

# БАРТ

## ДЕТСКИ ЛАПТОП НАВИГАТОР



### УПЪТВАНЕ ЗА ПОЛЗВАНЕ

### Скъпи родители,

Ние всички обичаме децата и обръщаме голямо внимание на образователната среда, в която растат. Стремим се да бъдат интелигентни, здрави и щастливи.

Благодарим Ви за покупката на **ЛАПТОП НАВИГАТОР** за децата Ви. Избрахте за тях най-добрият спътник в игрите и обучението. Той ще им помага да се развиват в области като език, математика, музика и логически задачи, като ги направлява и съпътства.

Искрено Ви препоръчваме този продукт. Заниманията с него засилват връзката деца-родители и укрепват увереността на децата в собствените им сили да учат.

С поздрав

Вашите приятели от БАРТ

### Описание на основните части:



**РЕСТАРТИРАНЕ:** За да рестартирате вашата играчка, ако тя спре или блокира използвайте нещо остро за да натиснете бутона за рестартиране.

**ВНИМАНИЕ:** Ако дейността Ви се прекъсне по неизвестна причина, програмата автоматично Ви връща към началната анимация.

### ОПИСАНИЕ НА КЛАВИАТУРАТА



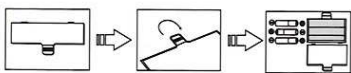
### ОПИСАНИЕ НА ФУНКЦИИТЕ ЗА КЛАВИШИТЕ

1. Клавиш включване/изключване - натисни клавиша за включване или изключване.
2. Клавиш за изход - за излизане от програмата.
3. Клавиш за отговор - натискането на клавиша дава верен отговор.
4. Клавиш повтори - с натискането му се повтаря предишната тема.
5. Клавиш влез - с него се потвърждава действие.
6. Клавиш изтрива - изтрива буква или някаква позиция, която е маркирана.
7. Клавиш посока - движи се нагоре, надолу, наляво и надясно.
8. Клавиш звук/контраст. Има възможност за регулиране силата на звука и осветеността на екрана. Работи и при изцяло спрян звук.

### ПОСТАВЯНЕ НА БАТЕРИИ

Лаптоп Навигатор се нуждае от 3 бр. батерии AA (не включени в комплекта). Поставете:

1. Убедете се, че играта е изключена.
2. Намерете капачето за батериите от долната страна на лаптопа.
3. Отворете капачето.
4. Поставете 3 батерии AA вътре както е показано на схемата.
5. Затворете капачето.



**Неправилната употреба на батериите може да доведе до повреждане на играта.**

**Моля спазвайте следните предупреждения:**

1. Не смесвайте алкални, стандартни (вългеродо-цинкови) или зареждащи батерии.
2. Не смесвайте стари и нови батерии.
3. Бъдете сигурни, че положителният (+) и отрицателният (-) полюси на всяка батерия са поставени правилно в лаптопа.
4. Не смесвайте различни видове батерии. Използвайте само 1,5V AA/UM-3 или LR6 батерии.
5. Изваждайте батериите от лаптопа, ако няма да го ползвате дълго време.
6. Презареждащите се батерии, трябва да се извадят от лаптопа и тогава да се зареждат.
7. Не презареждайте обикновени батерии.

8. Презареждащите се батерии да се презареждат само под контрол на възрастен.
9. Изтощените батерии трябва да се извадят от лаптопа.
10. Не създавайте условия за късо съединение.

### ВКЛЮЧВАНЕ /ИЗКЛЮЧВАНЕ

1. Включването/ изключването стават с един бутон.
2. Лаптопът се изключва автоматично, ако не се използва в период около 4 минути.

### СКАЛА ЗА СМЯТАНЕ НА ТОЧКИ

1. За игри с три възможни нива за точки, играчите могат да отбележат 20 точки за правилен отговор от първи опит, при правилен отговор от втори опит -15 точки, а при трети опит -10 точки. Ако не успеят за тях няма точки.
2. За игри с две нива -Играчите бележат 20 точки за правилен отговор от първи опит, при правилен отговор от втори опит -10 точки, ако не успеят - нямат точки.

### ОПЦИИ ЗА ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ И ВЛИЗАНЕ В ТЯХ

След включване на лаптопа на екрана се появява фигура, на която трябва да изберете с цифри номера на съответната игра. Основно игрите се играят със стрелките на мишката -нагоре, надолу, наляво и на дясно. За да потвърдите някакво действие се използва клавишът Влез. Когато номера на играта, която сте избрали е едноцифрено число, пред него се слага 0.

### ФУНКЦИИ

#### 1.ЕЗИК

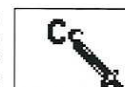
##### 1.Разпознаване на букви

На екрана се появява фехтовач, който се разхожда. Когато детето натисне клавиш с буква, мечът ще изпише буквата, а на стената ще се изпише дума, която започва с посочената буква и ще се появи съответващата на думата картинка.



##### 2.Писане на букви

Голям меч се появява на екрана, когато детето натисне клавиш с буква, мечът автоматично ще изпише на екрана с големи и малки букви избраната буква.



##### 3.Открий буквата

Играчът става каубой, изстрелва буква, която отива на таблото. Детето трябва да натисне клавишите, които отговарят на буквите от екрана. Изисква се бързина.



##### 4.Нареждане на букви

Карате майстор прави упражненията за разделяне на тухли, като в тухлите са написани букви. На екрана се появяват 4 букви. От играчът се иска да посочи тази, която е излишна. Следва се логиката на подредба на буквите в азбуката.



##### 5.Зона думи

Детето наблюдава през телескоп определена картина. После на екрана се появяват три варианта и то трябва да избере тази, която е видял през телескопа.



##### 6.Точна дума

Експерт по експлозивите трябва да събори опасна сграда, експлозивът трябва да бъде поставен на мястото на грешната буква в думата. Детето се опитва да намери грешката в думата за да помогне на експертът по експлозивите да взриви опасната сграда.



##### 7.Пропуснати букви

Автомобилът не може да премине през мостът, защото на него има дупка. Играчът се опитва да намери пропуснатата буква в думата, за да може дупката да се запълни и колата да премине през моста успешно.



##### 8.Дума светкавица

На екрана се появява табло и върху него се изписва дума, която се появява и после се скрива. От детето се изисква да напише думата която е видяло.



##### 2.МАТЕМАТИКА

##### 9.Познаване на числа

Анимация показваща чук се появява на екрана. Когато детето натисне клавиш с число, избраното число ще се появи на екрана със същия брой картинки.





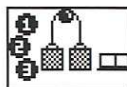
## 10.Преброяване

Топката на бейзболист лети покрай знаменца, от играчът се иска да познае покрай колко знаменца е преминала топката като се избере съответната цифра.



## 11.Портиер

В играта,товар (с номер посочен върху кутията) трябва да бъде доставен до съответния етаж.Целта е детето да избере подходящия номер за товара, с който той да се придвижи успешно до съответния етаж.



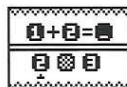
## 12.Открий числото

Вагоните на влака не са събрани напълно. От детето се изисква да посочи правилния номер на вагона за да завърши монтажа и влака да тръгне.



## 13.Задачи със събиране

На екрана се появяват 3 числа за избор.Детето се опитва да подреди тези 3 номера с натискане на левия и десния клавиш стрелка за да се състави правилно уравнението за събиране.



7

## 25.Майстор на оръжия

Появява се анимационен герой и различни оръжия. Детето избира оръжие като използва стрелките. След като избере се потвърждава с Влез и на екрана героя извършва действие с избраното оръжие.



## 26.Хвани скъпоценните камъни

Фигура в небето се пази от летящите по-долу камъни.По-голямата част от тях са скали, но има и скъпоценни камъни.Детето трябва да избегне падащите камъни и да улови скъпоценните камъни.



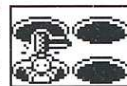
## 27.Футбол

Играта изисква детето да стреля с футболна топка и да вкарва голове. Детето се нуждае от цел в която да стреля,избира я и я фиксира с натискане на Влез.За да изстреля топката трябва да натисне още веднъж Влез.



## 28.Нападение на къртици

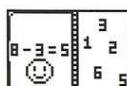
В тази игра къртици се пазят от чукове. Целта е когато се покажат къртиците от земята да се ударят с чукове. Къртиците на първия ред се удрят с клавиши Я,В,Е а къртиците от втори ред с -А,С,Д.



11

## 14.Задачи с изваждане

На екрана се показва действие изваждане. С използването на клавиш лява стрелка, детето трябва да се движи около падащите числа и да посочи правилната цифра за решаване на уравнението, като постави знака под нея.



## 15.Събиране и изваждане

На екрана артилерист е готов за огън. Аритметично уравнение се появява на ракетата,детето трябва да го пресметне ,да избере правилния отговор и да натисне Влез.Ако отговорът е правилен артилеристът ще произведе изстрел.



## 16.Номер на кутия

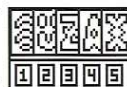
На базата на стойността посочена на кутията, детето се пита кое число да избере от таблицата, за да може стойността на кутията да намалее до 0, с не повече от 3 операции.



## 3.ЛОГИКА

### 17.Луди карти

В тази игра е показана карта с фигура. След това на екрана се появяват много други карти.Трябва да се посочи първата и да се постави от дясно.



8

## 5.МУЗИКА

### 29.Учене на ноти

С натискането ,на който и да е клавиш за нота,нотата се появява на екрана и се изсвирва.



### 30.Музикална кукла

Детето натиска нотните клавиши и създава за куклата различни мелодии за танцуване.



### 31.Композирание

С натискането на клавишите за ноти играчът композира мелодия,която автоматично се записва.На петолиние на екрана се записват изсвирените ноти.Мелодията се просвирва с натискането на Влез ,с Пауза-мелодията се спира ,а с Изтрий се изтрива.



### 32.Музикална кутия

В тази игра детето избира музиката, която да слуша като въвежда числа от 1 до 9 на екрана.Мелодиите са придружени с оживена анимация.



12

## 18.Напасване на фигури

Детето е помолено да избере фигура от много възможности,но тя трябва да дублира предварително показана фигура и да я постави от дясната си страна.



## 19.Удряне на стена

Тази игра дава възможност на детето с помощта на малък чук да сваля от стената по един блок,с който да се цели по друг блок отсреща.Само черни блокчета могат да унищожат отсрещния блок.Така детето трябва да помисли какво да направи за да изчезнат отсрещните блокчетата.



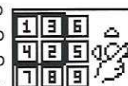
## 20.Отваряне на прозорец

Когато един прозорец се отваря или затваря,трябва да се променят и околните четири прозореца.Играчът трябва да отвори или затвори някои прозорци или да отвори всичките.



## 21.Подреди числата

На екрана се появяват 9 числа.Детето трябва да ги подреди от най-малкото до най-голямото.Но могат да се въртят само 4 съседни числа от избрания квадрат.



9

## ГРИЖИ ЗА ЛАПТОПА

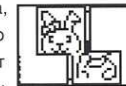
- 1.Не го удрияйте.
- 2.Не го хвърляйте.
- 3.Не оголвайте вътрешността.
- 4.Не го оставяйте на ярка слънчева светлина или на директен източник на светлина.
- 5.Не го мокрете.
- 6.Почиствайте го с мека кърпа.
- 7.Не го почиствайте с разтворители.
- 8.Изваждайте батериите,когато не го използвате за дълго време.
- 9.Деца да използват лаптопа в присъствието на възрастен.
- 10.Не го хвърляйте в огън,батериите могат да се пръснат.



13

## 22.Съвпадение на картини

На екрана в ляво се показва снимка, от която липсва една част,детето трябва да избере липсващата част от три възможни картини показани от дясно.



## 4.ИГРИ

### 23.Шофьор каскадьор

Детето използва всички видове маневри за шофиране,за да управлява колата безпрепятствено по пътя.Целта е колата да пристигне безопасно до означеното място.Играчът може да използва клавиш(стрелка нагоре) за да издига колата и клавиш(стрелка надолу) за да снижава колата.



### 24.Канадска борба

На екранът се появяват двама души, които играят канадска борба.От детето се иска с помощта на клавишите със стрелки да помогне на един от двамата играчи да победи.



10

## ГАРАНЦИЯ

**Уважаеми купувачи,**  
Благодарим Ви за направената покупка на продукт на "Барт". Ние Ви даваме гаранция за качеството на стоките, доставени от "Барт" и закупени в България от магазините на упълномощени дилъри. Гаранционния срок е шест месеца и започва да тече от датата на продажба.  
Гаранцията е валидна, ако по време на гаранционния период изделието покаже дефект поради некачествени материали или некачествена изработка. Всички дефекти през този период се отстраняват безплатно от фирмата.  
Независимо от търговската гаранция продавачът отговаря за липсата на съответствие на потребителската стока с договора за продажба съгласно ЗЗП.

### Гаранционни условия

**Важно: Гаранцията се признава само срещу представяне на фискален бон и настоящата гаранция**

- Гаранционните задължения на "Барт" отпадат при следните случаи:
1. Не са спазени условията за съхранение и експлоатация, посочени в инструкцията за употреба;
  2. Направен е опит за отстраняване на повреда от купувача или други неупълномощени лица;
  3. Повреди, настъпили при транспортиране, механични повреди по корпуса, външни или вътрешни елементи и аксесоари, подлежащи на износване;
  4. Повредите са настъпили в следствие на природни бедствия (гърмотевизи, наводнения, земетресения, пожари) и други независещи от "Барт" причини;
  5. Наличието на инсекти или течности;
  6. Продуктови характеристики, които отговарят на описаните в спецификацията и не са следствие от дефектни материали или изработка;

Препоръчително е дефектиралото устройство да се достави в офисите или магазините на "Барт" в оригинална опаковка. Рискът от повреди по време на транспорта до и от сервиза са за сметка на купувача.

14