

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 DESKTOP SLIM 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[®]

27 – Comedor de Maçãs

Um comedor de maçãs aparece do lado esquerdo da tela. Levê-o até o outro lado da tela usando as setas direcionais, comendo as maçãs e evitando as bombas. As maçãs são brancas e as bombas pretas. Você tem três chances para acertar.



28 – Guardiã do Espaço

Use as setas direcionais para desviar dos tiros e ENTRA para atirar. Você tem seis chances para acertar.



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.

22 – Pequeno Músico

Pressione a tecla Ç (Voltar) para gravar sua melodia, K (Tocar) para reproduzir a gravação e L (Pausa) para interromper. Para apagar a melodia pressione Ç (Voltar).



23 – Música

Pressione uma das teclas (0-9) ou os botões para cima/para baixo para selecionar a melodia armazenada, pressione a tecla ENTRA para confirmar. uma animação aparecerá com a melodia.



Jogos

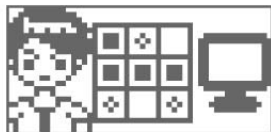
24 – Ícones Gêmeos

Um diamante aparece do lado direito do visor. Pressione os botões direito e esquerdo para aparar os diamantes que caem na tela. O jogador ganha quando atingir 60 diamantes. A velocidade da queda dos diamantes aumenta durante o jogo.



25 – Jogo-da-Velha

Seja campeão no jogo-da-velha! Mova as setas para cima, para baixo, para direita e para esquerda para escolher a casa desejada e confirme com ENTRA. Você ganhará o jogo se fizer primeiro uma linha vertical, horizontal ou diagonal.



26 – Pares Escondidos

Memorize as figuras que aparecem na tela antes que elas desapareçam. Forme os pares de figuras usando as teclas direita e esquerda e pressione ENTRA para confirmar. O jogador tem três chances de acertar.



SUMÁRIO

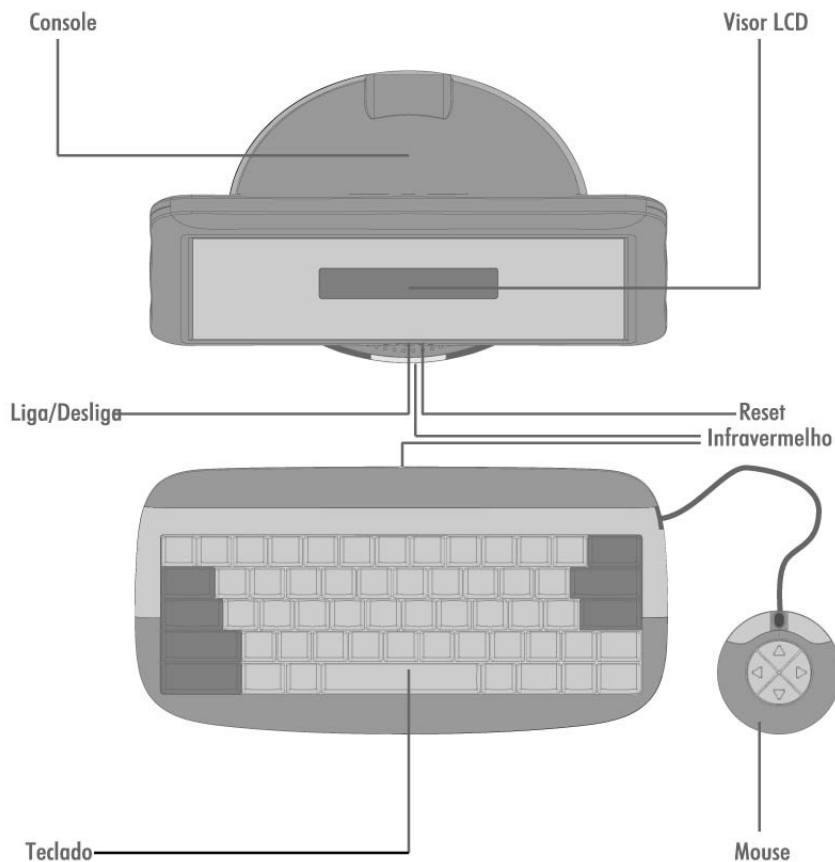
Aviso Importante.....	4
Descrição Geral	4
Descrição do Teclado.....	5
Descrição das Funções.....	5
Conexão Infravermelha	6
Mouse.....	6
Notas.....	6
Como Instalar o Mouse.....	7
Como Instalar as Pilhas.....	7
Cuidados com as Pilhas.....	8
Como Ligar e Desligar	8
Como Ajustar o Volume e o Contraste.....	8
Como Escolher o Idioma	8
Como Escolher uma Atividade	9
Contagem de Pontos	9
Chances	9
Pontos.....	9
Descrição das Atividades.....	10
01. Aprenda o Alfabeto.....	10
02. Capture o Vilão.....	10
03. Que letra falta?.....	10
04. Memorizando Palavras.....	10
05. Corrigindo Palavras.....	10
06. Reconstruindo Palavras.....	11
07. Labirinto de Palavras.....	11
08. Somando Ícones.....	11
09. Subtraindo Ícones.....	11
10. Adição.....	11
11. Subtração.....	11
12. Multiplicação.....	12
13. Tabuada.....	12
14. Comparações.....	12
15. Memória.....	12
16. Sombras.....	12
17. Siga-me.....	13
18. Quebra-Cabeça.....	13
19. Desafio Numérico.....	13
20. Notas Musicais.....	13
21. Maratona Musical.....	13
22. Pequeno Músico.....	14
23. Música.....	14
24. Ícones.....	14
25. Jogo-da-Velha.....	14
26. Pares Escondidos.....	14
27. Comedor de Maças.....	15
28. Guardião do Espaço.....	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



17 – Siga-me

O laptop mostrará 4 setas direcionais e um desenho. O jogador deverá pressionar 6 vezes as setas direcionais repetindo a sequência sem errar. Você terá três chances para acertar.



18 – Quebra-Cabeça

Uma figura aparece do lado esquerdo da tela com um pedaço faltando. Com as setas para cima e para baixo selecione o pedaço que falta na figura e confirme com ENTRA. Você terá três chances para acertar.



19 – Desafio Numérico

Uma sequência de números aparece na tela. Usando a lógica, digite o número que falta para completar essa sequência. Você terá três chances para acertar.



Música

20 – Notas Musicais

Três borboletas aparecem na tela. Quando o jogador aperta uma das notas musicais, ela aparecerá no lugar de uma das borboletas.



21 – Maratona Musical

Uma sequência de notas aparecerá na tela e depois desaparecerá. O jogador deve reproduzir essa sequência. O jogador possui três chances de acertar.



12 – Multiplicação

Uma multiplicação aparece na tela. Pressione as teclas numéricas para digitar sua resposta e ENTRA para confirmar. Você tem três chances para acertar. Responda primeiro a unidade e depois a dezena.



13 – Tabuada

O laptop mostrará a tabuada de $1 \times 1 = 1$ até $9 \times 9 = 81$.



14 – Comparações

Uma adição ou subtração aparecem na balança, compare o resultado e com as setas para direita e para esquerda escolha o sinal correto “>” (maior), “<” (menor) ou “=” (igual) e confirme com ENTRA. Você tem uma chance para acertar.



Lógica

15 – Memória

Uma sequência de números ou letras aparece na tela e desaparece em seguida. Digite essa sequência de números ou letras correspondentes. Você tem três chances para acertar.

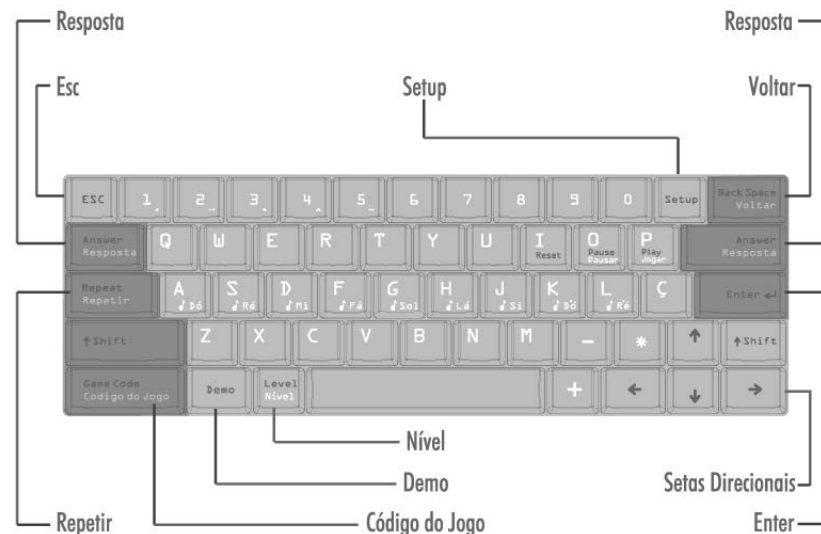


16 – Sombras

Uma figura aparece do lado esquerdo da tela. Pressione os botões para cima e para baixo para escolher a figura correspondente e pressione ENTRA para confirmar. Você tem três chances para acertar.



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.

06 – Reconstruindo Palavras

Uma imagem aparece na tela e em seguida a palavra embaralhada. Digite corretamente a palavra e confirme sua resposta com ENTRA. Você tem três chances para acertar.



07 – Labirinto de Palavras

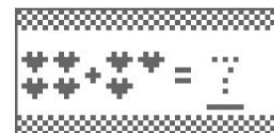
Uma imagem aparecerá na tela, utilize as setas direcionais para formar a palavra que corresponde à figura. Você tem três chances para acertar.



Matemática

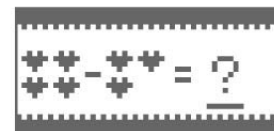
08 – Somando Ícones

Digite o resultado da adição utilizando as teclas numéricas, para confirmar pressione ENTRA. Você tem três chances para acertar.



09 – Subtraindo Ícones

Uma subtração aparece na tela. Use as teclas numéricas para digitar a resposta e pressione ENTRA para confirmar. Você tem três chances para acertar.



10 – Adição

Uma adição aparece na tela. Pressione as teclas numéricas para digitar sua resposta e ENTRA para confirmar. Você tem três chances para acertar.



11 – Subtração

Uma subtração aparece na tela. Pressione as teclas numéricas para digitar sua resposta e ENTRA para confirmar. Você tem três chances para acertar. Responda primeiro a unidade e depois a dezena.



DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

Linguagem

01 – Aprenda o Alfabetog

Pressione uma letra. Na tela aparecerá como ela é escrita em maiúscula e minúscula. Depois, será escrita uma palavra iniciada com essa letra e aparecerá a animação correspondente a essa palavra.



02 – Capture o Vilão

Pressione a tecla das letras na ordem em que são exibidas para evitar que alcancem o lado direito da tela. Se você apagar toda sequência terá capturado o vilão.



03 – Que Letra Falta?

Uma figura aparece na tela, em seguida a palavra correspondente faltando uma letra. Digite a letra que está faltando e confirme com ENTRA. Você tem três chances para acertar.



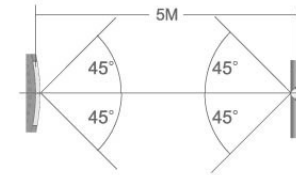
04 – Memorizando Palavras

Uma palavra aparecerá rapidamente na tela, o jogador terá de memorizá-la e digitá-la novamente e confirmar a resposta com ENTRA. Você tem três chances para acertar.



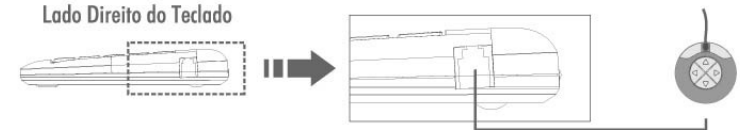
05 – Corrigindo Palavras

Mova o cursor para direita e para esquerda e pressione ENTRA para apagar a letra errada. Você tem três chances para acertar.



COMO INSTALAR O MOUSE

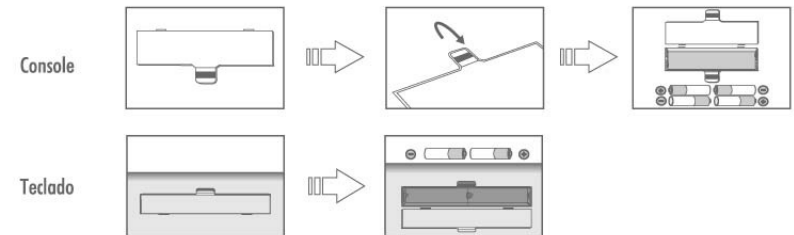
Introduza o conector do cabo do mouse na porta correspondente, do lado direito do teclado, como mostra a figura.



COMO INSTALAR AS PILHAS

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

1. Assegure-se que o brinquedo está desligado.
2. Localize a tampa da bateria no fundo do brinquedo.
3. Abra a tampa da bateria.
4. Insira 4 pilhas tipo “AA” (UM-3/LR6) tal como mostrado.
5. Feche a tampa da bateria.



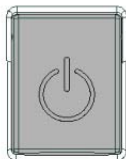
O uso incorreto das pilhas pode danificar o computador.

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 tipos de pilhas diferentes. Utilize apenas pilhas 1,5 V "AA".
5. Retire as pilhas do laptop se não for utilizar por um longo período.
6. Pilhas recarregáveis devem ser retiradas do laptop antes de serem recarregadas.
7. Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
8. Pilhas recarregáveis devem ser utilizadas apenas sob supervisão de um adulto (se removível).
9. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
10. 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.

Um ícone de uma tela de seleção de idioma com o nome "Candide" e um pequeno ícone de um personagem.

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.

Um ícone de uma tela de seleção de atividade com o texto "código do" e duas linhas de pontos para digitar o número.

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.