



Manuale di istruzioni

KidiZoom[®]

SMART WATCH DX4



INTRODUZIONE

Congratulazioni! Hai appena acquistato KidiZoom® Smartwatch DX4 di VTech®!

KidiZoom® Smartwatch DX4 ha due fotocamere per consentire al tuo bambino di immortalare i suoi ricordi con foto, video e selfie. Con questo orologio potrà anche giocare e imparare a leggere l'ora grazie al quadrante fotografico personalizzabile.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- Un orologio **KidiZoom® Smartwatch DX4** di **VTech®**
- 1 cavo micro-USB
- 1 guida rapida

AVVERTENZA:

Per la sicurezza del tuo bambino, rimuovi tutti gli elementi dell'imballaggio come nastri adesivi, buste e fogli di plastica, fascette, etichette di imballaggio, clip di plastica, cavi e viti. Non fanno parte del giocattolo.

NOTA:

Leggere e conservare questo manuale di istruzioni perché contiene informazioni importanti

La batteria presente nel prodotto non deve essere smaltita normalmente. La batteria è riciclabile, per questo motivo è bene seguire le regole di smaltimento del proprio comune di appartenenza.

La plastica che protegge lo schermo è parte degli elementi di imballaggio, rimuovere prima di utilizzare il gioco.

Questo giocattolo deve essere collegato solo ad apparecchiature dotate di uno dei seguenti simboli:  o .

ALTRE NOTE

Una scarica elettrostatica o un "transiente elettrico veloce/burst" possono causare un malfunzionamento del dispositivo. Se ciò accade, sposta l'Interruttore Principale su OFF e attendi 30 secondi. Successivamente, riportalo su ON e premi il tasto Home per riavviare l'orologio.



AVVERTENZA: Per ricaricare la batteria si consiglia di utilizzare un'unità di alimentazione compatibile USB 5V 1A.

Informazioni sulla sicurezza durante l'utilizzo di giocattoli alimentati da corrente elettrica

Nota: all'interno del manuale, l'alimentatore USB o l'adattatore AC/DC sono definiti "unità di alimentazione elettrica".

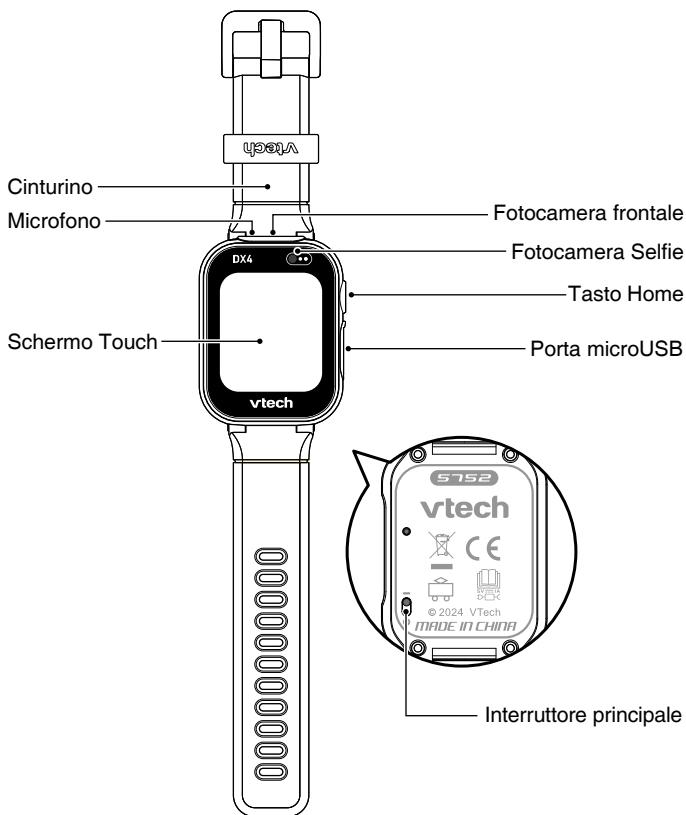
- Il giocattolo deve essere utilizzato solo con un'unità di alimentazione elettrica per giocattoli.
- L'unità di alimentazione elettrica non è un giocattolo.
- Questo giocattolo non è adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni.
- Questo giocattolo non deve essere collegato a un numero di unità di alimentazione elettriche superiore a quello consigliato.
- Non esporre mai all'umidità un giocattolo collegato alla presa di corrente.
- L'unità di alimentazione elettrica deve essere regolarmente controllata per verificare eventuali danneggiamenti al cavo di alimentazione, al connettore, all'involucro e a qualsiasi altra parte. In caso di danneggiamento, l'unità di alimentazione elettrica non deve essere utilizzata per evitare il rischio di incendio, scosse elettriche o lesioni personali.
- L'unità di alimentazione elettrica non deve essere utilizzata come un giocattolo, l'uso dell'unità di alimentazione elettrica da parte dei bambini deve essere sotto la sorveglianza di un adulto.

MANUTENZIONE DELLA BATTERIA

- Caricare regolarmente la batteria per mantenere una prestazione ottimale anche quando l'orologio non è in uso. Ad esempio, caricare l'orologio ogni sei mesi.
- Spostare il selettore sulla posizione OFF  solo quando l'orologio non viene utilizzato per un lungo periodo. Spostarlo su questa posizione ON  per ricaricare l'orologio.

Questo giocattolo contiene batterie non sostituibili.

FUNZIONI DEL PRODOTTO



1. Tasto Home

Dalla modalità Orologio:

Premere questo tasto per visualizzare il Menu Home e scegliere altre attività.

Tenere premuto questo tasto per due secondi per spegnere lo schermo.

Dal menu Home:

Premere questo tasto per visualizzare la schermata dell'orologio.

Nelle altre attività:

Premere questo tasto per tornare alla schermata precedente.

2. Porta Micro-USB

Collegare l'orologio al computer utilizzando il cavo Micro-USB incluso per trasferire file e ricaricare l'orologio.

CARATTERISTICHE DEL PRODOTTO

Schermo	Schermo touch a colori da 1.69"
Lingue supportate	Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco, Italiano, Olandese
Risoluzione delle foto	480 X 640 (0,3 MP)
Risoluzione video	240 X 320 o 128 X 168 pixels
Durata massimo video	60 secondi
Messa a fuoco	Da 45 cm
Memoria interna	256 MB di memoria interna (condivisa con i dati di programma, è quindi disponibile uno spazio inferiore di memoria).
Capacità di archiviazione	In condizioni normali: Foto: + di 1400 Video: • 10 minuti con risoluzione 240 x 320 pixel. • 20 minuti con risoluzione 128 x 168 pixel. (Durata massima del video: 1 minuto) Nota: la capacità di archiviazione è a titolo esemplificativo e dipende dalle condizioni ambientali.

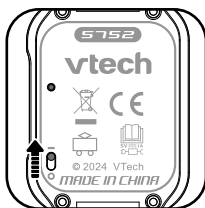
Formati supportati	Foto: JPEG Video: AVI
Connessione esterna	Collegati a un altro KidiZoom® Smartwatch DX4 per giocare insieme e inviare biglietti virtuali.
	Cavo micro USB (incluso) per connettere il tuo KidiZoom® Smartwatch DX4 al computer
Batteria	Batteria agli ioni di litio (non sostituibile)
Temperatura per un funzionamento ottimale	0°C - 40°C

AVVERTENZA

L'uso prolungato dell'orologio può causare irritazioni cutanee in alcune persone. Pulire regolarmente il cinturino con un panno umido. Fare attenzione a non bagnare l'orologio, poiché l'acqua potrebbe danneggiare il dispositivo. Non utilizzare saponi o detergenti domestici, in quanto potrebbero rimanere intrappolati sotto il cinturino e irritare la pelle. Asciugare sempre accuratamente il cinturino prima di indossarlo nuovamente. Un'irritazione può verificarsi anche se il cinturino è troppo stretto o troppo largo. In caso di arrossamento, gonfiore, prurito o qualsiasi altra irritazione, togliere l'orologio e consultare un medico.

INIZIAMO A GIOCARE

Quando si utilizza **KidiZoom® Smartwatch DX4** per la prima volta, spostare l'**interruttore principale** (situato sul lato posteriore dell'orologio) sulla posizione **ON** . Quando l'**interruttore principale** è impostato su **OFF** , non è possibile ricaricare il dispositivo né utilizzare le attività, e l'orologio verrà reimpostato.



RICARICA DELLA BATTERIA

Nota: operazione da effettuare sotto la supervisione di un adulto.

- Assicurarsi che il dispositivo non sia in uso e che l'**interruttore principale** sia impostato su **ON**. Sollevare la copertura in gomma della **Porta Micro-USB** situata sul lato del dispositivo.
- Collegare l'estremità **Micro-USB** del cavo (connesso all'alimentatore) alla **Porta Micro-USB** del dispositivo.
- Durante la ricarica della batteria, sullo schermo verrà visualizzata l'icona di ricarica.
- Quando la batteria è completamente carica, sull'icona della batteria comparirà un segno di spunta. Scollegare il dispositivo dalla fonte di alimentazione.



NOTA: Non collegare il dispositivo quando l'interruttore principale è impostato su OFF.

ISTRUZIONI PER LA RICARICA

Ricaricare il dispositivo esclusivamente utilizzando un alimentatore di Classe II  o Classe III  con uscita Micro-USB 5V (1A o superiore), conforme alle normative nazionali applicabili e agli standard di sicurezza internazionali e regionali. Prima dell'uso, controllare il cavo per verificare che sia in buone condizioni e che non presenti rotture o fili scoperti. Assicurarsi che non vi siano particelle o liquidi (acqua, succo, ecc.) all'interno dei connettori prima di collegare il cavo. Durante la ricarica, il dispositivo deve essere completamente asciutto e privo di detriti nei connettori del cavo. Inserire il cavo saldamente e nel verso corretto. È importante mantenere il dispositivo, il cavo e l'alimentatore in un'area ben ventilata durante la ricarica. Non ricaricare il dispositivo su superfici morbide, come letti o divani, né coprirlo con indumenti, poiché potrebbero trattenere il calore attorno al dispositivo. Il tempo di ricarica tipico è di circa 3–4 ore. Scollegare il dispositivo quando la batteria è completamente carica. Non lasciare il dispositivo in carica per più di 5 ore.

Questo dispositivo non supporta la ricarica wireless. Non posizionarlo su una base di ricarica wireless.

MESSAGGI DI ERRORE

1		Interruttore principale su OFF Spostare l'interruttore principale sulla posizione ON prima di ricaricare la batteria.
2		Temperatura fuori intervallo La temperatura ambientale durante la ricarica deve essere compresa tra 0°C e 40°C.

DURATA DELLA BATTERIA

La durata della batteria tra una ricarica e l'altra dipende dall'utilizzo. Come per altri dispositivi elettronici, un uso più frequente comporta un consumo più rapido della batteria. Alcune attività richiedono un maggiore consumo di energia, come il contapassi e lo scatto di foto e video. La carica residua della batteria è visualizzata nell'angolo in alto a destra della schermata del menu Home. Quando il livello della batteria è basso, ricaricarla prima di continuare a utilizzare l'orologio. Quando il livello della batteria è troppo basso, l'orologio non si accenderà finché non verrà ricaricato.

Durata indicativa della batteria

Utilizzo	Durata della batteria
Utilizzo leggero	2 settimane
Utilizzo normale	2-3 giorni
Utilizzo intenso	1 giorno

Nota: i tempi di autonomia sopra indicati si basano sull'impostazione dello spegnimento automatico dello schermo quando il dispositivo non è in uso. Per ulteriori dettagli su questa opzione, consultare la sezione Impostazioni.

INFORMAZIONI PER GLI UTENTI DI APPARECCHI ELETTRICI (DIRETTIVA 2012/19/UE)

Il simbolo del cassonetto barrato segnala che l'apparecchiatura alla fine della propria vita utile non è un rifiuto generico urbano e il consumatore dovrà conferirlo alle piazzole rifiuti speciali del proprio comune di residenza oppure a) riconsegnarla al rivenditore all'atto dell'acquisto di una nuova AEE ai sensi dell'articolo 5, comma b, in ragione di 1 per 1, b) è previsto invece il conferimento gratuito senza alcun obbligo di acquisto per i RAEE di piccolissimo volume (dimensioni esterne inferiori a 25cm in negozi al dettaglio con superficie di vendita di AEE di almeno 400m²) ai sensi dell'articolo 5, comma c. Il corretto conferimento del rifiuto contribuisce a evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute, favorendo inoltre il riutilizzo e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni di cui alla corrente normativa di legge. Per maggiori informazioni relativamente alla raccolta dei rifiuti speciali, contattare le autorità locali competenti.



INFORMAZIONI SUL RICICLAGGIO DELLE BATTERIE

Aiuta l'ambiente smaltendo le batterie in maniera responsabile.



Il simbolo del bidone della spazzatura con la croce indica che le batterie non devono essere smaltite insieme al resto dei comuni rifiuti domestici, in quanto potrebbero contenere sostanze potenzialmente dannose per l'ambiente e la salute. Rimuovere le batterie scariche dal giocattolo e conferirle negli appositi punti di raccolta.

RESISTENTE AGLI SCHIZZI PER L'USO QUOTIDIANO

- Non posizionare sotto l'acqua corrente.
- Non immergere in acqua. Non adatto per la doccia, il bagno o il nuoto.
- Mantenere ben chiusa la copertura in gomma della Porta Micro-USB quando non è in uso, per prevenire possibili danni causati dall'acqua.

COMINCIAMO A UTILIZZARE KIDIZOOM® SMARTWATCH DX4

Assicurarsi che l'interruttore principale sia impostato su **ON** e che la batteria sia completamente carica prima di utilizzare l'orologio.

SELEZIONE DELLA LINGUA

La prima volta che si accende l'orologio, premere il tasto **Home**. Verrà visualizzata la schermata di selezione della lingua. Toccare la lingua desiderata, quindi toccare l'icona con il segno di spunta . Se richiesto, selezionare anche il Paese, quindi toccare nuovamente l'icona con il segno di spunta .

IMPOSTAZIONE DI DATA E ORA

Successivamente verranno visualizzate le schermate per l'impostazione di data e ora. Scorrere verso l'alto o verso il basso su mese, giorno, anno, ore e minuti per impostare la data e l'ora correnti. Al termine, toccare l'icona con il segno di spunta .

PER INIZIARE A GIOCARE

Premere il tasto Home per accedere al menu Home e scegliere tra le diverse attività.

SPEGNIMENTO AUTOMATICO DELLO SCHERMO

Per preservare la durata della batteria, lo schermo si spegne automaticamente dopo un breve periodo di inattività in modalità Orologio.

Nota: il tempo di spegnimento automatico può essere regolato nelle Impostazioni. Fare riferimento alla sezione Impostazioni di questa guida. Durante l'utilizzo di altre attività, se non viene effettuata alcuna operazione per due minuti, lo schermo tornerà automaticamente alla modalità Orologio. In modalità Fotocamera, l'uscita automatica avviene dopo tre minuti di inattività.

COLLEGAMENTO A UN COMPUTER

È possibile collegare **KidiZoom® Smart Watch DX4** a un PC o Mac utilizzando il **cavo Micro-USB** incluso. Per trasferire file tra l'orologio e il computer, seguire i passaggi indicati di seguito:

- Sollevare la copertura in gomma della **porta Micro-USB** situata sul lato dell'orologio.
- Inserire l'estremità **Micro-USB** (più piccola) **del cavo** nella **porta Micro-USB** dell'orologio.
- Inserire l'estremità più grande del cavo in una **porta USB** del computer.
- Verrà visualizzata un'unità rimovibile denominata **VTech 5752**. Utilizzarla per trasferire file da e verso l'orologio. Sarà visibile anche un'altra unità rimovibile denominata **VT SYSTEM**, destinata all'archiviazione dei dati di sistema e non accessibile agli utenti.

Nota: una volta collegato l'orologio al computer, non scollegarlo durante il trasferimento dei file. Espellere l'unità dal computer solo dopo il completamento del trasferimento. Dopo l'espulsione, è possibile scollegare fisicamente l'orologio dal computer. Assicurarsi che la copertura in gomma della Porta Micro-USB sia ben chiusa.

Per eseguire il backup di foto o video:

- Dal computer, aprire la cartella **DCIM** sull'unità rimovibile **VTech 5752**.
- Trascinare i file nella posizione desiderata sul computer.

Per eseguire il backup delle registrazioni vocali:

- Dal computer, aprire la cartella **VOICE** sull'unità rimovibile **VTech 5752**.
- Trascinare i file nella posizione desiderata sul computer.

Per trasferire foto o video su KidiZoom® Smart Watch DX4:

- Selezionare dal computer i file foto o video che si desidera trasferire.
- Individuare e aprire la cartella **DOWNLOAD** sull'unità rimovibile **VTech 5752**, quindi trascinare i file nelle sottocartelle **PHOTO** o **VIDEO**.

Nota: non trasferire su **KidiZoom® Smart Watch DX4** foto o video creati con altre fotocamere (ad eccezione dei file provenienti da fotocamere **KidiZoom®**), poiché potrebbero non essere compatibili.

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

Requisiti hardware PC:

CPU: Pentium® 4 o superiore

Memoria: 256 MB di RAM300 MB di spazio su disco rigido

Risoluzione monitor: 1024 × 768

Porta USB richiesta

Requisiti software PC:

Sistema operativo Microsoft® Windows® 10 o versione successiva

Requisiti hardware Macintosh:

Computer Macintosh con processore Intel o Apple ARM

Memoria: 512 MB di RAM300 MB di spazio su disco rigido

Porta USB richiesta

Requisiti software Macintosh:

macOS 10.13 o versione successiva

* Per le funzioni che richiedono l'accesso a Internet è necessaria una connessione Internet sia su PC sia su computer Macintosh.

Microsoft® e i loghi Windows® sono marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e in altri Paesi. Intel® e Pentium® sono marchi di Intel Corporation negli Stati Uniti e in altri Paesi. Macintosh e i loghi Mac sono marchi di Apple Inc. negli Stati Uniti e in altri Paesi. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi titolari.

ATTIVITÀ

Visualizzazione dell'orologio

Quando lo schermo è spento, premere il tasto Home per visualizzare la schermata dell'orologio.

- Scorrere verso sinistra o verso destra per visualizzare altri quadranti.
- Toccare due volte lo schermo per ascoltare l'ora corrente.
- Alcuni quadranti mostrano icone funzione:



	Vai alla schermata Sveglia
	Vai alla schermata Fotocamera
	Vai alla schermata Timer
	Vai al Lettore musicale
	Cambia il colore del tema

- Premere il tasto Home per accedere al menu Home e selezionare altre attività.
- Inclinare l'orologio in diverse angolazioni per sperimentare i quadranti 3D.

Menu Home

- Scorrere verso sinistra o verso destra per navigare tra le pagine del menu e toccare un'icona per accedere all'attività desiderata.

Nota: se i giochi sono disattivati nelle Impostazioni, la disposizione delle icone sarà diversa. Le icone relative a Giochi, AcchiappaMostri, Riflessi rapidi, Puzzle e Caccia al tesoro (nell'attività di connessione) non verranno visualizzate nel menu Home.



1		Lettore musicale	15		Lettura della mente
2		Sveglia	16		Download
3		Videocamera	17		AcchiappaMostrì
4		Registratore vocale	18		Sfide attive
5		Fotocamera	19		Creazione quadranti con foto
6		Giochi	20		Calendario
7		Contapassi	21		Impariamo le ore
8		Calcolatrice	22		Cronometro
9		Galleria	23		Timer
10		Puzzle	24		Promemoria
11		Tocca & Suona	25		Disegno libero
12		Attività con connessione	26		Torcia
13		Reazione rapida	27		Impostazioni
14		Mix musicale			

Menu scorciatoie

Scorrere dal bordo superiore o inferiore dello schermo verso il centro per visualizzare il menu scorciatoie. Da qui è possibile regolare rapidamente il Volume, la Luminosità dello schermo e visualizzare l'ora corrente.

- Toccare  per aumentare il volume o il livello di luminosità.
- Toccare  per diminuire il volume o il livello di luminosità.
- Toccare l'ora per ascoltarla tramite annuncio vocale.
- Toccare  per accedere alla schermata Timer.
- Scorrere verso l'esterno per chiudere il Menu Scorciatoie.



1. Lettore musicale

Qui è possibile ascoltare oltre 20 melodie integrate.

Nel menu di selezione Album:

- Toccare l'icona di un album per avviarne la riproduzione.
- Toccare  o  per passare al brano precedente o successivo.



Nota: per risparmiare energia, il Lettore musicale tornerà alla modalità Orologio dopo 15 minuti di riproduzione.

2. Sveglia

È possibile impostare una sveglia scegliendo tra diversi suoni e animazioni. È inoltre possibile registrare la propria voce e utilizzarla come suoneria della sveglia.

- Toccare le icone Ora o Sveglia per modificare l'orario della sveglia.
- Toccare l'icona Campanella per attivare o disattivare la sveglia.
- Toccare l'icona Suoneria per accedere al menu di selezione della suoneria.

Sono disponibili sei suonerie integrate e una suoneria con registrazione vocale. Scorrere verso sinistra o verso destra per ascoltare l'anteprima dei diversi suoni e visualizzare le animazioni. Toccare l'icona con il segno di spunta per confermare la selezione.



- Per creare una sveglia con la propria voce, toccare l'icona Registrazione per iniziare a registrare. Durante la registrazione, toccare nuovamente l'icona Registrazione per interrompere, oppure la registrazione si fermerà automaticamente dopo tre secondi. Toccare l'icona Riproduci per ascoltare la voce registrata.

Per impostare l'orario della sveglia:

- Selezionare ore e minuti scorrendo verso l'alto o verso il basso. Toccare l'icona con il segno di spunta verde per confermare.



3. Video

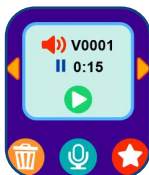
- Toccare  per iniziare a registrare. Per interrompere, toccare .
- Toccare  per passare dalla Fotocamera frontale alla Fotocamera selfie.
- Per esplorare i diversi effetti video, toccare l'icona Stella , quindi scorrere o toccare la freccia sinistra o destra per scegliere un effetto. Toccare nuovamente l'icona Stella per disattivare l'effetto.
- Toccare  per visualizzare l'ultimo video registrato.



4. Registratore vocale

Il Registratore vocale consente di registrare la propria voce per un massimo di 60 secondi per ogni registrazione e di applicare divertenti effetti di modifica vocale.

- Toccare l'icona Registrazione  per iniziare a registrare. Al termine, toccare l'icona Stop .
- Scorrere verso sinistra o verso destra per visualizzare la registrazione precedente o successiva.
- Toccare l'icona Riproduci  per ascoltare il file audio registrato.
- Per eliminare una registrazione, toccare l'icona Cestino  per visualizzare il Menu Elimina, quindi toccare l'icona con il segno di spunta per confermare.
- Toccare l'icona Stella  per accedere al menu Effetti vocali.



Nella schermata effetti vocali:

- Toccare l'icona Freccia sinistra o Freccia destra per ascoltare l'anteprima dei cinque effetti disponibili.
- Toccare l'icona Salva per salvare la registrazione con l'effetto selezionato come nuovo file.
- Per uscire dalla schermata Effetti vocali, toccare nuovamente l'icona Stella oppure premere il Tasto Home.



5. Fotocamera

- Toccare  per scattare una foto.
- Toccare  per passare dalla Fotocamera frontale alla Fotocamera selfie.
- Per esplorare i diversi effetti fotografici, toccare l'icona Stella , quindi scorrere o toccare la freccia sinistra o destra per scegliere un effetto. Toccare nuovamente l'icona Stella per disattivare l'effetto.
- Toccare  per accedere alla schermata di visualizzazione delle foto.



6. Giochi

Su **KidiZoom® Smart Watch DX4** sono disponibili tre giochi.

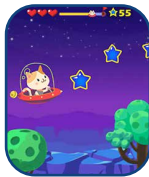
Mosaici

Tocca per abbinare le tessere uguali! Il tempo scorre velocemente!



Viaggio spaziale

Raccogli le stelle ed evita gli ostacoli per aiutare l'UFO a raggiungere la fine del livello! L'UFO scende lentamente verso il basso: tocca lo schermo per farlo salire.



Archeologia

Aiuta gli esperti di fossili a trovare quelli che stanno cercando! Quando un fossile passa attraverso lo scanner, potrai vedere cosa contiene. Trascina il fossile verso il membro del team che lo sta cercando. Cerca di consegnare tutti i fossili al membro corretto del team!



7. Contapassi

Puoi contare i passi effettuati durante il giorno! Per una maggiore precisione, l'orologio deve essere indossato al polso.

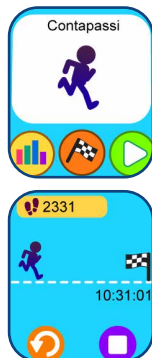
- Toccare l'icona Avvia  per avviare il contapassi. Si fermerà automaticamente alla fine della giornata oppure quando si tocca l'icona Stop.
- Toccare l'icona Storico  per visualizzare i movimenti registrati in precedenza.
- Toccare l'icona Obiettivo  per impostare un traguardo e sfidare sé stessi o i propri amici.

Quando il contapassi è in funzione:

- Toccare il Tasto Stop  per interrompere il conteggio.
- Toccare il Tasto Reset  per azzerare il contatore.

Nota: il contapassi può essere impostato per avviarsi automaticamente ogni giorno nelle Impostazioni. Fare riferimento alla sezione Impostazioni per ulteriori dettagli.

Nota: questo contapassi per bambini è pensato esclusivamente per il divertimento e non è preciso quanto un contapassi professionale per adulti. Il contapassi registra i movimenti solo quando è attiva l'attività Contapassi o la modalità Orologio. L'accesso ad altre attività sospende il conteggio. I movimenti vengono registrati solo se l'orologio è indossato sul braccio che si sta muovendo.



8. Calcolatrice

- Scorrere il numero o il simbolo per modificare il valore dell'operazione.
- Toccare il segno di uguale per visualizzare il risultato.



9. Galleria

Qui è possibile visualizzare foto e video.

- Toccare  per avviare un video.
- Toccare  per visualizzare una sequenza di foto con musica.
- Toccare  per accedere al Menu Elimina.

Nota: per eliminare tutte le foto e i video, toccare l'icona Freccia giù nel Menu Elimina e seguire le istruzioni visualizzate. Durante la riproduzione di un video, toccare le icone Riavvolgi o Avanti veloce per alternare la velocità tra 1X, 2X e 4X.

10. Puzzle

Con **KidiZoom® Smart Watch DX4** puoi creare i tuoi puzzle utilizzando le foto e divertirti a risolverli!

Nel menu iniziale:

- Toccare  per creare un nuovo puzzle.
- Toccare  per avviare il gioco di risoluzione dei puzzle.
- Toccare  per visualizzare e gestire i puzzle salvati.

Durante la risoluzione di un puzzle:

- Trascinare i pezzi per unire quelli corrispondenti: quando combaciano, si agganceranno automaticamente.
- Toccare l'icona  per passare al puzzle successivo.

Per creare un nuovo puzzle:

Per prima cosa, selezionare una foto. Scorrere verso sinistra o verso destra per visualizzare le immagini, quindi toccare l'icona con il segno di spunta  per confermare. Successivamente, scegliere lo stile del puzzle scorrendo verso sinistra o verso destra. Toccare l'icona con il segno di spunta  per confermare.

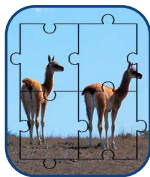
Nella Galleria Puzzle:

- Scorrere verso sinistra o verso destra per visualizzare i puzzle salvati.
- Toccare  per iniziare a risolvere il puzzle selezionato.
- Toccare  per accedere al menu di Elimina.

11. Tocca & Suona

Crea musica utilizzando diversi strumenti e divertenti effetti sonori!

- Toccare le icone sullo schermo per produrre suoni con lo strumento selezionato.



- Per passare allo strumento o all'effetto sonoro successivo, toccare l'icona dello strumento oppure scorrere verso sinistra o verso destra.

12. Attività con connessione

È possibile collegare **KidiZoom® Smart Watch DX4** con quello di un amico per giocare insieme e inviare biglietti di auguri. Sono disponibili tre attività di connessione:

- Caccia al tesoro
- Creazione di Biglietti speciali
- Scansione per connettere

Caccia al tesoro

Toccare l'icona Gioca con un amico  per collegarsi a un altro DX4. Se si preferisce giocare contro il computer, toccare l'icona Gioca contro il computer .

Dopo aver toccato l'icona Gioca con un amico, verrà visualizzata la mappa di gioco. Trascinare quindi tre tesori sulla mappa. Al termine, toccare l'icona con il segno di spunta: sullo schermo del DX4 apparirà un codice di abbinamento.

Chiedere al proprio amico di aprire l'app Scansiona per connettere sul suo DX4 per scansionare il codice (fare riferimento alla sezione Scansione per connettere per istruzioni più dettagliate).



Tenere fermo l'orologio mentre l'amico scansiona il codice, allineandolo con il mirino visualizzato sul suo schermo. I due orologi devono trovarsi a una distanza di circa 12–15 cm.



In modalità due giocatori, il Giocatore 1 nasconde tre tesori e il Giocatore 2 cerca di trovarli. Quando si gioca contro il computer, sarà il DX4 a nascondere i tesori. Hai cinque tentativi per trovarli tutti!



Creazione Biglietti di Auguri

Crea il tuo biglietto di auguri utilizzando elementi preimpostati e condividilo con altri amici che possiedono un DX4.

Toccare l'icona Nuovo per creare un nuovo biglietto.

Toccare l'icona Galleria per visualizzare i biglietti salvati.



Per creare un biglietto, toccare le icone corrispondenti per aggiungere un'immagine animata, uno sfondo e un messaggio preimpostato. Quando il biglietto è completo, toccare l'icona Salva. I biglietti salvati saranno disponibili nella Galleria Biglietti.

A. Modifica degli elementi del biglietto

Durante l'inserimento degli elementi, toccare le icone Freccia sinistra o Freccia destra per scorrere tra le opzioni disponibili.

È possibile modificare dimensione e posizione delle immagini animate. Toccare l'icona Dimensione , quindi la freccia sinistra per ridurre la dimensione o la freccia destra per ingrandirla. Toccare l'icona Posizione , quindi trascinare l'immagine nel punto desiderato.

È inoltre possibile modificare colore e posizione del testo preimpostato. Toccare l'icona Colore , quindi utilizzare le frecce sinistra o destra per selezionare il colore desiderato. Toccare l'icona Posizione , quindi trascinare il testo nel punto desiderato. Una volta terminata la modifica di un elemento, toccare l'icona con il segno di spunta  per tornare al menu di modifica del biglietto ed effettuare ulteriori modifiche oppure salvare il biglietto.

B. Galleria Biglietti

Qui è possibile visualizzare tutti i biglietti creati o ricevuti.

Toccare  per inviare un biglietto.

Toccare  per cancellarlo. Quando si tocca l'icona Condividi , verrà visualizzato un codice: chiedere al proprio amico di aprire l'app Scansiona per connettere sul suo DX4 per scansarlo.

Scansiona per connettere

Utilizzare l'app Scansiona per connettere per scansionare un codice di abbinamento sul DX4 di un amico e ricevere un biglietto di auguri o la mappa di gioco di Caccia al tesoro.

Tenere fermo l'orologio mentre l'amico scansiona il codice, allineandolo con il mirino sul suo schermo. I due orologi devono trovarsi a una distanza di circa 12–15 cm.

Gioco Bonus: Mostro del Giorno!



Utilizzare l'app Scansiona per connettere sul proprio DX4 per scansionare il codice sopra riportato e iniziare a giocare.

13. Reazione rapida

Su KidiZoom® Smart Watch DX4 sono disponibili tre giochi di rapidità:

- Riflessi rapidi
- Pancake party
- Trova la differenza



Riflessi rapidi

Batti le mani! Salta! Soffia! Tocca! Collega... Reagisci ai comandi il più velocemente possibile! Allenati per migliorare il tempo di reazione e la concentrazione. Cerca di ottenere il punteggio più alto possibile!

Pancake party

Aspetta che i pancake siano cotti alla perfezione, poi toccali prima che si brucino! Quanti pancake perfetti riesci a servire prima dello scadere del tempo?



Trova la differenza

Riesci a individuare la differenza tra i due lati dello schermo? Tocca la differenza su uno dei due lati. Per ogni risposta errata verrà sottratta una possibilità.



14. Mix musicale

Scegli due elementi musicali e il DX4 creerà un brano unico!

- Scorrere tra gli elementi per creare la combinazione desiderata. Quindi toccare l'icona Componi per ascoltare il brano.



15. Lettura della mente

Pensa a un numero da 1 a 30 e il DX4 indovinerà il numero facendoti alcune semplici domande!

16. Download

Il Download Manager e tutti i contenuti scaricati da Explora Park saranno visibili nella sezione Download. Per accedere ai contenuti scaricabili, scaricare e installare **Explora Park di VTech®** sul proprio computer Windows o Mac.



Download dei contenuti Explora Park

Seguire questi passaggi per scaricare contenuti da Explora Park:

1. Collegare **KidiZoom® Smart Watch DX4** a un computer Windows o Mac utilizzando il cavo Micro-USB incluso.
2. Fare clic sul link Download Website presente nell'unità VTECH 5752 visualizzata sul computer, oppure visitare il sito www.vtech.it/download
3. Scaricare e installare la versione corretta del software Explora Park per il proprio sistema operativo.
4. Avviare l'applicazione Explora Park e scoprire tutti i contenuti extra disponibili per **KidiZoom® Smart Watch DX4**.

Gestore Download

Qui è possibile visualizzare lo spazio di memoria occupato da ciascun contenuto scaricato oppure eliminare contenuti non desiderati per liberare memoria.

Per eliminare un contenuto scaricato, scorrere verso l'alto o verso il basso per selezionare l'applicazione da rimuovere, quindi toccare l'icona Elimina per visualizzare il Menu Elimina.

Nota: se un contenuto scaricato viene eliminato accidentalmente, è possibile collegarsi nuovamente a Explora Park per ricaricare le applicazioni.

17. AcchiappaMostri

Ci sono mostri invisibili nascosti intorno a noi! Usa AcchiappaMostri sul tuo orologio per trovarli e collezionarli. Avanza di livello guadagnando esperienza e premi speciali mentre cerchi di scoprire tutti gli oltre 80 mostri disponibili. Sono presenti cinque modalità: Collezione, Esplorazione, Libro dei Mostri, Album dei Mostri, Livelli e Premi.

A. Modalità Collezione

Quando si accede per la prima volta alla Modalità Collezione, il mondo visualizzato attraverso la Fotocamera frontale apparirà in bianco e nero. Camminando si ricarica l'orologio e si attiva la ricerca delle tracce del mostro più vicino. Quando sullo schermo appare una grande concentrazione di particelle mostruose, toccare lo schermo per cercare il mostro. A questo punto il mostro potrà essere rivelato! Continuare a toccare lo schermo finché l'energia del mostro non si esaurisce. Per far apparire alcuni mostri sarà necessario lanciare un incantesimo: unire i punti seguendo la forma mostrata sullo schermo e il mostro apparirà. Ogni volta che si cattura un mostro, aumenteranno i Punti Esperienza (XP) e il Potere Magico (MP).



B. Modalità Esplorazione

Quando appare l'icona Camminata, continuare a camminare per raggiungere il mostro successivo. La distanza dal mostro è visualizzata nella parte inferiore dello schermo. Durante il percorso, prestare



attenzione: potrebbero comparire oggetti magici che aumentano i MP e gli XP. Fare attenzione a dove si cammina durante il gioco.

Le tre modalità successive sono disponibili nel Menu principale di AcchiappaMostri:

C. Libro dei Mostri

Scopri tutto quello che c'è da sapere sui mostri che hai trovato.

D. Album dei Mostri

Rivedi le foto scattate quando hai catturato i mostri.

E. Livelli e Premi

Qui puoi visualizzare i tuoi XP, MP, il livello attuale e tutte le medaglie ottenute.

18. Sfide di azione

Sfide di azione è un modo divertente e dinamico per mettersi alla prova. Include due attività che conteggiano i movimenti per un determinato periodo di tempo: A tutta velocità! e Super salto!.

Scorrere verso sinistra o verso destra oppure toccare le frecce per scegliere una sfida.

A tutta velocità!

Toccare l'icona Cronometro per impostare la durata della sfida. Toccare l'icona Avvia e iniziare a correre il più velocemente possibile. Allo scadere del tempo verrà mostrato il punteggio. Mentre corri, anche il personaggio sullo schermo correrà e cercherà di tenere il tuo ritmo. Non preoccuparti se non riesce a stare al passo!



Super salto!

Toccare l'icona Cronometro per impostare la durata della sfida.

Toccare l'icona Avvia e iniziare a saltare il maggior numero di volte possibile. Allo scadere del tempo verrà mostrato il punteggio.



Mentre salti, anche il personaggio sullo schermo salterà insieme a te!

19. Crea quadranti con foto

Puoi creare quadranti personalizzati utilizzando le tue foto.

- Toccare  per creare un nuovo quadrante.
- Toccare  per visualizzare e modificare i quadranti salvati.



Scattare una nuova foto

- Nella schermata Fotocamera, scorrere verso sinistra o verso destra oppure toccare le icone Freccia per selezionare lo stile del quadrante.
- Posizionare l'orologio in modo che l'immagine desiderata sia ben inquadrata sullo schermo, quindi toccare l'icona Fotocamera nell'angolo in basso a sinistra per scattare la foto.
- Dopo aver scattato la foto, l'immagine rimarrà fissa sullo schermo. Se l'immagine è soddisfacente, toccare l'icona con il segno di spunta verde nell'angolo in basso a destra per creare il nuovo quadrante. Per scattare nuovamente la foto, toccare l'icona X rossa nell'angolo in basso a sinistra.

Utilizzare una foto dalla Galleria

- Scorrere verso sinistra o verso destra oppure toccare le icone Freccia per selezionare la foto che si desidera utilizzare. Toccare l'icona con il segno di spunta verde per confermare l'immagine.
- Successivamente, scorrere verso sinistra o verso destra oppure toccare le icone Freccia per selezionare lo stile del quadrante da utilizzare con la foto scelta. Toccare l'icona con il segno di spunta verde per completare il quadrante personalizzato.

Galleria dei Quadranti con Foto

- Toccare le icone Freccia per visualizzare tutti i quadranti creati.
- Toccare l'icona Cestino per accedere al Menu Elimina.
- Toccare l'icona Matita per entrare in modalità Modifica e selezionare uno stile di quadrante diverso utilizzando la stessa immagine.

Nota: i quadranti con foto salvati appariranno automaticamente nella modalità Visualizzazione Orologio.

20. Calendario

Esplora il Calendario scorrendo verso sinistra o verso destra per visualizzare il mese successivo o precedente. Scorri verso l'alto o verso il basso per visualizzare l'anno successivo o precedente.



21. Impariamo le ore!

Questa attività aiuta a imparare a leggere l'ora.

- Toccare l'icona Ore/Minuti per alternare la regolazione tra ore e minuti.
- Toccare l'icona Più o Meno per modificare l'ora di un'unità (un'ora o un minuto alla volta).
- Toccare l'orologio o il gufo per ascoltare l'ora pronunciata. Il gufo indica l'ora sia in modalità analogica sia in modalità digitale.



22. Cronometro

- Toccare l'icona Avvia per avviare il cronometro.
- Toccare l'icona Stile oppure scorrere verso sinistra o verso destra per cambiare lo stile del cronometro. Sono disponibili cinque divertenti stili tra cui scegliere.
- Durante il funzionamento del cronometro, toccare l'icona Pausa per interrompere il conteggio. Toccarla nuovamente per riprendere.
- Toccare l'icona Reset Cronometro per fermare il cronometro e azzerare il tempo.



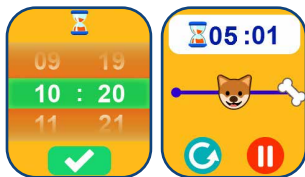
23. Timer

Utilizzare questa app per impostare un conto alla rovescia.

- Toccare l'icona Avvia per avviare immediatamente il timer.
- Toccare l'icona oppure scorrere verso sinistra o verso destra per cambiare lo stile del timer. Sono disponibili cinque diversi timer tra cui scegliere.
- Toccare il tempo visualizzato per accedere alle Impostazioni Timer.



Scorrere verso l'alto o verso il basso su minuti e secondi per modificare il tempo. Una volta impostato, toccare l'icona con il segno di spunta verde per confermare.



- Durante il conto alla rovescia, toccare l'icona Pausa per sospendere il timer e toccarla nuovamente per riprendere. Toccare l'icona Reset Timer per interrompere il conto alla rovescia e azzerare il timer.

24. Promemoria Giornalieri

Con Promemoria Giornalieri, è possibile impostare il DX4 per ricordare fino a 30 attività quotidiane.

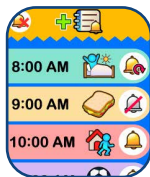
- Toccare l'icona Aggiungi Promemoria nella parte superiore dell'elenco per crearne uno nuovo.
- È possibile selezionare un'icona evento predefinita oppure utilizzare una propria foto come icona dell'evento.
- Scorrere verso l'alto o verso il basso su ore e minuti per impostare l'orario dell'evento.



- Toccare l'icona con il segno di spunta quando si è terminato.

I promemoria sono elencati in ordine di orario, dal mattino alla sera.

- Toccare l'icona Campanella del promemoria per scegliere se ricevere l'avviso una sola volta, ogni giorno oppure per disattivarlo.
- Toccare l'icona del promemoria per modificarlo o eliminarlo dall'elenco.



25. Disegno Libero

Qui è possibile creare i propri disegni e salvarli sull'orologio.

- Toccare l'icona Matita  per iniziare un nuovo disegno.
- Toccare l'icona Galleria  per visualizzare i disegni salvati.
- Nella schermata di disegno, tracciare sullo schermo per creare il disegno. Toccare l'icona Freccia su per visualizzare il Menu Strumenti Disegno.
- Nel Menu Strumenti Disegno, toccare i diversi colori per cambiare il colore della matita.

- Toccare l'icona Gomma  per passare dalla modalità matita alla modalità cancellazione. Scorrere sullo schermo per cancellare.
- Toccare l'icona Annulla  per annullare l'ultima azione (è possibile annullare fino a 3 azioni).
- Toccare l'icona Salva  per salvare il disegno. Il disegno potrà essere visualizzato successivamente nella Galleria.
- Nella Galleria, toccare l'icona Modifica  per modificare ulteriormente un disegno salvato. Toccare l'icona Cestino  per accedere al Menu Elimina.

26. Torcia

Qui è possibile selezionare uno stile di illuminazione dello schermo e regolarne la luminosità.

- Toccare le icone Freccia oppure scorrere verso sinistra o verso destra per visualizzare i diversi stili di illuminazione.
- Toccare  per aumentare il livello di luminosità.
- Toccare  per diminuire il livello di luminosità.
- Toccare  per far lampeggiare la luce dello schermo. Toccarla nuovamente per interrompere il lampeggiamento.



27. Impostazioni

Scorrere verso l'alto o verso il basso per selezionare l'impostazione da modificare.

A. Volume

- Toccare le icone Più o Meno per regolare il volume del sistema. Toccare l'icona con il segno di spunta per salvare.

B. Luminosità

- Toccare le icone Più o Meno per regolare la luminosità dello schermo. Toccare l'icona con il segno di spunta per salvare.

C. Data

- Scorrere verso l'alto o verso il basso su mese, giorno e anno per impostare la data. Toccare l'icona Formato Data per modificare il formato (GG/MM/AAAA oppure MM/GG/AAAA).
- Toccare l'icona con il segno di spunta verde per salvare.

D. Ora

- Scorrere per impostare l'ora. Toccare l'icona Formato Ora per scegliere tra formato 12 ore o 24 ore.
- Toccare l'icona con il segno di spunta per salvare.

E. Contapassi automatico

È possibile impostare un orario di avvio automatico del contapassi. Per impostazione predefinita, questa funzione è disattivata.

- Selezionare Attivato o Disattivato, quindi toccare l'icona con il segno di spunta per confermare.
- Se si seleziona Attivato, verrà visualizzata la schermata di impostazione dell'orario di avvio del contapassi. Scorrere verso l'alto o verso il basso su ore, minuti e AM/PM per impostare l'orario desiderato.
- Toccare l'icona con il segno di spunta per salvare.
- Il contapassi si spegnerà automaticamente alla fine della giornata.

F. Sfondo

- Toccare le icone Freccia sinistra o Freccia destra per cambiare lo sfondo.
- Toccare l'icona con il segno di spunta per salvare la selezione.

G. Autospegnimento schermo

Consente di modificare o disattivare il timer di spegnimento automatico dello schermo. Toccare le icone Freccia sinistra o Freccia destra per impostare il tempo desiderato, quindi toccare l'icona con il segno di spunta per confermare.

Se si seleziona Disattiva Spegnimento Automatico, lo schermo non si spegnerà completamente, ma si oscurerà dopo 30 secondi di inattività in modalità Visualizzazione Orologio per risparmiare energia. In questa fase, l'orologio mostrerà solo l'ora e tutte le altre funzioni, inclusi gli effetti del quadrante 3D, non saranno disponibili fino alla riattivazione del dispositivo.

Nota: per impostazione predefinita, lo Spegnimento Automatico è impostato su 20 secondi. Disattivare o prolungare il tempo di spegnimento automatico aumenterà il consumo della batteria e ridurrà la durata tra una ricarica e l'altra.

H. Tocca e attiva

- Quando la funzione Tocca e attiva è attivata, è possibile riattivare l'orologio toccando due volte lo schermo.
- Toccare On/Off per attivare o disattivare la funzione, quindi toccare l'icona con il segno di spunta per confermare.

I. Scuoti per ascoltare l'ora

Consente di attivare o disattivare la funzione Scuoti per ascoltare l'ora in modalità Visualizzazione Orologio. Quando la funzione è attiva, è sufficiente scuotere l'orologio tre volte per ascoltare l'ora pronunciata.

- Toccare l'opzione desiderata, quindi toccare l'icona con il segno di spunta per confermare.

J. Risoluzione Video

Sono disponibili due opzioni di risoluzione:

128 × 168: dimensione del video inferiore; consente di registrare e salvare un numero maggiore di video.

240 × 320: qualità video superiore; occupa più memoria, quindi consente di salvare un numero inferiore di video.

- Toccare l'opzione desiderata, quindi toccare l'icona con il segno di spunta per confermare.

K. Memoria

Consente di visualizzare un riepilogo dell'utilizzo della memoria oppure di formattare la memoria del dispositivo.

Attenzione! La formattazione cancellerà tutti i dati presenti sul dispositivo, incluse foto, video, file audio, quadranti personalizzati con foto e applicazioni scaricate.

L. Frequenza

Utilizzare questa impostazione per regolare la frequenza della corrente alternata (AC) quando si viaggia. Se l'impostazione non è corretta, potrebbero verificarsi sfarfallii nell'anteprima sullo schermo e nelle foto o nei video acquisiti in ambienti interni.

- Toccare l'opzione desiderata, quindi toccare l'icona con il segno di spunta per confermare.

M. Controllo parentale

Accedere a queste impostazioni per configurare la Modalità Scuola e la Tempo limite di gioco giornaliero.

Toccare  per visualizzare la schermata delle impostazioni della Modalità Scuola. È possibile impostare un orario di inizio e di fine e scegliere se la modalità deve attivarsi automaticamente nei giorni feriali, nei fine settimana o ogni giorno. Durante il periodo di Modalità Scuola, sull'orologio verrà visualizzato esclusivamente il quadrante selezionato. Le altre attività non saranno accessibili.

Toccare  per visualizzare la schermata delle impostazioni della modalità Tempo limite di gioco giornaliero. È possibile disattivare completamente i giochi oppure impostare un limite di tempo giornaliero. Per impostazione predefinita non è previsto alcun limite. È possibile scegliere un limite di 15, 30, 60 o 90 minuti al giorno. Una volta raggiunto il limite, i giochi non saranno più accessibili fino al giorno successivo.

Quando i giochi sono disattivati, le icone nel Menu Principale verranno visualizzate con una disposizione leggermente diversa.

Note:

- Le impostazioni di Controllo parentale sono progettate per i genitori di bambini che non sanno ancora leggere; l'accesso al menu avviene seguendo semplici istruzioni visualizzate sullo schermo.
- Il limite di tempo verrà reimpostato se vengono modificate le impostazioni di data o ora.

N. Lingua

- Toccare la lingua desiderata, quindi toccare l'icona con il segno di spunta per salvare. Se per la lingua selezionata è disponibile la scelta del Paese, selezionarlo e toccare nuovamente l'icona con il segno di spunta.

O. Impostazioni di fabbrica

Il Ripristino alle impostazioni di fabbrica cancellerà tutti i contenuti memorizzati e riporterà tutte le impostazioni del sistema ai valori predefiniti di fabbrica.

CURA E MANUTENZIONE

1. Mantenere ben chiusa la copertura in gomma della **Porta Micro-USB** quando non è in uso, per evitare danni causati da polvere o acqua.
2. Pulire l'orologio con un panno leggermente umido.
3. Tenere l'orologio lontano dalla luce diretta del sole e da fonti di calore.
4. Non far cadere l'orologio su superfici dure, non esporlo all'umidità e non immergerlo in acqua.
5. Mantenere pulita la lente. Se le foto risultano sfocate, potrebbe esserci polvere o sporco sulla lente. È possibile pulire la lente:
 - Soffiando delicatamente sulla lente.
 - Strofinando delicatamente la lente con un panno morbido e asciutto.

AVVERTENZA

Una piccolissima percentuale di persone, a causa di condizioni preesistenti, può essere soggetta a crisi epilettiche o a momentanee perdite di coscienza quando esposta a determinati tipi di luci o motivi lampeggianti.

Sebbene **KidiZoom® Smartwatch DX4** non comporti rischi aggiuntivi, si raccomanda ai genitori di supervisionare i bambini durante il gioco. Se il bambino manifesta capogiri, alterazioni della vista, disorientamento o convulsioni, interrompere immediatamente l'utilizzo e consultare un medico. Si prega inoltre di notare che l'uso prolungato dell'orologio a distanza ravvicinata o come controller di gioco può causare affaticamento o disagio. Si raccomanda di fare una pausa di 15 minuti ogni ora di utilizzo.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Consultare questa sezione in caso di difficoltà nell'utilizzo di **KidiZoom® Smart Watch DX4**.

Problema	Soluzione
L'orologio ha smesso di funzionare	1. Spostare l'Interruttore Principale su OFF per 30 secondi. 2. Riportare l'Interruttore Principale su ON, quindi premere il Tasto Home per accendere l'orologio. L'orologio dovrebbe ora funzionare correttamente. 3. Se l'orologio non funziona, ricaricare la batteria e ripetere i passaggi 1 e 2. (Fare riferimento alla sezione Ricarica della batteria per ulteriori dettagli.)
Lo schermo non funziona correttamente	1. Spostare l'Interruttore Principale su OFF per 30 secondi. 2. Riportare l'Interruttore Principale su ON, quindi premere il Tasto Home per accendere l'orologio. Lo schermo dovrebbe ora funzionare normalmente.
L'immagine scattata non è nitida	1. Assicurarsi che le condizioni di illuminazione dell'ambiente siano adeguate. 2. Tenere l'orologio fermo durante lo scatto della foto. 3. Verificare che la lente della fotocamera sia pulita. In presenza di polvere o sporco, consultare la sezione Cura e Manutenzione per le istruzioni sulla pulizia della lente.
Impossibile collegare l'orologio al computer	1. Verificare i collegamenti del cavo tra l'orologio e il computer e consultare la sezione Collegamento a un computer di questa guida. 2. Spostare l'Interruttore Principale su OFF per 30 secondi. Riportarlo su ON, quindi ricollegare l'orologio al computer.

Impossibile visualizzare video o foto caricati dal computer	Verificare che i file siano stati salvati nelle cartelle corrette su KidiZoom® Smart Watch DX4. Le foto devono essere inserite nella cartella:DOWNLOAD\PHOTO I video devono essere inseriti nella cartella: DOWNLOAD\PHOTO Le cartelle sono visibili quando l'orologio è collegato al computer. KidiZoom® Smart Watch DX4 supporta esclusivamente i seguenti formati: • Foto in formato JPEG Standard Baseline • Video in formato AVI (Motion JPEG) creati da KidiZoom® Smart Watch DX4
Impossibile riconoscere il codice QR	• Gli orologi DX4 possono riconoscere esclusivamente codici generati da altri orologi DX4. • I codici DX4 possono essere riconosciuti solo tramite l'app Scansiona per connettere su un DX4, non in modalità Fotocamera e non da altri dispositivi.

Informazioni sull'Ecodesign	(UE) 2023/826 che modifica il Regolamento (CE) n. 1275/2008
Nome del produttore	VTECH
Tipo di prodotto	Giocattolo
Modello	5752
Consumo di energia in modalità a basso consumo (modalità risparmio energetico):	0,6 W
Tempo predefinito per il passaggio alla modalità a basso consumo (modalità risparmio energetico):	1 minuto
Informazioni sull'alimentatore	Alimentatore AC/DC conforme alla normativa ERP, Uscita DC: 5V / 1A

Hai bisogno di aiuto con i nostri prodotti?

www.vtech.it sezione Assistenza

Vuoi consultare le nostre condizioni di garanzia?

www.vtech.it sezione Garanzia



Verifica le disposizioni del tuo comune per la gestione dei rifiuti.

***Scopri tutti i nostri prodotti sul
nostro sito:***

www.vtech.it

