



ROBO FOOTBALL

INTELLIGENT SOCCER ROBOT SERIES

STEROWANIE
NA PODCZERWIEN'



INSTRUKCJA OBSŁUGI

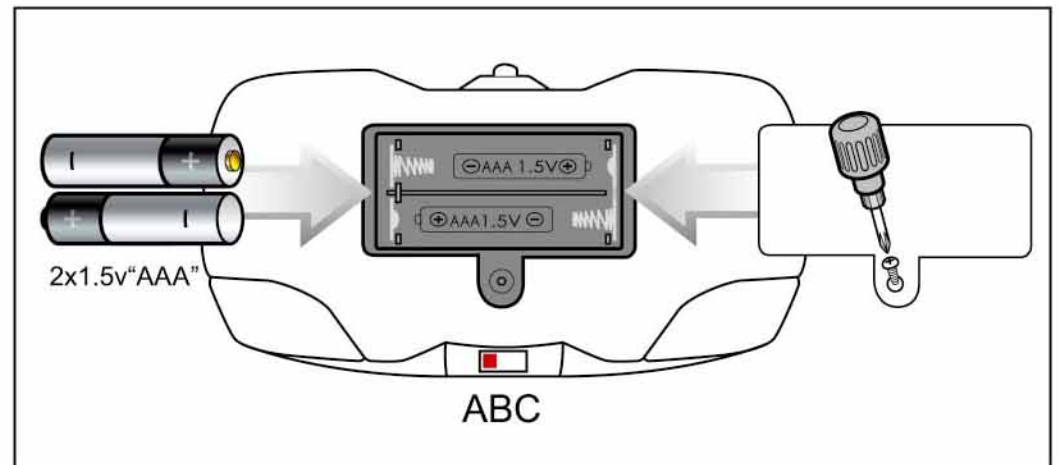
Zanim rozpoczniesz zabawę, przeczytaj dokładnie niniejszą instrukcję.

FOOTBALL ROBOTY - INSTRUKCJA

Pilot sterujący

Instalacja baterii w pilocie sterującym:

Odkręć śrubkę w pokrywie przedziału na baterie używając śrubokręta. Włóż 2 sztuki baterii AAA (mogą to być baterie pierwotne lub wtórne) o napięciu nominalnym 1,5V. Przykręć śrubkę w pokrywie używając śrubokręta. Baterie nie są dołączone.



Baterie

Zaleca się stosowanie baterii alkalicznych.

Można stosować akumulatory wielokrotnego ładowania.

Baterie powinny być instalowane / zmieniane przez osoby dorosłe.

Baterie nieprzewidziane do ładowania nie mogą być ładowane.

Baterie przewidziane do ładowania mogą być ładowane jedynie pod nadzorem osoby dorosłej.

Baterie przewidziane do ładowania należy przed ładowaniem wyjąć z zabawki.

Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości.

Nie należy mieszać ze sobą różnych typów baterii lub nowych i używanych baterii.

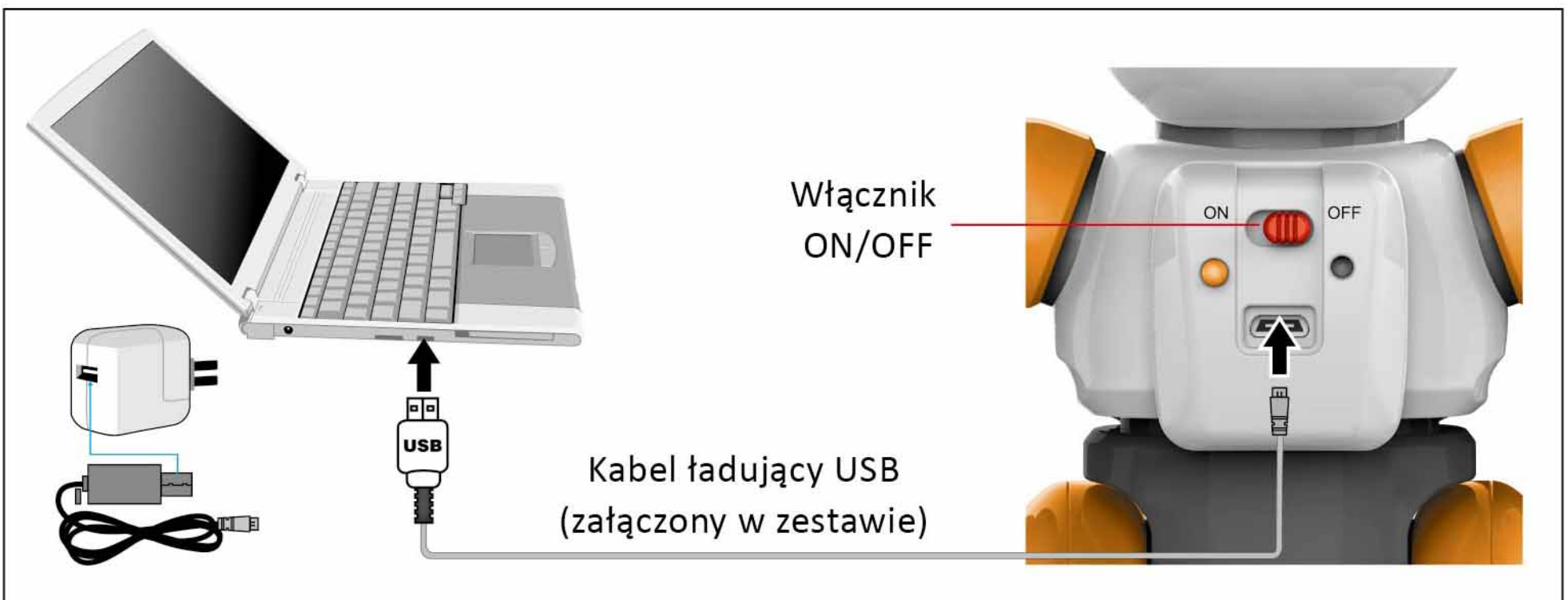
Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.

Nie wolno zwierać zacisków zasilania.

Jeśli przez dłuższy czas nie korzystasz z zabawki, wyjmij baterie.

Nie wystawiaj zabawki na działanie silnych promieni słonecznych lub innych źródeł imitujących ciepło.

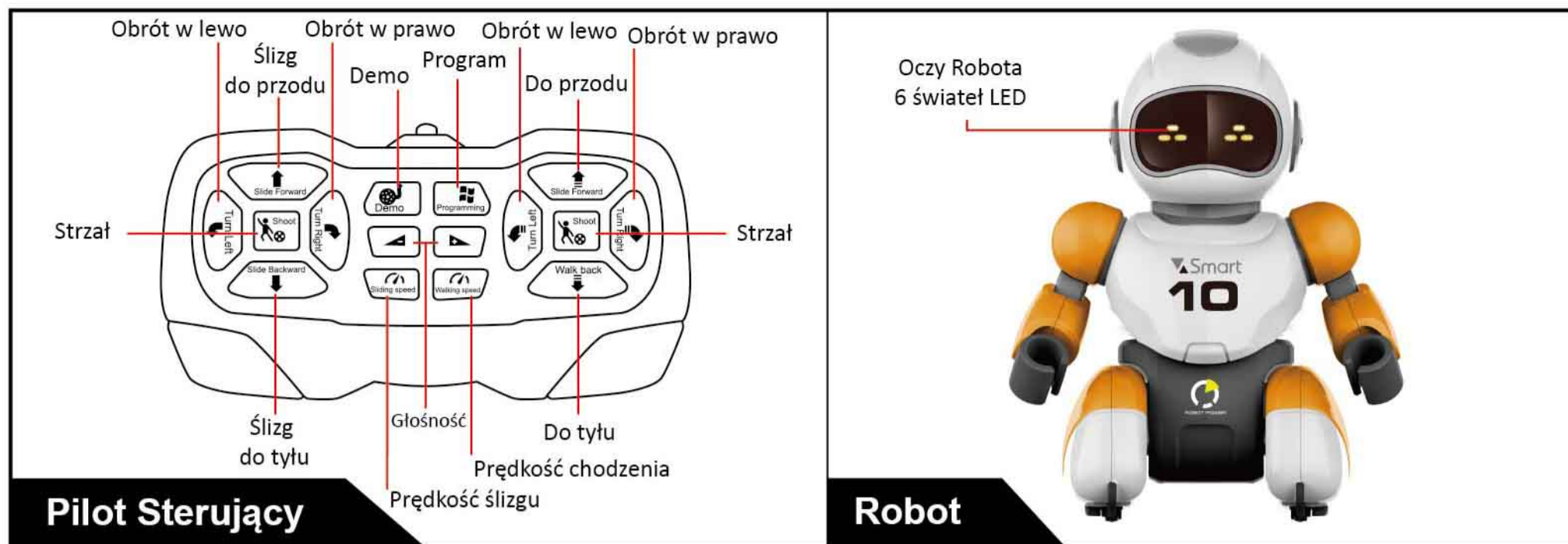
Ładowanie Robota



Przed rozpoczęciem ładowania wyłącz robota przesuwając włącznik w pozycję OFF.

Aby naładować robota, podłącz wtyczkę kabla ładującego USB (dołączonego do zestawu) do gniazda ładowania w robocie, a następnie drugą wtyczkę kabla do źródła zasilania USB w komputerze lub powerbanku, lub przenośnej ładowarki. Normalny cykl ładowania powinien trwać 2-3 godziny. Po całkowitym naładowaniu czas zabawy wynosi około 2 godziny.

Po naładowaniu robota, należy odpiąć kabel zarówno z gniazda ładowania w robocie jak i gniazda USB źródła zasilania. Nieznaczne nagrzewanie się kabla ładującego USB oraz jego wtyczek w trakcie ładowania jest zjawiskiem naturalnym.



Opis Funkcji

1. START ROBOTA

Po włączeniu Robota przesuwając włącznik ON/OFF w pozycję ON, Robot włącza się automatycznie i jest w stanie gotowości o czym informuje efekt dźwiękowy. W stanie hibernacji, za pomocą włącznika ponownie uruchom robota. Po skończonej zabawie wyłącz robota, przesuwając włącznik w pozycję OFF.

2. TRYB "CZUWANIA"

Gdy Robot jest włączony i nie wykonuje żadnego polecenia lub dźwięku przez około 60 sekund, zacznie on wydawać pięciokrotnie sygnały dźwiękowe o swojej gotowości do zabawy. Po tym czasie jeśli nadal nie wykona żadnego polecenia robot automatycznie przejdzie w tryb uśpienia.

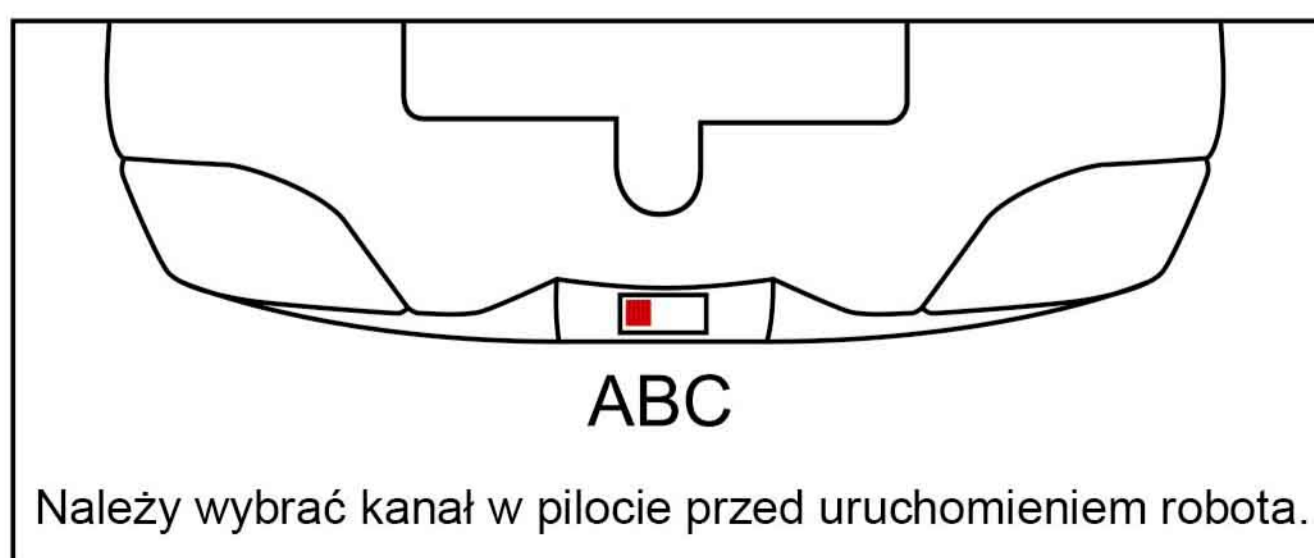
3. AUTOMATYCZNA SYNCHRONIZACJA CZĘSTOTLIWOŚCI

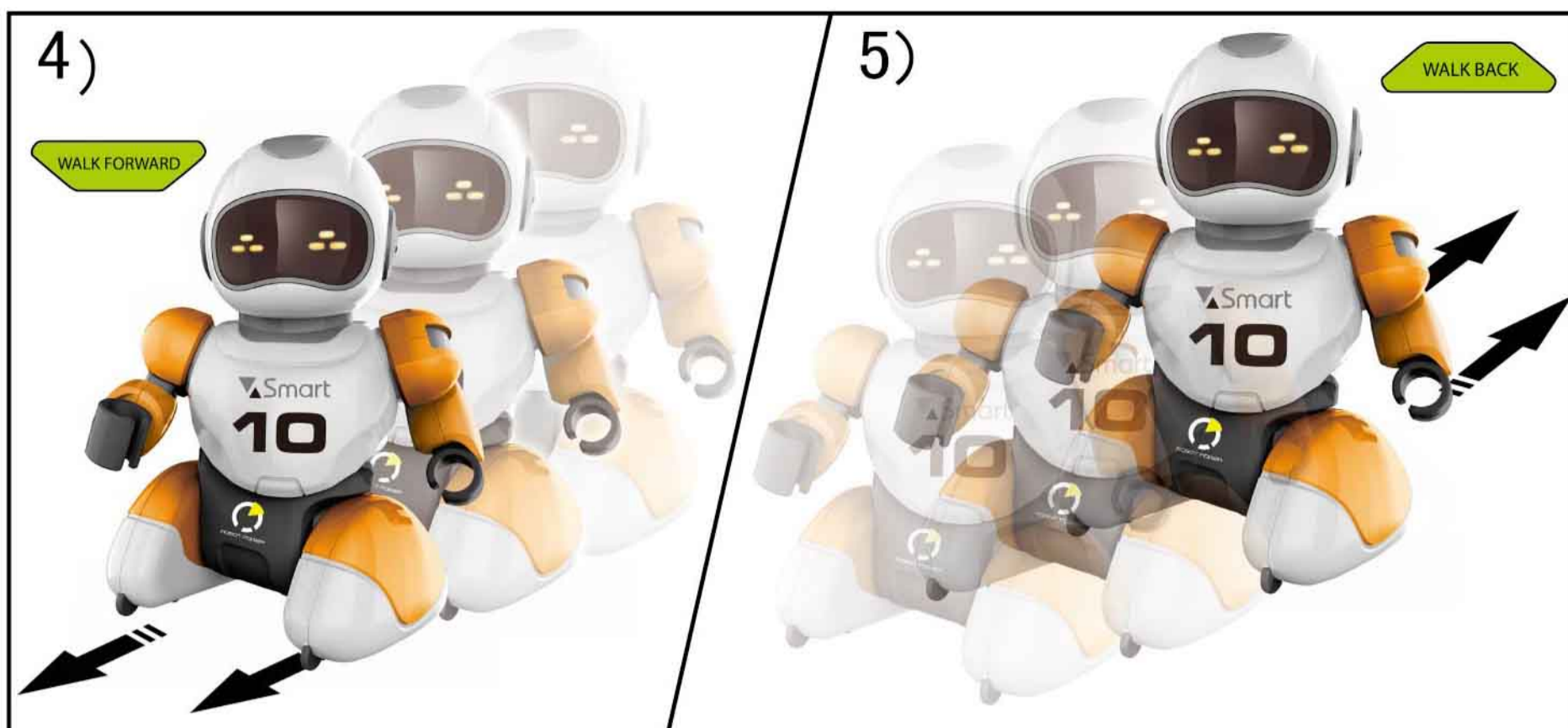
Pilot sterujący ma 3 kanały (A, B, C) tej samej częstotliwości.

Na początek upewnij się, że oba roboty oraz ich piloty sterujące są wyłączone.

Następnie wybierz w jednym z pilotów jeden z dostępnych kanałów: A lub B lub C i włącz jednego robota; jeśli robot zsynchronizuje się z pilotem sterującym właściwie to będzie wykonywał polecenia wybrane w pilocie sterującym, co oznacza prawidłową synchronizację.

Teraz wybierz kanał (inny niż w pierwszym pilocie) w drugim pilocie sterującym a następnie włącz drugiego robota; jeśli robot zsynchronizuje się z pilotem sterującym właściwie to będzie wykonywał polecenia wybrane w drugim pilocie sterującym, co oznacza prawidłową synchronizację. Aby zmienić kanał, najpierw wyłącz robota, następnie ustaw przełącznik na wybrany kanał i ponownie uruchom robota. Trzy różne kanały: A, B, C, umożliwiają wspólną zabawę trzema robotami i trzema pilotami sterującymi jednocześnie.



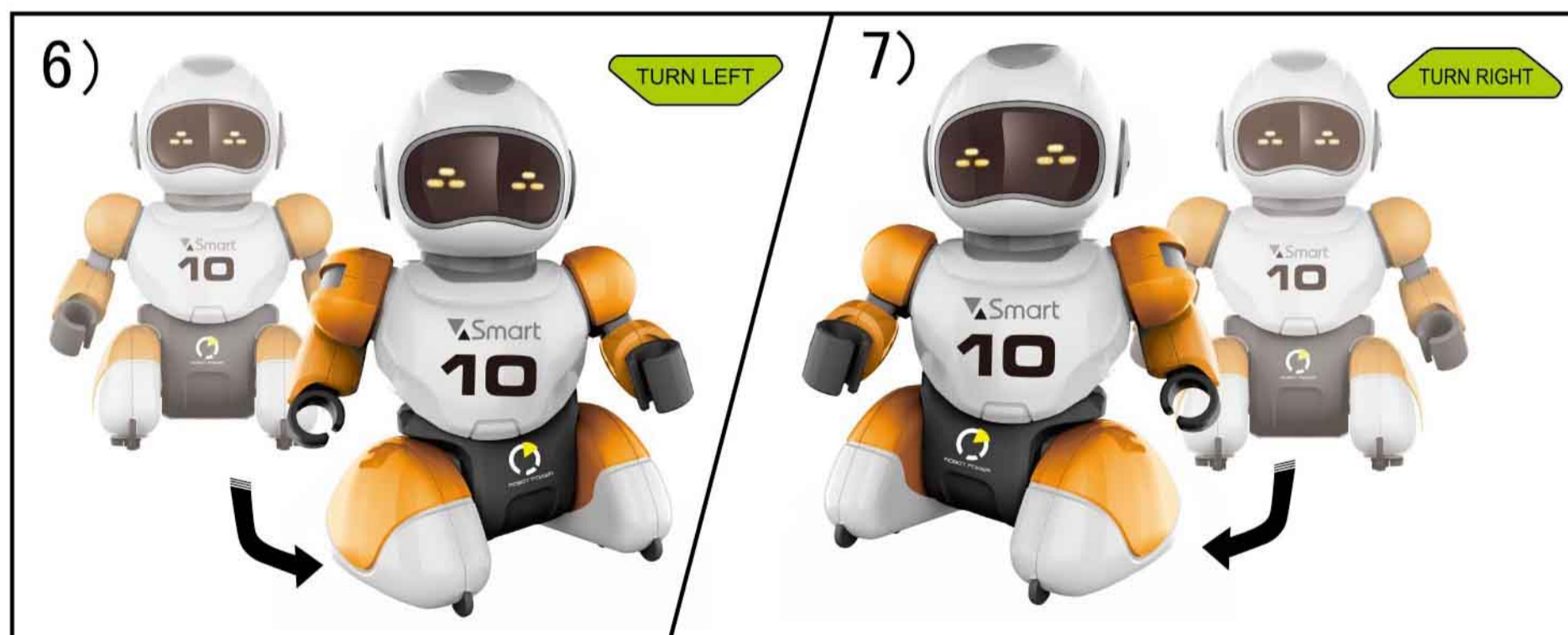


4. CHODZENIE DO PRZODU

Po wybraniu tej funkcji robot zacznie poruszać się do przodu.
Każde kolejne naciśnięcie tej funkcji spowoduje kontynuowanie poruszania się do przodu.
Podczas wybrania tej funkcji będzie słyszalny dźwięk.

5. CHODZENIE DO TYŁU

Po wybraniu tej funkcji robot zacznie poruszać się do tyłu.
Każde kolejne naciśnięcie tej funkcji spowoduje kontynuowanie poruszania się do tyłu.
Podczas wybrania tej funkcji będzie słyszalny dźwięk.

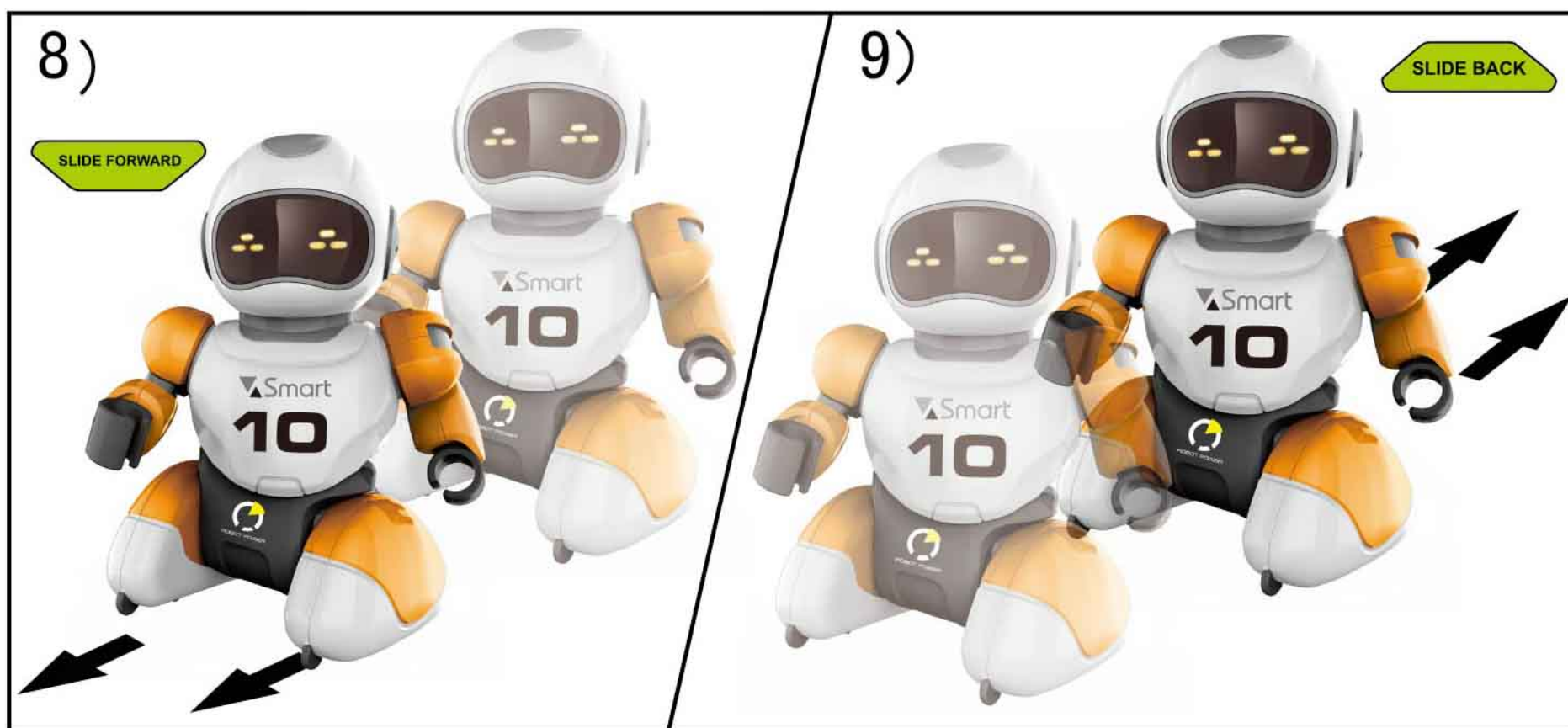


6. SKRĘT W LEWO

Po wybraniu tej funkcji robot obróci się w lewą stronę.
Podczas wybrania tej funkcji będzie słyszalny dźwięk.

7. SKRĘT W PRAWO

Po wybraniu tej funkcji robot obróci się w prawą stronę.
Podczas wybrania tej funkcji będzie słyszalny dźwięk.

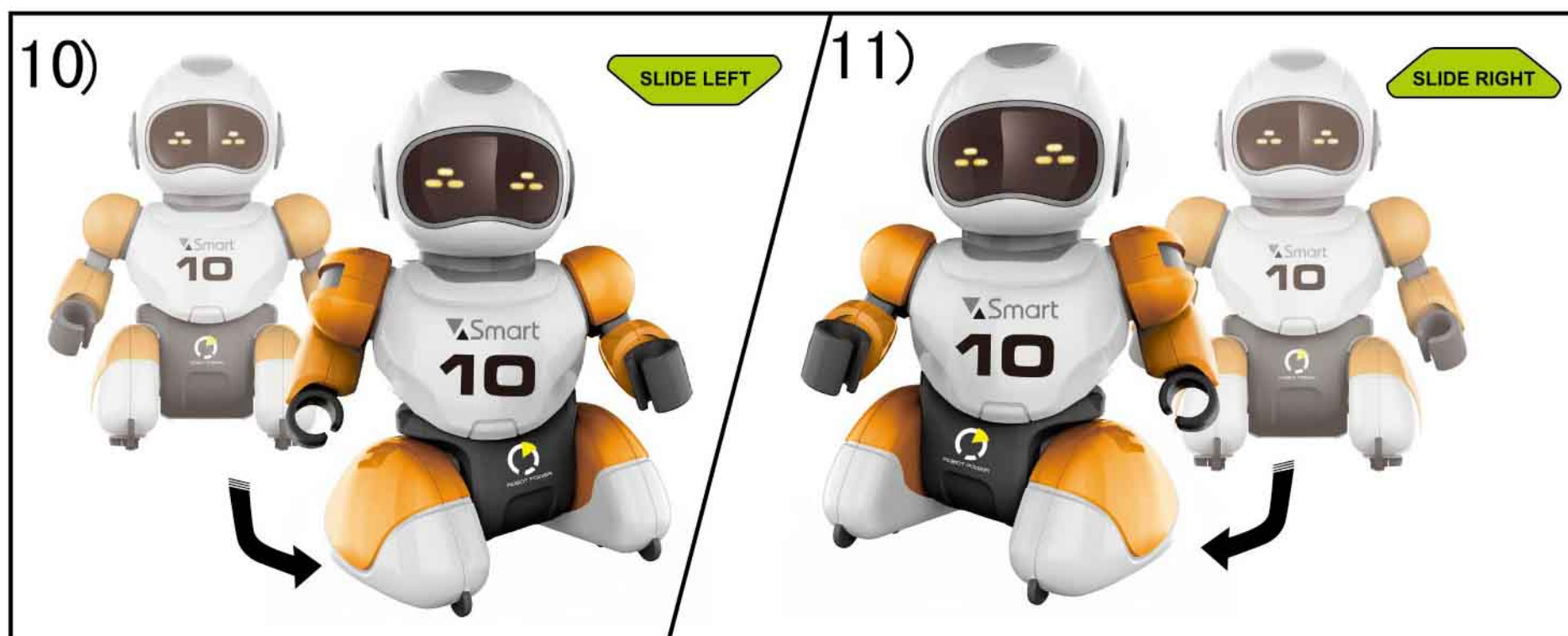


8. ŚLIZG DO PRZODU

Po wybraniu tej funkcji robot zacznie poruszać się ślizgiem do przodu. Każde kolejne naciśnięcie tej funkcji spowoduje kontynuowanie poruszania się ślizgiem do przodu. Podczas wybrania tej funkcji będzie słyszalny dźwięk.

9. ŚLIZG DO TYŁU

Po wybraniu tej funkcji robot zacznie poruszać się ślizgiem do tyłu. Każde kolejne naciśnięcie tej funkcji spowoduje kontynuowanie poruszania się ślizgiem do tyłu. Podczas wybrania tej funkcji będzie słyszalny dźwięk.



10. ŚLIZG W LEWO

Po wybraniu tej funkcji robot obróci się ślizgiem w lewą stronę. Podczas wybrania tej funkcji będzie słyszalny dźwięk.

11. ŚLIZG W PRAWO

Po wybraniu tej funkcji robot obróci się ślizgiem w prawą stronę. Podczas wybrania tej funkcji będzie słyszalny dźwięk.

12. PRĘDKOŚĆ CHODZENIA

Po wybraniu tej funkcji możesz wybrać prędkość chodzenia robota: wolno lub szybko.

13. PRĘDKOŚĆ ŚLIZGU

Po wybraniu tej funkcji możesz wybrać prędkość ślizgu robota: wolno lub szybko.

14. GŁOŚNOŚĆ +

Po wybraniu tej funkcji możesz zwiększyć głośność dźwięków robota.

15. GŁOŚNOŚĆ -

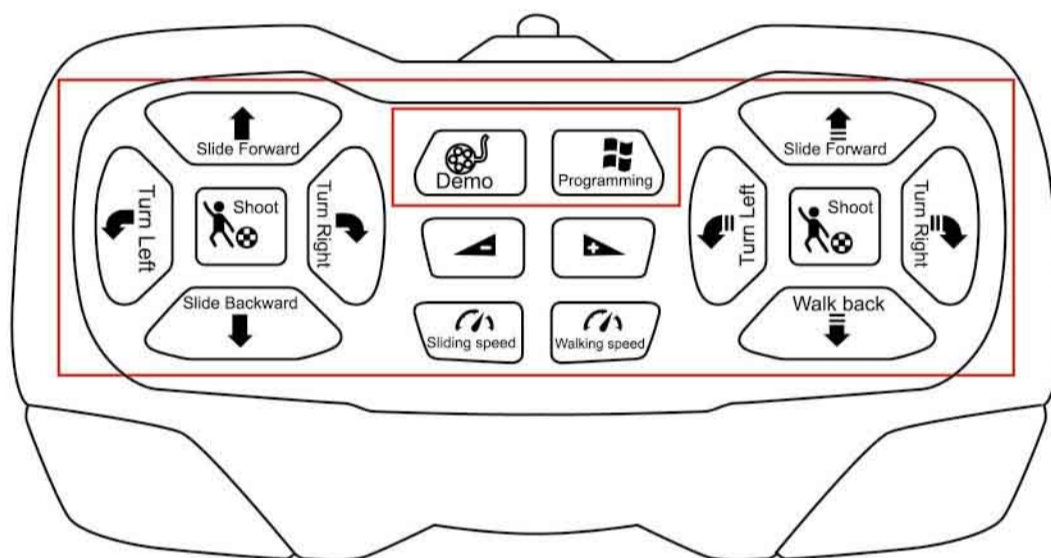
Po wybraniu tej funkcji możesz zmniejszyć głośność dźwięków robota.

16. PROGRAM

Wybierając funkcję PROGRAM możesz zaprogramować do 20 operacji robota.

Naciśnij klawisz PROGRAM, następnie zaprogramuj operacje, wciskając dowolne klawisze z różnymi funkcjami robota.

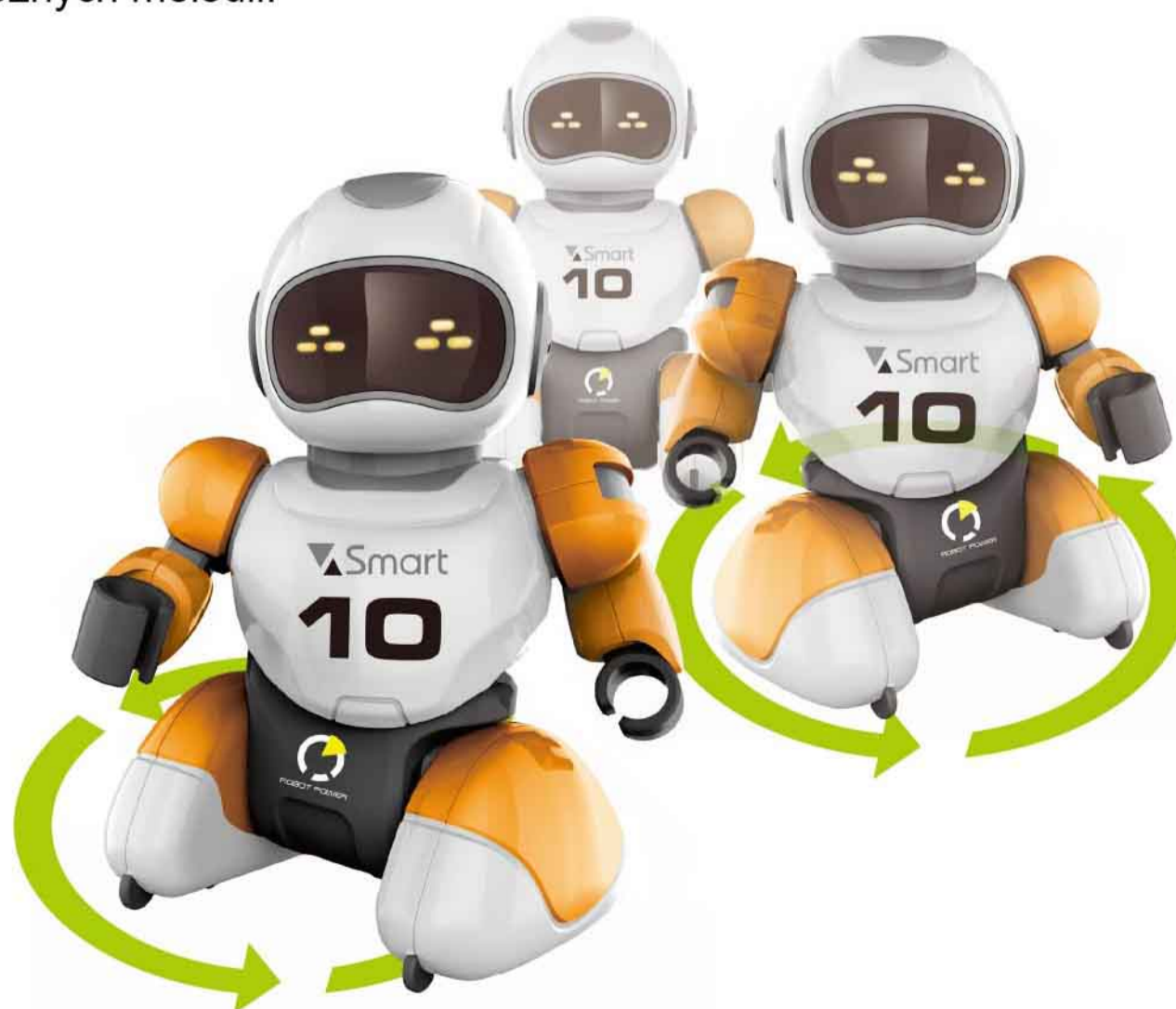
Wciskając klawisz PROGRAM ponownie, robot odtworzy sekwencje zaprogramowanych wcześniej operacji.



17. DEMO

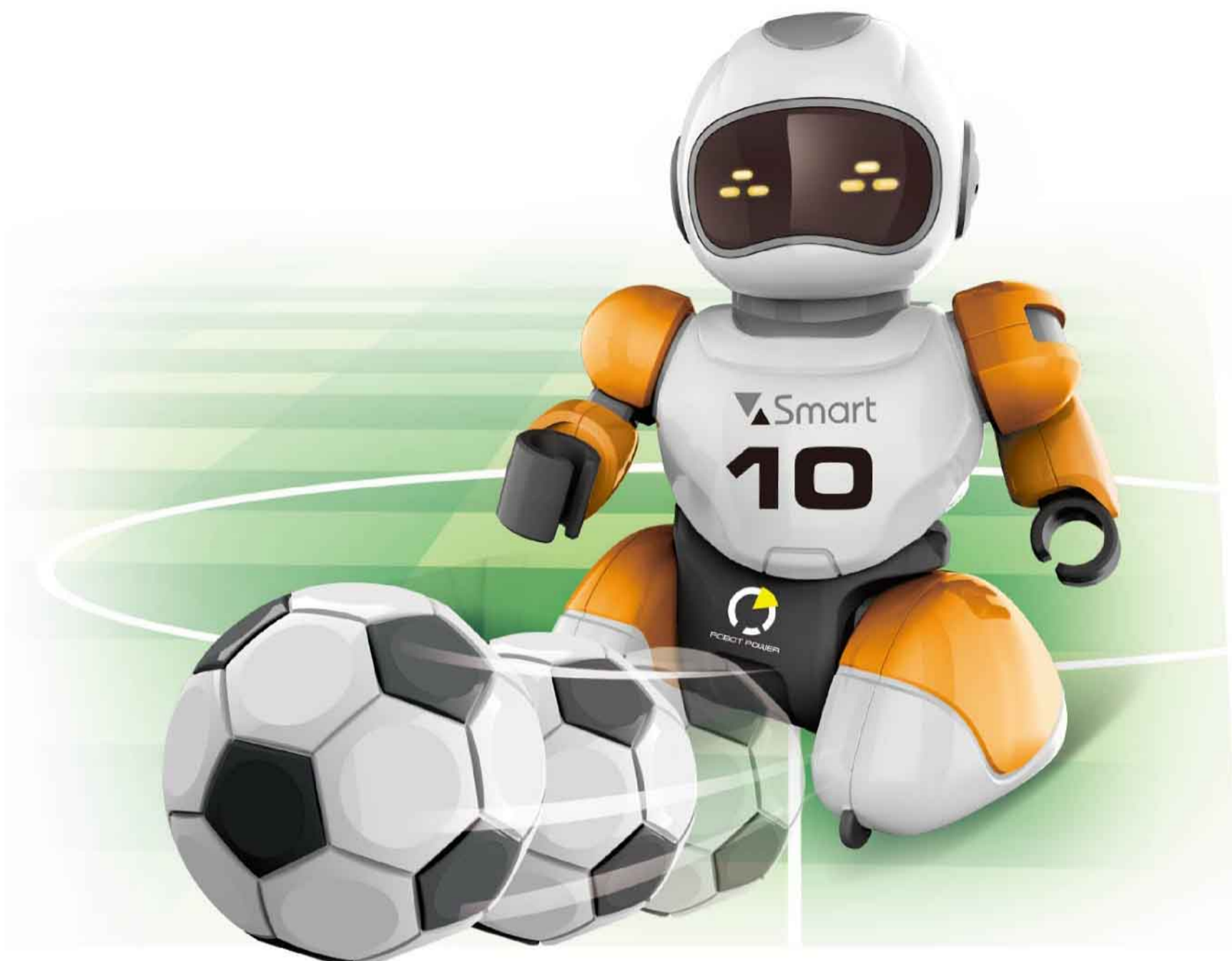
Po wybraniu funkcji DEMO, robot zaprezentuje swoje taneczne umiejętności.

Funkcja ta posiada 5 różnych melodii.



18. STRZAŁ

Po wybraniu funkcji STRZAŁ, robot dynamicznie przesuwa się do przodu wykonując w ten sposób strzał.



Ze względu na budowę i cechy funkcjonalne zabawka przeznaczona dla dzieci w wieku powyżej 3 lat.

Ochrona Środowiska: Jeśli po długotrwałym okresie eksploatacji Twoja zabawka będzie wymagać wymiany, to nie wyrzucaj jej wraz z normalnymi odpadami komunalnymi, lecz usuń w sposób zgodny z Zasadami Ochrony Środowiska. Odpady można usunąć w sposób przyjazny dla środowiska i odzyskać surowce użyte w procesie produkcji. Zabawka jest oznaczona zgodnie z wytyczną 2002/96/EG o zużytych urządzeniach elektrycznych i elektronicznych, która określa ramy odbioru i wtórnego wykorzystania starych urządzeń. Symbol przekreślonego kosza oznacza, że niniejszy produkt nie może być utylizowany razem z normalnymi odpadami z gospodarstwa domowego. Aby zapobiec potencjalnemu zagrożeniu dla środowiska lub zdrowia ludzkiego, produkt ten należy odseparować od reszty odpadów z gospodarstwa domowego i utylizować we właściwy ekologicznie sposób.

Producent oświadcza, że produkt ten jest zgodny z zasadniczymi wymaganiami oraz pozostałymi stosownymi postanowieniami Dyrektywy 1999/5/WE. Kopię „Deklaracji zgodności” można uzyskać kontaktując się z importerem pod wskazanym adresem lub mailowo: biuro@madej.com.pl.

ROBO FOOTBALL

INTELLIGENT SOCCER ROBOT SERIES

Czapska Sp. k.
Puławska 45B
05-500 Piaseczno

Czapska sp. k.  Polska Firma