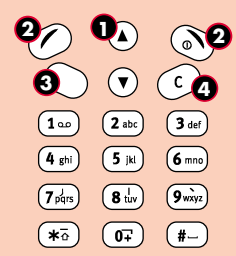


El teléfono



1 Teclas de desplazamiento hacia arriba y hacia abajo

Se encuentran en la parte frontal del teléfono. Permiten cambiar el volumen o desplazarse por los menús y las opciones.

2 Teclas software

Realizan la función indicada por el texto que aparece inmediatamente sobre ellas en la pantalla.

3 Tecla de acceso rápido

La función de esta tecla depende del modelo del teléfono. Proporciona acceso rápido a una función determinada, como el kit de herramientas de SIM o la mensajería.

4 Tecla Borrar

Borra los caracteres o el texto, o bien retrocede al paso anterior, según el contexto. Si esta tecla se mantiene pulsada, volverá a la pantalla principal.

Realizar una llamada

Para marcar un número

1 Teclee el código de área y el número al que desea llamar pulse **[OK]**, **Llamar**, para marcar.

Para borrar todo el número y volver a la pantalla principal, pulse y mantenga pulsada la tecla **[Borrar]**.

2 Puede ajustar el volumen del auricular durante una llamada con las teclas **[Volumen]** de la parte frontal.

3 Para finalizar la llamada, pulse **[Fin]**.

Realizar una llamada internacional

1 Pulse y mantenga pulsada la tecla **[Int]**, se visualizará el signo "+". Esto sustituirá el prefijo internacional.

2 Introduzca el código del país, el código del área y el número de teléfono.

3 Pulse **[OK]**, **Llamar**, para marcar.

Realizar una llamada de emergencia

1 Introduzca 112 (o el número de emergencia local). Pulse **[OK]**, **Llamar**, para marcar.

Efectuar llamadas desde la lista de contactos

1 Pulse **[Inicio]** en la pantalla principal; también puede pulsar **[Listín]** y, a continuación, seleccionar la opción **Buscar**.

2 Escriba las primeras letras del nombre o desplácese por la lista hasta encontrar el nombre que desea.

3 Pulse **[OK]**, **Llamar**, para marcar.

Maricación rápida

Permite marcar un número con solo mantener pulsada la tecla asignada en la pantalla principal.

Para asignar a una tecla una entrada de la lista de contactos:

Pulse **[Inicio]** y, a continuación, mantenga pulsada una de las teclas **[2-9]** o **[*]**.

Realizar una llamada de emergencia

Cuando el número de la tecla aparezca en la parte izquierda de la pantalla, junto al nombre. Esto indica que la marcación rápida se ha asignado correctamente.

Efectuar una llamada desde la lista de llamadas

El teléfono almacena una lista de las llamadas entrantes, salientes y perdidas más recientes. En esta lista se almacenan 30 entradas como máximo.

Un icono a la izquierda de la pantalla indica el tipo de llamada:

- Llamada entrante
- Llamada perdida
- Llamada saliente

Para marcar un número desde la lista de llamadas/llamadas:

Pulse **[Inicio]** para acceder a la lista. Desplácese hasta encontrar la llamada que desea y pulse **[OK]**, **Llamar**, para marcar.

Contestar una llamada

Contestar una llamada

Para responder a una llamada, pulse **[Aceptar]**.

Para rechazar una llamada, pulse **[Rech.]**.

Llamada en espera

Esta función le informa de que está recibiendo otra llamada mediante la reproducción de un tono audible en el auricular.

Pulsar **[Rech.]**, **Rech.**, para rechazar la segunda llamada. Pulsar **[Aceptar]**, para pasar la llamada actual a llamada en espera y activar la segunda llamada.

Para finalizar la llamada activa y regresar a la llamada que tiene en espera, pulse **[Fin]**.

Para alternar entre llamadas, pulse **[Opción]**, y luego seleccione la opción **Alternar**.

[Nota: puede que su red no dé soporte a la llamada en espera. En este caso, si se acepta una segunda llamada se finalizará la primera llamada. No podrá alternar entre llamadas.]

Opciones durante una llamada

Cuando está efectuando una llamada, puede pulsar **[Opción]**. Las opciones disponibles son:

Listín

Le da acceso al listín.

Pasar a espera/activar

Pasa la llamada activa a llamada en espera o reactiva la llamada en espera.

Silenciar mic./Act. micrófono

Conecta o desconecta el micrófono.

Enviar mensaje

Permite enviar un mensaje de texto.

Kit de herramientas SIM

Le lleva al kit de herramientas SIM.

Alternar

Alternar entre la llamada actual y la llamada en espera.

Terminar todas

Finaliza todas las llamadas.

Compositor de tonos del zumbador

Vaya al menú **Sonidos** y pulse **[Opción]**, **Compositor**.

Cambie los tonos del zumbador para personalizar su teléfono. Cree sus propios tonos con nuestro compositor de tonos del zumbador. En este menú, las teclas representan las notas siguientes:

- [1]** Do (C)
- [2]** Re (D)
- [3]** Mi (E)
- [4]** Fa (F)
- [5]** Sol (G)
- [6]** La (A)
- [7]** Si (B)
- [8]** Introduce una pausa.
- [9]** Cambia la escala de la nota entre 1 y 4.

[2] Cambia la duración de la nota. Cada pulsación reduce la duración de la nota en el rango siguiente: redonda, blanca, negra, corchea, semicorchea y fusa.

[3] Cambia una nota normal por una sostenida y viceversa.

[4] Cambia una nota normal por una nota con punto, con doble punto o por 2/3 de nota.

[5] Borra la nota anterior. Si se mantiene pulsada, se borrarán todas las notas.

Una vez compuesto el tono, pulse **[Opción]**, **Opción** para entrar en la pantalla de menús. Las opciones disponibles son:

Tempo: Permite realizar una selección en una lista de tempos para reproducir el tono.

Reproducir: Permite reproducir la melodía.

Guardar: Permite guardar la melodía.

Eliminar: Permite eliminar el tono.

Enviar: Permite enviar el tono a uno de sus amigos.

Recepción de un tono del zumbador

Si ha recibido un tono del zumbador, pulse **[Opción]**, **Opción** para entrar en el menú en el que puede reproducir, guardar o eliminar el tono. Si pulsa **[Opción]**, el tono y el mensaje se eliminarán.

[Nota: sólo pueden guardarse 5 tonos del zumbador tanto si los ha compuesto usted mismo como si los ha recibido como mensaje. Si desea guardar más, tendrá que grabarlos encima de los tonos existentes.]

Sugerencias

Establecimiento de la hora y la fecha

Entre en el menú **Configuración** para establecer la hora y la fecha. Vaya a **Fecha** y pulse **[Opción]**, **Entrar**. Introduzca la fecha. Pulse **[Opción]**, **OK**. Vaya a **Hora** y pulse **[Opción]**, **Entrar**. Introduzca la hora en formato de 24 horas. Pulse **[Opción]**, **OK**. La fecha y la hora se guardarán.

Alarma

Puede utilizar el teléfono como un reloj despertador. Entre en el menú **Configuración** y pulse **[Opción]**, **Alarma**. Establezca la alarma como **Activa** e introduzca la hora (en formato de 24 horas) a la que desea que el teléfono suene. Cuando suene, pulse **[Opción]**, **Inactiva**, para que deje de sonar, o bien **[Opción]**, **Snooze** para detener la alarma y que vuelva a sonar transcurridos diez minutos.

[Nota: la alarma sonará incluso si el teléfono está apagado. El teléfono se encenderá, pero no podrá recibir ni efectuar llamadas. Una vez que la alarma deje de sonar, el teléfono se apagará.]

Ecualizador

Entre en el menú **Sonidos** y seleccione **Ecualizador**. Este menú permite cambiar los valores de audio del auricular del teléfono. Seleccione uno de estos tres valores para obtener una calidad de sonido óptima:

- **Agudos**
- **Normal**
- **Graves**

Métodos rápidos

Para bloquear o desbloquear el teclado, pulse **[Opción]** y después **[*]** en la pantalla principal. Para entrar o salir del modo silencioso, pulse **[Opción]** y después **[Mute]** en la pantalla principal. Para introducir una pausa al marcar, mantenga pulsada la tecla **[Mute]** hasta que aparezca la letra **p**. De este modo se insertará una pausa de tres segundos.

Mensajes

Llamar a su buzón de voz

Cuando tenga un mensaje en su buzón de voz, en la pantalla principal aparecerá el icono del buzón de voz **[Buzón]** o un mensaje de texto procedente de la red. Esto dependerá de su proveedor de servicio.

Pulsar y mantener pulsada la tecla **[Inicio]**. Si el teléfono le pide el número del buzón de voz, introdúzcalo y pulse **[OK]**, **Llamar**. Su proveedor de servicio le proporcionará dicho número.

Leer un mensaje de texto

Cuando recibe un mensaje de texto, se visualiza el icono del sobre **[Mensaje]** en la parte superior de la pantalla principal.

1 Pulse **[Inicio]**, **Leer** para visualizar el mensaje nuevo directamente en la pantalla principal.

2 Para leer los mensajes antiguos, seleccione leer en el menú **Listín**.

3 Utilice las teclas laterales **[Arriba]** y **[Abajo]** para desplazarse por el mensaje.

4 Pulse **[Opción]**, **Opción**, para acceder a las siguientes opciones de mensaje:

Eliminar Borra el mensaje.
Responder Envía un mensaje de texto al remitente.

Llamar Llama al remitente (o, si el mensaje contiene un número entre comillas, se llamará a este número).

Guardar número Añade el número de teléfono del remitente al listín.
Fecha/hora Muestra la fecha y la hora del mensaje.
Reenviar Envía el mensaje a otra persona.

Enviar un mensaje de texto

Puede enviar mensajes de hasta 160 caracteres a otro teléfono GSM.

1 Vaya al menú **Mensaje** y seleccione la opción **Enviar**.

2 Escriba un mensaje nuevo o seleccione un mensaje de la lista de mensajes guardados.

3 Cuando haya introducido el texto, pulse **[Opción]**, **Enviar**.

4 Introduzca el número del teléfono al que desea enviarlo o pulse **[Listín]** y seleccione un nombre del listín.

5 Pulse **[Opción]**, **Enviar**, para enviar el mensaje.

[Nota: si responde a un mensaje, no es necesario que vuelva a marcar el número. Esto se realiza automáticamente.]

Predicción del texto introducido

Para ahorrarle tiempo cuando escribe un mensaje, el teléfono incorpora una función que, basándose en las letras que escriba, intenta acabar la palabra.

Este método de entrada permite que pulse cada tecla una única vez. Por ejemplo, para escribir el nombre "Ross", pulse **[R]**, después **[O]**, después **[S]** y después **[S]**, una sola vez cada tecla.

Es posible que la palabra vaya cambiando a medida que la escribe, pero no se preocupe por lo que se muestra en la pantalla hasta que haya acabado de escribir la palabra. Hay palabras diferentes que comparten la misma secuencia de pulsaciones. Si la palabra final no es la correcta, pulse **[Opción]** para desplazarse por otras posibilidades. Si no aparece la palabra que busca, pulse reiteradamente **[*]** para cambiar el modo de texto a **[AB]** y vuelva a escribir la palabra.

Cuando haya acabado de escribir una palabra, pulse la tecla de espacio **[Espacio]** para escribir la palabra siguiente. Pulse y mantenga pulsada la tecla **[Inicio]** para seleccionar e insertar un símbolo de la tabla de caracteres. En la tecla **[Inicio]** encontrará algunas funciones de puntuación inteligente (como punto final, guión y apóstrofes). Los signos de puntuación finalizan cuando pulsa la tecla siguiente.

Cambio del modo de edición

El modo de edición actual se indica en la parte inferior de la pantalla con uno de estos iconos:

- [ab]** Modo minúsculas
- [AB]** Modo mayúsculas
- [12]** Modo numérico
- [T9]** Introducción de texto T9 (minúsculas)
- [T9+]** Introducción de texto T9 (mayúsculas)

Puede pasar al modo mayúsculas, minúsculas o numérico pulsando **[*]** repetidamente. Puede pasar al modo de introducción de texto T9 con predicción pulsando **[*]** repetidamente.

Estos son los caracteres que aparecen en la pantalla cuando pulsa las teclas del teclado numérico. Se indican en la tabla siguiente:

Tecla	Lista de caracteres disponibles
1	., @ ' ? ! " : ; & i
2	a b c 2 ã ä å æ ç
3	d e f 3 é è
4	g h i 4 i
5	j k l 5
6	m n o õ ñ ò ó ô
7	p q r s 7 ß
8	t u v 8 ü ù
9	w x y z 9
0	0
#	espacio

Envío de un SMS con smiley

Puede enviar una imagen con el mensaje de texto a teléfonos compatibles. Los demás teléfonos visualizarán un smiley de estilo Internet. Seleccione **[Opción]**, **Smiley**.

1. Emociones 2. Celebración 3. Deportes 4. Animales 5. Otros Seleccione el smiley que desea utilizar en una de estas categorías y pulse **[Opción]**, **Entrar**. El texto no puede tener más de 156 caracteres para dejar espacio.

Lectura de un SMS con smiley

Cuando selecciona un mensaje que contiene un smiley, el smiley aparece en la pantalla durante 3 segundos o hasta que se pulsa una tecla. A continuación aparece el mensaje, que se muestra como cualquier otro mensaje. Un mensaje con un smiley adjunto tiene el icono **[Smiley]** si ya se ha leído.

Introducción de símbolos

Si se mantiene pulsada la tecla **[Inicio]** se visualiza una tabla que muestra todos los símbolos disponibles. Desplace hacia abajo el contenido de la tabla para ver más símbolos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
.	!	?	@	()	:		
&	;	"	/	_	€	£	¥	¤
*	=	<	>	#	≡	≡	≡	≡
†	‡	€	θ	∞	∞	∞	∞	∞
ψ	Ω	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
é	è	ì	À	Á	Ē	ë	ñ	Æ
ö	ø	ß	ü	ù	N	O	Ø	Ü

Para introducir un símbolo:

- 1 Sitúese en la fila que contiene el símbolo que desea.
- 2 Pulse una tecla numérica **[1-9]** o **[*]** para obtener el símbolo que desea.

Ejemplo: para introducir el símbolo €, sitúese en la cuarta fila y pulse **[3]**.

Extras

FlippiT

Vaya al menú **Extras** y seleccione **FlippiT**. Verá una pantalla de animación. Pulse cualquier tecla para continuar. El juego tiene seis niveles y el más fácil es el 3x3. El objetivo del juego es convertir los discos blancos en negros. Esto lo conseguirá seleccionando uno de los discos blancos con la tecla **[Inicio]**. El disco blanco se convertirá en negro y también los discos que estén inmediatamente a la derecha, a la izquierda, encima o debajo del disco seleccionado pasarán a ser discos negros.

Splash

Vaya al menú **Extras** y seleccione **Splash**. Verá una pantalla de animación.

En la parte superior izquierda de la pantalla verá una manguera doblada e incompleta y cómo el agua se dirige lentamente hacia el extremo abierto. El objetivo es conectar éste con la toma de agua de la parte inferior derecha de la pantalla antes de que se derrame el agua. Para hacerlo tiene piezas rectas y dobladas de una manguera a la derecha de la pantalla. La pieza que aparece en la parte superior es la pieza siguiente que deberá colocar en el tablero.

Para mover el cursor, utilice las teclas de la figura; la tecla **[Inicio]** deja caer las bombas.

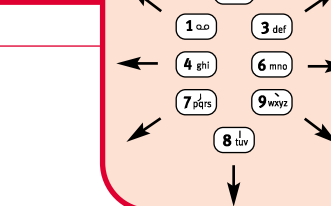
Tiene a su disposición 3 bombas. Estas bombas suprimirán la pieza en la que está situado el cursor. **No las malgaste.**

Cuando haya conseguido que la manguera llegue a la toma de agua, puede pulsar la tecla para subir la presión del agua y acabar con ese nivel. En cada nivel la presión es más y más fuerte. ¡Suerte!

Cuando introduzca una ficha, ésta caerá al fondo o sobre las demás fichas que ya estén en esa columna. Así que, ¡piénselo bien antes de jugar!

Scizzors

Vaya al menú **Extras** y seleccione **Scizzors**. Verá una pantalla de animación. Para seleccionar la piedra, pulse **[Inicio]**. Para seleccionar el papel, pulse **[Inicio]**. Para seleccionar las tijeras, pulse **[Inicio]**. El objetivo del juego es intentar ganar a la máquina cuando selecciona uno de estos tres objetos, pues la máquina seleccionará al mismo tiempo que usted uno de estos objetos.



La tecla **[Inicio]** coloca la sección en la posición del cursor que parpadea. Sin embargo, preste atención, porque en cuanto coloque una pieza ya no podrá moverla.

Tiene a su disposición 3 bombas. Estas bombas suprimirán la pieza en la que está situado el cursor. **No las malgaste.**

Cuando haya conseguido que la manguera llegue a la toma de agua, puede pulsar la tecla para subir la presión del agua y acabar con ese nivel. En cada nivel la presión es más y más fuerte. ¡Suerte!

Quaddro

Vaya al menú **Extras** y seleccione **Quaddro**. Puede seleccionar el número de jugadores: En el modo de demostración puede ver cómo la máquina juega sola. Contra la máquina. Contra un amigo. El objetivo del juego es introducir las fichas en las ranuras de la parte superior del tablero, e intentar crear un línea de cuatro ya sea horizontal, vertical o diagonalmente.

Cuando introduzca una ficha, ésta caerá al fondo o sobre las demás fichas que ya estén en esa columna. Así que, ¡piénselo bien antes de jugar!

Scizzors

Las normas son sencillas:
← Las tijeras (dos dedos abiertos) cortan el papel, por tanto, ganan las tijeras.
← El papel (la palma de la mano) envuelven la piedra, por tanto, gana el papel.
← La piedra (el puño) despunta las tijeras, por tanto, gana la piedra.
Dos iguales es un empate.

Declaración CE de conformidad

Fabricante: Sendo International Ltd
Dirección: 10th Floor AIA Plaza, 18 Hysan Avenue, Causeway Bay, Hong Kong.

Testificamos bajo nuestra única responsabilidad que el producto a continuación: SND200, Identificado con los números IMEI comprendidos:
TAC : 350156 FAC: 01
SNR: Entre: 000001 hasta: 499999

En la que a esta declaración se refiere, el producto cumple con los estándares siguientes:
EN60950 (Estándar de Seguridad de Electricidad, equipo IT)

ETS 300 342-1 (Producto estándar por EMC)
ETS 300 607-1 (GSM Fase 2 MS test especificación) así definido en:

TBR17 (así interpretado en GT01 versión 4.6)
TBR20 (así interpretado en GT01 versión 4.6)
TBR31 (así interpretado en GT01 versión 4.6)
TBR32 (así interpretado en GT01 versión 4.6)
ES 59005 (Recomendación del Consejo Europeo 1999/519/CE)

Por la presente certificamos que el producto arriba mencionado cumple con todos los requisitos solicitados por la Directiva Europea 1999/5/CE

El procedimiento de evaluación de conformidad al que se refiere el Artículo 10 y recogido en el Anexo IV de la Directiva Europea 1999/5/CE ha sido revisado por el siguiente organismo notificado:

BABT, Claremont House, 34 Malesley Road, Walton-On-Thames, KT12 4RQ. England.

Número de identificación: 168 (número del organismo notificado)

La documentación técnica relativa al equipo mencionado anteriormente se encuentra en:

Sendo Ltd, Centrelink House, Talbot Way, Small Heath Industrial Estate, Birmingham, B10 0JH - Inglaterra

Representante oficial de la Unión Europea:
Michael Roper

Mika Roper
Senior Approvals Engineer
30/03/01