

### Introducerea bateriilor

Jocul necesita 3 baterii tip AAA. Va rog urmati indicatiile privind instalarea bateriilor de la pagina 2.

#### Comenzi de baza

- **PORNIT (POWER)**– apasa pe butonul ON/OFF pentru a porni sau a opri jocul de codare.

#### Modul de codare

- **DIRECTIA (engl. DIRECTION)** – apasa pe butoanele pentru directie de pe spatele animalutului pentru a incepe sa introduci secventa de codare formata din 30 de pasi:
  1. **INAINTE** – iepurasii se muta 10.2 cm inainte.
  2. **INAPOI** – iepurasii se muta 10.2 cm inapoi.
  3. **DREAPTA**- iepurasii se intorc spre dreapta.
  4. **STANGA** – iepurasii se intorc spre stanga.
  5. **BUTONUL NAS** – iepurasii scot un sunet, se dau inapoi si se intorc.
  6. **ALINIAREA ROTILOR** – ajusteaza spre stanga sau dreapta daca animalutul nu s-a deplasat drept.
- **MERGI (engl. GO)** - Apasa "GO" pentru a executa o secventa programata. Iepurasii se vor misca acum conform cu secventa de pasi pe care au introdus-o.
- **STERGERE (engl. CLEAR)** – Jocul de codare se va sterge automat dupa ce apesi pe "GO" si executa secventa programata. Daca vrei sa stergi o secventa pe care tocmai ai introdus-o, apasa si tine apasat pe "GO" pana cand auzi sunetul de "stergere".

Construiesc un program cu mai multe secvente apasand butoanele cu sageti. Apasa "GO" pentru a executa programul.

De exemplu: o secventa de 3 pasi: **INAINTE, INAINTE, INTOARCE LA DREAPTA SI MERGI** ar arata asa.

#### Cum se joaca

Ai grija de animalutele tale! Apasa si tine apasat pe butonul nas pana cand lumina de la "GO" se aprinde.

Acum poti sa te joci si sa hranesti animalutele ca pe cele adevarate!

Apasa butonul **nas** timp de 2 secunde pentru a intra in **modul de joc**.

Butonul "GO" se va aprinde si va sta aprins in **modul de joc**.

**Sageata inainte (FEED= a hrani)** – da-i animalutului tau o gustare delicioasa

**Sageata inapoi (PATROL= a patrula)** – intrusi, feriti-va! Animalutele de codare sunt in misiune.

**Sageata dreapta (DANCE = danseaza)** – urmareste miscarile animalutului tau pe muzica!

**Sageata stanga (NAP TIME= timpul pentru somn)** – animalutul tau pare obosit. E timpul pentru somn!

**Butonul central (PET = a mangaia)** – ofera-i animalutului tau o bataie pe spate

### Instalarea sau inlocuirea bateriilor

**ATENTIE!** Pentru a evita scurgerea bateriilor, folositi urmatoarele instructiuni cu mare atentie.

Nerespectarea acestor instructiuni pot produce scurgerea acidului din baterii care duce la arsuri, vatamare corporala sau distrugerea proprietatii.

**Necesita:** baterii 3 x1.5V AAA si o surubelnita Philips

- Bateriile ar trebui inlocuite sau instalate de catre un adult.
- Compartimentul pentru baterii este localizat pe spatele unitatii.
- Pentru a instala bateriile, in primul rand scoate surubul cu surubelnita Philips si scoate bateria din compartiment. Instaleaza bateriile asa cum este indicat pe compartiment.
- Repune usa compartimentului si securizeaza cu surubul.

#### Sfaturi de intretinere si ingrijire a bateriei

- Utilizeaza 3 baterii AAA.
- Ai grija sa introduci bateriile corespunzator (sub supravegherea unui adult) si intotdeauna urmareste instructiunile producatorului jucariei si a bateriei.
- Nu amesteca bateriile alcaline, standard(carbon-zinc) sau baterii reincarcabile (nichel-cadmiu)
- Nu amesteca bateriile noi cu cele utilizate.
- Insereaza bateriile cu polaritatea corecta. Capetele pozitiv (+) si negativ (-) necesita inserare corecta pe directiile indicate in interiorul compartimentului bateriei.
- Nu reincarca bateriile non-reincarcabile.
- Inarca bateriile reincarcabile doar sub supravegherea unui adult.
- Scoate bateriile reincarcabile din jucarie inainte de incarcare.
- Foloseste baterii de acelasi fel sau echivalente.
- Nu scurtcircuata bornele de alimentare
- Intotdeauna scoate bateriile slabe sau descarcate din produs.
- Scoate bateriile daca produsul nu va mai fi utilizat o perioada lunga de timp.
- Depoziteaza la temperatura camerei.
- Pentru a curata, sterge suprafata unitatii cu o carpa uscata.
- Te rog pastreaza aceste instructiuni pentru referinte viitoare.