

What Qobo senses
Qobo
is what
Qobo does



Manuale d'utilizzo



繁體中文

如果您需要繁體版的“快速入門指南”，可以訪問我們的網站。



日本語

クイックスタートガイドの日本語版が必要な場合は、当社のウェブサイトをご覧ください。



한국어

퀵스타트 가이드의 한국어 버전이 필요하다면 당사 웹사이트를 방문하십시오.



ةيبرعلا

، عيرسلا ادبالا ليلد نم ةيبرع ةخسن ىلإ ةجاحب تنك اذا
ينورتكللال ان عقوم قرايز كنكم يف.



Italiano

Se hai bisogno di una versione francese della Guida rapida, puoi visitare il nostro sito web Wet5.



Français

Si vous avez besoin d'une version française du Guide de démarrage rapide, vous pouvez visiter notre site Web.



Deutsch

Wenn Sie die deutsche Version der Kurzanleitung benötigen, können Sie unsere Website besuchen.



русский

Если вам нужна русская версия Краткое руководство, вы можете посетить наш веб-сайт



Español

Si necesita la Guía de inicio rápido en español puede visitar nuestro sitio web.



Nederlands

Als u een Nederlandse versie van de snelstartgids nodig hebt, kunt u onze website bezoeken.



<http://www.robobloq.com/qobo/um>

Manuale

1, Lista componenti	02
2, Informazioni sul prodotto	
2.1 Introdizione al prodotto	05
2.2 Panoramica del prodtto	06
2.3 Specifiche	07
2.4 Informazioni sulla batteria	07
2.5 Informazioni sulle schede di programmazione	08
3, Come si usa	
3.1 Modalità gioco (14 lezioni)	14
3.1 Modalità libera (2 lezioni)	43
4, Domande frequenti	48
5, Garanzia prodotto	49
6, Post vendita, metodo di contatto	53



Lista componenti



Qobo X 1



Cavo di carica USB X 1



Mapa X 1



Programmazione carte X 30



Libro di gioco X 1



Informazioni sul prodotto

Qobo

Sommario

Qobo è un programma educativo STEM e un Robot interattivo d'intrattenimento per bambini dai 3 agli 8 anni. L'architettura di programmazione basata su schede e il tutorial scherzoso non solo portano gioia ai bambini, ma allenano anche il loro pensiero logico e le abilità pratiche. Smart Snail è facile da usare, intuitivo e senza schermo.



Cosa succede se scuoti il robot? (Il robot è dotato di un sensore di posizione giroscopico incorporato)
Compatibile con i giocattoli più comuni.

Descrizione del prodotto

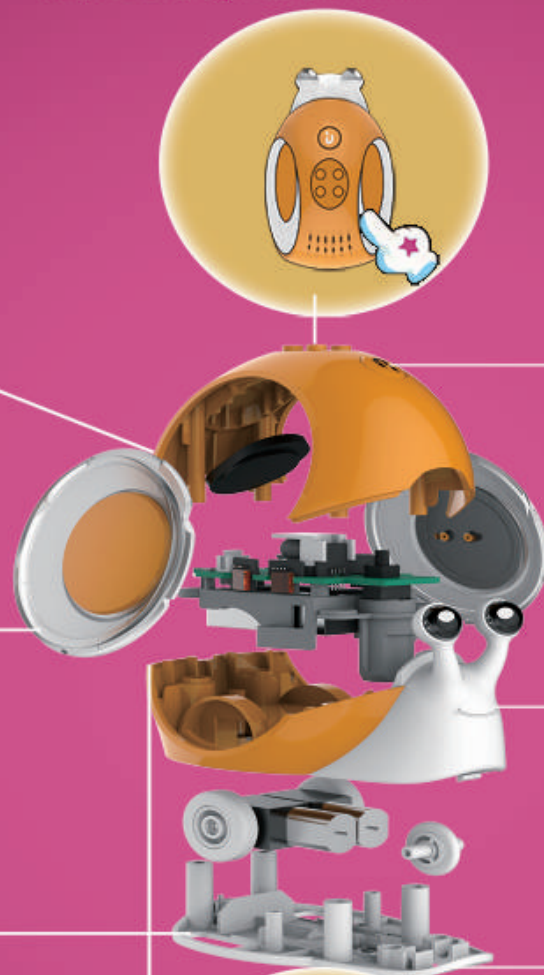
altoparlante



Guscio con led luminosi



Pulsante On / Off

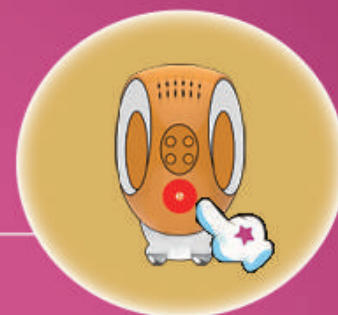


Sensore di rilevamento schede di programmazione



Connessione USB. Per caricare o aggiornare il software.

Il pulsante di avvio. Se premuto la lumaca inizia la sua attività



Bocca interattiva. Il tocco lo fa ridere.



Specifiche tecniche

dimensioni del prodotto	94.6 x 61.5 x 75 mm
batteria	1,100 mAh
Temperatura ambiente adatta	-10°C bis +40°C
Connessione USB	Collegamento Micro USB
tensione di esercizio	3V bis 4.1V
corrente di funzionamento	300 mA
peso	160g

Informazioni sulla batteria

Quando è completamente carico, il robot può funzionare fino a tre ore.

Ci sono due metodi di ricarica. Il primo metodo consiste nel connettere il robot a un computer tramite il cavo di ricarica USB e caricarlo per circa due ore.

L'altro metodo è utilizzare il cavo di ricarica USB con un adattatore da telefono cellulare e caricarlo per circa due ore.

Se la batteria è scarica, il robot ti chiederà automaticamente di ricaricarlo.

Indicatore di carica: la luce rossa lampeggia durante la carica e la luce verde è sempre accesa quando la carica è completa.

Panoramica delle schede di programmazione



Carta iniziale: modalità libera

Il robot attiva la modalità libera, successivamente inizia a fargli leggere la prima scheda di programmazione.



Carta iniziale: modalità di gioco

Il robot attiva la modalità di gioco successivamente inizia a fare un passo avanti.



carta bersaglio

Il robot si ferma e il gioco finisce.



Avanti

Il robot si muove di un passo in avanti.



svolta a destra

Il robot gira di 90 gradi a destra e poi fa un passo avanti.



svolta a sinistra

Il robot gira di 90 gradi a sinistra e poi fare un passo avanti.





Carta della polizia

Il robot suona ripetutamente una sirena e poi fare un passo avanti. Questa carta dovrebbe essere posizionata subito dopo l'inizio.



Carta del treno

Il robot ripete un fischio di treno e poi fare un passo avanti. Questa carta dovrebbe essere posizionato subito dopo l'inizio.



Carta del ballo A

Il robot canta e balla e si muove successivamente in avanti (Melodia A)



Carta del ballo B

Il robot canta e balla e si muove successivamente in avanti (Melodia B)



Carta lampadina: rossa

Il robot si illumina di rosso e poi compie un passo avanti



Carta lampadina: arancione

Il robot si illumina di arancione e poi compie un passo avanti





Carta lampadina: gialla

Il robot si illumina di giallo e poi compie un passo avanti.



Carta lampadina: verde

Il robot si illumina di verde e poi compie un passo avanti.



Carta lampadina: Indaco

Il robot si illumina di indaco e poi compie un passo avanti.



Carta lampadina: blu

Il robot si illumina di blu e poi compie un passo avanti.



Carta lampadina: viola

Il robot si illumina di viola e poi compie un passo avanti.



Carta del fiume

Il robot deve evitare questa carta, altrimenti rischia di annegare.





Carta della mela

Il robot raccoglie una mela
e poi si muove in avanti ..

Il robot gira a destra se riconosce una carta condizione,
altrimenti il robot funzionerà normalmente.



Carta della banana

Il robot raccoglie una banana
e poi si muove in avanti ..

Il robot gira a destra se riconosce una carta
condizione, altrimenti il robot funzionerà normal-
mente.



Carta delle condizioni

Se il robot ha raccolto una mela gira a destra di
90 gradi e poi si sposta di un passo avanti;
se il robot ha raccolto una banana,
gira a sinistra di 90 gradi e poi si sposta di un passo in avanti.



Carta casuale

Il robot raccoglie a caso una mela o una banana e
poi si sposta di un passo in avanti. Se il robot ha
raccolto una mela, si gira
90 gradi a destra e si sposta di un passo in avanti.

Il robot ha preso una banana?
gira di 90 gradi a sinistra
e fa un passo avanti.



Carta delle coccole

Il robot si ferma e attende un tocco
sulla sua faccia da parte del giocatore.
Quindi si muove di un passo in avanti.



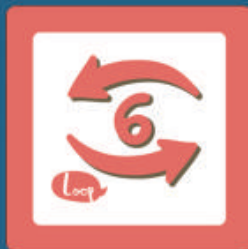
Scheda Aiuto

Il robot si ferma e aspetta che il giocatore gli faccia saltare una carta
e poi si sposta di un passo in avanti.



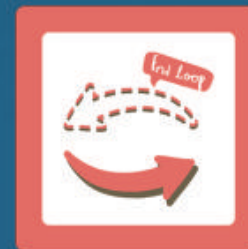
Loop card: 3 volte

Questa carta è usata assieme all'ultima carta usata precedentemente. Quando viene usata questa carta, l'istruzione della carta precedente viene ripetuta tre volte. Questa carta può essere utilizzata solo in modalità gioco libero.



Loop card: 6 volte

Questa carta è usata assieme all'ultima carta usata precedentemente. Quando viene usata questa carta, l'istruzione della carta precedente viene ripetuta sei volte. Questa carta può essere utilizzata solo in modalità gioco libero.



Carta fine loop

Questa carta viene utilizzata in combinazione con le carte loop 3 volte e 6 volte. Conclude i cicli di ripetizione loop. Questa carta può essere utilizzata solo in modalità gioco libero.





Come si utilizza

Modalità gioco

Step 1



Lunga pressione del tasto per accendere e spegnere il robot

Step 2



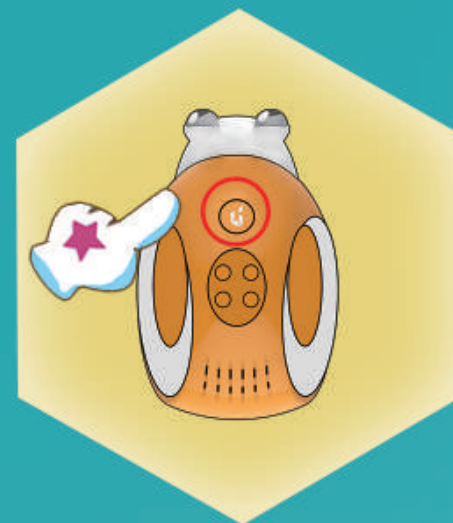
Selezionare una lezione e preparare le carte

Step 3



Posizionare il robot sulla carta iniziale

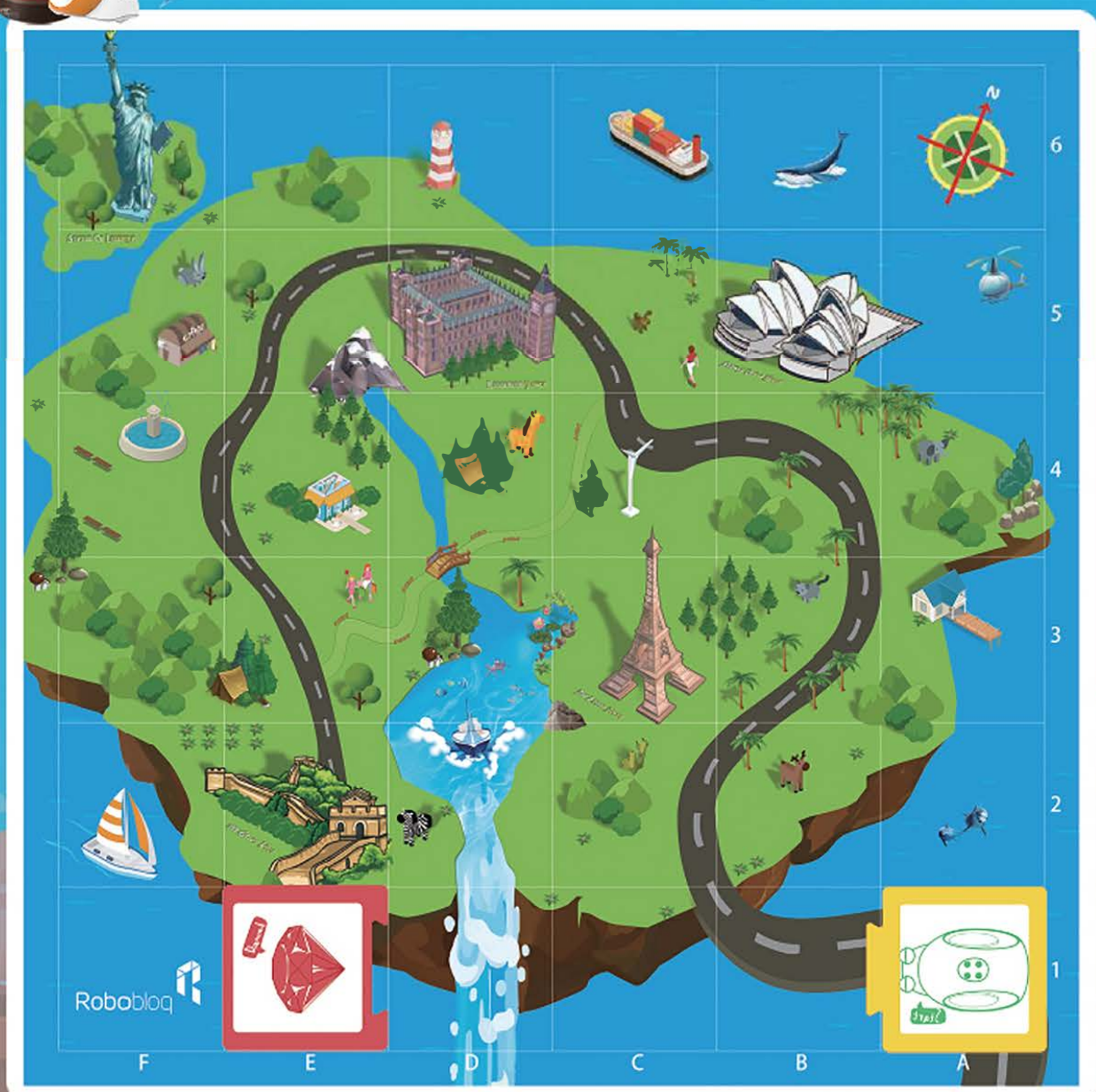
Step 4



Premere il tasto start per iniziare



Ai piedi della Grande Muraglia è nascosto un rubino. Puoi andare solo in avanti
Usa le carte per raggiungere la gemma.



Usa tante carte, come vuoi, ma utilizza una delle carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione.

-  Carta modalità gioco
-  Carta bersaglio
-  Carta Avanti



Robobloq



Una soluzione per la missione 1. (Solo per vostra informazione)

Robobloq

F E D C B A

1 2 3 4 5 6

Un altro modo

F E D C B A

1 2 3 4 5 6



Il rubino è nascosto in basso a sinistra accanto alla Grande Muraglia cinese. Puoi solo usare l'avanti e Usa le carte con svolta a destra per raggiungere il tuo obiettivo e la gemma.



Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Avanti



Gira a destra



Modalità gioco

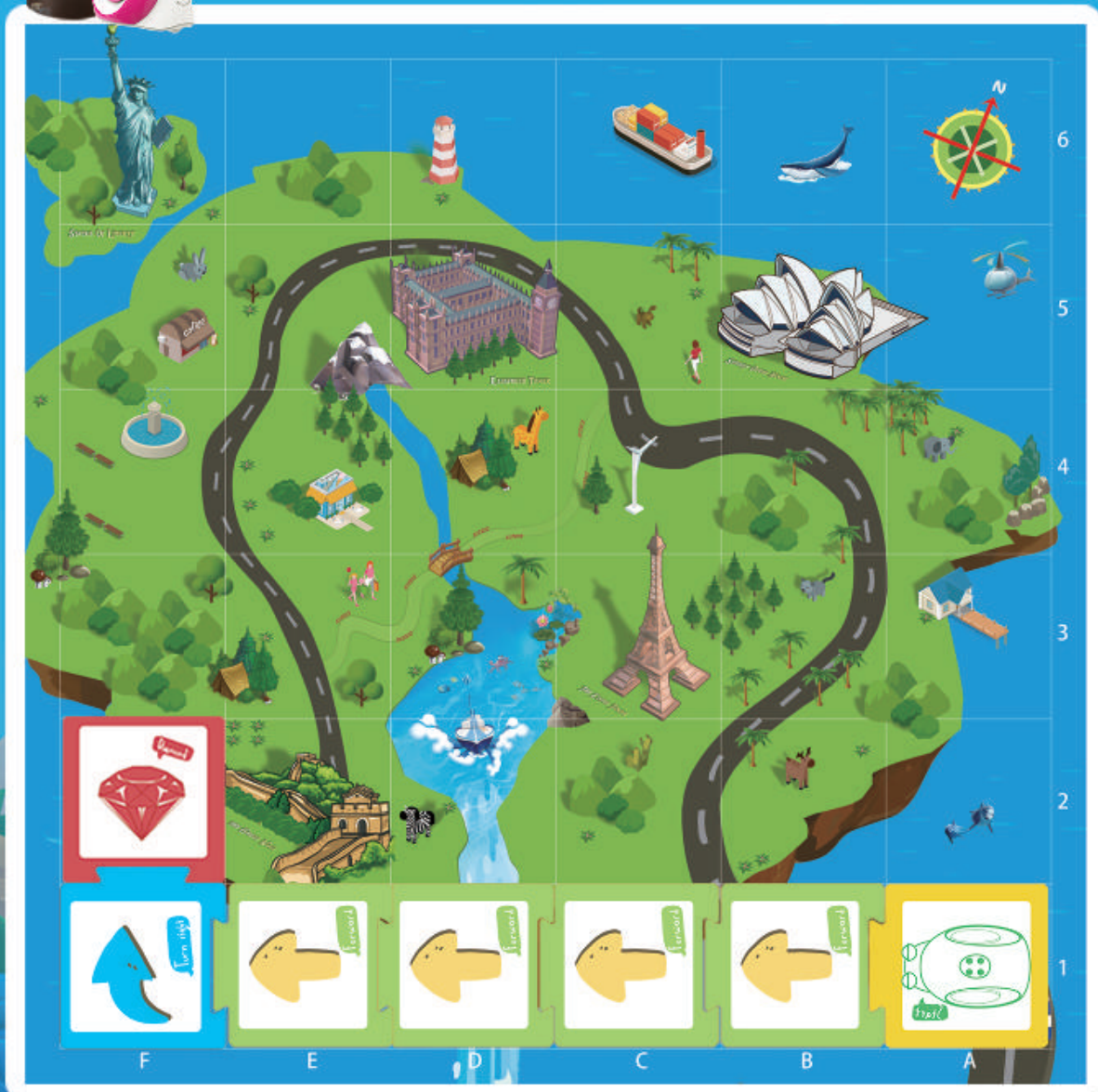


Carta bersaglio

Roboblog

Mission 2

Una soluzione per la missione 2. (Solo per vostra informazione)



Un altro modo





Buone notizie! C'è un altro rubino sulla cima della Grande Muraglia cinese è nascosto. Puoi usare solo le carte di svolta destra e sinistra per raggiungere la gemma il prima possibile.



Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Avanti



Gira a destra



Gira a sinistra



Modalità gioco



Carta bersaglio



Una soluzione per la missione 3. (Solo per vostra informazione)

Un altro modo



Cattive notizie! Il fiume ha allagato la valle ai piedi della Grande Muraglia, ma il rubino è nascosto a sinistra della Grande Muraglia cinese.



Carta del fiume: dal momento che il robot a Passa su questa carta annega, questa carta è da evitare questa carta.

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



carta del fiume



Avanti



Gira a destra



Gira a sinistra



Modalità di gioco

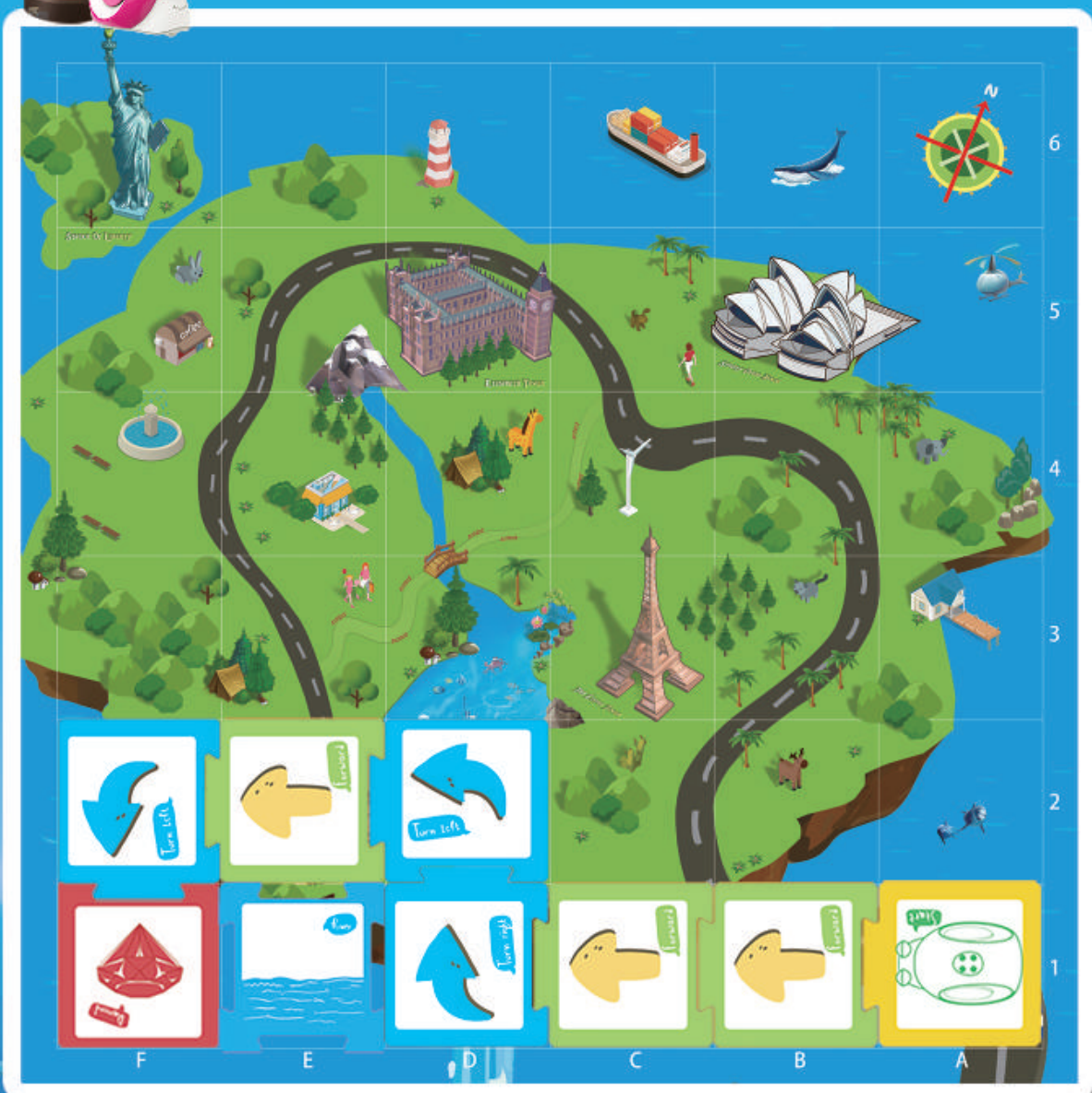


Carta bersaglio



Una soluzione per la missione 4. (Solo per vostra informazione)

Un altro modo





Ho ricevuto il messaggio che un ladro ha rubato la gemma e se ne è andato nascosto nella Torre Eiffel! Il robot deve prenderlo come se fosse una macchina della polizia.



Robobloq

La carta polizia trasforma il Robot in una macchina della polizia.

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Polizia



Avanti



Gira a destra



Gira a sinistra



Modalità di gioco



Carta bersaglio





Una soluzione per la missione 5. (Solo per vostra informazione)

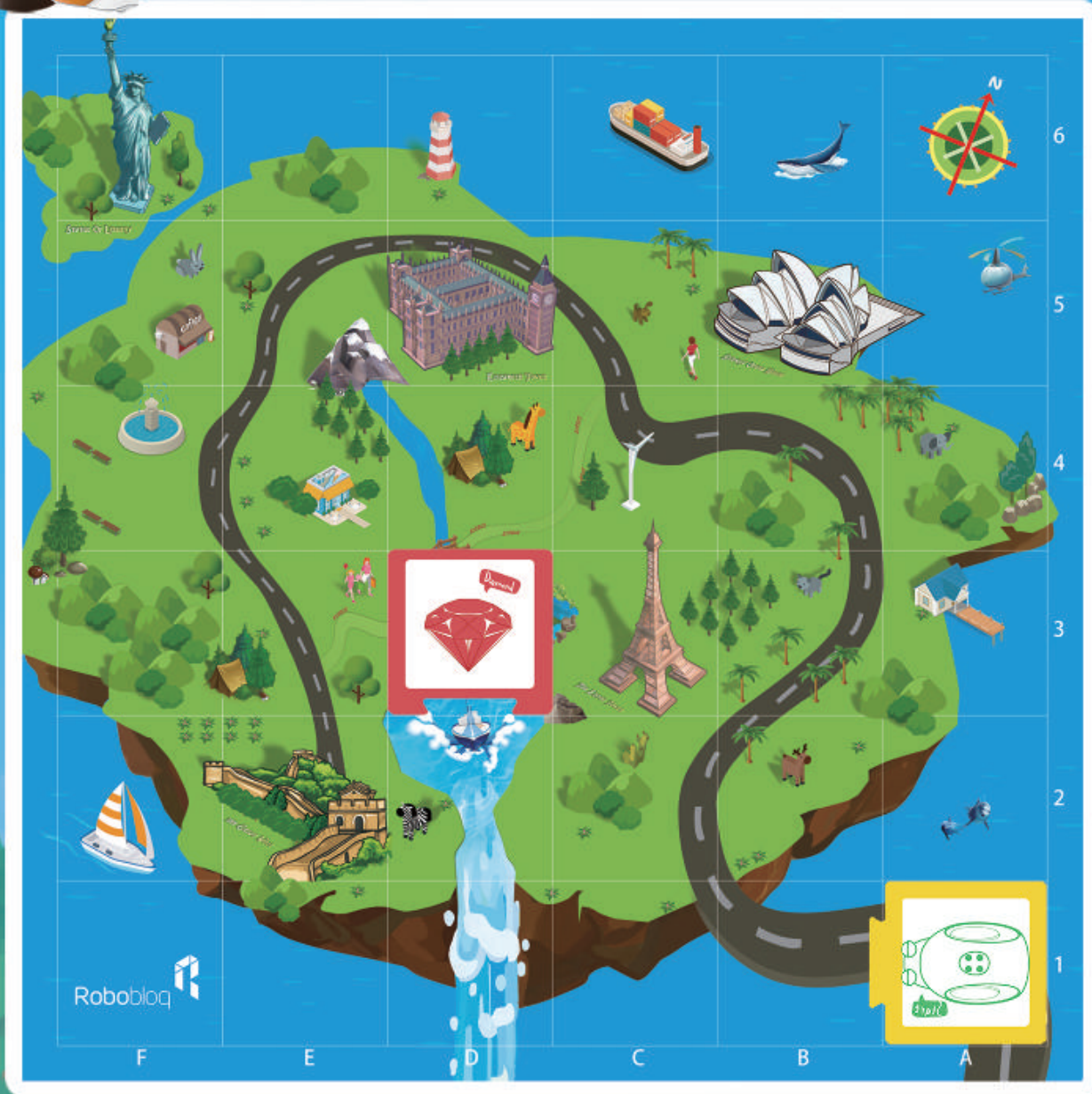
Un altro modo





Ciao! Buone notizie per te! A sinistra della Torre Eiffel c'è una gemma speciale.

Devi eseguire un ballo prima di poterla prendere.



Robobloq

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Carta del ballo A



Avanti



Gira a destra



Gira a sinistra



Modalità di gioco



Carta bersaglio



Una soluzione per la missione 6. (Solo per vostra informazione)

Un altro modo





Una storia racconta che c'è un gioiello colorato a destra della Casa dell'opera di Sydney.
Devi accendere le luci rosse, verdi e blu una dopo l'altra prima di aprire la porta, dopo di ch  potrai trovare la gemma.



Roboblog

I tre colori base della luce sono rosso, verde e blu. Con le carte rosse, blu e verdi si pu  cambiare il colore del robot. Dopo aver completato le azioni, il robot crea nuovi colori secondo il principio di miscelazione dei colori.

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Carta verde



Carta rossa



Carta blu



Modalit  gioco



Carta bersaglio



Una soluzione per la missione 7. (Solo per vostra informazione)



Un altro modo





Ho un segreto per te. Situato nella parte superiore destra della casa dell'opera di Sydney c'è un rubino. Devi scegliere i colori rosso, arancione, giallo, verde, indaco, blu e viola uno dopo l'altro per creare un arcobaleno prima di poter aprire la porta e trovare la gemma.



Un arcobaleno di solito è formato da sette colori. È necessario utilizzare la carta verde, gialla, arancione, viola, rossa e indaco per completare la missione

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Carta verde



Carta gialla



Carta arancione



Carta viola



Carta rossa



Carta indaco



Carta blu



Gira a destra



Gira a sinistra

Mission 8

Una soluzione per la missione 8. (Solo per vostra informazione)



Un altro modo



Mission 8



Parte della strada per la casa dell'opera di Sydney è inondata dal fiume.
 Usa la saggezza e attiva la luce arcobaleno per trovare la gemma.



Carta fiume: dal momento annega al passaggio su questa carta, deve evitare questa carta assolutamente.

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Carta verde Carta gialla Carta arancione



Carta viola Carta rossa Carta indaco



Carta blu Gira a destra Polizia



Carta del ballo A





Una soluzione per la missione 9. (Solo per vostra informazione)

Un altro modo

						6
						5
						4
						3
						2
						1
F	E	D	C	B	A	

						6
						5
						4
						3
						2
						1
F	E	D	C	B	A	





Buone notizie! C'è una selezione di porte di fronte alla torre del Big Ben. Devi selezionare quella giusta
Fai una scelta prima di poter trovare la gemma.



Usa tante carte come vuoi
ma utilizza le carte qui sotto
elencate almeno una volta
per concludere la missione



carta della mela



Carta del fiume



Carta delle condizioni



Avanti



Gira a destra



Gira a sinistra





Una soluzione per la missione 10. (Solo per vostra informazione)

cosa succederebbe se tu stessi usando la Banana Card?





Ti porterò via le tue carte di mele e banana. Usa la fortuna (per esempio, con la carta casuale) per trovare la gemma.



Il robot raccoglie a caso una mela o una banana e poi si sposta in avanti.

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Carta casuale



Gira a destra



Carta delle condizioni



Gira a sinistra



Avanti

Mission 11



Una soluzione per la missione 11. (Solo per vostra informazione)

Un altro modo

A large grid-based map for Mission 11. The grid is 6 columns wide (labeled F, E, D, C, B, A from left to right) and 6 rows high (labeled 1 to 6 from bottom to top). The map features a winding road, a waterfall, a lighthouse, a boat, a whale, the Sydney Opera House, the Eiffel Tower, a sailboat, and a robot. Movement instructions are placed in specific cells:

- Row 6: Cell F (Red diamond icon), Cell E (Yellow arrow pointing right), Cell D (Blue arrow pointing right with 'Turn left' text), Cell A (Green compass icon).
- Row 5: Cell E (Yellow arrow pointing up with 'forward' text), Cell A (Yellow arrow pointing up with 'forward' text).
- Row 4: Cell D (Yellow arrow pointing right with 'forward' text), Cell C (Yellow arrow pointing right with 'forward' text), Cell B (Yellow cube icon), Cell A (Blue arrow pointing right with 'Turn left' text).
- Row 3: Cell D (Yellow arrow pointing down with 'forward' text), Cell A (Yellow arrow pointing up with 'forward' text).
- Row 2: Cell E (Red diamond icon), Cell D (Blue arrow pointing right with 'Turn left' text), Cell A (Yellow arrow pointing up with 'forward' text).
- Row 1: Cell A (Green robot icon).

Roboblox logo is in the bottom left corner.

A smaller grid-based map for Mission 11, showing an alternative solution path. The grid is 6 columns wide (labeled F, E, D, C, B, A from left to right) and 6 rows high (labeled 1 to 6 from bottom to top). The map features a winding road, a lighthouse, a boat, a whale, the Sydney Opera House, the Eiffel Tower, a sailboat, and a robot. Movement instructions are placed in specific cells:

- Row 6: Cell F (Red diamond icon), Cell A (Red diamond icon).
- Row 5: Cell F (Yellow arrow pointing up with 'forward' text), Cell A (Yellow arrow pointing up with 'forward' text).
- Row 4: Cell F (Blue arrow pointing right with 'Turn left' text), Cell E (Yellow arrow pointing right), Cell D (Yellow robot icon), Cell C (Yellow arrow pointing right), Cell B (Blue arrow pointing right), Cell A (Blue arrow pointing right).
- Row 3: Cell D (Yellow cube icon), Cell A (Yellow arrow pointing up with 'forward' text).
- Row 2: Cell D (Blue arrow pointing right with 'Turn left' text), Cell C (Yellow arrow pointing right with 'forward' text), Cell B (Yellow arrow pointing right with 'forward' text), Cell A (Yellow arrow pointing up with 'forward' text).
- Row 1: Cell A (Green robot icon).

Roboblox logo is in the bottom left corner.





La prossima stazione, la Statua della Libertà, è circondata da fiumi e tu affogheresti se attraversi il fiume direttamente. Pertanto, usa la speciale carta " Aiuto".



Il robot ha un sensore di posizione integrato in grado di rilevare cambiamenti nella sua posizione.

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione.



Carta aiuto



Gira a destra



Avanti



Gira a sinistra

Mission 12

Una soluzione per la missione 12. (Solo per vostra informazione)

Un altro modo





Sfida te stesso: riesci a visitare tutte e cinque le attrazioni contemporaneamente per poi atterrare alla Statua della Libertà? Devia a metà strada. Usa la carta delle coccole.

A grid-based map of an island with various landmarks and a winding road. The grid has columns labeled F, E, D, C, B, A from left to right, and rows labeled 1, 2, 3, 4, 5, 6 from bottom to top. Landmarks include a lighthouse, a ship, a whale, the Sydney Opera House, a volcano, a wind turbine, a tower, a waterfall, and a sailboat. A red-bordered card with a red gem icon is in the top left, and a yellow-bordered card with a green robot head icon is in the bottom right.

Carta delle coccole : tocca il volto del robot.
 Analisi di base: il robot ha un sensore del tocco umano integrato

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Carta coccole



Gira a destra



Avanti



Gira a sinistra





Una soluzione per la missione 13. (Solo per vostra informazione)

Un altro modo





Usa la tua fortuna (come una carta a caso) per trovare la gemma.



Roboblog

Usa tante carte come vuoi ma utilizza le carte qui sotto elencate almeno una volta per concludere la missione



Carta condizioni



Gira a destra



Avanti



Gira a sinistra



Carta casuale





Una soluzione per la missione 2. (Solo per vostra informazione)

F	E	D	C	B	A
Roboblox	Turn left	Forward	Forward	Forward	Turn left
Turn left	Forward	Forward	Forward	Forward	Forward
Forward	Forward	Forward	Forward	Forward	Forward
Forward	Forward	Forward	Forward	Forward	Forward
Turn left	Forward	Forward	Forward	Forward	Forward

Un altro modo

F	E	D	C	B	A
Roboblox	Forward	Forward	Forward	Forward	Stop
Turn left	Forward	Forward	Forward	Forward	Forward
Forward	Forward	Forward	Forward	Forward	Forward
Forward	Forward	Forward	Forward	Forward	Forward
Turn left	Forward	Forward	Forward	Forward	Forward



GIOCO LIBERO

Step1



premere a Lungo il pulsante nella parte inferiore del robot per accenderlo.

Step2



Scansione della scheda Modalità Libera.

Step3



Scansione altre carte

Step4



Scansiona la carta di destinazione.

Step5



Premere il tasto di inizio



Ora ti mostrerò come muoverti liberamente senza carte. Questa è chiamata modalità libera.
Utilizzare una superficie pulita e liscia, ad es. un tavolo

Modalità libera

Loop card: 3 volte

Questa carta è usata in congiunzione con la carta del ciclo finale. Quando viene usata questa carta, l'istruzione tra le due carte viene ripetuta tre volte.
Questa carta può essere utilizzata solo in modalità libera.



Scansiona queste carte a turno con il tuo robot.



Sfida te stesso con una missione difficile in modalità libera.

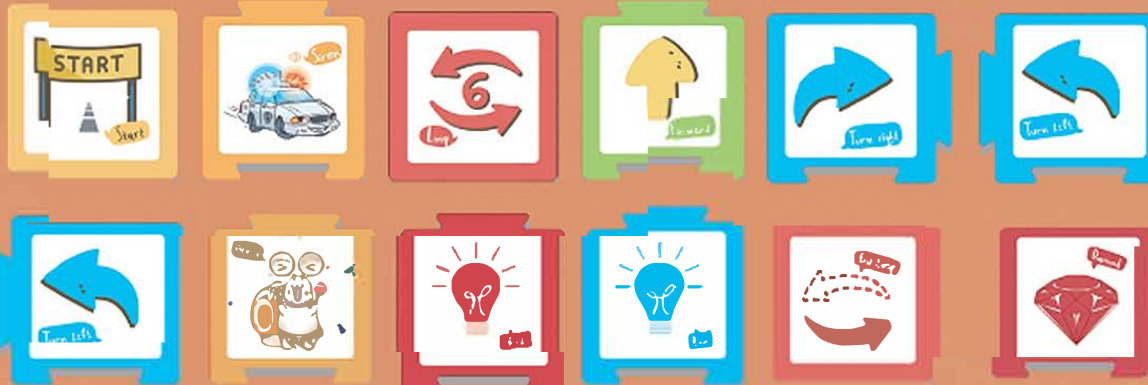


Modalità libera

Loop card: 6 volte

Questa carta è usata in congiunzione con la carta fine Loop. Quando viene usata questa carta, l'istruzione tra le due carte viene ripetuta sei volte. Questa carta può essere utilizzata solo in modalità libera.

Scansiona queste carte a turno con il tuo robot.



Multigiocatore

Giocatore: 2

regole:

1. L'obiettivo è bypassare gli ostacoli "fiume" dal punto di partenza al traguardo e trovare gemme
2. Ci sono due ruoli: un giocatore è l'istruttore (genitore) che è responsabile per il piazzamento delle carte iniziali e finali per i bambini, così come la barriera del fiume. L'altro giocatore è il controllore di compiti (bambino) che usa le carte per raggiungere il bersaglio.

Codifica PC

Supporta la programmazione dei simboli PC Scratch, aiuta i bambini con il linguaggio di programmazione da quello base all'avanzato.

Esercitazioni online: <http://wiki.robobloq.com/Qobo.html>



Domande frequenti

FAQs



Q: Posso controllare il robot con un'app?

È possibile controllare il robot solo mediante la programmazione delle carte o programmandolo su un computer.



Q: Cosa devo fare se il robot non si accende?

La batteria potrebbe essere scarica. Si prega di ricaricarla



Q: Quanti blocchi Lego sono supportati dal prodotto?

Circa una dozzina di pezzi di mattoncini Lego piccoli, del peso di circa 100g. Se il peso è troppo pesante, il robot potrebbe funzionare male.



Q: Il mio Qobo è difettoso e si muove lentamente

Assicurarsi che non vi siano sporcizia o altri oggetti fibrosi sulle ruote.



Q: Cosa dovrei fare se accidentalmente cancellassi i file audio di Qobo?

Si prega di scaricare i file audio più recenti dal sito Web ufficiale:
Tutorial online: <http://wiki.roboblo.com/Qobo.html>



Q: Come aggiornare il firmware?

Scarica l'ultimo firmware dal sito Web ufficiale, quindi copialo nel robot e riavvialo. Durante l'aggiornamento, la luce blu lampeggia. Dopo che l'aggiornamento ha avuto successo, la luce blu rimane sempre accesa. Tutorial online: <http://wiki.roboblo.com/Qobo.html>

GARANZIA DEL PRODOTTO



Garanzia del prodotto

Gli errori di prestazioni del prodotto che si verificano con i robot e gli accessori Smart Snail sono coperti dalla garanzia.

1) Parti mancanti: se si riscontrano parti mancanti entro sette giorni dal ricevimento, queste verranno ridistribuite gratuitamente al momento della conferma da parte di Robobloq o del personale tecnico certificato responsabile.

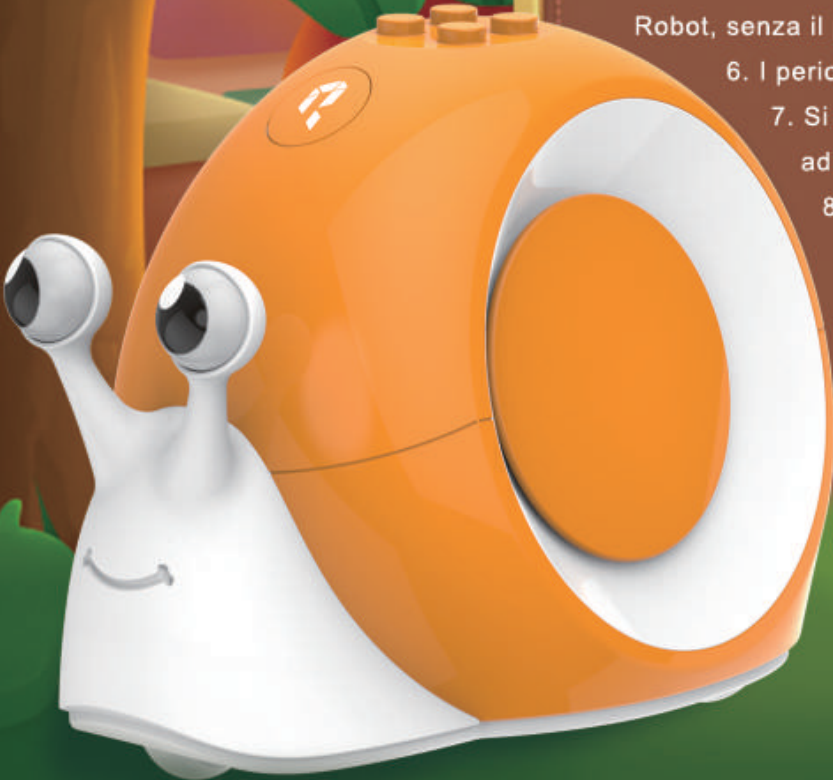
2) Garanzia: in caso di problemi di prestazioni delle parti del robot coperte dalla garanzia (al di fuori dell'ambito di "Manutenzione non gratuita"); e durante il periodo di garanzia, sarà soggetto a conferma Robobloq o il corrispondente personale tecnico.

3) Manutenzione a pagamento: in caso di problemi di qualità di un robot acquistato, nel contesto di "garanzia"; o come parte del "Manutenzione unfree"; individuato da Robobloq o dal personale di ispezione tecnica certificati corrispondenti, il robot verrà riparato a pagamento. Il costo del servizio è basata sul rispettivo prodotto e il grado del danno ..



Nessuna garanzia

1. L'ambiente operativo non è conforme alle norme nazionali pertinenti, quali: Come sovratensione, sovracorrente, fulmine, alta temperatura, elevata umidità e vibrazioni.
2. Guasti o danni al dispositivo sono causati da cause di forza maggiore come terremoti o incendi.
3. Il danno alle apparecchiature è causato da condizioni impreviste o cause umane, come ingresso di acqua, danni meccanici, cadute, forte ossidazione o ruggine.
4. Guasti o danni del dispositivo derivano dalla mancata installazione, uso o manutenzione di Robot secondo il manuale di istruzioni.
5. Guasti o danni all'impianto si verificano con la modifica, lo smontaggio e il montaggio di Robot, senza il permesso di Robobloq.
6. I periodi di sostituzione e garanzia sono scaduti.
7. Si sono verificati guasti negli accessori e in altre parti del robot ad eccezione delle parti principali elencate nella scheda di garanzia.
8. Altri guasti o danni causati da problemi diversi dalla costruzione, il processo, la produzione e la qualità del robot stesso.





Importato e distribuito da:
G&G Distribution & c. s.a.s.
Via Tommaso grossi 2
20121 Milano (Italia)
Sito web: www.dromocopter.it
Assistenza clienti: supporto@gegdistribution.com

Roboblog

