

# Laptop Fun

## 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 Laptop Party 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.*

### Descrição Externa



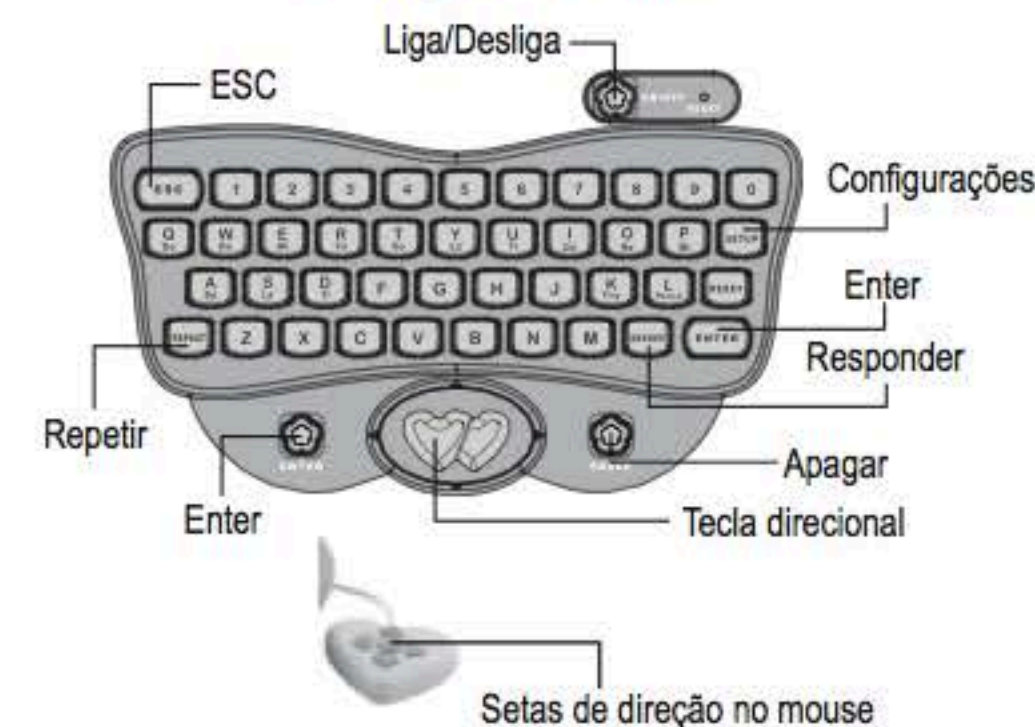
#### Reinício:

Para reiniciar o laptop após um tratamento, use um clipe para papel ou objeto similar sem ponta afiada, para cuidadosamente pressionar o botão RESET.

#### Atenção:

Se a atividade for interrompida por algum elemento desconhecido do laptop, o programa pode automaticamente retornar para as animações de abertura.

### Descrição do Teclado



### Funções das teclas

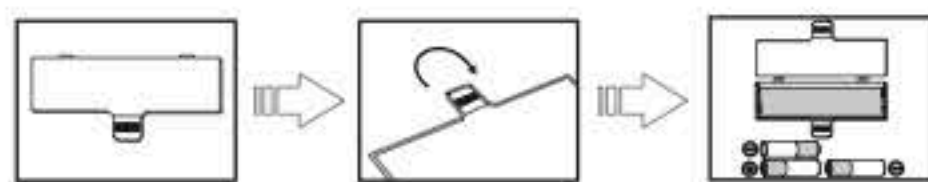
- Liga/Desliga:** Pressione a tecla para ligar ou desligar o laptop.
- Tecla ESC:** Volta para a tela do menu anterior.
- Configurações:** Pressione esta tecla para alterar os ajustes de luz ou volume. Pressione a tecla esquerda para baixar o volume ou a luz, ou tecla direita para aumentar o volume ou luz.
- Repetir:** Pressione para ver a questão novamente.
- Responder:** Pressione para mostrar a resposta.
- Enter:** Pressione para confirmar a operação / resposta.
- Apagar:** Deleta uma letra para trás ou para frente, dependendo da posição do cursor.
- Tecla direcional:** Move para cima, para baixo, para a esquerda ou direita.
- Teclas de direção do mouse:** As mesmas funções da tecla direcional do teclado.

### Instalação das pilhas

O laptop funciona com três pilhas AA.

Procedimento de instalação:

- Certifique-se que o brinquedo está desligado.
- Abra o compartimento das pilhas com uma chave de fenda.
- Instale três pilhas AA conforme indicação da polaridade (+) / (-).
- Feche a tampa e aperte os parafusos.



### Precauções com as pilhas

O uso incorreto das pilhas pode danificar o produto

- Não misture pilhas alcalinas, comuns (carbono-zinco) ou recarregáveis.
- Nunca misture pilhas usadas com novas.
- Certifique-se de que os pólos positivo (+) e negativo (-) de cada pilha estejam posicionados corretamente.
- Nunca pilhas de tipos diferentes.
- Se o laptop não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
- Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
- Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

### Regras de pontuação

- Após responder 5 questões em cada etapa, o computador começa a calcular o resultado da pontuação.
- Serão obtidos 20 pontos com a resposta correta ao primeiro tempo, 15 pontos no segundo tempo e 10 pontos no terceiro tempo. Para aqueles que por acaso tenham 2 valores, a pontuação será de 20 pontos com a resposta certa no primeiro tempo e 10 no segundo.

### Atividades

#### Linguagem

##### 1. Letra Mágica

Na tela, há uma varinha mágica. Quando uma tecla é pressionada, a varinha mágica fará a letra e a palavra correspondentes aparecerem.



##### 2. Maiúscula e minúscula

Corresponda a letra maiúscula com a minúscula, escolhendo entre 3 opções à direita. Se a resposta estiver correta, o bracelete será colocado. Se estiver errada, ele cairá no chão.



##### 3. Escolha do espelho

Na tela, existem 3 espelhos e uma letra aparece em cada um deles. Baseado no som ouvido, é necessário escolher o espelho com a letra correta.



##### 4. Digitação

Corações aparecem na tela com uma letra no meio. É necessário cancelar a letra pressionando a tecla correspondente antes que esta desapareça no lado esquerdo da tela.



##### 5. Conserte o pente

Alguns dentes do pente se quebraram. Três deles são representados por letras. Baseando-se nas letras que aparecem, descubra as letras faltantes.



##### 6. Aprendendo palavras

Escolhida a atividade, aparece na tela uma palavra animada com som. Complete a palavra com a(s) letra(s) faltante(s).



##### 7. Qual letra falta?

O animalzinho está querendo atravessar a ponte. Uma palavra com uma letra faltando aparece na ponte. Identifique a letra correta para ajudá-lo a atravessar sem dificuldades.



##### 8. Reescreva a palavra

Uma palavra aparece na tela. Depois de um tempo, uma varinha mágica balança sobre ela fazendo-a desaparecer. Digite esta palavra desaparecida.



### Matemática

##### 9. Contando as flores

Pressione um número qualquer, o dígito irá aparecer na tela e esse número será lido. Então, a quantidade correspondente de flores irá crescer.



##### 10. Equilibre as maçãs

Diferentes quantidades de maçãs são colocadas em uma balança. Para equilibrar a balança, use os comandos direita e esquerda para escolher um lado e bater no tambor encima, fazendo a maçã cair.



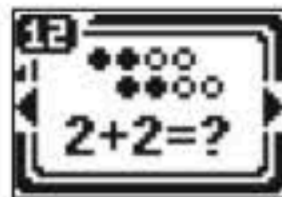
### 11. Equilibre os números

Uma balança aparece na tela. Um dígito e um certo número de bolas também aparecem separadamente nos dois pratos da balança. Entre os pratos, sinais como >, < e = aparecem. Utilize a tecla de direção e pressione Enter para escolher a resposta correta.



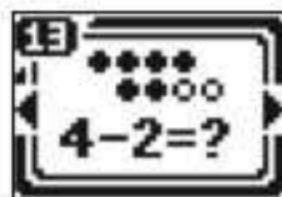
### 12. Adição

Polly anda com uma cestinha, parando e pegando algumas frutas da cesta de bambu e colocando em sua própria cestinha. Continua andando e pegando mais frutas da cesta de bambu e colocando em sua cestinha. Uma equação aparece na parte de baixo da tela e é pedido para que responda quantas frutas estão na cestinha da Polly.



### 13. Subtração

Polly anda com uma cestinha, parando e pegando algumas frutas da cesta de bambu e colocando em sua própria cestinha. Após isso, frutas de sua própria cestinha são passadas para uma segunda cesta de bambu. Uma equação aparece na parte de baixo da tela e é pedido para que se responda quantas frutas sobraram na cestinha da Polly.



### 14. Descubra a sequência

Quatro números são mostrados em uma escada em ordem, mas um deles está escondido. Descubra a ordem desses números e teclie o número escondido para completar esta sequência e avançar subindo a escada.



### Linguagem

#### 15. Espelho

Escolha no espelho da direita, a imagem que corresponde ao reflexo do desenho à esquerda. Use a tecla direcional para fazer a escolha e teclie Enter, para confirmar.



#### 16. Quem é mais alto?

Escolha entre 2 objetos, movendo o cursor para direita ou esquerda, respondendo corretamente quando o mais alto estiver selecionado.



#### 17. Quem é o maior?

Escolha entre os objetos da direita e da esquerda, respondendo corretamente quando o maior for selecionado.



#### 18. Encontre o diferente

Entre os três vasos de flores, uma flor é diferente. Identifique qual.



### 19. Complete a imagem

Há uma imagem no lado esquerdo da tela. Gire a imagem do lado direito usando os comandos para cima e para baixo, até que ela se complete com a imagem do lado esquerdo.



### 20. Consertando o cano

Uma imagem de um cano incompleto aparece à esquerda. Do lado direito, escolha a posição apropriada da parte que completa o cano utilizando os comandos para cima e para baixo. Quando o cano estiver na posição correta, confirme teclando Enter.



### Música

#### 21. Notas musicais

Quando uma nota musical for inserida, sua notação musical correspondente será tocada e na tela aparecerá uma animação com seu nome.



#### 22. Aprendendo música

Quando uma nota musical for inserida, ela será tocada e, com uma animação, será posicionada na partitura.



#### 23. Compondo

Várias notas musicais podem ser inseridas. Então, teclie Play para toca-las, Reset para apaga-las e Pause para suspender sua execução. Teclie Play novamente para a música continuar tocando.



### 24. Caixa de música

Lindas músicas podem ser ouvidas utilize o teclado numérico para escolhê-las. Então, teclie Enter para iniciar sua execução.



### Jogos

#### 25. Labirinto

O jogo começa com um labirinto escolhido aleatoriamente. O objetivo é atravessá-lo saindo do lado inferior esquerdo e chegando ao lado superior direito, utilize a tecla direcional.



#### 26. Pegue os corações

O objetivo do jogo é mover o prato que está no canto inferior da tela para a direita ou esquerda, coletando os corações que caem, mas evitando as bolas de fogo que caem também. Cada coração coletado marca um ponto, mas o jogo termina sempre que que uma bola de fogo for pega.



#### 27. Jogo da Velha

Os movimentos do jogador são intercalados com os do computador. Quem completar primeiro 3 peças na mesma linha vence.



### 28. Tocando as notas

Notas fluam de baixo pra cima. Para pontuar, é preciso apertar as teclas direcionais de acordo com as setas que cada nota alcança quando chega ao topo. Vence o jogo quem atingir mais de 50 pontos.



### 29. Pescaria

Peixes estão nadando próximos à isca. No momento em que um deles toca a isca, pressione a tecla Enter para fisgá-lo. Mas o peixe pode escapar do anzol se a tecla Enter for pressionada muito cedo ou tarde demais.



### Nosso momento

#### 30. Hora da maquiagem

Através das teclas direcionais, é possível optar por diferentes e divertidas maquiagens femininas, aplicando cílios postiços, colocando ou retirando óculos, mudando o corte de cabelo, etc.



#### 31. Camarim

Aqui é possível experimentar vários tipos de roupas femininas como saias, calças, saltos, vestidos, etc. É preciso apenas selecionar o vestuário da esquerda e a figura na direita aparecerá com o estilo de roupas escolhido.



### 32. Fazendo compras

Na loja, há vários itens a venda com preços diferentes. Pague por eles com moedas de 5, 2 e 1.



### Cuidados importantes

1. Não atinja o laptop com qualquer objeto rígido.
2. Evite quedas.
3. Não o desmonte.
4. Mantenha-o protegido da luz solar direta e de outras fontes de aquecimento.
5. Não o molhe
6. Limpe-o regularmente utilizando um pano macio
7. Não utilize solventes químicos na limpeza
8. Remova as pilhas quando não estiver usando por um longo período.
9. Crianças precisam estar acompanhadas por um adulto quando estiverem brincando com o laptop

### Tabela de pontos das atividades

Nº	Atividade	Pontos	Chance de valor
1	Letra mágica		
2	Maiúscula e minúscula	✓	✓
3	Escolha do espelho	✓	✓
4	Digitação		
5	Conserte o pente	✓	✓
6	Aprendendo palavras	✓	✓
7	Qual letra falta?	✓	✓
8	Reescreva a palavra	✓	✓
9	Contando as flores		
10	Equilibre as maçãs	✓	✓
11	Equilibre os números	✓	✓
12	Adição	✓	✓
13	Subtração	✓	✓
14	Descubra a sequência	✓	✓
15	Espelho	✓	✓
16	Quem é o mais alto?	✓	
17	Quem é o maior?	✓	
18	Encontre o diferente	✓	
19	Complete a imagem	✓	✓
20	Consertando o cano	✓	✓
21	Notas musicais		
22	Aprendendo música		
23	Compondo		
24	Caixa de música		
25	Labirinto		
26	Pegue os corações	✓	
27	Jogo da velha		
28	Tocando as notas	✓	
29	Pescaria		
30	Hora da maquiagem		
31	Camarim		
32	Fazendo compras		

### 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](http://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.