

PRZYGOTOWANIE KOMPUTERÓW DLA UCZESTNIKÓW

- Wszystkie komputery, na których w trakcie warsztatu będą pracować uczestnicy muszą być przygotowane przez organizatora na **minimum 3 dni przed spotkaniem**, aby upewnić się, że nie wystąpią żadne problemy techniczne. **W szczególności niezbędne jest zainstalowanie programu Scratch i oprogramowania do sterowania robotami**. Prosimy zainstalować je na każdym komputerze, również na komputerze, z którego wyświetlana będzie prezentacja, według poniższych instrukcji.
- Komputery powinny działać w oparciu o system **Windows** i mieć przynajmniej jedno wolne gniazdo **USB**.
- **Jeżeli przy próbie instalacji oprogramowania wyświetla się komunikat z informacją, że wymagane są uprawnienia administratora, brak uprawnień itp.**, należy zwrócić się do osoby, która administruje komputerami z prośbą o instalację oprogramowania lub udostępnienie konta i hasła administratora Windows.
- Do zainstalowania oprogramowania niezbędny jest dostęp do Internetu. **W czasie zajęć dostęp do Internetu jest potrzebny tylko na komputerze osoby prowadzącej** do pokazania przykładowych aplikacji stworzonych w języku Scratch.
- Przed pobraniem pliku należy utworzyć na pulpicie komputera folder „Scratch”. Zapiszemy w nim wszystkie pliki, z których uczestnicy będą korzystać w trakcie spotkania.
- Instalacja składa się z 4 kroków. Wszystkie potrzebne pliki znajdują się pod poniższymi linkami:
 1. **Adobe AIR** <https://get.adobe.com/air/>
 2. **Scratch Offline Editor** <http://scratch.mit.edu/scratch2download/>
 3. **BirdBrain Robot Server**
<http://www.finchrobot.com/software/scratch#WindowsInstallation>
 4. **BirdBrain Scratch**
<http://www.hummingbirdkit.com/sites/default/files/software/BirdBrainScratch.zip>
 5. (opcjonalnie) Java <https://www.java.com/pl/download/>

Należy je pobrać i zainstalować w odpowiedniej kolejności zgodnie z numeracją poprzedzającą nazwę pliku.

1) Instalacja Adobe AIR (<https://get.adobe.com/air/>)

- Wybieramy wersję Adobe AIR dla systemu operacyjnego Windows.
- Po pobraniu pliku odnajdujemy go na komputerze, otwieramy, w okienku z pytaniem „Czy chcesz uruchomić ten plik?” **wybieramy „Instaluj”**.
- Jeżeli na naszym komputerze nie ma najnowszej wersji Adobe AIR wyskoczy nam okienku z informacją o najnowszej wersji i możliwością pobrania aktualizacji – **klikamy „Aktualizuj”**
- Ponownie wyskakuje nam okienko z ostrzeżeniem, czy chcemy wyrazić zgodę na instalację, **potwierdzamy „TAK”**.
- Uruchamia się pobieranie aktualizacji (po chwili powinien wyświetlić się komunikat z informacją, że aktualizacja została pomyślnie zainstalowana).

2) Instalacja języka Scratch (Scratch 2 Offline Editor)

(<http://scratch.mit.edu/scratch2download/>)

- Wybieramy wersję dla systemu operacyjnego Windows.
- Po pobraniu pliku odnajdujemy go na komputerze, otwieramy, w okienku z pytaniem „Czy chcesz uruchomić to oprogramowanie?” **wybieramy „Uruchom”**.
- Wyświetla się nam okienko instalacyjne. Przed **kliknięciem „Kontynuuj”** należy upewnić się, czy opcja „Umieść na pulpicie ikonę skrót” jest zaznaczona. Dzięki ikonie skrót uczestnikom łatwiej będzie odnaleźć plik.
- Ponownie wyskakuje okienko z zapytaniem „Czy chcesz zezwolić następującemu programowi na wprowadzenie zmian?” Potwierdzamy **klikając „Tak”**.
- Rozpoczyna się instalacja aplikacji. Jeżeli w okienku instalacyjnym została zaznaczona opcja „Otwórz po zakończeniu instalacji” po zakończeniu instalacji otworzy się Scratch.
- Na koniec warto przenieść ikonkę skrót Scratch do utworzonego na początku instalacji folderu „Scratch” na pulpicie.

3) Instalacja aplikacji pomocniczej BirdBrain Robot Server

(<http://www.finchrobot.com/software/scratch#WindowsInstallation>)

- Odnajdujemy plik instalacyjnych dla Windowsa: Download the Windows installer
- Po pobraniu pliku odnajdujemy go na komputerze, otwieramy, w okienku z pytaniem „Czy chcesz uruchomić ten plik” **wybieramy „Uruchom”**.
- Następnie powinny pojawiać się kolejno nam trzy okna instalacyjne. W pierwszym wybieramy **„Next”**, spowoduje to otwarcie drugie okna – tu również wybieramy **„Next”**. W trzecim oknie wybieramy **„Install”** i rozpoczynamy instalację.
- Ponownie wyskakuje okienko z zapytaniem „Czy chcesz zezwolić następującemu programowi na wprowadzenie zmian?” Potwierdzamy **klikając „Tak”**.
- Kolejne okno informuje nas o prawidłowym zainstalowaniu oprogramowania – klikamy **„Finish”**.

4) Rozpakowanie pliku z poleceniami do sterowania robotami Finch dla języka Scratch.

(BirdBrainScratch)

(<http://www.hummingbirdkit.com/sites/default/files/software/BirdBrainScratch.zip>)

- Po pobraniu pliku odnajdujemy go na komputerze. Jest to plik .zip, zawierający skompresowane pliki, które trzeba rozpakować.
- Najeżdżamy na plik, wciskamy prawy przycisk myszy i na rozwiniętej liście wybieramy **„Wyodrębnij wszystkie...”**

- W oknie wyboru miejsca zapisania pliku **wyberamy folder „Scratch”**, który stworzyliśmy na początku instalacji (Pulpit → Scratch) i klikamy **„Wyodrębnij”**
- W folderze „Scratch” na naszym pulpicie powinien pojawić się folder „BirdbrainScratch” zawierający 4 pliki, w tym plik Finch.s2e zawierający instrukcje do sterowania robotem, który uczestnicy w trakcie zajęć będą musieli odszukać.
- **Uwaga! Istnieje możliwość dodania instrukcji do sterowania robotem w języku polskim. Wystarczy pobrać ten plik:**
<https://onedrive.live.com/redir?resid=CAD9CE0BF58C57AB!6734&authkey=!AA8nGTn9Gz19Hbq&ithint=file%2cs2e>, zapisać go w utworzonym folderze „Scratch”, a następnie dodać bloczki (szczegóły poniżej w instrukcji podłączenia robota).





5) Instalacja Java (jeśli jest wymagana*) (<https://www.java.com/pl/download/>)

- Wybieramy „Bezpłatne pobieranie oprogramowania Java”
- Po pobraniu pliku instalacyjnego odnajdujemy go na komputerze, otwieramy, w okienku „Czy chcesz zezwolić następującemu programowi...” wybieramy **„Tak”**.
- W oknie instalacyjnym „Welcome to Java” wybieramy **„Instal”**.
- Po zainstalowaniu Java, w oknie instalacyjnym klikamy **„Cancel”**

* Instalacja Java jest konieczna tylko w przypadku, kiedy podczas instalacji poprzednich programów na komputerze pojawi się prośba o instalację Java. W pozostałych przypadkach nie ma konieczności instalowania.

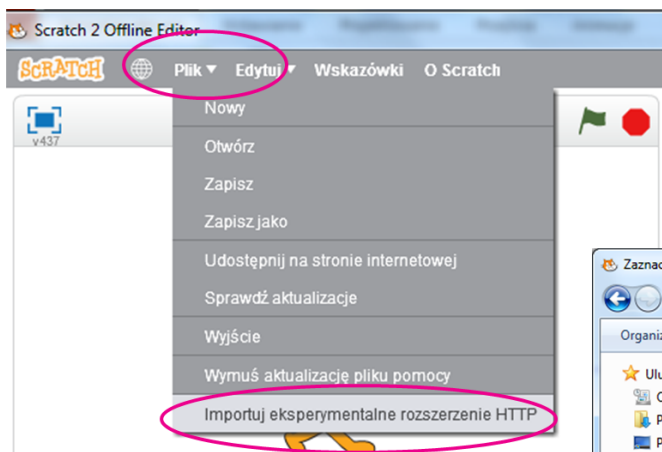
PODŁĄCZENIE ROBOTA

Aby podłączyć robota należy wykonać następujące kroki:

 <p>1</p>	<p>Odnajdujemy na dysku ikonkę z uśmiechniętą żarówką i klikamy w nią</p>	 <p>2</p>	<p>Na pulpicie powinno pojawić się okienko z informacją, o niepodłączonym robocie. Minimalizujemy je.</p>
 <p>3</p>	<p>Podłączamy robota do komputera (przez port USB – tak, jak zwykły pendrive)</p>	 <p>4</p>	<p>Zielony napis „Finch Connected” informuje nas, że robot jest podłączony.</p>

Jeżeli nie rozpoczęliśmy jeszcze pracy w Scratchu w kroku nr 4 wystarczy kliknąć pomarańczowy przycisk „Open Scratch”.

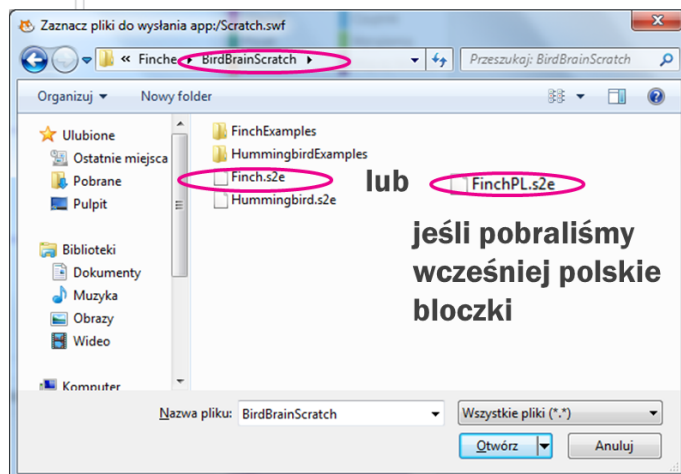
Puzzle odpowiedzialne za sterowanie robotem znajdują się w grupie „Więcej bloków”. Jeżeli puzzle nie zostały dodane automatycznie lub jeśli chcemy dodać puzzle w języku polskim (zgodnie z możliwością przedstawioną w punkcie 4) należy:



Trzymając wciśnięty klawisz SHIFT klikamy na opcję „Plik” w menu

Wybieramy ostatnią opcję „Importuj eksperymentalne rozszerzenie HTTP”

Odnajdujemy na dysku i otwieramy plik „Finch.s2e” lub „FinchPL.s2e”.



lub FinchPL.s2e
jeśli pobraliśmy wcześniej polskie bloczki