

Manuale d'uso del Fun Shell Nokia Xpress-on™ (per il telefono cellulare Nokia 3220)

9233897

Edizione 2

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ

Noi, NOKIA CORPORATION dichiariamo sotto la nostra esclusiva responsabilità che il prodotto CC-140D è conforme alle disposizioni della seguente Direttiva del Consiglio:1999/5/CE.

È possibile consultare una copia della Dichiarazione di conformità al seguente indirizzo Internet
http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Tutti i diritti sono riservati.

Il contenuto del presente documento, né parte di esso, potrà essere riprodotto, trasferito, distribuito o memorizzato in qualsiasi forma senza il permesso scritto di Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People e Xpress-on sono marchi di Nokia Corporation. Altri nomi di prodotti e società citati nel presente documento possono essere marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

Le informazioni presenti in questo manuale sono state scritte per il Fun Shell Xpress-on di Nokia. Nokia adotta una politica di continuo sviluppo. Nokia si riserva il diritto di effettuare modifiche a qualsiasi prodotto descritto nel presente documento senza previo preavviso.

IN NESSUNA CIRCOSTANZA NOKIA SARÀ RITENUTA RESPONSABILE DI EVENTUALI PERDITE DI DATI O DI GUADAGNI O DI QUALSIASI DANNO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE O INDIRECTO IN QUALUNQUE MODO CAUSATO.

IL CONTENUTO DI QUESTO DOCUMENTO VIENE FORNITO "COSÌ COM'È". FATTA ECCEZIONE PER QUANTO PREVISTO DALLA LEGGE IN VIGORE, NON È AVANZATA ALCUNA GARANZIA, IMPLICITA O ESPLICITA, TRA CUI, MA NON LIMITATAMENTE A, GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ PER UN FINE PARTICOLARE, IN RELAZIONE ALL'ACCURATEZZA, ALL'AFFIDABILITÀ O AL CONTENUTO DEL PRESENTE DOCUMENTO. NOKIA SI RISERVA IL DIRITTO DI MODIFICARE QUESTO DOCUMENTO O DI RITIRARLO IN QUALSIASI MOMENTO.

La disponibilità di prodotti particolari può variare a seconda delle regioni. Per informazioni, contattare il rivenditore Nokia più vicino.

Sommario

INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA.....	4
1. Cenni preliminari.....	5
2. Installazione.....	6
3. Uso dell'applicazione Wave message.....	8
Selezione della lingua per l'applicazione.....	8
Creazione di un messaggio di testo Wave.....	9
Creazione di un messaggio Wave con immagini.....	9
Proiezione di un messaggio Wave in aria.....	11
Proiezione di un messaggio Wave creato in precedenza.....	11
Visualizzazione delle istruzioni per l'uso dell'applicazione.....	12
Modifica delle impostazioni dell'applicazione.....	12
4. Giochi di movimento.....	13
Impostazioni dei giochi.....	13
AirExpress.....	14
SwampRacer.....	14
Precauzioni e manutenzione.....	15

INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA

Leggere le semplici norme di seguito riportate. Il mancato rispetto di tali norme può essere pericoloso o illegale. Leggere la versione integrale del manuale d'uso per ulteriori informazioni.



PERSONALE QUALIFICATO

Soltanto il personale qualificato può eseguire interventi di assistenza tecnica su questo dispositivo.



IMPERMEABILITÀ

Il dispositivo non è impermeabile. Evitare che si bagni.

1. Cenni preliminari

Il Fun Shell Nokia Xpress-on™ consente di proiettare un messaggio, con o senza audio, agitando semplicemente il telefono cellulare Nokia 3220 in aria. Lo shell include anche due giochi di movimento con cui, oltre che usando i tasti, è possibile giocare inclinando e muovendo il telefono.

Per poter utilizzare lo shell, è necessario inserire il connettore in dotazione nel telefono cellulare. Tale connettore si trova all'interno della confezione, sotto lo shell.

Questo manuale descrive come installare la parte anteriore e posteriore del Fun Shell Nokia Xpress-on nonché come utilizzare l'applicazione Wave message ed i giochi di movimento.

Prima di utilizzare il Fun Shell Nokia Xpress-on, si consiglia di leggere attentamente il presente manuale d'uso, nonché il manuale fornito con il telefono cellulare Nokia 3220, contenente importanti informazioni sulla sicurezza e la manutenzione. Per ulteriori informazioni relativi al prodotto Nokia in uso, visitare la pagina www.nokia.com/support o il sito Web Nokia del proprio paese.

Con il Fun Shell Nokia Xpress-on installato, potrebbe non essere possibile utilizzare alcuni accessori sul telefono cellulare Nokia 3220.

Il Fun Shell Nokia Xpress-on è alimentato dalla batteria del telefono cellulare e può quindi comportare un maggior consumo della batteria stessa.

2. Installazione



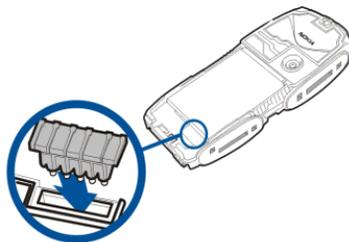
Nota: Prima di sostituire il cover, spegnere sempre il dispositivo e scollegarlo dal caricabatterie e da qualsiasi altro dispositivo. Durante la sostituzione dei cover, non toccare i componenti elettronici. Conservare e usare sempre il dispositivo con il cover montato.

Per le istruzioni generali sulla sostituzione del cover anteriore e posteriore del telefono cellulare Nokia 3220, consultare il manuale d'uso allegato.

Per installare il Fun Shell Nokia Xpress-on ed il connettore:

1. Rimuovere il cover posteriore originale del telefono cellulare Nokia 3220.

Rimuovere la parte in gomma dall'alloggiamento mostrato nella figura. Inserire il connettore fornito con lo shell nell'apposito slot. Non usare utensili per rimuovere la parte in gomma o inserire il connettore. Una volta posizionato correttamente il connettore, non rimuoverlo.



2. Installare il cover anteriore del Fun Shell Nokia Xpress-on.
3. Installare il cover posteriore del Fun Shell Nokia Xpress-on.
4. Accendere il telefono cellulare.
5. Impostare la data e l'ora corrette sul telefono cellulare.

Lo shell installa automaticamente l'applicazione Cover browser nel sottomenu *Raccolta* del menu *Applicazioni*.

6. Per installare l'applicazione Wave message e i due giochi di movimento, selezionare *Cover browser* dal sottomenu *Raccolta* e quindi selezionare le applicazioni che si desidera installare. L'applicazione Wave message viene aggiunta al sottomenu *Raccolta* e i giochi vengono aggiunti al sottomenu *Giochi*. L'installazione richiederà diversi minuti.

Se non si esegue l'installazione di tutte e tre le applicazioni, è possibile installare le restanti in un secondo momento mediante l'applicazione Cover browser.

Accertarsi sempre che la data e l'ora siano impostate correttamente sul telefono cellulare.

Se il telefono cellulare visualizza un messaggio secondo cui lo shell non è collegato quando si tenta di avviare l'applicazione Wave message o il gioco di movimento, rimuovere e collegare nuovamente il cover posteriore, quindi riprovare.

Il dispositivo ed i relativi accessori possono contenere parti molto piccole. Si raccomanda pertanto di tenerli fuori dalla portata dei bambini.

3. Uso dell'applicazione Wave message

Con l'applicazione Wave message, è possibile creare messaggi luminosi. Per avviare l'applicazione, premere **Menu** in modalità standby, selezionare *Applicazioni*, *Raccolta* e *Seleziona applicaz.*, scorrere fino a *Wave message* e premere **Apri** o .

■ Selezione della lingua per l'applicazione

Quando si avvia l'applicazione Wave message per la prima volta, la lingua selezionata è quella in uso in quel momento sul telefono cellulare, purché questa sia presente nell'applicazione.

Se la lingua utilizzata sul telefono cellulare non è presente nell'applicazione, viene richiesto se si desidera scaricarla mediante il servizio di rete GPRS (General Packet Radio Service) o HSCSD (High Speed Circuit Switched Data). Premere **Sì** per scaricare la lingua desiderata oppure **No** per utilizzare la lingua inglese.

Per utilizzare il servizio di rete GPRS o HSCSD, definire le impostazioni del browser dal menu *Web* del telefono cellulare Nokia 3220 per la connessione Internet mobile. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale d'uso.

Per informazioni dettagliate sulla disponibilità del servizio GPRS o HSCSD, sui relativi costi e sulle impostazioni necessarie, rivolgersi all'operatore di rete o al proprio fornitore di servizi.



L'effettivo importo da pagare per le chiamate e i servizi di cui si usufruisce può variare a seconda delle funzioni disponibili sulla rete, del tipo di arrotondamento usato nelle bollette, delle imposte applicate e così via.

■ Creazione di un messaggio di testo Wave

Avviare l'applicazione Wave message e selezionare *Crea messaggio*. Digitare un messaggio di massimo 15 caratteri. Per inserire uno smiley (faccetta), premere *Opzioni* e selezionare *Inserisci smiley*.

Per informazioni su come proiettare i messaggi luminosi in aria, premere *Visualiz.* Vedere anche *Proiezione di un messaggio Wave in aria* a pagina 11. Per salvare un messaggio per usarlo in un secondo momento, premere *Opzioni* e selezionare *Salva*.

È possibile impostare il telefono perché emetta una melodia quando lo si agita: selezionare *Impostazioni* dal menu principale dell'applicazione Wave message e selezionare *Elenco suoni*.

■ Creazione di un messaggio Wave con immagini

Avviare l'applicazione Wave message e selezionare *Crea immagine*. Fare un disegno. Una volta completato il disegno, premere *Opzioni* e selezionare *Visualizza* per proiettarlo in aria.

Mentre si disegna, è possibile fare quanto segue:

- Per spostare il cursore, usare i tasti di scorrimento. In alternativa, premere 2 per spostarlo verso l'alto, 4 per spostarlo a sinistra, 6 per spostarlo a destra o 8 per spostarlo verso il basso.

- Se l'immagine completa risulta troppo grande per lo schermo, selezionare solo la porzione su cui si desidera eseguire la modifica spostando il riquadro di selezione rosso verso destra o sinistra.
- Per selezionare la modalità per disegnare, premere **Opzioni** e selezionare *Cambia modalità* e quindi *Disegna* (per tracciare una riga) o *Normale* (per disegnare un singolo punto). In alternativa, premere **1** mentre si sta disegnando. L'indicatore della modalità per disegnare appare sopra lo schermo nella parte sinistra del display.

Selezionando *Normale*, è possibile disegnare un punto o cambiare il colore del punto corrente premendo **5**. *Normale* è la modalità predefinita per disegnare.

Quando si seleziona *Disegna*, è possibile premere **5** per sollevare la penna (per spostare il cursore) o abbassarla (per continuare a disegnare).

- Per attivare la gomma, premere **Opzioni** e selezionare *Cambia modalità* e *Cancella*. In alternativa, premere **3** mentre si sta disegnando. Per utilizzare la gomma, sollevarla (per spostare il cursore) o abbassarla premendo **5**.
- Per il riempimento di un'area chiusa, premere **Opzioni** e selezionare *Cambia modalità* e *Riempi*. In alternativa, premere **7** mentre si sta disegnando. Spostare il cursore sull'area desiderata e premere **5** per riempirla.
- Per inserire un'altra immagine in quella corrente, premere **Opzioni** e selezionare *Inserisci immagine*. Selezionare la cartella in cui si trova l'immagine desiderata (*Archivio* o *Modelli*), scorrere fino all'immagine e premere **Inserisci**. Spostare l'immagine inserita dove si desidera, premere **Opzioni** e selezionare *OK*. Per rimuovere l'immagine inserita, premere **Opzioni** e selezionare *Annulla*.

- Per aggiungere testo all'immagine, premere **Opzioni** e selezionare *Inserisci testo*. Digitare il testo e premere **Inserisci**. Spostare il testo dove si desidera aggiungerlo, premere **Opzioni** e poi selezionare **OK**. Per rimuovere il testo, premere **Opzioni** e selezionare *Annulla*.
- Per salvare l'immagine nella cartella *Archivio*, premere **Opzioni** e selezionare *Salva*.
- Per cancellare lo schermo senza salvare l'immagine, premere **Opzioni** e selezionare *Cancella schermo*.

■ Proiezione di un messaggio Wave in aria

Per proiettare il messaggio, ruotare la parte posteriore del telefono cellulare verso la persona a cui si desidera mostrarlo ed agitare il telefono cellulare in modo regolare. I LED situati nel cover posteriore proiettano il messaggio in aria. Tali LED funzionano meglio al buio o con uno sfondo scuro alle spalle e la distanza di visualizzazione ottimale è compresa tra 1 e 6 metri.

Se il messaggio non viene proiettato in aria, provare a spostare il telefono cellulare più velocemente da una parte all'altra. Per individuare la velocità e la posizione ottimale per la proiezione del messaggio, è possibile fare pratica agitando il telefono cellulare davanti ad uno specchio.

■ Proiezione di un messaggio Wave creato in precedenza

Avviare l'applicazione Wave message e selezionare la cartella (*Archivio* o *Modelli*) in cui il messaggio Wave è stato salvato. Scorrere fino al messaggio desiderato e

premere **Visualiz.** nella cartella *Modelli* o premere **Opzioni** e selezionare *Visualizza* nella cartella *Archivio*.

Se si desidera modificare o eliminare un messaggio salvato nella cartella *Archivio*, premere **Opzioni** mentre il messaggio è visualizzato sullo schermo e selezionare *Modifica* o *Elimina*.

■ Visualizzazione delle istruzioni per l'uso dell'applicazione

Avviare l'applicazione Wave message e selezionare *Istruzioni*, quindi il menu desiderato.

■ Modifica delle impostazioni dell'applicazione

Avviare l'applicazione Wave message e selezionare *Impostazioni*. È possibile selezionare la melodia che accompagnerà la proiezione dei messaggi (*Elenco suoni*), regolare il volume oppure attivare o disattivare tale melodia.

È possibile provare a scaricare per l'applicazione la stessa lingua impostata sul proprio telefono cellulare (*Lingua*). L'impostazione *Lingua* è disponibile solo se la lingua non è stata selezionata automaticamente o non è stata scaricata al primo avvio dell'applicazione Wave message. Per ulteriori informazioni, vedere [Selezione della lingua per l'applicazione](#) a pagina 8.

4. Giochi di movimento

Il Fun Shell Nokia Xpress-on include due giochi di movimento, AirExpress e SwampRacer, che possono essere eseguiti inclinando il telefono cellulare avanti, indietro, a destra o a sinistra. Queste operazioni si basano su un sensore di accelerazione incorporato nello shell.

Per avviare questi giochi, premere **Menu** in modalità standby, quindi selezionare *Applicazioni*, *Giochi* e *Seleziona gioco*. Selezionare AirExpress o SwampRacer, quindi premere **Apri** oppure .

Per i dettagli sull'uso dei giochi, selezionare *Istruzioni* nel menu principale di ciascun gioco.

Per informazioni generali sull'uso delle applicazioni Java™, consultare il manuale d'uso del telefono cellulare Nokia 3220.

■ Impostazioni dei giochi

Per ciascun gioco vengono fornite delle impostazioni che consentono di personalizzarlo in base alle specifiche esigenze dell'utente. È possibile calibrare il sensore di accelerazione, impostare la sensibilità dei comandi nonché il tipo di comandi (solo per SwampRacer). Per accedere alle impostazioni, aprire il menu delle impostazioni specifiche dei giochi e selezionare l'opzione desiderata.

Per calibrare il sensore, tenere il telefono cellulare in posizione normale per un secondo nel punto in cui si desidera giocare.

L'impostazione della sensibilità dei comandi consente di definire quanto è necessario inclinare il telefono cellulare per pilotare l'idroscivolante o l'aeroplano. L'impostazione della sensibilità dei comandi può essere modificata anche mentre si gioca premendo uno dei tasti da 1 a 5.

L'impostazione del tipo di comandi permette di definire il comportamento dell'idroscivolante quando si gioca a SwampRacer.

Per impostare i suoni, l'illuminazione e la vibrazione per i giochi, premere **Menu** in modalità standby, quindi selezionare *Applicazioni, Giochi, Impostazioni app.*, quindi l'opzione desiderata.

■ AirExpress

AirExpress simula il sorvolo di un arcipelago esotico. Durante le operazioni di scoppio dei palloni in gara o di consegna dei pacchi, è meglio fare attenzione alle balene o ai vulcani in eruzione.

L'aereo si pilota inclinando il telefono cellulare. Per ulteriori informazioni, selezionare *Istruzioni* all'interno del gioco AirExpress.

■ SwampRacer

SwampRacer è un'eccitante gara tra idroscivolanti ad alta velocità ambientata nelle zone paludose.

L'idroscivolante si può pilotare inclinando il telefono cellulare. Per ulteriori informazioni, selezionare *Istruzioni* all'interno del gioco SwampRacer.

Precauzioni e manutenzione

Questo dispositivo, particolarmente curato nel design, è un prodotto molto sofisticato e deve essere trattato con cura. I suggerimenti di seguito riportati aiuteranno l'utente a tutelare i propri diritti durante il periodo di garanzia.

- Evitare che il dispositivo si bagni. La pioggia, l'umidità e tutti i tipi di liquidi o la condensa contengono sostanze minerali corrosive che possono danneggiare i circuiti elettronici.
- Non usare o lasciare il dispositivo in ambienti particolarmente polverosi o sporchi, in quanto potrebbero venirne irrimediabilmente compromessi i meccanismi.
- Non lasciare il dispositivo in ambienti particolarmente caldi. Temperature troppo elevate possono ridurre la durata dei circuiti elettronici, danneggiare le batterie e deformare o fondere le parti in plastica.
- Non lasciare il dispositivo in ambienti particolarmente freddi. Infatti, quando torna a temperatura ambiente, può formarsi della condensa che può danneggiare le schede dei circuiti elettronici.
- Non tentare di aprire il dispositivo in modi diversi da quelli indicati nel manuale.
- Non fare cadere, battere o scuotere il dispositivo, poiché i circuiti interni e i meccanismi del dispositivo potrebbero subire danni.
- Non usare prodotti chimici corrosivi, solventi o detergenti aggressivi per pulire il dispositivo.
- Non dipingere il dispositivo. La vernice può inceppare i meccanismi impedendone l'uso corretto.
- Usare un panno morbido, pulito e asciutto per pulire qualsiasi tipo di lenti del sensore di luminosità.

In caso di malfunzionamento del dispositivo, rivolgersi al più vicino centro di assistenza tecnica qualificato.