



KidiCom[®] MAX[®]



Manuel d'utilisation

<https://www.vtech-jouets.com/kidicommax/manuel>

SOMMAIRE

1. Pour commencer	1
2. Contenu de la boîte.....	2
3. Fonctionnalités.....	3
4. Commandes.....	4
5. Recharger KidiCom MAX®	5
6. Enregistrer KidiCom MAX® à un compte Explor@ Park / KidiConnect®	6
7. Menu du KidiCom MAX®	9
8. Parents - Télécharger KidiConnect® sur un smartphone.....	13
9. Contrôles parentaux.....	16
10. Explor@ Park.....	19
11. Entretien.....	21
12. Résolution de problèmes.....	22

1. Pour commencer

L'enregistrement de la tablette est nécessaire pour :

- **Bénéficier de deux téléchargements supplémentaires gratuits sur l'Explor@ Park en s'inscrivant au Club VTech, parmi une large sélection d'applications.**¹ 

- **Utiliser l'application KidiConnect® et profiter des conversations instantanées sécurisées.** 

- **Accéder aux contrôles parentaux pour gérer les applications de l'enfant, limiter le temps d'utilisation, et bien plus encore.** 

1. **CHARGER**² le KidiCom MAX® à l'aide du câble USB inclus ou du transformateur.

La led verte Témoin de chargement clignote lorsque le **KidiCom MAX®** est en charge et reste allumée lorsqu'il est **pleinement** chargé. Plusieurs heures peuvent être nécessaires pour recharger complètement l'appareil.

2. **PARAMÉTRER** le KidiCom MAX® pour connecter le Wi-Fi, sélectionner la date et l'heure et créer un mot de passe pour accéder aux Contrôles parentaux.

3. **TÉLÉCHARGER** et installer les mises à jour sur le **KidiCom MAX®**. Cette étape est indispensable pour optimiser les performances du jouet. Ne pas débrancher ni éteindre l'appareil pendant la mise à jour et l'installation.

4. **ENREGISTRER** le KidiCom MAX® sur un compte Explor@ Park.

5. **ACTIVER** KidiConnect® à la fin de l'inscription pour installer l'application sur un portable.

6. **KidiCom MAX®** est maintenant prêt à jouer !

¹ UNIQUEMENT LORS DE LA PREMIÈRE INSCRIPTION ET VALABLE SUR CERTAINES APPLICATIONS.

² LA BATTERIE EST NORMALEMENT CHARGÉE LORS DE LA PREMIÈRE UTILISATION. SE RÉFÉRER À LA SECTION "CHARGEMENT DE L'APPAREIL" À LA PAGE 5 DE CE GUIDE.

Introduction

Vous venez d'acquérir **KidiCom MAX®** de **VTech®** ! Félicitations !

KidiCom MAX® est un portable conçu spécialement pour les enfants par **VTech®** ! Votre enfant va adorer communiquer à distance avec vous en toute sécurité grâce à l'application KidiConnect®, prendre des photos, faire des vidéos, écouter sa musique ou encore regarder ses dessins animés préférés ! Il pourra aussi faire plein de découvertes grâce aux jeux éducatifs et ludiques inclus ou disponibles en téléchargement (gratuit ou payant).

2. Contenu de la boîte

- **KidiCom MAX®** de **VTech®**
- Câble USB et transformateur secteur
- Guide de démarrage rapide



Guide de
démarrage rapide



Transformateur
secteur



Câble USB



KidiCom MAX®

Attention ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

3. Fonctionnalités



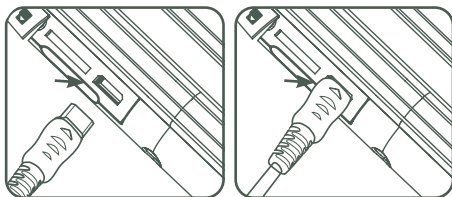
4. Commandes

Témoin de chargement	La led verte clignote lorsque la batterie est en cours de charge.
Bouton Appareil photo	Appuyer sur ce bouton pour prendre une photo.
Prise casque Jack	Pour brancher un casque ou des écouteurs (non inclus). Note : tension de sortie maximale $\leq 150\text{mV}$.
Bouton Aide	Pour entendre à nouveau une instruction ou obtenir un conseil.
Bouton Menu	Pour revenir au menu principal, à tout moment.
Microphone	Parler dans le micro permet d'enregistrer sa voix et de jouer à certaines applications.
Emplacement carte microSD	Insérer une carte mémoire microSD pour augmenter la mémoire de la tablette (non incluse). IMPORTANT : KidiCom MAX[®] est compatible avec des cartes microSD jusqu'à 32 Go. Le transfert de fichiers audio et vidéo personnels nécessite l'utilisation d'une carte microSD.
Bouton Marche/Arrêt	Pour allumer ou éteindre le jouet.
Appareil photo rotatif	Déplacer l'objectif vers soi pour se prendre en photo, ou vers l'extérieur pour photographier sa famille ou ses amis.
Attache pour dragonne	Pour attacher une dragonne (non fournie).
Écran tactile capacitif	Toucher l'écran avec le doigt.
Port micro-USB	Pour brancher le câble USB et connecter KidiCom MAX[®] à un ordinateur, ou pour recharger KidiCom MAX[®] à l'aide du transformateur secteur.
Bouton Message vocal	Pour envoyer un message vocal.
Boutons Volume sonore	Pour régler le volume sonore.

5. Recharger KidiCom MAX®

Insérer la petite extrémité du câble USB dans le port micro-USB sur le côté du jouet.

- Insérer l'extrémité la plus large dans le port micro-USB de votre ordinateur.
- Merci de suivre les indications ci-dessous pour connecter **KidiCom MAX®** à votre ordinateur :



Allumer ou éteindre KidiCom MAX®

Pour allumer **KidiCom MAX®**, appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pendant 3 secondes. Le logo **VTech®** apparaît alors à l'écran. Pour éteindre **KidiCom MAX®** lorsqu'il n'est pas utilisé, appuyez sur le bouton Marche/Arrêt puis touchez l'icône qui apparaît à l'écran pour confirmer.

Verrouiller/Déverrouiller KidiCom MAX®

KidiCom MAX® se met par défaut en veille en cas de non-utilisation prolongée. L'écran est alors verrouillé. Pour déverrouiller **KidiCom MAX®**, appuyez sur le bouton Marche/Arrêt. Faites glisser votre doigt du coin inférieur gauche vers le centre pour déverrouiller l'écran. Pour verrouiller **KidiCom MAX®**, appuyez brièvement sur le bouton Marche/Arrêt. L'écran va alors s'éteindre.

Insérer une carte microSD

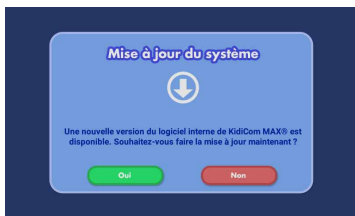
Il est possible d'augmenter la mémoire de **KidiCom MAX®** en ajoutant une carte microSD (non incluse). **KidiCom MAX®** est compatible avec les cartes microSD jusqu'à 40 Go.

S'assurer que **KidiCom MAX®** est éteint avant d'insérer la carte microSD. Important : le transfert des fichiers audio et vidéo personnels nécessite l'utilisation d'une carte microSD (non incluse).

6. Enregistrer KidiCom Max®

1/ Pour commencer :

Dans certains cas, vous devrez mettre à jour le logiciel interne de **KidiCom MAX®** avant de pouvoir l'enregistrer. Si c'est le cas pour votre appareil, touchez l'icône "Mise à jour du système" pour actualiser votre système.



Une fois que la mise à jour est terminée, accédez aux Contrôles parentaux en touchant l'avatar situé dans l'angle supérieur gauche de l'écran d'accueil de votre enfant, puis en appuyant sur l'icône Contrôles parentaux.

2/ Un message apparaîtra à l'écran pour vous demander d'enregistrer votre appareil.

3/ • Si vous devez vous créer un nouveau compte Explor@ Park, appuyez sur l'icône "Créer un compte Explor@ Park" et continuez le tutoriel dans la section intitulée "Création d'un compte Explor@ Park".

- Si vous avez déjà un compte Explor@ Park, appuyez sur l'icône "Se connecter à un compte existant" et allez dans la partie intitulée "Connexion à un compte Explor@ Park existant" pour continuer ce tutoriel.

Connexion à un compte Explor@ Park existant

1/ Commencez par vous identifier en entrant l'adresse email utilisée habituellement pour vous connecter à votre compte Explor@ Park.

2/ Création du profil d'un enfant :

Maintenant que vous êtes connecté à votre compte, vous devez créer un profil pour l'enfant qui utilisera cette tablette. Entrez les informations requises (vous pouvez ajouter un nouveau profil ou sélectionner un profil enfant déjà existant sur votre compte Explor@ Park) et appuyez sur "Suivant" lorsque vous avez terminé.

- 3/ Avant de procéder, vous devez accepter les Conditions générales d'utilisation et cocher la case en bas de l'écran.
- 4/ Autorisation de l'accès à KidiConnect® sur l'appareil de votre enfant. Avec KidiConnect®, les enfants peuvent utiliser leur **KidiCom MAX®** pour envoyer des messages à une liste de contacts, approuvée par les parents. Pour cela, il faut d'abord que vous autorisiez l'accès à KidiConnect® sur l'appareil de votre enfant. Une fois l'autorisation confirmée, l'application KidiConnect® sera débloquée sur le **KidiCom MAX®**. Il ne vous restera qu'à télécharger l'application sur votre smartphone compatible.

Création d'un compte Explor@ Park

- 1/ Dans un premier temps, suivez les instructions à l'écran puis acceptez les Conditions Générales d'Utilisation. Appuyez sur "Continuer".
- 2/ Remplissez les informations demandées dans le formulaire.
- 3/ Lorsque vous rejoignez la partie contrôle de sécurité, entrez les caractères que vous voyez sur l'image dans la zone de texte "Captcha". Lorsque vous avez terminé de remplir le formulaire, appuyez sur "Soumettre". Un pop-up apparaîtra, vous demandant de vérifier votre boîte mail. Appuyez sur "Continuer".
- 4/ Vérifiez votre boîte email où vous allez recevoir un message avec comme objet "Confirmation de votre consentement à la collecte et l'utilisation par VTech des données personnelles de votre ou vos enfant(s)"
- 5/ Retournez à la page d'enregistrement sur **KidiCom MAX®** et entrez le code d'ouverture reçu dans l'email pour donner votre autorisation et continuer l'enregistrement du jouet.

Note : le consentement parental est nécessaire pour le déblocage de certaines applications telles que KidiConnect® : **VTech®** a en effet besoin de recueillir certaines données telles que le prénom de l'enfant, son année de naissance, etc. Ces données sont utilisées uniquement dans le cadre de l'utilisation du jouet **VTech®**.

- 5/ Création du profil d'un enfant :

Maintenant que vous avez créé un nouveau compte, il est temps de créer un profil pour l'enfant qui utilisera cette tablette **KidiCom MAX®**. Entrez les informations requises et appuyez sur "Suivant" lorsque vous avez terminé.

Faites défiler la page “Autoriser l'accès à KidiConnect®”, prenez connaissance des Conditions générales d'utilisation et cochez la case pour confirmer que vous acceptez les Conditions générales d'utilisation.

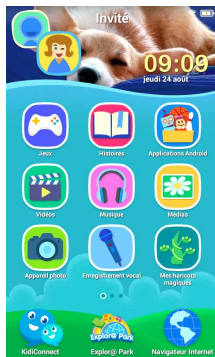


L'accès à KidiConnect® est désormais autorisé sur l'appareil de votre enfant. Vous devez encore installer l'application KidiConnect® sur un smartphone compatible pour finir de configurer votre profil et celui de votre enfant, gérer les contacts de votre enfant et commencer à communiquer avec lui.



7. Menu du KidiCom MAX®

- Touche l'écran et fais glisser ton doigt vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les icônes. Touche une icône pour accéder à une application.



Menu

- **Jeux**  : touche l'icône Jeux pour jouer aux jeux inclus ou aux jeux téléchargés depuis l'Explor@ Park. Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour voir tous les jeux téléchargés. Connecte-toi à l'Explor@ Park pour acheter et télécharger plus de jeux. Reporte-toi à la page 19 pour plus de détails.
- **Histoires**  : touche l'icône Histoires pour voir les histoires incluses ou téléchargées à partir de l'Explor@ Park. Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour voir toutes les histoires téléchargées. Connecte-toi à l'Explor@ Park pour acheter et télécharger plus d'histoires. Reporte-toi à la page 19 pour plus de détails.
- **Applications Android**  : les jeux téléchargés sur l'Amazon Appstore et dont l'accès a été autorisé sont classés ici.
- **Vidéos**  : les vidéos téléchargées depuis l'Explor@ Park sont installées ici. Pour télécharger des fichiers vidéo personnels, l'utilisation d'une carte microSD (non fournie) est nécessaire. Les fichiers vidéo apparaissent ici.

- **Musique**  : les musiques téléchargées depuis l'Explor@ Park sont installées ici. Pour télécharger des fichiers audio personnels, l'utilisation d'une carte microSD (non fournie) est nécessaire. Les fichiers audio apparaissent ici.
- **Médias**  : touche l'icône Médias pour voir les photos et vidéos transférées sur **KidiCom MAX®** à partir de l'Explor@ Park, ainsi que les photos et vidéos prises avec l'appareil photo de **KidiCom MAX®**. Tu peux augmenter la mémoire de **KidiCom MAX®** en insérant une carte MicroSD (non incluse).
- **Appareil photo**  : touche cette icône pour accéder au menu Appareil photo. D'ici, tu peux aussi prendre des vidéos. Pour cela, touche l'icône de la vidéo en bas à gauche. Tes vidéos seront enregistrées dans l'application Vidéos. Touche l'icône rouge pour commencer un enregistrement.

Temps : indique la durée de l'enregistrement en cours.

Bouton d'enregistrement : pour commencer ou arrêter un enregistrement.

Miniature : pour voir la vidéo que tu viens d'enregistrer.

Attention : l'enregistrement de vidéos va rapidement remplir la mémoire interne de **KidiCom MAX®**. Il est recommandé d'utiliser une carte MicroSD pour augmenter la mémoire de **KidiCom MAX®**.

PHOTOS :

Pour ajouter des effets spéciaux à tes photos, appuie sur la baguette en haut de l'écran.

- Cadres : pour prendre une photo dans un cadre.
- Tampons : pour ajouter un tampon à ta photo.
- Effets déformants : pour prendre une photo avec un effet déformant.
- Kaléidoscope : pour prendre une photo à travers un kaléidoscope.
- Effets fantaisie : pour ajouter un effet fantaisie à la photo (effet lumineux, par exemple).
- Têtes en folie : pour prendre une photo de son visage pour le voir ensuite apparaître sur tous les personnages de l'image.
- Mode normal : pour prendre une photo sans aucune décoration ni effet.
- Miniature : pour voir la dernière photo que tu as prise.

- **Enregistrement vocal**  : pour enregistrer une nouvelle séquence, appuie sur le signe + et suis les instructions vocales.

Tu peux ajouter des effets spéciaux à tes enregistrements vocaux. Lorsque tu as terminé un enregistrement, choisis un des effets sur le robot. Fais glisser ton doigt vers la gauche ou vers la droite pour entendre les effets. Appuie sur la manette verte pour enregistrer l'effet désiré. Il sera ensuite sauvegardé dans le fichier Enregistrement vocal.

- **Mes haricots magiques**  : un mystérieux vendeur de haricots t'a donné des haricots magiques. Et là où l'on plante des haricots magiques poussent de longues tiges magiques ! Occupe-toi de ta tige de haricot magique dans ce jeu qui se joue en temps réel ! Ta tige de haricot magique réagit comme une vraie plante. Ainsi, il faut l'entretenir et l'arroser pour qu'elle pousse le plus haut possible ! Tu peux aussi utiliser des potions magiques pour aider tes haricots à pousser. Chaque potion permet à une sorte différente de haricot de pousser. Utilise différentes potions et essaie de faire pousser le plus de haricots possible.

INFORMATION POUR LES PARENTS : en jouant à ce jeu, votre enfant gagne des cadeaux lui permettant de mieux prendre soin de sa tige de haricot. Lorsque votre enfant reçoit un message lui indiquant qu'il a gagné une récompense, connectez la tablette à l'Explor@ Park de **VTech**® pour télécharger la récompense.

Apports éducatifs : gestion du quotidien, responsabilité, sciences.

- **Mes amis**  : touche l'icône Mes amis pour accéder à ton répertoire d'amis. Tu peux entrer et enregistrer des tas d'informations sur tes amis. Touche l'écran et déplace ton doigt vers le haut ou vers le bas pour faire défiler la liste de tes amis. Pour voir ou modifier les informations sur un ami, touche cet ami dans la liste.
- **Calendrier**  : touche l'icône Calendrier pour accéder au calendrier. Pour ajouter une image sur une date, touche une image sur la droite de l'écran et déplace-la jusqu'à la date de ton choix. Pour ajouter une note sur une date, touche cette date puis tape ton texte en utilisant le clavier à l'écran. Touche pour supprimer une image ou une note.

- **Date et heure**  : touche l'icône Date et heure pour modifier la date et l'heure affichées.
 - **Horloge** : pour voir l'heure.
 - **Chronomètre** : pour utiliser l'application Chronomètre.
 - **Date** : pour voir la date.
 - **Alarme** : pour régler, activer ou désactiver l'alarme.
- **Notes**  : touche l'icône Notes pour taper un texte ou voir un texte que tu as déjà tapé. Touche la page à l'écran pour faire apparaître le clavier et commencer à taper. Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour faire défiler les textes que tu as déjà enregistrés. Pour voir une liste de tous tes textes, touche l'icône de l'Index.
- **Calculatrice**  : touche l'icône Calculatrice pour accéder à cette fonction. Touche les boutons de la calculatrice à l'écran pour entrer tes calculs. Touche l'icône "C" pour effacer tout ton calcul.
- **Gestionnaire des sonneries**  : choisis la sonnerie qui t'avertira des nouveaux messages vocaux KidiConnect® parmi les différentes sonneries proposées.
- **Mes paramètres**  : ici tu peux changer ta photo de profil, ton nom d'utilisateur, ton thème d'arrière-plan, ton fond d'écran ou régler la luminosité de ton **KidiCom Max®**.

Icônes

Icônes	Fonctions
	Toucher la coche pour valider ou confirmer.
	Toucher la croix pour annuler.
	Toucher le Plus pour ajouter quelque chose.
	Toucher la corbeille pour supprimer.
	Toucher la clé à molette pour modifier.
	Toucher la flèche pour revenir en arrière.
	Toucher la porte pour quitter.
	Toucher la corbeille fermée pour entrer dans le mode de suppression de données.
	Toucher l'engrenage pour modifier des options.



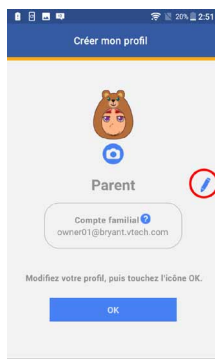
Cette icône indique que les contenus ont été verrouillés dans les Contrôles parentaux. Maintenir le bouton  appuyé pour débloquer cette fonction.

8. Parents - Télécharger KidiConnect® sur un smartphone

Installez l'application KidiConnect® sur un smartphone compatible pour gérer le profil et les contacts de votre enfant et pour communiquer avec lui. Dans un premier temps, téléchargez l'application depuis l'App Store ou Google Play. Une fois que vous avez téléchargé et installé l'application sur un smartphone, appuyez sur "S'identifier" pour vous connecter à votre compte Explor@ Park.

Note : le compte Explor@ Park est le même que celui que vous avez utilisé pour enregistrer **KidiCom MAX®** lors de sa première utilisation.

Créez votre profil : touchez l'icône du crayon pour modifier votre nom. Pour être trouvé et reconnu plus facilement, nous vous conseillons d'utiliser votre prénom et votre nom de famille comme "nom".

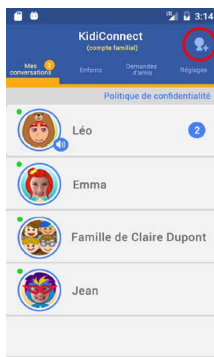


Vous pouvez également mettre une photo de profil. Pour cela, retournez à la page Créer mon profil et appuyez sur l'icône de l'appareil photo. Ensuite, vous allez pouvoir créer le profil de votre enfant. Suivez les mêmes étapes pour éditer le nom et l'image du profil de votre enfant et appuyez sur "OK" lorsque vous avez terminé.

Une fois que vous avez terminé de créer vos profils, vous pouvez décider d'inviter des membres de votre famille à échanger avec votre enfant. Sélectionnez "Oui" pour le faire maintenant ou "Plus tard" pour le faire une autre fois.

Ajouter des amis (adultes)

Ouvrez l'application KidiConnect® sur votre smartphone et touchez l'icône "Ajouter un ami" située dans l'angle supérieur droit de la page d'accueil pour ajouter un contact.



Choisissez "Ajouter un adulte au groupe de discussion Famille".

Note : cette option apparaît seulement si vous êtes connecté au compte familial. Tapez l'adresse email de la personne que vous souhaitez ajouter. Enfin, tapez les caractères que vous voyez sur l'image dans la zone de texte. Appuyez sur "Envoyer" lorsque vous avez terminé.

Si la personne que vous souhaitez ajouter à votre liste d'amis possède un compte Explor@ Park et KidiConnect®, entrez l'adresse email de son compte. Une demande d'ami lui sera envoyée via l'application KidiConnect®. Si elle ne possède pas de compte Explor@ Park, entrez son adresse email personnelle. Une invitation à installer l'application KidiConnect® sur son smartphone compatible lui sera envoyée par email. Quand la personne invitée aura téléchargé l'application sur son smartphone et créé un compte Explor@ Park, elle devra à son tour vous envoyer une demande d'ami.

Ajouter un enfant (qui a un jouet compatible KidiConnect®)

Les enfants peuvent aussi échanger via l'application KidiConnect®. Si votre enfant a un ami qui possède aussi un **KidiCom MAX®** ou une **Storio MAX®**, suivez les instructions de ce tutoriel pour envoyer une demande d'ami à ce dernier.

Ouvrez l'application KidiConnect® sur votre smartphone et touchez l'icône "Ajouter un ami" située dans l'angle supérieur droit de la page d'accueil pour ajouter un contact. Sélectionnez "Ajouter un ami à l'enfant".

UTILISER KIDICONNECT® À PARTIR DU KIDICOM MAX®

Pour envoyer un message

Sélectionne la personne à qui tu voudrais envoyer un message (ami ou groupe Famille).

Choisis le type de message que tu voudrais envoyer (message pré-écrit, message à taper, images, message vocal, dessin ou photo).

Appuie sur l'icône de l'enveloppe pour envoyer le message.

Pour envoyer un message vocal, appuie sur le bouton rouge pour enregistrer ta voix, puis sur l'icône bleue pour l'écouter. Pour l'envoyer, appuie sur l'icône de l'enveloppe. Tu peux aussi choisir un effet spécial (robot ou souris). Pour cela, sélectionne l'icône du robot ou de la souris avant de commencer l'enregistrement de ton message.

Envoyer une photo : tu peux choisir d'envoyer une nouvelle photo ou une photo de la Galerie (Médias). Choisis l'icône de l'Appareil photo pour prendre une nouvelle photo ou l'icône avec la fleur dans un cadre pour choisir une photo de la Galerie.

UTILISER KIDICONNECT® À PARTIR D'UN SMARTPHONE

Pour visualiser les discussions et envoyer un message, allez dans l'onglet Discussions

Sélectionnez la discussion (groupe Famille ou amis approuvés) que vous souhaitez visualiser ou continuer. Pour débiter ou continuer une discussion existante, tapez votre message dans l'espace prévu au bas de la page. Vous pouvez envoyer un texte normal, des vignettes, un dessin, des photos, des smileys ou un message vocal.

Une fois le message terminé, appuyez sur l'icône de l'enveloppe pour l'envoyer.

Pour envoyer un message vocal, appuyez sur le bouton rouge sans le relâcher et débutez l'enregistrement. Pour arrêter l'enregistrement, relâcher le bouton rouge. Vous pourrez ensuite écouter votre message vocal avant de l'envoyer. Appuyez sur l'icône bleue avec la flèche pour écouter le message, puis sur l'icône de l'enveloppe pour l'envoyer, ou l'icône du micro pour le modifier.

Envoyer une photo : appuyez sur l'icône Photos pour envoyer une nouvelle photo ou une photo de votre Galerie. Choisissez l'icône de l'Appareil photo pour prendre une nouvelle photo ou l'icône en bas à gauche pour choisir une photo de votre Galerie.

Gérer les amis et demandes d'ami

Pour voir les amis de votre enfant, appuyez sur l'icône Enfants. Vous verrez la liste des contacts approuvés de votre enfant. Vous n'aurez pas accès aux discussions de votre enfant avec ses amis. Pour voir la liste des demandes d'ami, appuyez sur l'onglet Demandes.

Réglages

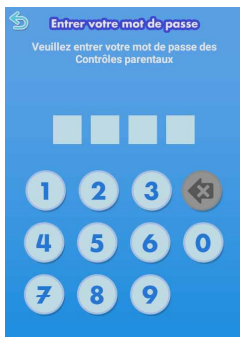
Pour modifier votre profil ou changer votre mot de passe, appuyez sur l'onglet Réglages.

D'ici, vous pouvez aussi accéder à l'Explor@ Park, obtenir de l'aide, effacer les conversations, effectuer les mises à jour KidiConnect® ou vous déconnecter.

9. Contrôles Parentaux

Pour accéder aux Contrôles parentaux sur votre **KidiCom MAX®**, touchez l'avatar dans l'angle supérieur gauche de l'écran d'accueil de votre enfant pour faire apparaître l'icône Contrôles parentaux. Touchez cette icône pour accéder aux Contrôles parentaux 

Entrez le mot de passe que vous avez créé lorsque vous avez configuré votre appareil.



Entrez votre mot de passe

Veuillez entrer votre mot de passe des Contrôles parentaux

Quatre cases à remplir pour le mot de passe.

Clavier numérique avec les chiffres 1 à 9, 0, et une icône d'effacement (X).

Menu des Contrôles parentaux

Limitation du temps de jeu : pour limiter le temps passé par votre enfant devant l'écran ou pour rendre l'appareil inutilisable à certaines heures.

Options : sélectionnez cette icône pour accéder au menu des options, où vous pouvez configurer les options d'affichage, modifier les réglages de la date/heure, vérifier les dernières mises à jour disponibles et contrôler d'autres réglages de l'appareil. Vous pouvez aussi télécharger l'Amazon Appstore en sélectionnant "Télécharger d'autres applications" depuis le menu des options.



Gestionnaire des applications : choisissez cette option pour autoriser votre enfant à utiliser les applications téléchargées de l'Amazon Appstore et de l'Explor@ Park.

Gestionnaire des applications VTech® : choisissez cette option pour gérer les applications téléchargées depuis l'Explor@ Park.

Navigateur Internet : avec cette option, vous pouvez ajouter ou retirer des sites Internet de la liste approuvée sur le navigateur Internet de votre enfant.

 Wi-Fi	Touchez cette icône pour activer, désactiver ou paramétrer une connexion Wi-Fi.
 Limitation du temps de jeu	Touchez cette icône pour limiter le temps d'utilisation de la tablette.
 Contenu bloqué	Touchez cette icône pour verrouiller certains contenus afin d'éviter qu'ils ne soient accidentellement supprimés.
 Sites Internet approuvés	Touchez cette icône pour ajouter ou supprimer des sites Internet de la liste blanche des sites autorisés. Vous pouvez aussi limiter le temps d'utilisation du navigateur Internet.
 Gestionnaire des profils	Touchez cette icône pour ajouter ou supprimer des profils utilisateurs sur votre tablette.
 Gestionnaire des applications	Touchez cette icône pour voir ou modifier les applications téléchargées sur l'Explor@ Park et sur l'Amazon Appstore .
 Informations sur le compte	Touchez cette icône pour voir ou modifier les informations du compte Parent.
 Options	Touchez cette icône pour configurer les paramètres système de la tablette.

 Politique de confidentialité	Touchez cette icône pour visualiser la Politique de confidentialité VTech® .
 Explor@ Park	Touchez cette icône pour accéder à l'Explor@ Park et découvrir les nombreux contenus gratuits et payants (histoires, jeux, vidéos, musiques, etc.) à télécharger sur KidiCom MAX® .
 Navigateur Internet	Touchez cette icône pour visualiser les sites Internet pré sélectionnés par VTech® et naviguer sur Internet.
 Gestionnaire des applications VTech®	Utilisez cet outil pour installer ou désinstaller les applications que vous avez achetées sur l'Explor@ Park. Consultez la section "Télécharger du contenu depuis l'Explor@ Park" pour plus de détails.
 Autres applications	Touchez cette icône pour voir et modifier les applications téléchargées à partir d'une source tierce (Amazon Appstore)

Connexion WI-FI

- 1/ Touchez l'avatar situé dans l'angle supérieur gauche de l'écran d'accueil de votre enfant, puis touchez l'icône Contrôles parentaux pour accéder aux Contrôles parentaux.
- 2/ Entrez votre mot de passe d'accès aux Contrôles parentaux.
- 3/ Touchez l'icône Wi-Fi.
- 4/ Votre appareil dressera la liste de tous les réseaux qu'il détecte. Touchez le réseau auquel vous souhaitez vous connecter et entrez un mot de passe, si nécessaire. Lorsque la connexion est configurée, touchez la flèche retour sur l'appareil pour retourner au menu des Contrôles parentaux.

Note : **KidiCom MAX®** accepte les réseaux sans fils 802.11 b/g/n.

KidiCom MAX® accepte uniquement les modes de sécurité suivants :

- WEP
- WPA-TKIP
- WPA2-CCMP
- WPA-TKIP+CCMP
- WPA2-TKIP+CCMP

Les points d'accès qui ne sont pas compatibles avec **KidiCom MAX®** tels que "WPA-CCMP" ou "WPA2-TKIP" n'apparaîtront pas dans la liste.

Vous pouvez aussi vous connecter en utilisant l'Assistant de connexion réseau en allant dans les Contrôles parentaux, Options , puis Assistant de Connexion Réseau.

Statut de la connexion Wi-Fi : cette icône indique l'état de la connexion Wi-Fi. Merci de consulter le tableau ci-dessous.

	Wi-Fi désactivé.
	Wi-Fi activé mais non connecté à un réseau.
	Wi-Fi activé et connecté à un réseau. Les barres indiquent la puissance de réception du signal.

10. Explor@ Park

Découvrez l'Explor@ Park depuis votre ordinateur et découvrez plus de 2 000 contenus à télécharger pour **KidiCom MAX®** ! Jeux, dessins animés, vidéos, musiques, histoires et bien plus encore !

Pour plus d'informations sur l'installation de l'Explor@ Park, merci de consulter la section Enregistrer **KidiCom MAX®** du présent manuel.

Lorsque vous achetez une application sur l'Explor@ Park, elle sera automatiquement téléchargée sur **KidiCom MAX®** lorsque l'appareil sera connecté à un réseau Wi-Fi.



Télécharger du contenu depuis l'Explor@ Park.

Une fois le contenu (jeux, histoires, vidéos, musiques etc..) acheté, dirigez-vous dans les Contrôles parentaux, puis "Gestionnaire des applications **VTech®**". Actualiser la page en cliquant sur l'icône d'actualisation située en haut à droite. Le contenu sera alors en cours de téléchargement. Une fois téléchargées, les applications seront rangées dans les sections correspondantes dans le menu principal de l'enfant (jeux, vidéos, histoires, musique etc.)

Transférer des images, vidéos et chansons

Vous pouvez aussi transférer vos fichiers audio et vidéo personnels en insérant une carte microSD (non incluse) dans **KidiCom MAX®**, puis en vous rendant dans les sections correspondantes (Médias, Vidéos, Musique). **KidiCom MAX®** peut lire les vidéos au format JPEG/H.264. Les autres formats vidéo peuvent être convertis afin d'être compatibles avec **KidiCom MAX®**, en utilisant un logiciel spécifique (convertisseur vidéo, non fourni). Pour plus d'informations sur la conversion de fichiers vidéo, entrer « convertisseur de fichiers vidéo » dans un moteur de recherche Internet. Il peut exister des restrictions légales liées à l'utilisation de fichiers vidéo, de films ou de programmes commerciaux, dont **VTech®** ne peut en aucun cas être tenu pour responsable. L'utilisation d'une carte microSD (non incluse) est nécessaire pour le transfert des fichiers audio et vidéo personnels.

Format supporté :

Profil vidéo H.264 et audio en MP3 au format AVI.

Résolution recommandée :

480x272 si le fichier source est en 16:9 et 320x240 si le fichier source est en 4:3. Les autres résolutions sont supportées mais ne sont pas optimales pour ce produit.

Débit binaire (bitrate) vidéo recommandé :

600 Kps. Les autres débits binaires sont supportés mais ne sont pas les meilleurs pour ce produit.

Débit binaire (bitrate) audio recommandé :

96 Kps. Les autres débits binaires sont supportés mais ne sont pas les meilleurs pour ce produit.

Taille maximale du fichier :

2 Go

Les logiciels suivants permettent de convertir facilement la plupart des fichiers vidéo :

eRightSoft Super©

MediaCoder

Ces logiciels gratuits sont indiqués à titre d'exemple. Toutes les marques sont la propriété de leurs titulaires respectifs. **VTech®** n'accepte aucune responsabilité quant à l'utilisation de ces logiciels.

Note : ne pas débrancher **KidiCom MAX®** ou l'ordinateur pendant le transfert des fichiers. Une fois le transfert terminé, éteindre **KidiCom MAX®**. Lorsque **KidiCom MAX®** n'est pas connecté à un ordinateur, refermer le cache de protection du port USB.

11. Entretien

1. Éviter toute exposition prolongée de **KidiCom MAX®** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
2. Éteindre **KidiCom MAX®** en cas de non-utilisation prolongée.
3. Éviter de faire tomber le jouet. Ne JAMAIS tenter de le démonter.
4. Vérifier régulièrement l'état du transformateur (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser un transformateur endommagé.
5. Éviter toute exposition de **KidiCom MAX®** à l'eau ou à l'humidité.
6. **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état du transformateur utilisé avec le jouet. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble USB, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec le transformateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.
7. Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements de classe II portant le symbole suivant .
8. S'assurer que le cache du port micro-USB est bien refermé après utilisation pour le protéger.
9. Utiliser uniquement le câble USB avec ferrite fourni avec la tablette pour que le produit soit conforme à la norme EMC 2004/108/EC.

Fonctionnement de l'écran tactile

- Utiliser le doigt pour naviguer sur la tablette.
Exercer une pression raisonnable sur l'écran. Une pression trop forte pourrait l'endommager.

Nettoyage de l'écran tactile

- Humidifier légèrement le chiffon doux avec un peu d'eau et nettoyer l'écran de **KidiCom MAX®**.
- Utiliser un chiffon propre et sec pour sécher l'écran. Répéter les deux étapes une seconde fois si nécessaire.
- Si des corps étrangers sont coincés dans le contour de l'écran, utiliser précautionneusement un cure-dent pour les retirer.
- Pour nettoyer **KidiCom MAX®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.

Nettoyage du KidiCom Max®

- Pour nettoyer **KidiCom MAX®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.

Résolution de problèmes

Problème	Raison possible	Solution
L'image s'affiche sur l'écran mais le son est inaudible.	Le volume sonore est au minimum.	Ajuster le contrôle du volume sonore.
	Un casque est connecté.	Débrancher le casque.
L'écran s'allume puis s'éteint immédiatement.	Batterie faible	Branchez KidiCom MAX® à une source d'alimentation. La Led verte du jouet s'allume pour vous indiquer que la batterie se recharge.
Rien ne se passe après avoir appuyé sur le bouton Marche.	Une réinitialisation de KidiCom MAX® est nécessaire (remise à zéro).	Une fois que le système est éteint, appuyez simultanément sur le bouton d'aide, le bouton d'accueil, le bouton volume inférieur (moins) et le bouton Marche/ Arrêt. Lorsque l'écran blanc de Vtech® apparaît, relâchez seulement le bouton marche/ arrêt. Continuez à appuyer sur le bouton d'aide, le bouton d'accueil et le bouton volume inférieur (moins) jusqu'à ce que vous voyiez l'écran de réinitialisation aux paramètres d'usine. Si l'écran de réinitialisation aux paramètres d'usine n'apparaît pas, recommencez le processus et répétez les étapes ci-dessus. Il est possible que vous deviez répéter ces étapes plusieurs fois. Toutes les données sauvegardées seront alors perdues.

Impossible de recharger le jouet.	KidiCom MAX® n'est pas connecté correctement à une source d'alimentation.	Vérifiez que le jouet est bien connecté à un câble USB ou branché sur secteur.
L'écran de KidiCom MAX® n'indique pas le branchement en USB lorsque je connecte KidiCom MAX® à un ordinateur.	Problème de branchement du câble USB	Rebrancher correctement le câble USB à KidiCom MAX® et à l'ordinateur.
	Utilisation d'un Hub USB	Retirer le Hub et brancher KidiCom MAX® directement au port USB de l'ordinateur.
L'écran tactile n'est pas précis ou il est impossible de sélectionner une icône précise sur l'écran	Recalibrage de l'écran nécessaire	Maintenir le bouton Marche/Arrêt appuyé pendant 10 secondes jusqu'à ce que l'appareil soit éteint. Ensuite, appuyer simultanément sur  et sur le bouton + du volume tout en allumant KidiCom MAX® . Suivre les étapes indiquées à l'écran.
	Corps étrangers dans le contour de l'écran	Utiliser un cure-dent pour retirer les petits corps étrangers bloqués dans le contour de l'écran.
KidiCom MAX® ne détecte pas une carte microSD.	Le format de la carte microSD n'est pas FAT32.	Formater la carte microSD en FAT32.

Impossible de se connecter au Wi-Fi.	Le Wi-Fi est désactivé.	Aller dans les Contrôles parentaux, puis sélectionner Wi-Fi.
	KidiCom MAX® a besoin d'une mise à jour.	Connecter KidiCom MAX® à l'Explor@ Park pour l'enregistrer et s'assurer qu'il a bien la dernière version du programme interne.
Le Wi-Fi est activé, mais aucun réseau Wi-Fi n'apparaît.	Il n'y a pas de réseau Wi-Fi disponible là où vous vous trouvez, ou le signal du réseau est faible.	Aller dans un endroit qui dispose d'un réseau Wi-Fi.
Un réseau Wi-Fi est disponible, mais la connexion échoue.	Le réseau en question n'est pas configuré correctement, ou une authentification est nécessaire.	S'assurer que le réseau est configuré correctement et qu'il n'y a pas de pare-feu qui bloque l'accès à Internet. Si un mot de passe est demandé, s'assurer que le bon mot de passe est entré (vérifier les majuscules et les minuscules).
L'indicateur de charge ne s'allume pas en essayant de recharger les batteries.	Le transformateur n'est pas correctement connecté, ou le jouet est allumé.	S'assurer que le transformateur est bien connecté à KidiCom MAX® et à la prise murale.

Des interférences environnementales, telles que de l'électricité statique ou des transitoires électriques rapides de l'alimentation, peuvent provoquer de légers dysfonctionnements de **KidiCom MAX®**. Dans certains cas, les paramètres de jeu enregistrés dans **KidiCom MAX®** peuvent être perdus. Auquel cas, débrancher puis rebrancher le transformateur. Si les dysfonctionnements dus à l'électricité statique surviennent pendant le processus de téléchargement, déconnecter le câble USB, supprimer le fichier corrompu, débrancher puis rebrancher le transformateur. Puis reconnecter le câble USB puis relancer le téléchargement.

Informations de sécurité pour l'utilisation de la batterie et du chargeur

Important :

- Le transformateur n'est pas un jouet et doit être manipulé uniquement par un adulte.
- La température doit être comprise entre 5°C-35°C (41°F-95°F). Si les batteries ne se rechargent pas correctement, essayer d'effectuer cette action dans un lieu dont la température est plus adaptée.
- La batterie n'est ni amovible, ni remplaçable. Ne pas tenter d'ouvrir ni de démonter l'appareil.
- Déconnecter le transformateur de l'appareil et éteindre l'appareil avant de le nettoyer.
- Pour des performances optimales, utiliser le câble USB et le transformateur inclus dans la boîte de **KidiCom MAX®**.
- Pour éviter toute électrocution ou départ de feu, ne pas exposer les batteries à la pluie ou à l'humidité.
- Ne pas jeter ce produit avec les déchets ménagers. Batterie recyclable: merci de suivre les instructions liées au tri sélectif et au recyclage des déchets, appareils électriques et électroniques.
- Les transformateurs pour jouets et les chargeurs de batterie destinés à être utilisés par les enfants ne sont pas considérés comme faisant partie d'un jouet, même s'ils sont fournis avec un jouet. L'utilisation du transformateur doit être faite uniquement sous le contrôle d'un adulte.
- En cas de non-utilisation prolongée, **KidiCom MAX®** se met en veille. La connexion Wi-Fi se désactive automatiquement lorsque la charge de la batterie est faible.



Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/ CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

Directives standards pour les jouets à transformateur et produits commandés électriquement



Transformateur secteur :

Sortie : 5V CC

- Attention. Le produit ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Comme tous les produits électriques, des précautions doivent être prises durant la manipulation et l'utilisation du produit pour éviter tout choc électrique. La surveillance d'un adulte est recommandée durant l'utilisation.
- Débrancher le transformateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.

- Le produit doit uniquement être utilisé avec un transformateur pour jouets. Nous recommandons l'utilisation du transformateur **VTech®** inclus dans la boîte avec une Sortie : 5V CC.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Le transformateur n'est pas un jouet.
- Vérifier régulièrement l'état du transformateur (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser un transformateur endommagé.

IMPORTANT

S'assurer que le cache du port microUSB est bien refermé lorsque **KidiCom MAX®** n'est pas en charge ou connecté à un ordinateur. Utiliser exclusivement le transformateur et le câble USB fournis avec **KidiCom MAX®** pour recharger la tablette.

L'utilisation d'autres types de transformateurs pourraient endommager l'appareil.

Important : Essayer de retirer ou remplacer la batterie peut endommager **KidiCom MAX®** et entraîne l'annulation de la.

Le soussigné, VTech Electronics Europe BV, déclare que l'équipement radioélectrique du type 1695 est conforme à la directive 2014/53/EU. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse internet suivante: www.vtech.com/re-directive

Cet équipement radioélectrique utilise une radiofréquence de bande WiFi (2412MHz - 2472MHz) dont la puissance de radiofréquence maximale est < 0.1W.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

Pour la France :

Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Email : toys@vtechcanada.com

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com en cliquant sur « Donnez votre avis » sur la page de présentation du jouet.

Nous lisons tous les avis déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Protégez les oreilles de votre enfant lorsqu'il utilise un casque ou des écouteurs

- Une exposition excessive de son oreille à un volume élevé peut endommager son audition.
- Diminuez toujours le volume avant de connecter un casque ou des écouteurs à une source audio et réglez le volume minimum nécessaire permettant à votre enfant d'entendre la musique.
- Utiliser ce produit avec le premier casque audio **VTech®** permet d'assurer le respect de la puissance sonore maximale fixée par l'article L5232-1 du Code de la Santé Publique français.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

CECI EST UN ACCORD LÉGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIÉTÉ VTECH (CI-APRÈS DÉNOMMÉE « VTECH »), ÉTABLISSANT LES TERMES QUI RÉGISSENT VOTRE UTILISATION DU LOGICIEL POUR KIDICOM OU EN LIEN AVEC L'APPLICATION DU LOGICIEL (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « LOGICIEL »). LE LOGICIEL INCLUT LES FICHIERS AUDIO POUR LE SYSTÈME KIDICOM.

L'ACTIVATION, L'UTILISATION, LE TÉLÉCHARGEMENT OU L'INSTALLATION DE CE LOGICIEL VALENT ACCEPTATION DES TERMES DE CE CONTRAT. VOTRE DROIT D'UTILISER LE LOGICIEL EST CONDITIONNÉ À VOTRE ACCORD AVEC LES TERMES DE CE CONTRAT. SI VOUS N'ÊTES PAS DISPOSÉ À RESPECTER LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE, VOUS N'ÊTES PAS EN DROIT D'UTILISER CE LOGICIEL ET VOUS DEVEZ LE RENVoyer RAPIDEMENT À VTECH, OU LE SUPPRIMER.

SI VOUS AVEZ MOINS DE 18 ANS OU ÊTES CONSIDÉRÉ COMME MINEUR DANS VOTRE JURIDICTION, VOUS DEVEZ PRENDRE CONNAISSANCE DES TERMES ET CONDITIONS AVEC VOS PARENTS OU VOTRE TUTEUR (CI-APRÈS CONJOINTEMENT DÉNOMMÉS « PARENTS ») ET ÊTRE SÛR QUE VOS PARENTS COMPRENNENT ET ACCEPTENT EN VOTRE NOM CES TERMES ET CONDITIONS. LORSQUE CET ACCORD SE RÉFÈRE À « VOUS » OU « VOTRE », CELA INCLUT À LA FOIS LES PARENTS ET LES ENFANTS UTILISATEURS, SAUF LORSQUE L'ENFANT N'A PAS L'ÂGE LÉGAL DE S'ENGAGER CONTRACTUELLEMENT (COMME DANS LE CAS D'UNE TRANSACTION EN COMMERCE ÉLECTRONIQUE), OU DE FOURNIR TOUS LES CONSENTEMENTS NÉCESSAIRES (TELS QUE LE CONSENTEMENT À L'OBTENTION, AU TRAITEMENT OU AU TRANSFERT DE DONNÉES), AUQUEL CAS LE PARENT DE CET ENFANT RECONNAÎT QU'IL AGIT AU NOM DE L'ENFANT POUR S'ENGAGER CONTRACTUELLEMENT ET EST ENTIÈREMENT RESPONSABLE DES ACTES DE SON ENFANT DANS LE CADRE DE SON UTILISATION DU LOGICIEL ET DE SES SERVICES.

1. PROPRIÉTÉ. Le logiciel et tous les documents contenus dans le produit sont détenus par VTECH, ou ses licenciés, et sont protégés par les droits de reproduction internationaux et autres lois sur la propriété intellectuelle. Le logiciel et les documents ne doivent être utilisés que par vous, en accord avec ce contrat. Le logiciel et les documents sont sous licence, et non vendus. À l'exception de ce qui est spécifiquement exposé ci-après, VTECH et ses licenciés conservent tous les droits, titres et intérêts, incluant tous les droits de propriété intellectuelle, pour le logiciel et les documents.

2. **TERMES DE LA LICENCE.** VTECH vous concède, dans la limite des termes et conditions définis plus loin dans ce contrat, une licence non exclusive, non sous-licenciable et non transférable pour une utilisation non commerciale du logiciel, et pour utiliser les documents de la même manière que le logiciel. Toute modification, actualisation, correction d'erreur, ou autre mise à jour du logiciel fournie par VTECH doit être considérée comme faisant partie du logiciel et son utilisation doit suivre les termes et conditions de ce contrat, sauf si les parties se sont engagées dans un contrat séparé écrit régissant ces modifications, actualisations, corrections d'erreurs, ou autres mises à jour.

3. **RESTRICTIONS DE LA RÉTRO-INGÉNIERIE ET SÉCURITÉ.** Sauf dans la mesure où vous y auriez été expressément et sans ambiguïté autorisé par VTECH, ou dans la mesure où de telles restrictions seraient explicitement interdites par la loi, VOUS NE DEVEZ PAS inverser l'ingénierie, décompiler, désassembler, traduire ou tenter de connaître le code source du logiciel, copier, modifier, créer des oeuvres dérivées, distribuer, vendre, assigner, gager, sous-licencier, louer, prêter, exploiter en temps partagé, distribuer ou transférer le logiciel, supprimer le logiciel, altérer ou ajouter des droits d'exploitation, des marques de commerce, des noms de marques, des logos, des notifications, des notations, enfreindre ou falsifier toutes les mesures ou systèmes de sécurité implémentés par VTECH, qui sont destinés à empêcher la copie illégale du logiciel. Toute utilisation de ce type met fin à votre licence d'utilisation du logiciel sans préavis.

4. **GARANTIE LIMITÉE.** VTECH vous garantit que (sous réserve de votre accord avec les termes définis), pendant une période de 90 jours après l'achat du produit, le logiciel sera substantiellement conforme aux spécifications publiées par VTECH. Votre seul et unique recours sous cette garantie est pour VTECH, à sa convenance, d'effectuer des actions commerciales raisonnables pour corriger toute non-conformité substantielle du logiciel rapportée par écrit à VTECH pendant la période de garantie et de fournir un exemplaire de remplacement du logiciel. La présente garantie ne s'applique pas à toute non-conformité qui serait due à une utilisation du logiciel avec une application ou dans un environnement autres que ceux qui sont recommandés par VTECH, à des modifications du logiciel non effectuées par VTECH ou à l'utilisation de matériels ou de logiciels fournis par un tiers.

VTECH NE GARANTIT PAS QUE LE LOGICIEL NE CONTIENNE AUCUNE ERREUR OU QU'IL SOIT ADAPTÉ À UN USAGE PARTICULIER. VTECH NE GARANTIT RIEN DE PLUS QUE CE QUI A ÉTÉ DÉFINI CI-AVANT ET REJETTE TOUTE AUTRE GARANTIE, QU'ELLE SOIT EXPRESSE, IMPLICITE OU RÉGLEMENTAIRE, CONCERNANT LE LOGICIEL OU LES DOCUMENTS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE LA QUALITÉ MARCHANDE, L'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER ET L'ABSENCE DE CONTREFAÇON. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN CONSEIL, QU'ILS SOIENT ÉCRITS OU ORAUX, DONNÉS PAR VTECH, SES REVENDEURS, AGENTS OU EMPLOYÉS NE CONSTITUENT UNE GARANTIE.

5. **LIMITATION DE RESPONSABILITÉ.** En aucun cas VTECH ne peut être tenu pour responsable de toute perte de bénéfice, inexactitude ou altération de données, coûts de remplacements de biens ou de matériels ou de tout dommage consécutif, particulier, accidentel ou indirect résultant de votre utilisation ou de votre incapacité à utiliser le téléchargement du logiciel ou les documents, même si VTECH avait connaissance ou aurait dû avoir connaissance de l'éventualité de tels dommages, et nonobstant tout échec de l'objet essentiel de tout recours limité indiqué dans les présentes. Vous acceptez le fait qu'en aucun cas la responsabilité globale de VTECH énoncée aux présentes ou liée à votre utilisation du logiciel ou des documents ne pourra excéder le montant d'argent payé par vous pour le produit et/ou pour le logiciel.

6. **RÉSILIATION.** Cet accord de licence sera automatiquement résilié en cas de non-respect d'un quelconque terme de l'accord. Aucun préavis ne sera exigé de VTECH pour procéder à cette résiliation.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Customer Support : <http://www.vtechkids.com/support/>



*Venez découvrir tous nos
produits sur notre site Internet :*

www.vtech-jouets.com

