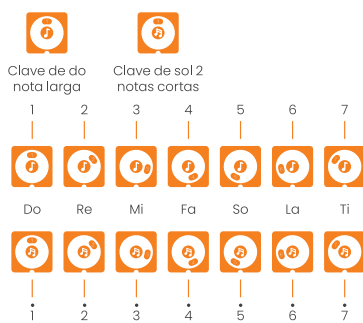
60°

Por ejemplo, si se coloca un "60°" bajo el bloque de programación "Giro a la derecha", el robot girará 60° a la derecha.

La función de comando de bloques de programación de ángulo sirve para especificar el ángulo de "Giro a la izquierda" o "Giro a la derecha". Cuando se coloque un ángulo entre los bloques de programación "Giro a la izquierda" o "Giro a la derecha", es posible lograr un "giro a la izquierda x°"/"giro a la derecha x°".

Matatalab Bausteine

Bloque de programación de música



Es posible cambiar la escala musical girando la rueda blanca a posiciones diferentes, correspondientes a las 7 notas, do re mi fa so la y ti.

Es posible cambiar la duración de la escala colocando un bloque de programación de número bajo el bloque de programación de música.

Bloque de programación de melodía



Cada bloque de programación de melodía cuenta con una melodía preestablecida que el MatataBot reproducirá cuando la torre de mando la reconozca.

3 Cómo encenderlo y apagarlo

Torre de mando

Encendido: Mantenga pulsado el botón de encendido durante 1 s hasta que el indicador de estado (azul) se ilumine y se reproducirá la música de inicio.

Apagado: Mantenga pulsado el botón de encendido durante 1 s hasta que el indicador de estado (azul) se ilumine y se reproducirá la música de apagado.

MatataBot

Mantenga pulsado el botón de encendido durante 2 segundos hasta que suene la música de inicio. Cuando la batería de MatataBot sea baja, se encenderá una luz roja. Cuando la batería de MatataBot sea media, se encenderá una luz amarilla. Cuando la batería de MatataBot sea normal, se encenderá una luz blanca.

Mantenga pulsado el botón de encendido durante 2 segundos hasta que suene la música de apagado. El indicador de encendido se apagará.

4 Cómo emparejarlos

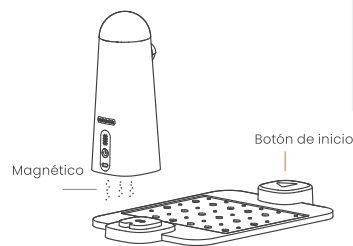
Cuando se encienda la torre de mando y el MatataBot, los indicadores de ambos parpadearán indicando que se está iniciando la conexión. Una vez emparejados correctamente, se escuchará un efecto de sonido "Ding Ding" de ellos y las luces indicadoras se mantendrán iluminadas.



Consejos:

Si los indicadores de la torre de mando y el robot siguen parpadeando lentamente después de encenderse, significa que no han podido emparejarse correctamente. En ese caso, pulse el botón de encendido de la torre de mando tres veces seguidas para entrar otra vez en modo de emparejamiento. El proceso de emparejamiento durará unos 15 s. Espere a que la torre de mando y el robot estén conectados correctamente.

5 Instrucciones de programación



Consejos:

Una vez la torre de mando y el robot estén encendidos y conectados, deberá colocar los bloques de programación y pulsar el botón de inicio para controlar el robot.

Conecte la torre de mando al panel de control en una superficie horizontal, como se muestra en la imagen, y coloque los bloques de programación en el panel de control para programarlo (una vez la torre de mando y el robot estén encendidos y conectados). Cuando termine de programarlo, pulse el botón de inicio del panel de control y se transferirá el programa desde la torre de mando al MatataBot para realizar las instrucciones.

Consejos:

La estructura sobresaliente del panel de control encaja con la estructura vacía de los bloques de programación. De esta forma, los niños no colocarán los bloques de programación al revés.

Estado de ejecución del programa:

Cuando se esté ejecutando el programa, la luz indicadora del panel de control parpadeará continuamente en amarillo hasta que acabe el programa. Si pulsa el botón de inicio del panel de control durante la operación del programa, el programa actual se detendrá. Si el programa no está ejecutándose o se ha detenido, la luz indicadora del panel de control se mantendrá en amarillo. Entonces, el usuario puede preparar el siguiente programa. Cuando ocurra un error de sintaxis de programa, la luz indicadora del panel de control parpadeará rápidamente y la torre de mando emitirá una alarma "Ding Ding" para recordar al usuario que debe ajustar las instrucciones de programación antes de volver a ejecutarlo.

Consejos:

Se recomienda usar robots Matatalab en un entorno donde se pueda leer para garantizar la salud ocular y una mejor experiencia de usuario. Si el entorno fuera demasiado oscuro o anormal, la torre de mando emitirá una alarma y las instrucciones programadas podrían no ejecutarse con normalidad.

Normas de programación:

Cuando se colocan los bloques de programación en el área de identificación del panel de control, el panel de control los reconocerá y ejecutará de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Puede seguir colocando los bloques de programación en una línea nueva cuando haya completado una. Esta norma también se aplica si hay separaciones entre los bloques de programación.

Ejemplo:



Las instrucciones de programación que el panel de control puede reconocer y ejecutar en este programa son: el MatataBot avanza 2 pasos; gira 90° a la derecha; reproduce la primera música preestablecida y repite las instrucciones anteriores 4 veces.

6 Instrucciones de carga

Cargue la torre de mando y el MatataBot con un adaptador de corriente de 5 V, 2 A.

Cuando la luz indicadora de la torre de mando es azul y parpadea rápidamente, significa que el dispositivo no tiene suficiente carga y es necesario cargarlo. Durante la carga, la luz indicadora es roja y se vuelve verde una vez que la batería se haya cargado completamente.

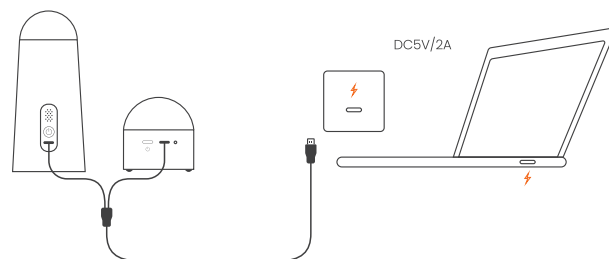
Cuando la luz indicadora de MatataBot es roja, significa que el dispositivo no tiene suficiente carga y es necesario cargarlo. Durante la carga, la luz indicadora es roja y se vuelve verde cuando la batería se haya cargado completamente.

7 Instrucciones de actualización del firmware

Matatalab lanzará periódicamente software actualizado de la torre de mando y el robot para sus usuarios. Visite el enlace siguiente: <https://matatalab.com/en/node/187> para conseguir la guía de actualización del software.

Precaución:

Cuando actualice la torre de mando, utilice el extremo del cable tipo C identificado con el símbolo de la torre de mando. De lo contrario, la actualización fallará.



8 Parámetros

Batería MatataBot / Batería de torre de mando	batería de iones de litio de 1400mAh.
Entrada USB Tipo-C MatataBot / Torre de mando	DC5V / 2A MAX
Emparejamiento	Bluetooth
Distancia	5-6m
Temperatura de funcionamiento	0°C~40°C
Temperatura de almacenamiento	-10°C~55°C
Duración de uso por carga	MatataBot: 6 horas. Torre de mando: 6 horas.
Tiempo de carga [adaptador de 5 V, 2 A]	MatataBot: 2 horas. Torre de mando: 3.5 horas.

9 ATENCIÓN

- * El juguete no está destinado a niños menores de 3 años.
- * El adaptador utilizado para cargar el producto (no incluido en el paquete) no puede usarse como un juguete.
- * El juguete solo debe usarse con un transformador para juguetes
- * Para limpiar, limpie el producto suavemente con un paño limpio y húmedo mientras el producto está apagado y sin ningún poder y carga.
- * Los niños deben jugar el producto bajo la guía de adultos.
- * Caer desde una posición alta puede causar un mal funcionamiento.
- * Desmontar, modificar o reconstruir el producto sin las instrucciones oficiales puede causar un mal funcionamiento.
- * No use ni cargue el producto más allá del rango de temperatura de funcionamiento.
- * Carga completa del producto cuando no se utiliza durante un largo período de tiempo. Cargue el producto al menos una vez cada tres meses.
- * Utilice el adaptador de la especificación recomendada (5V / 2A) para cargar el producto.
- * Verifique regularmente si los cables, enchufes, proyectiles u otros componentes están dañados. No lo use cuando esté dañado.

10 Garantía

Periodo de garantía: Un (1) año limitado
 Las siguientes circunstancias anularán la garantía gratuita:
 No puede proporcionar este certificado de garantía y una factura válida.
 Esta garantía se modifica unilateralmente o es incompatible con el producto.
 Consumo natural / desgaste y envejecimiento de las piezas consumibles.
 Daño causado por rayos u otros problemas del sistema eléctrico.
 Daño causado por uso inapropiado, como fuerza externa, daño, etc.
 Daño causado por factores de fuerza mayor tales como accidentes / desastres.
 Productos autodesmontables / reensamblados / reparados.
 El producto excede el período de garantía.
 Abuso o uso indebido, que incluye pero no se limita a la falta de uso de este producto más allá del manual del usuario.

11 Avvertenza sul giocattolo elettrico

Non raccomandato per bambini di età inferiore a 3 anni.
 Come per tutti i prodotti elettrici, è necessario osservare le precauzioni durante la manipolazione e l'uso per evitare scosse elettriche.

12 Resolución de problemas comunes

1. Discernir por estado del indicador

- Luz LED de la torre de mando:

Luz mostrada	La luz azul parpadea lentamente	La luz azul parpadea rápidamente	La luz roja está encendida constantemente	La luz verde está encendida constantemente	La luz azul está encendida constantemente	La luz púrpura intermitente está encendida constantemente	LED apagado
Estado	No conectado	Batería baja	Cargando	Completamente cargado	Emparejamiento conectado	La máquina está encendida, cargándose pero no completamente cargada	La luz LED está dañada
Solución	Emparejar otra vez	Recargar					Póngase en contacto con atención al cliente para recibir ayuda

- Luz LED del MatataBot:

1. Indicador de luz LED del Bluetooth:

Visualizador de luz	La luz azul está parpadeando	La luz azul está encendida constantemente	LED apagado
Estado	No conectado	Conectado y emparejado	La luz LED está dañada
Solución	Emparejar otra vez (Refiérase a las instrucciones de emparejamiento)		Visite www.matatalab.com para obtener ayuda de atención al cliente.

2. Indicador de luz LED de encendido:

Visualizador de luz	La luz roja está encendida constantemente	La luz amarilla está encendida constantemente	La luz blanca está encendida constantemente	La luz verde está encendida constantemente	LED apagado
Estado	Batería baja	Batería media	Batería alta	Carga completa	La luz LED está dañada.
Solución	Recargar	Seguir usando	Uso normal		Visite www.matatalab.com para obtener ayuda de atención al cliente.

- Luz LED del panel de control:

Luz mostrada	La luz naranja parpadea	La luz naranja está encendida constantemente
Estado	Ejecutando instrucción	La torre de mando no funciona

9 ATENCIÓN

- * El juguete no está destinado a niños menores de 3 años.
- * El adaptador utilizado para cargar el producto (no incluido en el paquete) no puede usarse como un juguete.
- * El juguete solo debe usarse con un transformador para juguetes
- * Para limpiar, limpie el producto suavemente con un paño limpio y húmedo mientras el producto está apagado y sin ningún poder y carga.
- * Los niños deben jugar el producto bajo la guía de adultos.
- * Caer desde una posición alta puede causar un mal funcionamiento.
- * Desmontar, modificar o reconstruir el producto sin las instrucciones oficiales puede causar un mal funcionamiento.
- * No use ni cargue el producto más allá del rango de temperatura de funcionamiento.
- * Carga completa del producto cuando no se utiliza durante un largo período de tiempo. Cargue el producto al menos una vez cada tres meses.
- * Utilice el adaptador de la especificación recomendada (5V / 2A) para cargar el producto.
- * Verifique regularmente si los cables, enchufes, proyectiles u otros componentes están dañados. No lo use cuando esté dañado.

10 Garantía

Periodo de garantía: Un (1) año limitado
 Las siguientes circunstancias anularán la garantía gratuita:
 No puede proporcionar este certificado de garantía y una factura válida.
 Esta garantía se modifica unilateralmente o es incompatible con el producto.
 Consumo natural / desgaste y envejecimiento de las piezas consumibles.
 Daño causado por rayos u otros problemas del sistema eléctrico.
 Daño causado por uso inapropiado, como fuerza externa, daño, etc.
 Daño causado por factores de fuerza mayor tales como accidentes / desastres.
 Productos autodesmontables / reensamblados / reparados.
 El producto excede el período de garantía.
 Abuso o uso indebido, que incluye pero no se limita a la falta de uso de este producto más allá del manual del usuario.

11 Avvertenza sul giocattolo elettrico

Non raccomandato per bambini di età inferiore a 3 anni.
 Come per tutti i prodotti elettrici, è necessario osservare le precauzioni durante la manipolazione e l'uso per evitare scosse elettriche.

12 Resolución de problemas comunes

1. Discernir por estado del indicador

- Luz LED de la torre de mando:

Luz mostrada	La luz azul parpadea lentamente	La luz azul parpadea rápidamente	La luz roja está encendida constantemente	La luz verde está encendida constantemente	La luz azul está encendida constantemente	La luz púrpura intermite está encendida constantemente	LED apagado
Estado	No conectado	Batería baja	Cargando	Completamente cargado	Emparejamiento conectado	La máquina está encendida, cargándose pero no completamente cargada	La luz LED está dañada
Solución	Emparejar otra vez	Recargar					Póngase en contacto con atención al cliente para recibir ayuda

- Luz LED del MatataBot:

1. Indicador de luz LED del Bluetooth:

Visualizador de luz	La luz azul está parpadeando	La luz azul está encendida constantemente	LED apagado
Estado	No conectado	Conectado y emparejado	La luz LED está dañada
Solución	Emparejar otra vez (Refiérase a las instrucciones de emparejamiento)		Visite www.matatalab.com para obtener ayuda de atención al cliente.

2. Indicador de luz LED de encendido:

Visualizador de luz	La luz roja está encendida constantemente	La luz amarilla está encendida constantemente	La luz blanca está encendida constantemente	La luz verde está encendida constantemente	LED apagado
Estado	Batería baja	Batería media	Batería alta	Carga completa	La luz LED está dañada.
Solución	Recargar	Seguir usando	Uso normal		Visite www.matatalab.com para obtener ayuda de atención al cliente.

- Luz LED del panel de control:

Luz mostrada	La luz naranja parpadea	La luz naranja está encendida constantemente
Estado	Ejecutando instrucción	La torre de mando no funciona

2. Movimiento de las ruedas del MatataBot interrumpido: No se puede mover/atascado al moverse/se oye un chirrido al moverse.

Soluciones:

- Compruebe si hay objetos atascados en las ruedas y haga rodar suavemente las ruedas con las manos.
- Cargue el MatataBot y vuelva a intentarlo después de cargarlo.
- Si falla, póngase en contacto con atención al cliente para solicitar ayuda.

3. Movimiento del MatataBot impreciso: No se puede de forma recta/dibuja formas muy irregulares/hace un ángulo impreciso

Soluciones: Consulte "Métodos de corrección del ángulo y distancia" para optimización en www.matatalab.com

4. Se escucha un "ding". Este sonido indica que el MatataBot ha recibido la señal Bluetooth y podría haber un problema de reconocimiento o un problema de la rueda del MatataBot.

Soluciones de "reconocimiento de problemas":

Paso 1. Compruebe si hay luces o sombras proyectadas sobre el panel de control y cambie la posición de la torre de mando a otro lugar con una iluminación normal y vuelva a intentarlo. Si no funciona, vaya al paso 3.

Paso 2. Compruebe si hay fallos de ejecución ocasionales. Si los hubiera, mueva los bloques de programación al área central del panel de control y observe si se ejecuta correctamente. De lo contrario, vaya al paso 3.

Paso 3. Mantenga pulsado el botón de reproducción durante 10 s. Al soltar el botón de reproducción, el MatataBot emitirá un sonido "ding". En ese caso, devuelva la máquina al fabricante para que la repare.

Solución de problemas de las ruedas: Vuelva a la solución 1 del mal funcionamiento de movimiento del robot antes mencionado.

13 Para conseguir más ayuda

Visite www.matatalab.com para ver más instrucciones, excepciones, resolución de problemas y actualizaciones de software del producto, entre otras cosas.

Este dispositivo cumple con la parte 15 de las Reglas de la FCC. La operación está sujeta a las siguientes dos condiciones:

(1) Este dispositivo no puede causar interferencia dañina, y

(2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluida la interferencia que pueda causar una operación no deseada.

Precaución: Cualquier cambio o modificación a este dispositivo no aprobado explícitamente por el fabricante podría anular su autoridad para operar este equipo.

Nota: Este equipo ha sido probado y se encontró que cumple con los límites para un dispositivo digital de Clase B, de conformidad con la parte 15 de las Reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra daños de interferencia en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza en de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia dañina a la radio comunicaciones. Sin embargo, no hay garantía de que la interferencia no ocurra en una instalación particular. Si este equipo no causa daños de interferencia a la recepción de radio o televisión, que puede determinarse por apagando y encendiendo el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia por una o más de las siguientes medidas:

-Reorientar o reubicar la antena receptora.

-Aumente la separación entre el equipo y el receptor.

-Conecte el equipo a una toma de corriente en un circuito diferente al que el receptor está conectado.

-Solicite ayuda al distribuidor o a un técnico experimentado de radio / TV.

Pela presente, a MATATALAB CO., LTD declara que os equipamentos de rádio tipo MTT2101/B MTB2101/B estão em conformidade com a Diretiva 2014/53 / UE.

O texto completo da declaração de conformidade da UE está disponível no seguinte endereço da Internet: www.matatalab.com/doc



This device complies with the essential requirements and other relevant provisions of the Low Voltage Directive 2014/35/EU, the EMC Directive 2014/30/EU, the Eco-Design Directive 2009/125/EC and the ROHS Directive 2011/65/EU.



DESECHOS EQUIPOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS (RAEE)

La marca WEEE indica que este producto no debe eliminarse junto con los residuos domésticos habituales al final de su ciclo de vida. Esta regulación se creó para prevenir cualquier daño posible al medio ambiente o la salud humana.

Este producto está desarrollado y fabricado con materiales y componentes de alta calidad que pueden reciclarse y / o reutilizarse. Por favor, deseché este producto en su punto de recogida local o centro de reciclaje de residuos eléctricos y electrónicos. Esto asegurará que se reciclará de una manera respetuosa con el medio ambiente y ayudará a proteger el medioambiente en el que todos vivimos.

Garantía

Periodo de garantía: Un (1) año limitado

Las siguientes circunstancias anularán la garantía gratuita:

No puede proporcionar este certificado de garantía y una factura válida.

Esta garantía se modifica unilateralmente o es incompatible con el producto.

Consumo natural / desgaste y envejecimiento de las piezas consumibles.

Daño causado por rayos u otros problemas del sistema eléctrico.

Daño causado por uso inapropiado, como fuerza externa, daño, etc.

Daño causado por factores de fuerza mayor tales como accidentes / desastres.

Productos autodesmontables / reensamblados / reparados.

El producto excede el periodo de garantía.

Abuso o uso indebido, que incluye pero no se limita a la falta de uso de este producto más allá del manual del usuario.

Avvertenza sul giocattolo elettrico:

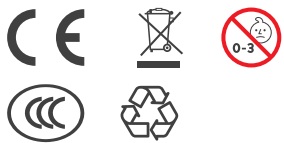
Non raccomandato per bambini di età inferiore a 3 anni.

Come per tutti i prodotti elettrici, è necessario osservare le precauzioni durante la manipolazione e l'uso per evitare scosse elettriche.

ES

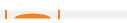
 **ADVERTENCIA**

PELIGRO DE ASFIXIA: EL ROBOT EDUCATIVO
CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS. NO PARA NIÑOS
MENORES DE 3 AÑOS.



Esta guía del usuario contiene información importante, consévela

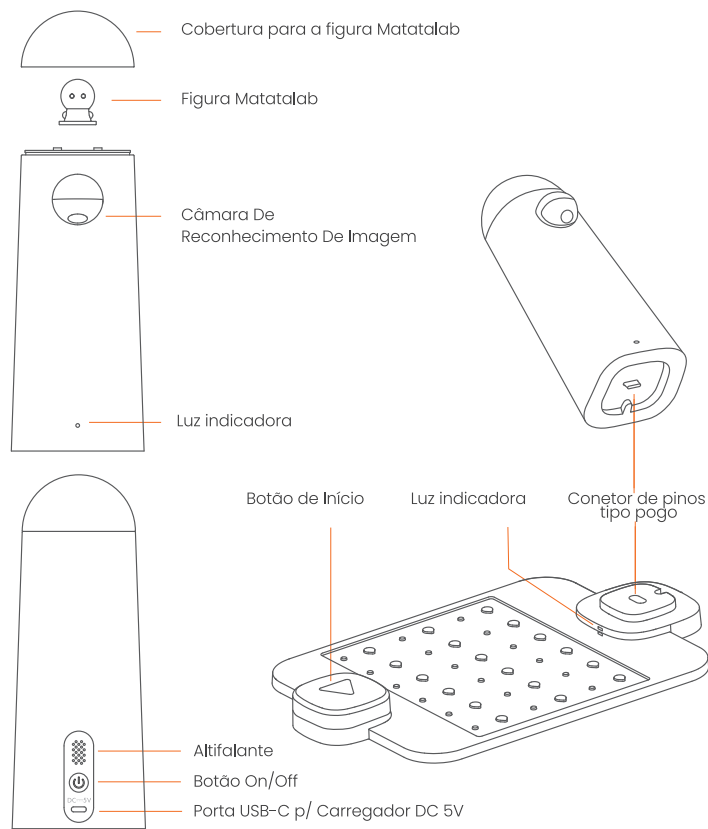
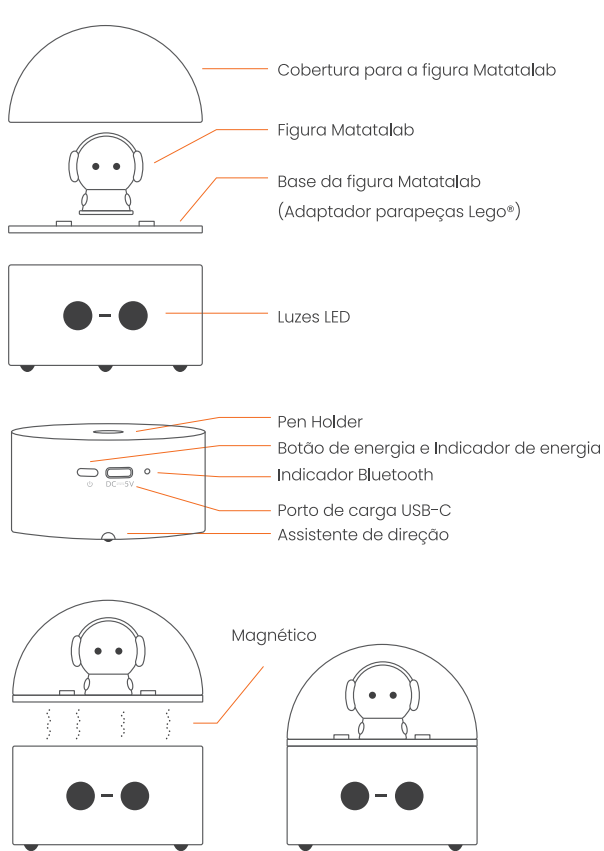
1 Conteúdo da embalagem

MatataBot x1	Torre de Comando x1		Fim do Loop	x2		Bandeiras	x3
			Movimentos Aleatórios	x1		Obstáculos	x8
			Músicas Pré-definidas	x1		Cabo USB-C	x1
			Danças Pré-definidas	x1		Marcadores laváveis	x3
			Definir Função	x1		Folhetos de Desafios	x3
			Função de Chamada	x3		Mapa da natureza	x1
			Clave de Dó	x16		Cartões de iniciação do Artista	x3
			Clave de Sol	x16		Cartões de iniciação de música	x3
	Avançar		Blocos de Melodias	1-10		Manual do utilizador	x1
	Retroceder		Numero da 2 a 5	x2			
	Virar à esquerda a 90°		Ângulos de 30° a 150°	x2			
	Virar à direita a 90°						
	Início do Loop						

2 Sobre o Pro Set

MatataBot

Torre de comando e painel de controlo



Bloco de codificação Matatalab

Blocos de codificação de movimento



Para cada passo de «avanço» ou «retrocesso», o robô irá mover-se 10 cm nessa direção;

«Girar para esquerda» refere-se a um giro de 90° para a esquerda no mesmo lugar e «Girar para a direita» refere-se a um giro de 90° para a direita.

Blocos de codificação de números



Sugestões:

Os blocos de codificação com «números aleatórios» representam números aleatórios de 1 a 6.

Coloque um bloco de codificação de números abaixo dos blocos de avanço/retrocesso/repetições e o robô irá executar a função correspondente ao número de vezes indicado.

Por exemplo, se colocar um bloco de codificação com o número «2» abaixo de «Avanço», o robô irá avançar 2 passos:

Blocos de codificação predefinidos



Estes blocos de codificação estão predefinidos com 6 músicas, 6 danças e 6 ações que o robô poderá executar. Quando um bloco de codificação de números é colocado abaixo destas predefinições, o robô irá tocar ou executar as sequências de música, dança e movimento correspondentes. Se não colocar nenhum bloco de codificação de números, a primeira música/dança/ação será executada por defeito.

Por exemplo, se o número «3» for colocado abaixo da predefinição de dança, o robô irá realizar a dança predefinida n.º 3.

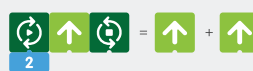
Bloco de codificação de funções



O bloco de codificação «Definir função» representa as instruções definidas, enquanto o bloco de codificação «Chamar função» é utilizado para chamar um conjunto de instruções funcionais definido anteriormente.

Para satisfazer a lógica do reconhecimento de instruções, o bloco de chamar função deve ser colocado em frente ao bloco de definir função. Quando outro bloco de chamar função é colocado a seguir ao conjunto de instruções definido pelo bloco de definir função, é gerada uma função recursiva para executar as instruções num número infinito de repetições.

Blocos de codificação de repetições



Por exemplo: quando um bloco de codificação com o número «2» é colocado abaixo do bloco de codificação «Início das repetições», o robô irá executar duas vezes as instruções entre o «Início das repetições» e o «Fim das repetições».

Os blocos «Início das repetições» e «Fim das repetições» têm de ser utilizados em conjunto. O bloco «Início das repetições» deverá ser colocado antes da instrução a executar repetidamente e o bloco «Fim das repetições» deverá ser colocado a seguir à instrução. Se colocar um bloco de números abaixo do bloco «Início das repetições», esse bloco indicará o número de vezes que a instrução é repetidamente executada. Quando não é colocado nenhum bloco de números, a instrução será repetida apenas uma vez.

Bloco de codificação de ângulos



Por exemplo, ao colocar o bloco «60°» abaixo do Bloco de codificação «Girar para a direita», o robô irá girar 60° para a direita.

A função do comando dos blocos de codificação de ângulos é especificar o ângulo de «Girar para a esquerda» ou de «Girar para a direita» no mesmo lugar. Quando é colocado um bloco de ângulo abaixo dos blocos de codificação de «Girar para a esquerda» ou de «Girar para a direita», é possível obter o movimento de «girar x° para a esquerda»/«girar x° para a direita».