

Wiek: 6+

SMART DOG
ZABAWKA WIELOFUNKCYJNA

Specyfikacja



WSKAZÓWKA: Nie należy używać zabawki na dywanie, ponieważ może to uniemożliwić prawidłowe wykonywanie poszczególnych funkcji.

Ostrzeżenia

- Należy postępować zgodnie z instrukcją lub informacjami znajdującymi się na opakowaniu, aby zapewnić prawidłowy montaż i użytkowanie. Niektóre elementy powinny być montowane przez osoby dorosłe.
- Produkt przeznaczony dla dzieci powyżej 6. roku życia.
- Produkt zawiera małe elementy, które mogą stwarzać ryzyko połknięcia lub uduszenia.
- Należy niezwłocznie usunąć materiały opakowaniowe, aby nie stwarzały zagrożenia dla dzieci.
- Należy regularnie sprawdzać ładowarkę, przewód, wtyczkę, obudowę i inne elementy. W przypadku stwierdzenia uszkodzenia należy przerwać użytkowanie do czasu naprawy.
- Ładowarka, komora baterii i inne urządzenia służące do ładowania powinny być podłączane wyłącznie do źródła zasilania o parametrach określonych na produkcie.
- Należy używać wyłącznie oryginalnej ładowarki. Ładowarka nie jest zabawką.
- Baterii jednorazowych nie wolno ładować.

Informacje dotyczące ładowania i włączania



Przełącznik

Najpierw należy ustawić przełącznik znajdujący się na spodzie zabawki w pozycji zasilania. Zabawka wyemituje sygnał dźwiękowy. Jeśli przez dłuższy czas nie zostanie wykryty sygnał z pilota, zabawka automatycznie się wyłączy. Aby rozpocząć ponowną zabawę, należy ją ponownie włączyć.

Instrukcja ładowania

- Włóż złącze USB C kabla ładowania do portu ładowania znajdującego się w obudowie zabawki.
- Podłącz drugi koniec kabla do złącza USB. Czerwona kontrolka na obudowie oznacza, że trwa ładowanie.
- Po około 1,5 godziny ładowania kontrolka na obudowie zgaśnie, co oznacza zakończenie ładowania. Odłącz wszystkie połączenia i umieść zabawkę w bezpiecznym miejscu.

Uwagi dotyczące użytkowania akumulatora litowego

- A. Podczas ładowania należy pozostawać w pobliżu zabawki. Nie należy ładować akumulatora przez zbyt długi czas. Jeśli podczas ładowania akumulator nadmiernie się nagrzewa, należy natychmiast przerwać ładowanie, aby uniknąć jego uszkodzenia lub pożaru.
- B. Nie należy ładować akumulatora w pobliżu materiałów łatwopalnych lub wybuchowych. Jeśli podczas użytkowania lub ładowania pojawi się zapach, nagłe nagrzanie, odkształcenie, odbarwienie lub inne nietypowe zjawisko, należy natychmiast przerwać użytkowanie akumulatora.
- C. W przypadku wycieku z akumulatora należy unikać kontaktu cieczy ze skórą i oczami. W przypadku kontaktu ze skórą lub oczami należy natychmiast przepłukać je dużą ilością zimnej wody i skontaktować się z lekarzem.
- D. Do ładowania produktu należy używać wyłącznie oryginalnej ładowarki i upewnić się, że napięcie ładowarki jest zgodne z lokalnymi normami.
- E. Nie należy umieszczać akumulatora w ogniu, kuchence mikrofalowej ani szybkowarze.
- F. Do czyszczenia produktu ani ładowarki nie należy używać rozpuszczalników, alkoholu przemysłowego ani innych łatwopalnych środków.
- G. Produkt zawiera tworzywa sztuczne, elementy elektroniczne i baterie. Nie należy wyrzucać ich razem z odpadami komunalnymi. Należy postępować zgodnie z lokalnymi zasadami segregacji i recyklingu odpadów.

Informacje dotyczące pilota

Za pomocą śrubokręta odkręć tylną pokrywę pilota. Włóż baterie zgodnie z oznaczeniami biegunów, a następnie załóż pokrywę baterii. Pilot wymaga 3 baterii AAA (brak w zestawie).



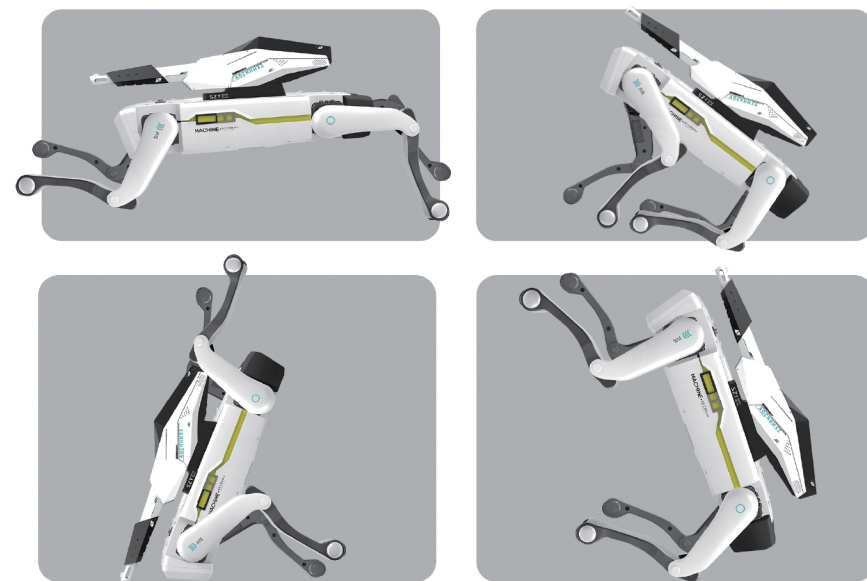
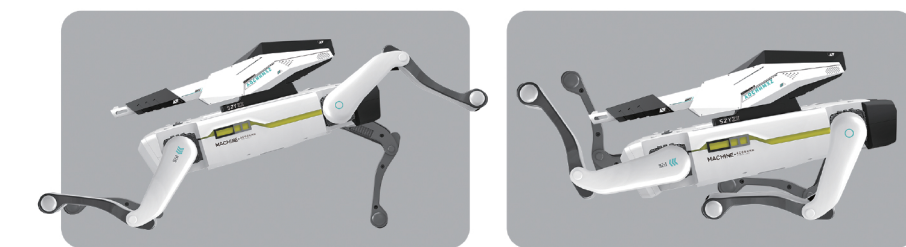
Środki ostrożności dotyczące baterii

- Inteligentny pies jest wyposażony w niewymienny akumulator litowy 3,7 V, natomiast pilot wykorzystuje trzy jednorazowe baterie AAA.
- Baterie należy wkładać i wyjmować zgodnie z oznaczeniami biegunów i napięcia znajdującymi się w komorze baterii zabawki. Nie należy powodować zwarcia baterii.
- Baterii jednorazowych nie wolno ładować.
- Akumulatory należy ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
- Podczas ładowania akumulatora przełącznik zabawki powinien znajdować się w pozycji wyłączzonej.
- Nie należy używać jednocześnie baterii różnych typów ani łączyć baterii starych z nowymi.
- Należy stosować wyłącznie baterie tego samego typu lub równoważne z zalecany typem.
- Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki. Jeśli zabawka nie będzie używana przez dłuższy czas, należy wyjąć z niej baterie.
- Nie należy powodować zwarcia zacisków zasilania.
- Nie należy podłączać produktu do źródła zasilania o wyższym napięciu lub natężeniu niż zalecane. Podczas użytkowania kabla USB należy regularnie sprawdzać przewód, wtyczkę, obudowę i inne elementy. W przypadku stwierdzenia uszkodzenia należy przerwać użytkowanie do czasu naprawy.

Funkcje inteligentnego psa

Po naciśnięciu odpowiedniego przycisku na pilocie zwierzak wykona przypisaną mu czynność.

- Podstawowe funkcje: jazda do przodu, skręt w lewo, skręt w prawo.
- Ruchy: pływanie, siadanie i wykonywanie zabawnych ruchów, stanie na przednich łapach, pompki, patrolowanie, podawanie łapy, oddawanie moczu, atak, powitanie, sen, programowanie, poddanie się.
- Rozrywka: kung-fu, taniec, rozmowa, opowiadanie historii, piosenki.



4. Wyrzutnia kul wodnych
Otwórz mały otwór w wyrzutni mechanicznego psa, włóż kulkę wodną o średnicy 7-8 mm, a następnie naciśnij przycisk „Attack” na pilocie. Wyrzutnia wystrzeli kulkę wodną.



Pobieranie aplikacji

Zeskanuj poniższy kod QR, aby pobrać aplikację.



Aplikację można również pobrać, wyszukując podany adres internetowy.
http://yw.cy979.com/site-dis-dl.php?app_id=18

Funkcje aplikacji



- Po pobraniu dotknij ikony aplikacji, aby ją uruchomić.
- Po wejściu na ekran główny w ustawieniach można wybrać język poleceń głosowych: chiński lub angielski. Domyślnie ustawiony jest język chiński. Następnie kliknij przycisk uruchomienia, aby przejść dalej.
- Wybierz zakupiony model.

Funkcje aplikacji

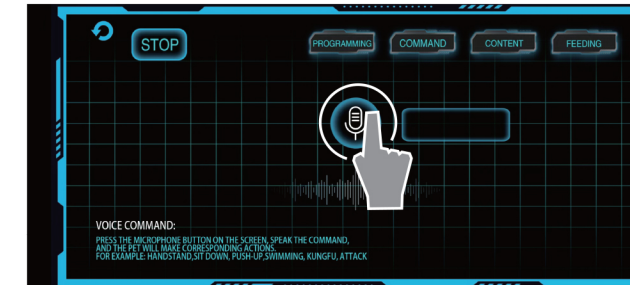
Aplikacja posiada 5 funkcji:
1. Polecenia głosowe 2. Karmienie 3. Sterowanie 4. Programowanie 5. Treści



Polecenia głosowe

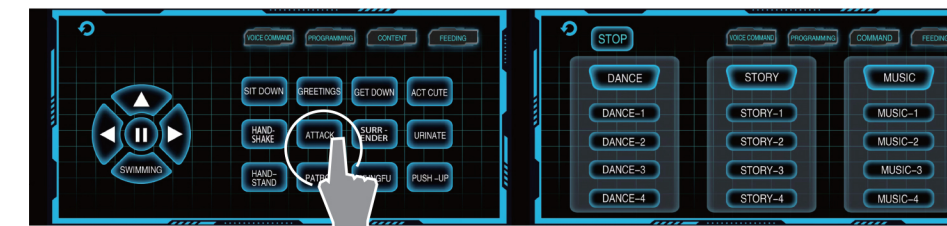
Naciśnij przycisk mikrofonu na ekranie i wypowiedz polecenie w języku angielskim. Zwierzak wykona odpowiednią czynność. Za pomocą poleceń głosowych można sterować ruchami i funkcjami rozrywkowymi dostępnymi na pilocie.

Polecenia głosowe (w języku angielskim): **Forward** – do przodu; **Turn left** – skręć w lewo; **Turn right** – skręć w prawo; **Stop** – zatrzymaj się; **Swimming** – pływanie; **Sit down** – usiądź; **Greeting** – powitanie; **Get down** – połóż się; **Act cute** – zachowuj się uroczo; **Handshake** – podaj łapę; **Attack** – atak; **Surrender** – poddaj się; **Urinate** – oddaj mocz; **Somersault** – salto; **Handstand** – stanie na przednich łapach; **Patrol** – patrolowanie; **Kung fu** – kung-fu; **Push up** – pompki; **Dance** – taniec; **Story** – historia; **Music** – muzyka; **Songs** – piosenki; **Sleep** – sen; **Ważne:** Jeśli otoczenie jest zbyt głośne lub polecenie nie zostało wypowiedziane prawidłowo, w polu komunikatu nie pojawi się tekst i zwierzak nie wykona żadnej czynności.



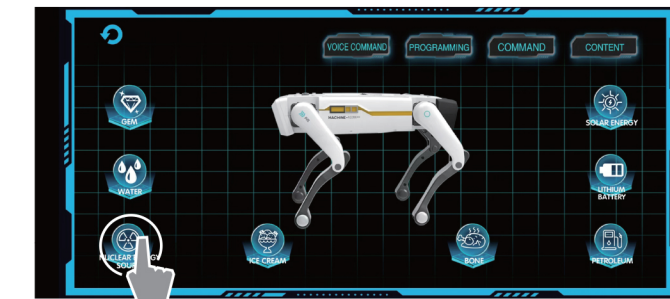
Informacje dotyczące interfejsów „Sterowanie” i „Treści”

Dotknij palcem odpowiedniego przycisku na interfejsie, a zwierzak wykona przypisaną mu czynność.



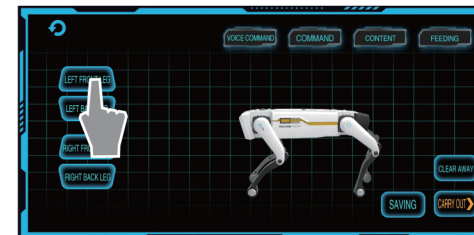
Informacje dotyczące funkcji karmienia

Dotknij palcem ikony jedzenia na interfejsie, a zwierzak wykona odpowiednią czynność związaną z karmieniem.

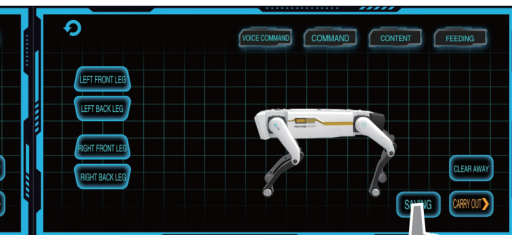


Informacje dotyczące funkcji programowania

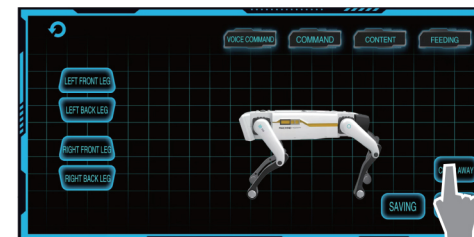
- Po wejściu do interfejsu programowania (rysunek 1) wybierz czynność, którą chcesz, aby zwierzak wykonał.
- Po zakończeniu tworzenia sekwencji czynności kliknij następną czynność, aby ją zapisać (rysunek 2), a następnie zaprogramuj kolejną czynność.
- Jeśli nie jesteś zadowolony z zaprogramowanej czynności, możesz kliknąć przycisk usuwania czynności (rysunek 3), aby ponownie uporządkować sekwencję.
- Po zakończeniu programowania czynności kliknij „Wykonaj” (rysunek 4). Zwierzak wykona zaprogramowaną przez Ciebie sekwencję czynności.



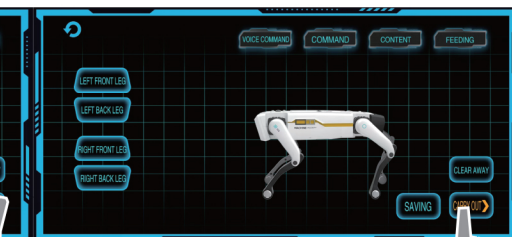
Rysunek 1



Rysunek 2



Rysunek 3



Rysunek 4