

## Руководство по эксплуатации проекционных часов-будильника

Функции:

- ◆ Функция проецирования времени
- ◆ Функция проговаривания времени, температуры каждый час
- ◆ Светодиодная подсветка
- ◆ Календарь
- ◆ Цифровой термометр (для помещения)
- ◆ Будильник, режим повтора

Основные операции:

1. Вставьте 3 батареи типа AAA (в комплект не входят)

2. Установка времени

\* нажмите "SET" однократно, изображение будет мигать, кнопками "UP" и "DOWN" настройте последовательно нужное время и дату

\* Диапазон настроек: год: 2000-2099, месяц: 1-12, день: 1-31, час: 1-12 или 0-23, минуты: 0-59

3. Будильник, настройка повтора

\* Нажмите "MODE" однократно, чтобы зайти в режим будильника, кнопку "SET", затем кнопками "UP" и "DOWN" настройте последовательно время срабатывания будильника, режим дремоты, сигнал будильника.

\* Для выхода из режима настроек нажмите "MODE" или же не нажимайте никакую кнопку в течение 1 минуты

\* В режиме будильника нажмите "UP", чтобы выбрать "SNZ"; нажмите "DOWN", чтобы выбрать "CHIME"

\* Когда сработает будильник, он будет звонить в течение одной минуты. В режиме "SNZ", при срабатывании будильника, если нажать кнопки "TALK" или "SNZ", то включится режим дремоты, звонок будет остановлен и возобновлен по истечении заданного времени; на экране символ "SNZ" будет мигать. Может выбрать 3 раза функцию "SNZ" каждый раз.

\* Звонящий будильник можно остановить любой кнопкой.

\* Во время звонка будильника, если в течение 1 минуты не были нажаты никакие кнопки, режим дремоты не включится!

\* Если активен режим "CHIME", то прибор ежечасно, с 7.00 AM до 9.00 PM будет уведомлять вас о времени и температуре голосом.

4. В обычном режиме нажмите "UP", чтобы переключиться между 12-часовым и 24-часовым форматом. В 12-часовом формате на экране будут отображаться символы AM и PM.

5. В обычном режиме нажмите "DOWN", чтобы переключиться между шкалами Цельсия и Фаренгейта.

6. Прибор использует 3 батареи AAA. Пожалуйста, замените батареи, если экран не читается или звук воспроизводится некорректно.