

RYCHLOST



JAKO ŠNEK



POMALU



POHODOVÉ TEMPO



RYCHLE



TURBO



NITRO ZRYCHLENÍ

SMĚR



ZAHNI VLEVO



POKRAČUJ ROVNĚ



ZAHNI VPRAVO



SKOK DOLEVA (mimo dráhu)



SKOK ROVNĚ (mimo dráhu)



SKOK DOPRAVA (mimo dráhu)



ČELEM VZAD (o 180 °)



ČELEM VZAD (na konci dráhy)

COOL TRIKY



CIK CAK



JÍZDA POZADU



PIRUETA



TORNÁDO

© Ozobot Inc.

COLOR CODES

RYCHLOST



JAKO ŠNEK



POMALU



POHODOVÉ TEMPO



RYCHLE



TURBO



NITRO ZRYCHLENÍ

SMĚR



ZAHNI VLEVO



POKRAČUJ ROVNĚ



ZAHNI VPRAVO



SKOK DOLEVA (mimo dráhu)



SKOK ROVNĚ (mimo dráhu)



SKOK DOPRAVA (mimo dráhu)



ČELEM VZAD (o 180 °)



ČELEM VZAD (na konci dráhy)

ČASOVAČE



ČASOVAČ (30 vteřin do zastavení)



VYPNOUT ČASOVAČ



PAUZA (3 vteřiny)

COOL TRIKY



TORNÁDO



CIK CAK

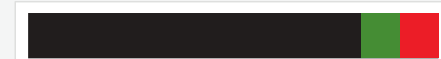


PIRUETA

VÝHRA/KONEC



VÝHRA/KONEC (ZNOVU)



VÝHRA/KONEC (STOP)

POČÍTÁNÍ

ODČÍTÁNÍ OD 5 DO ZASTAVENÍ



POČÍTEJ KŘIŽOVATKY



POČÍTEJ ODBOČKY



POČÍTEJ BARVY



POČÍTEJ BODY



BOD +1



BOD -1



JÍZDA POZADU

RYCHLOST

Kódy, které změni rychlost Ozobota ze šnečí rychlosti (nejpomalejší), až na nitro zrychlení (nejrychlejší).

Jako šnek: Třívteřinová dávka super pomalého tempa.

Pomalů: Kód pro pomalou jízdu.

Pohodové tempo: Standardní, výchozí rychlost jízdy.

Rychle: Kód pro rychlou jízdu.

Turbo: Kód pro extra rychlou jízdu.

Nitro zrychlení: Třívteřinová dávka super rychlého tempa.

Kódy (kromě třívteřinových) platí do načtení jiného rychlostního kódu nebo vypnutí Ozobota.

Jako šnek (nejpomalejší)

→ pomalu

→ pohodové tempo

→ rychle

→ turbo

→ nitro zrychlení (nejrychlejší)

SMĚŘ

Kódy, které Ozobotovi říkají, jak se má chovat na křižovatkách.

Ozobot se ve výchozím stavu na křižovatkách chová náhodně, pokud např. kód "zahni vlevo" nelze provést, zachová se opět náhodně.

Zahni vlevo: Na příští křižovatce zahne Ozobot doleva.

Pokračuj rovně: Na příští křižovatce pojedou Ozobot rovně.

Zahni vpravo: Na příští křižovatce zahne Ozobot doprava.

Skok doleva (mimo dráhu): Ozobot okamžitě zatočí o 90° doleva a jede vpřed, dokud nenarazí na novou čáru, pak se náhodně otočí a pokračuje ve sledování nové čáry.

Skok rovně (mimo dráhu): Ozobot pokračuje rovně i po skončení čáry. Kód nebude fungovat, pokud bude před koncem čáry křižovatka.

Skok doprava (mimo dráhu): Ozobot okamžitě zatočí o 90° doprava a jede vpřed, dokud nenarazí na novou čáru, pak se náhodně otočí a pokračuje ve sledování nové čáry.

Čelem vzad (o 180°): Ozobot se otočí o 180° a sleduje čáru v opačném směru.

Čelem vzad (na konci dráhy): Ozobot se otočí o 180° na konci čáry a sleduje ji v opačném směru.

ČASOVAČE

Tyto kódy nechají Ozobota měřit čas nebo čekat.

Časovač (30 vteřin do vypnutí): Ozobot začne odpočítávat 30 vteřin, během kterých ale pořád sleduje čáru a vykonává pokyny, které získává. Bude blikat - jedno bliknutí za sekundu, ke konci bliká rychleji. Po 30 vteřinách se vypne.

Vypnout časovač: Vypne časovač a vrátí Ozobota do výchozího nastavení.

Pauza (3 vteřiny): Ozobot se na 3 vteřiny zastaví, pak pokračuje dál jako předtím.

COOL TRIKY

Kódy, s kterými Ozobot dokáže skvělé kousky.

Tornádo: Ozobot se otočí dvakrát okolo své osy se vzrůstající rychlostí a potom následuje čáru ve stejném směru jako předtím.

Čik-cak: Ozobot se při jízdě vpřed rozhoupe do stran (pravá, levá, pravá, levá), potom pokračuje v jízdě rovně.

Pirueta: Ozobot se otočí dvakrát kolem své osy stejnou rychlostí a potom následuje čáru ve stejném směru jako předtím.

Jízda pozadu: Ozobot se rychle otočí o 180 stupňů, vrtí se pozadu 1 sekundu, znovu se otočí o 180 stupňů a pokračuje v jízdě původním směrem.

POČÍTÁNÍ

Ozobot umí napočítat do pěti křižovatek, odboček, změň barvy nebo bodů.

Počítej křižovatky: Po projetí pěti křižovatek ('T' nebo '+') Ozobot udělá oslavný taneček, začne blikat červeně a přestane sledovat čáru.

Počítej odbočky: Podobné jako příkaz 'Počítej křižovatky', ale Ozobot počítá jen ty křižovatky kde odbočí. Pokud jede rovně, tak křižovatku nezapočítá. Ozobot se může rozhodnout na křižovatce náhodně nebo ho můžeme směřovat příkazem 'Pokračuj rovně'.

Počítej barvy: Ozobot přestane sledovat čáru po spočítání pěti barevných změn čáry. Počítá se změna např. z červené na zelenou. Změny z černé se nepočítají, stejně jako se nepočítají úseky barvy kratší než 2 cm.

Počítej body: Ozobot začne odpočítávat od pěti bodů. Vždy po projetí kódu '-1 bod' odpočítá jeden bod. Po dosažení 0 Ozobot zatančí oslavný taneček, přestane sledovat čáru a začne blikat červeně. Pomocí kódu '+1 bod' lze počet bodů až do výše pěti zvyšovat. Ozobot si odpočet pamatuje do vypnutí.

VÝHRA/KONEC

Kódy pro označení konce úlohy a zda má Ozobot začít znovu nebo se zastavit.

Výhra/konec (hrát znovu): Ozobot předvede oslavný taneček a pokračuje dál ve sledování čáry.

Výhra/konec (konec hry): Ozobot předvede oslavný taneček a čáru už dál nesleduje.

