

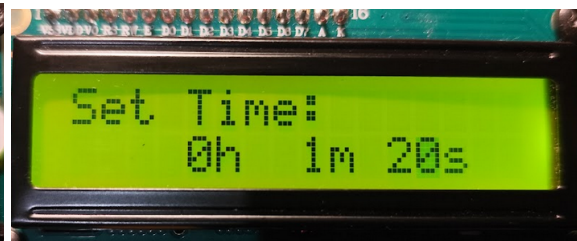
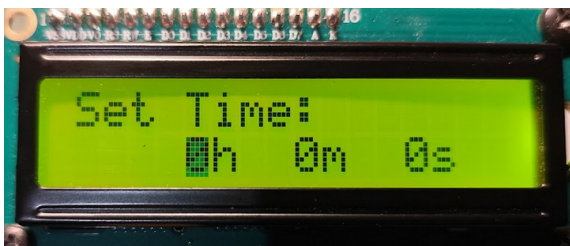
Drewniana Atrapa ASG/Paintball

Przebieg działania urządzenia:

1. Ekran ładowania.



2. Ustawienie czasu.



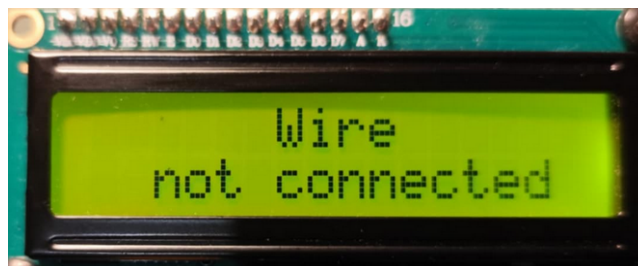
- Klawisz [*] - usuwanie lub cofanie się w polach (godzina):(minut):(sekund)
- Klawisz [#] – zatwierdza pole; przy sekundach finalizuje ustawienie czasu i przechodzi do wprowadzania kodu.
- Wprowadzony czas nie może być równy 0h:0m:0s

3. Ustawienie kodu.



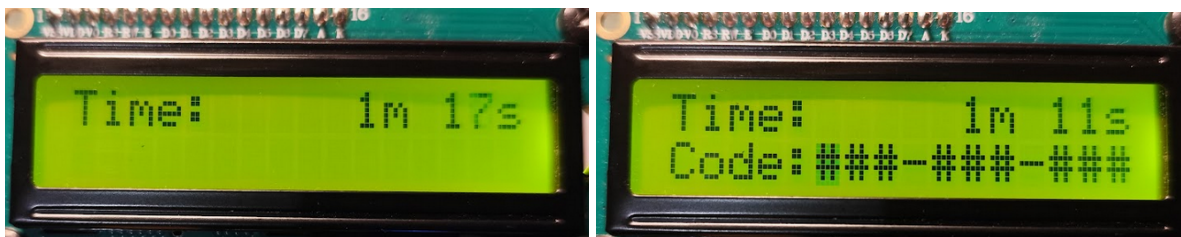
- Klawisz [*] - kasowanie
- Klawisz [#] - zatwierdza wprowadzony kod po jego pełnym wpisaniu.

4. Weryfikacja kabli.



- W przypadku braku podłączenia któregoś z kabli wyświetlany jest powyższy komunikat.
- Jeden z trzech kabli jest wybierany losowo i służy do rozbrojenia.

5. Odliczanie.



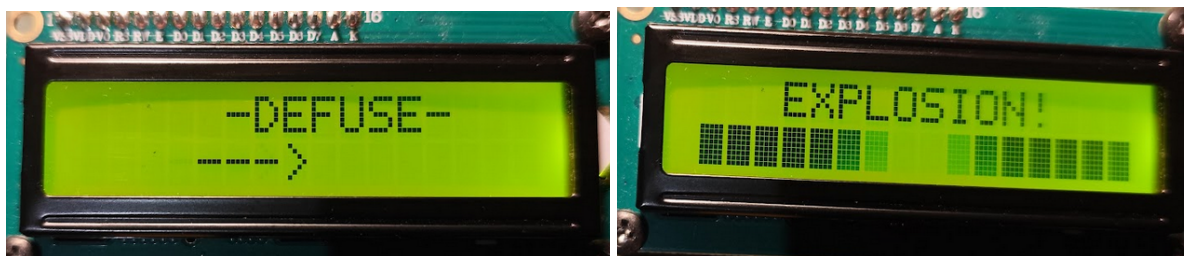
- Klawisz [*] – początkowo pole kodu jest ukryte; naciśnięcie klawisza umożliwia jego wpisanie.
- Klawisz [#] – zatwierdza wpisany kod i uruchamia jego weryfikację

6. Wprowadzenie kodu.



- Klawisz [#] – zatwierdzamy wpisany kod i uruchamiamy jego weryfikację

7. Wyświetlacze końcowe.



W przypadku pytań lub sugestii proszę o kontakt: strikedummyshop@gmail.com

Życzę udanych rozgrywek oraz przyjemnego korzystania z urządzenia. 😊