

Guía de inicio rápido

Alimentador automático de gran capacidad para animales domésticos

Teclas del panel de control

- **“CLOCK” (RELOJ)**. Esta tecla permite ver la hora actual en el reloj.
- **“TIMER” (TEMPORIZADOR)**. Mediante esta tecla es posible cambiar las horas de dar de comer fijadas previamente.
- **“VOL” (CANTIDAD)**. Con esta tecla se fija la cantidad de comida/el tamaño de la ración.
- **“SET” (AJUSTE)**. Esta tecla permite acceder al modo de AJUSTE, confirmar las horas de dar de comer escogidas por el usuario y avanzar al siguiente valor de ajuste. Usada con la tecla **VOL**, permite dar de comer de forma manual.
- **“START” (EMPEZAR)**. Con esta tecla se pone en marcha el programa de alimentación y se confirma la hora del reloj y las horas de dar de comer.
- **“DAY” (DÍA)**. Esta tecla permite fijar el número de días que se alimentará.
- **“REC” (GRABAR)**. Mediante esta tecla el usuario puede grabar el mensaje vocal que desee.
- **“PLAY” (REPRODUCIR)**. Esta tecla permite reproducir el mensaje vocal del usuario.
- **“ON SWITCH” (INTERRUPTOR DE ENCENDIDO)**. Mediante este interruptor se enciende y se apaga el alimentador. Resulta útil cuando no se vaya a utilizar el alimentador durante un largo periodo de tiempo. Cuando se coloca el interruptor en la posición de apagado (“off”), la hora del reloj y las horas de dar de comer **VUELVEN A SU POSICIÓN INICIAL**.

Cómo empezar

1. Abrir la tapa del compartimiento de las pilas, situado debajo del aparato.
2. Colocar cuatro pilas alcalinas de tamaño D en el compartimiento de las pilas. **NO** utilizar pilas viejas o pilas baratas de carbono.
3. Cerrar la tapa del compartimiento de las pilas y encender el alimentador (**“ON”**). El interruptor de encendido está al lado de la tapa del compartimiento de las pilas (debajo del aparato).
4. El alimentador realizará un ciclo hasta que en la pantalla de cristal líquido parpadee **“12:00”**.
5. A continuación, el usuario dispone de 90 segundos para fijar la hora actual a fin de que el alimentador funcione correctamente. Si se emplean más de 90 segundos, en la pantalla de cristal líquido aparece **“1 07”**. En tal caso, basta poner el interruptor en posición **“Off”**, esperar un minuto y repetir las operaciones a partir del paso 3.

1) Poner el reloj en hora

- 1) Los dígitos no deberían estar parpadeando.
- 2) Pulsar la tecla **CLOCK** para poner la HORA.
- 3) Pulsar la tecla **TIMER** para poner los MINUTOS.

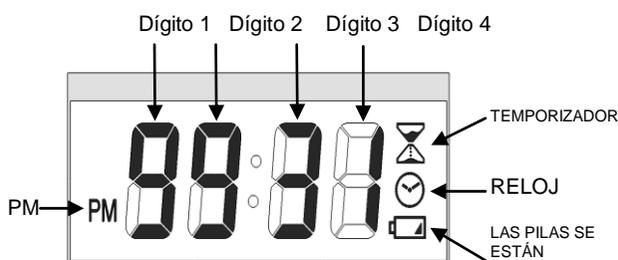
- 4) Pulsar una vez la tecla **SET** para confirmar la hora y los minutos.
En la pantalla aparecerá ahora el modo de visualización "12" o "24".
- 5) Pulsar la tecla **CLOCK** para cambiar el formato de 12 horas por el de 24 horas o viceversa.
- 6) Pulsar la tecla **START** para confirmar la hora y los minutos.
- 7) En la pantalla parpadeará "1 07", ahora se deben fijar las horas de dar de comer.

2) Fijar la hora de dar de comer y el número de comidas diarias

- 1) En la pantalla debería parpadear "1 07". El primer dígito corresponde al número de comidas diarias, el tercer y el cuarto dígito corresponden a las horas de dar de comer.
- 2) En la pantalla aparece la hora de la primera comida: 1 07 = primera comida a las siete de la mañana.
- 3) Con los números "1 07" parpadeando, pulsar durante dos segundos la tecla SET hasta que los dígitos 3 y 4 empiecen a parpadear ("07").
- 4) Pulsar la tecla TIMER para fijar la hora de dar de comer deseada.
Observación: la "P" en el ángulo superior izquierdo significa **PM** cuando se utiliza el formato de 12 horas.
- 5) Pulsar la tecla SET para confirmar los valores de ajuste y avanzar a la segunda hora de dar de comer.
- 6) Repetir el paso 4 para fijar la segunda hora de dar de comer deseada.
- 7) En este momento, si se desea dar de comer sólo dos veces al día, pulsar la tecla START y así termina el proceso.
- 8) Si se quiere dar de comer tres o cuatro veces al día, NO pulsar la tecla



Panel de control



Pantalla de cristal líquido del panel de control

START y repetir la operación a partir del paso 4.

Consejo práctico: Si se ha pulsado la tecla SET por tercera vez, pero no se quiere dar de comer tres veces al día, basta pulsar la tecla TIMER y, a continuación, pulsar durante dos segundos la tecla SET para comenzar de nuevo.

Acordarse de no pulsar la tecla SET después de fijar la segunda comida, pulsar la tecla START para finalizar la programación de comidas diarias.

3) **Fijar la cantidad de comida/el tamaño de la ración**

- 1) Pulsar la tecla **VOL** para ver la cantidad de comida/el tamaño de la ración.
- 2) Pulsar durante dos segundos la tecla **SET** hasta que parpadee el dígito 4.
- 3) Pulsar la tecla **VOL** para fijar la cantidad deseada.

Observación:

- a) *La cantidad de comida 1 equivale a cuarto taza (60 cm^3) de comida, la cantidad 2 equivale a media taza (120 cm^3) de comida y la cantidad 3 equivale de tres cuarto taza (180 cm^3) de comida, etcétera.*
 - b) *El número 0 equivale a 10 raciones o 2.5 tazas (0,6 litros).*
- 4) Pulsar la tecla **START** para confirmar la cantidad de comida/el tamaño de la ración.

Manual de instrucciones

Alimentador automático de gran capacidad para animales domésticos (PF-10)

Características

- Visualizador del reloj con formato de 12 o 24 horas.
- Da de comer a las horas fijadas por el usuario.
- La cantidad de comida suministrada se puede regular.
- Grabadora de mensajes vocales personales de seis segundos de duración.
- Gracias a los mensajes vocales personales, el usuario puede llamar a su mascota cuando llega la hora de comer.
- Las cuatro comidas pueden servirse en cualquier momento del día o de la noche.
- Las cuatro pilas alcalinas de tamaño D que se precisan duran más de un año.
- La luz roja indica que las pilas se están gastando.

Teclas del panel de control

- **“CLOCK” (RELOJ)**. Esta tecla permite ver la hora actual en el reloj.
- **“TIMER” (TEMPORIZADOR)**. Mediante esta tecla es posible cambiar las horas de dar de comer fijadas previamente.
- **“VOL” (CANTIDAD)**. Con esta tecla se fija la cantidad de comida/el tamaño de la ración.
- **“SET” (AJUSTE)**. Esta tecla permite acceder al modo de AJUSTE, confirmar las horas de dar de comer escogidas por el usuario y avanzar al siguiente valor de ajuste. Usada con la tecla **VOL**, permite dar de comer de forma manual.
- **“START” (EMPEZAR)**. Con esta tecla se pone en marcha el programa de alimentación y se confirma la hora del reloj y las horas de dar de comer.
- **“DAY” (DÍA)**. Esta tecla permite fijar el número de días que se alimentará.
- **“REC” (GRABAR)**. Mediante esta tecla el usuario puede grabar el mensaje vocal que desee.
- **“PLAY” (REPRODUCIR)**. Esta tecla permite reproducir el mensaje vocal del usuario.
- **“ON SWITCH” (INTERRUPTOR DE ENCENDIDO)**. Mediante este interruptor se enciende y se apaga el alimentador. Resulta útil cuando no se vaya a utilizar el alimentador durante un largo periodo de tiempo. Cuando se coloca el interruptor en la posición de apagado (“off”), la hora del reloj y las horas de dar de comer **VUELVEN A SU POSICIÓN INICIAL**.

Cómo empezar

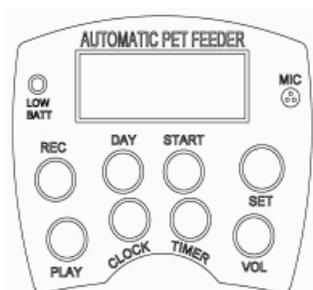
6. Abrir la tapa del compartimiento de las pilas, situado debajo del aparato.
7. Mantener el interruptor de encendido en posición “OFF”.
8. Colocar cuatro pilas alcalinas de tamaño D en el compartimiento de las pilas. NO utilizar pilas viejas o pilas baratas de carbono.
9. Cerrar la tapa del compartimiento de las pilas y encender el alimentador (“ON”). El interruptor de encendido está al lado de la tapa del compartimiento de las pilas.

10. El alimentador realizará un ciclo hasta que en la pantalla de cristal líquido parpadee "12:00".
11. A continuación, el usuario dispone de 90 segundos para fijar la hora actual a fin de que el alimentador funcione correctamente. Si se emplean más de 90 segundos, en la pantalla de cristal líquido aparece "1 07". En tal caso, basta poner el interruptor en posición "Off", esperar un minuto y repetir las operaciones a partir del paso 3.

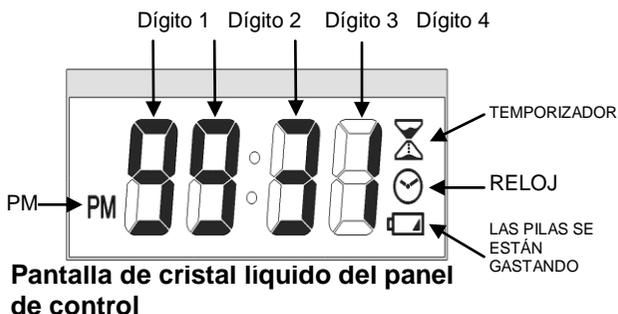
Funcionamiento general

1) Cómo ver los valores de ajuste

- 2) Pulsar la tecla **TIMER** para realizar un ciclo y ver las horas de dar de comer. *Sólo se mostrarán las horas de dar de comer diarias. El primer dígito es el número de comidas diarias. El tercer y el cuarto dígito son las horas de dar de comer. Ejemplo: 1 07 = primera comida a las siete de la mañana.*
- 3) Pulsar una vez la tecla **VOL** para ver la cantidad de comida/el tamaño de la ración y los días que se dará de comer restantes.
- 4) Pulsar la tecla **DAY** para ver los días que se dará de comer restantes.
- 5) Pulsar la una vez la tecla **CLOCK** para ver la hora actual, en la pantalla aparecerá el icono del RELOJ.
- 6) Si no se presiona ninguna tecla en más de ocho segundos, la pantalla cambiará y mostrará la hora de la próxima comida con el icono del temporizador parpadeante.



Panel de control



Pantalla de cristal líquido del panel de control

Observación:

- a) Al pulsar la tecla **TIMER** para realizar un ciclo por las horas de dar de comer, sólo se mostrará el número de comidas fijadas por el usuario. La secuencia se repetirá una vez mostrada la última comida.
- b) Sólo se mostrará la primera hora de dar de comer si se ha fijado una sola una comida.

- c) *El icono del temporizador parpadeante indica que todavía no ha llegado la hora de dar de comer, un temporizador sólido señala que ya ha pasado la hora de dar de comer.*
- d) *La cantidad y el número de días aparecen en la misma pantalla: los dígitos 1 y 2 son los días de alimentación restantes y el dígito 4 es la cantidad de comida/el tamaño de la ración.*

4) **Poner el reloj en hora**

- 1) Pulsar la tecla **CLOCK** para ver el reloj.
Aparecerá la hora y el icono del reloj.
- 2) Pulsar durante dos segundos la tecla **SET** hasta que parpadeen todos los dígitos.
- 3) Pulsar la tecla **CLOCK** para poner la HORA.
- 4) Pulsar la tecla **TIMER** para poner los MINUTOS.
- 5) Pulsar una vez la tecla **SET** para confirmar la hora y los minutos.
En la pantalla aparecerá ahora el modo de visualización "12" o "24".
- 6) Pulsar la tecla **CLOCK** para cambiar el formato de 12 horas por el de 24 horas o viceversa.
- 7) Pulsar la tecla **START** para confirmar la hora y los minutos.

5) **Fijar la hora de dar de comer y el número de comidas diarias**

- 1) Pulsar la tecla **TIMER** para ver la hora de dar de comer.
- 2) Pulsar durante dos segundos la tecla **SET** hasta que empiecen a parpadear los dígitos 3 y 4
En la pantalla aparecerá la hora de la primera comida. Ejemplo: 1 07 = primera comida a las siete de la mañana.
- 3) Pulsar la tecla **TIMER** para fijar la HORA de dar de comer deseada.
Observación: la "**P**" en el ángulo superior izquierdo significa **PM** cuando se utiliza el formato de 12 horas.
- 4) Pulsar la tecla **SET** para confirmar los valores de ajuste y avanzar a la segunda hora de dar de comer.
- 5) Repetir el paso 3 para fijar la SEGUNDA hora de dar de comer deseada.
- 6) En este momento, si se desea dar de comer sólo dos veces al día, pulsar la tecla **START** y así termina el proceso.

El último número de comidas que se muestra es el número de veces que se dará de comer al día.

*El temporizador se pondrá automáticamente en marcha y **aparecerá** el icono del TEMPORIZADOR.*

- 7) Si se quiere dar de comer tres o cuatro veces al día, NO pulsar la tecla **START** y repetir las operaciones a partir del paso 3.

Consejo práctico: Si se ha pulsado la tecla **SET** por tercera vez, pero no se quiere dar de comer tres veces al día, basta pulsar la tecla **TIMER** y, a continuación, pulsar durante dos segundos la tecla **SET** para comenzar de

nuevo. Acordarse de no pulsar la tecla SET después de fijar la segunda comida, pulsar la tecla START para finalizar la programación de comidas diarias.

Observación

- a) *Si se han fijado las cuatro horas de dar de comer, el proceso terminará y el programa se pondrá en marcha automáticamente. En la pantalla aparecerá ahora la siguiente hora de dar de comer.
(Si sólo se ha fijado una hora de dar de comer, la pantalla del temporizador no cambiará aunque se pulse la tecla **TIMER**).*
- b) *Las horas de dar de comer deben FIJARSE en orden ascendente, si no se hace así, las comidas restantes no se servirán.*

6) Fijar la cantidad de comida/el tamaño de la ración

- 5) Pulsar la tecla **VOL** para ver la cantidad de comida/el tamaño de la ración.
- 6) Pulsar durante dos segundos la tecla **SET** hasta que parpadee el dígito 4.
- 7) Pulsar la tecla **VOL** para fijar la cantidad/el tamaño de la ración deseado.

Observación:

- a) *La cantidad de comida 1 equivale a cuarto taza (60 cm³) de comida, la cantidad 2 equivale a media taza (120 cm³) de comida y la cantidad 3 equivale de tres cuarto taza (180 cm³) de comida, etcétera.*
 - b) *El número 0 equivale a 10 raciones o 2.5 tazas (0,6 litros).*
- 8) Pulsar la tecla **START** para confirmar la cantidad de comida/el tamaño de la ración.

7) Fijar el número de días que se alimentará

- 1) Pulsar la tecla DAY y en el ángulo izquierdo de la pantalla de cristal líquido aparecerá el número de días que el alimentador automático dará de comer. El valor de ajuste predeterminado "0" significa que el alimentador dará de comer continuamente y no se parará jamás.
- 2) Para cambiar el número de días que se alimentará, pulsar la tecla DAY y, seguidamente, pulsar durante dos segundos la tecla SET hasta que los días parpadeen en la pantalla de cristal líquido.
- 3) Pulsar la tecla DAY para cambiar el número de días. Mantener el dedo sobre la tecla a fin de pasar rápidamente de un número a otro.
- 4) El poner el día a cero ("0") programa el alimentador para funcionar ininterrumpidamente, esto significa que no se parará y que basta poner comida en la cubeta cuando se esté vaciando.
- 5) Si se fija un número de días de alimentación (1-99 días), a las seis de la mañana del último día sonará la alarma para recordar que ya se han agotado los días fijados.
- 6) Para repetir el mismo programa sin realizar ningún cambio, basta pulsar la tecla START.

Observación

- a) Cuando en la pantalla aparecen el icono del temporizador y todos los números, el programa de alimentación ya está en marcha.
- b) Cuando el programa de alimentación ya está en marcha, es posible terminarlo pulsando a la vez las teclas **SET** y **START**.

8) Grabar el mensaje vocal que se reproducirá a las horas de dar de comer

- 1) Pulsar durante unos instantes la tecla REC, se encenderá la luz roja.
- 2) Decir un mensaje de seis segundos.
- 3) Una vez dicho el mensaje, dejar de pulsar la tecla REC.

9) Reproducir el mensaje vocal grabado

- 1) Pulsar la tecla PLAY.
- 2) Se reproducirá el mensaje grabado.
- 3) Cuando lleguen las horas de dar de comer, se reproducirá el mensaje tres veces.

10) Alarma para dar de comer

- 1) El alimentador automático PF-10 tiene una ALARMA (*un pitido continuo*) que avisa al usuario cuando termina el programa de alimentación y ya no se va a servir más comida.
- 2) La alarma para dar de comer sonará a las seis de la mañana del día siguiente a fin de no molestar a nadie durante la noche.
- 3) Pulsar cualquier tecla para apagar la alarma.
- 4) Para repetir el programa de alimentación inicial, pulsar la tecla **START**.

11) Dar de comer manualmente a la mascota

Para alimentar de forma manual al animal doméstico, pulsar simultáneamente una vez las teclas **SET** y **VOL**.

Se servirá solamente ¼ de taza (60 cm³). El programa y la cantidad normales no se verán afectados por esto.

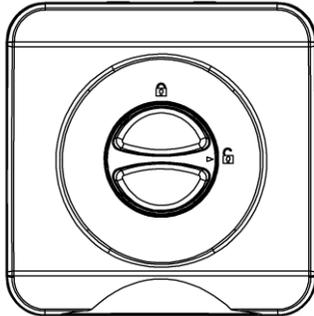
Observaciones importantes

- a) **Cuando se enciende el aparato, los valores de ajuste predeterminados son:** a) número de días que se dará de comer=0 días (0=de forma continua), b) número de comidas diarias=4 comidas y c) cantidad de comida/tamaño de la ración=1 (1/2 taza/120 cm³).
- b) El alimentador **vibrará durante quince segundos aproximadamente** mientras se suministra la comida para ayudar a que la operación se realice de forma más eficaz.
- c) Cuando se activa el **detector de la bandeja llena, suena un pitido y el tambor del alimentador no se mueve. ASEGURARSE DE QUE LA ZONA POR LA QUE SE DESLIZA LA COMIDA ESTÁ DESPEJADA.**

- d) **No utilizar el alimentador bajo la luz solar intensa** ya es ésta puede activar el detector de la cubeta llena, entonces, el alimentador pensará que la cubeta de comida está llena y dejará de servir comida.

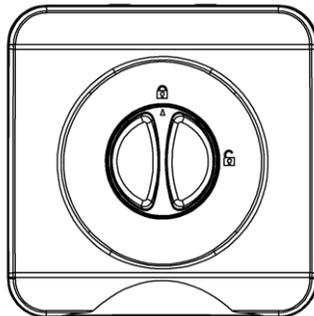
12) Abrir y cerrar la tapa de la cubeta de comida

- 1) Para abrir la tapa de la cubeta de comida del alimentador automático para animales domésticos PF-10, girar el disco selector con la **FLECHA** señalando



el **candado abierto**.

- 2) Para cerrar la tapa de la cubeta de comida del alimentador automático para animales domésticos PF-10, girar el disco selector con la **FLECHA** señalando



el **candado cerrado**.

Cuidado y limpieza

Cuando la cubeta de comida empiece a estar sucia y haya muchas piezas de comida en el fondo, es posible sacar la tapa y la cubeta para limpiarlas.

Utilizar un suave paño húmedo para limpiar la base del alimentador que contiene el panel de control y las pilas. No mojar nunca esta parte y NO lavarla con agua corriente.

La tapa y la cubeta pueden lavarse en agua templada jabonosa. ¡NO poner estas partes en el lavavajillas ya que sufrirían daños permanentes!

Montaje y desmontaje de la cubeta de comida

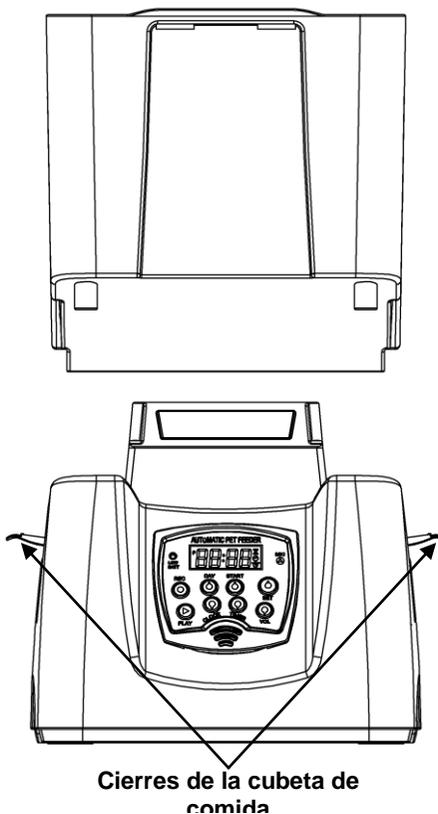
A. Desmontaje

Es preciso abrir los cierres accionados por muelles. Apretar hacia abajo con las manos y los pulgares los dos cierres para soltar la cubeta de comida. Mientras se presiona, levantar la cubeta con la ayuda de los dedos.

Los muelles son muy duros, por consiguiente, tener cuidado de que los cierres no vuelvan a su posición rápidamente y lastimen los dedos.

B. Montaje

Alinear la cubeta de comida con la base del alimentador, seguidamente, abrir los cierres apretándolos con los pulgares para que la cubeta de comida se asiente en la base. Los cierres están accionados por muelles, por lo tanto, tener cuidado de no pillarse los dedos. Asegurarse de que los cierres queden bien sujetos a la cubeta de comida.



Preguntas frecuentes y resolución de problemas

- a) *El reloj puede indicar la hora en el formato de 12 o 24 horas. En la pantalla aparece la señal **PM** por la tarde en el formato de 12 horas del reloj.*
- b) *Los días de dar de comer pueden modificarse en cualquier momento, pero el programa anterior será sustituido y las modificaciones se activarán el nuevo día 1 fijado.*
- c) *Los días de dar de comer y la cantidad de comida pueden modificarse en cualquier momento y los nuevos valores de ajuste se mantendrán durante el resto del programa de alimentación.*
- d) *Una vez puesto en marcha el programa, cada día a medianoche (0:00 horas) se restará un día a los que aparecen en la pantalla hasta llegar al último. En ese momento, se volverá a mostrar el número inicial de **DÍAS** fijados y la alarma para dar de comer sonará. Basta pulsar la tecla **START** para poner nuevamente en marcha el programa inicial/los valores de ajuste iniciales.*
- e) *Si no se ha fijado ningún programa, el icono del temporizador permanece **apagado** y todos los números parpadean.*
- f) *Cuando el icono del temporizador está **encendido** y no parpadea ningún número en la pantalla de cristal líquido, el programa está en marcha.*
- g) *Cuando el icono del reloj está **encendido**, en la pantalla aparece la hora actual.*
- h) *La **luz roja PARPADEANTE** indica que las pilas se están gastando y deben cambiarse.
Cambiar cuanto antes todas las pilas. Será preciso volver a programar todos los valores de ajuste cuando se hayan cambiado las pilas.*
- i) *Cuando en la pantalla de cristal líquido aparece “**Err**”, la puerta por la que se suministra la comida no está bien cerrada. **Es preciso quitar cualquier pieza de comida que bloquee la puerta.**
1) **APAGAR** el alimentador automático, quitar toda la comida y poner el aparato boca abajo.
2) Limpiar las dos bisagras de las puertas con una brocha suave.
3) Una vez concluida la limpieza, **ENCENDER** el alimentador automático y volverlo a llenar de comida.*

Observación: Todos los valores de ajuste iniciales deberán volverse a programar antes de poder usar nuevamente el alimentador.

- j) *Utilizar siempre la Guía de inicio rápido para programar el alimentador de forma rápida y sencilla. Si se quieren realizar operaciones más complejas, utilizar este manual de instrucciones.*

Rev-9.3d2