

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 o 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 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 a apresentação da nota fiscal.**

Para entrar em contato com a Candide, clique na guia Fale conosco em 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®

Laptop Energia

manual de instruções



Candide®

Cód: 2727

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 Laptop Energia 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®

CONTEÚDO:

Comandos do laptop.....	01
Teclado.....	02
Descrição das teclas de funções.....	02
Instalação de pilhas.....	03
Ligando e desligando o laptop.....	04
Ajuste do volume.....	04
Seleção de atividades.....	04
Calculo da pontuação.....	05
Descrição das categorias do laptop.....	05

LINGUAGEM

01 Letras e números.....	06
02 Prática de teclado.....	06
03 Acerte a letra.....	07
04 Encontre as palavras.....	07
05 Come letras.....	07
06 Qual a letra correta?.....	08
07 Qual a palavra correta?.....	08

MATEMÁTICA

08 Contando.....	09
09 Adição.....	09
10 Subtração.....	10
11 Encontre o número.....	10
12 Dê o troco.....	11
13 Equação.....	11
14 Comparação.....	12

LÓGICA E JOGOS

15 Qual a sequência?.....	12
16 Figura correspondente.....	13
17 Adivinhe o número.....	13
18 Quebra-cabeça.....	14
19 Jogo da velha.....	14
20 Encontre a mamãe.....	14

MÚSICA

21 Aprenda as notas.....	15
22 Nota certa.....	15
23 Gravando suas músicas.....	15
24 Caixa de Música.....	16
Cuidados com o aparelho.....	17

CUIDADOS COM O APARELHO

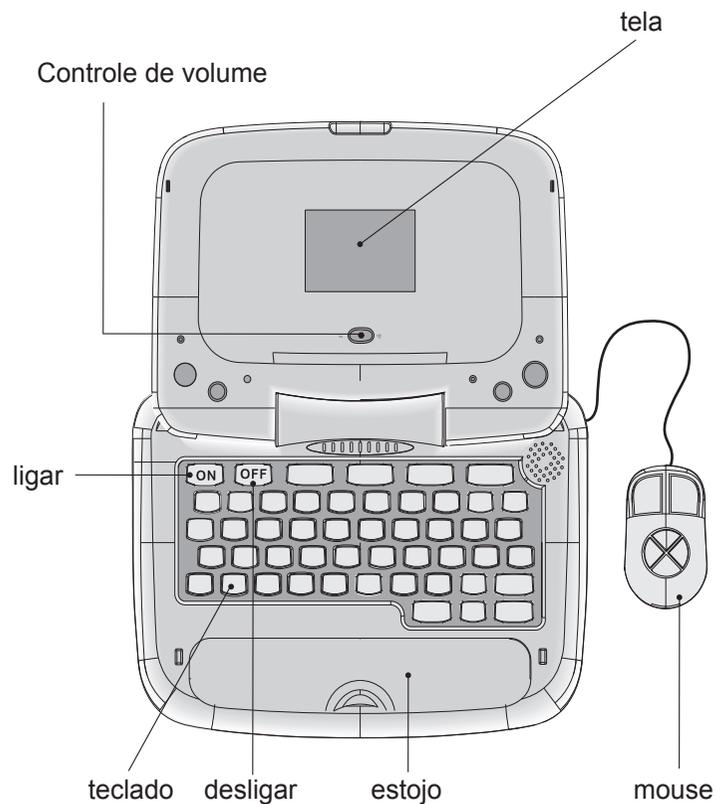
- 1 - Não colida o game com outros objetos rígidos
- 2 - Não deixe o game cair
- 3 - Não desmonte o game
- 4 - Não deixe o game baixo luz solar intensa ou outras fontes de calor direto
- 5 - Não deixe o game se molhar
- 6.- Limpe o game com um pano macio e úmido
- 7 - Não use solventes químicos para limpar o game
- 8 - Retire as pilhas quando não for usar o game por longos períodos de tempo
- 9 - Crianças devem estar acompanhadas por um adulto para uso deste game
- 10 - Não jogue brinquedos no fogo pois as baterias podem explodir

24. Caixa de música

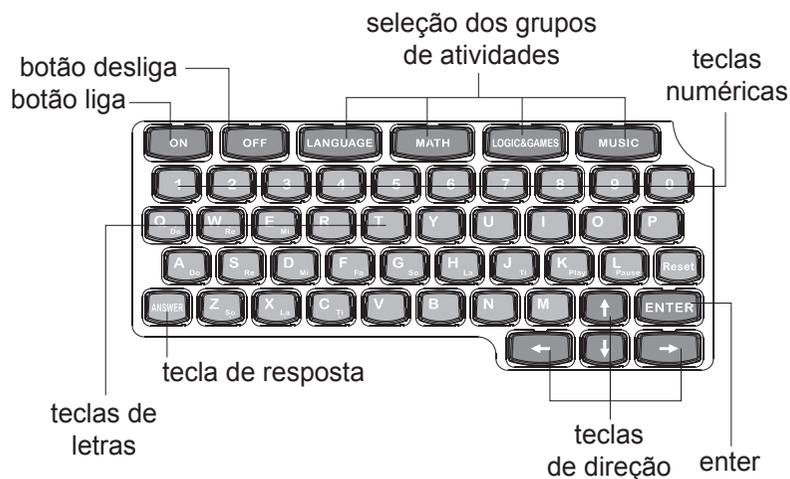
Quando este jogo inicia, o usuário deve pressionar uma das teclas numéricas (0-9) para escolher que música o game tocará. A tela mostrará uma animação diferente para cada música.



Comandos do laptop



Teclado



Descrição das teclas de função

O teclado do Laptop Energia é composto pelas seguintes teclas:

- 1 - Teclas de seleção dos grupos de atividade: são quatro teclas, pressione uma delas para selecionar a categoria de atividade desejada. Existem 5 categorias: Linguagem, Matemática, Lógica e Jogos, Música.
- 2- Teclas de direção: movem o cursor para selecionar suas respostas.
- 3- tecla INSERIR: confirma suas respostas.
- 4- tecla RESPOSTA: o game fornece a resposta daquela questão.
- 5- tecla LIGAR: liga o game.
- 6- tecla DESLIGAR: desliga o game.

MÚSICA

21. Aprendendo as notas

As teclas do piano se movem livremente. Quando o usuário pressionar a tecla de uma nota no teclado, o game fornecerá o som correspondente, mostrará o nome da nota e a sua posição na partitura.

22 Nota certa

Primeiro o game toca uma nota musical e mostra a nota sobre a pauta. Descubra qual é essa nota no teclado e pressione a tecla para mostrar sua resposta. O usuário tem três oportunidades para encontrar a nota certa.

23. Gravando suas músicas

O usuário pode criar uma música livremente pressionando as teclas de notas musicais. Quando estiver inserindo uma nota musical, o piano do lado direito da tela irá mostrá-la. Pressione TOCAR para que o game a reproduza a sequência. Ao tocar a música, o jogo vai mostrar uma animação de notas na partitura. Pressione a tecla PAUSA para parar de tocar e a tecla ELIMINAR para apagar a música criada da memória do game.

18. Quebra-cabeça

A tela mostra uma imagem por dois segundos. Em seguida, o game recorta a imagem em seis partes e mostra parte por parte. O usuário deve escolher a posição correta para cada parte. Existem três possibilidades para escolher a posição de cada parte.

19. Jogo cruzado

A tela mostra uma seleção de 3x3. O usuário e o computador recebem uma peça por vez. Utilize as teclas de setas esquerda/direita, cima/baixo para escolher em que posição deseja marcar. Quem conseguir juntar três peças em linha horizontal ou vertical primeiro, vence o jogo. O usuário pode jogar apenas com o game. O game decidirá quem é o vencedor, após cinco quadros.

20. Encontre a mamãe

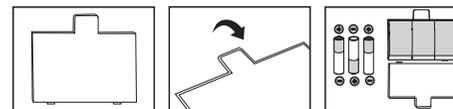
Quando o jogo começa, a tela mostra as posições das armadilhas, um quadradinho móvel do lado esquerdo, e outro similar fixo do lado direito. Usando as setas para cima/baixo/esquerda/direita o usuário pode guiar o quadradinho móvel até ele encontrar o quadrado fixo, evitando tocar nas armadilhas. Se o quadradinho móvel tocar em alguma armadilha durante o caminho, o jogo acaba. Quando os quadrados conseguem se encontrar do lado direito, o usuário ganha o jogo.

Instalação das pilhas

O Laptop Energia utiliza 3 pilhas AA para funcionar.

Procedimento de instalação:

- 1- Certifique-se que o game esteja DESLIGADO.
- 2- Localize a tampa da unidade de baterias.
- 3- Abra a tampa.
- 4- Posicione três pilhas AA conforme ilustração dos pólos (+) e (-).
- 5- Feche a tampa.



O uso incorreto de pilhas pode danificar a unidade. Tome as seguintes precauções:

- 1- Não misture pilhas alcalinas padrão (zinco-carbono) com pilhas recarregáveis.
- 2- Não misture pilhas usadas com novas.
- 3- Certifique-se que as pilhas estão posicionadas corretamente, conforme indicação dos polos (+) e (-).
- 4- Não misture diferentes tipos de pilhas. Use somente 1,5 V AA/ UM-3 ou LR-6.
- 5- Remova as pilhas da unidade se não foi utilizar o game por um longo período.
- 6- Pilhas recarregáveis devem ser retiradas do game antes de serem recarregadas.
- 7- Não recarregue pilhas comuns (não recarregáveis).
- 8- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas com a supervisão de um adulto.
- 9- Pilhas sem carga devem ser removidas do brinquedo.
- 10- Não provoque curto circuito nos terminais de força.

Ligando e desligando o laptop

- 1 - Pressione o botão LIGAR para ligar o game quando estiver desligado. Pressione o botão DESLIGAR para desligar o game quando estiver ligado.
- 2 - Se o usuário esquecer o game ligado, o mesmo se desligará automaticamente, após 4 minutos sem uso, para economia das pilhas.

Ajuste do Volume

Existem três níveis de volume: alto, médio e baixo. Utilize a tecla volume para ajustar o volume conforme sua necessidade.

Seleção de Atividades

Após ligar o game, o usuário pode selecionar a categoria desejada, usando as teclas de direção (cima, baixo, esquerda e direita). Após ter selecionado a categoria desejada, utilize as teclas de direção (para cima e para baixo) para escolher a atividade desejada.

16. Figura correspondente

A tela mostra seis figuras, cada uma delas tem um par idêntico. As imagens se fecharão em blocos negros. Vire as figuras uma a uma para achar as duplas corretas. O usuário tem três oportunidades para responder a cada questão.

17. Adivinhe o número

A tela fornecerá dicas para que o jogador escolha um número entre 0 e 99. Quando avistar o porquinho carregando um pacote, digite o número. Existe um obstáculo no meio do caminho. Se o número digitado for maior que o correto, o porquinho não conseguira pular o obstáculo. Se o número digitado for menor que o correto o porquinho pulara por cima do obstáculo. Se o número digitado for o correto o porquinho vai parar em cima do obstáculo. O usuário tem sete oportunidades de acertar o número correto. NOTA: a tecla de direção para a esquerda, funciona como tecla de apagar.

14. Comparação

A tela mostrará um jogo de boliche. Dos 10 pinos, os três frontais mostrarão dois números a serem comparados e um sinal de interrogação (?) no meio deles. Pede-se ao usuário que escolha uma de três bolas de boliche com os seguintes sinais ">", "=" e "<" respectivamente utilizando as teclas de setas para esquerda e direita. Escolhida a bola o game jogará uma animação de boliche e decidirá se a resposta está correta ou errada. Se estiver correta, a bola derruba todos os pinos. Se estiver errada a bola cai na vala. O usuário tem três oportunidades para responder cada questão.

LÓGICA E JOGOS

15. Qual a sequência?

A tela mostra uma serie de três figuras que seguem certa sequência lógica. Como círculos arrumados no sentido horário, lembrando um relógio, por exemplo. Uma quarta figura animada, se modifica com as opções de resposta. Descubra a sequência lógica das figuras e escolha a resposta correta para a quarta figura. São dadas três oportunidades para responder a cada questão.

Cálculo da pontuação

O Laptop Energia mostrará a pontuação obtida após o usuário ter respondido a 5 questões seguidas, sem ter sido eliminado. A pontuação máxima é de 100 pontos. O usuário tem três oportunidades para responder a cada questão. O acerto na primeira oportunidade valera 20 pontos. Na segunda oportunidade 15 pontos e na terceira oportunidade 10 pontos. Se o usuário falhar três vezes seguidas não acumula nenhum ponto.

Descrição das categorias do Laptop

As categorias do Laptop Energia não acionam vários níveis, nem o modo de dois usuários. De todas as categorias, somente a de matemática tem modo de cálculo da pontuação. A categoria de música mostra detalhadamente o nome sol-fa de cada nota e a nota na pauta. Com este método a criança pode aprender noções básicas de música através de jogos.

LINGUAGEM

1. Letras e números

LETRAS: A tela mostra uma figura pequena pulando sobre o teclado a espera que o usuário pressione qualquer tecla. Quando o usuário pressionar a tecla, o som da letra será emitido. A letra será escrita no visor em maiúscula e minúscula. Uma palavra que inicia com esta letra será escrita e falada e uma animação referente à palavra será mostrada na tela.

NÚMEROS: a tela mostra uma figura pequena pulando sobre o teclado a espera que o usuário pressione qualquer número de 0 a 9. Quando o usuário pressionar o número, o som do número será emitido. O número aparecerá do lado direito da tela. Um objeto com formato parecido ao número se movimentará na tela e pequenos objetos na quantidade exata do número serão exibidos também.

2. Prática de teclado

O game indica qual dedo da mão vai ser praticado em cada exercício e uma sequência de letras e números a ser digitada com este dedo. O usuário tem três oportunidades para treinar cada vez. OBS: esta sessão está desenhada para a prática da digitação e não possui função apagar.

12. Dê o troco

O valor mostrado do lado direito-superior da tela é o troco dado. O valor no lado direito-inferior mostra a quantidade máxima de moedas que o usuário pode escolher para responder a aquela questão. O lado esquerdo a tela mostra moedas de \$1, \$2 e \$5. O valor mostrado abaixo de cada moeda significa o número de vezes que esta moeda foi selecionada pelo usuário (de 0 a 9). O número de moedas escolhidas pelo usuário em cada resposta não pode ultrapassar cinco. O usuário tem três oportunidades para responder cada questão. Utilize as teclas de setas para esquerda e direita para escolher a moeda e a tecla Inserir para confirmar quantas vezes deseja usar esta moeda.

13. Equação

A tela mostrará diversas equações aritméticas (incluindo adição e subtração) Os números da equação não passarão de 100. O usuário tem três oportunidades para responder cada questão. NOTA: a tecla de direção para a esquerda, funciona como tecla de apagar.

10. Subtração

O método é o mesmo usado na atividade de Adição. O usuário tem três oportunidades para digitar a resposta correta. O subtraendo estará entre 0 e 32, o diminuendo entre 0 e 64 e o resultado entre 0 e 32. NOTA: a tecla de direção para a esquerda, funciona como tecla de apagar.

11. Encontre o número

A tela mostrará as possíveis respostas para que o usuário escolha, estes números se movimentam na tela da direita para a esquerda até chegar a uma porta localizada no canto direito-inferior da tela. Quando cada número chegar à porta, o usuário deve escolher se deseja eliminar ou manter o número, pelo controle da porta. Porta fechada, o número saltará para fora da tela. Porta aberta, o número se moverá para a direita da tela.

Para fechar a porta use tecla a seta para a direita, para abrir a porta use a seta para a esquerda. Os números variam de 10 a 99. Após ter escolhido 5 números, o game decidirá se eles estão corretos ou errados. Se o usuário deixar passar o número estranho por três vezes seguidas, ele falha a seção.

3. Acerte a letra

O visor mostra uma sequência de letras que vão caindo de forma desordenada. Digite a tecla correspondente de cada letra antes que ela chegue ao chão. O valor mostrado do lado direito superior da tela é o número correto de acertos necessários para ganhar o jogo. O valor mostrado do lado direito inferior da tela é o número de acertos digitados em cada tentativa. Cada acerto vale +1, cada erro -1.

4. Encontre as palavras

A tela mostra duas séries de letras misturadas com palavras escondidas dentro delas. Utilize as teclas de direção e INSERIR para encontrar as palavras escondidas. Cada palavra escondida tem três letras. Por exemplo: de uma série como “DIAVEAVÓ HYREIMÃE” o usuário pode encontrar as seguintes quatro palavras: “DIA”, “AVÓ”, “REI” e “MÃE”.

5. Qual é a letra errada?

A tela mostra uma animação e emite o som do objeto, na sequência aparecerá a palavra escrita com uma letra errada inserida. Identifique qual letra está errada. Selecione usando as setas para direita e esquerda e confirme sua escolha com a tecla inserir.

6. Come letras

A tela mostra uma animação e emite o som do objeto, na sequência aparecera a palavra escrita com uma letra faltando. Identifique qual letra está faltando, digite e confirme a sua escolha. O usuário tem três oportunidades para responder a cada questão.

7. Qual a letra correta?

A tela mostra uma árvore de maçãs. Cada maçã na árvore representa uma palavra. Uma animação da palavra é mostrada e o som da palavra é emitido. Uma maçã cai e pede-se que o usuário digite a palavra corretamente. As palavras têm até seis letras. O usuário tem até três oportunidades para responder cada questão.

NOTA: a tecla de direção para a esquerda, funciona como tecla de apagar.

MATEMÁTICA

8. Contando

Três figuras aparecerão do lado direito da tela. Uma sequência destas mesmas três figuras será mostrada do lado esquerdo. Pede-se ao usuário que escolha uma das figuras à direita e digite o número de vezes que esta mesma figura se repete do lado esquerdo. O usuário tem três oportunidades para responder cada questão. NOTA: a tecla de direção para a esquerda, funciona como tecla de apagar.

9. Adição

Na tela, o usuário perceberá que uma maçã caiu da árvore. Esta maçã mostra uma equação de adição. O usuário tem três oportunidades de digitar o resultado de cada cálculo. A equação tem números de 0 a 32, o resultado varia de 0 a 64. NOTA: a tecla de direção para a esquerda, funciona como tecla de apagar.