

TERMO DE GARANTIA

A Candide Indústria e Comércio Ltda. garante este produto pelo período de **90 dias**, contados **a partir da data de emissão da nota fiscal de compra**, desde que o mesmo tenha sido instalado e manuseado conforme orientações descritas no manual, e somente em Território Nacional. Durante o período estipulado, a garantia cobre totalmente peças e mão-de-obra. **Somente técnicos da Assistência Técnica da Candide e das oficinas credenciadas estão autorizados a reparar defeitos cobertos pela garantia.** Para informações sobre o endereço mais próximo, entre em contato com nosso SAC: 0800 55 74 00. O consumidor tem o prazo de 90 dias para reclamar de irregularidades aparentes, ou seja, de fácil e imediata observação do produto, como os itens que constituem a parte externa e qualquer outro acessível ao usuário. **A garantia de peça sujeita ao desgaste natural** (peças plásticas e acessórios em geral) **fica restrita ao prazo final de 90 dias.** A garantia perde seu efeito se: a) a instalação ou utilização do produto estiverem em desacordo com as recomendações do manual de instruções; b) **o produto sofrer qualquer dano provocado por acidente, queda, agentes da natureza** ou consertos realizados por pessoas não credenciadas pela Candide Indústria e Comércio Ltda.; c) o número de série do produto estiver danificado ou adulterado. **A garantia não cobre: a) transporte e remoção do produto para conserto; b) desempenho insatisfatório do produto devido à instalação ou manuseio inadequados.** Por se tratar de produto importado, produzido fora do território nacional, a Candide Indústria e Comércio Ltda. se isenta de qualquer responsabilidade na eventualidade de serem constatados pequenos erros de grafia, fonética ou outros relacionados à adaptação do produto à língua portuguesa. **A garantia somente é válida mediante apresentação da nota fiscal.**

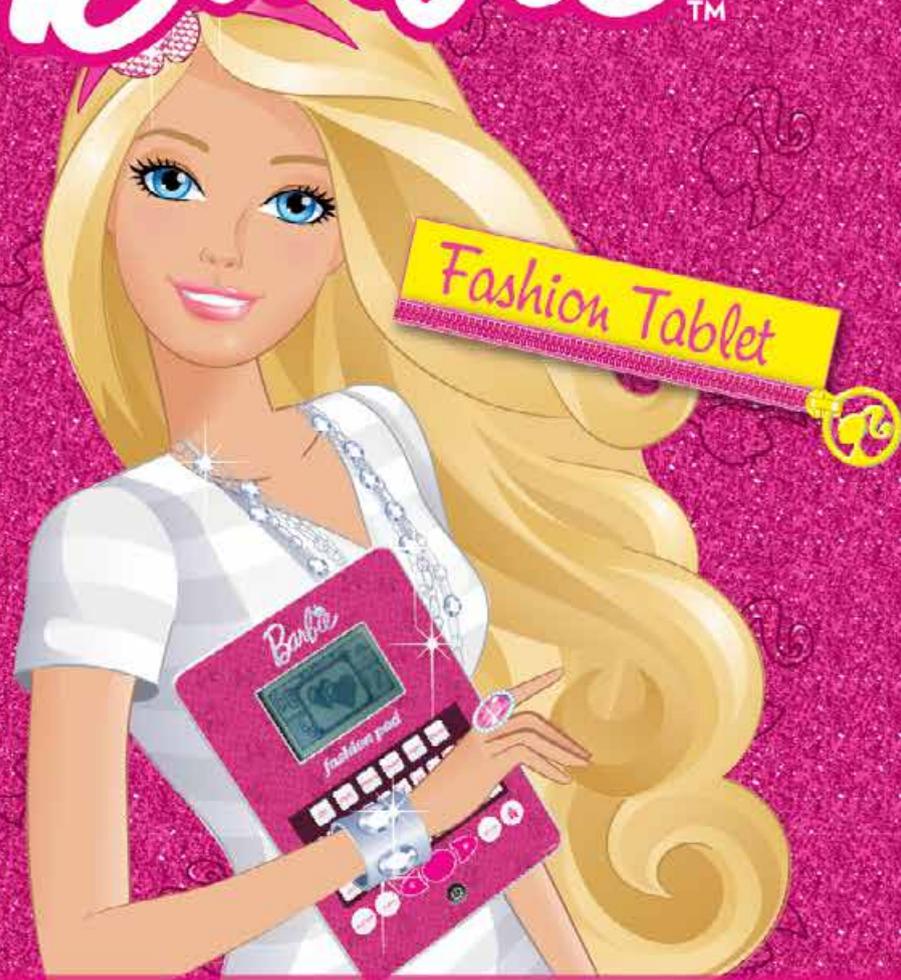
Para entrar em contato com a Candide, clique na guia Fale Conosco no nosso site www.candide.com.br ou ligue para o Serviço de Atendimento ao Cliente no número **0800 55 74 00** de seg. a sex. das 8:20 as 18:00.

Candide

Distribuído por: Candide Ind. e Com. Ltda.

Barbie

Candide



Cód.: 1833

Manual de instruções

Caros Pais,

Nós, da Candide, sempre pensamos em um brinquedo seguro que estimule a criatividade e dê alegria às crianças, motivo pelo qual nos dedicamos permanentemente à pesquisa para o aprimoramento de nossos produtos.

No momento da compra, pequenas diferenças entre produto e embalagem, fotos ilustrativas e entre lotes podem ser constatadas, fato para o qual agradecemos sua compreensão.

O Fashion Tablet é um pequeno computador que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, matemática, música e raciocínio lógico.

Recomendamos que vocês o acompanhem e auxiliem no uso deste produto, incentivando-o a aprender ao mesmo tempo que desfruta de sua companhia.

Cordialmente,

Seus amigos da

Candide®



Grupo de música

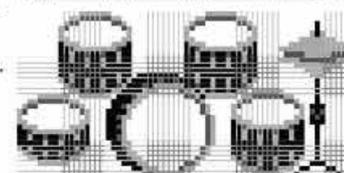
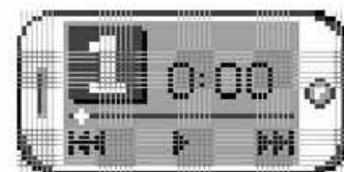
Atividade 1:

Tocando na tela

Toque nas setas esquerda ou direita para fazer a seleção e toque em play para iniciar a música. Toque na bateria para compor uma nova música.

Utilizando o teclado

Utilize as teclas esquerda ou direita para selecionar e tecla enter para iniciar a música. Na bateria, pressione enter para escolher a música novamente.



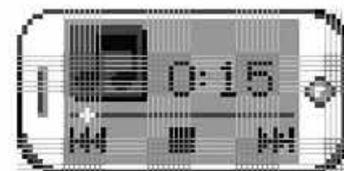
Atividade 2:

Tocando na tela

Toque nos ícones direita ou esquerda para selecionar e toque em play para executar a música. Toque em stop e escolha outra música.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para tocar a música ou pará-la.



Grupo de matemática: Atividade 6	12
Grupo de matemática: Atividade 7	12
Grupo de matemática: Atividade 8	12
Grupo de matemática: Atividade 9	12
Grupo de matemática: Atividade 10	13
Grupo de lógica: Atividade 1	13
Grupo de lógica: Atividade 2	13
Grupo de lógica: Atividade 3	14
Grupo de lógica: Atividade 4	14
Grupo de lógica: Atividade 5	14
Grupo de lógica: Atividade 6	14
Grupo de lógica: Atividade 7	15
Grupo de lógica: Atividade 8	15
Grupo de jogos: Atividade 1	15
Grupo de jogos: Atividade 2	16
Grupo de jogos: Atividade 3	16
Grupo de jogos: Atividade 4	16
Grupo de jogos: Atividade 5	16
Grupo de jogos: Atividade 6	17
Grupo de jogos: Atividade 7	17
Grupo de jogos: Atividade 8	17
Grupo de jogos: Atividade 9	17
Grupo de jogos: Atividade 10	18
Grupo de jogos: Atividade 11	18
Grupo de jogos: Atividade 12	18
Grupo de jogos: Atividade 13	18
Grupo de música: Atividade 1	19
Grupo de música: Atividade 2	19
Garantia	20

Atividade 6:

Tocando na tela

Memorize a imagem mostrada. Depois de embaralhada, mova as peças para voltar a imagem inicial.

Utilizando o teclado

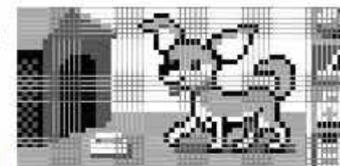
Tecele enter ou apagar para rever a imagem. Pressione resposta caso queira visualizar a resposta correta.



Atividade 7:

Tocando na tela

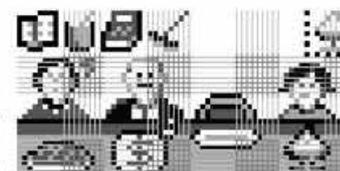
Tocando na casa você pede ao cachorro que vá para dentro dela. Tocando na tigela, você o alimenta. Tocando no primeiro **item** do lado direito da tela, você brinca de bola com ele. Quando o cachorro fizer sujeira, toque no segundo **item** para limpá-la e quando ele ficar doente, toque no terceiro **item** para dar-lhe medicamento. Tocando no quarto item, você tem acesso ao status do cãozinho.



Atividade 8:

Tocando na tela

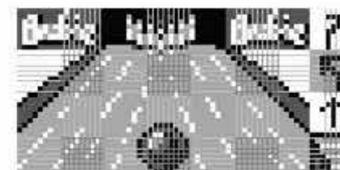
Toque no primeiro ícone no canto esquerdo da tela para acessar o menu. O cliente fará um pedido após ler o cardápio. Toque no Segundo ícone e no cliente para atender ao pedido. Quando a comida aparecer no canto direito da tela, toque nela e no cliente para entregar-lhe a refeição. Depois que terminar de comer, toque no terceiro ícone e no cliente para checar a conta. Finalmente toque no quarto ícone e no prato para limpar a mesa após a saída do cliente.



Atividade 9:

Tocando na tela

Toque nas setas para direcionar a bola e depois, na barra de força para definir a intensidade do lançamento da bola.



Funções das teclas especiais:

- Ligar/desligar:** Pressione a tecla Liga/Desliga por 2 segundos para ligar ou desligar.
- 6 Atividades:** Abra a tela de seleção do jogo correspondente.
- Idioma:** Troque o idioma para inglês ou português.
- Início:** Volta para a tela de seleção de grupo de atividades
- Resposta:** Obtenha a resposta
- Limpar:** Apague a resposta
- Esquerda:** Movimenta o cursor para a esquerda
- Direita:** Movimenta o cursor pra direita
- Enter:** Confirma a entrada
- Música:** Altera o volume da melodia
- Shift:** Pressione junto com uma tecla de letra para inserir em maiúscula.
- Acento:** Selecione a letra com acento
- Volume +/-:** Selecione o nível do som
- Contraste +/-:** Selecione o nível de contraste da tela.
- Reset:** O Fashion Pad pode parar de operar por conta de uma descarga de eletricidade estática. Se isso acontecer, utilize um objeto fino e pontiagudo para pressionar o botão reset. O Fashion Pad será reiniciado.

Ícones do Visor

Se a resposta fornecida for a correta, a Barbie comemora.



Mas, se a resposta estiver errada...



Instalação das Pilhas

O Fashion Pad funciona com 3 pilhas AA.

Procedimento para instalação

1. Certifique-se de que a unidade esteja desligada.
2. Abra o compartimento das pilhas com uma chave Phillips.
3. Instale as 3 pilhas AA conforme indicação da polaridade.
4. Feche o compartimento das pilhas com a chave Phillips.

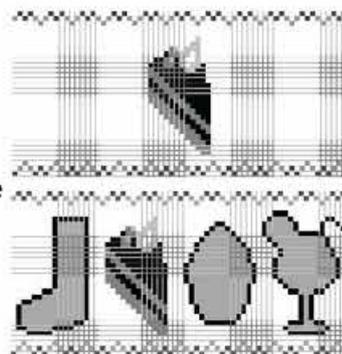
Atividade 7:

Tocando na tela

Memorize a forma da imagem mostrada. Toque na sombra dela para dar a resposta correta.

Utilizando o teclado

Memorize a forma da imagem mostrada. Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para escolher a sombra da imagem que corresponde a forma correta.



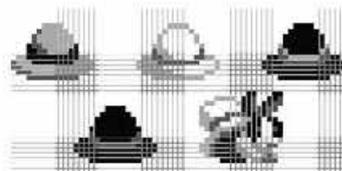
Atividade 8:

Tocando na tela

Um jogo de esconde-esconde com o coelhinho será mostrado. Preste muita atenção. Então, toque no chapéu correto para dar a resposta correta

Utilizando o teclado

Um jogo de esconde-esconde com o coelhinho será mostrado, preste muita atenção. Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para escolher o chapéu correto. Tecle resposta caso queira ver a resposta correta.

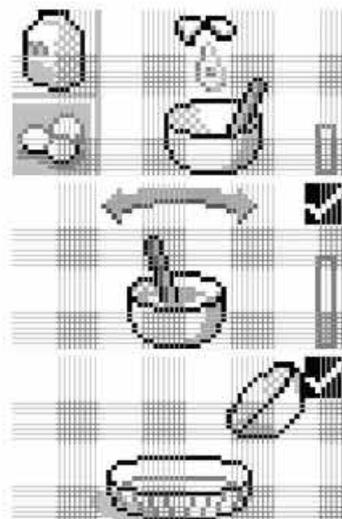


Grupo de jogos

Atividade 1:

Tocando na tela

Toque na tela para adicionar ovos, leite, farinha e queijo de acordo com as quantidades que a barra do lado direito indica. Então, arraste seu dedo de um lado para o outro afim de mexer a mistura. Toque na colher para confirmar. Depois, toque na tela para encher a travessa e finalize tocando no ícone de confirmação.



tela de grupo de atividades



Tela de seleção de atividade



Animação de apresentação da atividade.

Após iniciar a atividade, será apresentado uma animação para que o jogador entenda facilmente a atividade. Exemplo: Abaixo está a introdução da atividade 1 no grupo ABC.



Descrição das atividades

Grupo ABC

Atividade 1:

Tocando na tela

Toque na letra que não faz parte da palavra.

Utilizando o teclado

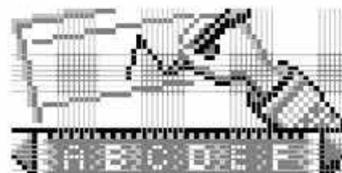
Utilize esquerda ou direita para mover a figura do dedo. Então, pressione a tecla enter para apagar a letra desnecessária e dar a resposta correta. Pressione a tecla Resposta para ver a resposta correta.



Atividade 2:

Tocando na tela

Toque os ícones de seta para a esquerda ou direita para selecionar, e então, toque na carta para que a animação mostre como redigi-la. Toque na tela e segure para fazer a seleção rapidamente.



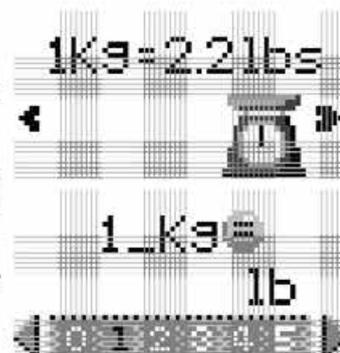
Atividade 10:

Tocando na tela

Toque nos ícones de setas para selecionar e em qualquer área da tela para confirmar a conversão. Então, toque o número a ser inserido e no ícone de igualdade para receber a resposta.

Utilizando o teclado

Utilize as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para escolher a conversão. Utilize o teclado numérico para inserir o número e então, enter para receber a resposta. Para apagar tudo, utilize a tecla apagar. Pressione resposta para obter uma nova conversão.



Grupo de lógica

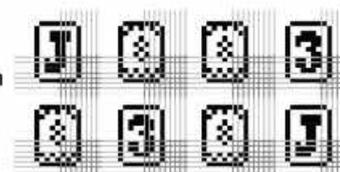
Atividade 1:

Tocando na tela

Encontre os pares dos cartões tocando primeiro em um e em seguida em outro. Tente encontrar todos os pares.

Utilizando o teclado

Encontre os pares dos cartões virando-os com as teclas direita, esquerda e enter. Vire um e em seguida vire outro para encontrar seu par. Tente encontrar todos.



Atividade 2:

Tocando na tela

Esfregue o seu dedo na tela para apagar os pontos e ver a imagem. Toque no ícone do canto direito para mostrar quatro ícones selecionáveis. Então, toque no ícone que corresponda com a imagem vista anteriormente.

Utilizando o teclado

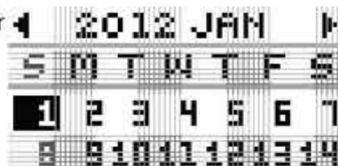
Pressione enter para mostrar quatro ícones selecionáveis. Utilize as teclas esquerda ou direita para selecionar e enter para confirmar o item que corresponde a imagem vista anteriormente.



Toque nos ícones esquerda ou direita para selecionar o mês. Depois, toque em qualquer outra data para navegar entre as semanas.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar o mês. Teclé enter para selecionar uma nova data a ser mostrada.



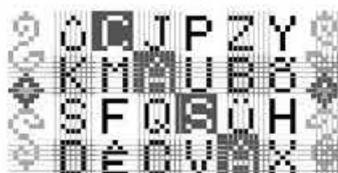
Atividade 7:

Tocando na tela

Toque e arraste as letras para selecionar a palavra mostrada na tela anterior.

Utilizando o teclado

Pressione resposta para mostrar a resposta correta.



Grupo de digitação

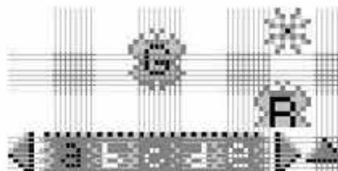
Atividade 1:

Tocando na tela

Toque os ícones de seta direita ou esquerda para selecionar e toque na letra que corresponde a mesma da borboleta, para apagá-la.

Utilizando o teclado

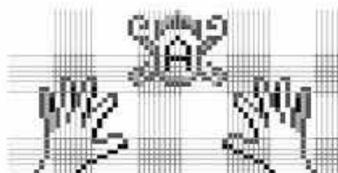
Pressione shift juntamente com uma tecla de letra para apagar a letra maiúscula que está na borboleta. Ou teclé outras letras sem pressionar shift para apagar as letras minúsculas na borboleta.



Atividade 2:

Utilizando o teclado

Pressione shift com uma tecla de letra para apagar uma letra maiúscula. Pressione teclas de letras sem o shift para apagar as minúsculas.



Grupo de matemática

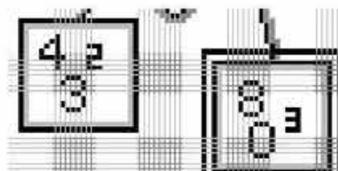
Atividade 1:

Tocando na tela

Toque na tela para confirmar o lado onde está a maior soma.

Utilizando o teclado

Utilize as teclas direita ou esquerda para confirmar o lado onde está a maior soma. Teclé Resposta para revelar a resposta correta.



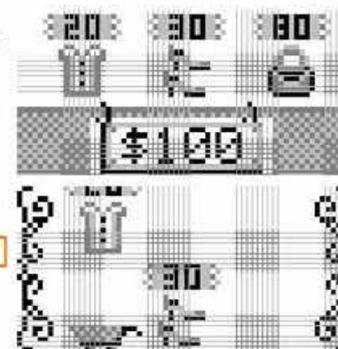
Atividade 2:

Tocando na tela

O dinheiro total aparecerá antes da compra. Toque na dianteira do carrinho para move-lo para frente ou toque na traseira para move-lo para trás. Controle-o para coletar os itens que corresponda a soma dos valores ao seu dinheiro.

Utilizando o teclado

O dinheiro total aparecerá antes da compra. Utilize as teclas esquerda ou direita afim de controlar o carrinho e coletar os itens. Após isso, verifique se o valor da compra corresponde ao seu dinheiro. Pressione a tecla Resposta caso queira verificar o resultado correto.



Atividade 3:

Tocando na tela

Toque no ícone para afirmar que a equação está correta ou no X para afirmar que está errada.

Utilizando o teclado

Pressione a tecla esquerda e seleccione o ícone caso a equação esteja correta. Pressione a tecla direita e seleccione o X caso ela esteja errada. Pressione Resposta caso queira verificar a opção correta.



Atividade 4:

Tocando na tela

Um número aleatório aparece no canto direito da tela. Toque todos os mesmos números na esquerda. Tente encontrar todos antes do tempo se esgotar.

Utilizando o teclado

Um número aleatório aparece no canto direito da tela. Use as teclas Esquerda ou Direita para selecionar e pressione enter para escolher o mesmo número do lado esquerdo.



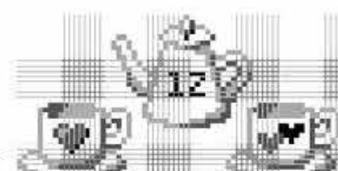
Atividade 5:

Tocando na tela

Verifique se o número da chaleira é par ou ímpar. Se for ímpar, toque na xícara que tem um coração. Se for par, toque na xícara que tem dois.

Utilizando o teclado

Utilize as teclas direita ou esquerda para selecionar qual xícara corresponde ao número da chaleira. Se o número for par, seleccione a xícara com 2 corações. Se for ímpar, a xícara com apenas 1.



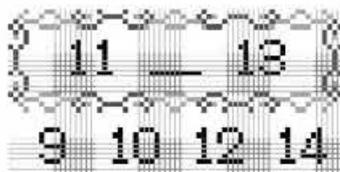
Atividade 6:

Tocando na tela

Toque no número da parte inferior da tela para preencher a lacuna e completar a sequência correta.

Utilizando o teclado

Preencha a lacuna na parte superior da tela com o número que complete a sequência. Utilize as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para confirmar.



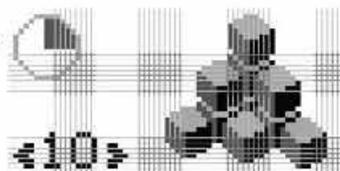
Atividade 7:

Tocando na tela

Toque nas teclas dos ícones direita ou esquerda para encontrar o número correspondente a soma dos blocos. Toque no número escolhido para confirmar. O tempo limite é de 15 segundos.

Utilizando o teclado

Utilize as setas direita ou esquerda para encontrar o número correspondente a soma dos blocos. Toque no número escolhido para confirmar. O tempo limite é de 15 segundos.



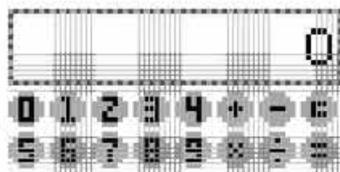
Atividade 8:

Tocando na tela

Toque nos números e ícones para utilizar a calculadora.

Utilizando o teclado

Utilize o teclado numérico para inserir os valores na calculadora. Pressione apagar para zerar o display e enter para dar a resposta.



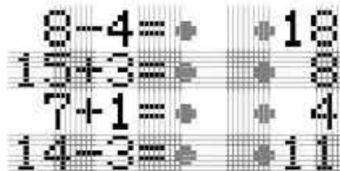
Atividade 9:

Tocando na tela

Toque na equação e relacione-a ao seu par correspondente. Ligue todas elas com as respostas corretas.

Utilizando o teclado

Use as teclas direita ou esquerda para selecionar a equação ou a resposta e tecle enter para confirmar. Corresponda todas as equações com as suas respectivas respostas. Pressione Apagar para desfazer sua ação. Utilize a tecla resposta caso queira verificar a resposta correta.



Utilizando o teclado

Pressione as teclas de letras para mostrar uma animação de como uma carta é redigida.

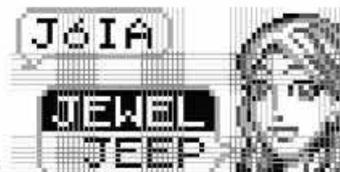
Atividade 3:

Tocando na tela

Barbie irá dizer uma palavra que deverá ser traduzida. Então, toque na palavra que corresponde a tradução correta.

Utilizando o teclado

Barbie irá dizer uma palavra que deve ser traduzida. Então, tecle direita ou esquerda para selecionar e pressione enter para escolher a palavra que corresponda a tradução correta.



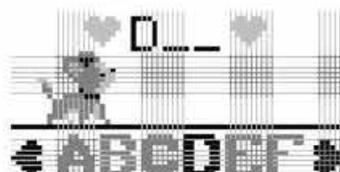
Atividade 4:

Tocando na tela

Uma palavra aparecerá aleatoriamente. Toque nas setas direita ou esquerda para escolher a letra correta que preenche a lacuna.

Utilizando o teclado

Uma palavra aparecerá aleatoriamente. Pressione uma tecla de letra seguido de enter para preencher a lacuna. Tecle Apagar para apagar a resposta. Pressione Resposta para que o jogo mostre a resposta correta. Pressione a tecla de acento para mostrar as letras acentuadas.



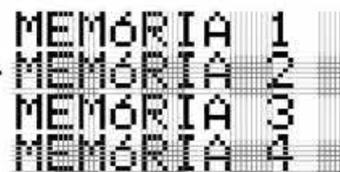
Atividade 5:

Tocando na tela

Primeiro, selecione "memória" para escrever o diário. Então, toque na área de dados para inserir o texto. Toque no ícone clima para selecionar o clima. Toque na área de conteúdo e utilize o teclado para entrar com o texto.

Utilizando o teclado

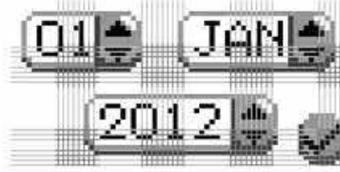
Na área de conteúdo, utilize as teclas de letra para inserir os textos. Pressione esquerda ou direita para mover o cursor. Tecle apagar para deletar uma letra. Utilize uma tecla de letra seguido da tecla de acento para fazer uma acentuação.



Atividade 6:

Tocando na tela

Toque nas setas para cima ou para baixo para selecionar dia, mês e ano. Então, toque no símbolo de confirmar.



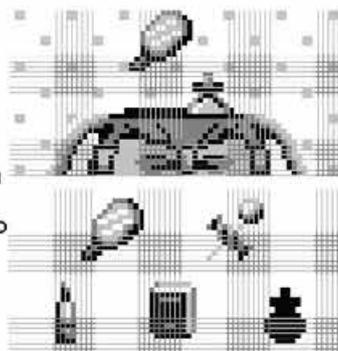
Atividade 3:

Tocando na tela

Memorize todos os acessórios que caem para dentro da bolsa. Depois, toque nos ícones correspondentes.

Utilizando o teclado

Memorize todos os acessórios que caem para dentro da bolsa. Utilize as teclas direita ou esquerda para selecionar e enter para confirmar os ícones correspondentes. Tecla apagar para limpar a seleção e resposta caso queira visualizar a resposta correta.



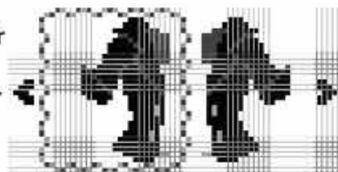
Atividade 4:

Tocando na tela

Toque nos ícones esquerda ou direita para selecionar as metades da roupa. Quando os dois lados se completarem, tecla nela para confirmar sua resposta.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar as metades da roupa. Quando os dois lados se completarem, tecla nela para confirmar sua resposta. Pressione resposta caso queira ver a resposta correta.



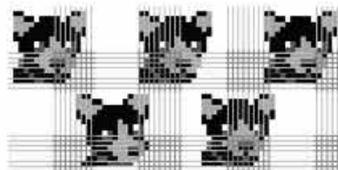
Atividade 5:

Tocando na tela

Toque na imagem do animal diferente.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e pressione enter para escolher a imagem do animal diferente.



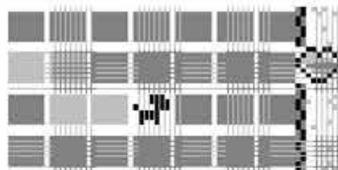
Atividade 6:

Tocando na tela

Memorize o caminho até o coração. Toque no bloco para limpar o caminho para o próximo passo do cãozinho. É preciso chegar no coração para vencer.

Utilizando o teclado

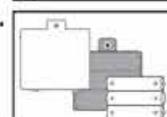
Memorize o caminho para o coração. Use as teclas esquerda, direita ou enter para limpar o caminho para o próximo passo do cãozinho. É preciso chegar no coração para vencer. Tecla limpar para começar novamente. Caso queira ver a resposta correta, pressione a tecla resposta.



Precauções com as pilhas

O uso incorreto das pilhas pode danificar o produto.

1. Não misture pilhas alcalinas, comuns (carbono-zinco) ou recarregáveis.
2. Nunca misture pilhas usadas com novas.
3. Certifique-se de que os pólos positivo (+) e negativo (-) de cada pilha estejam posicionados corretamente.
4. Nunca use pilhas com voltagem diferente da recomendada. Use somente pilhas AA de 1,5V.
5. Se o laptop não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
6. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
7. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.



Como Ligar e Desligar

Para ligar a unidade, basta pressionar o botão Ligar. Para desligar, pressione o botão Desligar.

Se você se esquecer de desligar a unidade, ela desligará automaticamente em aproximadamente três minutos.

Controle de Contraste

Use o botão Contraste para aumentar/diminuir a luminosidade do visor LCD.

Controle de Volume

Use o botão Melodia ou o botão Volume para aumentar/diminuir o volume da música de fundo ou desligá-la.

Como Obter Resposta

Caso tenha dificuldade para obter a resposta em alguma atividade, pressione o botão "Resposta" e a resposta correta será apresentada.

Selecione as 42 atividades

Há 2 maneiras de escolher as atividades. Tocando na tela ou utilizando o teclado.

Tocando na tela

Toque na tela para abrir a área de grupos de atividades. Em seguida, toque no ícone do coração para escolher a atividade ou em qualquer outro lugar para iniciá-la.

Utilizando o teclado

Pressione as teclas esquerda ou direita para abrir o grupo de atividades. Então tecla enter para entrar na tela de seleção. Após isso, utilize as teclas direita ou esquerda para escolher a atividade desejada e pressione enter para iniciá-la.

Atividade 10:

Tocando na tela

Toque nos ícones direita ou esquerda para mover a Barbie e depois toque nas barras de força no canto direito para rebater a bola.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para mover a Barbie e pressione enter para rebater a bola.



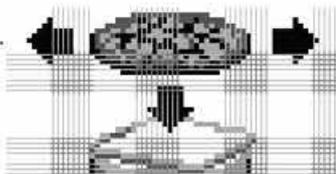
Atividade 11:

Tocando na tela

Memorize a sequência dos ingredientes apresentada. Depois, tente reproduzi-la tocando nas setas esquerda ou direita para escolher e para baixo para confirmar.

Utilizando o teclado

Memorize a sequência dos ingredientes apresentada. Depois, tente reproduzi-la utilizando as setas esquerda ou direita para escolher e enter para confirmar.



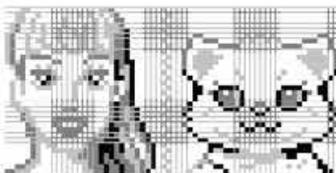
Atividade 12:

Tocando na tela

Escolha entre Barbie ou o gato primeiramente. Então, toque no ícone dos acessórios para enfeitar o personagem.

Utilizando o teclado

Pressione apagar para escolher entre a Barbie e o gato novamente



Atividade 13:

Tocando na tela

Toque na parte de baixo da tela para mover a peça e tente vencer a partida.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para mover a peça, tente vencer a partida.



Índice:

Aviso Importante	5
Descrição Geral	5
Funções das teclas especiais	6
Ícones do Visor	6
Instalação das Pilhas	6
Procedimento para instalação	6
Precauções com as pilhas	7
Como Ligar e Desligar	7
Controle de Contraste	7
Controle de Volume	7
Como Obter Resposta	7
Selecione as 42 atividades	7
Animação de apresentação da atividade	8
Descrição das Atividades	8
Grupo ABC: Atividade 1	8
Grupo ABC: Atividade 2	8
Grupo ABC: Atividade 3	9
Grupo ABC: Atividade 4	9
Grupo ABC: Atividade 5	9
Grupo ABC: Atividade 6	9
Grupo ABC: Atividade 7	10
Grupo de digitação: Atividade 1	10
Grupo de digitação: Atividade 2	10
Grupo de matemática: Atividade 1	10
Grupo de matemática: Atividade 2	11
Grupo de matemática: Atividade 3	11
Grupo de matemática: Atividade 4	11
Grupo de matemática: Atividade 5	11

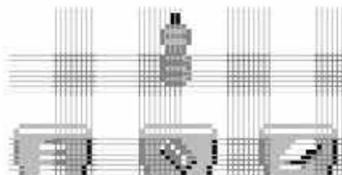
Atividade 2:

Tocando na tela

Os recipientes de reciclagem mudarão de posição no decorrer do jogo. Toque naquele que corresponde ao objeto a ser descartado.

Utilizando o teclado

As latas de reciclagem mudarão de posição no decorrer do jogo. Utilize as teclas esquerda ou direita e enter para escolher o recipiente adequado para o descarte do produto.



Atividade 3:

Tocando na tela

Toque no livro para selecioná-lo e toque novamente para escolhê-lo. Depois de aberto, arraste o dedo na tela da esquerda para a direita ou da direita para esquerda, a fim de virar as páginas e ver as imagens contidas. Você pode também tocar nas setas direita ou esquerda para virá-las.

Utilizando o teclado

Use as teclas esquerda ou direita para selecionar e enter para escolher o livro. Depois de aberto, use as teclas direita ou esquerda para virar as páginas e ver as imagens contidas. Tecle apagar para voltar a tela de seleção.



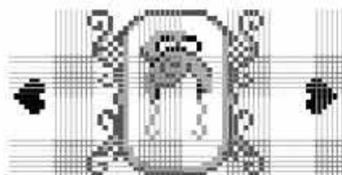
Atividade 4:

Tocando na tela

Toque nas setas direita ou esquerda para escolher o penteado, os óculos e o colar. Confirme sua escolha tocando neles.

Utilizando o teclado

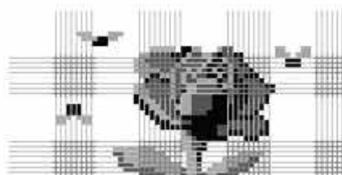
Utilize as teclas direita ou esquerda para selecionar e pressione enter para escolher o penteado, os óculos e o colar para ter uma bela combinação.



Atividade 5:

Tocando na tela

Para que a flor mantenha-se bonita é preciso eliminar as moscas tocando nelas.



Aviso Importante

Por favor, leia atentamente este manual antes de operar o **Fashion Tablet** e guarde-o para futuras consultas.

Os itens deste manual podem sofrer alterações sem prévio aviso.

Descrição Geral

