

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.**

SAC: 0800 55 7400

Candide

Distribuído por: Candide Ind. e Com. Ltda.
CNPJ: 62.434.436/0001-46
Rua Vinte e Cinco de Março, 966
CEP: 01021-100 - Centro - São Paulo - SP
sac@candide.com.br

Design-X da
XUXA



Manual do Usuário
CÓD. 3107

Candide

Caros Pais,

Nós, da Candide, sempre pensamos em um brin_
quedo seguro que estimule a criatividade e dê alegria
às crianças, motivo pelo qual nos dedicamos perma_
nentemente 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 **Design-X da Xuxu** 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®

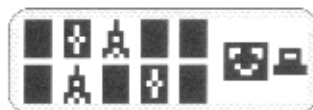
24. Desafio Maneiro

Uma figura composta aparece no lado
esquerdo do visor. Use as setas para a
esquerda e para a direita para escolher o
número de figuras (triângulos, quadrados ou retângulos) contidos
na figura composta e confirme com Enter.



25. Pares Escondidos

Quatro pares de cartas aparecem
mostrando suas figuras. Memorize rapida_
mente as figuras antes que as cartas virem.
Use as setas direcionais para escolher os pares e confirme com Enter.
Quem conseguir acertar mais pares, você ou o computador, ganha o
jogo. No segundo nível são cinco pares.



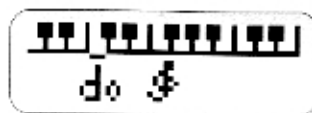
CUIDADOS

1. Não bata o computador em superfícies duras.
2. Não o deixe cair.
3. Não o desmonte.
4. Não o exponha à luz do sol nem a outra fonte de calor.
5. Não o deixe molhar.
6. Limpe-o com um pano macio levemente umedecido com água.
7. Não use produtos químicos.
8. Remova as pilhas se não for usá-lo por longo período.
9. Recomenda-se que um adulto acompanhe a criança durante o uso.

Música

19. Piano

Use as teclas de notas musicais para gravar uma música. Pressione **Tocar** para reproduzir, **Parar** para interromper e **Reset** para apagar.



20. Siga-me

Uma seqüência de notas musicais é tocada ao mesmo tempo que elas aparecem no visor. Reproduza essa seqüência cor re ta mente ou pressione **Resposta** para obter ajuda. O número de notas da seqüência vai aumentando gradualmente.



21. Música

Pressione um número ou use as setas para cima e para baixo para escolher um número de 0 a 9 e pressione **Enter** para ouvir a música.



Jogos

22. Complete a Figura

Uma figura aparece no lado esquerdo do visor. Use as setas para a direita e para a esquerda para escolher a parte que se encaixa na figura e confirme com **Enter**.



23. Encontrando a Figura

Uma figura aparece no lado esquerdo do visor. Use as setas para a direita e para a esquerda para escolher a figura igual e confirme com **Enter**.



SUMÁRIO

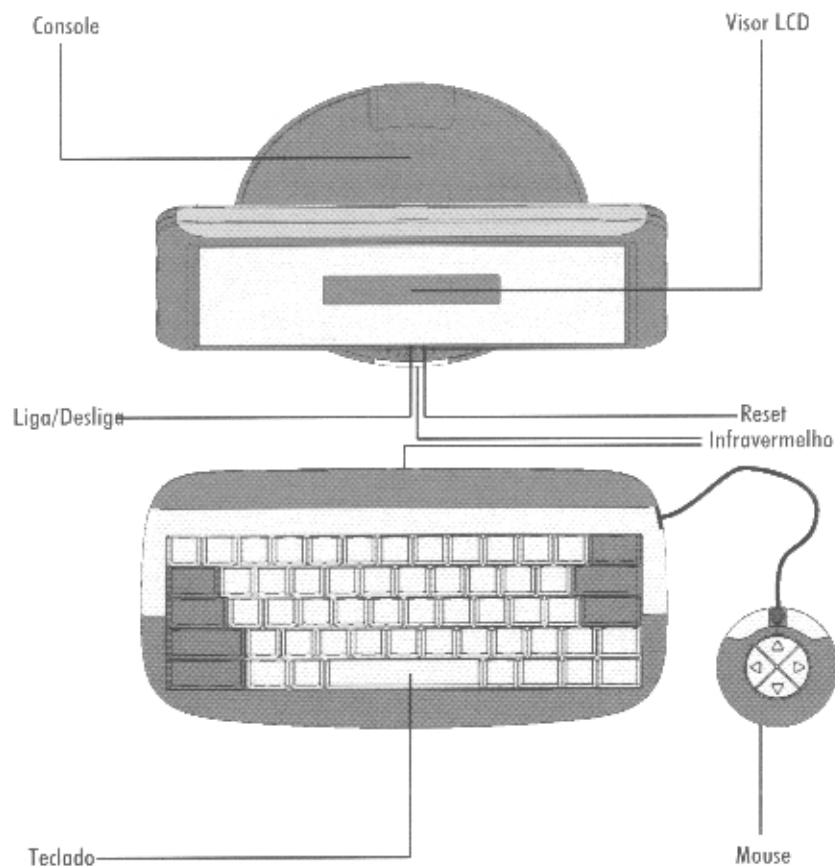
Aviso Importante	4
Descrição Geral	4
Descrição do Teclado	5
Descrição das Funções	5
Conexão Infravermelha	6
Mouse	6
Notas	6
Como Instalar o Mouse	7
Como Instalar as Pilhas	7
Cuidados com as Pilhas	8
Como Ligar e Desligar	8
Como Ajustar o Volume e o Contraste	8
Como Escolher o Idioma	8
Como Escolher uma Atividade	9
Contagem de Pontos	9
Chances	9
Pontos	9
Descrição das Atividades	10
Linguagem	10
01. Aprenda o Alfabeto	10
02. Organizar as Letras	10
03. Jogo das Letras	10
04. Que Letra Falta?	10
05. Reescreva a Palavra	10
06. Qual é a Palavra?	11
07. Letras Embaralhadas	11
08. Corrigindo Palavras	11
09. Completando Palavras	11
10. Palavra Diferente	12
Matemática	12
11. Adição	12
12. Subtração	12
13. Acerte o Peso	12
14. Balança Certa	13
15. Multiplicação	13
16. Pares e Ímpares	13
17. Compare os Números	13
18. Próximo Número	13
Música	14
19. Piano	14
20. Siga-me	14
21. Música	14
Jogos	14
22. Complete a Figura	14
23. Encontrando a Figura	14
24. Desafio Mancinho	15
25. Pares Escondidos	15
Cuidados	15
Termo de Garantia	16

AVISO IMPORTANTE

Por favor, leia atentamente este manual antes de operar o Design-X da Xuxa e guarde-o para futuras consultas.

Os itens deste manual podem sofrer alterações sem prévio aviso.

DESCRIÇÃO GERAL



14. Balança Certa

Calcule o resultado da subtração que aparece do lado esquerdo da balança, digite-o no lado direito e confirme com Enter.



15. Multiplicação

Uma multiplicação aparece no alto, à direita do visor. Embaixo há uma seqüência de números, sendo um deles o resultado. Pressione a tecla Enter no momento em que a resposta correta aparecer no visor.



16. Pares e Ímpares

Um número aparece no lado direito do visor. Use as setas para cima e para baixo para escolher se é par ou ímpar e confirme com Enter.



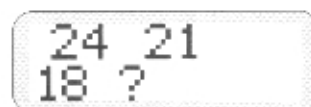
17. Compare os Números

No alto do visor, aparecem dois números ou duas contas e, embaixo, os sinais ">", "=" e "<". Escolha o sinal correto e confirme com Enter.



18. Próximo Número

Uma seqüência de números aparece no visor, e um deles fica mudando aleatoriamente. Conforme a lógica dessa seqüência, pressione a tecla Enter no momento em que aparecer o número que completa a seqüência corretamente.



de cima encontram-se várias letras. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher a letra que falta na palavra e confirme com Enter.

10. Palavra Diferente

Uma palavra aparece na direita do visor e vai se movendo para a esquerda. Pressione a tecla Enter no momento em que a letra escolhida estiver no centro do visor de forma que sem essa letra a palavra se transforme em outra.



Matemática

11. Adição

Digite o número correspondente ao resultado da adição das figuras e confirme com Enter.



12. Subtração

Digite o número correspondente ao resultado da subtração das figuras e confirme com Enter.

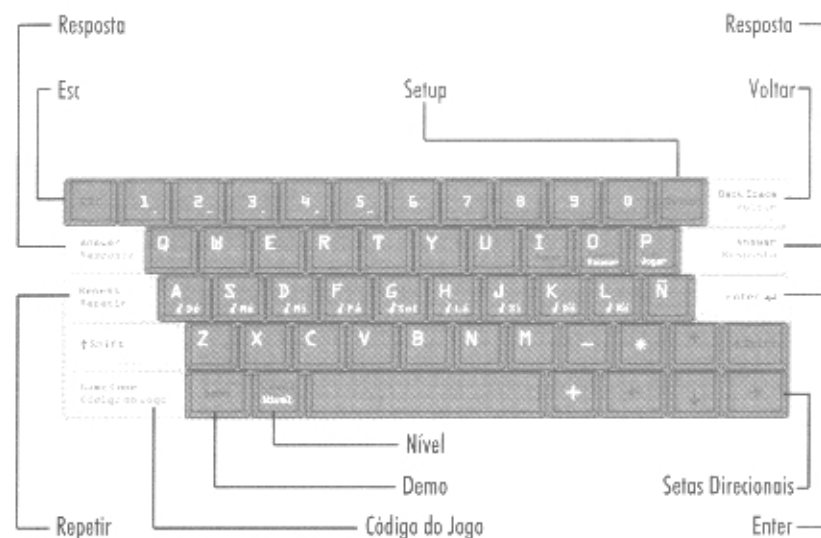


13. Acerte o Peso

Calcule o resultado da adição que aparece do lado esquerdo da balança, digite-o no lado direito e confirme com Enter.



DESCRIÇÃO DO TECLADO



DESCRIÇÃO DAS FUNÇÕES

Esc: Pressione Esc se estiver em uma atividade e quiser voltar à tela Código do Jogo.

Setup: Pressione Setup para acessar a interface de ajuste do volume e do contraste.

Voltar: Em algumas atividades, pressione Voltar para apagar o último caractere digitado.

Repetir: Se estiver em uma atividade, pressione Repetir para ver a introdução novamente.

Resposta: Em algumas atividades, pressione Resposta para obter ajuda.

Enter: Pressione Enter para confirmar.

Código do Jogo: Pressione Código do Jogo para acessar a interface de escolha da atividade.

Demo: Pressione Demo para ver uma animação descritiva da atividade.

Nível: Pressione Nível para acessar a interface de escolha do nível da atividade.

CONEXÃO INFRAVERMELHA

Uma característica que distingue este computador é o teclado. O jogador não tem de permanecer próximo ao console para jogar. Ele pode ficar em qualquer lugar para se divertir. Quando as pilhas são instaladas, o teclado está pronto para uso. A base de funcionamento do computador é o sistema infravermelho.

MOUSE

Outra característica que distingue este computador é o mouse. Ele não se conecta ao console, mas diretamente ao teclado. Além disso, o jogador pode utilizá-lo em substituição às setas direcionais e à tecla Enter do teclado.

Notas

1. A distância entre o teclado e o console não pode ultrapassar 5 metros.
2. O ângulo operacional do teclado é de aproximadamente 45°, conforme mostra a figura a seguir.

núncia da palavra correspondente. Em seguida aparece o campo para digitar a palavra. Digite a palavra correta e confirme com Enter.



06. Qual é a Palavra?

Uma palavra aparece no visor por alguns segundos e, então, some. Memorize essa palavra para digitá-la corretamente na tela seguinte.



07. Letras Embaralhadas

Uma animação é exibida no visor acompanhada da pronúncia da palavra correspondente. Em seguida, aparecem a palavra com as letras embaralhadas e um campo onde digitá-la corretamente. Digite a palavra correta e confirme com Enter.



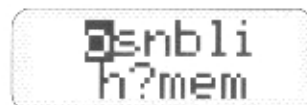
08. Corrigindo Palavras

Uma animação aparece no visor acompanhada da pronúncia da palavra correspondente. Em seguida, use as setas para a esquerda e para a direita para ordenar corretamente as letras que compõem a palavra e confirme com Enter.



09. Completando Palavras

Uma animação é exibida no visor acompanhada da pronúncia da palavra correspondente. Em seguida, a palavra aparece na parte de baixo do visor com uma letra faltando. Na parte



DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

Linguagem

01. Aprenda o Alfabeto

Pressione uma tecla numérica ou do alfabeto. Uma animação aparece no visor acompanhada da pronúncia do número ou da letra e de uma palavra correspondente.



02. Organize as Letras

Uma seqüência aleatória de letras aparece no visor fora da ordem alfabética. Use as setas para a esquerda e para a direita para escolher a letra e confirme com Enter, organizando as letras na ordem alfabética. Esta atividade possui dois níveis.



03. Jogo das Letras

Algumas letras aparecem no alto do visor e começam a cair. Pressione as teclas correspondentes para eliminá-las antes que alcancem a parte de baixo do visor. Se conseguir eliminar cem letras, você passará para o nível seguinte. Esta atividade possui três níveis.



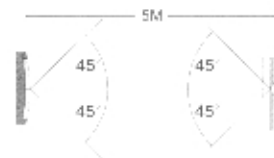
04. Que Letra Falta?

Uma animação aparece no visor e, em seguida, uma palavra sem uma das letras. Digite a letra que falta.



05. Reescreva a Palavra

Uma animação é exibida no visor acompanhada da pro-



COMO INSTALAR O MOUSE

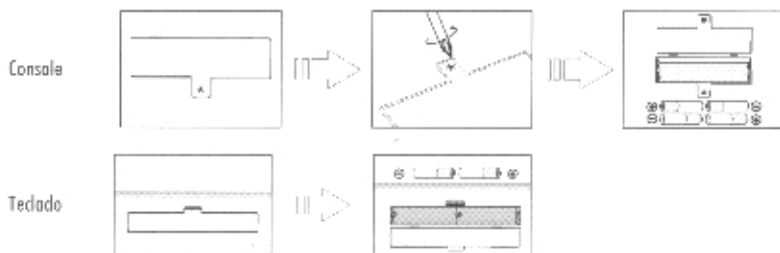
Introduza o conector do cabo do mouse na porta correspondente, do lado direito do teclado, como mostra a figura.



COMO INSTALAR AS PILHAS

Requer 6 pilhas AA (não fornecidas): 4 para o console e 2 para o teclado.

1. Certifique-se de que o computador está desligado.
2. Abra o compartimento das pilhas.
3. Instale as pilhas de acordo com a polaridade (+ e -).
4. Feche o compartimento das pilhas.



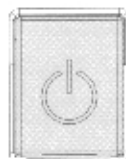
O uso incorreto das pilhas pode danificar o computador.

CUIDADOS COM AS PILHAS

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 computador não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
6. Pilhas recarregáveis devem ser retiradas do compartimento para serem recarregadas.
7. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
8. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

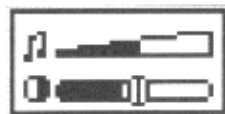
COMO LIGAR E DESLIGAR

Para ligar ou desligar a unidade, pressione o botão Liga/Desliga. Se você se esquecer de desligar a unidade, ela desligará automaticamente em três a quatro minutos.



COMO AJUSTAR O VOLUME E O CONTRASTE

Pressione a tecla Setup para entrar na interface de ajustes e use as setas direcionais para ajustar.



COMO ESCOLHER O IDIOMA

Ao ligar a unidade, aparecerá a tela com o logotipo da Candide e, depois, a tela Idioma. Escolha o idioma desejado (espanhol,

inglês ou português) pressionando as setas para cima e para baixo e confirme com Enter.

O logotipo da Candide, com o nome "Candide" em uma fonte arredondada e um ícone de um rosto sorridente no "i".

COMO ESCOLHER UMA ATIVIDADE

Depois de escolher o idioma, a tela Código do Jogo aparecerá no visor. Digite o número da atividade desejada e confirme com Enter. Para mudar de atividade, pressione a tecla Esc ou Código do Jogo e, quando a tela Código do Jogo aparecer no visor, digite o número da atividade.

A tela "Código do Jogo" exibindo o texto "código do" em uma fonte pixelada, com dois pontos de cursor "--" abaixo.

CONTAGEM DE PONTOS

Chances

A quantidade de chances que o jogador tem para acertar a resposta depende de quantas alternativas a questão possui: duas alternativas - uma chance; três alternativas - duas chances; mais de três alternativas - três chances.

Pontos

Há cinco questões por rodada, e cada uma delas vale no máximo 20 pontos. Se a questão tiver somente uma chance, a resposta correta vale 20 pontos. Se tiver duas chances, a resposta correta na primeira tentativa vale 20 pontos e na segunda 10. Se tiver três chances, a resposta correta na primeira tentativa vale 20 pontos, na segunda 10 e na terceira 5.