



## UPUTSTVA ZA KORIŠTENJE

BESKAR DARTS | Model: Nova 01



## SADRŽAJ

<b>1. Mjere opreza .....</b>	<b>1.</b>
1.1. Električna sigurnost .....	1.
1.2. Rukovanje .....	1.
1.3. Održavanje .....	1.
1.4. Igranje .....	1.
1.5. Djeca .....	1.
1.6. Modifikacije .....	1.
<b>2. Sigurnost i postavljanje .....</b>	<b>1.</b>
2.1. Transport i zaštita .....	1.
2.2. Montaža aparata .....	2.
2.3. Visina središta mete („Bull-a“) .....	2.
2.4. Podešavanje stabilnosti .....	2.
<b>3. Uključivanje i gašenje aparata .....</b>	<b>3.</b>
3.1. Uključivanje aparata .....	3.
3.2. Gašenje aparata .....	4.
<b>4. Korištenje dodirnog zaslona ( Biračko sučelje ) .....</b>	<b>4.</b>
4.1. Navigacija početnim menijem .....	4.
4.2. Solo Trening .....	5.
4.3. Odabir igara .....	5.
4.4. Postavke igre .....	6.
4.5. Zaglavlje biračkog sučelja .....	6.
<b>5. Igre i igračko sučelje .....</b>	<b>7.</b>
5.1. Započinjanje igre .....	7.
5.2. Mijenjanje igrača .....	7.
5.3. Povratak strelice i prekid igre .....	7.
5.4. Pravila igre .....	7.
5.5. Crvena strelica .....	8.
5.6. Praćenje rezultata .....	8.
5.6.1. Trenutni rezultati .....	8. - 9.
5.6.2. Broj strelica .....	8. - 9.
5.6.3. Informacije o igri .....	8. - 9.
5.6.4. Redoslijed igrača .....	8. - 9.
5.6.5. Pregled CRICKET rezultata .....	8. - 9.
<b>6. Postavke softvera .....</b>	<b>10.</b>
6.1. Knjigovodstvo .....	10.
6.1.1. Glavno knjigovodstvo .....	10.
6.1.2. Pomoćno knjigovodstvo .....	10.

<b>6.2.</b>	<b>Statistika .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.3.</b>	<b>Cijena igara .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.4.</b>	<b>Cijena kredita .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.5.</b>	<b>Happy Hour .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.6.</b>	<b>Vrijednost središta mete („Bull-a“).....</b>	<b>10.</b>
<b>6.7.</b>	<b>Svjetla .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.7.1.</b>	<b>Svjetlo za metu .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.7.2.</b>	<b>Svjetleći krug .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.7.3.</b>	<b>Ambijentalna rasvjeta .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.8.</b>	<b>Broj rundi .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.9.</b>	<b>Video oglasi .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.10.</b>	<b>Wi-Fi sučelje .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.11.</b>	<b>Vrijeme .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.12.</b>	<b>Turnirski način rada .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.13.</b>	<b>Zvuk .....</b>	<b>10.</b>
<b>6.14.</b>	<b>Infracrveni sensor .....</b>	<b>11.</b>
<b>6.15.</b>	<b>Ažuriranje softvera .....</b>	<b>11.</b>
<b>6.16.</b>	<b>Inicijalizacija .....</b>	<b>11.</b>
<b>7.</b>	<b>Testiranje aparata .....</b>	<b>11.</b>
<b>7.1.</b>	<b>Testiranje mete .....</b>	<b>11.</b>
<b>7.2.</b>	<b>Testiranje čitača kovanica .....</b>	<b>11.</b>
<b>7.3.</b>	<b>Testiranje čitača novčanica .....</b>	<b>11.</b>
<b>7.4.</b>	<b>Testiranje tipke za izmjenu igrača .....</b>	<b>11.</b>
<b>7.5.</b>	<b>Testiranje tup senzora .....</b>	<b>11.</b>
<b>7.6.</b>	<b>Testiranje infracrvenog senzora .....</b>	<b>12.</b>
<b>7.7.</b>	<b>Testiranje svjetlećeg kruga .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.</b>	<b>Održavanje i čišćenje .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.1.</b>	<b>Redovno čišćenje .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.2.</b>	<b>Zaslon .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.3.</b>	<b>Segmenti mete .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.4.</b>	<b>Senzori .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.5.</b>	<b>Mehanički dijelovi .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.6.</b>	<b>Električne komponente .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.7.</b>	<b>Oprez .....</b>	<b>12.</b>
<b>8.8.</b>	<b>Pohrana .....</b>	<b>12.</b>
<b>9.</b>	<b>Rješavanje problema .....</b>	<b>12.</b>
<b>9.1.</b>	<b>Upravljanje kabelskim vežama .....</b>	<b>12. - 13.</b>
<b>9.2.</b>	<b>Zaglavljeni segmenti mete .....</b>	<b>13.</b>
<b>9.3.</b>	<b>Osjetljivost senzora .....</b>	<b>13.</b>

9.4. Tehnička podrška .....	13.
<b>10. Video oglasi .....</b>	<b>14.</b>
<b>10.1. Postavljanje video oglasa .....</b>	<b>14.</b>
<b>10.2. Zahtjevi za video oglase .....</b>	<b>14.</b>

## 1. Mjere opreza

Sljedeće mjere opreza osiguravaju sigurnost korisnika i dugovječnost aparata. Korisnici trebaju pažljivo pročitati i razumjeti ove upute prije korištenja.

### 1.1. Električna sigurnost:

- Koristite samo priloženi napajajući adapter (min. 70 W) i kabele.
- Nemojte izlagati aparat vodi ili vlazi.
- Isključite aparat iz struje prije obavljanja bilo kakvog održavanja.

### 1.2. Rukovanje:

- Aparat držite na stabilnoj i ravnoj površini.
- Ne penjite se na aparat i ne koristite ga kao potporu.
- Izbjegavajte udarce i pritiske na LCD zaslon.

### 1.3. Održavanje:

Redovito čistite aparat mekom, suhom krpom. Ne koristite abrazivna sredstva ili otapala za čišćenje. Za detalje pogledajte odjeljak '8. Održavanje i čišćenje'.

### 1.4. Igranje:

- Koristite ispravne strelice za igru; izbjegavajte oštećene ili neodgovarajuće strelice.
- Ne stojte blizu mete dok drugi igrač baca strelice.
- Uvijek pratite tijek igre kako biste izbjegli nesreće.

### 1.5. Djeca:

Aparat nije za maloljetnike bez nadzora odraslih. Držite strelice i sitne dijelove izvan dosega male djece.

### 1.6. Modifikacije:

Ne popravljajte i ne modificirajte aparat sami. Sve popravke i modifikacije obavlja kvalificirani tehničar.

## 2. Sigurnost i postavljanje

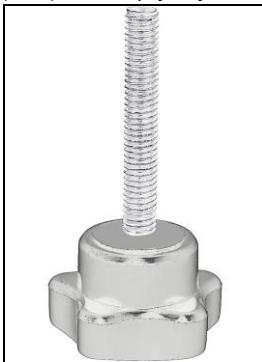
### 2.1. Transport i zaštita:

Za transport samostojećeg pikado aparata, preklopite gornji dio prema dolje za veću praktičnost. Osigurajte osjetljive dijelove pikada kartonom i folijom kako biste spriječili oštećenja.



- 2.2. Montaža aparata:** Podignite gornji dio i spojite ga s donjim dijelom pomoću spojnih vijaka (*Slika 1*) iz spremnika za novac u donjoj kutiji (3.1. – *Slika 1*). Vijci se pričvršćuju ispod donje kutije na tri točke (*Slika 2*), što pridonosi stabilnosti aparata i sprječava prevrtanje. Za dodatnu stabilnost pričvrstite L-profil između stražnjeg dijela aparata i zida.

( 2.2. ) *Slika 1: Spojni vijak M6 x 40 sa plastičnom glavom*



( 2.2. ) *Slika 2: Pozicije za pričvršćivanje spojnih vijaka*



- 2.3. Visina središta mete („Bull-a”):** Prilikom postavljanja aparata, važno je osigurati pravilnu visinu središta mete kako bi igra bila točna i fer. Preporučena visina središta (crveni segment) iznosi 173 cm od poda.
- 2.4. Podešavanje stabilnosti:** Ukoliko je pod neravan ili pikado aparat nije stabilan, koristite podesive noge kako biste izravnali aparat i osigurali da stoji čvrsto.

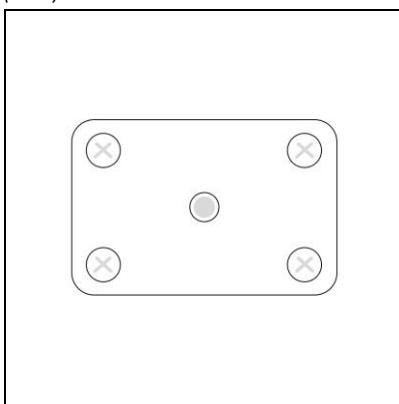
### 3. Uključivanje i gašenje aparata

- 3.1. Uključivanje aparata:** Pronadite strujni adapter u donjoj kutiji aparata, unutar spremnika za novac (*Slika 1*), i priključite ga u utičnicu. Spojite adapter u 12 V konektor na stražnjoj strani aparata (*Slika 2*). Upalite aparat prekidačem na lijevoj strani gornje kutije (*Slika 3*).

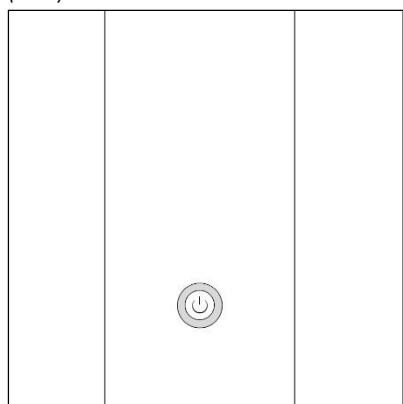
(3.1.) *Slika 1: Spremnik za novac*



(3.1.) *Slika 2: Konektor*



(3.1.) *Slika 3: Prekidač*

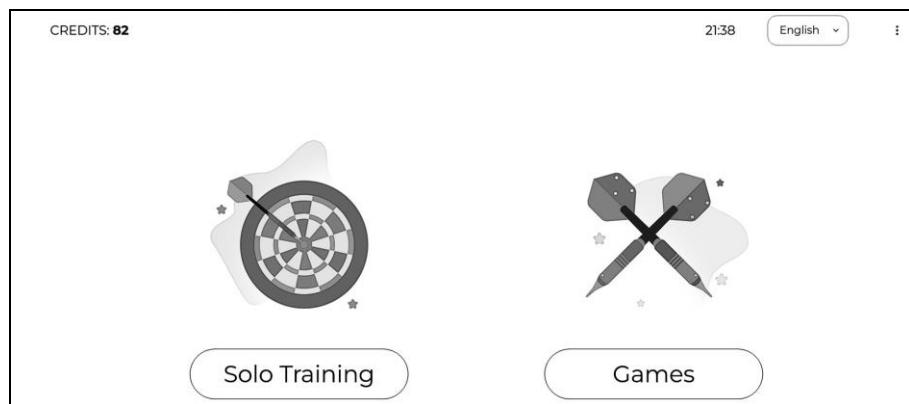


**3.2. Gašenje aparata:** Za gašenje aparata, koristite dodirni zaslon i odaberite opciju „Isključi“ (Shutdown) u zaglavljku. Alternativno, možete držati prekidač pritisnutim 3 sekunde (3.1. – Slika 3).

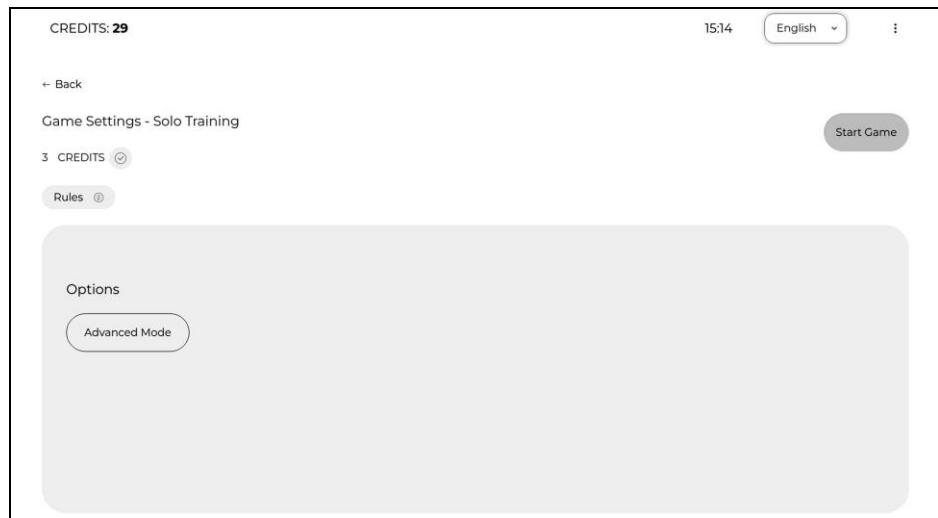


#### 4. Korištenje dodirnog zaslona (Biračko sučelje)

**4.1. Navigacija početnim menijem:** Nakon pokretanja, dodirni zaslon prikazuje sučelje za odabir načina igre. Korisnik može odabrati „Solo Trening“ (Solo Training) za samostalno vježbanje ili „Igre“ (Games) za listu igara za jednog do osam igrača.

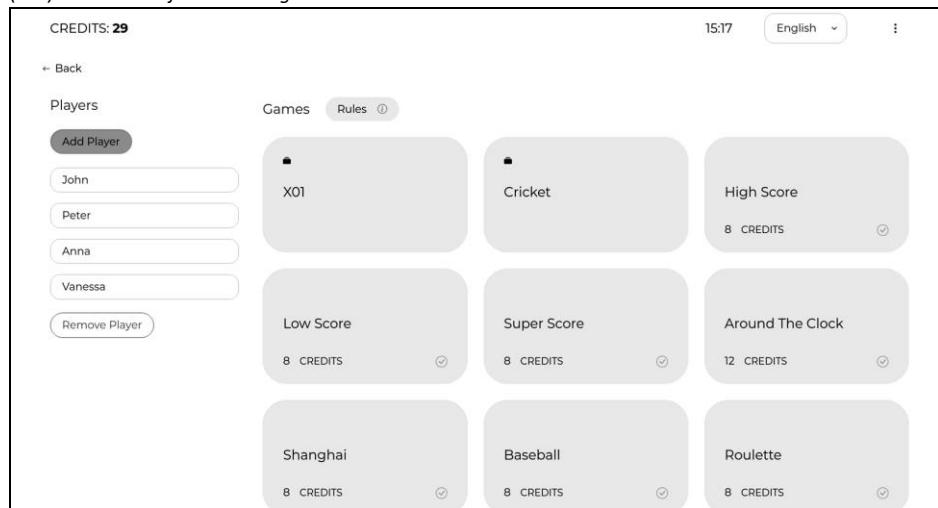


- 4.2. Solo Trening:** U ovom sučelju korisnik može odabrati „Pokreni igru“ (Start Game) za pokretanje standardne verzije treninga. Alternativno, prije pokretanja, može označiti opciju „Napredni način“ (Advanced Mode) za opciju gađanja specifičnih segmenata.



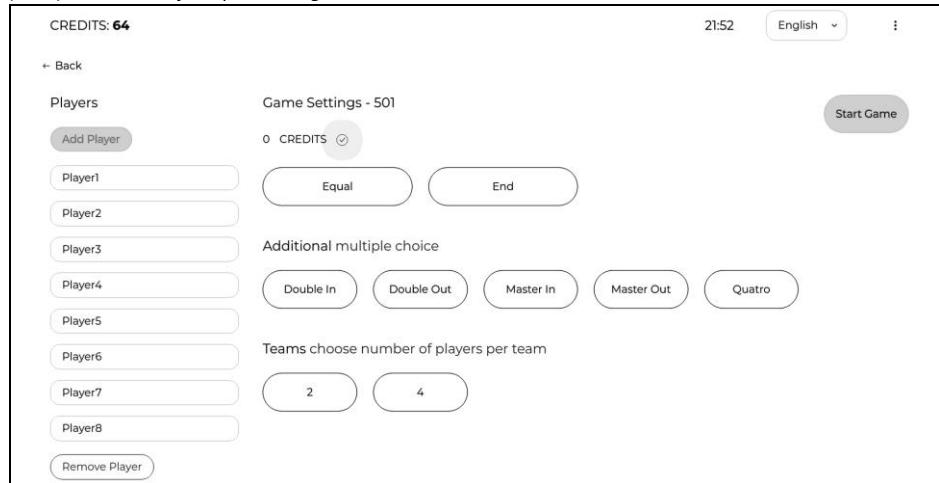
- 4.3. Odabir igara:** Na ovom ekranu korisnik može vidjeti listu dostupnih igara i dodavati ili brisati igrače. Svaka igra ima prikazanu cijenu u kreditima. Ako korisnik ima dovoljno kredita, prikazuje se kvažica (✓), a ako nema dovoljno kredita, prikazuje se križić (X).

(4.3.) Slika 1: Sučelje za odabir igara



- 4.4. Postavke igre:** Nakon odabira igre, korisnik može prilagoditi postavke birajući različite opcije (npr. Equal Double In). Također može dodavati ili brisati igrače, što prilagođava cijenu igre. Kada su postavke odabrane, dodirom na „Pokreni igru“ (Start Game) krediti se automatski oduzimaju.

(4.4.) Slika 1: Sučelje za postavke igre



- 4.5. Zaglavje biračkog sučelja:** U zaglavju dodirnog zaslona uvijek je dostupan prikaz važnih informacija i postavki, čak i za vrijeme igre. Na lijevoj strani prikazano je trenutno stanje kredita. Na desnoj strani nalazi se opcija za promjenu jezika u obliku padajućeg izbornika, te ikona s tri točke koja omogućava pristup opcijama za isključivanje i ponovno pokretanje uređaja.



## 5. Igre i igračko sučelje

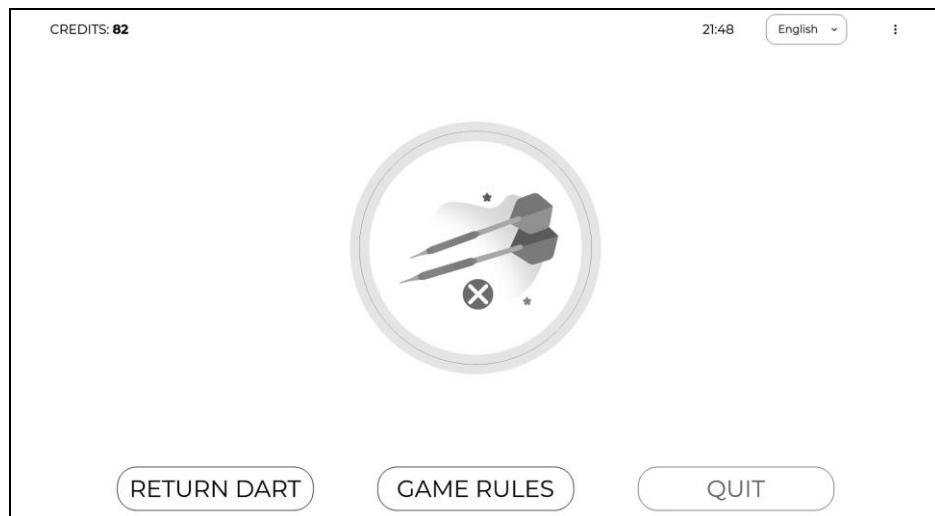
- 5.1. Započinjanje igre:** Svaka igra zahtijeva određeni broj kredita koji se oduzimaju iz vašeg stanja. Nakon što su sve postavke prilagođene, igra se pokreće odabirom „Pokreni igru“ (Start Game, 4.4. – *Slika 1*). Svi igrači će imati mogućnost bacanja kada se upali zelena strelica (*Slika 1*).

(5.1. ) *Slika 1: Zelena strelica*



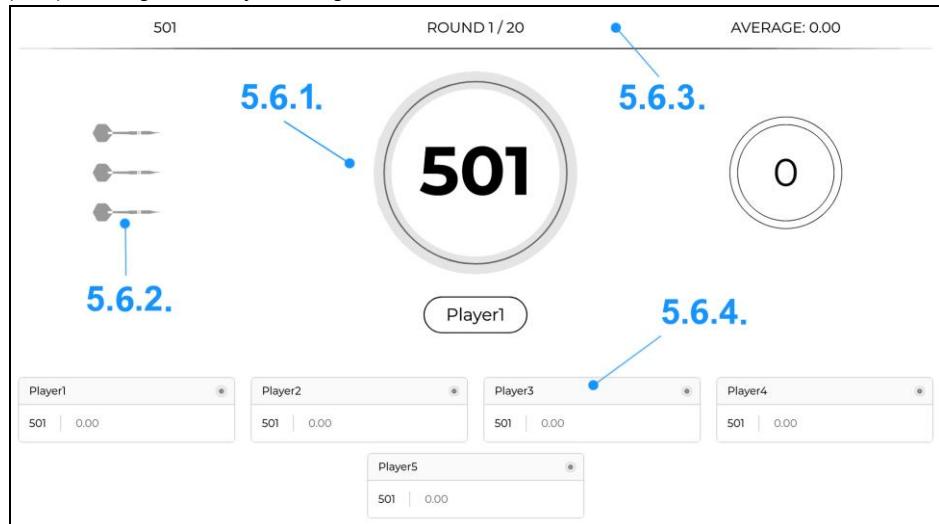
- 5.2. Mijenjanje igrača:** Igra automatski prelazi na sljedećeg igrača nakon tri bačene strelice. Senzor za promašaj detektira prisutnost igrača i inicira prijelaz kada igrač odstupi. Redoslijed se može ručno kontrolirati okruglim gumbom na aparatu, s lijeve strane.
- 5.3. Povratak strelice i prekid igre:** Ako je potrebno ispraviti bacanje, koristite „PONIŠTI“ (RETURN DART) u donjem lijevom kutu (5.1. - *Slika 1*). Ako želite završiti igru, odaberite „IZLAZ“ (QUIT) u donjem desnom kutu (5.1. - *Slika 1*), a zatim potvrđite svoj izbor.
- 5.4. Pravila igre:** Tijekom aktivne igre, igrač može u svakom trenutku pročitati pravila specifične igre odabirom opcije „PRAVILA IGRE“ (GAME RULES) na dodirnom zaslonu (5.1. - *Slika 1*). Skupna pravila svih igara na aparatu dostupna su u sučelju za odabir igara (4.3. – *Slika 1*) te također na internet stranici: [www.beskardarts.com/hr/games](http://www.beskardarts.com/hr/games)

- 5.5. Crvena strelica:** Crvena strelica se prikazuje na dodirnom zaslonu i ukazuje na problem u igri. To može biti zbog toga što infracrveni senzor nije detektirao promjenu igrača, gumb za promjenu nije pritisnut, ili je segment mete zaglavljen. Dok je crvena strelica aktivna, bacanja se ne boduju. Riješite problem kako biste nastavili s igrom i bodovanjem.

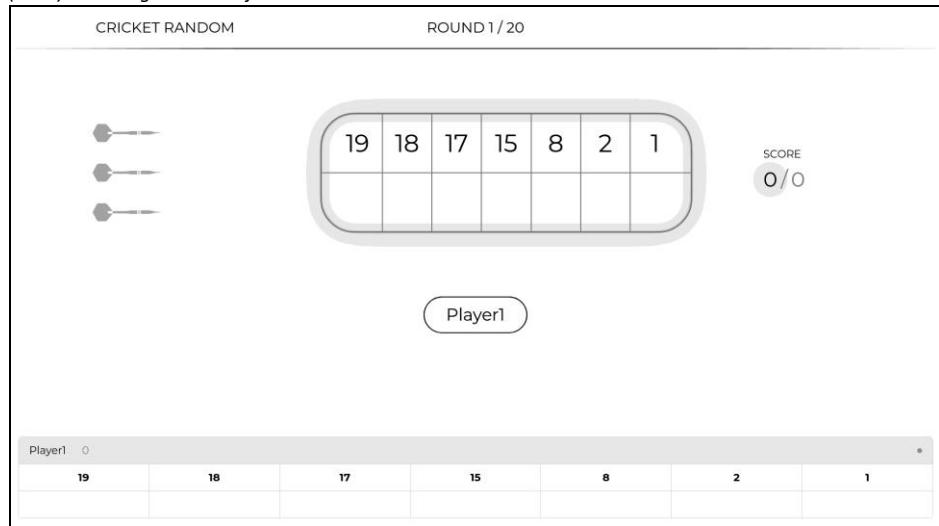


- 5.6. Praćenje rezultata:** Tijekom igre, praćenje rezultata je olakšano i automatizirano. Na LCD monitoru, smještenom na vrhu pikado aparata, prikazuju se ključni podaci o igri:
- 5.6.1. Trenutni rezultati:** Veliki brojevi u središtu ekrana pokazuju trenutni rezultat igrača. Svako bacanje automatski ažurira rezultat u stvarnom vremenu (5.6. - *Slika 1*).
  - 5.6.2. Broj strelica:** Na lijevoj strani igračkog sučelja nalaze se ikone koje prikazuju tri strelice. Svaka bačena strelica predstavljena je sivom bojom i uz nju je naveden broj bodova ostvarenih bacanjem. Preostale strelice koje igrač ima na raspolaganju za bacanje prikazane su zelenom bojom (5.6. - *Slika 1*).
  - 5.6.3. Informacije o igri:** Osim rezultata, prikazuju se i broj runde (npr. ROUND 1/20) te prosječan broj bodova po bacanju, dajući igračima uvid u njihovu dosljednost i performanse (5.6. - *Slika 1*).
  - 5.6.4. Redoslijed igrača:** Na dnu ekrana nalazi se popis svih igrača sa svojim trenutnim rezultatima. Zelena boja ukazuje na igrača koji je trenutno na redu, dok su rezultati ostalih igrača jasno vidljivi za praćenje tokom igre (5.6. - *Slika 1*).
  - 5.6.5. Pregled CRICKET rezultata:** Za igre poput kriketa, postoji poseban prikaz koji označava zatvorene brojeve i ciljeve, uz prikaz trenutnih ostvarenja svakog igrača (5.6. - *Slika 2*).

(5.6.) Slika 1: Igračko sučelje za X01 igre



(5.6.) Slika 2: Igračko sučelje za CRICKET



## 6. Postavke softvera

Prilikom stiskanja DIP prekidač 1 na matičnoj ploči, ulazimo u sučelje za postavke gdje se mogu mijenjati određeni parametri za pikado aparat.



### 6.1. Knjigovodstvo

6.1.1. **Glavno:** Prikaz ukupnog stanja ubačenih novaca.

6.1.2. **Pomoćno:** Prikaz stanja za određeni period, s mogućnošću resetiranja.

6.2. **Statistika:** Evidencija broja pokretanja pojedinačnih igara.

6.3. **Cijena igara:** Određivanje cijene igara u kreditima.

6.4. **Cijena kredita:** Prilagodba broja i cijene kredita za određenu valutu.

6.5. **Happy Hour:** Sníženje cijene igara u određeno vrijeme.

6.6. **Vrijednost središta mete:** Prilagodba vrijednosti središta odnosno „Bullseye”.

6.7. **Svjetla**

6.7.1. **Svetlo za metu:** Prilagodba intenziteta rasvjete mete.

6.7.2. **Svjetleći krug:** Prilagodba intenziteta svjetlećih brojeva oko mete.

6.7.3. **Ambijentalna rasvjeta:** Prilagodba dekorativnog LED svjetla na dnu pikado aparata.

6.8. **Broj rundi:** Namještanje broja rundi.

6.9. **Video oglasi:** Omogućuje dodavanje i brisanje reklama putem USB-a na mini-računalu, uz podršku isključivo za mp4 formate.

6.10. **Wi-Fi sučelje:** Povezivanje i konfiguracija Wi-Fi mreže za aparat.

6.11. **Vrijeme:** Mogućnost ručnog postavljanja vremena na uređaju, u slučaju da softver prikazuje nepravilno vrijeme.

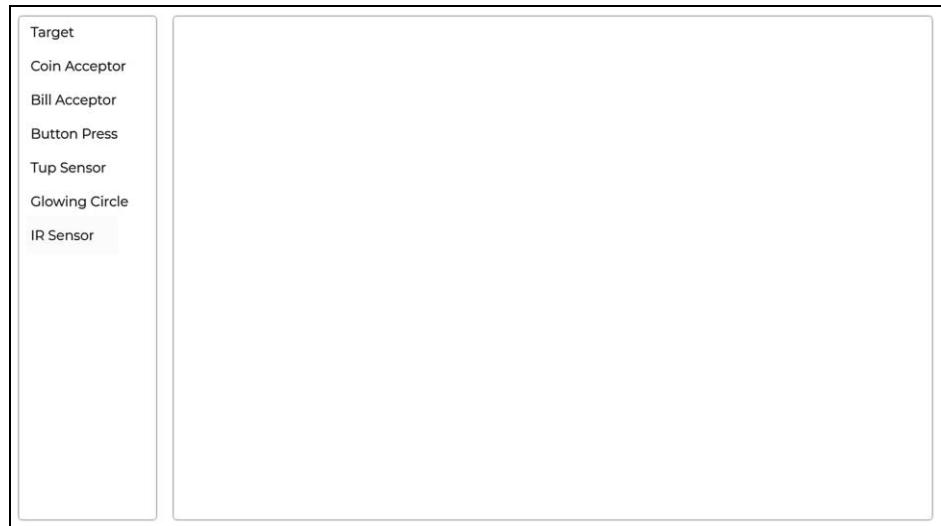
6.12. **Turnirski način rada:** Onemogućuje sve animacije, zvukove i efekte svjetlećeg kruga kako bi se osiguralo okruženje bez ometanja za natjecateljsku igru.

6.13. **Zvuk:** Prilagodba jačine zvuka.

- 6.14. Infracrveni senzor:** Omogućuje uključivanje ili isključivanje senzora, dok se osjetljivost prilagođava preko potenciometra na senzoru.
- 6.15. Ažuriranje softvera:** Prikaz trenutne verzije softvera. U slučaju dostupnosti nove verzije, prikazuje se gumb "Ažuriraj" za preuzimanje. Ako nema novih verzija, prikazuje se poruka "Softver je u skladu s najnovijom verzijom".
- Napomena:** Za ažuriranje softvera aparat mora biti spojen na Wi-Fi.
- 6.16. Inicijalizacija:** Opcija za vraćanje aparata na tvorničke postavke.

## 7. Testiranje aparata

Pritiskom na DIP prekidač 2 na matičnoj ploči, ulazi se u sučelje za testiranje gdje se provjeravaju različite funkcionalnosti aparata.



- 7.1. Testiranje mete:** Pritisnite određeni segment mete na pikado aparatu i provjerite aplikaciju na dodirnom zaslonu da li se ispisuje broj ili segment koji ste pritisnuli. Ukoliko se ispisuje, segment radi ispravno.
- 7.2. Testiranje čitača kovanica:** Ubacite kovanicu u čitač i provjerite prikazuje li se na ekranu obavijest o prihvaćanju kovanice. Ako se prikaz pojavi, čitač kovanica radi ispravno.
- 7.3. Testiranje čitača novčanica:** Ubacite novčanicu u čitač i provjerite prikazuje li se na ekranu obavijest o prihvaćanju novčanice. Ako se prikaz pojavi, čitač novčanica radi ispravno.
- 7.4. Testiranje tipke za izmjenu igrača:** Pritisnite tipku za prebacivanje igrača i provjerite prikazuje li se na ekranu „točno“. Ako se prikaz „točno“ pojavi, tipka radi ispravno.
- 7.5. Testiranje tup senzora:** Provjerite rad tup senzora (senzor za promašaj) tako da uzrokujete vibracije ili udarce u blizini aparata, primjerice namjernim gađanjem u crni prsten ili stvaranjem glasnog/tupog zvuka u blizini. Ako se na ekranu pojavi prikaz „točno“, senzor radi ispravno.

- 7.6. Testiranje infracrvenog senzora:** Prolaskom ispred infracrvenog senzora koji se nalazi na metalnim vratima ispod dodirnog zaslona, provjerite prikazuje li se na ekranu „točno”. Ako se prikaz „točno” pojavi, IR senzor radi ispravno.
- 7.7. Testiranje svjetlećeg kruga:** Pritisnite broj na aplikaciji (na dodirnom zaslonu) i provjerite zasvjetili li isti broj na aparatu. Testirajte opcije za pokretanje svjetala u krug po redu oko mete. Ako se svjetla aktiviraju kako je opisano, svjetleći krug radi ispravno.

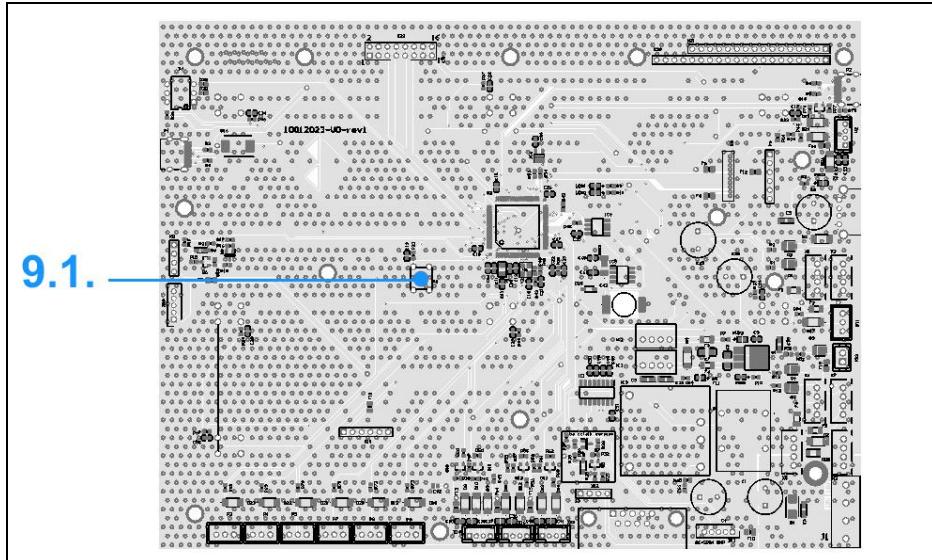
## 8. Održavanje i čišćenje

- 8.1. Redovno čišćenje:** Koristite meku suhu krpnu za brisanje prašine. Za tvrdokorne mrlje koristite krpnu navlaženu vodom ili blagim deterdžentom. Odmah osušite površine nakon čišćenja.
- 8.2. Zaslon:** Čistite LCD zaslon mekom krpom prikladnom za elektroniku. Izbjegavajte upotrebu staklenih čistača ili alkohola koji mogu oštetiti zaslon.
- 8.3. Segmenti mete:** Redovno provjeravajte segmente mete i nježno uklanjajte zaglavljene strelice. Koristite izbjigač ili kliješta za uklanjanje zaglavljenih vrhova strelice. Periodično, svakih nekoliko tjedana, otvorite metu i uklonite izbjegene vrhove iz segmenata kako biste osigurali nesmetan tijek igre i izbjegli zaglavljene segmente.
- 8.4. Senzori:** Pažljivo očistite senzore, koristeći suhu krpnu. Nemojte dopustiti nakupljanje prašine na senzorima, jer to može ometati njihovu funkciju.
- 8.5. Mehanički dijelovi:** Provjerite sve mehaničke dijelove i osigurajte da su čisti i da se slobodno kreću.
- 8.6. Električne komponente:** Isključite aparat iz struje prije čišćenja električnih komponenti.
- 8.7. Oprez:** Nikada ne uranajte aparat ili bilo koji njegov dio u vodu ili bilo koju drugu tekućinu. Izbjegavajte upotrebu abrazivnih materijala koji bi mogli ogrebati ili oštetiti površine.
- 8.8. Pohrana:** Kada aparat nije u upotrebi, držite ga na suhom i hladnom mjestu, zaštićenom od izravnog sunčevog svjetla. Prekrijte aparat zaštitnom navlakom kako biste sprječili nakupljanje prašine.

## 9. Rješavanje problema

- 9.1. Upravljanje kabelskim vežama:** Nakon odspajanja kabela, ponovno pokrenite matičnu ploču i aplikaciju kako bi uređaj prepoznao izmjene. Pritisnite tipku za ponovno pokretanje na sredini matične ploče lijevo od mikrokontrolera (*Slika 1*). Zatim ponovno pokrenite (Restart) aplikaciju na dodirnom zaslonu (*Slika 2*).

(9.1.) Slika 1: Tipka za ponovno pokretanje na matičnoj ploči



(9.1.) Slika 2: Zaglavljje dodirnog zaslona



- 9.2. **Zaglavljeni segmenti mete:** Redovito pregledavajte i čistite metu od izbijenih špica i drugih ostataka koji mogu uzrokovati zaglavljivanje. Ovo osigurava glatko funkcioniranje segmenata i sprječava prekide u igri.
- 9.3. **Osjetljivost senzora:** Ako primijetite da senzori ne reagiraju adekvatno, prvo provjerite nema li prepreka koje bi mogle ometati detekciju. Očistite senzore suhom krpom kako biste uklonili prašinu ili prljavštinu koja može utjecati na njihovu osjetljivost. Ukoliko je potrebno, osjetljivost senzora prilagodite putem potenciometra na samom senzoru.
- 9.4. **Tehnička podrška:** Ako nakon ovih koraka problemi i dalje ostaju, molimo vas da nas kontaktirate na e-mail: [info@beskardarts.com](mailto:info@beskardarts.com).

## **10. Video oglasi**

### **10.1. Postavljanje oglasa:**

- Umetnите USB uređaj u odgovarajući priključak na mini-računalu.
- Pričekajte približno 10 sekundi kako bi se podaci s USB-a ispravno učitali.
- U postavkama softvera odaberite "Video oglasi" i pritisnite "Ažuriraj oglase" za dodavanje novih oglasa.
- Nakon što je ažuriranje završeno, USB uređaj možete sigurno ukloniti.
- Ako želite ukloniti sve postojeće oglase, pritisnite "Ukloni sve". Time će se vratiti zadana BESKAR DARTS logo animacija.

### **10.2. Zahtjevi za oglase:**

- Format: MP4
- Dimenzije: 1920x1080

**Napomena:** Moguće je postaviti više oglasa koji će se rotirati, bez posebnog ograničenja u broju oglasa. Međutim, preporučujemo izbjegavanje preopterećenja sustava. Također, povremeno može doći blagog zastajkivanja s video oglasima. Za bolju izvedbu preporučujemo korištenje statičnih slika umjesto videa. Imajte na umu da statične slike ili bilo koji drugi tip sadržaja oglasa **moraju** biti pretvoreni u **.mp4** format.