

Guía del usuario de la carcasa Nokia Fun Xpress-on™ (para el teléfono Nokia 3220)

9233897
2ª edición

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Nosotros, NOKIA CORPORATION, declaramos bajo nuestra única responsabilidad, que el producto CC-140D se adapta a las condiciones dispuestas en la Normativa del consejo siguiente: 1999/5/CE. Existe una copia de la Declaración de conformidad disponible en la dirección http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Reservados todos los derechos.

Queda prohibida la reproducción, transferencia, distribución o almacenamiento de todo o parte del contenido de este documento bajo cualquier forma sin el consentimiento previo y por escrito de Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People y Xpress-on son marcas comerciales de Nokia Corporation. El resto de los productos y nombres de compañías aquí mencionados pueden ser marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

La información contenida en esta guía del usuario se ha escrito para la carcasa Nokia Fun Xpress-on. Nokia opera con una política de desarrollo continuo y se reserva el derecho a realizar modificaciones y mejoras en cualquiera de los productos descritos en este documento sin previo aviso.

NOKIA NO SE RESPONSABILIZARÁ BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA DE LA PÉRDIDA DE DATOS O INGRESOS NI DE NINGÚN DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, CONSECUENTE O INDIRECTO, INDEPENDIENTEMENTE DE CUAL SEA SU CAUSA.

EL CONTENIDO DEL PRESENTE DOCUMENTO SE SUMINISTRA TAL CUAL. SALVO QUE ASÍ LO EXIJA LA LEY APLICABLE, NO SE OFRECE NINGÚN TIPO DE GARANTÍA, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUIDA, PERO SIN LIMITARSE A, LA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN A UN FIN PARTICULAR CON RESPECTO A LA EXACTITUD, FIABILIDAD Y CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO. NOKIA SE RESERVA EL DERECHO DE REVISAR O RETIRAR ESTE DOCUMENTO EN CUALQUIER MOMENTO SIN PREVIO AVISO.

La disponibilidad de productos concretos puede variar de una región a otra. Consulte con su distribuidor Nokia más cercano.

Contenido

PARA SU SEGURIDAD	4
1. Descripción general	5
2. Instalación.....	6
3. Uso de la aplicación Wave message.....	8
Seleccionar un idioma para la aplicación.....	8
Crear un mensaje en el aire con texto	9
Crear un mensaje en el aire con una imagen.....	9
Mostrar un mensaje en el aire.....	11
Mostrar un mensaje en el aire creado anteriormente	11
Ver instrucciones sobre el uso de la aplicación	12
Cambiar los ajustes de la aplicación.....	12
4. Jugar a los juegos de movimiento	13
Ajustes de los juegos	13
AirExpress	14
SwampRacer	14
Cuidado y mantenimiento	15

PARA SU SEGURIDAD

Lea estas sencillas instrucciones. No seguir las normas puede ser peligroso o ilegal. Lea la guía del usuario completa para más información.



SERVICIO TÉCNICO CUALIFICADO

El producto sólo debe repararlo el personal del servicio técnico cualificado.



RESISTENCIA AL AGUA

Su dispositivo no es resistente al agua. Manténgalo seco.

1. Descripción general

La carcasa Nokia Fun Xpress-on™ le permite emitir un mensaje en el aire, con o sin sonido, moviendo el teléfono Nokia 3220 de un lado a otro. La carcasa también incluye dos juegos de movimiento, en los que el usuario participa inclinando y moviendo el teléfono.

La carcasa se entrega con un conector que debe enchufarse en el teléfono para poder utilizarla. El conector se encuentra debajo de la carcasa incluida en el paquete de ventas.

Esta guía del usuario describe cómo instalar la parte trasera y delantera de la carcasa Nokia Fun Xpress-on, y cómo utilizar la aplicación Wave message y los juegos de movimiento.

Lea esta guía del usuario con atención antes de utilizar la carcasa Nokia Fun Xpress-on. Además de esta guía del usuario, lea la guía del usuario del teléfono Nokia 3220, en la que encontrará información importante acerca de la seguridad y el mantenimiento. Consulte www.nokia.com/support o la página Web local de Nokia si desea obtener información adicional relacionada con el producto Nokia.

Al tener instalada la carcasa Nokia Fun Xpress-on en el teléfono Nokia 3220, es posible que no se puedan utilizar algunos accesorios.

La carcasa Nokia Fun Xpress-on™ se alimenta de la batería del teléfono. Recuerde que el uso de la carcasa puede agotar la batería del teléfono con más rapidez.

2. Instalación

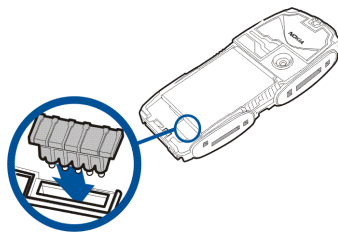


Nota: Antes de extraer la carcasa, cerciőrese de que el tel fono est  apagado y desconecte el cargador o cualquier otro dispositivo. Evite tocar los componentes electr nicos mientras cambia las carcasas. Guarde y utilice siempre el dispositivo con las carcasas colocadas.

Para obtener instrucciones generales sobre c mo cambiar la carcasa trasera y delantera del tel fono Nokia 3220, consulte la gu a del usuario suministrada con el producto.

Para instalar la carcasa Nokia Fun Xpress-on y su conector:

1. Extraiga la carcasa trasera original del tel fono Nokia 3220. Extraiga la pieza de goma de la ranura que se muestra en el dibujo. Inserte el conector que se suministra con la carcasa en la ranura. No utilice ninguna herramienta para extraer la pieza de goma o para insertar el conector. Cuando haya colocado correctamente el conector, no lo extraiga.
2. Instale la carcasa delantera de la carcasa Nokia Fun Xpress-on.
3. Instale la carcasa trasera de la carcasa Nokia Fun Xpress-on.
4. Encienda el tel fono.



5. Establezca la fecha y hora correctas en el teléfono.

La carcasa instala automáticamente la aplicación Cover browser en el submenú *Colección* del menú *Aplicaciones* del teléfono.

6. Para instalar la aplicación Wave message y los dos juegos de movimiento, seleccione *Cover browser* en el submenú *Colección* y seleccione las aplicaciones que desea instalar. La aplicación Wave message se añadirá al submenú *Colección* y los juegos al submenú *Juegos*. La instalación durará varios minutos.

Si no instala las tres aplicaciones, siempre puede instalar más adelante las aplicaciones que falten utilizando la aplicación Cover browser.

Compruebe siempre que la fecha y hora del teléfono sean las correctas.

Si el teléfono muestra un mensaje indicándole que la carcasa no está conectada cuando va a iniciar la aplicación Wave message o un juego de movimiento, extraígalas, vuelva a conectarla e inténtelo de nuevo.

El teléfono y su equipamiento pueden contener piezas pequeñas. Manténgalos fuera del alcance de los niños.

3. Uso de la aplicación Wave message

Esta aplicación le permite crear mensajes luminosos en el aire. Para iniciarla, pulse **Menú** en modo en espera, seleccione *Aplicaciones*, *Colección* y *Seleccionar aplic.*, desplácese a *Wave message* y pulse **Abrir** o .

■ Seleccionar un idioma para la aplicación

Cuando inicie la aplicación Wave message por vez primera ésta seleccionará el idioma que se esté utilizando en ese momento en el teléfono, siempre y cuando dicho idioma esté disponible en la aplicación.

Si la aplicación no incluye el idioma del teléfono, ésta le solicitará si desea descargarlo utilizando el servicio de red GPRS (servicio general de radio por paquetes) o HSCSD (datos con conmutación de circuitos a alta velocidad). Pulse **Sí** para descargar el idioma o **No** para utilizar la aplicación en inglés.

Si desea utilizar el servicio de red GPRS o HSCSD, defina los ajustes del navegador en el menú *Web* del teléfono Nokia 3220 para una conexión móvil a Internet. Para obtener más información, consulte la guía del usuario del teléfono.

Para obtener información sobre la disponibilidad del servicio GPRS o HSCSD, tarifas relacionadas, y los ajustes apropiados, póngase en contacto con el operador de red o el proveedor de servicios.



La factura real por llamadas y servicios del proveedor de servicios puede variar, dependiendo de las características de la red, los redondeos de facturación, los impuestos, etc.

■ Crear un mensaje en el aire con texto

Inicie la aplicación Wave message y seleccione *Crear mensaje*. Escriba un mensaje de 15 caracteres, como máximo. Para insertar un emoticono, pulse *Opcs.* y seleccione *Insert. emoticono*.

Para mostrar el mensaje en el aire, pulse *Mostrar*. Consulte también *Mostrar un mensaje en el aire* en la página 11. Para guardar el mensaje y utilizarlo más adelante, pulse *Opcs.* y seleccione *Guardar*.

También puede configurar el teléfono para que reproduzca una melodía cuando lo mueva: seleccione *Ajustes* en el menú principal de la aplicación Wave message y seleccione *Lista de sonidos*.

■ Crear un mensaje en el aire con una imagen

Inicie la aplicación Wave message y seleccione *Crear imagen*. Dibuje una imagen. Cuando haya terminado de dibujar, pulse *Opcs.* y seleccione *Mostrar* para mostrarla en el aire.

Mientras dibuja la imagen, puede hacer lo siguiente:

- Usar las teclas de desplazamiento para mover el cursor. O bien pulsar 2 para desplazarlo hacia arriba, 4 para moverlo a la izquierda, 6 para moverlo a la derecha u 8 para desplazarlo hacia abajo.
- Si la imagen no cabe en la pantalla de edición, puede seleccionar el área a editar moviendo el marco de selección con borde rojo a la derecha o izquierda en la pantalla más pequeña.

- Para seleccionar el modo dibujo, pulse **Opcs.** y seleccione *Cambiar modo* y, a continuación, *Dibujar* (para dibujar una línea) o *Normal* (para dibujar un punto). También, puede pulsar **1** mientras está dibujando. El indicador de modo dibujo aparece encima de la ventana de edición, en la parte izquierda de la pantalla.

Si está seleccionado *Normal*, puede dibujar un punto o cambiar el color del punto actual pulsando **5**. *Normal* es el modo predeterminado.

Cuando está seleccionado *Dibujar*, puede pulsar **5** para levantar el lápiz (para mover el cursor) o para bajarlo (para seguir dibujando).

- Para activar la goma, pulse **Opcs.** y seleccione *Cambiar modo* y *Borrar*. También, puede pulsar **3** mientras está dibujando. Mientras usa la goma, puede levantarla (para mover el cursor) o bajarla pulsando **5**.
- Para rellenar un área cerrada, pulse **Opcs.**, y seleccione *Cambiar modo* y *Rellenar*. También, puede pulsar **7** mientras está dibujando. Desplace el cursor hasta el área deseada y pulse **5** para rellenarla.
- Para insertar otra imagen en la imagen activa, pulse **Opcs.** y seleccione *Insertar imagen*. Seleccione la carpeta en la que se encuentra la imagen (*Archivo* o *Plantillas*), desplácese hasta la imagen y pulse *Insertar*. Mueva la imagen insertada a la posición en la que desea añadirla, pulse **Opcs.** y seleccione *Aceptar*. Para quitar la imagen insertada, pulse **Opcs.** y seleccione *Deshacer*.
- Para añadir texto a la imagen, pulse **Opcs.** y seleccione *Insertar texto*. Escriba el texto y pulse *Insertar*. Mueva el texto a la posición en la que desea añadirlo, pulse **Opcs.** y seleccione *Aceptar*. Para quitar el texto, pulse **Opcs.** y seleccione *Deshacer*.

- Para guardar la imagen en la carpeta *Archivo*, pulse **Opcs.** y seleccione *Guardar*.
- Para borrar la pantalla sin guardar la imagen, pulse **Opcs.** y seleccione *Borrar pantalla*.

■ Mostrar un mensaje en el aire

Para mostrar el mensaje, coloque la parte trasera del teléfono mirando hacia la persona a quien va dirigido y mueva el teléfono en el aire de un lado a otro, como si saludara. Los LED de la carcasa trasera dibujarán el mensaje en el aire. Los LED, o diodos emisores de luz, funcionan mejor en la oscuridad o con un fondo oscuro detrás de quien envía el mensaje, y la distancia óptima para poder ver el mensaje oscila entre 1 y 6 metros.

Si el mensaje no se muestra en el aire, pruebe a mover el teléfono más rápido de un lado a otro. Para saber cuál es la posición y la velocidad óptimas para agitar el teléfono, practique con el aparato delante de un espejo, por ejemplo.

■ Mostrar un mensaje en el aire creado anteriormente

Inicie la aplicación Wave message y seleccione la carpeta (*Archivo* o *Plantillas*) en la que está guardado el mensaje. Localice el mensaje en cuestión y pulse **Mostrar** en la carpeta *Plantillas* o pulse **Opcs.** y seleccione *Mostrar* en la carpeta *Archivo*.

Si desea editar o borrar un mensaje guardado en la carpeta *Archivo*, pulse **Opcs.** y seleccione *Editar* o *Borrar*.

■ Ver instrucciones sobre el uso de la aplicación

Inicie la aplicación Wave message, y seleccione *Instrucciones* y el tema que desea ver.

■ Cambiar los ajustes de la aplicación

Inicie la aplicación Wave message y seleccione *Ajustes*. Puede seleccionar la melodía que desea reproducir mientras muestra el mensaje en el aire (*Lista de sonidos*), ajustar su volumen o activar y desactivar el sonido.

También puede intentar descargar el mismo idioma que tiene seleccionado en su teléfono para la aplicación (*Idioma*). El ajuste *Idioma* sólo está disponible si no lo ha seleccionado automáticamente ni lo ha descargado al iniciar la aplicación por vez primera. Para obtener más información, consulte [Seleccionar un idioma para la aplicación](#) en la página 8.

4. Jugar a los juegos de movimiento

La carcasa Nokia Fun Xpress-on incluye dos juegos de movimiento, AirExpress y SwampRacer, cuyo control se realiza inclinando el teléfono hacia delante, hacia atrás, a izquierda y a derecha. Estas operaciones se basan en un sensor de aceleración integrado en la carcasa.

Para iniciar cualquiera de los juegos, pulse **Menú** en modo en espera, y seleccione **Aplicaciones, Juegos** y **Seleccionar juego**. Seleccione Air Express o Swamp Racer y pulse **Abrir** o .

Para obtener más detalles sobre el juego, seleccione **Instrucciones** en el menú principal de cada juego.

Para obtener información general sobre cómo usar las aplicaciones Java™, consulte la guía del usuario del teléfono Nokia 3220.

■ Ajustes de los juegos

Cada juego dispone de ajustes específicos que le ayudarán a personalizarlo de acuerdo con sus necesidades. Puede calibrar el sensor de aceleración, definir la sensibilidad del control y seleccionar el tipo de control (sólo en el caso de SwampRacer). Para acceder a los ajustes, vaya al menú de ajustes del juego en cuestión y seleccione la opción que desea.

Para calibrar el sensor, sostenga el teléfono durante un segundo en la posición en la que normalmente utiliza el teléfono mientras está jugando.

El ajuste del control de sensibilidad le permite definir la inclinación del teléfono necesaria para pilotar la barca o el avión. Podrá cambiar la sensibilidad incluso mientras esté jugando simplemente pulsando una tecla de 1 a 5.

El ajuste del tipo de control le permite definir cómo se comporta el vehículo cuando lo pilota en el juego SwampRacer.

Para configurar los sonidos, las luces y los movimientos de los juegos, pulse **Menú** en modo en espera, y seleccione *Aplicaciones, Juegos, Ajustes aplicacs.* y la opción elegida.

■ AirExpress

Con AirExpress podrá sobrevolar sin límites todos los rincones de un archipiélago muy exótico. Tenga cuidado con las ballenas y con los volcanes en erupción a medida que hace explotar los globos en modo de carrera, o hace entrega de los distintos paquetes en modo de entrega.

Puede pilotar el avión inclinando el teléfono. Para obtener más información, seleccione *Instrucciones* en el juego AirExpress.

■ SwampRacer

SwampRacer es un juego de carreras de barcas de alto octanaje propulsadas por aire que se desarrolla en una región pantanosa.

Puede pilotar la barca inclinando el teléfono. Para obtener más información, seleccione *Instrucciones* en el juego SwampRacer.

Cuidado y mantenimiento

Este dispositivo es un producto de diseño y fabricación excelentes, y debe tratarse con cuidado. Las sugerencias que se incluyen a continuación le ayudarán a proteger la cobertura de su garantía.

- Mantenga el dispositivo seco. La lluvia, la humedad y los líquidos contienen minerales que pueden oxidar los circuitos electrónicos.
- No utilice ni guarde el dispositivo en lugares sucios o polvorientos. Las piezas móviles y los componentes electrónicos podrían dañarse.
- No guarde el dispositivo en lugares calientes. Las altas temperaturas pueden reducir la duración de los dispositivos electrónicos, dañar las baterías y deformar o derretir algunos plásticos.
- No guarde el dispositivo en lugares fríos. Cuando el dispositivo recupera su temperatura normal, puede formarse humedad en su interior, lo cual puede dañar las placas de los circuitos electrónicos.
- Abra siempre el dispositivo de acuerdo con las instrucciones que figuran en esta guía.
- No deje caer, golpee ni mueva bruscamente el dispositivo. Si lo manipula bruscamente, pueden romperse las placas de circuitos internos y las piezas mecánicas más sensibles.
- No utilice productos químicos perjudiciales, disolventes ni detergentes fuertes para limpiar el dispositivo.
- No pinte el dispositivo. La pintura puede obstruir las piezas móviles e impedir un funcionamiento correcto.
- Utilice un paño suave, limpio y seco para limpiar las lentes de los sensores de luz.

Si el dispositivo no funciona correctamente, llévelo al distribuidor autorizado más cercano.