

# Laptop Power

## MANUAL DE INSTRUÇÕES

Candide

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.

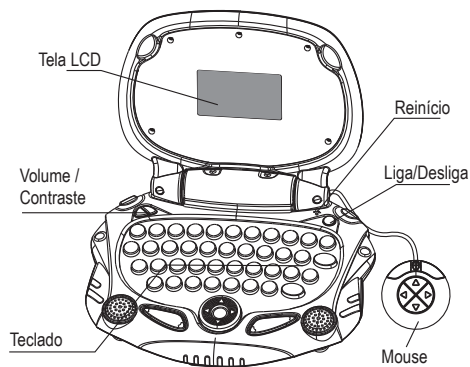
O Laptop Power é um pequeno computador que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, matemática, música e raciocínio lógico.

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



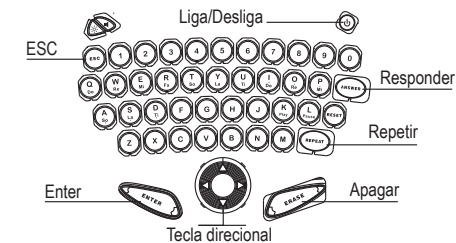
#### Reinício:

Para reiniciar o laptop após alguma pane no sistema, use um clipe para papel ou um 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

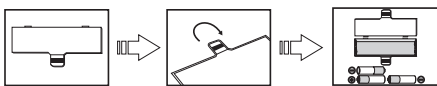
- Liga/Desliga:** Pressione a tecla para ligar ou desligar o laptop.
- Tecla ESC:** Volta pra tela de menu anterior.
- Configurações:** Pressione esta tecla para alterar os ajustes de luz ou volume. Pressione a tecla esquerda para baixar o volume ou a luz, ou tecla direita para aumentar o volume ou luz.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

### Instalação das pilhas

O laptop funciona com três pilhas AA.

Procedimento de instalação:

- Certifique-se que o brinquedo esteja 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 use tipo de pilhas 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.

### Ligar / Desligar

- Uma só tecla liga e desliga o equipamento.
- O aparelho se desligará automaticamente se não for utilizado dentro de aproximadamente 4 minutos.

### 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.
- Quem tiver 60 pontos vence.

### Atividades

#### Linguagem

##### 1. Reconhecendo letras

Na tela, um homem empunhando uma espada anda para frente e para trás. Quando o jogador tecla uma letra, o espadachim escreve a letra correspondente na parede e uma palavra iniciada por essa letra aparecerá.

##### 2. Escrevendo o alfabeto

Quando o jogador teclar uma letra, uma espada automaticamente escreverá na parede as suas letras maiúsculas e minúsculas correspondentes.

##### 3. Mire a letra certa

Pressionando uma tecla de letra, o jogador derruba o quadrante com a letra correspondente que aparece na tela.

##### 4. Quebra letras

Aparecerão 4 tijolos com uma letra cada. É preciso reconhecer a seqüência das letras e identificar qual delas não faz parte desta seqüência. Utilize as teclas de direção para escolher a letra e pressione Enter para quebrar o tijolo.

##### 5. Palavra correspondente

O jogador observará algo pelo telescópio. Então, 3 palavras aparecerão. É preciso escolher qual palavra se refere a imagem anteriormente vista.



##### 6. Encontre a letra errada

Um prédio será demolido e os explosivos estão localizados sob a letra errada. O objetivo do jogador é encontrar essa letra.



##### 7. Qual letra falta?

Um carro está impedido de atravessar a ponte, pois ela está incompleta. O jogador precisa completa-la com a letra faltante, formando a palavra corretamente. Só assim a travessia do carro será possível.

##### 8. Palavra rápida

Uma imagem aparece na tela e em seguida, um quadro com o nome dessa imagem. Esse nome irá desaparecer e cabe ao jogador rescreve-la corretamente.



#### Matemática

##### 9. Reconhecendo números

Um martelo bate em um gongo no início da atividade. Quando o jogador teclar um número, este aparecerá com uma animação correspondente a ele.

10. *Contagem*  
Um jogador de baseball rebate a bola e essa viaja pelo céu atravessando algumas bandeiras. É preciso contar quantas bandeiras aparecerem e responder pressionando uma tecla numérica.

11. *Carregue o andar certo*  
A bagagem numerada precisa ficar no andar indicado pela seta. Baseado no número da bagagem da direita, escolha entre os números à esquerda da tela qual irá move-la para o andar certo. Lembrando que se a bagagem da esquerda receber um numero maior que a da direita, essa irá subir e vice-versa.

12. *Ordem numérica*  
Um vagão do trem está faltando para que ele possa partir. Os demais vagões recebem uma seqüência numérica. É preciso completar o número do vagão faltante para fazê-lo andar.

13. *Adição*  
3 opções de números aparecerão. É preciso escolher entre esses 3 números, qual completa corretamente a equação.

14. *Subtração*  
Uma equação de subtração aparece na tela. Usando os comandos direcionais, o jogador precisa mover a prancha para receber o número que representa a resposta correta que está caindo.

15. *Adicione e subtraia*  
Na tela, um canhão aparece pronto para disparar um míssil. No míssil, uma equação é apresentada. É preciso teclar a resposta correta da equação para que o canhão dispare.

16. *Caixa numérica*  
Baseado no valor mostrado na caixa, o jogador precisa selecionar alguns números cuja soma resulte neste valor. A quantidade de números utilizados na soma é indicado no centro do quadro numérico à direita da tela.

### Lógica

17. *Cartas malucas*  
Cada uma das 5 cartas que aparecem na tela tem uma letra estampada que é mostrada e virada em seguida. Uma letra é solicitada no lado direito da tela. O jogador precisa escolher entre os números abaixo, aquele que corresponde a carta virada que recebe a mesma estampa da carta solicitada.

18. *Carimbando*  
Uma figura é apresentada no lado esquerdo da tela. Na direita, outra imagem aparece. O jogador, usando as teclas de direção, precisa alterar a imagem da direita para que ela fique idêntica a imagem da esquerda.

19. *Martele a madeira*  
É preciso martelar os blocos de madeira para que eles atinjam os alvos. Porém, apenas os blocos pretos conseguem eliminá-los. O jogador precisa usar de estratégia para fazer todos os alvos desaparecerem.

20. *Abra a janela*  
Um quadro com pontos aparece na tela. Cada quadro selecionado causa mudanças nos 4 pontos ao seu redor. O objetivo do jogo é eliminar todos os pontos fazendo com que a janela abra. O número à direita informa a quantidade de pontos restantes.

21. *Números embaralhados*  
9 números desordenados aparecem na tela. O jogador precisa organizar todos eles na ordem do menor para o maior, mas movendo sempre um grupo de 4 números dentro de sua área de seleção.

22. *Imagem correspondente*  
Baseado nas características da figura da esquerda, que tem uma parte faltando, o jogador precisa escolher dentre as 3 opções da direita, qual é essa parte.

### Jogos

23. *Manobra perigosa*  
Utilize os comandos direcionais para cima, para baixo e a tecla enter, fazendo com que o carro fique mais alto, mais baixo ou flutue, respectivamente. Evite colisões utilizando esses comandos corretamente.

24. *Braço de ferro*  
O jogador precisa seguir as setas superiores pressionando os comandos direcionais correspondentes para ajudar o competidor a vencer a disputa.

25. *Mestre das armas*  
O jogador escolhe uma arma do quadro da direita utilizando os controles direcionais para cima e para baixo. Após escolhida, uma animação aparece.

26. *Pegue as joias*  
Alguns objetos caem do céu. Maior parte deles são pedras, mas alguns são joias. O jogador precisa evitar as pedras e coletar somente as joias.

27. *Futebol*  
O jogador precisa chutar a bola para o gol e uma linha vertical passa pela tela. Tecler enter para fazê-la parar, este será o ponto onde a bola será chutada. Após isso, uma linha horizontal percorrerá sobre a linha anterior. Tecler enter para fazê-la parar. Este ponto determinará a posição exata para onde a bola será lançada.

28. *Acerte as toupeiras*  
Toupeiras aparecerão e o jogador terá que pressionar as teclas correspondentes à suas posições para atingi-las.

### Música

29. *Conhecendo as notas*  
Ao pressionar uma tecla de nota musical, esta nota aparecerá na partitura e o seu som será emitido.

30. *Dançando*  
O jogador pressiona as teclas de notas para fazer o bonequinho dançar.

31. *Composição*  
Pressionando as teclas de notas musicais, o jogador cria sua própria música. Uma vez editada, essa música pode ser tocada pressionando a tecla JOGAR. Pressionando a tecla PAUSAR a música para e RESET limpa a composição da memória.

32. *Caixa de música*  
Utilizando as teclas numéricas, é possível selecionar 10 músicas diferentes.

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.

Distribuído por: Candide Ind. e Com. Ltda.  
CNPJ: 62.434.436/0001-46  
[www.candide.com.br](http://www.candide.com.br)

Candide