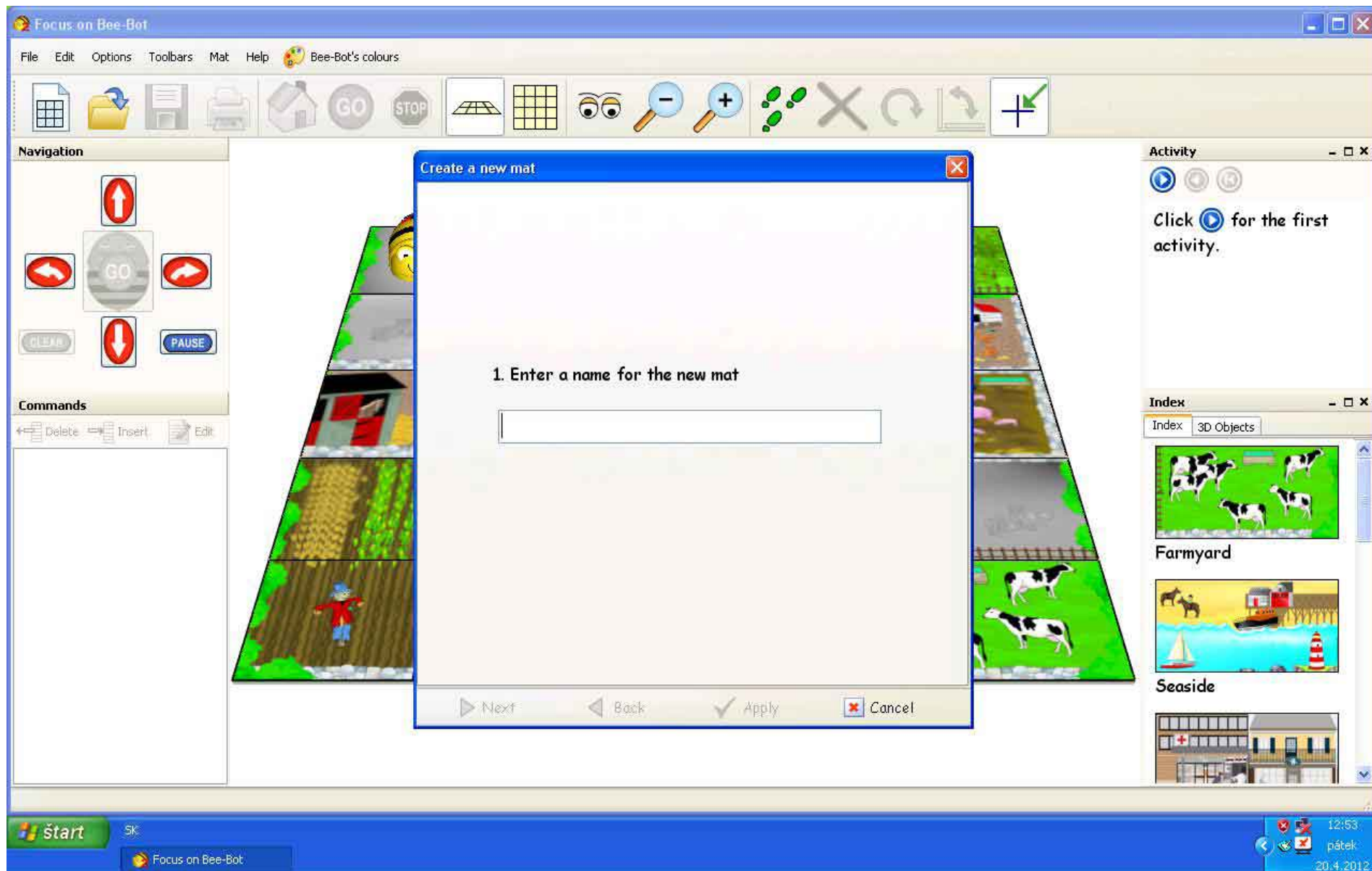
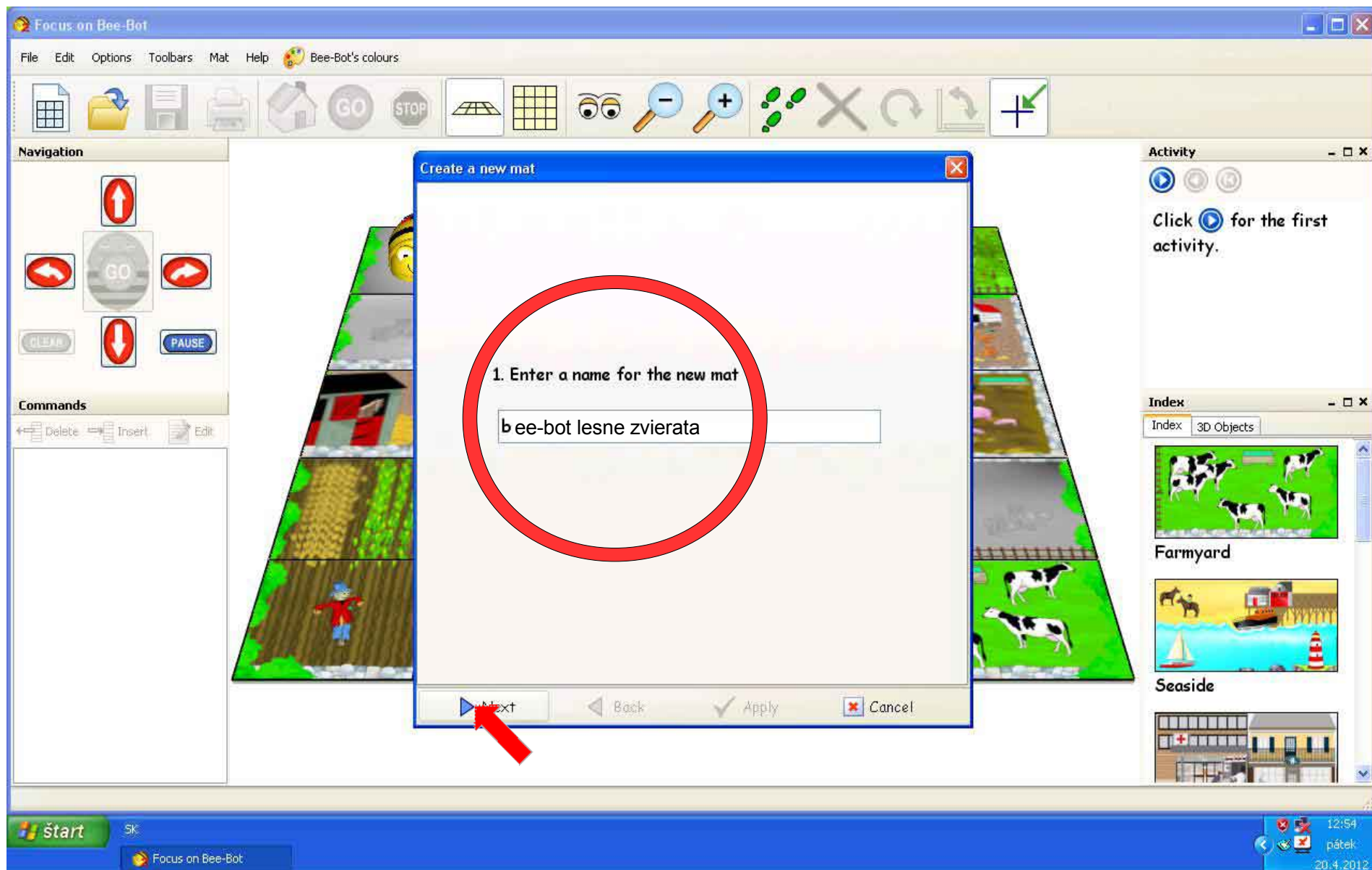


1. Po otvorení programu kliknúť na ikonu v ľavom hornom rohu (tam, kde je červená šípka)

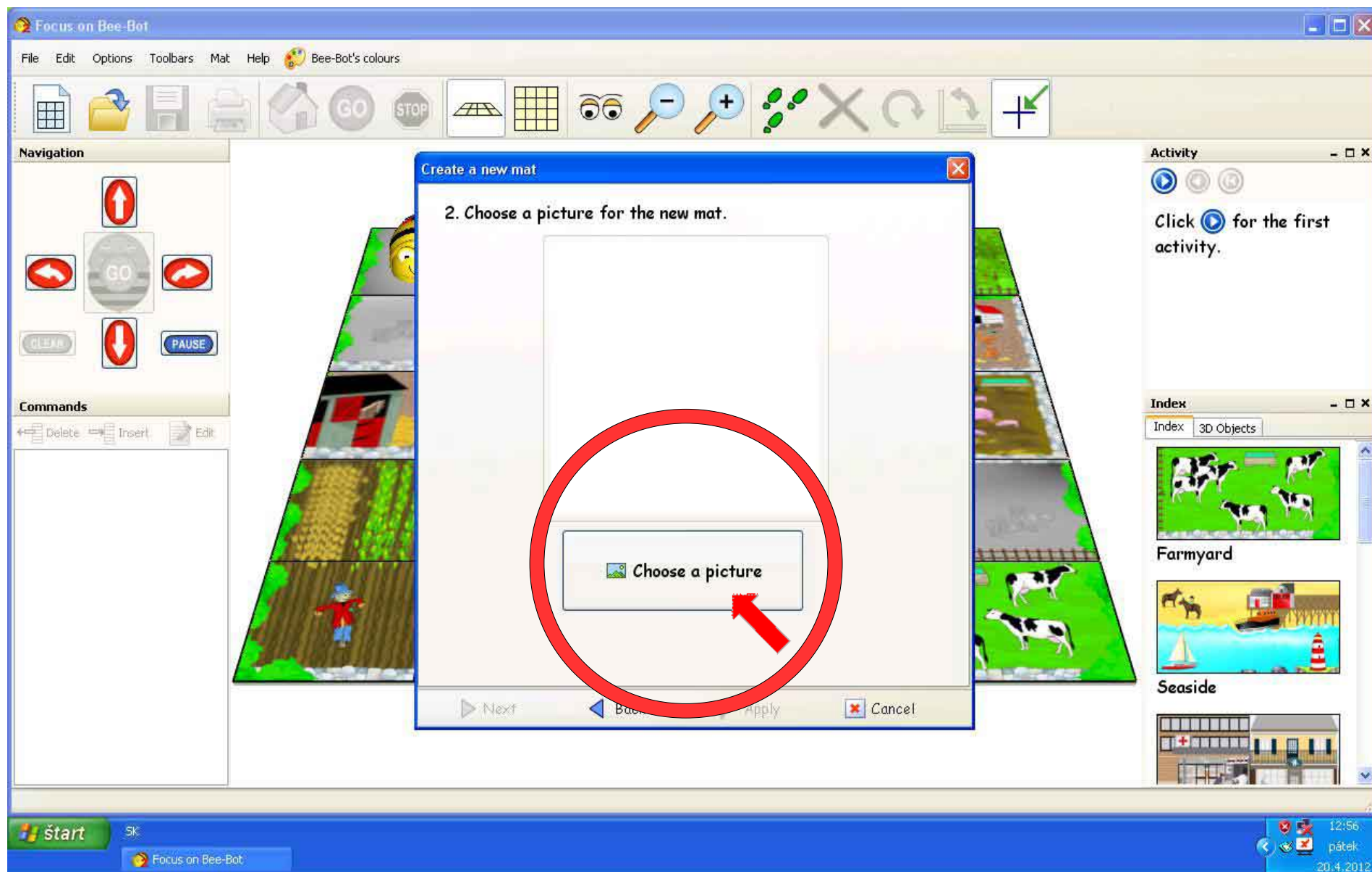


2. Objaví sa políčko.

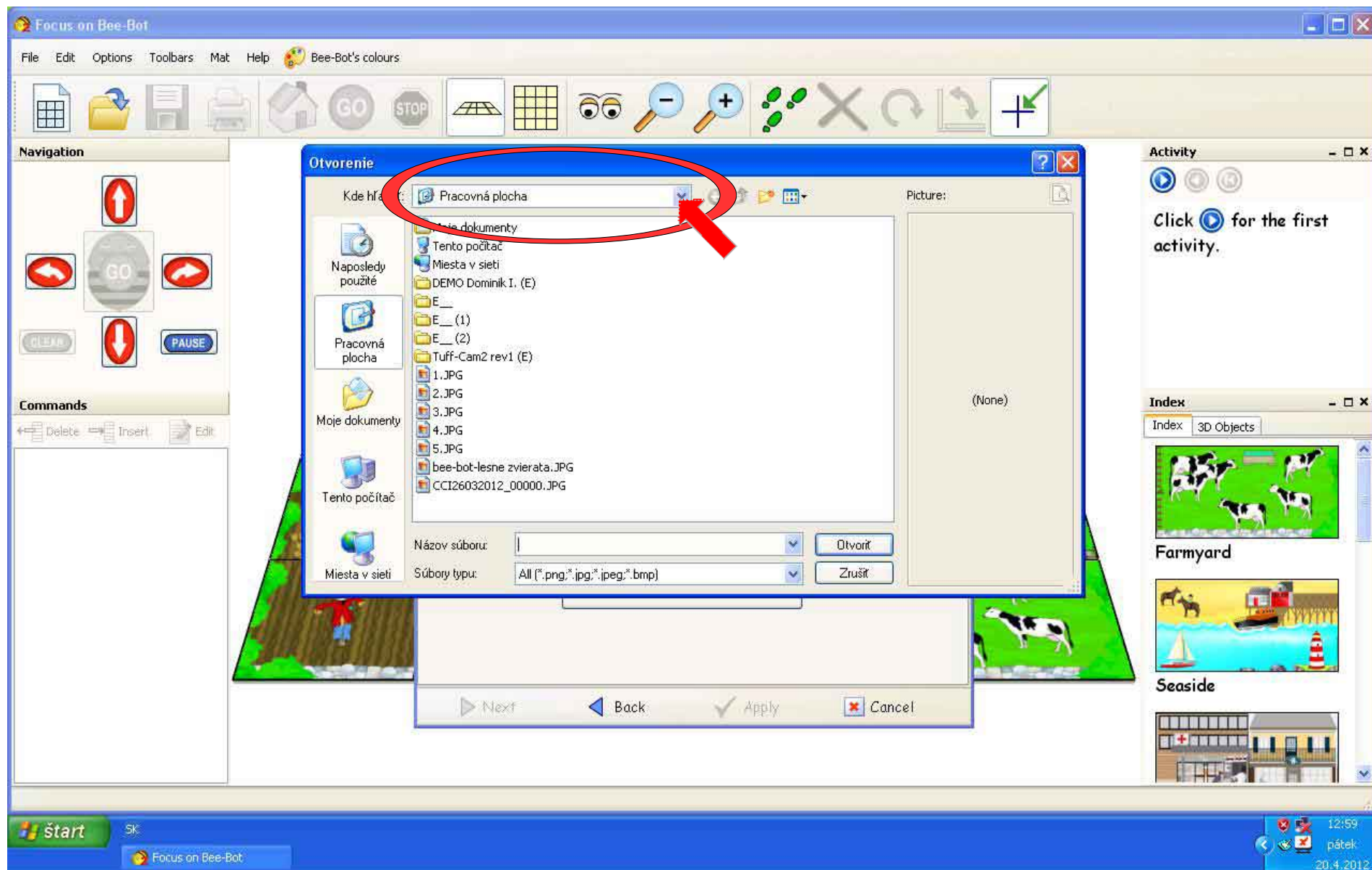


**3. Do políčka napísať názov JPG obrázku – podložky (bez diakritiky), ktorú chceme vložiť a následne kliknúť myšou na modrú šípku - Next**

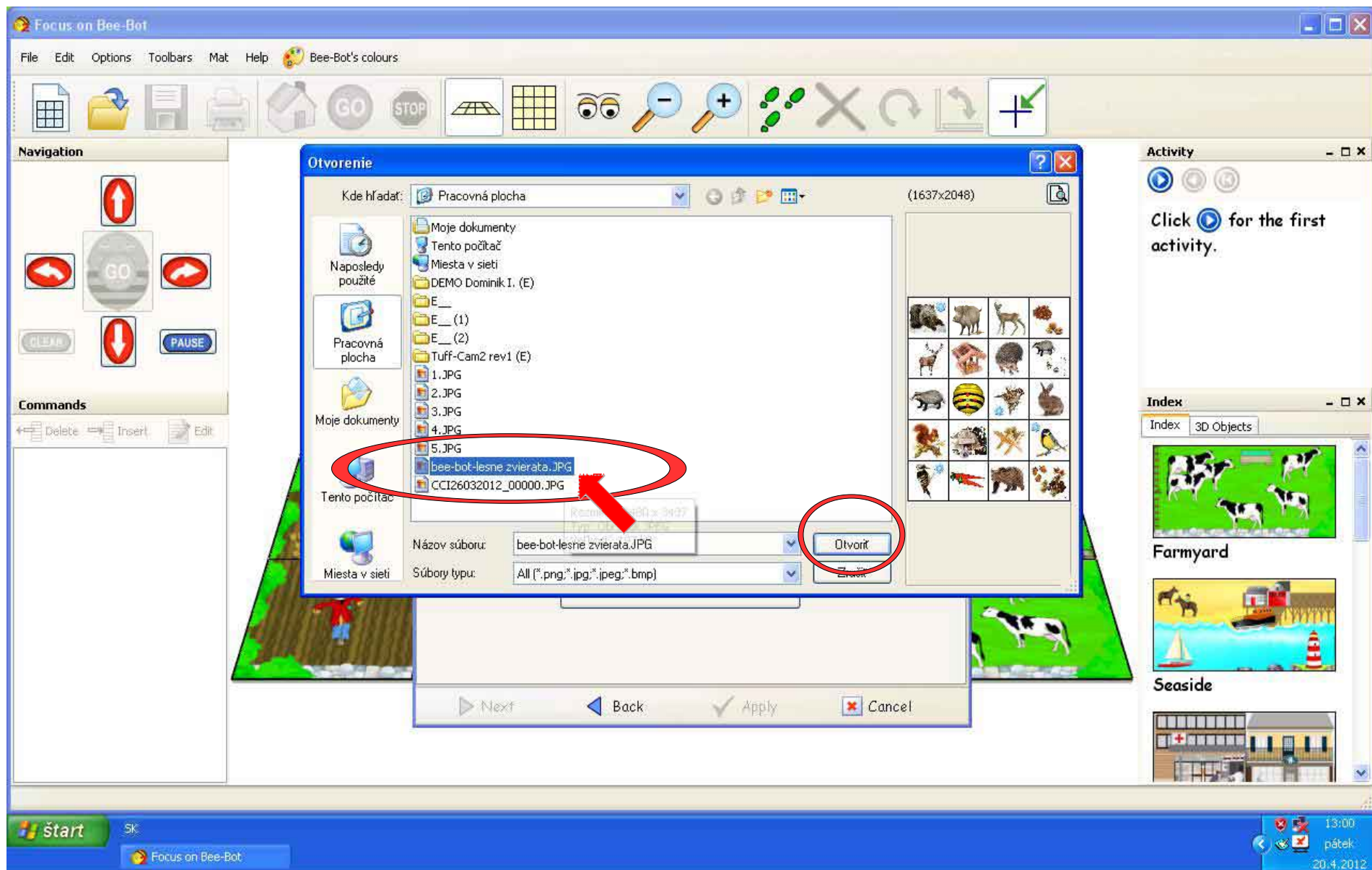




4. Kliknúť na políčko – Choose a picture, otvorí sa Vám okno – Miesto na Vášom počítači.

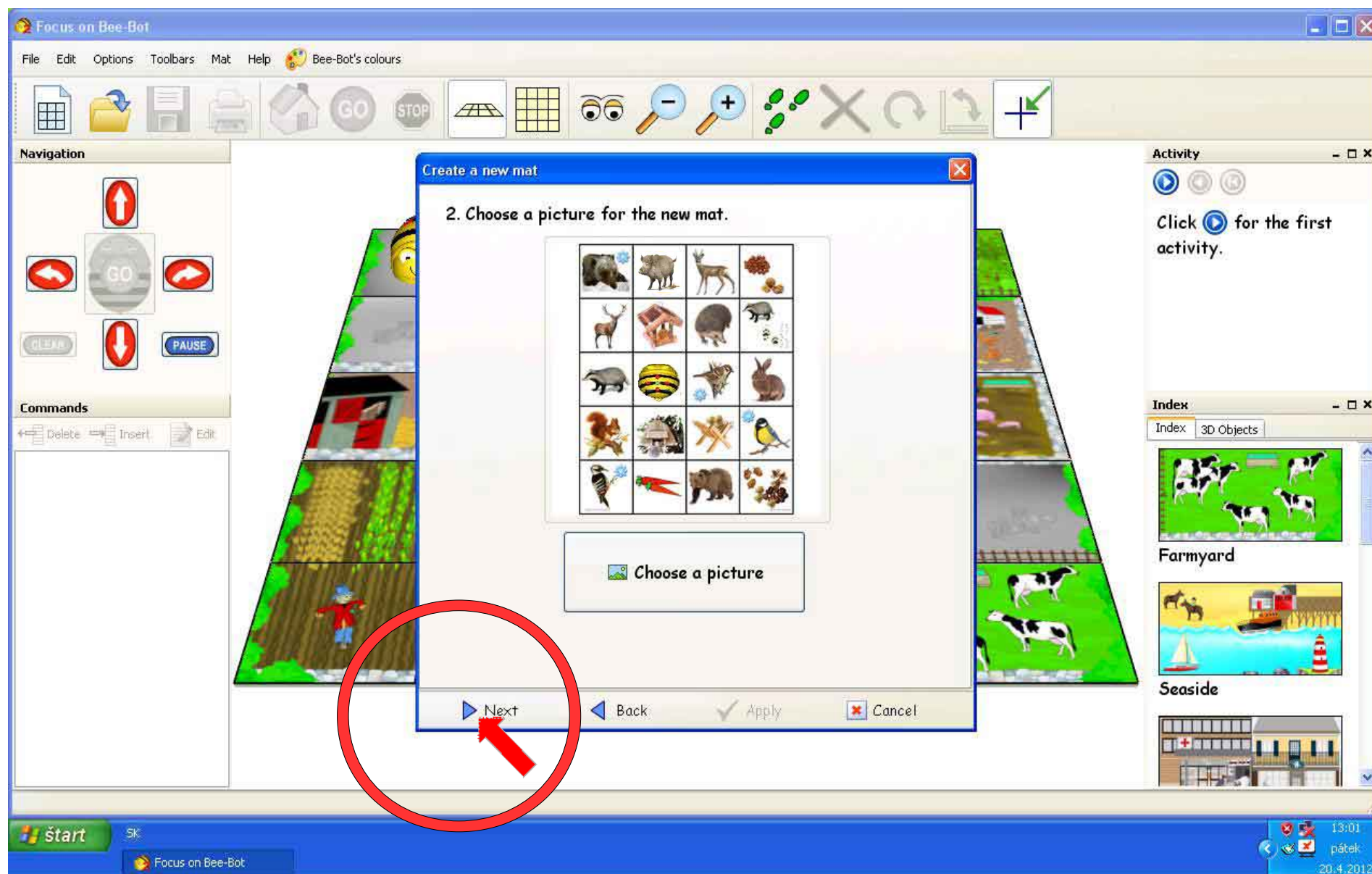


**5. V hornej lište, alebo v ľavom paneli si vyhladáme miesto, kde máme uloženú podložku - JPG obrázok, ktorú chceme vložiť do programu. Pokiaľ máme CD s podložkami v počítači, môžeme vyhľadať podložky aj priamo z CD, kliknutím na jednotku DVD (CD) mechaniky.**

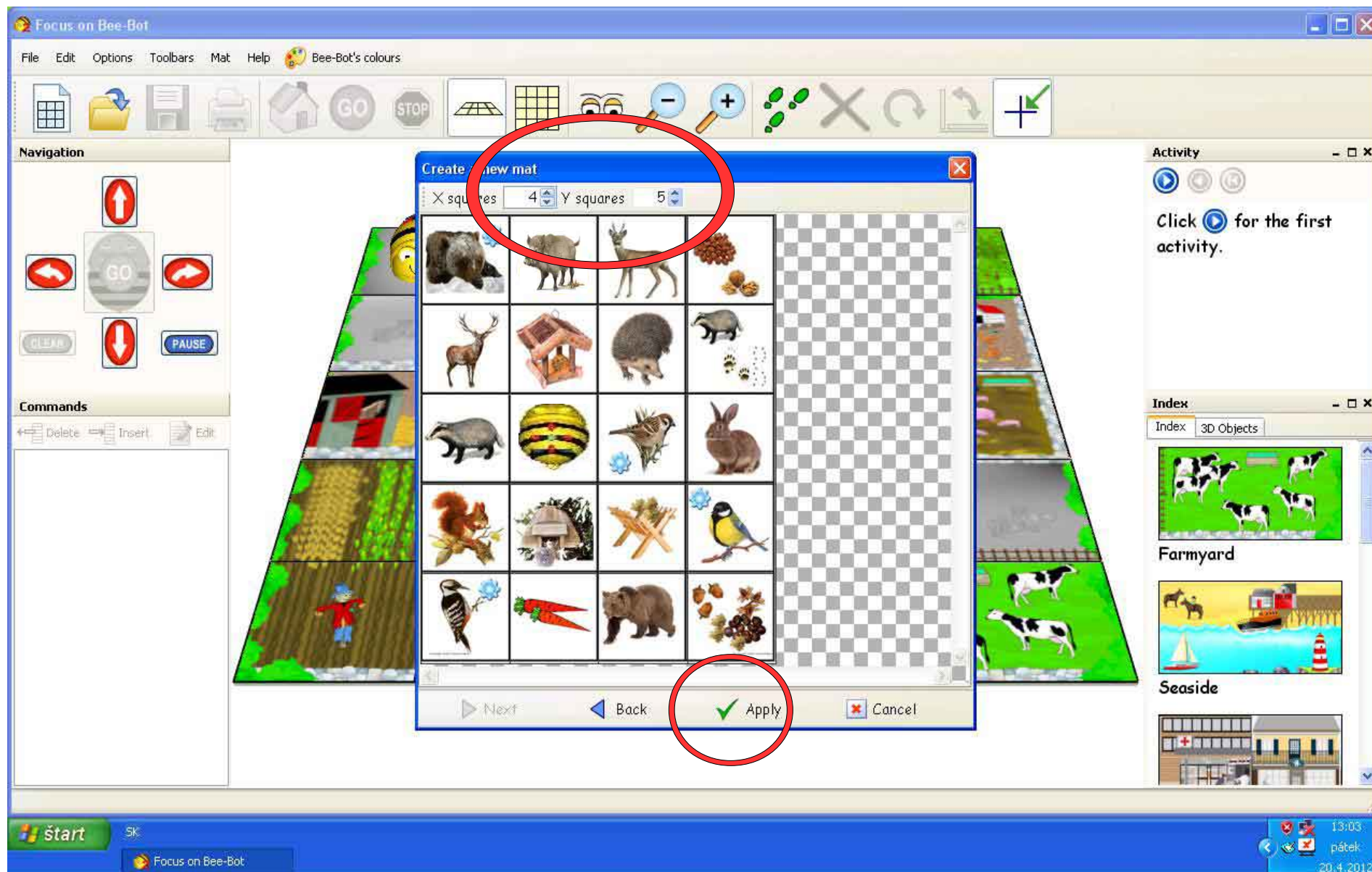


**6. Potom označíme myšou názov súboru – podložky, ktorú chceme vložiť do programu a klikneme na okienko otvoriť**



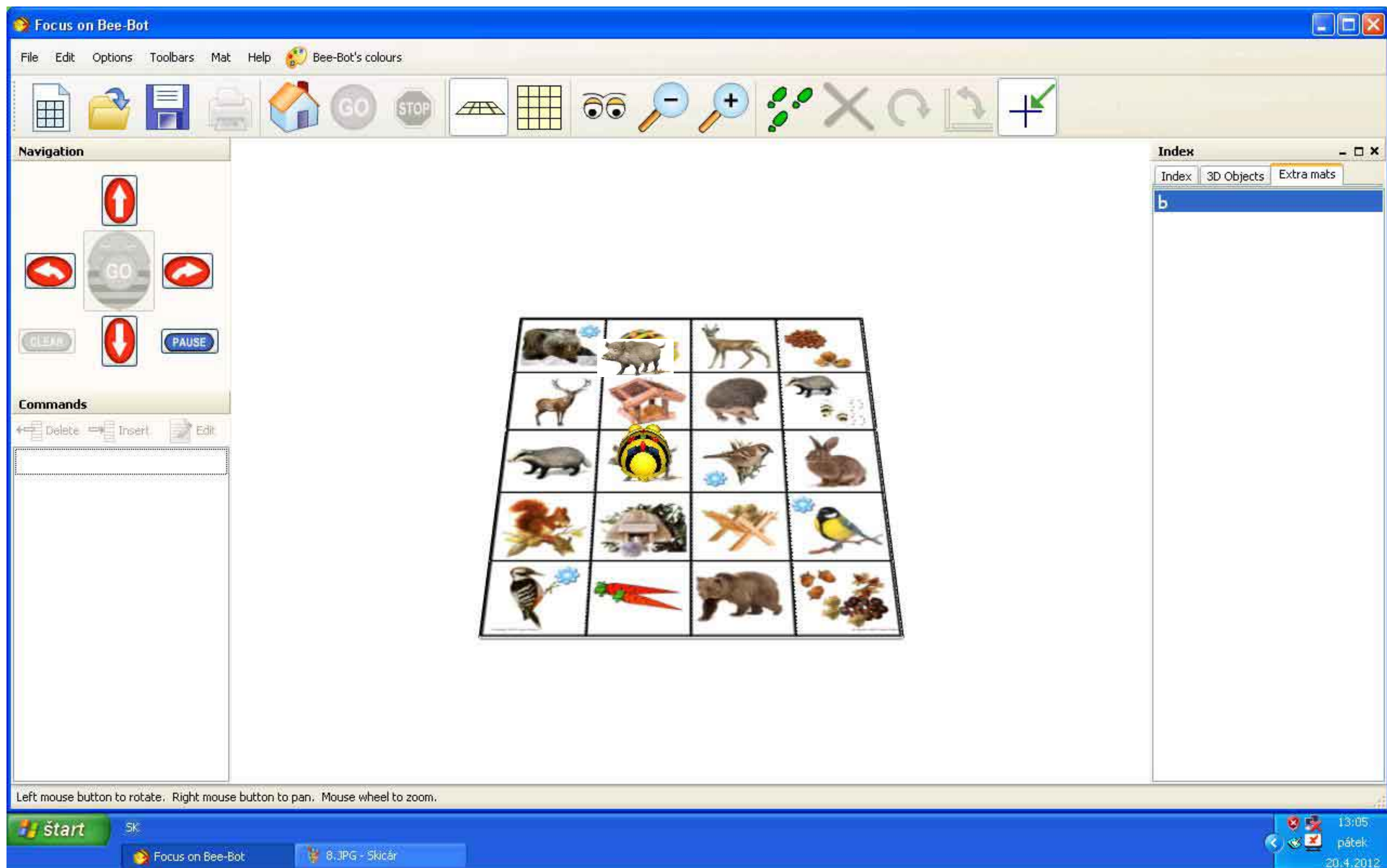


7. Kliknúť na modrú šípku vľavo - Next

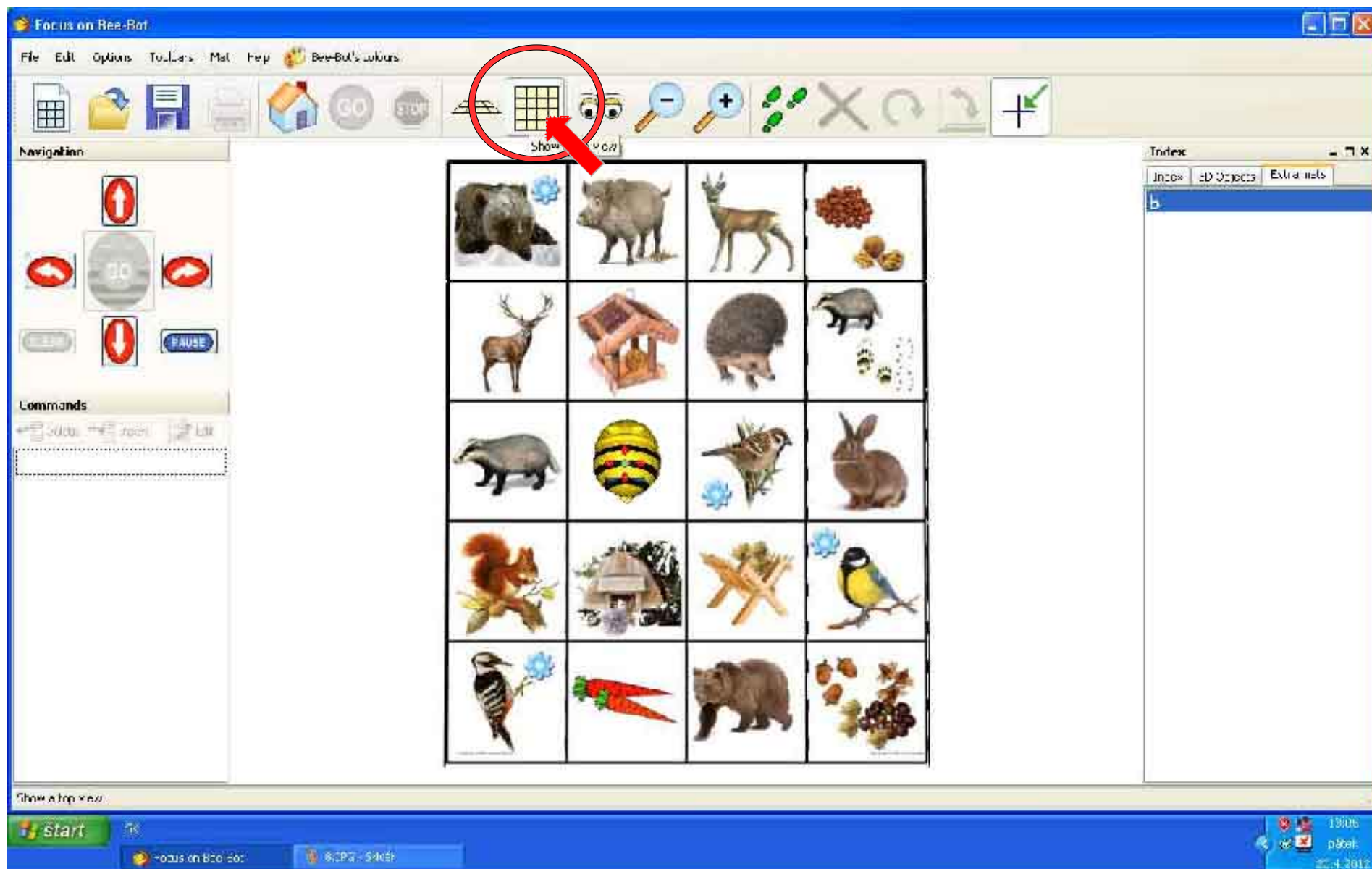


8. V hornom poličku si zvolíme počet štvorcov na podložke : konkrétne v prvom okne – 4, v druhom okne – 5. Potom klikneme na zelenú značku - Apply

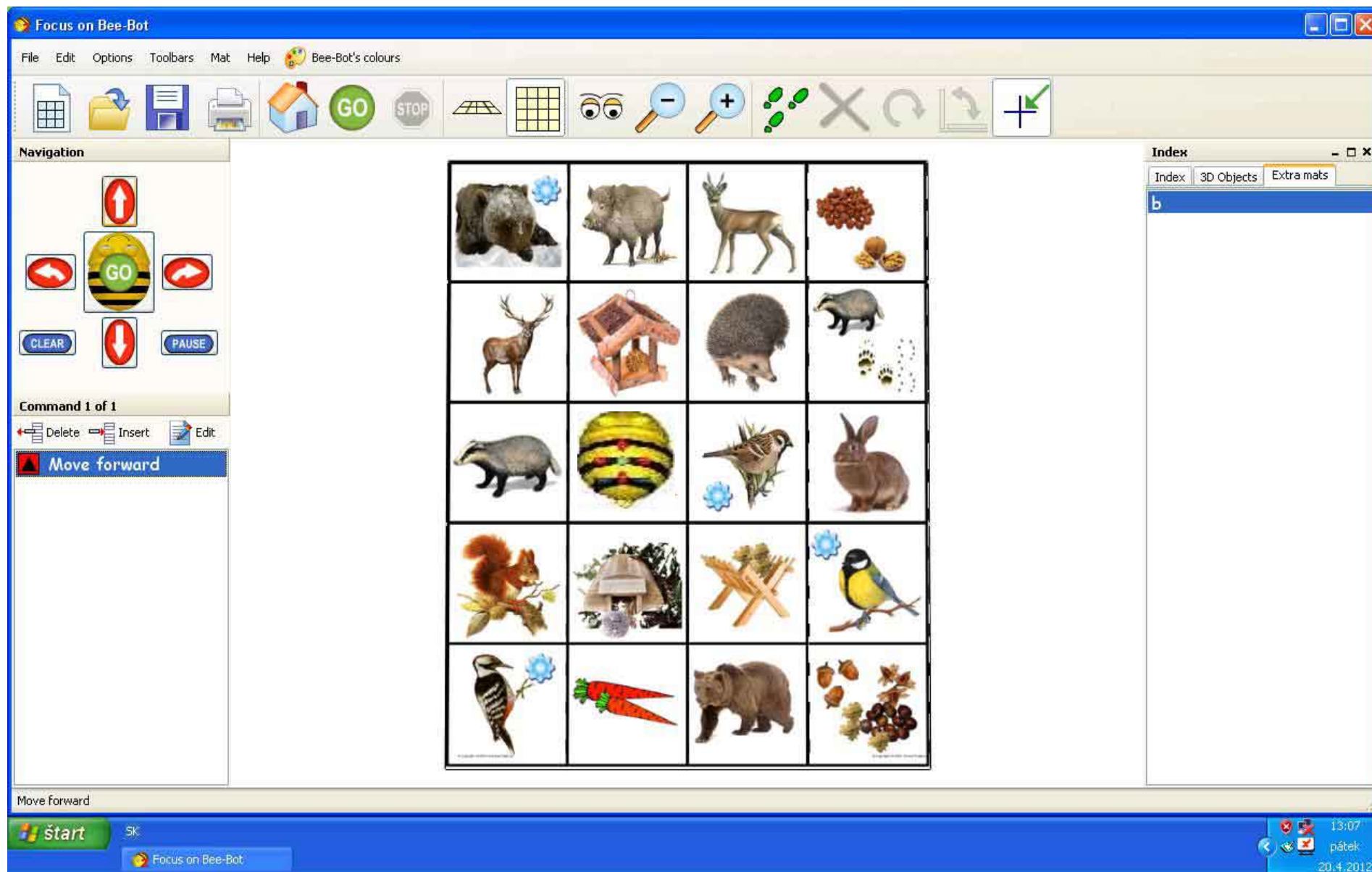




9. Obrázok podložky už máme v programe, kde s ňou pracujeme.



10. Ak chceme podložku dostať do takej polohy ako je na obrázku, klikneme na ikonu podložky – hore v krúžku.



**11. Bee-bot začneme programovať klikaním myšou na šípky. Podrobnejší popis programovania Bee-bot :**



## Ako programovať bee-bot ?

Jeden klik myšou na šípku včely znamená jeden štvorček na podložke

Šípka smerom hore - pohyb vpred

Šípka doľava - otočiť doľava

Šípka doprava - otočiť doprava

Šípka smerom dole - pohyb dozadu

Bee-bot spustíme kliknutím na zelené tlačítko - GO.



Pred každým programovaním Bee-bot v softvéri musíme vymazať predošlé programovanie :

Klikneme myšou na tlačítko **CLEAR** a následne na ikonu **yes**

Vysvetlenie formou obrázku sa nachádza na ďalšej strane :

