



ROBOMASTER S1

LEARN TO WIN

SPECYFIKACJA

Ogólne

Waga	ok. 3,3 kg
Wymiary	320 × 240 × 270 mm
Zakres prędkości	0-3,5 m/s (w przód)
	0-2,5 m/s (w tył)
	0-2,8 m/s (w bok)
Maks. prędkość obrotu	600°/s

Silnik

Maks. prędkość obrotowa	1000 rpm
Maks. moment obrotowy	0,25N·m
Maks. moc wyjściowa	19 W
Zakres temperatury pracy	-10 do 40 °C
Sterowanie	FOC - Field Oriented Control
Sposób regulacji obrotów	Układ zamknięty ze sprzężeniem zwrotnym

Gimbal

Regulowany zakres pracy	Pitch: -20° to +35° Yaw: ±250°
Mechaniczny zakres pracy	Pitch: -24° to +41° Yaw: ±270°
Maks. prędkość obrotu	540°/s
Zakres drgań kątowych	±0.02°

Kamera

Kąt widzenia (FOV)	120°
Maks. rozdzielczość zdjęć	2560×1440
Maks. rozdzielczość wideo	FHD: 1080/30fps
	HD: 720/30fps
Maks. prędkość zapisu	16 Mbps
Obsługiwany format zdjęć	JPEG
Obsługiwany format wideo	MP4
Matryca	1/4" CMOS / 5 Megapixeli
Zakres temperatury pracy	-10 do 40 °C

Blaster

Efektywny zasięg	6 m
Efektywny obszar	od 10° do 40°
Reg. częst. wystrzeliwania	1-8/s
Maks. częst. wystrzeliwania	10/s
Prędkość początkowa pocisku	ok. 26 m/s
Średni załadunek	ok.

Moduły wiązki podczerwieni

(w warunkach oświetlenia wewnątrz)	
Efektywny zasięg	3 m
Efektywny zakres działania	360°

ROBOMASTER S1 - LEARN TO WIN

RoboMaster S1 jest przełomowym robotem edukacyjnym, stworzonym, by uwolnić potencjał każdego ucznia. Został zainspirowany corocznym turniejem robotów, organizowanym przez DJI. Dzięki niezwykłym trybom rozgrywki i inteligentnym funkcjom daje możliwość przyswojenia wiedzy z takich dziedzin jak m.in: matematyka, fizyka, programowanie.

DIY

46 programowalnych komponentów

AI

6 programowalnych modułów AI

FPV

Niskie opóźnienie transmisji HD FPV



Programowanie
Scratch & Python

4WD

Ruch
dookólny 4WD



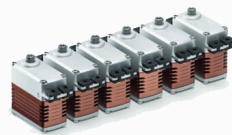
Pancerz z inteligentnymi
czujnikami

VS

Wiele ekscytujących
trybów walki



Innowacyjne
nauczanie



Programowanie Scratch 3.0 i Python

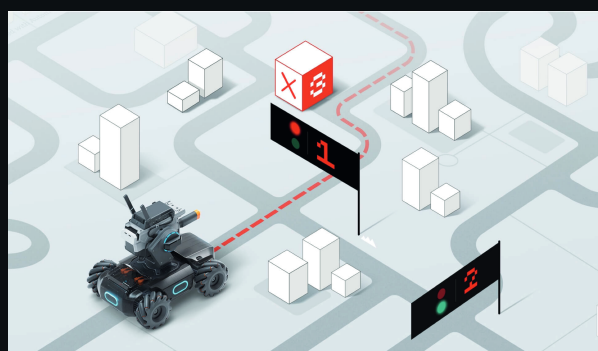
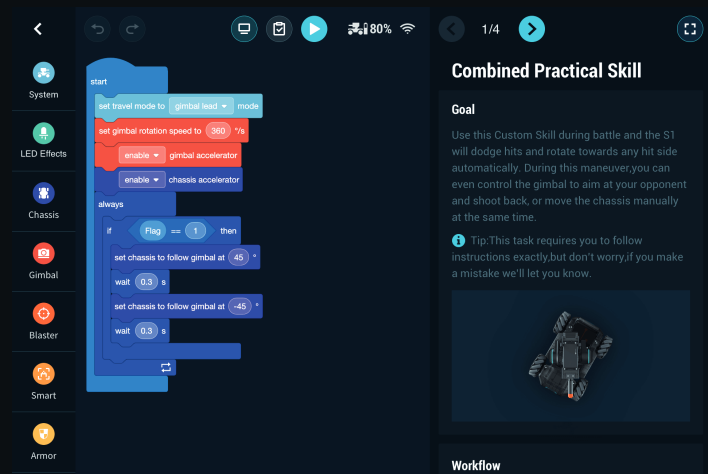
S1 obsługuje języki programowania Scratch i Python. Dzięki temu możesz przenieść swoje umiejętności na wyższy poziom, niezależnie od tego, czy dopiero zaczynasz przygodę z programowaniem, czy jesteś już na najlepszej drodze do zostania ekspertem.

Scratch 3.0

Klasyczny język programowania wizualnego używany w szkołach podstawowych i średnich na całym świecie.

Python

Szeroko stosowany w tematyce sztucznej inteligencji.



Automatyczna jazda

Dzięki wykorzystaniu znaczników wizyjnych do tworzenia "sygnalizacji świetlnej" i innych przeszkód, użytkownicy mogą pisać własne programy, które pozwalają S1 automatycznie jeździć i wykonywać złożone zadania. Poznaj zasady matematyczne obejmujące robotykę i mechanikę ruchu poprzez sześć programowalnych modułów sztucznej inteligencji S1. Poznaj tajniki sztucznej inteligencji w trakcie rozwijania tych i wielu innych umiejętności.