

OBSAH:

	PŘEDMLUVA	7
	ČÁST 1	8
	Úvod	8
1	Elektrotechnické stavebnice	10
2	Základní pojmy z oblasti elektrotechnických stavebnic - kategorizace	12
3	Elektrotechnické stavebnice ve školní praxi	22
3.1	Faktory sledované u elektrotechnických stavebnic	25
3.2	Popis vybraných elektrotechnických stavebnic	27
3.2.1	Stavebnice SOUPRAVA PRO ELEKTRINU	30
3.2.2	Elektrotechnická stavebnice Z 3/III	32
3.2.3	Stavebnice pro technické práce a základy techniky v 8. roč. ZŠ	33
3.2.4	Stavebnice ELEKTROMONTÁŽNÍ SOUPRAVA	34
3.2.5	Stavebnice ELEKTRONIK I	36
3.2.6	Elektronická stavebnice ORION ALFA	39
3.2.7	Stavebnice MEZ ELEKTRONIK - 01 a 02	40
3.2.8	EMA - Demonstrační stavebnice pro pokusy z elektřiny, magnetismu a elektroniky	42
3.2.9	ISES - INTELIGENTNÍ ŠKOLNÍ EXPERIMENTÁLNÍ SYSTÉM	43
3.2.10	Elektrotechnická stavebnice DIDAKTIK	47
3.2.11	Elektronická laboratoř	50
3.2.12	Stavebnice DOMINOPUTER	53
4	Uplatnění elektrotechnických stavebnic u handicapovaných dětí	55
4.1	Využití elektrotechnických stavebnic v pediích	57
	ČÁST 2	60
	Úvod	60
5	Struktura textu a použité pojmy	61
6	Filozofie stavebnic řady LEGO	62
6.1	Specifikace pracovišť programu LEGO DACTA	63
6.2	Poznámky	65

6.3	RCX 1.0 – řídicí prvek stavebnic řady LEGO DACTA ROBOTICS SYSTEM	67
6.4	Filozofie práce se stavebnicí řady ROBOLAB	68
7	Instalace software ROBOLAB	69
8	Programovací prostředí ROBOLAB	70
8.1	Ovládací prvky	71
8.2	Režimy	71
8.2.1	Režim SPRÁVCE (ADMINISTRATOR)	72
8.2.2	Režim PROGRAMÁTOR (PROGRAMMER)	76
8.3	Úvod k metodám práce s programem	77
8.4	Sekce PILOT	79
8.4.1	Programovací nástroje	80
8.4.2	PILOT level 1	81
8.4.2.1	Vytvoření nového programu na úrovni PILOT level 1	84
8.4.3	PILOT level 2	85
8.4.3.1	Vytvoření nového programu na úrovni PILOT level 2 modifikací šablony	86
8.4.4	PILOT level 3	91
8.4.4.1	Vytvoření nového programu na úrovni PILOT level 3 modifikací šablony	93
8.4.5	PILOT level 4	94
8.4.5.1	Vytvoření nového programu modifikací šablony na úrovni PILOT level 4	96
8.5	Sekce INVENTOR	100
8.5.1	Práce s programem v sekci INVENTOR	101
8.5.2	Sled činností při programování	104
8.5.3	INVENTOR level 1 (INVENTOR 1)	108
8.5.4	INVENTOR level 2 (INVENTOR 2)	110
8.5.4.1	Návrh a vytvoření vlastního programu na úrovni INVENTOR level 2	112
8.5.5	INVENTOR level 3 (INVENTOR 3)	118
8.5.6	INVENTOR level 4 (INVENTOR 4)	125
8.5.7	Ucelený přehled nástrojů (funkcí) dostupných v sekci INVENTOR level 4	136
	Zahájení a ukončení programu	136
	Jednoduché příkazy	137
	Všeobecné příkazy	138
	Podmenu <i>WAIT FOR COMMANDS</i> (Čekat na příkaz)	139
	Podmenu <i>STRUCTURES</i> (Struktura programu)	142
	Podmenu <i>MUSIC</i> (Hudba)	145

	Podmenu <i>MODIFIERS</i> (Modifikátory)	146
	Podmenu <i>RESET</i> (Vynulování)	147
	Podmenu <i>CONTAINER</i> (Zásobník)	148
	Podmenu <i>RCX TO RCX COMMUNICATION</i> (Vzájemná komunikace mezi RCX)	151
8.5.8	Nástroje používané při sestavování programu v prostředí inventor (tvary kurzoru)	152
9	Technické specifikace RCX 1.0	153
10	Slovníček	166
	LITERATURA	169