

SQ: MEOWMATIC – MANUALI I PËRDORIMIT

Lodër interaktive gjuetie Hide-and-Seek për mace

SPECIFIKIMET E PRODUKTIT

- Numri i modelit: PC-8
 - Bateria: 3.7V, 300mAh, 1.11Wh
 - Hyrja: 5V = 1A (USB)
 - Fuqia e vlerësuar: 5W
-

KARAKTERISTIKAT

- Shtypje e gjatë (2 sekonda) për ndezje/fikje
 - Tre mënyra interaktive loje
 - Efekte zanore të integruara (cicërimë zogjsh)
 - Karikim përmes USB
 - Lëvizje interaktive e dizajnuar për të stimuluar instinktet natyrore të gjuetisë tek macet
-

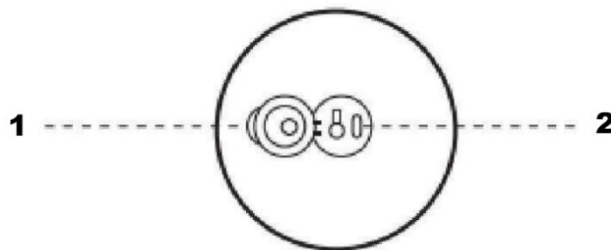
UDHËZIME PËR KARIKIM

Për të ndezur ose fikur pajisjen, shtypni dhe mbani butonin për 2 sekonda.

Ky produkt përdor një adapter standard USB për karikim. Nuk mbështet karikues të shpejtë USB-C PD (Power Delivery) apo kablllo USB-C në USB-C.

Për të hyrë te porta e karikimit, ngrini kapakun mbrojtës që ndodhet pranë butonit.

Përmbledhje e portës së karikimit



1. Kapak mbrojtës
2. Porta e karikimit

Statusi i indikatorit të karikimit

- Bateri e ulët: drita e kuqe pulson shpejt

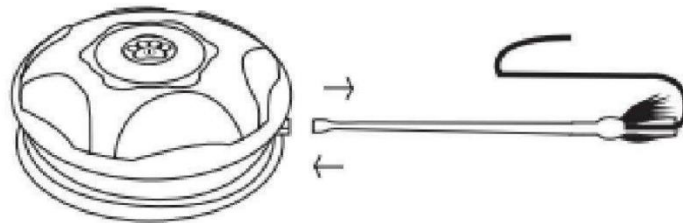
- Duke u karikuar: drita e kuqe qëndron e ndezur vazhdimisht
- Plotësisht e karikuar: drita e gjelbër qëndron e ndezur

Koha e karikimit: rreth 2.5 orë

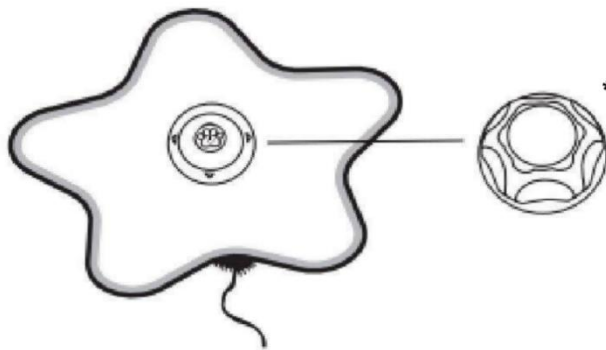
UDHËZIME PËR INSTALIM

Shtojca me pendë është e projektuar të hiqet për pastrim dhe zëvendësim.

- Për instalim: futni shkopin me pendë në hapje dhe rrotullojeni në drejtim të akrepave të orës derisa të fiksohet mirë
- Për heqje: tërhiqeni fort për ta shkëputur



- Pjesët prej pëlhure mund të hiqen për pastrim kur është e nevojshme



⚠ Mos përdorni forcë të tepërt që mund të dëmtojë mekanizmin e fiksimit.

UDHËZIME PËR PËRDORIM

- Shtypni dhe mbani butonin për 2 sekonda për të ndezur lodrën
- Shtypni dhe mbani përsëri për 2 sekonda për ta fikur

Zgjedhja e mënyrës

Pas ndezjes, pajisja kalon midis tre mënyrave interaktive:

- **Dritë blu – Mënyra normale**
Mënyrë bazë aktive për stimulim standard të lojës
- **Dritë vjollcë – Mënyra e aktivizimit**
Lëvizje dhe reagim i shtuar për përfshirje më të madhe
- **Dritë e verdhë – Mënyra interaktive**
Mënyrë plotësisht interaktive me aktivitet dhe reagime zanore të përmirësuara

Shtypni butonin për të kaluar midis mënyrave.

FUNKSIONI I GJENDJES SË PRITJES

- Pas çdo sesioni loje, lodra kalon automatikisht në gjendje pritjeje pas 5 minutash pa aktivitet ose 45 sekondash, në varësi të nivelit të ndërveprimit
- Në këtë gjendje, drita LED pulson dy herë çdo 30 sekonda
- Lodra riaktivizohet automatikisht nëse preket ose detektohet lëvizje

KONTROLLI I ZËRIT

- Klikoni dy herë butonin për të ndezur ose fikur tingullin e cicërimës së zogjve
- Klikoni përsëri dy herë për ta rikthyer tingullin

MIRËMBAJTJE DHE KUJDES

- Pastroni rregullisht pjesët prej pëlhure për të ruajtur higjienën
- Sigurohuni që pajisja të jetë e fikur para pastrimit
- Mos e zhytni bazën elektronike në ujë
- Përdorni një leckë pak të lagur për pastrimin e sipërfaqes nëse është e nevojshme
- Ruajeni në vend të thatë kur nuk përdoret
- Mbajeni larg nga nxehtësia e tepërt ose rrezet direkte të diellit

INFORMACIONE SIGURIE

- Ky produkt është i destinuar vetëm për përdorim nga kafshët shtëpiake
 - Mbikëqyrni kafshët gjatë përdorimit fillestar për të siguruar ndërveprim të sigurt
 - Mos lejoni që kafshët të kafshojnë ose dëmtojnë komponentët elektrikë
 - Hiqeni lodrën nëse ndonjë pjesë bëhet e lirë ose e dëmtuar
 - Mbajeni larg nga fëmijët e vegjël kur nuk përdoret
-

UDHËZIME PËR RICIKLIMIN DHE ASGJËSIMIN:



Kjo etiketë tregon se produkti nuk mund të hidhet si mbeturina të tjera shtëpiake në të gjithë BE-në. Për të parandaluar dëmtimin e mundshëm të mjedisit ose të shëndetit të njeriut nga eliminimi i pakontrolluar i mbetjeve. Ricikloni në mënyrë të përgjegjshme për të promovuar përdorimin e qëndrueshëm të burimeve materiale. Nëse dëshironi të ktheni një pajisje të përdorur, përdorni sistemin e grumbullimit dhe dorëzimit ose kontaktoni shitësin nga i cili e keni blerë produktin. Shitësi mund ta pranojë produktin për riciklim të sigurt për mjedisin.



Deklaratë nga prodhuesi se produkti është në përputhje me kërkesat e direktivave të zbatueshme të BE-së.