

Ahora, intenta crear un programa más largo. Prueba lo siguiente:

Mantén pulsado el botón CLEAR (borrar) para eliminar el programa antiguo. Introduce la siguiente secuencia: ADELANTE, ADELANTE, DERECHA, DERECHA, ADELANTE. Presiona el botón GO y el coche seguirá los pasos de la secuencia. Cuando haya terminado, tu coche se encenderá para hacerte saber que ha ejecutado tus instrucciones. ¡Muy bien!

Nota: El coche puede realizar secuencias de hasta 50 pasos. Si introduces una secuencia programada que exceda los 50 pasos, oírás un sonido que indica que se ha alcanzado el límite de pasos.

Modo juego

El equipo de codificación Switcheroo Coding Crew se dedica a otras cosas aparte de rescates y aventuras. Presiona el botón MODE (modo) para activar el modo juego. Ahora puedes otorgar a tu vehiculo cualidades todoterreno.

- Primero, asegúrate de que está en modo PLAY (modo juego). Las luces verdes que rodean el botón MODE deben parpadear.
 - A continuación, introduce el código exactamente como aparece en la tarjeta y presiona el botón GO.
 - En algunas secuencias, el coche utiliza un «sensor». Con este sensor, tu coche puede detectar objetos que estén situados frente a él. ¡Qué guay!
- Nota:** El sensor del coche está situado en los faros frontales. Cuando está en funcionamiento, solo detecta objetos que se encuentran frente a él. Si el coche no «ve» un objeto que esté delante de él (como una mano), comprueba lo siguiente:
- ¿Aparece el sensor en la secuencia del código?
 - ¿Es el objeto demasiado pequeño?
 - ¿Está el objeto situado directamente delante del coche?
 - ¿Es la luz demasiado intensa? El coche funciona mejor con luz ambiental normal. Su rendimiento puede ser irregular con luz solar muy intensa.

Códigos secretos

- En modo juego, introduce estas secuencias de código y luego presiona GO. ¡Sígueme!
- Mueve la mano frente al coche y observa cómo te sigue.
 - El guardián de la habitación patrulla la zona y presta atención por si surgen problemas.
 - Problemas con el motor oh-oh. No suena nada bien.
 - Coche de carreras ¡Supervelocidad!
 - ¡Persecución! ¡Qué rápido!
 - Práctica de tiro ¡lanza el agua!
 - Escucha la cuenta atrás y a continuación,
 - Bombero ¡encuentra el incendio!
 - Lidera el desfile
 - ¡Da marcha atrás!
 - ¡Conducir marcha atrás!
 - Bolos con camiones escucha la cuenta atrás y a continuación, ¡derriba los barriles!
 - Competición de demolición derribar y hacer añicos

- Para cada prueba, coloca estos objetos en el mapa exactamente como se muestra en la tarjeta. Para crear todavía más pruebas, colócalos en sitios di
- Estos barriles estorban. Remócalos para retirarlos o derribalos.
 - El semáforo en rojo indica que debes detenerte. El semáforo en verde indica que puedes avanzar.
 - Lanza gotas de agua para apagar este incendio.
 - Oh-oh, ten cuidado si hay obras en las carreteras.
 - Speedy siempre está causando problemas en la ciudad. ¡Vigílalos bien de cerca!
 - A la vaca Kaylee le gusta deambular por la ciudad. ¡Procura que no le pase nada!

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- El coche se duerme si está inactivo durante 5 minutos. Desliza el interruptor y colócalo primero en posición OFF y luego en posición ON para despertarlo. (Puede que intente llamar tu atención unas cuantas veces antes de dormirse).
 - Asegúrate de que las pilas están introducidas correctamente.
 - El coche puede ejecutar secuencias de 50 pasos. Si introduces 51 pasos, oírás un sonido de error y el paso no se introducirá en la secuencia.
- LOS MOVIMIENTOS DE SWITCHEROO**
- Si el coche no se está moviendo correctamente, comprueba lo siguiente:
- Asegúrate de que las ruedas se pueden mover libremente y que no hay nada bloqueando su movimiento.
 - El coche se puede mover por una amplia variedad de superficies, pero funciona mejor sobre superficies lisas y planas como madera o baldosas planas.
 - No uses el coche en arena o agua.
 - Asegúrate de que las pilas están introducidas correctamente.

INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

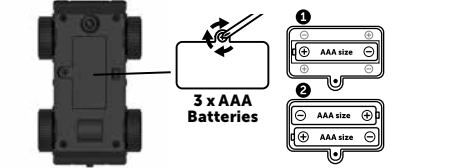
Cuando las pilas estén casi agotadas, el coche emitirá pitidos repetidamente. Inserta pilas nuevas para continuar usándolo.

Cómo colocar o sustituir las pilas

¡ADVERTENCIA! Para evitar fugas en las pilas, sigue atentamente estas instrucciones.

Si no lo haces, podrían producirse fugas de ácido de las pilas que pueden causar quemaduras, lesiones físicas y daños materiales.

Requiere: 3 pilas AAA de 1.5V y un destornillador de estrella



- Las pilas las deberá colocar o sustituir un adulto.
- Switcheroo funciona con tres (3) pilas AAA.
- El compartimento de las pilas está ubicado en la parte inferior de la unidad.
- Para colocar las pilas, afloja primero el tornillo con un destornillador de estrella y quita la tapa del compartimento de las pilas. Coloca las pilas tal como se indica dentro del compartimento.
- Vuelve a colocar la tapa del compartimento y fíjala con un tornillo.

Cuidado de las pilas y consejos de mantenimiento

- Funciona con tres (3) pilas AAA.
- Asegúrate de insertar las pilas correctamente con la supervisión de un adulto y sigue siempre las instrucciones del fabricante del juguete y las pilas.
- No mezcles pilas alcalinas, estándar (zinc-carbono) o recargables (níquel-cadmio).
- No mezcles pilas nuevas y viejas.
- Inserta las pilas con la polaridad correcta. Los extremos positivo (+) y negativo (-) se deberán insertar en las direcciones correctas, tal como se indica en el compartimento de las pilas.
- No recargues pilas no recargables.
- Carga las pilas recargables solo bajo la supervisión de un adulto.
- Retira las pilas recargables del juguete antes de recargarlas.
- Usa solo pilas de la misma clase o equivalentes.
- No cortocircuites los terminales de corriente.
- Retira siempre las pilas agotadas o casi agotadas del producto.
- Retira las pilas si vas a guardar el producto durante mucho tiempo.
- Guarda la unidad a temperatura ambiente.
- Para limpiar la superficie de la unidad, límpiala con un paño seco.
- Guarda estas instrucciones para futuras consultas.

Véhicules de programmation interchangeables

Lorsque c'est la zizanie en ville, l'équipe à programmer Switcheroo passe à l'action !

Transforme ton véhicule en véhicule d'urgence en changeant de carrosserie et en déplaçant l'interrupteur. Attrape une fiche de mission et à toi de jouer pour sauver la situation ! Parcours la ville à l'aide des flèches pour construire des « séquences de programmation ». À chaque fois que tu appuies sur une flèche, tu crées une « étape » de programmation. Tu vas devoir faire travailler tes méninges et faire preuve de courage pour résoudre tous ces problèmes !

Remarque à l'attention des parents :

en plus de son côté ludique, la programmation est un excellent moyen d'apprendre et de renforcer les notions suivantes :

- les concepts fondamentaux de la programmation ;
- les aptitudes élémentaires de calcul et de mathématiques ;
- l'esprit critique ;
- les concepts spatiaux ;
- la logique séquentielle ;
- la collaboration et le travail d'équipe.

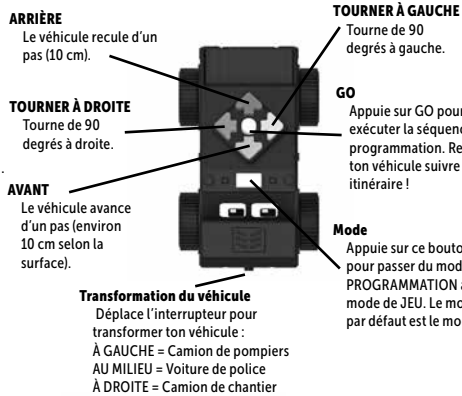
L'équipe à programmer Switcheroo retient l'attention de votre enfant tandis qu'il apprend les principes fondamentaux de la programmation !

L'ensemble comprend :

- 1 véhicule Switcheroo
- 3 carrosseries de véhicule
- 9 morceaux de plan de la ville
- 15 fiches de mission
- 5 fiches d'objets/de personnages et supports
- 3 barils
- 2 gouttes d'eau
- 1 corde de remorquage

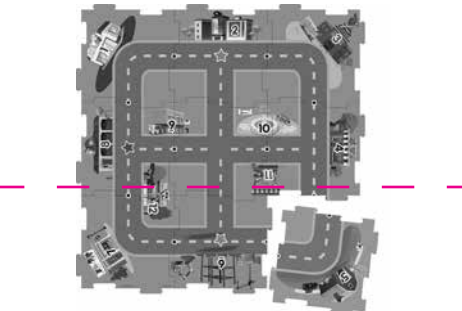
Commandes de base

Programme ton véhicule Switcheroo à l'aide des flèches présentes sur le véhicule. Appuie sur ces boutons pour saisir les commandes, puis appuie sur GO (TRANSMETTRE).



Plan de la ville

Assemble les 9 morceaux pour obtenir le plan de la ville (voir l'image ci-dessous) ou dispose-les comme bon te semble pour de nouvelles aventures.



Carrosseries de véhicule

Fixe la carrosserie du véhicule avec précaution et déplace l'interrupteur vers la droite et c'est parti !

Fiches de mission

Attrape une fiche de mission et c'est parti pour une aventure de programmation. Certaines missions sont simples, mais fais bien attention à choisir le véhicule qui convient !

INSERTION DES PILES

Le véhicule fonctionne avec trois (3) piles AAA. Suis les instructions pour installer les piles de la page 2.

Remarque : lorsque les piles sont faibles, le véhicule émet des bips sonores répétitifs et sa fonctionnalité est limitée. Insère de nouvelles piles pour continuer à jouer !

Pour commencer

Commence à entraîner ton véhicule Switcheroo ! Sur ton véhicule se trouvent 4 boutons différents en forme de flèches. Chaque flèche sur laquelle tu appuies représente une étape de ta séquence de programmation. Lorsque tu appuies sur GO, le véhicule exécutera toutes les étapes dans l'ordre. Il s'arrêtera et émettra un son une fois la séquence de programmation terminée.

Commence par une séquence de programmation simple pour t'entraîner. Essaie ce qui suit :

- Déplace le bouton ALIMENTATION sur le dessous du véhicule sur ON.
- Déplace l'interrupteur avant sur le véhicule que tu veux utiliser (camion de pompiers = à gauche, voiture de police = au milieu, engin de chantier = à droite).
- Encliquette la carrosserie correspondante.
- Mets le véhicule au sol (il fonctionne le mieux sur des surfaces lisses et dures).
- Appuie deux fois sur la flèche AVANT.
- Appuie à nouveau sur GO.
- Le véhicule émet un son pour indiquer que le programme a été transmis et se déplace en avant de deux pas.

Félicitations ! Tu viens de réaliser ta toute première séquence de programmation !

Remarque : si tu entends un son négatif après avoir appuyé sur le bouton GO :

- Appuie à nouveau sur GO. (Inutile de saisir à nouveau le programme, il reste dans la mémoire du véhicule jusqu'à ce qu'il soit exécuté.)
- Vérifie que l'interrupteur ALIMENTATION situé sur le dessous du véhicule est bien en position ON.

Essaie maintenant une programmation plus longue. Essaie ce qui suit :

Appuie sur EFFACER et maintiens le bouton enfoncé pour supprimer l'ancien programme. Saisis la séquence suivante : AVANT, AVANT, TOURNER À DROITE, TOURNER À DROITE, AVANT. Appuie sur GO pour que le véhicule réalise la séquence de programmation. Une fois la séquence terminée, ton véhicule s'allumera pour t'indiquer qu'il a suivi tes commandes. Excellent travail !

Remarque : ton véhicule peut réaliser des séquences comprenant jusqu'à 50 étapes ! Si tu saisis une séquence programmée de plus de 50 étapes, tu entendras un son indiquant que le nombre limite d'étapes a été atteint.

Mode de jeu

Une fois qu'elle a fini ses opérations de sauvetage et ses aventures, l'équipe à programmer Switcheroo sait aussi s'amuser. Appuie sur le bouton MODE pour passer au MODE DE JEU. Ce mode te permet de sortir des sentiers battus !

Vérifie bien que ton véhicule est en MODE DE JEU. Les voyants verts autour du bouton MODE doivent clignoter.

Saisis ensuite la séquence de programmation exactement comme indiqué dans les fiches et appuie sur GO.

Certaines séquences peuvent utiliser le « capteur » de ton véhicule. À présent, ton véhicule peut voir et détecter les objets qui se trouvent sur son chemin. C'est cool !

Remarque : le capteur de ton véhicule se trouve dans les phares. Lorsqu'il est activé, il détecte uniquement les objets qui se trouvent juste devant lui. Si ton

véhicule ne « voit » pas un objet (une main, par exemple), vérifie ce qui suit :

- La programmation utilise-t-elle ce capteur ?
- L'objet est-il trop petit ?
- L'objet se trouve-t-il directement en face du véhicule ?
- L'éclairage n'est-il pas trop puissant ? Ton véhicule fonctionne mieux dans une pièce avec un éclairage ordinaire. Ses performances pourront varier avec une lumière du soleil éclatante.

Codes secrets

En mode de jeu, saisis ces codes et appuie sur GO ! Suis-moi ! Passe ta main devant le véhicule et regarde-le te suivre !

- Salle de garde Patrouille la zone pour voir si tout est en ordre !
- Problème de moteur Oh non ! Il fait un bruit bizarre
- Voiture de course Super rapide !
- Course poursuite ! Si rapide !!
- Tir sur cible Écoute le compte à rebours et lance l'eau !
- Pompier Trouve l'incendie !
- Mène la parade
- Marche arrière ! Conduire en marche arrière !
- Bowling Écoute le compte à rebours et renverse les barils !
- Derby de démolition écrase et détruis !

Para cada prueba, coloca estos objetos en el mapa exactamente como se muestra en la tarjeta. Para crear todavía más pruebas, colócalos en sitios distintos.

- Ces barils bloquent la route. Remorque-les ou renverse-les.
- Au feu rouge, on s'arrête. Au feu vert, on passe.
- Lance les gouttes d'eau pour éteindre cet incendie !
- Oh non, attention aux travaux sur la route !
- Speedy sème la panique en ville. Garde un œil sur lui !
- La vache Kaylee aime se promener en ville. Essaie de t'assurer qu'il ne lui arrive rien !

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

- Ton véhicule s'éteint après 5 minutes d'inactivité. Déplace l'interrupteur ALIMENTATION sur OFF, puis sur ON pour le réveiller. (Le véhicule peut essayer d'attirer ton attention plusieurs fois avant de se mettre en veille.)
- Lorsque tu changes les piles, veille à les insérer correctement.
- Ton véhicule peut réaliser des séquences comprenant jusqu'à 50 étapes. Lors de l'étape 51, tu devrais entendre un son « négatif » et l'étape ne sera pas programmée.

Déplacements du véhicule Switcheroo

Si ton véhicule ne se déplace pas correctement, vérifie ce qui suit :

- Vérifie que les roues du véhicule bougent librement et que rien ne bloque leur mouvement.
- Ton véhicule peut se déplacer sur différentes surfaces, mais il fonctionne mieux sur des surfaces plates et lisses, comme du bois ou du carrelage lisse.
- N'utilise pas le véhicule dans le sable ou dans l'eau.
- Lorsque tu changes les piles, veille à les insérer correctement.

INFORMATIONS RELATIVES AUX PILES

Lorsque les piles sont faibles, ton véhicule émet des bips sonores répétitifs. Remplace les piles par des piles neuves pour continuer à l'utiliser.

Installation ou changement des piles

ATTENTION ! Pour éviter toute fuite des piles, respecter les consignes suivantes.

Le non-respect de ces consignes peut entraîner la fuite des piles et causer des brûlures, des blessures personnelles ou des dégâts matériels.

Fonctionne avec : 3 pilas AAA de 1.5 V. Tournevis cruciforme requis pour ouvrir le compartiment à piles.

- L'installation ou le changement des piles doit toujours être effectué(e) par un adulte.
- Le véhicule Switcheroo fonctionne avec trois (3) piles AAA.
- Le compartiment des piles se situe sous l'appareil.
- Pour installer les piles, dévisser la vis à l'aide du tournevis cruciforme pour ouvrir le clapet. Installer les piles dans le sens indiqué à l'intérieur du compartiment.
- Refermer le clapet du compartiment et visser la vis.

Conseils d'entretien et de maintenance des piles

- Fonctionne avec trois (3) piles AAA.
- Insérer les piles correctement (sous la supervision d'un adulte) et toujours suivre les instructions du fabricant du jouet et des piles.
- Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger les piles neuves et usagées.
- Insérer les piles en respectant la polarité. Les extrémités positives (+) et négatives (-) doivent être insérées correctement, comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Charger uniquement les piles rechargeables sous la supervision d'un adulte.
- Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les charger.
- Utiliser uniquement des piles du même type ou de type équivalent.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
- Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
- Retirer les piles si le produit ne va pas être utilisé pendant une longue période de temps.
- À conserver à température ambiante.
- Nettoyer la surface de l'appareil avec un chiffon sec.
- Veuillez conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.

Verwandeldbare Programmierfahrzeuge

Wenn in der Stadt Ärger angesagt ist, kommt die Switcheroo Coding Crew in die Gänge!

Verwandle das Auto in ein Rettungsfahrzeug, indem du eine Karosserie aufsteckst und den Schieber bedienst. Schnappe dir als nächstes eine Missionskarte und versuche, die Situation zu retten! Rase mithilfe der Pfeiltasten durch die Stadt und erstelle „Programmierfolgen“. Jede Betätigung der Pfeiltaste ist ein „Schritt“ des Programms. Wenn du alle Herausforderungen bewältigen willst, brauchst du ordentlich Hirnschmalz und Mumm!

Hinweis an die Eltern:

Programmieren ist nicht nur ein Riesenspaß, sondern auch eine wunderbare Möglichkeit, sich Folgendes anzueignen und zu vertiefen:

- Grundlagen der Programmierung
- Zählen und mathematisches Verständnis für die Vorschule
- Logisches Denken
- Räumliches Vorstellungsvermögen
- Logische Abfolgen
- Zusammenarbeit und Teamwork

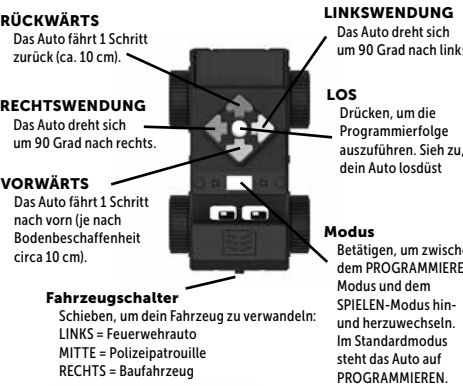
Die Switcheroo Coding Crew begeistert Ihr Kind und vermittelt gleichzeitig die Grundlagen des Programmierens!

Das Set enthält:

- 1 Switcheroo-Auto
- 3 Fahrzeugkarosserien
- 9 Stadtplan-Straßenplatten
- 15 Missionskarten
- 5 Gegenstände/Figurenkarten/Halterungen
- 3 Fässer
- 2 Wassertropfen
- 1 Abschleppseil

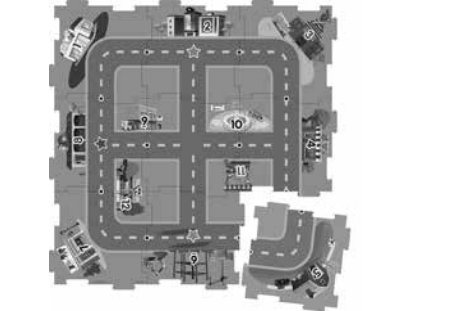
Grundsteuerung

Programmieren kannst du dein Switcheroo-Auto über die Pfeiltasten am Fahrzeug. Zum Eingeben von Befehlen zuerst diese Tasten und anschließend LOS drücken.



Stadtplan

Stecke die 9 Straßenplatten zusammen und baue den Stadtplan nach (siehe Abbildung unten) oder stelle die Platten nach Belieben zusammen und erlebe ganz neue Abenteuer.



Fahrzeugkarosserien

Stecke vorsichtig eine Fahrzeugkarosserie auf und bewege dann den Schieber nach rechts – schon geht es los zu neuen Abenteuern!

Missionskarten

Schnappe dir eine Missionskarte und mache dich auf ins Programmierabenteuer. Einige Missionen sind leicht, aber du mußt immer darauf achten, auch das richtige Fahrzeug für die Aufgabe auszuwählen!

BATTERIEN EINSETZEN

Das Auto benötigt drei (3) AAA-Batterien. Bitte beachten Sie die Hinweise auf Seite 2 zum Einsetzen der Batterien.

Merke: Bei niedrigem Batteriestand piepst das Auto wiederholt und funktioniert nur noch eingeschränkt. Setzen Sie dann bitte neue Batterien ein, um das Spielvergnügen fortsetzen zu können!

Erste Schritte

Beginnen wir mit der Ausbildung deines Switcheroo-Autos! Auf deinem Auto siehst du 4 Pfeiltasten. Für jeden Schritt deiner Programmierfolge mußt du einen Pfeil drücken. Wenn du LOS betätigt, führt das Auto alle Schritte in der programmierten Reihenfolge aus. Sobald es die Programmierfolge abgefahren hat, bleibt es stehen und gibt ein Tonsignal ab.

Beginne zum Aufwärmen mit einer einfachen Programmierfolge. Probiere einmal Folgendes:

- Schiebe den AN/AUS-Schalter auf der Fahrzeugunterseite auf AN.
- Schiebe den vorderen Schalter auf das gewünschte Fahrzeug (Feuerwehrauto = links, Polizei = Mitte, Baufahrzeug = rechts).
- Stecke die Karosserie des passenden Rettungsfahrzeugs auf.
- Setze das Auto auf den Boden (am besten klappt es auf einem glatten, festen Untergrund!).
- Drücke zweimal den VORWÄRTS-Pfeil.
- Drücke die LOS-Taste.
- Das Auto zeigt mit einem Tonsignal an, dass das Programm übertragen wurde und fährt zwei Schritte nach vorn.

Herzlichen Glückwunsch! Du hast soeben deine erste Programmierfolge erstellt!

Merke: Falls du nach Drücken der LOS-Taste ein negatives Signal hörst:

- Drücke nochmals LOS. (Gib jedoch dein Programm nicht erneut ein. Es bleibt bis zur Ausführung des Programms im Auto gespeichert.)
- Überprüfe, ob sich der AN/AUS-Schalter an der Unterseite des Autos auf der Position AN befindet.

Versuche es jetzt mit einer längeren Schrittfolge. Probiere einmal Folgendes:

- Halte LÖSCHEN gedrückt, um das alte Programm zu entfernen. Gib die folgende Abfolge ein: VORWÄRTS, VORWÄRTS, RECHTS, RECHTS, VORWÄRTS. Drücke LOS: Das Auto führt die Programmierfolge aus. Nach Ausführung der Programmierfolge gibt dein Auto ein Lichtsignal ab, um zu zeigen, dass es deinen Befehl ausgeführt hat. Super gemacht!

Merke: Dein Auto kann Bewegungsabfolgen aus bis zu 50 Einzelschritten durchführen! Falls du eine Programmierfolge aus mehr als 50 Schritten eingibst, zeigt dir ein Tonsignal, dass die Anzahl der möglichen Schritte erreicht wurde.

Spielmodus

Bei der Switcheroo Coding Crew sind nicht nur Rettung und Abenteuer angesagt. Drücke die MODUS-Taste, um in den SPIELEN-Modus zu wechseln. Du kannst mit deinem Auto jetzt „im Gelände“ spielen!

Überprüfe zuerst, ob das Auto im SPIELEN-Modus ist. Das grüne Lämpchen an der MODUS-Taste sollte jetzt blinken. Gib jetzt die Programmierfolge genau wie auf den Karten dargestellt ein und drücke auf LOS.

Einige Programmierfolgen benötigen den technischen „Sensor“ deines Autos. Damit kann dein Auto jetzt vor ihm liegende Gegenstände sehen und erkennen. Cool!

Merke: Der Sensor deines Autos befindet sich in den Scheinwerfern. Bei Aktivierung falls das Auto nur Gegenstände erkennen, die sich direkt vor ihm befinden. Falls dein Auto einen Gegenstand (wie eine Hand) vor sich nicht „sieht“, überprüfe bitte Folgendes:

- Benötigst dieses Programm den Sensor?
- Ist der Gegenstand zu klein?
- Beendet sich der Gegenstand direkt vor dem Auto?
- Ist die Umgebungsbeleuchtung zu hell? Dein Auto funktioniert am besten bei normaler Raumbelichtung. Seine Leistung könnte bei sehr hellem Sonnenlicht beeinträchtigt sein.

Geheimcodes

En modo juego, introduce estas secuencias de código y luego presiona GO. Folge mir!

- Bewege deine Hand vor dem Auto auf und ab und beobachte, wie es dir folgt!
- Zimmerwache Patrouilliere im Zimmer und halte Ausschau nach Störenfrieden!
- Motorschaden oh je! Das klingt aber nicht gut.
- Rennwagen Höchstgeschwindigkeit!
- Hetzjagd! so schnell!
- Zielübung: Achte auf den Countdown und schieße dann das Wasser ab!
- Feuerwehrmann finde den Brandherd!
- Parade anführen
- Rücksicht ist gefragt! Fahren im Rückwärtsgang!
- Lkw-Kegeln Achte auf den Countdown und wirf dann die Fässer um!
- Zerstörungsparty Zerstörungsparty – krach, schepper, bäng