



CROC&PLAY

USER MANUAL

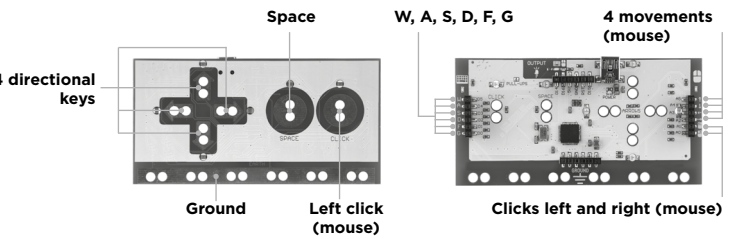
WHAT IS IT?

Croc & Play is a creative interaction kit that allows you to transform almost any common object into keys that send information to the computer in the same way as the keyboard and the mouse. This product is designed for beginners and experts on interactive fields such as videogames, digital arts and robotics. You can create fruit pianos, clay gamepads, interactive surfaces and anything you can imagine.

TECHNICAL SPECIFICATIONS

- 1 Croc & Play board with 17 inputs
- 1 Mini USB- USB 2.0 cable
- 10 alligator cables
- 10 jump cables male-male
- Compatible with Mac OS, Windows, Linux and most of Android devices with OTG

PRODUCT DESCRIPTION



| 1 |

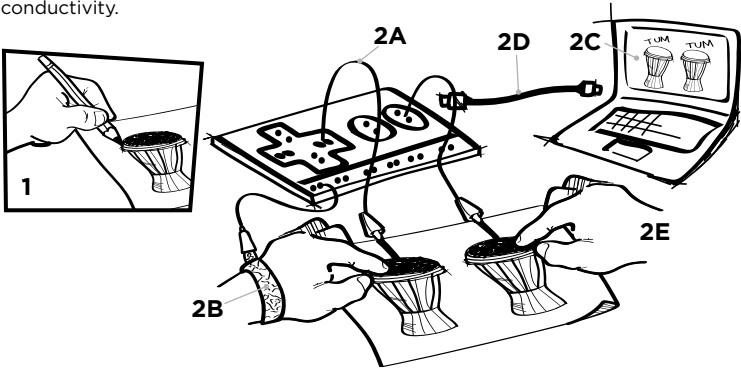
2E Play the piano with the bananas!

Note: Try to do this piano with another fruit or vegetable.

PENCIL-DRAWN GAMEPAD

The pencil graphite is a very good conductive material. The drawings can function as keyboard keys. Previously, search for a videogame on the internet that can be played with the computer keyboard.

Step 1: Draw
Draw the gamepad buttons on a cardboard or on a paper. It is important that you draw with a large amount of graphite so the drawings have good conductivity.



Step 2: Make a complete circuit
2A. Use the alligators cables to connect each drawing to the board inputs.
2B. “Ground” the circuit. Make a tinfoil bracelet, put it on your wrist and connect it to “Ground”.
2C. Start the videogame on your computer.
2D. Connect Croc & Play to your computer.
2E. Play using the drawings!

Scratch projects compatibility
Croc & Play is compatible with the open source programming platform Scratch.

Computer videogames compatibility
In order for you to use Croc & Play with computer videogames, the

| 5 |

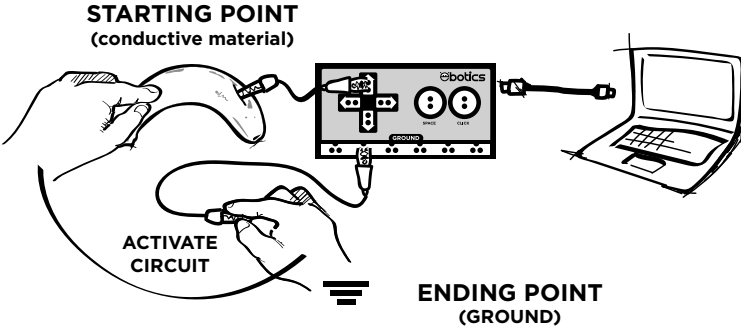
MEET CROC & PLAY

The Croc & Play board has 17 inputs and Ground. Each input is assigned to a keyboard key and to a mouse movement/clicks. Connect an object to an input so that object can function as a keyboard/mouse. There is no need to install a driver or software. Just connect, build your circuit and try out your ideas.

BASIC CONCEPTS FOR CROC & PLAY TO WORK PROPERLY

Three conditions need to be fulfilled in order for your Croc & Play circuit to function:
1. All connected objects must be conductive.
2. The circuit must have a starting point and an ending point.
3. The circuit is activated when the starting point and ending point connect to each other.

A **conductive material** is one that can transmit energy, such as electricity. Some examples of conductive materials: metallic objects, organic objects (for example: our body, fruits or plants), graphite, water (non-distilled), etc. In order for the electricity to travel through the circuit it is required that it has a **starting point (conductive material) and an ending point**; and that all objects in the path are connected. To end/close the circuit is named **“Ground”**. You must always “Ground” your circuit for it to work. To activate the circuit, you have to touch simultaneously its starting point and its ending point.



BUILD YOUR FIRST CIRCUIT

Connect the board to your computer and try it
1. Connect the Croc & Play board to the computer using the Mini USB-USB cable. The board green lights will blink and the red light will turn on. After 1 second the green lights will turn off and the red light will stay on.
2. Close any pop up window in your computer or device that refer to the connection of the board.

videogame must be enabled to function with the computer keys. Previously check that the videogame you want to play is enabled with this feature.

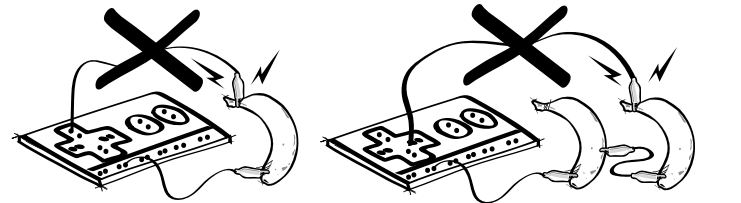
FAQs

It is not working!
Make sure that the Croc & Play board is correctly connected to the computer and that the red light is turned on.
Try disconnecting the entire circuit and then build it again.
If you are using a laptop and it is plugged to a power outlet, disconnect it and use the laptop battery.

Are you using a USB 3.0 connector?

If your computer USB connector is color blue, then it probably is USB 3.0 and it is possible that it doesn't communicate correctly with the Croc & Play board. Connect the board to a USB 2.0 connector.

What is a short circuit? Identify it to avoid headaches
A short circuit can be caused by several reasons. The most commons are:
• When the conductive objects connected to the board are touching each other.
• When “Ground” is in contact with any object connected to the board.

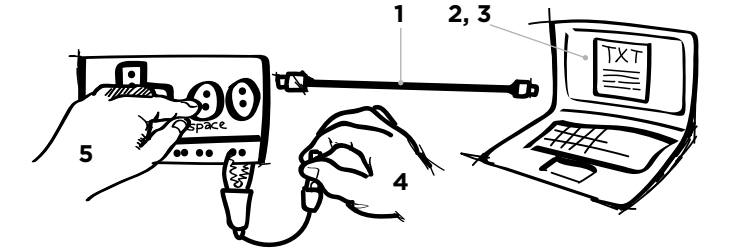


These short circuits can cause many problems. For example: A key is automatically pressed several times; or when you press a key, the other keys are activated too.

Wet objects can cause a short circuit?
Some porous materials can become conductive if they are wet. And if they are touching your circuit they might be causing a short circuit. For example: If you connect some bananas to the Croc & Play board and they are laying over a wooden table, is the wooden table wet? If it is, maybe all the bananas are connected to each other because of it. Dry the table and try again.

| 6 |

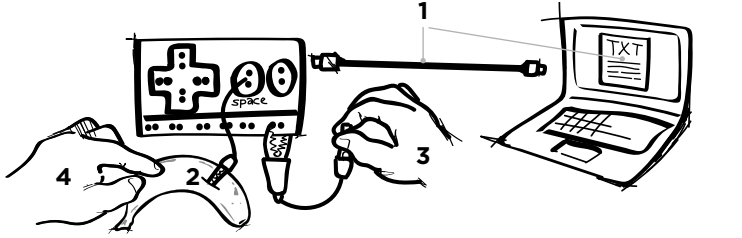
3. Open a Text Editor in your computer.
4. “Ground” it: Connect one side of an alligator cable to the board “Ground” section. With one hand hold the other side of the cable from its metallic clip.
5. Close the circuit: With your other hand touch the “Space” metallic section (which is assigned to the keyboard space bar).
6. If the Text Editor types a space and the board green light turns on it means that it is working.



If your computer doesn't recognize the space bar, press it again (this time harder) or you can also wet your fingers (to improve their conductivity). Make sure that you are touching both “Space” and “Ground” metallic sections.

MAKE YOUR FIRST CIRCUIT WITH A CONDUCTIVE OBJECT

Repeat the previous exercise but this time you will use a conductive object to activate the space bar.
1. Connect the Croc & Play board to the computer. Open the Text Editor.
2. Connect a conductive object (for example: a banana) to the “Space” section using an alligator cable.
3. “Ground” the circuit.
4. With your other hand touch the conductive object (the banana) so the Text Editor types a space.



| 3 |

Maybe you are “grounding” accidentally?
If your body is connected to the Croc & Play board maybe you are “ground-ing” it accidentally. Are you barefooted? Or are you touching any metallic object? Have a look around you and make sure you are not “grounding” it accidentally.

A key is automatically pressed several times. What can you do?
Disconnect and connect again the alligator cable that is connecting the input with the object.
Try disconnecting and connecting the Croc & Play to the computer or the entire circuit.

Make simple connections

If you are a beginner, make your connections as simple as possible. Do not make multiple complex connections. Remember, you must always “Ground” your circuit.

MAINTENANCE INFORMATION

- Regularly clean the board and the cable with a dry cloth. They must be dry when you clean them.
- Keep the board connectors and the cable free from dust, lint, etc. To prevent improper connections.
- Avoid breaking the cables. Do not put objects over them.
- Do not pull the cable to disconnect it from the computer or the board.
- Keep the cable extended when it is being used.
- Avoid dropping or hitting the board. It might be damaged.
- When not using the product, store it in a case to protect it from dust and dirt.

SECURITY INFORMATION

- Do not throw the board and/or the cables into fire and keep them away from heat sources.
- Do not connect the cables to a power outlet.
- Do not wet the board. Keep it always in a dry place, away from humidity.
- Do not use the product if you perceive any visible defects.
- We recommend you to use the supplied cables with the product.
- Disconnect the board from the computer if you are not going to use it.
- Children should use this product under adult supervision.
- Do not build circuits that can be dangerous for you (physically / health) or can be dangerous for other people.
- Do not dismount or modify the board. These actions will invalidate the Warranty.

LEGAL NOTE

The features and functions described in this manual are based on tests made

| 7 |

ANDROID SMARTPHONES COMPATIBILITY

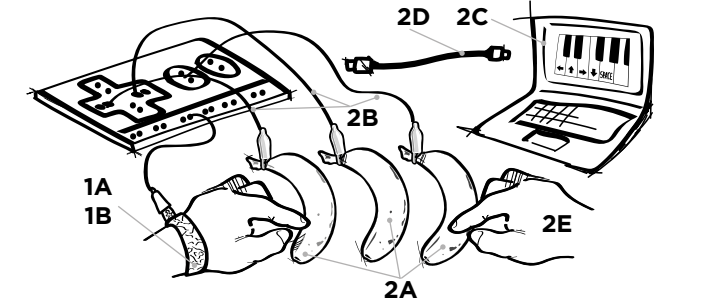
Croc & Play is compatible with most of Android smartphones with OTG. To connect the Croc & Play with Android devices you require a USB (female) - Micro USB OTG cable/adaptor that is not supplied with this product. Available at www.ksixmobile.com

SIMPLE PROJECTS TO DISCOVER CROC & PLAY

BANANA PIANO

Transform a group of bananas into a piano keyboard and have fun playing music with them. You require some bananas and some tinfoil. Previously, search for a virtual piano on the internet that can be played with the computer keys so you can use it with the Croc & Play.

Step 1: Set up “Ground”
1A. Make yourself a tinfoil bracelet, put it on your wrist and connect it to “Ground”.
1B. Make sure that the tinfoil bracelet is touching your skin, this way you will always be “Grounding” the circuit and you can play the piano with both hands.



Step 2: Make the banana piano and close the circuit
2A. Arrange the bananas like a piano keyboard. Make sure that the bananas do not touch each other!
2B. Use the alligator cables to connect each banana to the board inputs.
2C. Start the virtual piano on your computer.
2D. Connect the Croc & Play board to the computer.

| 4 |

by Atlantis Internacional S.L. It is the user responsibility to examine and verify the product after its purchase. Specifications and design may change without prior notice.
Atlantis Internacional S.L. is not responsible and will never be liable for any personal loss or injury, economical loss, material loss or any damage due to misuse, abuse or improper installation of the product.
Atlantis Internacional S.L. is not responsible and will never be liable for any function, communication and connection failure between the product and the computer, smartphone or tablet.

ELECTRONIC AND ELECTRICAL DEVICES DISPOSAL

This symbol indicates that electrical and electronic equipment is to be collected separately.



- This product is designated for separate collection at an appropriate collection point. Do not dispose of as household waste.
- If the equipment uses batteries, they must be removed from the equipment and disposed in an appropriate collection center. If the batteries cannot be removed, do not attempt to do it yourself since it must be done by a qualified professional.
- Separate collection and recycling helps conserve natural resources and prevent negative consequences for human health and the environment that might result from incorrect disposal.
- For more information, contact the retailer or the local authorities in charge of waste management.

| 8 |



CROC&PLAY

MANUAL DE USUARIO

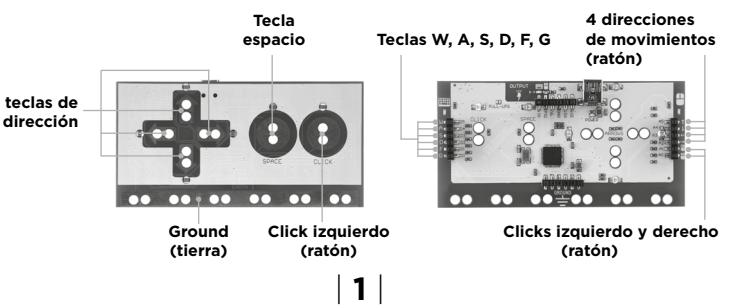
¿QUÉ ES?

Croc & Play es un kit de creación interactiva que te permite convertir prácticamente cualquier objeto cotidiano en diferentes teclas que envían información al ordenador de la misma manera que el teclado y el ratón. Es un producto tanto para principiantes como para expertos en videojuegos, arte digital, robótica y todo lo que hay entre estas disciplinas. Puedes crear pianos de frutas, mandos de plastilina para videojuegos, superficies interactivas y casi cualquier cosa que te puedas imaginar.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- 1 placa Croc & Play con 17 *inputs* (entradas)
- 1 cable Mini USB – USB 2.0
- 10 cables cocodrilo
- 10 cables puente macho-macho
- Compatible con: Mac OS, Windows, Linux y la mayoría de terminales Android con OTG

DESCRIPCIÓN DE PRODUCTO

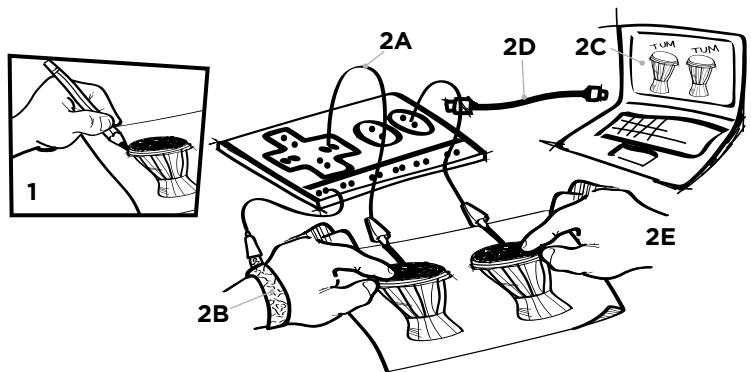


La mina de los lápices de grafito es un muy buen conductor. Los dibujos pueden funcionar como teclas.

Busca un videojuego en internet que se controle con el teclado del ordenador para poder utilizarlo con Croc & Play.

Paso 1: Dibuja. Dibuja los botones del mando en una hoja de papel o cartulina. Es importante que dibujes con una gran cantidad de grafito para que tenga buena conductividad.

Paso 2: Haz el circuito completo
2A. Utiliza los cables cocodrilo para conectar cada dibujo a los inputs correspondientes de la placa Croc & Play.
2B. “Haz tierra” con un brazaletes de aluminio, colocado en tu muñeca y conectado a “Ground”.
2C. Inicia el videojuego en tu ordenador.
2D. Conecta el Croc & Play a tu ordenador.
2E. ¡Juega utilizando los dibujos!



Compatibilidad con proyectos Scratch
Croc & Play es compatible con la plataforma libre de programación visual Scratch.

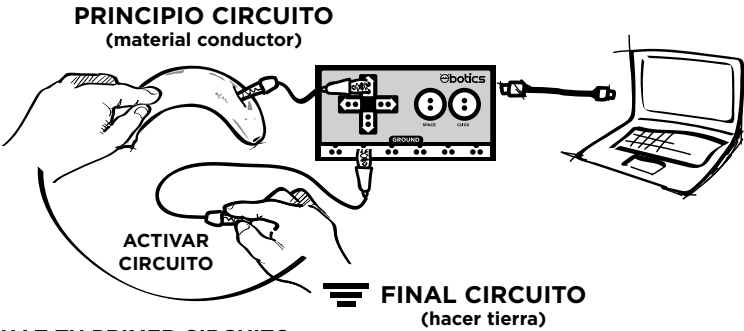
Compatibilidad con videojuegos

CONOCE CROC & PLAY

La placa Croc & Play tiene 17 *inputs* (entradas) y la toma de tierra (*Ground*), cada *input* corresponde a botones del teclado y del ratón. Conecta un objeto con algún *input*, para que este funcione como una tecla de ordenador. No hace falta instalar ningún driver ni software. Simplemente conecta, crea tu circuito y empieza a experimentar.

CONCEPTOS BÁSICOS

Las tres condiciones que se tienen que cumplir para que funcione un circuito creado con Croc & Play son:
1. Todos los objetos conectados deben ser conductores.
2. El circuito debe tener un principio y un final.
3. El circuito se activa cuando el principio y el final se conectan entre ellos. Un **material conductor** es aquel que puede transmitir energía, como la electricidad. Ejemplos de conductores: todo lo metálico, orgánico (nuestro cuerpo, frutas o plantas), el grafito, el agua (no destilada), etc. Para que la electricidad pueda viajar por un circuito es necesario que haya un **principio (material conductor) y un final (“hacer tierra”)**, y que todos los objetos en la trayectoria estén conectados. Finalizar/cerrar el circuito se le denomina **“hacer tierra”**. Siempre debes “hacer tierra” (conectar a **“Ground”**) para que el circuito funcione. Para activarlo, debes tocar simultáneamente el principio y el final del circuito.



HAZ TU PRIMER CIRCUITO

Conecta la placa al ordenador y pruébala
1. Conecta la placa Croc & Play al ordenador utilizando el cable Mini USB-USB. Las luces verdes parpadearán y una luz roja se encenderá, después de 1 segundo sólo debe permanecer encendida la luz roja.
2. Cierra cualquier ventana emergente que aparezca en tu ordenador que haga referencia a la conexión de la placa.

Para que puedas utilizar la placa Croc & Play con un videojuego de ordenador, el videojuego debe estar habilitado para funcionar con las teclas de ordenador. Comprueba previamente que el videojuego está habilitado con esta característica.

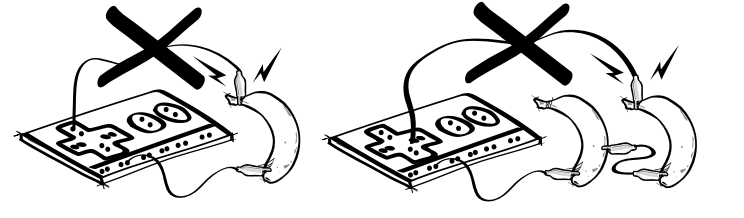
PREGUNTAS FRECUENTES

¡No funciona!
Asegúrate de que la placa Croc & Play está conectada correctamente al ordenador y que la luz roja está encendida de manera permanente. Prueba desconectar todo el circuito y volverlo a conectar ordenadamente. Si tu ordenador es un portátil y está conectado a una toma de red, desconéctalo y utiliza la batería.

¿Estás utilizando el conector USB 3.0 de tu ordenador?
Si el conector USB en tu ordenador es de color azul, entonces es USB 3.0, y es posible que no se comunique correctamente con la placa Croc & Play. Conecta la placa a un conector USB 2.0.

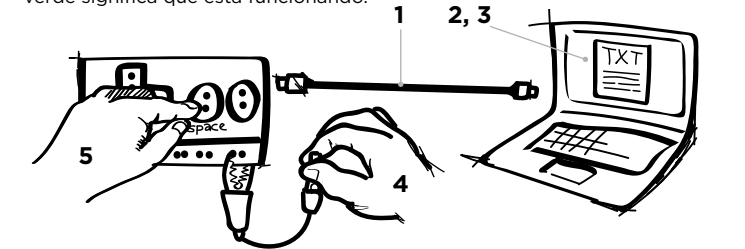
¿Qué es un cortocircuito? Identifícalo para evitarte dolores de cabeza
Un cortocircuito se puede dar por varios motivos, los más comunes son:

- Cuando los distintos objetos conectados a los inputs de la placa también están en contacto entre ellos.
- Cuando “Ground” (tierra) está en contacto con algún objeto conectado a los *inputs*.



Estos cortocircuitos pueden ocasionar distintos problemas. Por ejemplo: que una tecla se autopresione repetidamente. O que al presionar una tecla se activen todas a la vez.
¿Objetos mojados pueden causar cortocircuito?
Algunos objetos porosos al estar mojados se convierten en conductores y si están tocando tu circuito puede ser que causen un cortocircuito. Por ejemplo, si conectas los plátanos a tu Croc & Play y están sobre una tabla de madera, ¿esa tabla de madera está húmeda o seca? Si está húmeda, posiblemente to-

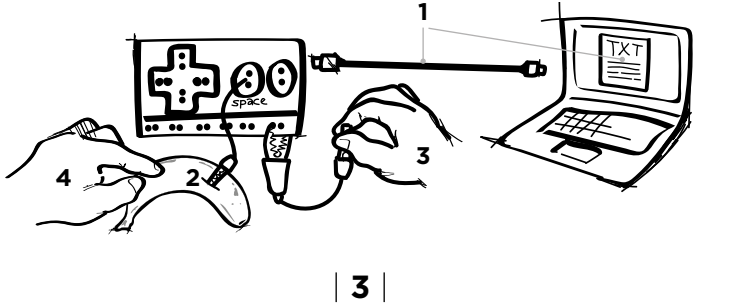
3. Abre un editor de texto en el ordenador.
4. “Haz tierra”: conecta el extremo de un cable cocodrilo a la sección “Ground” y el otro extremo del cable sujétalo con una mano por la parte metálica.
5. Cierra el circuito: con tu otra mano toca la sección metálica “Space” (corresponde a la tecla de espacio).
6. Si el editor de texto hace un espacio y en la placa se enciende una luz verde significa que está funcionando.



Si tu ordenador no reconoce la tecla espacio, vuelve a tocar la sección “Space” (esta vez con más fuerza) o moja tus dedos para que sean mejor conductor. Asegúrate de que estás tocando las secciones metálicas “Space” y “Ground”.

TU PRIMER CIRCUITO CON UN OBJETO CONDUCTOR

Repite el ejercicio anterior, pero en esta ocasión utilizarás un objeto conductor para activar la tecla “Space”.
1. Conecta la placa al ordenador. Abre el editor de texto.
2. Conecta un objeto conductor (por ejemplo, un plátano) al *input* “Space” de la placa utilizando un cable cocodrilo.
3. “Haz tierra”.
4. Con la otra mano toca el objeto conductor (ej. el plátano) para que se haga un espacio en el editor de texto.



dos los plátanos en la tabla de madera están conectados entre ellos a través de la tabla mojada. Seca la tabla y prueba otra vez.

¿Tal vez estás “haciendo tierra” accidentalmente?
Si tu cuerpo está conectado a la placa Croc & Play, tal vez estás “haciendo tierra” accidentalmente. ¿Estás descalzo? o ¿estás tocando algún objeto metálico? Mira a tu alrededor y asegúrate de no estar haciendo “tierra”.

Una tecla se autopresiona repetidamente ¿Qué puedes hacer?
Desconecta y conecta otra vez el cable cocodrilo que está conectando el input con el objeto. Prueba desconectar y volver a conectar la placa Croc & Play de tu ordenador o todo el circuito.

Haz conexiones simples

Si eres principiante, haz las conexiones lo más simple posible, evita hacer múltiples conexiones complejas. Y recuerda, siempre debes “hacer tierra”.

INFORMACIÓN DE MANTENIMIENTO

- Limpia regularmente la placa y sus cables con un paño seco. Deben estar desconectados cuando los limpies.
- Mantén los conectores de la placa y los cables limpios de polvo, suciedades, etc. Evita que las conexiones sean inadecuadas.
- Evita roturas en los cables. No les coloques objetos encima.
- No tires del cable para extraerlo del ordenador o de la placa.
- Mantén el cable siempre estirado cuando esté conectado.
- Evita golpes y caídas que puedan dañar la placa.
- Cuando no utilices el producto, guárdalos en una funda o caja para protegerlos del polvo y suciedad.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

- No tires la placa ni los cables al fuego y mantenlos alejados de fuentes de calor.
- No conectes los cables a tomas de red.
- No mojes la placa. Mantenla siempre en un lugar seco, lejos de la humedad.
- No uses el producto si aprecias defectos visibles.
- Recomendamos utilizar los cables suministrados con el producto.
- Desconecta la placa del ordenador si no la vas a utilizar.
- Los niños deben utilizar este producto bajo la supervisión de un adulto.
- No construyas circuitos que puedan poner en riesgo tu integridad física/salud o la de terceros.
- No desmontes ni modifique la placa. Estas acciones invalidan la garantía.

Compatibilidad con smartphones Android
Croc & Play es compatible con la mayoría de los dispositivos Android con OTG. Para conectar la placa Croc & Play con dispositivos Android requieres un cable/adaptador USB (hembra)-Micro USB OTG no suministrado con este producto. Disponible en www.ksixmobile.com

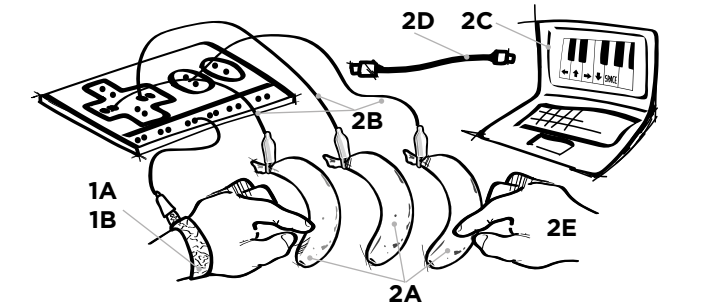
SENCILLOS PROYECTOS PARA DESCUBRIR CROC & PLAY

PIANO DE PLÁTANOS

Convierte un grupo de plátanos en las teclas de un piano y diviértete tocando música. Necesitas varios plátanos y un trozo de aluminio. Busca un piano virtual en internet, el cual debe funcionar con las teclas del ordenador para poder utilizarlo con Croc & Play.

Paso 1: Prepara “hacer tierra”
1A. Haz un brazaletes de papel de aluminio, colócalo en tu muñeca y conéctalo a “Ground”.
1B. Asegúrate que tu brazaletes de aluminio esté tocando tu piel para que siempre estés “haciendo tierra” y puedas tocar el piano con las dos manos.

Paso 2: Haz el piano de plátanos y cierra el circuito
2A. Organiza los plátanos como las teclas de un piano ¡Los plátanos no se deben tocar entre ellos!
2B. Conecta los plátanos a los inputs correspondientes de la placa Croc & Play.
2C. Inicia el piano virtual en tu ordenador.
2D. Conecta la placa Croc & Play al ordenador.
2E. ¡Toca el piano con los plátanos!



Nota: Prueba hacer este piano con cualquier otra fruta o vegetal.
MANDO DIBUJADO CON LÁPIZ PARA VIDEOJUEGOS

NOTA LEGAL

Las funciones y características descritas en este manual se basan en pruebas realizadas por Atlantis Internacional S.L. El usuario es responsable de examinar y verificar el producto al adquirirlo. Las especificaciones y el diseño del producto pueden variar sin previo aviso. Atlantis Internacional S.L. declina toda responsabilidad por cualquier daño personal, material, económico, así como cualquier daño en su dispositivo, debido a un mal uso, abuso o instalación inapropiada del producto. Atlantis Internacional S.L. declina toda responsabilidad por fallos en el funcionamiento, comunicación o conexión entre el producto y el ordenador, smartphone o tablet.

DESECHO DE EQUIPOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS

Este símbolo indica que los equipos eléctricos y electrónicos deben ser desechados por separado.



- Este producto se ha diseñado para desecharlo por separado en un punto de recogida de residuos adecuado. No lo deposite con la basura doméstica.
- Si el equipo funciona con baterías, estas deben extraerse y depositarse en un punto de recogida selectiva de este tipo de residuos. Si las baterías no son extraíbles, no las intente extraer, ya que lo debe hacer un profesional cualificado.
- Desechar y reciclar por separado ayuda a conservar los recursos naturales y previenen las consecuencias dañinas para la salud humana y el entorno que podrían surgir a causa de un desecho incorrecto.
- Para obtener más información, puede ponerse en contacto con el vendedor o con las autoridades locales encargadas de la gestión de residuos.



CROC&PLAY

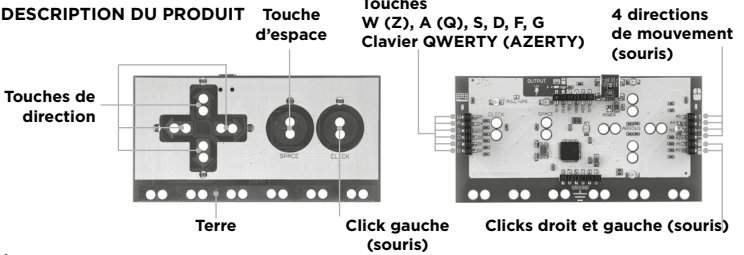
MANUEL D’UTILISATION

QU’EST-CE QUE C’EST ?

Croc & Play est un kit d'interaction créatif vous permettant de transformer pratiquement n'importe quel objet du quotidien en touche interactif envoyant des informations à votre ordinateur de la même manière qu'un clavier ou une souris. Ce produit est conçu autant pour les débutants que pour les experts dans les domaines interactifs tels que les jeux vidéo, les arts numériques et la robotique. Créez un piano avec des fruits, une manette de jeu en argile, des surfaces interactives et tout ce que vous pouvez imaginer.

SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES :

- 1 Carte Croc & Play avec 17 entrées
- 1 câble mini USB – USB 2.0
- 10 câbles avec pinces crocodiles
- 10 câbles de connexion mâle-mâle
- Compatible avec : Mac OS, Windows, Linux et la plupart des appareils Android dotés de la technologie OTG



À LA RENCONTRE DU CROC & PLAY

La carte Croc & Play dispose de 17 entrées et d'une section terre « Ground », chaque entrée correspond aux touches d'un clavier et d'une souris. Connectez un objet conducteur à une entrée à l'aide des pinces crocodiles inclus, de sorte qu'il

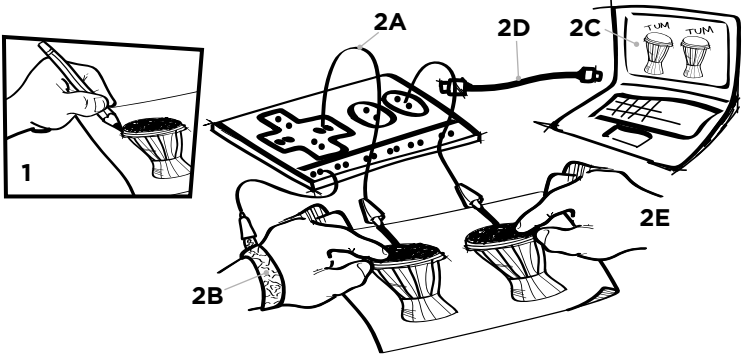
Note: Essayez de fabriquer le piano avec n'importe quel autre fruit ou légume.

MANETTE DE JEU VIDÉO DESSINÉE EN CRAYON À PAPIER

La mine en graphite d'un crayon à papier est un très bon matériel conducteur. Les dessins réalisés avec ses crayons peuvent fonctionner comme des touches de clavier. Cherchez sur internet un jeu vidéo possible de contrôler avec le clavier d'un ordinateur pour pouvoir l'utiliser avec le Croc & Play.

Première étape : Dessinez

Dessinez les boutons d'une manette sur une feuille de papier ou sur un carton. Il est important que vous dessiniez avec une grande quantité de graphite pour avoir une bonne conductivité.



Deuxième étape : réalisez le circuit

- 2A.** Utilisez les câbles avec les pinces crocodiles pour connecter chaque dessin aux entrées correspondantes de la carte Croc & Play.
- 2B.** « Mettez à terre » en réalisant un bracelet en papier aluminium, placez-le autour de votre poignet et reliez-le à la section « Ground » de la carte (terre).
- 2C.** Lancez le jeu vidéo sur votre ordinateur.
- 2D.** Connectez le Croc & Play à votre ordinateur à l'aide du câble Mini USB - USB.
- 2E.** Jouez en utilisant vos dessins.

Compatibilité avec les projets Scratch

Le Croc & Play est compatible avec le logiciel gratuit de programmation visuelle Scratch.

fonctionne comme une touche de clavier d'un ordinateur. Vous n'aurez pas besoin d'installer de logiciel. Commencez vos expériences tout simplement en connectant et créant votre circuit.

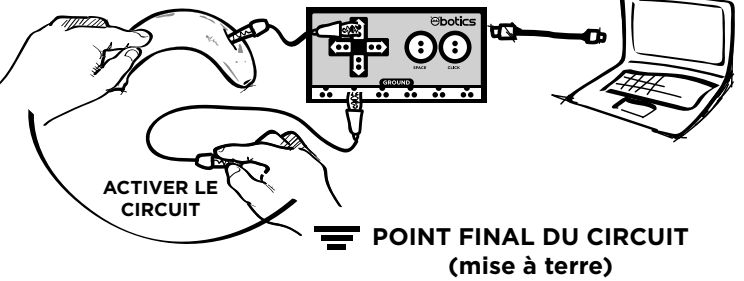
CONCEPTS BASIQUES

Trois conditions doivent être remplies pour que le circuit créé avec votre Croc & Play puisse fonctionner correctement :

1. Tous les objets connectés doivent être conducteurs.
2. Le circuit doit avoir un point de départ et un point final.
3. Le circuit est activé lorsque le point de départ et le point final se connectent l'un à l'autre.

Un **objet conducteur** doit permettre le passage du courant, telle que l'électricité. Quelques exemples d'objets conducteurs : objets métalliques, objets organiques (par exemple: notre corps, fruits ou plantes), le graphite (mine d'un crayon à papier), l'eau (non distillée), etc. Pour que l'électricité puisse circuler, il est nécessaire qu'il y ait un **point de départ (objet conducteur) et un point final ("mise à terre")** et que tous les objets soient connectés entre eux pour créer un circuit. Finir / fermer le circuit est nommé "mise à terre". Vous devez toujours "mettre à terre" votre circuit pour qu'il fonctionne (connecté votre circuit à la touche terre « **Ground** »). Pour activer le circuit, vous devez toucher simultanément le point de départ et le point final.

POINT DE DÉPART DU CIRCUIT (matériel conducteur)



RÉALISEZ VOTRE PREMIER CIRCUIT

- Connectez la carte à votre ordinateur et essayez-la
1. Connectez la carte Croc & Play à votre ordinateur à l'aide du câble Mini USB – USB. Les voyants verts clignoteront et un voyant rouge s'allumera, après 1 seconde, la lumière rouge devrait rester allumée.
 2. Fermez toutes les fenêtres pouvant apparaître sur votre ordinateur faisant référence à la connexion avec la carte Croc & Play.
 3. Ouvrez un éditeur de texte sur votre ordinateur.

Compatibilité avec les jeux vidéo

Afin d'utiliser la carte Croc & Play avec des jeux vidéo sur l'ordinateur, les jeux doivent être programmés pour fonctionner avec le clavier d'un ordinateur. Avant de connecter le Croc & Play vérifiez que les jeux vidéo aient cette fonctionnalité.

QUESTIONS FRÉQUENTES

Cela ne fonctionne pas !

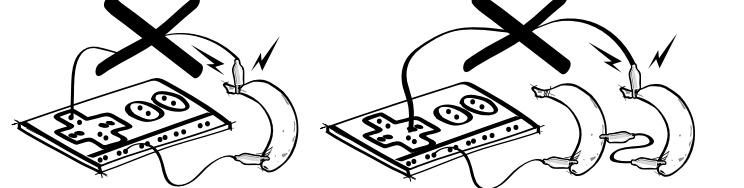
Assurez-vous que la carte Croc & Play soit correctement connectée à l'ordinateur et que le voyant rouge soit allumé en permanence. Essayez de débrancher le circuit en entier et de le reconnecter soigneusement. Si votre ordinateur est un ordinateur portable et qu'il est branché à une prise secteur, débranchez-le et n'utilisez que sa batterie.

Utilisez-vous la prise USB 3.0 de votre ordinateur pour le connecter au Croc & Play ?

Si la prise USB de votre ordinateur est de couleur bleu, il s'agit d'un port USB 3.0. Les ports USB 3.0 peuvent ne pas communiquer correctement avec le Croc & Play. Nous vous recommandons de connecter la carte à une prise USB 2.0 et de l'essayer à nouveau.

Qu'est-ce qu'un court-circuit ? Identifiez-le pour éviter ce problème

- Plusieurs raisons peuvent provoquer un court-circuit, les plus courantes sont :
- Lorsque les différents objets connectés aux entrées de la carte sont également en contact les uns avec les autres.
 - Lorsque la section "Ground" est en contact avec un objet connecté aux entrées.

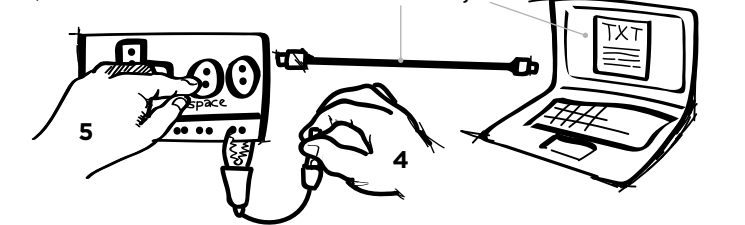


Ces courts-circuits peuvent provoquer différents problèmes comme par exemple : qu'une touche soit appuyée automatiquement à plusieurs reprises ou que lorsque vous appuyez sur une touche, les autres s'activent en même temps.

Les objets mouillés peuvent-ils provoquer un court-circuit ?

Certains objets poreux deviennent des objets conducteurs lorsqu'ils sont mouillés. Si ces objets sont alors en contact avec votre circuit, ils peuvent provoquer un court-circuit. Par exemple, si vous connectez des bananes à votre carte Croc & Play et qu'elles sont posées sur une planche en bois. Cette planche en bois est-elle humide ou sèche ? Si elle est humide, il est possible que toutes les bananes soient reliées entre elles par la planche en bois humide. Séchez alors la planche et testez à nouveau.

4. "Mettez à terre" le circuit : branchez un coté du câble avec la pince crocodile à la section "Ground" de la carte et tenez l'autre extrémité du câble par sa partie métallique (pince crocodile).
5. Fermez le circuit : Avec l'autre main, appuyez sur la touche "Space" de la carte Croc & Play.
6. Si l'éditeur de texte réalise un espace et qu'un voyant vert s'allume, cela signifie que le circuit fonctionne.

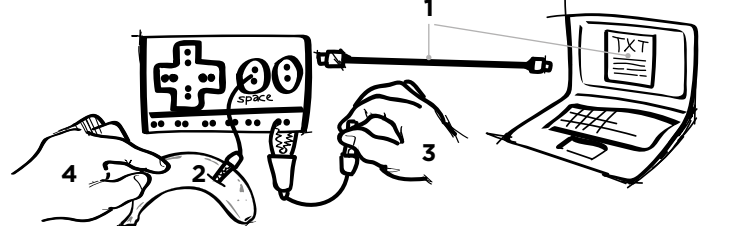


Si votre ordinateur ne reconnaît pas la touche d'espace, appuyez de nouveau sur la touche "Space" de la carte (cette fois avec plus de force) ou mouillez vos doigts pour en faire un meilleur objet conducteur. Assurez-vous de bien toucher les touches "Space" et "Ground" de la carte.

VOTRE PREMIER CIRCUIT AVEC UN OBJET CONDUCTEUR

Répétez l'exercice précédent, mais cette fois, utilisez un objet conducteur pour activer la touche « Space ».

1. Connectez la carte Croc & Play à votre ordinateur, puis ouvrez un éditeur de texte sur ce dernier.
2. Branchez un objet conducteur (par exemple, une banane) à l'entrée « Space » de votre carte à l'aide d'un câble avec pinces crocodiles.
3. « Mettez à terre » le circuit. Branchez un coté du câble avec la pince crocodile à la section "Ground" de la carte et tenez l'autre extrémité du câble par sa partie métallique (pince crocodile).
4. Avec l'autre main, touchez l'objet conducteur (banane) afin de faire un espace dans l'éditeur de texte.



Êtes-vous en train de "mettre à terre" par accident ?

Si votre corps est connecté à la carte Croc & Play, vous risquez de "mettre à terre" le circuit accidentellement. Êtes-vous pieds nus ? Ou touchez-vous un objet en métal ? Regardez autour de vous et assurez-vous que vous " ne mettez pas à terre" le circuit.

Une touche s'active plusieurs fois, que pouvez-vous faire ?

Déconnectez et reconnectez le câble avec les pinces crocodiles à l'entrée et à l'objet conducteur. Essayez aussi de débrancher et de reconnecter la carte Croc & Play à votre ordinateur ou tout le circuit.

Faites des connexions simples

Si vous débutez, réalisez des connexions aussi simples que possible. Ne vous cassez pas la tête avec plusieurs connexions complexes. Et rappelez-vous de toujours "mettre à terre" le circuit.

INFORMATION DE MAINTENANCE

- Nettoyez régulièrement la carte et ses câbles à l'aide d'un chiffon doux et sec. Les câbles doivent être déconnectés lorsque vous les nettoyez.
- Gardez la carte et les câbles à l'abri de l'humidité, de la poussière, de la saleté, etc.
- Ne déposez pas d'objets lourds sur la carte et les câbles pour éviter de les endommager.
- Pour débrancher les câbles, évitez de tirer dessus.
- Rangez les câbles de sorte qu'ils soient tendus lorsqu'ils seront connectés.
- Pour limiter au maximum le risque de détérioration de votre carte, évitez de la heurter, de la secouer brusquement ou de la laisser tomber.
- Lorsque vous n'utilisez pas le produit, conservez-le dans une boîte à l'abri de la poussière, de la saleté.

INFORMATION DE SÉCURITÉ

- Maintenez la carte et les câbles éloignés de toute source de chaleur (feu).
- Ne connectez pas directement les câbles à une prise secteur.
- Assurez-vous de ne pas mouiller la carte et les câbles. Conservez-les dans un endroit sec, à l'abri de l'humidité.
- N'utilisez pas le produit si vous détectez quelconque défaut ou endommagement visible.
- Nous vous recommandons d'utiliser les câbles fournis avec le produit.
- Débranchez la carte de l'ordinateur lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Les enfants doivent utiliser ce produit sous la surveillance d'un adulte.
- Ne construisez pas de circuit pouvant mettre votre intégrité physique, votre santé ou celle d'un tiers en danger.
- Veillez à NE PAS effectuer de modifications non autorisées sur ce produit. Une telle opération annule la garantie et risque de causer des blessures et/ou la défaillance du produit.

COMPATIBILITÉ AVEC LES APPAREILS ANDROID

Le Croc & Play est compatible avec la plupart des appareils Android dotés de la technologie OTG. Pour connecter la carte Croc & Play avec les appareils Android, vous aurez besoin d'un câble / adaptateur USB (femelle) – Micro USB OTG non fourni avec ce produit.

Ce câble est disponible sur www.ksximobile.com

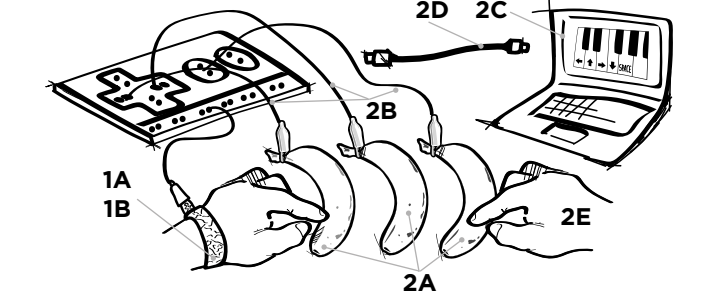
PROJETS SIMPLES POUR DÉCOUVRIR LE CROC & PLAY

FABRIQUEZ UN PIANO AVEC DES BANANES

Transformez des bananes en un clavier de piano et amusez-vous à jouer de la musique. Vous aurez besoin de plusieurs bananes et de papier aluminium. Cherchez un piano virtuel sur Internet. Il doit fonctionner avec les touches de l'ordinateur pour pouvoir l'utiliser avec le Croc & Play.

Première étape : Préparer la "Mise à terre"

- 1A.** Fabriquez un bracelet avec le papier aluminium, placez-le autour de votre poignet et connectez-le à la section de "Ground" de la carte.
- 1B.** Assurez-vous que votre bracelet en aluminium soit bien en contact avec votre peau de sorte que vous soyez toujours la mise à terre lorsque vous jouez au piano avec les deux mains.



Deuxième étape : Fabriquez le piano avec les bananes et fermez le circuit.

- 2A.** Organisez les bananes comme un clavier de piano. Les bananes ne doivent pas être en contact entre elles.
- 2B.** Connectez les bananes aux entrées correspondantes de la carte Croc & Play.
- 2C.** Démarrez le piano virtuel sur votre ordinateur.
- 2D.** Connectez la carte Croc & Play à l'ordinateur à l'aide du câble Mini USB - USB.
- 2E.** Jouez du piano avec les bananes !

NOTE LEGALE

Les caractéristiques et fonctions décrites dans ce manuel sont basées sur des tests effectués par Atlantis Internacional S.L. Il est de la responsabilité de l'utilisateur d'examiner et vérifier le produit et ses accessoires après son acquisition. En raison des améliorations que nous apportons continuellement à nos produits, les caractéristiques techniques et la conception peuvent être modifiées sans avis préalable.

Atlantis Internacional S.L. ne peut être tenu responsable des dommages, qu'ils soient personnels, économiques ou matériels, liés au non-respect des consignes de sécurité et/ou à une mauvaise utilisation, abus ou installation inappropriée du produit.

Atlantis Internacional S.L. ne peut être tenu responsable de problèmes liés au fonctionnement, à la communication et à la connexion entre le produit et l'ordinateur utilisé.

DÉCHET DES APPAREILS ÉLECTRONIQUES ET ÉLECTRIQUES

Ce symbole indique que les équipements électroniques et électriques doivent être collectés séparément.



- Ce produit est conçu pour des collectes séparées dans des points de collecte appropriés. Ne le jetez pas dans les ordures ménagères.
- Si l'appareil contient des piles, celles-ci doivent être retirées de l'appareil et déposées dans un centre de collecte prévu à cet effet. Si les piles ne peuvent pas être retirées, ne tentez pas de le faire vous-même. Cette manipulation doit être effectuée uniquement par une personne qualifiée et autorisée.
- Le tri des déchets et le recyclage aident à préserver les ressources naturelles de notre planète et aide à réduire les effets néfastes sur la santé et sur l'environnement dû à une mauvaise gestion des déchets.
- Pour plus d'informations, contactez le vendeur ou les autorités locales en charge de la gestion des déchets.



CROC&PLAY

BENUTZERHANDBUCH

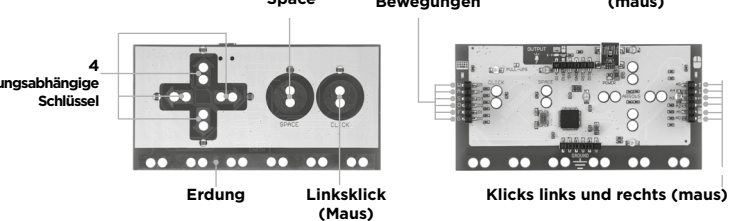
WAS IST ES?

Croc & Play ist ein kreatives Interaktionskit, mit dem Sie fast jedes gängige Objekt in Schlüsseln umwandeln können, die Informationen an den Computer senden, genauso wie eine Tastatur und eine Maus. Dieses Produkt wurde für Einsteiger und Experten in interaktiven Bereichen wie Videospielen, digitale Kunst und Robotik entwickelt. Sie können Obstkaviere, Ton-Gamapads, interaktive Oberflächen und alles, was Sie sich vorstellen können, erstellen.

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

- 1 Croc & Play-Platine mit 17 Eingängen
- 1 Mini USB - USB 2.0 Kabel
- 10 Alligator-Kabel
- 10 Stecker-zu-Stecker-Verbindungskabel
- Kompatibel mit Mac OS, Windows, Linux und den meisten Android-Geräten mit OTG

PRODUKTBESCHREIBUNG



TREFFEN SIE CROC & PLAY

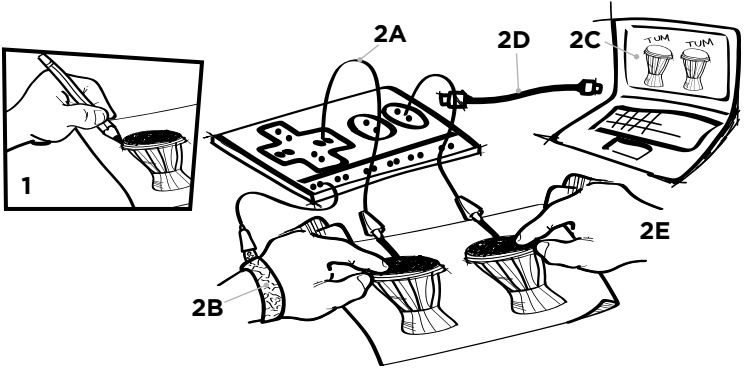
Die Croc & Play-Platine hat 17 Eingänge und eine Erdung. Jeder Eingang ist einer Tastaturtaste und einer Mausbewegung bzw. einem Klick zugeordnet. Verbinden Sie ein Objekt mit einem Eingang, so dass das Objekt als Tastatur/Maus fungieren kann.

MIT BLEISTIFT GEZEICHNETES GAMEPAD

Der Bleistiftgraphit ist ein sehr gut leitfähiges Material. Die Zeichnungen können als Tastaturtasten verwendet werden. Suchen Sie zuerst nach einem Videospiel im Internet, das mit der Computertastatur gespielt werden kann.

Schritt 1: Zeichnen

Zeichnen Sie die Gamepad-Knöpfe auf einen Karton oder auf ein Papier. Es ist wichtig, dass Sie mit einer großen Menge Graphit zeichnen, damit die Zeichnungen eine gute Leitfähigkeit haben.



Schritt 2: Bauen Sie einen kompletten Schaltkreis

- 2A.** Verwenden Sie die Alligator-Kabel, um jede Zeichnung mit den Eingängen der Platine zu verbinden.
- 2B.** "Erden" Sie den Schaltkreis. Machen Sie sich ein Alufolienarmband, legen Sie es auf Ihr Handgelenk und verbinden Sie es mit "Erdung".
- 2C.** Starten Sie das Videospiel auf Ihrem Computer.
- 2D.** Verbinden Sie Croc & Play mit Ihrem Computer.
- 2E.** Spielen Sie nach den Zeichnungen!

Kompatibilität mit Scratch-Projekten

Croc & Play ist kompatibel mit der Open Source Programmierplattform Scratch.

Kompatibilität mit Computer-Videospielen

Damit Sie Croc & Play mit Computer-Videospielen nutzen können, muss das Videospiel aktiviert sein, damit es mit den Computertasten funktioniert. Überprüfen Sie zuvor, ob die Funktion beim Videospiel, das Sie spielen möchten, aktiviert ist.

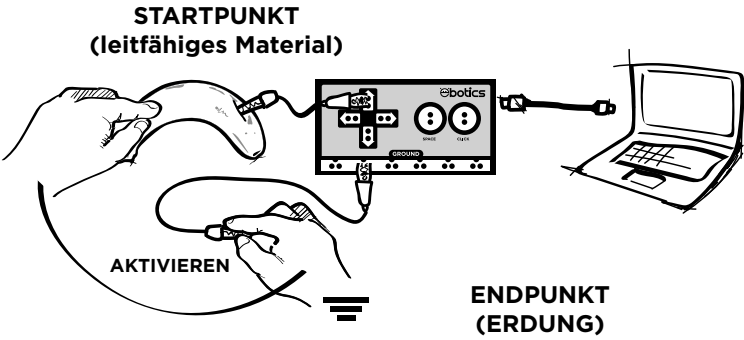
Es ist nicht erforderlich, einen Treiber oder eine Software zu installieren. Einfach verbinden, Ihren Schaltkreis bauen und Ihre Ideen ausprobieren.

BASISKONZEPTE FÜR CROC & PLAY, DAMIT ES RICHTIG FUNKTIONIERT

Damit Ihr Croc & Play-Schaltkreis funktionieren kann, müssen drei Bedingungen erfüllt sein:

1. Alle verbundenen Objekte müssen leitfähig sein.
2. Der Schaltkreis muss einen Start- und einen Endpunkt haben.
3. Der Schaltkreis wird aktiviert, wenn Start- und Endpunkt miteinander verbunden sind.

Ein **leitfähiges Material** ist ein Material, das Energie wie beispielsweise Strom übertragen kann. Einige Beispiele für leitfähige Materialien: metallische Objekte, organische Objekte (z.B. unser Körper, Früchte oder Pflanzen), Graphit, Wasser (nicht destilliert), etc. Damit der Strom durch den Schaltkreis fließen kann, muss er einen **Startpunkt (leitfähiges Material)** und einen **Endpunkt haben** und alle Objekte auf dem Weg müssen miteinander verbunden sein. Zum Beenden/Schließen des Stromkreises wird er **"geerdet"**. Sie müssen Ihren Schaltkreis immer "erden", damit er funktioniert. Um den Schaltkreis zu aktivieren, müssen Sie gleichzeitig ihren Start- und Endpunkt berühren.



BAUEN SIE IHREN ERSTEN SCHALTKREIS

- Schließen Sie die Platine an Ihren Computer an und probieren Sie es aus
1. Verbinden Sie die Croc & Play-Platine mit dem Computer über das Mini-USB-USB-Kabel. Die grünen Lichter der Platine blinken und das rote Licht leuchtet auf. Nach 1 Sekunde erlöschen die grünen Lichter und das rote Licht bleibt an.
 2. Schließen Sie alle Popup-Fenster in Ihrem Computer oder Gerät, die sich auf den Anschluss der Platine beziehen.

FAQS

Es funktioniert nicht!

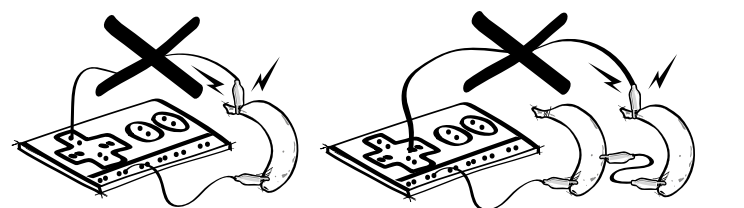
Vergewissern Sie sich, dass die Croc & Play-Platine korrekt mit dem Computer verbunden ist und dass das rote Licht eingeschaltet ist. Versuchen Sie, den gesamten Schaltkreis zu trennen und dann wieder aufzubauen. Wenn Sie einen Laptop verwenden und er an eine Steckdose angeschlossen ist, trennen Sie ihn und verwenden Sie den Laptop-Akku.

Verwenden Sie einen USB 3.0-Anschluss?

Wenn der USB-Anschluss Ihres Computers blau ist, dann ist es wahrscheinlich USB 3.0 und es ist möglich, dass er nicht korrekt mit der Croc & Play-Platine kommuniziert. Schließen Sie das Board an einen USB 2.0-Anschluss an.

Was ist ein Kurzschluss? Identifizieren Sie einen solchen, um Probleme zu vermeiden

- Ein Kurzschluss kann aus mehreren Gründen verursacht werden. Die häufigsten davon sind:
- Wenn sich die mit der Platine verbundenen leitenden Objekte berühren.
 - Wenn "Erdung" mit einem mit der Platine verbundenen Objekt in Kontakt steht.



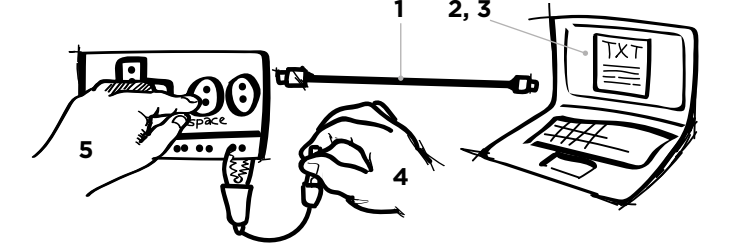
Diese Kurzschlüsse können viele Probleme verursachen. Zum Beispiel: Eine Taste wird mehrmals automatisch gedrückt; oder wenn Sie eine Taste drücken, werden auch die anderen Tasten aktiviert.

Nasse Gegenstände können einen Kurzschluss verursachen?

Einige poröse Materialien können leitfähig werden, wenn sie nass sind. Und wenn sie Ihren Schaltkreis berühren, können sie einen Kurzschluss verursachen. Zum Beispiel: Wenn Sie einige Bananen an die Croc & Play-Platine anschließen und sie auf einem Holztisch liegen, ist der Holztisch nass? Wenn ja, dann sind vielleicht alle Bananen dadurch miteinander verbunden. Trocknen Sie den Tisch und versuchen Sie es erneut.

3. Öffnen Sie einen Texteditor auf Ihrem Computer.

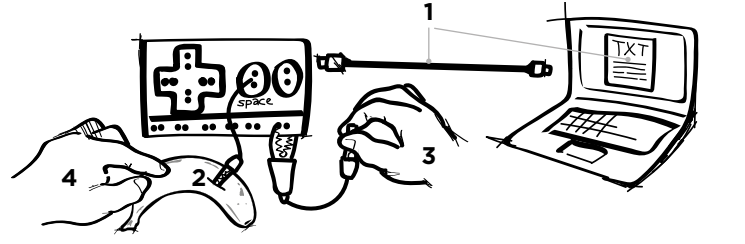
4. "Erden" Sie ihn: Verbinden Sie eine Seite eines Alligatorkabels mit dem "Erdungs"-Abschnitt der Platine. Halten Sie mit einer Hand die andere Seite des Kabels von seinem metallischen Clip fest.
5. Schließen Sie den Schaltkreis: Berühren Sie mit der anderen Hand den metallischen Abschnitt "Space" (der der Leertaste der Tastatur zugeordnet ist).
6. Wenn der Texteditor ein Leerzeichen eingibt und das grüne Licht der Tafel aufleuchtet, bedeutet das, dass es funktioniert.



Wenn Ihr Computer die Leertaste nicht erkennt, drücken Sie sie erneut (diesmal fester) oder Sie können Ihre Finger auch benetzen (um ihre Leitfähigkeit zu verbessern). Achten Sie darauf, dass Sie sowohl "Space" als auch "Erdung" Metallteile berühren.

MACHEN SIE IHREN ERSTEN SCHALTKREIS MIT EINEM LEITFÄHIGEN OBJEKT

- Wiederholen Sie die vorherige Übung, aber diesmal verwenden Sie ein leitfähiges Objekt, um die Leertaste zu aktivieren.
1. Verbinden Sie die Croc & Play-Platine mit dem Computer. Öffnen Sie den Texteditor.
 2. Verbinden Sie ein leitfähiges Objekt (z.B. eine Banane) mit dem Abschnitt "Space" mit einem Alligatorkabel.
 3. "Erden" Sie den Schaltkreis.
 4. Berühren Sie mit der anderen Hand das leitfähige Objekt (die Banane), so dass der Texteditor ein Leerzeichen eingibt.



Vielleicht "erden" Sie versehentlich?

Wenn Ihr Körper mit der Croc & Play-Platine verbunden ist, können Sie sie versehentlich "erden". Sind Sie barfuß? Oder berühren Sie irgendwelche metallischen Gegenstände? Schauen Sie sich um und achten Sie darauf, dass Sie sie nicht versehentlich "erden".

Eine Taste wird automatisch mehrfach gedrückt. Was können Sie tun?

Trennen und verbinden Sie das Alligator-Kabel, das den Eingang mit dem Objekt verbindet, wieder. Versuchen Sie, das Croc & Play vom Computer oder dem gesamten Schaltkreis zu trennen und neu anzuschließen.

Einfache Verbindungen herstellen

Wenn Sie Einsteiger sind, machen Sie Ihre Verbindungen so einfach wie möglich. Stellen Sie nicht mehrere komplexe Verbindungen her. Denken Sie daran, dass Sie Ihren Schaltkreis immer "erden" müssen.

WARTUNGSMITTELMEN

- Reinigen Sie die Platine und das Kabel regelmäßig mit einem trockenen Tuch. Sie müssen trocken sein, wenn Sie sie reinigen.
- Halten Sie die Platinenstecker und das Kabel frei von Staub, Fusseln usw., um unsachgemäße Anschlüsse zu vermeiden.
- Vermeiden Sie es, die Kabel zu brechen. Legen Sie keine Gegenstände darüber.
- Ziehen Sie nicht am Kabel, um es vom Computer oder dem Board zu trennen.
- Halten Sie das Kabel ausgezogen, wenn es verwendet wird.
- Vermeiden Sie es, die Platine fallen zu lassen oder zu schütteln. Sie kann beschädigt werden.
- Wenn Sie das Produkt nicht verwenden, bewahren Sie es in einem Behälter auf, um es vor Staub und Schmutz zu schützen.

SICHERHEITSRELEVANTE INFORMATIONEN

- Werfen Sie die Platine und/oder die Kabel nicht in Feuer und halten Sie sie von Wärmequellen fern.
- Schließen Sie die Kabel nicht an eine Steckdose an.
- Machen Sie die Platine nicht nass. Bewahren Sie sie immer an einem trockenen Ort, geschützt vor Feuchtigkeit, auf.
- Verwenden Sie das Produkt nicht, wenn Sie sichtbare Mängel feststellen.
- Wir empfehlen Ihnen, die mitgelieferten Kabel zusammen mit dem Produkt zu verwenden.
- Trennen Sie die Platine vom Computer, wenn Sie sie nicht benutzen wollen.
- Kinder sollten dieses Produkt unter Aufsicht von Erwachsenen verwenden.
- Bauen Sie keine Schaltkreise, die für Sie gefährlich (physisch/gesundheitslich) oder für andere Menschen gefährlich sein können.
- Bauen Sie die Platine nicht auseinander und demontieren Sie sie nicht. Diese Aktionen führen zum Erlöschen der Garantie.

KOMPATIBILITÄT MIT ANDROID-SMARTPHONES

Croc & Play ist mit den meisten Android-Smartphones mit OTG kompatibel. Um Croc & Play mit Android-Geräten zu verbinden, benötigen Sie ein USB (Buchsen) - Micro USB OTG Kabel/Adapter, das/der nicht im Lieferumfang dieses Produkts enthalten ist. Erhältlich unter www.ksixmobile.com

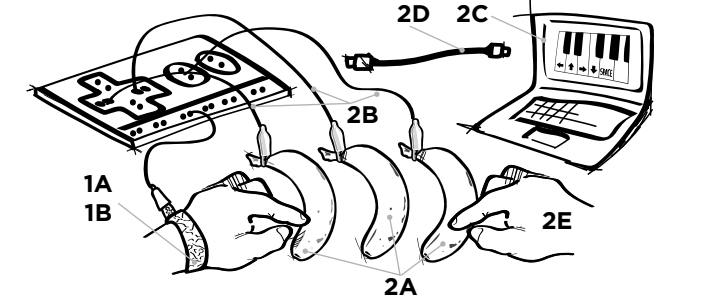
EINFACHE PROJEKTE ZUR ENTDECKUNG VON CROC & PLAY

BANANEN-PIANO

Verwandeln Sie eine Gruppe von Bananen in eine Klaviertastatur und haben Sie Spaß daran, mit ihnen Musik zu spielen. Sie benötigen einige Bananen und etwas Alufolie. Suchen Sie zuvor im Internet nach einem virtuellen Klavier, das mit den Computertasten gespielt werden kann, damit Sie es mit dem Croc & Play verwenden können.

Schritt 1: "Erdung" einrichten.

- 1A. Machen Sie sich ein Alufolienarmband, legen Sie es auf Ihr Handgelenk und verbinden Sie es mit "Erdung".
- 1B. Achten Sie darauf, dass das Alufolienarmband Ihre Haut berührt, so dass Sie immer den Schaltkreis "erden" und mit beiden Händen Klavier spielen können.



- Schritt 2:** Bauen Sie das Bananenklavier und schließen Sie den Schaltkreis.
- 2A. Ordnen Sie die Bananen wie eine Klaviertastatur an. Achten Sie darauf, dass sich die Bananen nicht gegenseitig berühren!
 - 2B. Verwenden Sie die Alligatorkabel, um jede Banane mit den Eingängen der Platine zu verbinden.
 - 2C. Starten Sie das virtuelle Klavier auf Ihrem Computer.
 - 2D. Verbinden Sie die Croc & Play-Platine mit dem Computer.
 - 2E. Spielen Sie das Klavier mit den Bananen!

Hinweis: Versuchen Sie, dieses Klavier mit einem anderen Obst oder Gemüse zu spielen.

RECHTLICHER HINWEIS

Die in diesem Handbuch beschriebenen Funktionen und Merkmale basieren auf Tests von Atlantis Internacional S.L. Es liegt in der Verantwortung des Benutzers, das Produkt nach dem Kauf zu untersuchen und zu überprüfen. Technische Daten und Design können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Atlantis Internacional S.L. ist nicht verantwortlich und haftet niemals für Personenschäden, wirtschaftliche Verluste, Sachschäden oder Schäden, die durch Fehlanwendung, Missbrauch oder unsachgemäße Installation des Produkts entstehen. Atlantis Internacional S.L. ist nicht verantwortlich und haftet niemals für Funktions-, Kommunikations- und Verbindungsausfälle zwischen dem Produkt und dem Computer, Smartphone oder Tablet.

ENTSORGUNG VON ELEKTRONISCHEN UND ELEKTRISCHEN GERÄTEN

Dieses Symbol weist darauf hin, dass Elektro- und Elektronikgeräte getrennt gesammelt werden müssen.



- Dieses Produkt ist für die getrennte Sammlung an einer geeigneten Sammelstelle bestimmt. Nicht als Hausmüll entsorgen.
- Wenn das Gerät Batterien verwendet, müssen diese aus dem Gerät entfernt und in einer geeigneten Sammelstelle entsorgt werden. Wenn die Batterien nicht entnommen werden können, versuchen Sie nicht, dies selbst zu tun, da dies von einem qualifizierten Fachmann durchgeführt werden muss.
- Die getrennte Sammlung und Verwertung trägt zur Schonung der natürlichen Ressourcen bei und verhindert negative Folgen für die menschliche Gesundheit und die Umwelt, die sich aus einer falschen Entsorgung ergeben können.
- Weitere Informationen erhalten Sie im Einzelhandel oder bei den für die Abfallwirtschaft zuständigen örtlichen Behörden.

ebotics

CROC&PLAY

MANUALE DELL’UTENTE

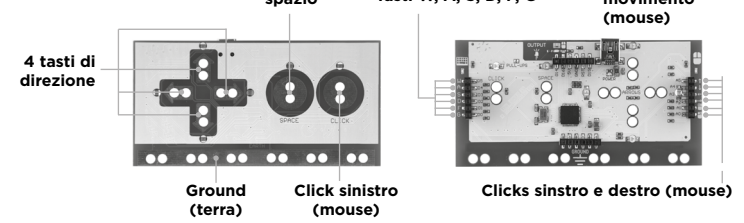
COS’È?

Croc & Play è un kit di creazione interattiva che ti permettere di trasformare praticamente qualsiasi oggetto quotidiano in diversi tasti che inviano informazioni al computer proprio come fanno la tastiera e il mouse. È un prodotto sia per principianti che per esperti di videogiochi, di arte digitale, di robotica e di tutto quello che si trova all'interno di queste discipline. Puoi creare pianoforte di frutta, comandi di plastilina per videogiochi, superfici interattive e quasi qualsiasi cosa che tu possa immaginare.

SPECIFICAZIONI TECNICHE:

- 1 scheda Croc & Play con 17 input (entrate)
- 1 cavo Mini USB – USB 2.0
- 10 connettori a coccodrillo
- 10 cavi ponte maschio-maschio
- Compatibile con: Mac OS, Windows, Linux e la maggior parte dei terminali Android con OTG

PRODUCT DESCRIPTION



CONOSCI CROC & PLAY

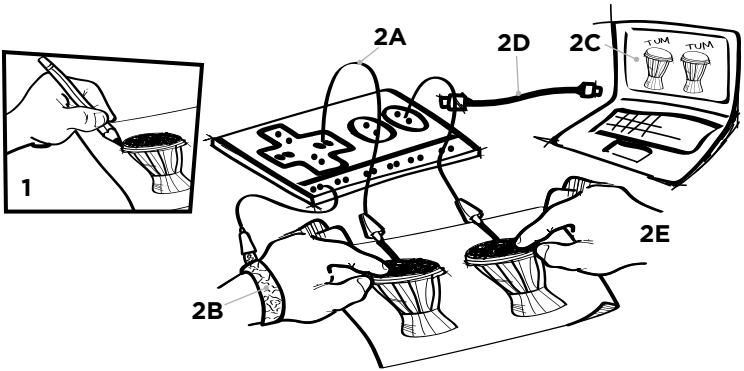
La scheda Croc & Play ha 17 input (entrate) e la messa a terra (Ground), ogni input corrisponde ai tasti della tastiera e del mouse. Collega un oggetto a qualsiasi input, per farlo funzionare come un tasto di computer.

COMANDO DISEGNATO A MATITA PER VIDEOGIOCHI

La mina delle matite di grafite è un conduttore molto buono. I disegni possono fungere da tasti. Cerca un videogioco su internet che si controlli con la tastiera del computer per poterlo utilizzare con Croc & Play.

Passo 1: Disegna

Disegna i tasti del comando su un foglio di carta o cartoncino. È importante che disegni con una grande quantità di grafite perché abbia una buona conduttività.



Passo 2: Fai il circuito completo

- 2A.** Utilizza i connettori a coccodrillo per collegare ogni disegno agli input corrispondenti della scheda Croc & Play.
- 2B.** Fai la messa a terra con un braccialetto di alluminio, collocato intorno al polso e collegato a "Ground"
- 2C.** Avvia il videogioco sul tuo computer.
- 2D.** Collega il Croc & Play al tuo computer.
- 2E.** Gioca usando i disegni!

Compatibilità con progetti Scratch

Croc & Play è compatibile con la piattaforma libera di programmazione visiva Scratch.

Compatibilità con i videogiochi

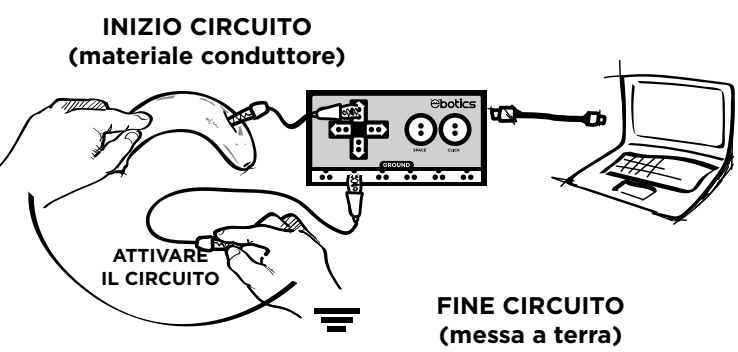
Perché tu possa utilizzare la scheda Croc & Play con un videogioco per computer, il videogioco deve essere abilitato a funzionare con i tasti del computer. Verifica prima che il videogioco possieda questa caratteristica.

Non è necessario installare nessun driver, né software. Semplicemente collega, crea il tuo circuito e inizia a sperimentare.

CONCETTI BASICI

Le tre condizioni che devono essere osservate perché un circuito creato con Croc & Play funzioni sono:

1. Tutti gli oggetti collegati devono essere conduttori.
2. Il circuito deve avere un inizio e una fine.
3. Il circuito si attiva quando l'inizio e la fine sono collegate tra loro. Un **materiale conduttore** è quello che può trasmettere energia, come l'elettricità. Esempi di conduttori: tutto ciò che è metallico, organico (il nostro corpo, la frutta o le piante), la grafite, l'acqua (non distillata), ecc. Perché l'elettricità possa viaggiare in un circuito è necessario che ci sia un **inizio (materiale conduttore) e una fine (messa a terra)**, e che tutti gli oggetti nella traiettoria siano collegati. Terminare/chiedere il circuito si chiama **messa a terra**. Devi sempre fare la messa a terra (collegare a "Ground") perché il circuito funzioni. Per attivarlo, devi toccare simultaneamente l'inizio e la fine del circuito.



FAI IL TUO PRIMO CIRCUITO

Collega la scheda al computer e provala

1. Collega la scheda Croc & Play al computer utilizzando il cavo Mini USB- USB. Le luci verdi lampeggeranno e si accenderà una luce rossa, dopo 1 secondo deve restare accesa soltanto la luce rossa.
2. Chiudi qualsiasi finestra emergente che appaia sul tuo computer, che faccia riferimento al collegamento della scheda.
3. Apri un editore di testo nel computer.
4. Messa a terra": collega l'estremità di un connettore a coccodrillo alla sezione "Ground" e afferra l'altra estremità del cavo con una mano per la parte metallica.

DOMANDE FREQUENTI

Non funziona!

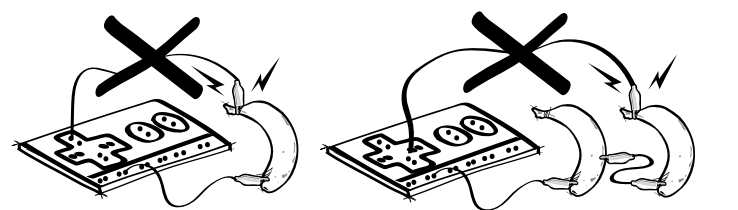
Assicurati che la scheda Croc & Play sia collegata correttamente al computer e che la luce rossa sia accesa in modo fisso. Prova a disconnettere tutto il circuito e a ricollegarlo seguendo l'ordine. Se il tuo computer è un portatile ed è collegato a una presa di rete, scollegalo e utilizza la batteria.

Stai utilizzando il connettore USB 3.0 del tuo computer?

Se il connettore USB nel tuo computer è di colore blu, allora è USB 3.0, ed è possibile che non comunichi correttamente con la scheda Croc & Play. Collega la scheda a un connettore USB 2.0.

Cos'è un cortocircuito? Identificalo per evitarti mal di testa

- Un cortocircuito può avvenire per vari motivi, i più comuni sono:
- Quando anche i diversi oggetti collegati agli input della scheda sono in contatto tra loro.
 - Quando "Ground" (terra) è in contatto con qualche oggetto collegato agli input.



Questi cortocircuiti possono dare luogo a diversi problemi. Per esempio: che un tasto si preme da solo ripetutamente; o che quando si preme un tasto si attivino tutti insieme.

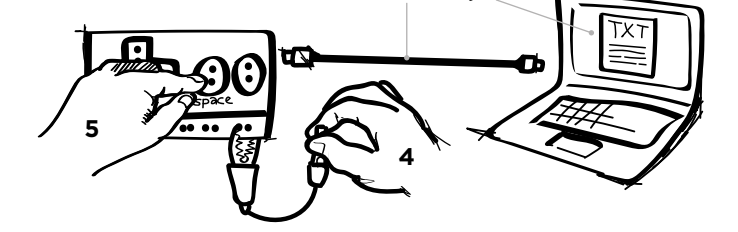
Gli oggetti bagnati possono causare cortocircuito?

Alcuni oggetti porosi, quando sono bagnati, si trasformano in conduttori e, se la tavola di legno è umida o asciutta? Se è umida, probabilmente tutte le banane sulla tavola di legno sono collegate tra loro attraverso la tavola bagnata. Asciuga la tavola e prova.

Forse stai facendo una messa a terra accidentalmente?

Se il tuo corpo è collegato alla scheda Croc & Play, forse stai facendo una messa a terra accidentalmente. Sei scalzo o stai toccando qualche oggetto metallico? Guardati intorno e assicurati di non star facendo una messa a terra.

5. Chiudi il circuito: con l'altra mano tocca la sezione metallica "Space" (corrispon de al tasto spazio).
6. Se l'editore di testo fa uno spazio e sulla scheda si accenda una luce verde significa che sta funzionando.

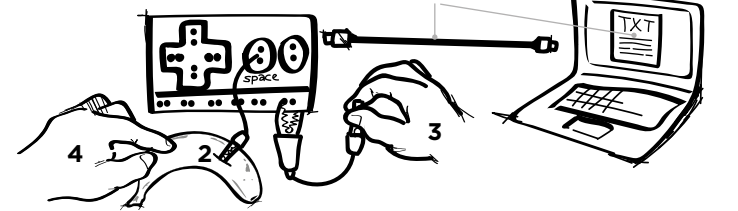


Se il tuo computer non riconosce il tasto spazio, tocca di nuovo la sezione "Space" (questa volta con più forza) o bagna le tue dita perché siano un conduttore migliore. Assicurati di toccare le sezioni metalliche "Space" e "Ground".

IL TUO PRIMO CIRCUITO CON UN OGGETTO CONDUTTORE

Ripeti l'esercizio anteriore, ma in questa occasione usa un oggetto conduttore per attivare il tasto "Space".

1. Collega la scheda al computer. Apri l'editore di testo.
2. Collega un oggetto conduttore (per esempio una banana) all'input "Space" della scheda usando un connettore a coccodrillo.
3. Messa a terra.
4. Con l'altra mano tocca l'oggetto conduttore (es. la banana) perché appaia uno spazio nell'editore di testo.



COMPATIBILITÀ CON SMARTPHONE ANDROID

Croc & Play è compatibile con la maggior parte dei dispositivi Android con OTG. Per collegare la scheda Croc & Play ai dispositivi Android hai bisogno di un cavo/ adattatore USB (femmina)-Micro USB OTG non in dotazione con il presente prodotto. Disponibile su www.ksixmobile.com

Un tasto si preme da solo ripetutamente Cosa puoi fare?

Scollega e ricollega il connettore a coccodrillo che sta collegando l'input con l'oggetto. Prova a scollegare e a ricollegare la scheda Croc & Play al tuo computer o a tutto il circuito.

Fai collegamenti semplici

Se sei un principiante, fai collegamenti più semplici possibile, non romperti la testa con connessioni multiple complesse. E ricorda, devi sempre fare la messa a terra.

INFORMAZIONI DI MANUTENZIONE

- Pulisci regolarmente la scheda e i suoi cavi con un panno asciutto. Durante la pulizia, devono essere scollegati.
- Tieni i connettori della scheda e i cavi puliti da polvere, sporcizia, ecc. Evita che i collegamenti siano inadeguati.
- Evita rotture nei cavi. Non sovrapporre oggetti.
- Non tirare il cavo per estrarlo dal computer o dalla scheda.
- Mantieni il cavo sempre teso quando è collegato.
- Evita colpi e cadute che possano danneggiare la scheda.
- Quando non utilizzi il prodotto, custodiscilo in una custodia o cassa per proteggerlo da polvere e sporcizia.

INFORMAZIONI DI SICUREZZA

- Non buttare la scheda e i cavi nel fuoco e tienili lontani da fonti di calore.
- Non collegare i cavi a prese di rete.
- Non bagnare la scheda. Tienila sempre in un luogo asciutto, lontano dall'umidità.
- Non usare il prodotto se noti difetti visibili.
- Consigliamo di utilizzare i cavi in dotazione con il prodotto.
- Scollega la scheda dal computer se non la utilizzi.
- I bambini devono usare questo prodotto sotto la supervisione di un adulto.
- Non costruire circuiti che possano mettere in pericolo la tua integrità fisica / salute o quella di altre persone.
- Non smontare né modificare la scheda. Annullerebbe la garanzia.

NOTA LEGALE

Le funzioni e caratteristiche descritte in questo manuale si basano su prove realizzate da Atlantis Internacional S.L. L'utente è responsabile dell'esame e della verifica del prodotto una volta che ne è entrato in possesso. Le specifiche e il modello del prodotto possono variare senza preavviso. Atlantis Internacional S.L. declina ogni responsabilità per qualsiasi danno personale, materiale, economico e qualsiasi danno al dispositivo, dovuto a un uso improprio, abuso o installazione inappropriata del prodotto. Atlantis Internacional S.L. declina ogni responsabilità per difetti nel funzionamento, nella comunicazione o nel collegamento tra il prodotto e il computer, smartphone o tablet.

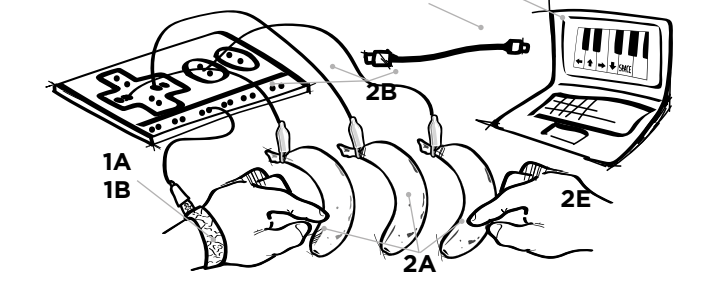
SEMPLICI PROGETTI PER SCOPRIRE CROC & PLAY

PIANOFORTE DI BANANE

Converti un casco di banane nei tasti di un pianoforte e divertiti a suonare la musica. Hai bisogno di alcune banane e di un pezzo di alluminio. Cerca un pianoforte virtuale su internet, che deve funzionare con i tasti del computer per poterlo utilizzare con Croc & Play.

Passo 1: Prepara la messa a terra.

- 1A.** Fai un braccialetto con un foglio di alluminio, collocato intorno al tuo polso e collegalo a "Ground".
- 1B.** Assicurati che il braccialetto di alluminio stia toccando la tua pelle perché faccia sempre la messa a terra e di modo che tu possa suonare il pianoforte con tutte e due le mani.



Paso 2: Fai il pianoforte di banane e chiudi il circuito.

- 2A** Sistema le banane come i tasti di un pianoforte. Le banane non si devono toccare tra loro!
- 2B** Collega le banane agli input corrispondenti della scheda Croc & Play.
- 2C** Avvia il pianoforte virtuale nel tuo computer.
- 2D** Collega la scheda Croc & Play al computer.
- 2E** Suona il pianoforte con le banane!

Nota: Prova a fare questo pianoforte con qualsiasi altra frutta o verdura.

SMALTIMENTO DI DISPOSITIVI ELETTRICI ED ELETTRONICI

Questo simbolo indica che i dispositivi elettrici ed elettronici devono essere smaltiti separatamente.



- Questo prodotto è stato progettato per essere smaltito separatamente in un punto di raccolta di rifiuti adeguato. Non buttare nella spazzatura domestica.
- Se il dispositivo funziona a batteria, queste devono essere estratte e smaltite in un punto di raccolta selettiva di questo tipo di rifiuti. Se le batterie non sono estraibili, non provare ad estrarle: deve essere fatto da un professionista qualificato.
- Smaltire e riciclare separatamente aiuta a conservare le risorse naturali e previene le conseguenze dannose per la salute umana e per l'ambiente, che potrebbero sorgere a causa di uno smaltimento incorretto.
- Per ottenere più informazioni, può mettersi in contatto con il fornitore o con le autorità locali incaricate della gestione dei rifiuti.

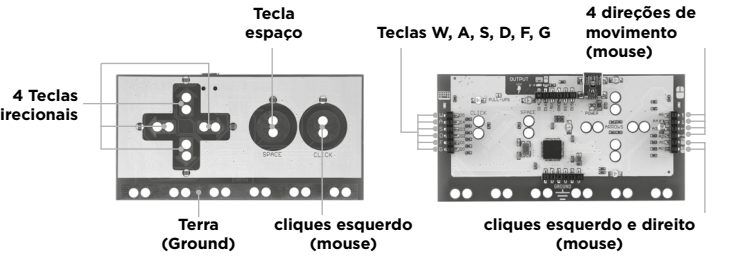
O QUE É?

Croc & Play é um kit de interação criativa que lhe permite transformar praticamente qualquer objeto comum em teclas que enviam informação para um computador, da mesma forma que um teclado e um rato. Este produto foi concebido para principiantes e especialistas em campos interativos, como videojogos, artes digitais e robótica. Pode criar pianos de fruta, comandos de jogos em barro, superfícies interativas e tudo o que puder imaginar.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

- 1 placa Croc & Play com 17 entradas
- 1 cabo Mini USB-USB 2.0
- 10 cabos com pinças de crocodilo
- 10 cabos de ligação macho-macho
- Compatível com SO Mac, Windows, Linux e com a maioria dos dispositivos Android com OTG.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO



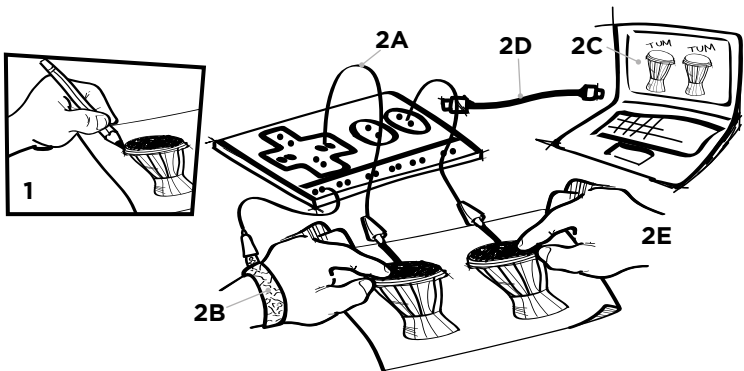
- 2C. Abra o piano virtual no seu computador.
- 2D. Ligue a placa Croc & Play ao computador.
- 2E. Toque piano com as bananas!

Nota: Experimente fazer este piano com outras frutas ou legumes.

COMANDO DE JOGO DESENHADO A LÁPIS

A grafite dos lápis é um material condutor muito bom. Os desenhos podem funcionar como teclas do comando. Primeiro, pesquise um videojogo na internet que possa ser jogado com o teclado do computador.

Passo 1: Desenhar
Desenhe os botões do comando num pedaço de cartão ou num papel. É importante que desenhe com bastante grafite para que os desenhos tenham boa condutividade.



- Passo 2:** Fazer um circuito completo
- 2A. Use os cabos de crocodilo para ligar cada desenho às entradas da placa.
- 2B. Ligue o circuito à terra. Faça uma pulseira com a folha de alumínio, coloque-a no seu pulso e ligue-a à "Terra".
- 2C. Abra o videojogo no seu computador.
- 2D. Ligue a placa Croc & Play ao computador.
- 2E. Jogue usando os desenhos!

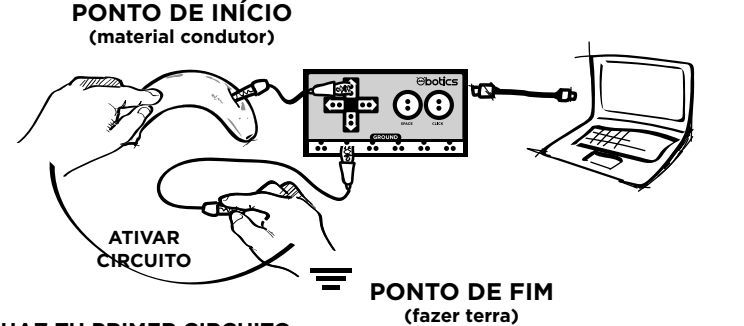
CONHECER O CROC & PLAY

A placa Croc & Play tem 17 entradas e Terra. Cada entrada é associada a uma tecla do teclado e a um movimento/clique do rato. Ligue um objeto a uma entrada para que esse objeto possa funcionar como um teclado/rato. Não é necessário instalar controladores ou software. Basta ligar, criar o seu circuito e experimentar as suas ideias.

NOÇÕES BÁSICAS PARA QUE O CROC & PLAY FUNCIONE CORRETAMENTE

- Devem ser satisfeitas três condições para que o seu circuito Croc & Play funcione:
- 1. Todos os objetos ligados devem ser condutores.
- 2. O circuito deve ter um ponto de início e um ponto de fim.
- 3. O circuito é ativado quando o ponto de início e o ponto de fim são ligados um ao outro.

Um **material condutor** é um material que é capaz de transmitir energia, como a eletricidade. Alguns exemplos de materiais condutores: objetos metálicos, objetos orgânicos (por exemplo: o nosso corpo, frutas ou plantas), grafite, água (não destilada), etc. Para que a eletricidade percorra o circuito, é necessário que este tenha um **ponto de início (material condutor) e um ponto de fim** e que todos os objetos no percurso estejam ligados entre si. Terminar/fechar o circuito chama-se **"Fazer a ligação à terra"**. Deve sempre ligar o seu circuito à terra para que ele funcione. Para ativar o circuito, tem de tocar simultaneamente no seu ponto inicial e no ponto final.



HAZ TU PRIMER CIRCUITO

- Conecta la placa al ordenador y pruébala
- 1. Conecta la placa Croc & Play al ordenador utilizando el cable Mini USB-USB. Las luces verdes parpadearán y una luz roja se encenderá, después de 1 segundo sólo debe permanecer encendida la luz roja.
- 2. Cierra cualquier ventana emergente que aparezca en tu ordenador que haga referencia a la conexión de la placa.

Compatibilidade com projetos Scratch
Croc & Play é compatível com a plataforma de programação de código-fonte aberto Scratch.
Compatibilidade com videojogos de computador
Para poder usar o Croc & Play com jogos de computador, o jogo deve ter a função de jogar com as teclas do computador. Primeiro, verifique se o jogo que pretende jogar tem essa possibilidade.

PERGUNTAS FREQUENTES

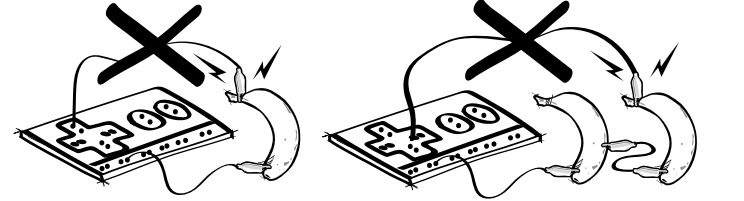
Não está a funcionar!
Verifique se a placa Croc & Play está ligada corretamente ao computador e se a luz vermelha está acesa. Experimente desligar todo o circuito e voltar a construí-lo. Se estiver a usar um portátil e este estiver ligado a uma tomada, desligue-a e use a bateria do portátil.

Está a usar um conector USB 3.0?

Se o conector USB do seu computador for azul, é provavelmente 3.0 e é possível que não comunique devidamente com a placa Croc & Play. Ligue a placa a um conector USB 2.0.

O que é um curto-circuito? Identifique-o para evitar problemas?
Um curto-circuito pode ser causado por vários motivos. Os mais comuns são:

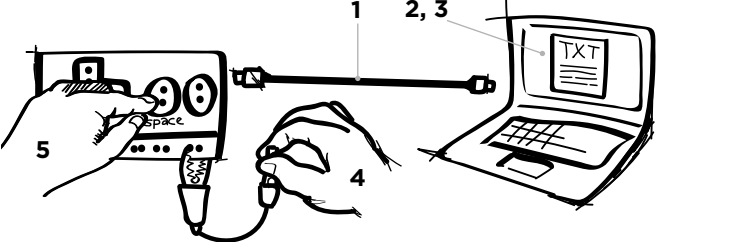
- Quando os objetos condutores ligados à placa tocam uns nos outros.
- Quando o "Terra" está em contacto com qualquer objeto ligado à placa.



Esses curto-circuitos podem causar muitos problemas. Por exemplo: Uma tecla é automaticamente pressionada várias vezes, ou quando prime uma tecla, as outras teclas também são ativadas.

Objetos molhados podem causar um curto-circuito?
Alguns materiais porosos podem tornar-se condutores se estiverem molhados. E se estiverem a tocar no seu circuito, poderão estar a causar um curto-circuito. Por exemplo: Se ligar algumas bananas à placa Croc & Play e elas estiverem em cima de uma mesa de madeira; a mesa de madeira está molhada? Se estiver, talvez as bananas estejam interligadas entre si por causa disso. Seque a mesa e tente novamente.

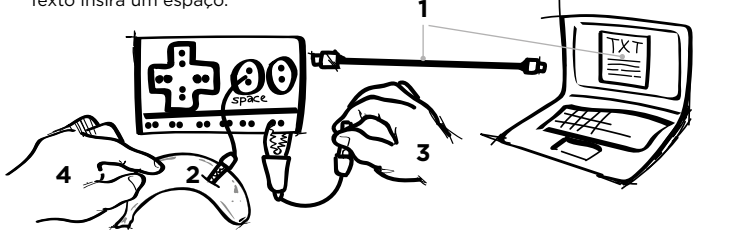
- 3. Abra um Editor de Texto no seu computador.
- 4. "Ligação à terra": Ligue um lado de um cabo de crocodilo à secção de "Terra" da placa. Com uma mão segure no outro lado do cabo pelo clipe metálico.
- 5. Fechar o circuito: Com a outra mão, toque na secção metálica "Espaço" (que está associada à tecla de espaço do teclado).
- 6. Se o Editor de Texto inserir um espaço e a luz verde da placa acender, significa que está a funcionar.



Se o seu computador não reconhecer a barra de espaço, prima novamente (desta vez com mais força) ou pode também molhar os seus dedos (para melhorar a sua condutividade). Certifique-se de carregar em ambas as secções metálicas, de "Espaço" e "Terra".

FAÇA O SEU PRIMEIRO CIRCUITO COM UM OBJETO CONDUTOR

- Repita o exercício anterior, mas desta vez usando um objeto condutor para ativar a barra de espaço.
- 1. Ligue a placa Croc & Play ao computador. Abra o Editor de Texto.
- 2. Ligue um objeto condutor (por exemplo, uma banana) à secção de "Espaço" usando um cabo de crocodilo.
- 3. Ligue o circuito à terra.
- 4. Com a outra mão, toque no objeto condutor (a banana) para que o Editor de Texto insira um espaço.



¿Talvez esteja acidentalmente a fazer ligação à terra?
Se o seu corpo estiver ligado à placa Croc & Play, talvez a esteja acidentalmente a ligar à terra. Está descalço? Ou está a tocar em algum objeto metálico? Olhe bem à sua volta e certifique-se de que não está a ligá-la acidentalmente à terra.

Uma tecla é premida automaticamente várias vezes. O que pode fazer?
Desligue e ligue novamente o cabo de crocodilo que liga a entrada ao objeto. Experimente desligar e ligar a Croc & Play ao computador ou ao circuito completo.

Faça ligações simples

Se for um principiante, faça as suas ligações da forma mais simples possível. Não tente fazer múltiplas ligações complexas. Lembre-se de que deve sempre ligar o seu circuito à terra.

RECOMENDAÇÕES DE MANUTENÇÃO

- Manter os conectores e cabos da tábua limpos do pó, sujidade, etc. Evitar ligações inadequadas.
- Evitar quebras nos cabos. Não colocar objetos sobre eles.
- Não puxar o cabo para o retirar do computador ou da tábua.
- Manter sempre o cabo esticado quando estiver ligado.
- Evitar solavancos e quedas que possam danificar a placa.
- Quando o produto não estiver a ser utilizado, guardá-lo numa caixa ou caixa para o proteger do pó e da sujidade.

INFORMAÇÃO DE SEGURANÇA

- Não deitar fora a tábua ou os cabos num incêndio e mantê-los afastados de fontes de calor.
- Não ligar os cabos a tomadas de rede.
- Não molhar a tábua. Mantê-la sempre num local seco e longe da humidade.
- Não utilizar o produto se notar qualquer defeito visível.
- Recomendamos a utilização dos cabos fornecidos com o produto.
- Desligue a placa do computador se não a vai utilizar.
- As crianças devem utilizar este produto sob a supervisão de um adulto.
- Não construir circuitos que possam pôr em perigo a sua integridade física/saúde ou a de terceiros.
- Não desmontar ou modificar a placa. Estas ações invalidam a garantia.

AVISO LEGAL

As funções e características descritas neste manual baseiam-se em testes realizados pela Atlantis International S.L. O utilizador é responsável por examinar e verificar o produto quando o adquire. As especificações e o design do produto estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Atlantis International S.L. declina qualquer responsabilidade por qualquer dano pessoal, material, económico, bem como qualquer dano ao seu dispositivo, devido a utilização indevida, abuso ou instalação inadequada do produto. Atlantis International S.L. declina qualquer responsabilidade por mau funcionamento, comunicação ou ligação entre o produto e o computador, smartphone ou tablet.

COMPATIBILIDADE COM SMARTPHONES ANDROID

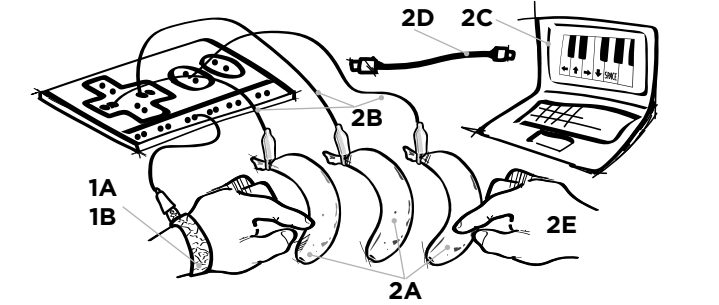
Croc & Play é compatível com a maioria dos smartphones Android com OTG. Para ligar o Croc & Play a dispositivos Android, precisa de um cabo/adaptador USB (fêmea) – Micro USB OTG, que não é fornecido com este produto. Disponível emt www.ksixmobile.com

PROJETOS SIMPLES PARA DESCOBRIR O CROC & PLAY

PIANO DE BANANA

Transforme um grupo de bananas num piano e divirta-se tocando música com elas. Vai precisar de algumas bananas e folha de alumínio. Primeiro, pesquise um piano virtual na internet que possa ser tocado com as teclas do computador, para que o possa tocar com o Croc & Play.

- Passo 1:** Criar a ligação à terra
- 1A. Faça uma pulseira com a folha de alumínio, coloque-a no seu pulso e ligue-a à "Terra".
- 1B. Certifique-se de que a pulseira de alumínio fica a tocar na sua pele, assim ficará sempre a fazer a ligação do circuito à terra e poderá tocar o piano com as duas mãos.



- Passo 2:** Fazer o piano de bananas e fechar o circuito
- 2A. Disponha as bananas como o teclado de um piano. Certifique-se de que as bananas não tocam umas nas outras!
- 2B. Use os cabos de crocodilo para ligar cada banana às entradas da placa.

ELIMINAÇÃO DE DISPOSITIVOS ELÉTRICOS E ELETRÔNICOS
Este símbolo indica que o equipamento elétrico e eletrónico deve ser eliminado separadamente.



- Este produto é concebido para ser eliminado separadamente num ponto de recolha de resíduos apropriado. Não o elimine com o lixo doméstico.
- Se o equipamento funcionar com pilhas, estas devem ser removidas e eliminadas num ponto de recolha separado para este tipo de resíduos. Se as baterias não forem removíveis, não tente removê-las, pois isto deve ser feito por um profissional qualificado.
- A eliminação separada e a reciclagem ajudam a conservar os recursos naturais e a prevenir as consequências nocivas para a saúde humana e o ambiente que possam advir de uma eliminação incorreta.
- Para mais informações, contacte o retalhista ou a sua autoridade local de gestão de resíduos.