



**MANUAL DO UTILIZADOR  
PLAYSYSTEM  
INTERATIVO  
EDIÇÃO SMART**



v1 11/2022

SMART

**JB-Insufláveis B.V.**

## **DIREITOS DE AUTOR E LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE**

---

As informações contidas neste documento estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste material pode ser copiada, simplificada, adaptada ou traduzida sem o consentimento prévio por escrito da Interactive Play Systems, exceto na medida permitida pela lei de direitos de autor. As únicas garantias para os produtos e serviços IPS são estabelecidas nas declarações de garantia fornecidas com os produtos e serviços relevantes.

Nada neste documento deve ser interpretado como constituindo uma garantia adicional. A Interactive Play Systems não será responsável por erros técnicos ou outros erros ou omissões neste material.

© 2022 Interactive Play Systems

# ÍNDICE

<b>1. Introdução</b>	<b>4</b>	<b>Definições</b>	<b>18</b>
1.1 Propósito da utilização	4	7.1 Conectar e desconectar os alvos	18
1.2 Sobre este manual	4	7.1.1 Desconectar todos os alvos ao mesmo tempo	18
1.3 Garantia e Serviço ao Cliente	4	7.2 Colocação dos alvos	19
<b>2. Segurança</b>	<b>5</b>	7.3 Definir o tempo de jogo	19
2.1 Utilização	5	7.4 Definições de áudio	20
2.2 Bateria e carregamento	5	7.5 Mostrar as definições	20
2.3 Manutenção	6	7.6 Reinício automático do jogo	20
2.4 Descarte	6	7.7 Definir palavra-passe	20
2.5 Transporte e armazenamento	6	7.8 Repor as definições de fábrica	21
<b>3. Descrição</b>	<b>7</b>	7.9 Atualizar o software	21
3.1 Playsystem Interativo	7	7.10 Definir os acessórios	21
3.2 Tocar (IPS) e ATINGIR	7	<b>8. Mensagens de erro</b>	<b>21</b>
3.3 Partes	8	8.1 Botão det reset	21
3.4 Placar de resultados	9		
3.5 Alvos	9		
3.6 Especificações	10		
<b>4. Carregamento</b>	<b>10</b>		
4.1 Controlar o nível de carga	10		
4.2 Carregamento	11		
<b>5. Jogos</b>	<b>11</b>		
5.1 Modo de Equipa	11		
5.2 Modo de jogo	12		
5.3 Opções de jogo	12		
5.3.1 Jogos	13		
5.3.2 Educativo	13		
5.3.3 Desportos	14		
5.3.4 Fitness	14		
<b>6. Operação</b>	<b>15</b>		
6.1 Ligar e desligar o sistema	15		
6.2 Primeira vez da utilização	15		
6.3 Escolher o modo de equipa	15		
6.4 Modo de sensor	16		
6.4.1 Sensibilidade do sensor	16		
6.5 Iniciar o jogo e terminar	17		
6.5.1 Placar de resultados	17		
6.5.2 Alvo inicial	17		
6.5.2.1 Escolher um alvo fixo	17		
<b>7.</b>			

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1 UTILIZAÇÃO PRETENDIDA



---

O Playsystem Interativo é destinado exclusivamente à realização dos jogos descritos neste manual. Os alvos só podem ser tocados com a mão ou com um projétil complementar do jogo e só podem ser colocados em objetos de jogo equipados para esse fim. Os alvos não são adequados para ficar de pé ou saltar sobre os mesmos.

## 1.2 SOBRE ESTE MANUAL

---

Este documento é o manual do utilizador do Playsystem Smart Interativo e contém toda as informações para o seu uso correto e seguro. O manual contém avisos que indicam situações perigosas e dicas importantes. Estes avisos e dicas são mostrados da seguinte forma:

	Aviso
	Informação/Dica

## 1.3 GARANTIA e SERVIÇO AO CLIENTE

---

A este produto aplica-se um período de garantia de 12 meses.



**Aviso** - O fabricante não se responsabiliza por casos de danos materiais ou danos pessoais causados pelo uso indevido ou pelo não cumprimento das instruções de segurança. Em tais casos, a garantia deixa de ser válida.



**Aviso** - Não é permitido (mandar) abrir o produto ou (mandar) fazer reparações. Nesse caso, a garantia deixa de ser válida. Manda fazer a manutenção pelo fabricante.

Para mais informações sobre as condições de garantia deste produto e sobre o conteúdo deste documento podes consultar a:

JB-Insufláveis B.V.  
 Ampere 10  
 7942 DD, Meppel Holanda  
 0031 (0)522-246169  
 info@jb-inflatables.nl








## 2. SEGURANÇA

Esta secção descreve as regras de segurança que os utilizadores devem seguir durante a utilização, carregamento, manutenção e descarte do Playsystem Interativo.

### 2.1 UTILIZAÇÃO

---







#### Aviso:


-  **Evita expor o placar de resultados à luz solar direta.**
-  A presença de redes WiFi próximas pode afetar negativamente o desempenho do sistema do jogo. 
- Este sistema de jogo só deve ser utilizado para o propósito para o qual ele foi originalmente concebido. 
- Utilizar sob a supervisão direta de um adulto.
-  Tanto o placar como os alvos contêm componentes delicados, incluindo as baterias de íões de lítio. Evita expor o sistema de jogo a temperaturas muito elevadas ou muito baixas. Temperaturas elevadas e baixas podem alterar temporariamente a duração da bateria ou fazer com que o sistema de jogo pare temporariamente de funcionar corretamente.
-  Certifica-te de que o placar e os alvos não entram em contacto com água ou qualquer outro líquido. No caso improvável de isto acontecer, desliga o sistema e depois desliga imediatamente o adaptador da tomada durante o carregamento. Faz com que o sistema de jogo seja inspecionado pelo fabricante.
-  Não uses o placar depois de o teres deixado cair ou danificado de outra forma. Manda fazer uma verificação pelo fabricante e, se for necessário, uma reparação.


### 2.2 BATERIA e CARREGAMENTO


---

#### Aviso:

-  **Carrega o sistema de jogo apenas com o adaptador fornecido. Um adaptador com uma voltagem superior a 5,0V irá danificar o sistema irreparavelmente.**
-  Um cabo de carregamento danificado pode causar choque elétrico, sobreaquecimento ou incêndio. Nunca deves aquecer, danificar, modificar ou dobrar o cabo elétrico demasiado apertado.
-  Uma bateria danificada ou com fugas pode causar incêndio, explosões ou ferimentos pessoais. Nunca deves desmontar, esmagar ou perfurar a bateria. Mantém a bateria longe das altas temperaturas, da água, do pó e de sujidade.
-  Liga o adaptador somente a uma tomada com a voltagem e frequência indicadas na placa de classificação.
-  Se a bateria vazar e o líquido entrar em contacto com a tua pele ou roupa, lava imediatamente o líquido derramado com água limpa.
-  Verifica o placar, os alvos, o cabo e o adaptador de carregamento quanto a danos. Se houver danos visíveis, cheiro forte ou aquecimento excessivo de um componente, desliga o adaptador da tomada.

 Verifica o adaptador e o cabo de carregamento regularmente para veres se há algum dano. Se o adaptador ou o cabo estiver danificado, contacta o fabricante.

 Não toques no adaptador com as mãos molhadas ou húmidas.


 Certifica-te de que ninguém consegue desligar acidentalmente o cabo de carregamento ou nele tropeçar.

## 2.3 MANUTENÇÃO

---

### Aviso:

 Antes de realizares qualquer trabalho de limpeza, desliga o aparelho e retira a ficha da tomada.

 Limpa o exterior do placar de resultados e dos alvos com um pano macio. Se necessário, humedece o pano levemente com água e um detergente neutro.

## 2.4 DESCARTE

---

O símbolo no material, acessórios ou embalagem indica que este produto não deve ser tratado como lixo doméstico. Descarta o dispositivo através do ponto de recolha para a reciclagem de resíduos de equipamento elétrico e eletrónico.


Elimina a bateria de acordo com as leis e regulamentos locais, estaduais e federais.




## 2.5 TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO

---

### Aviso:

 Transporta todas as partes somente na mala. 

Guarda todas as partes somente na mala.

 Para um longo período de tempo guarda sempre o Playsystem Interativo totalmente carregado.

## 3. DESCRIÇÃO

### 3.1 PLAYSYSTEM SMART INTERATIVO



Figura 1 O Playsystem Smart Interativo

O Playsystem Smart Interativo (Figura 1) é um sistema de jogo eletrónico recarregável que requer que um ou mais jogadores toquem os sensores com a mão ou com um projétil. Estes assim chamados "alvos" têm ligação sem fios com o placar de resultados que mostra a pontuação e outras informações. Este placar de resultados também inclui um ecrã eletrónico para seleccionar e definir o jogo desejado.

A JB-Insufláveis fornece vários objetos de jogo nos quais podem ser colocados alvos do PlaySystem Smart Interativo. A gama completa destes acessórios pode ser encontrada no site [www.jb-insuflaveis.pt](http://www.jb-insuflaveis.pt).

### 3.2 TOCAR (IPS) E ATINGIR

Este Playsystem Interativo é a última versão desta linha de produtos. Isto permite jogar no modo de HIT (ATINGIR), para além do tradicional modo de IPS TOUCH (TOCAR). O sistema reconhece automaticamente que tipos de alvos IPS estão ligados. Podes encontrar isto no placar de resultados IPS, nas "definições gerais", sob "definições de alvos". Em ambos os modos estão disponíveis vários jogos. Estes jogos estão explicados mais adiante neste manual.

- **TOCAR.** Neste modo, os jogos têm como objetivo tocar nos alvos com a mão..
- **HIT (ATINGIR).** Neste novo modo, os jogos focam-se na utilização de projéteis para acertar nos alvos. Considera como exemplos bolas ou armas de brinquedo.

### 3.3 PARTES



Figura 2 Todas as partes do Playsystem Interativo

O Playsystem Interativo consiste nas seguintes partes:

1. Mala com placar de resultados
2. Alvos: 10 unidades (expansível a um máximo de 20 unidades)
3. Cabo de carregamento
4. Adaptador + 3 tipos de fichas

Ademais, o seguinte documento é fornecido:

1. Manual do Utilizador

Após o recebimento, verifica sempre se todas as partes estão presentes e sem danos antes de começares a trabalhar com o sistema de jogo. Contacta o fabricante se este não for o caso.



### 3.4 PLACAR DE RESULTADOS

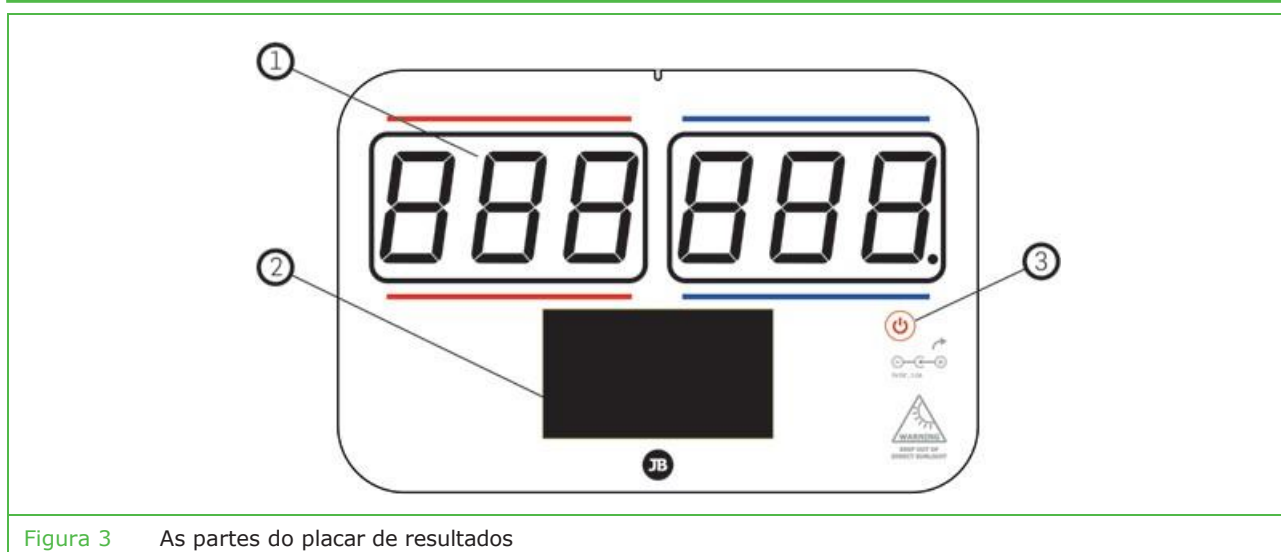


Figura 3 As partes do placar de resultados

O placar de resultados é composto pelas seguintes partes, observar acima a figura:

1. Tela no qual a pontuação é mostrada.
2. Tela tátil utilizado para operar o placar de resultados e para mostrar outras informações.
3. Botão de ligar/desligar.

### 3.5 ALVOS

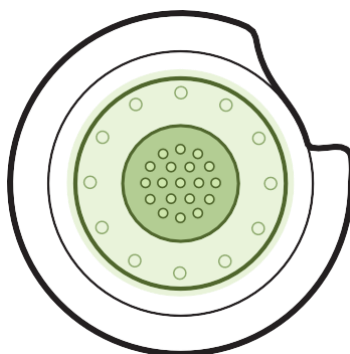


Figura 4 A parte do alvo marcada em verde é sensível ao toque

Os alvos contêm tanto um sensor de toque como um sensor de movimento e podem, portanto, ser usados de duas maneiras. O sensor tátil é ativado colocando-se uma mão no alvo (figura 4). O sensor de movimento é ativado quando o alvo é atingido.

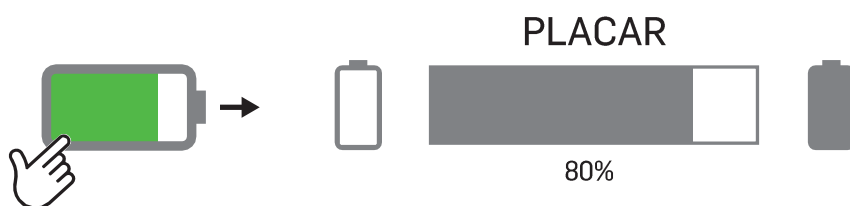
### 3.6 ESPECIFICAÇÕES

Dimensões da mala	460 x 380 x 210 mm
Dimensões dos alvos	173 x 42 mm
Tipo de bateria do placar	Ião de lítio
Duração da bateria do placar	16 horas ativas de tempo de jogo
Tipo de bateria dos alvos	Ião de lítio
Duração da bateria dos alvos	16 horas ativas de tempo de jogo
Ligação dos alvos	WiFi 2.4 GHz

## 4. CARREGAR

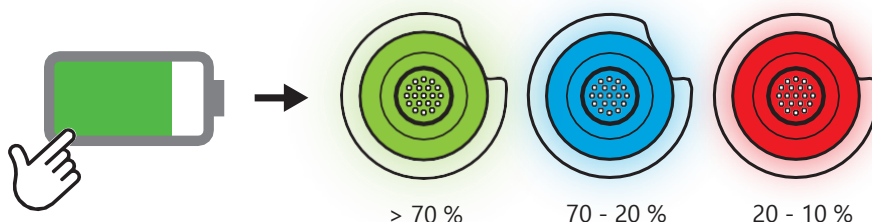
### 4.1 CONTROLAR O NÍVEL DA BATERIA

1. Pressiona o ícone da bateria que é apresentado no canto superior direito do ecrã. Abre-se um novo ecrã no qual podes ler a percentagem da bateria do placar de resultados.



O placar pode eventualmente ter um nível de bateria demasiado baixo para ser ligado. Neste caso, faz primeiro o carregamento completo do placar (pelo menos 24 horas).

2. Pressiona o ícone da bateria que é apresentado no canto superior direito do ecrã. Um novo ecrã vai abrir-se, as luzes vão acender-se. Cada alvo ilumina-se na cor que indica o seu nível de bateria:



## 4.2 CARREGAR

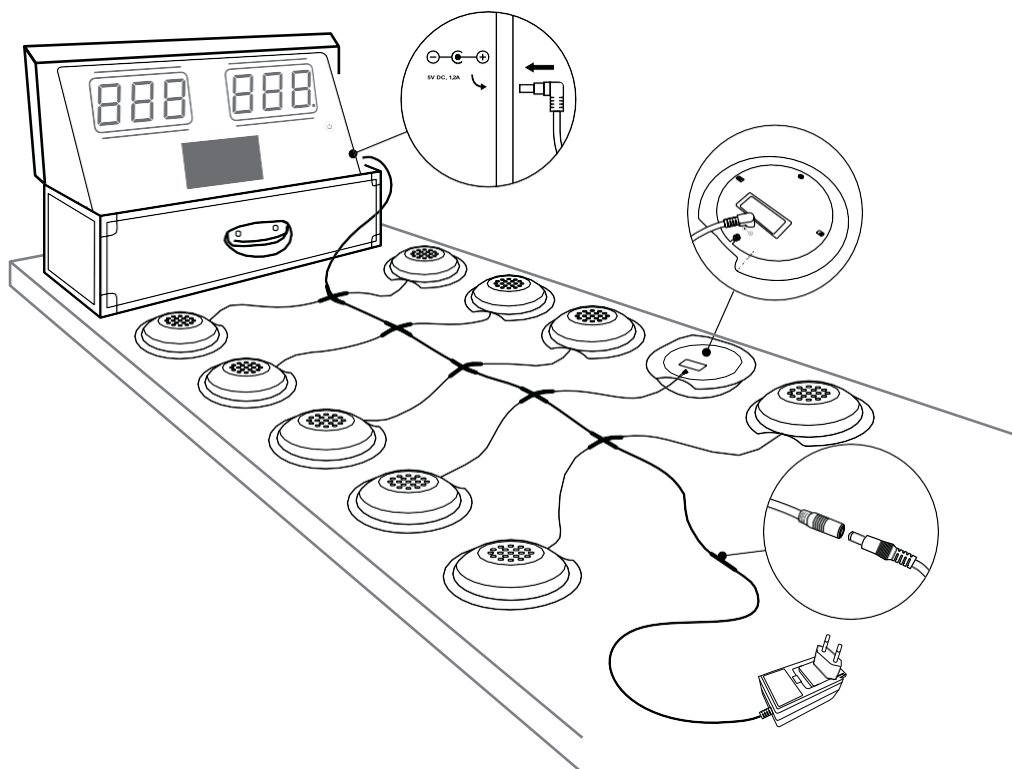


Figura 5 Ligação correta para carregar o sistema de jogo

1. Conecta os cabos como mostrado na figura 5.
2. Liga a ficha do carregador na tomada. O placar de resultados e os alvos estarão agora a ser carregados.



**Aviso** - Carrega o sistema de jogo apenas com o adaptador fornecido. Um adaptador com uma voltagem superior a 5,0V irá danificar o sistema irreparavelmente.

## 5. JOGOS

Os jogos que podem ser jogados dependem de duas definições: o modo de jogo e o modo de equipa. O modo de jogo - IPS ou HIT - determina a cor dos alvos e que tipos de jogos podem ser jogados. O modo de equipa - 1P, 2P ou 2P2P - determina o número de equipas que vão jogar e quais são os alvos que elas utilizam.

### 5.1 MODO DE EQUIPA

---

- 1P – Um único jogador ou uma única equipa
- 2P – Dois jogadores ou duas equipas Ambos utilizam todos os alvos.
- 2P2P – Dois jogadores ou duas equipas Ambos possuem conjuntos próprios de alvos.

### 5.2 MODO DE JOGO

---

No modo de jogo **IPS** estão disponíveis jogos concebidos para uso geral, nos quais os alvos são tocados com a mão. Os alvos acendem-se em vermelho ou verde durante o jogo.

No modo de jogo **HIT** estão disponíveis jogos concebidos para a utilização de projéteis para acertar nos alvos. Considera como exemplos bolas ou armas de brinquedo. Os alvos acendem-se em vermelho ou azul durante o jogo. A sensibilidade dos alvos IPS pode ser definida nas "definições gerais", sob "definições de alvos".







O método de deteção dos alvos pode ser ajustado para corresponder à forma como o utilizador quer jogar um jogo. Ver secção 6.4 - Selecionar o modo do sensor.

### 5.3 OPÇÕES DE JOGO







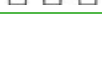
---

Para cada modo de jogo, as tabelas abaixo mostram em qual modo de equipa cada jogo pode ser jogado. As seções seguintes descrevem e explicam cada jogo.





### 5.3.1 JOGOS

Botão	Nome	Modo de Equipa		
		1P	2P	2P2P
	Luz Caçador	x	x	x
	Roube a Luz		x	x
	Retornar à Base	x	x	x
	Hit Contador	x	x	x
	Último Homem Em pé			
	Temas			






### 5.3.2 Educativo

Botão	Nome	Modo de Equipa		
		1P	2P	2P2P
	Jogador contra Computador Memória	x	x	
	Jogador contra Jogador Memória	x	x	
	Divertimento Matemática	x	x	
	Jogo de Palavra	x	x	
	Caça à Palavra	x	x	
	Memória de Sons Crianças	x	x	x
	Teste			

### 5.3.3 Sons

Botão	Nome	Modo de Equipa		
		1P	2P	2P2P
	Cronómetro			
	Retornar à Base Treinamento	x	x	x
	Remate à baliza	x	x	x
	Precisão	x	x	x
	Jogo de Dardos	x	x	

### 5.3.4 Fitness

Botão	Nome	Modo de Equipa		
		1P	2P	2P2P
	Velocidade			
	Reação e Resposta		x	x
	Resistência	x	x	x
	Músculos (Ginástica) de Corpo Inteiro	x	x	x
	Agilidade (Apanha me se puderes)		x	x

## 6. OPERAÇÃO

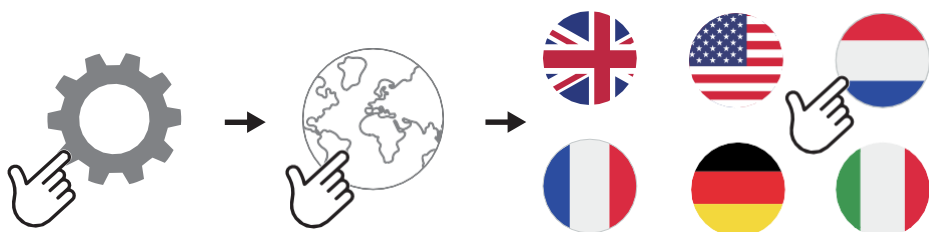
### 6.1 LIGAR E DESLIGAR O SISTEMA

Prime e mantém premido o **botão de início "START"** durante 3 segundos para ligar o sistema. A localização do botão de início pode ser encontrada na vista geral em "3.4 Placar de Resultados". Para desligar o sistema, prime e mantém premido o mesmo botão "START" durante 3 segundos, o sistema irá pedir uma confirmação desta ação quando desligares o sistema.



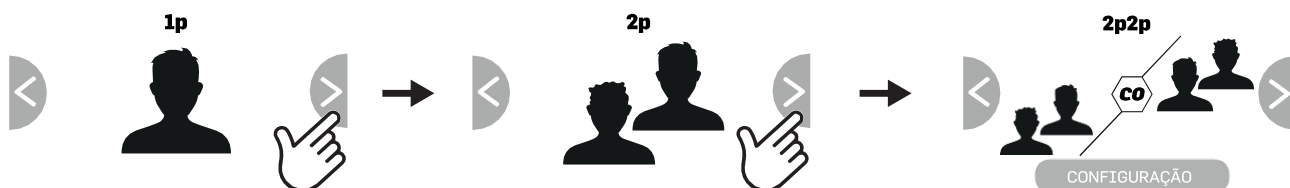
### 6.2 PRIMEIRA VEZ DE UTILIZAÇÃO

Se usares o placar de resultados pela primeira vez, mas não consegues definir a língua correta, vai então ao ecrã inicial e ajusta manualmente a língua através dos seguintes passos.



### 6.3 ESCOLHER O MODO DE EQUIPA

1. Primeiro, escolhe o jogo que queres jogar.
2. Depois prime o botão de definições do jogo que se encontra na parte inferior direita do menu principal de um jogo.
3. Depois, sob a definição "equipas", escolhe qual modo de equipa que queres jogar.



## 6.4 MODO DE SENSOR

---

O sistema identifica automaticamente que tipos de alvos IPS estão ligados ao placar de resultados. Para descobrires em qual modo de sensor está o placar de resultados IPS, tens de seguir os próximos passos:

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. A seguir, vai para as "definições de alvos". Aí podes ler em qual modo de sensor o placar de resultados PS está definido.



**i** O modo de sensor HIT só funciona se todos os alvos conectados suportarem este modo. Para isso, os alvos devem incluir tanto um sensor de toque como um sensor de movimento. Estes podem ser reconhecidos pelo lado inferior branco.

### 6.4.1 Sensibilidade do sensor

A intensidade de força necessária para ativar um alvo de impacto pode ser ajustada.

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. A seguir, vai para as "definições de alvos". Aqui podes definir a sensibilidade dos alvos.





## 6.5 INICIAR E TERMINAR O JOGO

Existem duas formas de começar um jogo: através do ecrã tátil no placar de resultados ou tocando num alvo aceso no modo de stand-by (espera).

Prime o **botão "START"** e confirma a tua escolha no ecrã tátil para interromper um jogo ativo. Podes parar um jogo ativo diretamente no ecrã tátil premindo o **ícone "STOP"**.



### 6.5.1 Placar de resultados

Para definir um jogo, utiliza o ecrã tátil no placar de resultados. O placar de resultados contém diferentes tipos de jogos subdivididos em diferentes temas e formas de aplicações. Cada jogo inclui uma explicação sobre o que implica esse tipo de jogo. Um jogo é facilmente iniciado ao premir o botão "START".

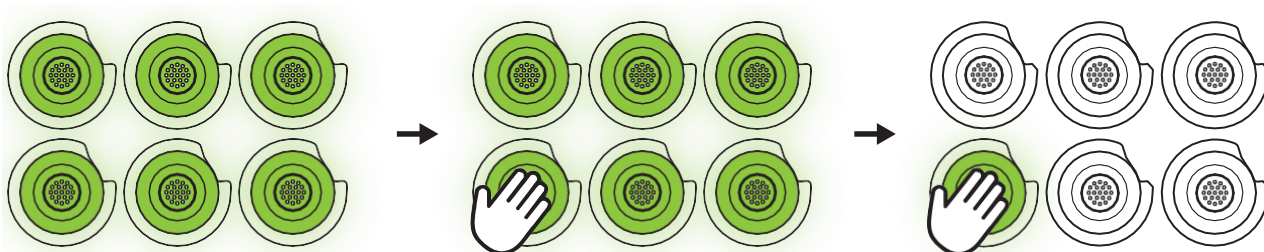
### 6.5.2 Alvo inicial

No modo de espera (stand-by), todos os alvos conectados acenderão sucessivamente. Toca num alvo iluminado para reiniciar o último jogo jogado ou tema sonoro.

#### 6.5.2.1 Escolher alvo inicial fixo

Um alvo inicial fixo também pode ser definido.

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. Em seguida, nas definições do alvo inicial, podes ativar esta função.
3. Depois, todas as luzes piscarão a verde. Põe a tua mão no alvo que queres utilizar como alvo inicial. O alvo inicial é confirmado quando apenas a lâmpada que selecionaste como alvo inicial pisca a verde.



O alvo inicial fixo não participa no jogo.



O alvo inicial fixo pode ser redefinido desligando esta função. Um novo alvo inicial pode ser selecionado quando esta função é ligada novamente.

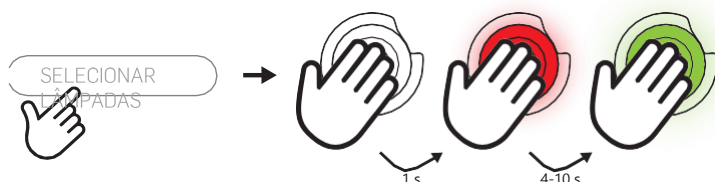
## 7. DEFINIÇÕES

O sistema de jogo tem uma série de definições que podem ser ajustadas conforme necessário. Esta secção descreve como fazer isto. O sistema do jogo contém ambas as configurações gerais que podes aceder premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã. Como definições específicas do jogo, estas definições são específicas para esse tipo de jogo e também só se aplicarão a esse tipo de jogo. Podes aceder a estas definições premindo num tipo de jogo e depois premindo o ícone da engrenagem no canto inferior direito do ecrã.

### 7.1 CONECTAR E DESCONECTAR OS ALVOS

Dependendo do número de jogadores e do jogo a ser jogado, mais ou menos alvos podem ser conectados com o sistema de jogo.

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. A seguir, vai para as "definições de alvos". Aqui, podes premir o botão **selecionar lâmpadas** no canto superior direito do ecrã.
3. Põe a tua mão nos alvos que queres conectar. Primeiramente a lâmpada acenderá a vermelho e quando acender a verde (azul no modo HIT), o alvo estará conectado.
4. Repete os passos até que o número desejado de alvos estejam conectados.
5. Pressiona o **botão "READY"** para sair do modo "PAIR" (PARIDADE).



Se um alvo não quiser ser conectado (emparelhado), pode ser que a memória do sistema esteja cheia. Isto também pode ocorrer quando menos de 20 alvos estão visivelmente conectados. Neste caso, desconecta todos os alvos de acordo com as instruções na próxima secção.

#### 7.1.1 Desconectar todos os alvos simultaneamente

Todos os alvos podem ser desconectados ao mesmo tempo. Depois disto, os alvos podem ser novamente conectados ao sistema.

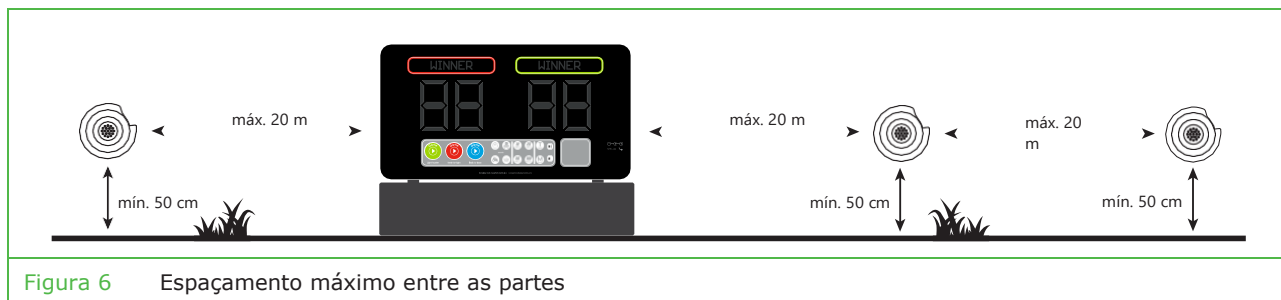
1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. A seguir, vai para as "definições de alvos". Aqui, podes premir o botão **"clear all spots" (apagar todos os alvos)** no canto inferior direito do ecrã.
3. O sistema é reinicializado. Todos os alvos estarão agora desconectados.

## 19.19 COLOCAÇÃO DOS

Há uma série de acessórios aos quais os alvos podem ser fixados. Com isto, muitos jogos terão os melhores resultados.

**i** A gama completa de acessórios pode ser encontrada em [www.jb-insufláveis.pt](http://www.jb-insufláveis.pt).

No entanto, o jogo também pode ser jogado sem estes acessórios. Neste caso, mantém uma distância máxima de 20 metros entre os alvos interconectados e o placar (figura 6).



**!** **Aviso** - Evita expor o placar à luz solar direta.

## 7.3 DEFINIR O TEMPO DE JOGO

Uma série de jogos termina depois de ter passado um certo período de tempo. Este tempo de jogo pode ser definido nas definições do jogo específico.

1. Abre um tipo de jogo e vai para as definições do jogo específico.
2. A seguir, o tempo de jogo pode ser definido aqui como no seguinte exemplo.



**i** O tempo de jogo é definido apenas para o tipo de jogo para o qual ele é ajustado.

## 7.4 DEFINIÇÕES DE ÁUDIO

---

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. A seguir, vai para as "definições de áudio". Aí podes ajustar o volume e ligar e desligar a música de fundo.

## 7.5 MOSTRAR AS DEFINIÇÕES

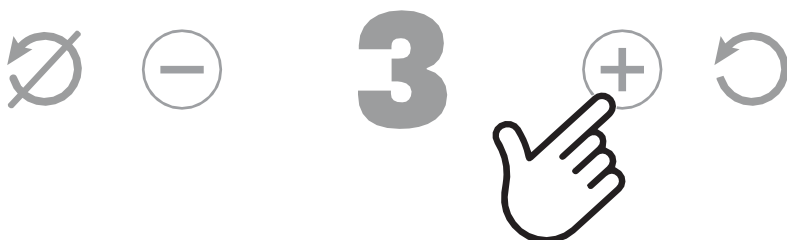
---

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. Depois vai para as "definições de visualização". Aí podes ajustar o brilho do ecrã, o tempo de espera e o fundo do ecrã.

## 7.6 REINÍCIO DO JOGO AUTOMÁTICO

---

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. Depois vai para as "definições avançadas". Aí podes definir se e/ou após quantos segundos o jogo reinicia automaticamente.



## 7.7 DEFINIR A PALAVRA-PASSE

---

Talvez queiras que o placar de resultados seja bloqueado com um código. Podes definir este código da seguinte forma:

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. A seguir, vai para as "definições avançadas" e prime **definições da palavra-passe**.
3. Aqui podes especificar se queres definir uma palavra-passe e o que requer uma palavra-passe para desbloquear o placar de resultados. A definição de uma palavra-passe pode ser feita quando convertes para "ON" o seletor "palavra-passe necessária para desbloquear".



A palavra-passe tem como padrão inicial 0000..

## 7.8 RESTAURAR AS DEFINIÇÕES DE FÁBRICA

---

Para restaurar o placar de resultados às definições de fábrica, executa os seguintes passos:

1. Vai às "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. A seguir, vai para as "definições avançadas" e prime **"reiniciar definições de fábrica"**.
3. Depois de confirmares a tua seleção, o sistema irá reiniciar e o placar de resultados é reiniciado às definições de fábrica.

## 7.9 ATUALIZAR O SOFTWARE

---

Se quiseres atualizar o teu software, os seguintes passos deverão ser executados :

1. Primeiro, verifica qual a versão de firmware que tens. Vai às "definições gerais". Ela é aberta quando pomes o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. Em seguida, vai às "definições avançadas", aí podes ler qual a versão de firmware que tens. Se estiver disponível uma nova versão de firmware, podes atualizá-la por meio do bluetooth.

## 7.10 DEFINIR OS ACESSÓRIOS

---

Se quiseres definir acessórios como, por exemplo, o validador de moedas ou o switchbox, executa os seguintes passos:

1. Conecta o acessório e vai para as "definições gerais". Elas são abertas premindo o ícone da engrenagem no canto superior esquerdo do ecrã.
2. Em seguida, vai para os "acessórios", aí podes definir os acessórios.

# 8. MENSAGENS DE ERRO

Se o placar de resultados já não funcionar corretamente, ele poderá ser reiniciado por meio do botão "reset".

## 8.1 BOTÃO RESET

---

O sistema IPS está equipado com um botão de reset. O botão de reset está localizado por baixo do orifício redondo localizado na parte traseira do placar. Um objeto longo e fino pode ser usado para premir o botão de reset.



**JB-Insufláveis B.V.**

Ampere 10  
7942 DD Meppel  
Holanda

tel. 0031 (0)522-246169  
info@jb-insufláveis.pt  
www.jb-insufláveis.pt