

Clever Blocks

User Guide | 사용 설명서



for ROBOGO

Contents

1. Caution Before Use	1
2. Child Safety	1
3. Names and Functions of Each Block	2
4. Assembling Blocks	6
5. Basics for Use	7
1) Turning On and Connecting the Device	
2) Using Variable Blocks	
3) Using Repeat Blocks	
4) Using Memory Blocks	
5) Using Step Button	
6. Instructions for Battery	12
7. Product Quality Assurance Information	13

CleverBlocks is a block-shaped wireless signaling device familiar to children. It serves as an educational tool to develop basic coding skills, procedural thinking, and computational thinking skills by physically assembling blocks and experimenting with controlling various devices, as a precursor to more formal coding. For more information, visit our website.

marusysedu.com | cleverblocks.net

1. Caution Before Use

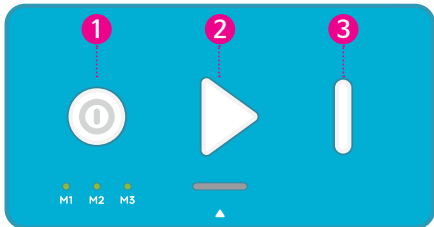
- Handle the blocks with care to avoid applying excessive force.
- Individual blocks are consumable items. If they reach the end of their lives or develop problems in use, they may need to be replaced or repaired.
- CleverBlocks must be used in accordance with the instructions provided in this user guide.
- For more detailed instructions beyond what is explained in this user guide, please refer to our website at cleverblocks.net.
- Firmware updates may be required. Use a micro USB to perform firmware updates. Do not disconnect the USB cable or forcibly shut down or restart the update program or computer during the update process.

2. Child Safety

It is recommended that a guardian accompanies toddlers during use. Keep out of reach of children under 3 years old. Incorrect use or disassembly of the product can cause harm to oneself or others.

- 1) Do not put product parts in your mouth or swallow them.
- 2) Do not use near open flames.
- 3) Avoid applying excessive force to the joints and body of the blocks.
- 4) Refrain from using it near strong magnetic fields.

3. Names and Functions of Each Block



Main Block

This block acts a crucial role by sending signals and commands to the connected device.

- ① Power Button: Turns the power on and off. When the power is on, a yellow light appears in the center LED of the Main block.
- ② Play Button: Runs the program.
- ③ Step Button: Plays one command at a time for each block.



Device Block

This block represents the device that will operate when connected to CleverBlocks. It is attached next to the Main block.



End Block

This block indicates the end of the program. It must be attached at the end of every program.



Move Block

Moves the connected device forward(↑) or backward(↓). Use the purple switch in the center to set the direction.



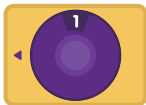
Rotate Block

Rotates the connected device 90° clockwise(↻) or counterclockwise(↺). Set the direction using the central switch.



Fun Block

Makes the connected device play a sound(🔊), or emit lights(💡) of various colors. Choose between sound and light using the switch in the center.



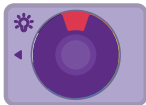
Number Variable Block

Attach to the Move block to set the distance the device will move, or to the Rotate block to determine how many times the device will rotate 90°. It can also be attached to the Repeat start block to set the number of repetitions.



Sound Variable Block

Attach to the Fun block to choose the sound the device will make. Options include: Hi?, Go!, Good job!, That's great!, Hurray!, Clap, Siren, Horn, and Engine sound.



Light Variable Block

Attach to the Fun block to choose the color of the light the device will emit. Options include: Red, Orange, Yellow, Green, Sky Blue, Blue, Purple, White, and Black(turn off light).

*The specific functions of the variable blocks attached to the Fun block may vary depending on the connected device.



Repeat Start / End Block

Place the blocks to be repeated between the Repeat start and end blocks. The connected device will repeat the actions for the set number of times. Attach a Number variable block next to the Repeat start block to set the number of repetitions.



Memory Block

It can be attached at the end of the program in place of the End block. By pressing and holding the Play button, the commands of the connected blocks can be saved. Once saved successfully, a white light will appear on the Main block at the corresponding M1 or M2 Memory block used. The saved Memory block can then be attached at the desired location in a different program for playing.

4. Assembling Blocks



Blocks of the CleverBlocks are combined using magnets. Bring the protruding part of each block close to the recessed part, and they will cling together, making a clicking sound. Each block has a small triangle indicating the direction in which the blocks should be combined. Align the blocks so the pointed end of the triangle on one block points towards the corresponding part on the other block.

- 1) Assemble the blocks in the correct direction.
- 2) Avoid applying strong impacts to the joints and blocks.
- 3) Even if the blocks are assembled, they may not function correctly if not used according to the proper instructions.
- 4) When moving the assembled blocks, handle them carefully with both hands.
- 5) Use the product on a flat surface.
- 6) Ensure that no foreign materials get into the joints.

5. Basics for Use

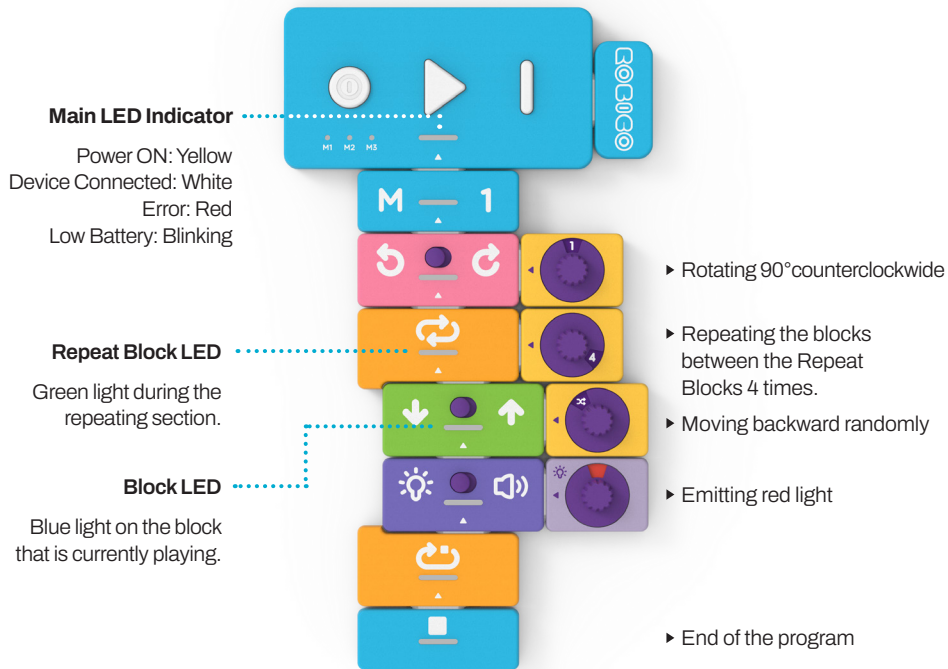
1) Turning On and Connecting the Device

- ① Press the round Power button located on the far left of the Main block once.
- ② When the power is on, a yellow light will appear in the center LED on the Main block.
- ③ Attach the Device block you want to connect next to the Main block.
- ④ Turn on the power of the device to connect.
- ⑤ Once connected, the center LED light will turn white. If the connection is not successful, the center LED will turn red. In this case, try reconnecting.
- ⑥ Combine blocks to create your desired program, then press the Play button to send it to the connected device to make it move. The block that is executing will light up blue.

*** If the device does not connect properly:**

- Check if the battery of the device is sufficiently charged.
- Ensure the battery or power source is properly connected to the CleverBlocks. (For more information on the CleverBlocks battery, refer to page 12, section “6. Instructions for Battery”).
- Check for any foreign materials in the joints or if the blocks are not properly assembled.

Example of Connecting the Product



2) Using Variable Blocks

- ① When a Number variable block is used with a Move block, it determines how far the connected device will move. For RoBico, selecting 1 will move it 10cm.
- ② Using a Number variable block with a Rotate block determines how many 90° rotations the connected device will make. Selecting 2 will result in two 90° rotations, or a 180° turn.
- ③ Attaching a Number variable block next to a Repeat start block sets how many times the device will repeat the commands between the Repeat start and end blocks.
- ④ The Light variable block is to be used with the Fun block. Set the switch in the middle of the Fun block to the left to choose light, and select the light color from the Variable block.
- ⑤ The Sound variable block is to be used with the Fun block. Set the switch in the middle of the Fun block to the right to choose sound, and select the type of sound from the Variable block.
- ⑥ If the Variable block is not attached where needed, the program may not execute correctly.
- ⑦ If the dial on the Variable block is not set to the exact required position, the program may not execute correctly.

3) Using Repeat Blocks

- ① The Repeat start and Repeat end blocks must always be used together.
- ② Between the Repeat start and Repeat end blocks, combine the command blocks that you want to execute repeatedly.
- ③ Attach a Number variable block to the Repeat start block to set the number of repetitions.

4) Using Memory Blocks

- ① After completing the program you want to save, attach a Memory block at the end of the program instead of the End block. (Whether you use M1 or M2, the method of saving is the same.)
- ② Press and hold the Play button on the Main block.
- ③ When saved, all connected blocks will light up with a white light, and the white light will also illuminate on the used Memory block on the lower left of the Main block.
- ④ The saved Memory block can be used within other programs for the stored commands.
- ⑤ Each Memory block can store only one program at a time.
- ⑥ If you save a different program to a Memory block or turn the power off and then on again, the previously stored program will be erased.

5) Using Step Button

The Step button allows you to execute each block in your program one by one. This helps you clearly understand the commands each block sends to the device, making it convenient for coding and easier to identify errors when they occur.

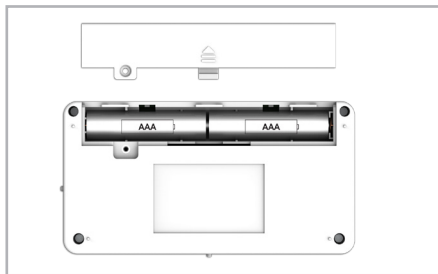
- ① Pressing the Step button in the program that user made will execute one block at a time, starting from the top block.
- ② When you press the Step button, the block being executed will light up blue.
- ③ If you press the Play button while using the Step button, the command will start from the next block right after the last block executed by the Step button.
- ④ Press and hold the Step button during step execution to stop and end the step process.

*** If the center LED on the Main Block turns red even though all blocks are correctly connected:**

- Try changing the position of the movable blocks or use a different block if you have spares.
- Gently press and squeeze the top of the Main block and the bottom of the End block with both hands to ensure they are tightly connected.
- Carefully clean the joints of the blocks with a disinfectant wipe or alcohol swab, being careful not to damage them.

6. Instructions for Battery

- 1) CleverBlocks uses either AAA batteries or a USB Type-C cable(DC 5V/1A).
- 2) Insert batteries in the correct orientation into the battery compartment at the back of the Main block, or connect a USB charging cable to the USB-C port. (CleverBlocks can only be used while the charging cable is connected. CleverBlocks is not rechargeable.)
- 3) When removing batteries, push them out one by one in order.
- 4) Non-rechargeable batteries must not be recharged.
- 5) When charging rechargeable batteries, ensure an adult supervises the process.



- 6) Be cautious to prevent overcharging rechargeable batteries.
- 7) Do not use old and new batteries or different types of batteries together.
- 8) Avoid short-circuiting the power supply terminals.

- 9) Always remove batteries if they are low on charge or depleted.
- 10) Be careful not to damage the power supply terminals inside the product with any foreign object intrusion or impact.
- 11) Always fully charge the batteries before first use and use them for their intended purpose.

7. Product Quality Assurance Information

- The warranty period is calculated from the date of purchase. If the purchase date is difficult to determine, the warranty applies for 1 year and 3 months from the manufacturing date.
- Returns can be made through the place of purchase.
- The product's serial number (S/N) is attached to the side of the box. If there is no serial number, the product's quality assurance service may be limited, so please make sure to check.
- Customer Support Center Information:
 - MARUSYSedu, Inc. | +82 1644 6994
 - Seowon BD 3F, 7, Eonju-ro 85-gil, Gangnam-gu, Seoul 06222 KOREA
 - marusysedu.com | edu@marusysedu.com

1) Warranty Service

Problem	Warranty Service Provided
Within 30 days of purchase, if significant functional defects are found under normal usage conditions (excluding consumer negligence)	Product exchange or refund
Within 1 year of purchase, if performance or functional defects requiring repair are found under normal usage conditions	Free repair service
If the same defect occurs within 15 days after a free repair	Free repair service
If the same defect occurs within 1 month after a paid repair	Free repair service

*Shipping costs for free warranty service are covered by the company.

2) Paid Service

- ① Service for products after the warranty period has expired
- ② Even within the warranty period, service charges apply in the following cases:
 - Damages due to loss, drop, impact, disassembly, submersion, or excessive operation
 - Defects caused by natural disasters (fire, salt damage, gas damage, earthquakes, floods, lightning, etc.)
 - Repairs not conducted by our service center or authorized technicians, or in case of any unauthorized repairs or modifications
 - Failures due to abnormal power supplies or faults in connected devices.
 - Products used for commercial rental purposes.

Product Specifications

Dimensions	358x254x48(mm)
Weight	625g
Power	Maximum of 1.0W
Wireless Standards	Bluetooth Low Energy 4.2



R-R-MPF-CB2

- This product has obtained KC standard compliance for electromagnetic compatibility certification.

Product Quality Assurance Certificate

Thank you for using a Marusys product.

We conduct quality assurance for our products as follows, in accordance with the consumer dispute resolution standards of the Fair Trade Commission:

Product Name		Model Name	
Date of Purchase		SERIAL NO.	
Place of Purchase		Purchaser's Name	

- The quality assurance period for this product is 1 year, after which repairs will be subject to a fee.
- Please keep this warranty certificate as it is necessary for free repair services.
- The serial number can be found on the back of the Main Block and on the outside of the box.
- This warranty certificate is not reissued.

MARUSYS

COPYRIGHT ©MARUSYS CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED

목차

1. 사용 전 주의사항	19
2. 어린이 보호	19
3. 각 블록의 명칭과 역할	20
4. 블록 조립하기	24
5. 기본 사용법	25
1) 전원 켜고 디바이스 연결하기	
2) 변수 블록 사용하기	
3) 반복 블록 사용하기	
4) 메모리 블록 사용하기	
5) 스텝 버튼 사용하기	
6. 배터리 사용 안내	30
7. 제품 품질 보증 안내	31

클레버블록은 아이들에게 친숙한 블록 형태의 무선 신호 전달 장치로, 본격적인 코딩에 앞서 물리적으로 블록을 조립하며 여러 가지 디바이스를 움직여 봄으로써 코딩의 기초와 절차적 사고, 컴퓨팅 사고력을 발달시킬 수 있는 교구입니다. 보다 많은 정보는 다음 홈페이지에서 확인할 수 있습니다.

clevermate.kr | blog.naver.com/marusys_coding

1. 사용 전 주의사항

- 블록에 무리한 힘이 가해지지 않도록 주의하세요.
- 개별 블록은 소모품입니다. 수명이 다하거나 사용에 문제가 있는 경우 새로운 블록을 구입하거나 수리해야 합니다.
- 클레버블록은 반드시 이 책자에 설명된 방법에 따라 사용해야 합니다.
- 이 책자에 설명된 것 외에 더 자세한 사용법을 알고 싶으시면 홈페이지 clevermate.kr 를 참조하세요.
- 펌웨어 업데이트가 필요할 수 있습니다. micro USB를 통해 펌웨어 업데이트를 진행하세요. 업데이트 진행 중에 절대로 USB 케이블을 뽑거나 업데이트 프로그램 및 컴퓨터를 강제로 종료 또는 재시작하지 마세요.

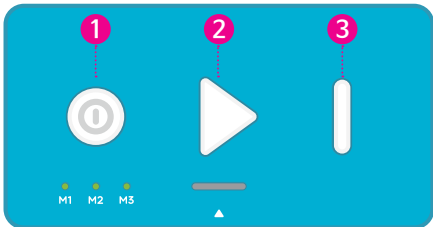
2. 어린이 보호

유아가 사용할 경우 보호자가 동반하시기를 권장합니다.

3세 이하 어린이의 손에 닿지 않는 곳에 보관하세요. 잘못된 사용 및 제품 분해 시 자신이나 타인에게 피해를 줄 수 있습니다.

- 1) 제품 및 부품을 입에 넣거나 삼키지 마세요.
- 2) 화기 근처에서 사용하지 마세요.
- 3) 접합부 및 블록 본체에 과도한 힘을 가하지 마세요.
- 4) 강한 자기 근처에서 사용을 삼가세요.

3. 각 블록의 명칭과 역할



메인 블록

연결된 디바이스에 신호를 보내 명령을 전달하는 핵심적인 역할을 하는 블록.

- ① 전원 버튼: 전원을 켜고 끄는 버튼. 전원이 켜지면 블록 가운데 LED에 노란색 불빛이 들어옵니다.
- ② 시작 버튼: 프로그램을 실행합니다.
- ③ 스텝 버튼: 블록별로 하나씩 명령을 실행합니다.



디바이스 블록

클레버블록과 연결하여 동작할 디바이스를 나타내는 블록. 메인 블록 옆에 붙입니다.



마침 블록

프로그램의 끝을 나타내는 블록. 모든 프로그램의 끝에 반드시 붙여야 합니다.



이동 블록

연결된 디바이스를 앞(↑) 또는 뒤(↓)로 움직입니다.
가운데 보라색 스위치를 움직여 방향을 정합니다.



회전 블록

연결된 디바이스를 시계 방향(↻) 또는 반 시계 방향(↺)으로 90°씩 회전시킵니다. 가운데 스위치를 움직여 방향을 정합니다.



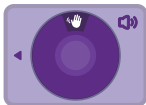
효과 블록

연결된 디바이스가 소리(🔊), 혹은 다양한 색의 불빛(💡)을 내게 합니다. 가운데 스위치를 움직여 소리나 불빛을 정합니다.



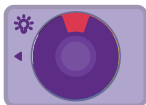
숫자 변수 블록

이동 블록에 붙여 디바이스가 움직일 거리를 정하거나, 회전 블록에 붙여 디바이스가 90°씩 몇 번 회전할지 정합니다. 반복 블록에 붙여 반복 횟수를 정할 수도 있습니다.



소리 변수 블록

효과 블록에 붙여 디바이스가 낼 소리를 정합니다. 안녕, 출발!, 성공, 좋아!, 함성, 박수, 사이렌, 경적, 엔진음 소리를 낼 수 있습니다.



불빛 변수 블록

효과 블록에 붙여 디바이스가 낼 불빛의 색을 정합니다. 빨강, 주황, 노랑, 초록, 하늘, 파랑, 보라, 흰색, 검은색(불빛 끄기) 불빛을 낼 수 있습니다.

*연결하는 디바이스에 따라 효과 블록에 붙여 사용하는 변수 블록의 세부 내용은 달라질 수 있습니다.



반복 시작/끝 블록

명령을 반복할 블록들을 반복 블록 사이에 넣어 실행하면 정한 횟수 만큼 연결된 디바이스가 동작을 반복합니다. 반복 시작 블록 옆에 숫자 변수 블록을 붙여 반복할 횟수를 정합니다.



메모리 블록

마침 블록 대신 프로그램의 끝에 붙인 뒤 실행 버튼을 길게 누르면 연결한 블록들의 명령을 저장할 수 있습니다. 제대로 저장되면 메인 블록의 왼쪽 아래 M1, M2 중 사용한 메모리 블록에 해당하는 곳에 흰 불빛이 들어옵니다. 이후 다른 프로그램의 원하는 위치에서 저장한 메모리 블록을 붙여 실행합니다.

4. 블록 조립하기



클레버블록은 자석을 사용하여 결합됩니다. 각 블록의 튀어나온 부분과 움푹 팬 부분을 가까이 가져가면 딸깍 소리가 나면서 붙습니다. 각 블록에는 블록이 결합되는 방향을 나타내는 작은 삼각형 모양이 있습니다. 삼각형의 뾰족한 끝이 가리키는 방향으로 붙이면 됩니다.

- 1) 올바른 방향으로 조립하세요.
- 2) 접합부 및 블록에 강한 충격을 가하지 마세요.
- 3) 조립이 되더라도 올바른 사용법에 따르지 않는 경우 제대로 동작하지 않습니다.
- 4) 블록을 조립한 상태에서 옮길 때에는 양손으로 조심스럽게 다루어 주세요.
- 5) 평평한 바닥면 위에서 제품을 사용하세요.
- 6) 접합부에 이물질이 들어가지 않도록 주의하세요.

5. 기본 사용법

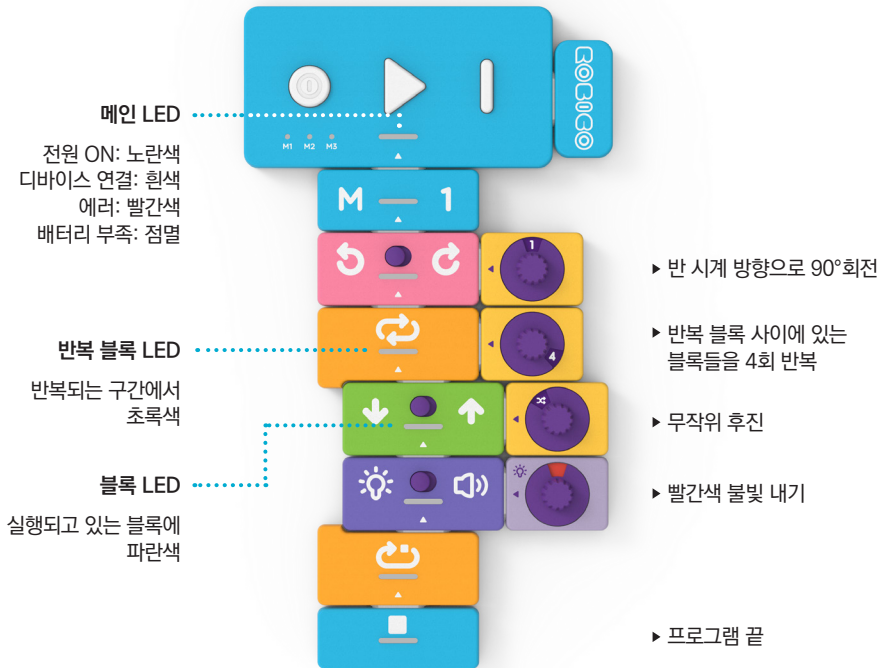
1) 전원 켜고 디바이스 연결하기

- ① 메인 블록의 맨 왼쪽에 있는 동그란 전원 버튼을 한 번 누릅니다.
- ② 전원이 켜지면 가운데 LED에 노란색 불빛이 들어옵니다.
- ③ 연결할 디바이스 블록을 메인 블록 옆에 붙입니다.
- ④ 연결할 디바이스의 전원을 켭니다.
- ⑤ 연결이 되면 가운데 LED 불빛이 흰색으로 바뀝니다. 제대로 연결이 되지 않으면 가운데 LED 불빛이 붉은색으로 바뀝니다. 이 경우 연결을 다시 시도하세요.
- ⑥ 블록을 조합하여 원하는 프로그램을 만든 뒤 실행 버튼을 눌러 전송하면 연결된 디바이스가 움직입니다. 이때 실행되고 있는 블록에는 파란색 불빛이 들어옵니다.

* 디바이스와 제대로 연결이 되지 않을 경우

- 디바이스의 배터리가 충분한지 확인해 주세요.
- 클레버블록에 건전지 혹은 전원이 바르게 연결되었는지 확인해 주세요.
(클레버블록의 배터리에 대해서는 30쪽 '6.배터리 사용 안내'를 참조하세요.)
- 접합부에 이물질이 있거나 제대로 조립되지 않았는지 확인해 주세요.

제품 연결 예시



2) 변수 블록 사용하기

- ① 숫자 변수 블록을 이동 블록과 함께 사용하면 연결된 디바이스가 얼마나 움직일지 결정합니다. 로비코(RoBico)의 경우 1을 선택하면 10cm를 움직입니다.
- ② 숫자 변수 블록을 회전 블록과 함께 사용하면 연결된 디바이스가 90°씩 몇 번 회전할지 결정합니다. 2를 선택하면 90°씩 2번, 즉 180° 회전합니다.
- ③ 숫자 변수 블록을 반복 시작 블록 옆에 붙이면 반복 시작-반복 끝 블록 사이에 연결한 블록의 명령들을 디바이스가 몇 번 반복해 실행하게 할지 결정합니다.
- ④ 불빛 변수 블록은 효과 블록과 함께 사용합니다. 효과 블록의 가운데 스위치를 왼쪽으로 놓아 불빛을 선택하고, 변수 블록에서 불빛 색을 정할 수 있습니다.
- ⑤ 소리 변수 블록은 효과 블록과 함께 사용합니다. 효과 블록의 가운데 스위치를 오른쪽으로 놓아 소리를 선택하고, 변수 블록에서 소리의 종류를 정할 수 있습니다.
- ⑥ 변수 블록이 필요한 곳에 붙이지 않을 경우 프로그램이 제대로 실행되지 않을 수 있습니다.
- ⑦ 변수 블록의 다이얼이 정확하게 선택해야 하는 곳에 놓이지 않았을 경우 프로그램이 제대로 실행되지 않을 수 있습니다.

3) 반복 블록 사용하기

- ① 반복 시작 블록과 반복 끝 블록을 반드시 함께 사용해야 합니다.
- ② 반복 시작 블록과 반복 끝 블록 사이에 반복해서 실행하고자 하는 명령 블록을 조합합니다.
- ③ 반복 시작 블록에 숫자 변수 블록을 붙여 몇 번이나 반복할지 정합니다.

4) 메모리 블록 사용하기

- ① 저장하고자 하는 프로그램을 완성한 뒤, 프로그램 끝에 마침 블록 대신 메모리 블록을 붙입니다.
(M1, M2 무엇을 사용해도 저장하는 방법은 같습니다.)
- ② 메인 블록에서 실행 버튼을 길게 누릅니다.
- ③ 저장이 되면 연결된 모든 블록에 흰 불빛이 들어오고, 메인 블록 왼쪽 아래의 사용한 메모리 블록에 해당하는 곳에 흰 불빛이 켜집니다.
- ④ 원하는 명령을 저장한 메모리 블록을 다른 프로그램 안에서 활용할 수 있습니다.
- ⑤ 각각의 메모리 블록에는 한 번에 하나의 프로그램만 저장할 수 있습니다.
- ⑥ 메모리 블록에 다른 프로그램을 다시 저장하거나 전원을 껐다 켜면 기존에 저장한 프로그램이 지워집니다.

5) 스텝 버튼 사용하기

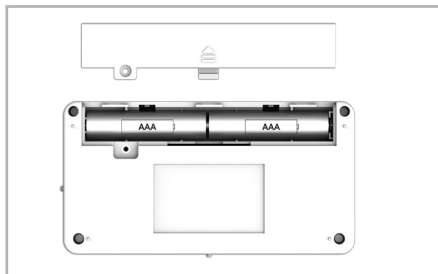
스텝 버튼은 프로그램에서 블록을 하나씩 실행해 볼 수 있어 각각의 블록이 디바이스에 어떤 명령을 내리는지 명확하게 알 수 있게 해 줍니다. 따라서 코딩을 하기에 편리하고 오류가 발생하는 경우 틀린 부분을 찾기도 쉽습니다.

- ① 내가 만든 프로그램에서 스텝 버튼을 누르면, 누를 때마다 위쪽 블록부터 하나씩 실행합니다.
- ② 스텝 버튼을 누르면 실행되는 블록에 파란색 불빛이 들어옵니다.
- ③ 스텝 버튼을 누르다가 실행 버튼을 누를 경우, 스텝 버튼으로 실행했던 바로 다음 블록부터 명령이 시작됩니다.
- ④ 스텝이 진행되는 상태에서 스텝 버튼을 길게 누르면 스텝 실행을 중단하고 종료합니다.

- * 블록을 모두 올바르게 연결했는데도 메인 블록 중앙 LED에 빨간색 불이 켜지는 경우
- 위치를 바꿀 수 있는 블록은 위치를 바꾸거나, 여분이 있는 블록은 다른 블록을 사용해 보세요.
 - 메인 블록 위, 마침 블록 밑을 양손으로 각각 감싸고 가볍게 위아래로 눌러 밀착시켜 보세요.
 - 블록의 접합부를 소독용 물티슈나 알코올스왑 등으로 상하지 않도록 조심해서 닦아 보세요.

6. 배터리 사용 안내

- 1) 클레버블록은 AAA 배터리, 혹은 USB Type-C 케이블(DC 5V/1A)을 사용합니다.
- 2) 메인 블록 뒤에 있는 배터리 투입구에 올바른 방향으로 배터리를 삽입하거나, USB Type-C 단자에 USB 충전용 케이블을 연결하세요. (USB C-Type 케이블이 연결된 동안에만 클레버블록을 사용할 수 있습니다. 클레버블록은 충전식이 아닙니다.)
- 3) 배터리를 제거할 때는 하나씩 차례로 밀어서 빼내세요.
- 4) 재충전할 수 없는 배터리는 재충전해서는 안 됩니다.
- 5) 재충전용 배터리를 충전할 때는 반드시 어른이 감독하세요.



- 6) 재충전용 배터리가 지나치게 과충전되지 않도록 주의하세요.
- 7) 오래된 것과 새 것, 또는 다른 형태의 배터리를 같이 사용해서는 안 됩니다.
- 8) 전원 공급 단자를 단락시켜서는 안 됩니다.

- 8) 전력 잔량이 적거나 방전된 배터리는 반드시 제거하세요.
- 9) 제품 내부에 있는 전원 공급 단자에 이물질 끼임 및 충격 등 파손되지 않도록 주의하세요.
- 10) 처음 사용하기 전에 항상 배터리를 완전히 충전하고 정해진 용도로만 사용하세요.

7. 제품 품질 보증 안내

- 보증 기간은 구매일로부터 산정되며, 구매일 확인이 어려울 경우 제조년월로부터 1년 3개월이 적용됩니다.
- 반품은 구매처를 통해 가능합니다.
- 제품 상자 측면에 일련 번호(시리얼 넘버, S/N)가 부착되어 있습니다. 일련 번호가 없을 경우 제품의 품질 보증 서비스에 제한이 있으므로 반드시 확인하시기 바랍니다.
- 고객 지원센터 정보
 - (주)마르시스에듀 고객센터: 1644-6994
 - 서울시 강남구 언주로85길 7 서원빌딩 3층 클레버블록 CS 담당자 앞
 - 카카오톡 채널 '마르시스에듀'
 - clevermate.kr

1) 무상 서비스

피해 내용	보상 서비스 기준
구입 후 30일 이내에 정상적인 사용 상태에서 발생한 기능상의 하자로 중요한 수리를 요하는 경우(단, 소비자 과실 제외)	제품 교환 또는 구입가 환급
구입 후 1년 이내에 정상적인 사용 상태에서 발생한 성능, 기능상의 하자로 인한 수리를 요하는 경우	무상 수리
무상 수리 후 15일 이내에 동일한 불량 발생하는 경우	무상 수리
유상 수리 진행 후 1개월 이내에 동일한 불량 발생하는 경우	무상 수리

*무상 AS에 발생하는 발송 비용은 당사 부담입니다.

2) 유상 서비스

① 보증 기간이 경과된 제품에 대한 서비스

② 보증 기간 이내라도 다음 각 항의 경우는 서비스 요금이 청구됩니다.

- 분실, 낙하, 충격, 분해, 침수, 무리한 동작 등에 의해 제품이 파손된 경우
- 천재지변(화재, 염해, 가스 피해, 지진, 풍수해, 낙뢰 등)에 의한 불량 발생된 경우
- 당사 서비스 센터 혹은 당사가 지정한 기사가 수리하지 않았거나 부당한 수리, 개조가 이루어진 경우
- 사용 전원의 이상 및 접속 기기의 불량으로 인한 고장
- 상업적 목적의 임대(렌탈)에 이용된 제품

제품 사양

제품크기	358x254x48(mm)
중량	625g
소비전력	최대 1.0W
무선표준	Bluetooth Low Energy 4.2



R-R-MPF-CB2

- 본 제품은 KC 규격에 준하는 전자파 적합 인증을 취득하였습니다.

제품 품질 보증서

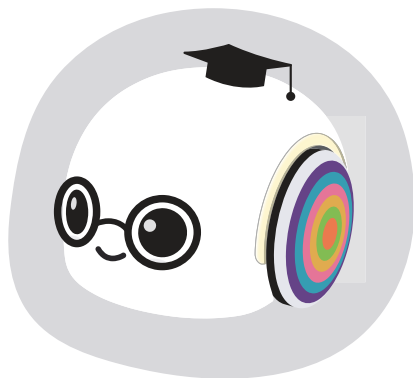
저희 마르시스의 제품을 사용해 주셔서 대단히 감사합니다.
당사는 품목별 소비자 분쟁해결 기준 공정거래위원회 고시에 따라 아래와 같이
제품에 대한 품질 보증을 실시합니다.

제품명		모델명	
구매일		SERIAL NO.	
구매처		구매자 성명	

- 본 제품의 품질 보증 기간은 1년이며, 보증 기간이 경과되면 유상 AS로 처리됩니다.
- 본 보증서는 무상 AS에 필요하므로 반드시 보관하여 주시기 바랍니다.
- SERIAL NO.는 메인 블록 뒷면과 박스 겉면에서 확인할 수 있습니다.
- 본 보증서는 재발행되지 않습니다.

MARUS^US

COPYRIGHT ©MARUSYS CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED



MARUSÛS

COPYRIGHT ©MARUSYSedu, Inc. ALL RIGHTS RESERVED