

Manual do utilizador da Cápsula Nokia Xpress-on™ Fun (para o telemóvel Nokia 3220)

9233897
2ª Edição

DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE

Nós, NOKIA CORPORATION, declaramos, sob a nossa única e inteira responsabilidade, que o produto CC-140D está em conformidade com as disposições da seguinte Directiva do Conselho: 1999/5/CE. É possível obter uma cópia da Declaração de Conformidade no endereço http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Todos os direitos reservados.

É proibido reproduzir, transferir, distribuir ou armazenar a totalidade ou parte do conteúdo deste documento, seja sob que forma for, sem a prévia autorização escrita da Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People e Xpress-on são marcas comerciais da Nokia Corporation. Os nomes de outros produtos e empresas mencionados neste documento poderão ser marcas comerciais ou nomes comerciais dos respectivos proprietários.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

As informações contidas neste manual do utilizador dizem respeito ao produto Cápsula Nokia Xpress-on Fun. A Nokia segue uma política de desenvolvimento contínuo. A Nokia reserva-se o direito de fazer alterações e melhoramentos em qualquer um dos produtos descritos neste documento, sem pré-aviso.

A NOKIA NÃO SERÁ, EM NENHUMA CIRCUNSTÂNCIA, RESPONSÁVEL POR QUALQUER PERDA DE DADOS OU DE RECEITAS NEM POR QUAISQUER DANOS ESPECIAIS, ACIDENTAIS, CONSEQUENCIAIS OU INDIRECTOS, INDEPENDENTEMENTE DA FORMA COMO FOREM CAUSADOS.

O CONTEÚDO DESTES DOCUMENTOS É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ". SALVO NA MEDIDA EXIGIDA PELA LEI APLICÁVEL, NÃO SÃO DADAS GARANTIAS DE NENHUM TIPO, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, NOMEADAMENTE, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE ACEITABILIDADE COMERCIAL E ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO OBJECTIVO, RELACIONADAS COM A EXACTIDÃO, FIABILIDADE OU CONTEÚDO DESTES DOCUMENTOS. A NOKIA RESERVA-SE O DIREITO DE REVER OU RETIRAR ESTES DOCUMENTOS EM QUALQUER ALTURA E SEM PRÉ-AVISO.

A disponibilidade de determinados produtos pode variar de zona para zona. Para obter informações, consulte o agente local da Nokia.

Índice

PARA SUA SEGURANÇA	5
1. Introdução.....	6
2. Instalação	7
3. Utilizar a aplicação Wave message	9
Seleccionar um idioma para a aplicação	9
Criar uma mensagem no ar com texto.....	10
Criar uma mensagem no ar com uma imagem.....	10
Mostrar uma mensagem no ar	12
Mostrar uma mensagem no ar anteriormente guardada no ar.....	12
Ver as instruções de utilização da aplicação.....	13
Alterar as definições da aplicação.....	13
4. Jogar os jogos de movimento.....	14
Definições dos jogos.....	14
AirExpress	15
SwampRacer	15
Cuidados e manutenção.....	16

PARA SUA SEGURANÇA

Leia estas instruções básicas. O não cumprimento das mesmas pode ser perigoso ou ilegal. Para mais informações, leia o manual completo do utilizador.



ASSISTÊNCIA QUALIFICADA

O dispositivo deve ser reparado apenas por pessoal qualificado.



RESISTÊNCIA À ÁGUA

O dispositivo não é resistente à água. Mantenha-o seco.

1. Introdução

A Cápsula Nokia Xpress-on™ Fun permite-lhe marcar a sua posição, com ou sem som, agitando o telemóvel Nokia 3220 no ar. A cápsula inclui igualmente dois Motion Games, que pode jogar inclinando e movendo o telemóvel.

A cápsula é fornecida com um conector que tem de ser ligado ao telefone para se poder utilizar a cápsula. O conector encontra-se debaixo da cápsula, na embalagem de venda.

Este manual do utilizador explica como instalar as partes anterior e posterior da cápsula Nokia Xpress-on Fun e como utilizar a aplicação Wave message e os jogos de movimento.

Leia este manual do utilizador com atenção antes de utilizar a Cápsula Nokia Xpress-on Fun. Para além deste manual do utilizador, leia o manual do utilizador do telemóvel Nokia 3220, que inclui informações importantes sobre segurança e manutenção. Visite www.nokia.com/support ou o Web site local da Nokia para obter mais informações sobre o seu produto Nokia.

Quando a Cápsula Nokia Xpress-on Fun está instalada no telemóvel Nokia 3220, é possível que o telemóvel não possa ser utilizado com alguns acessórios.

A Cápsula Nokia Xpress-on Fun é alimentada pela bateria do telefone. Note que a utilização da cápsula pode descarregar a bateria do telefone mais rapidamente.

2. Instalação

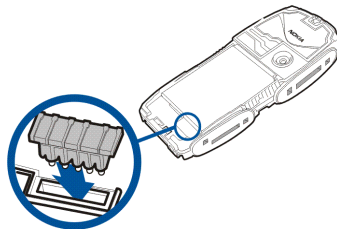


Nota: Antes de retirar a tampa, desligue sempre a alimentação do telefone e desligue o carregador e qualquer outro dispositivo. Evite tocar nos componentes electrónicos durante a substituição das tampas. Guarde e utilize sempre o dispositivo com as tampas instaladas.

Para obter instruções gerais sobre a substituição da tampa frontal e posterior do telemóvel Nokia 3220, consulte o manual do utilizador que o acompanha.

Para instalar a cápsula Nokia Xpress-on Fun e o respectivo conector:

1. Retire a tampa posterior original do seu telefone Nokia 3220. Retire a peça de borracha da ranhura indicada na imagem. Introduza na ranhura o conector fornecido com a cápsula. Não utilize quaisquer ferramentas para retirar a peça de borracha ou para introduzir o conector. Uma vez correctamente instalado, não retire o conector.
2. Instale a tampa frontal da Cápsula Nokia Xpress-on Fun.
3. Instale a tampa posterior da Cápsula Nokia Xpress-on Fun.
4. Ligue o telefone.
5. Defina a data e hora correctas no telefone.



A cápsula instala automaticamente a aplicação Cover browser no submenu *Recolha* do menu *Aplicações* do telefone.

6. Para instalar a aplicação Wave message e os dois jogos de movimento, seleccione *Cover browser* no menu *Recolha* e seleccione as aplicações que pretende instalar. A aplicação Wave message é adicionada ao submenu *Recolha* e os jogos ao submenu *Jogos*. A instalação demora vários minutos.

Se não instalar todas as três aplicações, pode instalar as restantes mais tarde, utilizando a aplicação Cover browser.

Certifique-se sempre de que a data e a hora estão correctamente definidas no telefone.

Se o telefone apresentar uma mensagem indicando que a cápsula não está instalada, quando tentar iniciar a aplicação Wave message ou um dos jogos de movimento, retire e volte a colocar a tampa posterior e tente novamente.

O dispositivo e os respectivos acessórios podem conter componentes de pequenas dimensões. Mantenha-os fora do alcance das crianças.

3. Utilizar a aplicação Wave message

Pode criar mensagens ligeiras com a aplicação Wave message. Para iniciar a aplicação, prima **Menu** no modo de repouso, seleccione *Aplicações*, *Recolha e Escolher aplicação*, seleccione to *Wave message* e prima **Abrir** ou .

■ Seleccionar um idioma para a aplicação

Quando se inicia a aplicação Wave message no ar pela primeira vez, a aplicação selecciona o idioma que está a ser utilizado pelo telemóvel, se esse idioma estiver incluído na aplicação.

Se o idioma do telemóvel não estiver incluído na aplicação, é-lhe perguntado se pretende tentar importar o idioma utilizando o serviço de rede GPRS (General Packet Radio Service) ou HSCSD (High Speed Circuit Switched Data). Prima **Sim** para importar o idioma ou **Não** para utilizar a língua inglesa na aplicação.

Para utilizar o serviço de rede GPRS ou HSCSD, configure as definições do browser no menu *Web* do telemóvel Nokia 3220 para uma ligação à Internet móvel. Para mais informações, consulte o manual do utilizador do seu telemóvel.

Para obter informações sobre a disponibilidade do serviço GPRS ou HSCSD, tarifas aplicadas e configurações adequadas, contacte o seu operador de rede ou fornecedor de serviços.



A facturação real das chamadas e dos serviços, por parte do operador de rede, pode apresentar variações, consoante as funções de rede, os arredondamentos de facturação, os impostos, etc.

■ Criar uma mensagem no ar com texto

Inicie a aplicação Wave message e seleccione *Criar mensagem*. Introduza uma mensagem com um máximo de 15 caracteres. Para inserir um rísonho, prima *Opções* e seleccione *Inserir rísonho*.

Para mostrar a mensagem no ar, prima *Mostrar*. Consulte também *Mostrar uma mensagem no ar* na página 12. Para guardar a mensagem para utilização posterior, prima *Opções* e seleccione *Gravar*.

Pode definir o telemóvel de modo a emitir um som, quando agitar o telemóvel no ar: seleccione *Definições* no menu principal da aplicação Wave message e seleccione *Lista de sons*.

■ Criar uma mensagem no ar com uma imagem

Inicie a aplicação Wave message e seleccione *Criar imagem*. Desenhe uma imagem. Quando a imagem estiver concluída, prima *Opções* e seleccione *Mostrar* para mostrá-la no ar.

Enquanto desenha, pode fazer o seguinte:

- Para mover o cursor, utilize as teclas de deslocamento. Alternativamente, prima 2 para o mover para cima, 4 para o mover para a esquerda, 6 para o mover para a direita ou 8 para o mover para baixo.
- Se a imagem completa não couber no ecrã de edição, pode seleccionar a área a editar movendo a moldura de selecção, de contornos vermelhos, para a direita ou esquerda, no ecrã mais pequeno.

- Para seleccionar o modo de desenho, prima **Opções** e seleccione *Mudar modo*, seguido de *Desenhar* (para desenhar uma linha) ou *Normal* (para desenhar um único ponto). Alternativamente, prima 1 enquanto desenha. O indicador do modo de desenho é apresentado acima do ecrã de edição, no lado esquerdo do visor.

Quando é seleccionada a opção *Normal*, pode desenhar um ponto ou alterar a cor do ponto actual, premindo 5. *Normal* é o modo de desenho assumido.

Quando é seleccionada a opção *Desenhar*, pode premir 5 para levantar a caneta (para mover o cursor) ou para pousá-la (para continuar a desenhar).

- Para activar a borracha, prima **Opções** e seleccione *Mudar modo* e *Apagar*. Alternativamente, prima 3 enquanto desenha. Enquanto utiliza a borracha, pode levantá-la (para mover o cursor) ou pousá-la, premindo 5.
- Para preencher uma área fechada, prima **Opções** e seleccione *Mudar modo* e *Preencher*. Alternativamente, prima 7 enquanto desenha. Mova o cursor para a área pretendida e prima 5 para preenchê-la.
- Para inserir outra imagem na actual, prima **Opções** e seleccione *Inserir imagem*. Selecciona a pasta que contém a imagem pretendida (*Arquivo* ou *Modelos*), seleccione a imagem e prima **Inserir**. Mova a imagem inserida para o local onde pretende adicioná-la, prima **Opções** e seleccione *OK*. Para remover a imagem inserida, prima **Opções** e seleccione *Desfazer*.
- Para adicionar texto à imagem, prima **Opções** e seleccione *Inserir texto*. Introduza o texto e prima **Inserir**. Mova o texto para o local onde pretende adicioná-lo, prima **Opções** e seleccione *OK*. Para remover o texto, prima **Opções** e seleccione *Desfazer*.

- Para guardar a imagem na pasta *Arquivo*, prima **Opções** e seleccione *Gravar*.
- Para limpar o ecrã sem guardar a imagem, prima **Opções** e seleccione *Limpar ecrã*.

■ Mostrar uma mensagem no ar

Para mostrar a mensagem, volte a parte posterior do telemóvel para a pessoa a quem deseja mostrá-la e agite o telemóvel no ar de uma maneira uniforme. Os LEDs da tampa posterior desenharam a mensagem no ar. Os LEDs funcionam melhor no escuro, ou com um fundo escuro por trás de si, e a melhor distância de visualização é de 1 a 6 metros.

Se a mensagem não aparecer no ar, tente agitar o telemóvel mais rapidamente de um lado para o outro. Para determinar a melhor velocidade e posição de agitação, pode praticar, por exemplo, à frente de um espelho.

■ Mostrar uma mensagem no ar anteriormente guardada no ar

Inicie a aplicação Wave message e seleccione a pasta (*Arquivo* ou *Modelos*) que contém a mensagem. Seleccione a mensagem pretendida e prima **Mostrar** na pasta *Modelos* ou prima **Opções** e seleccione *Mostrar* na pasta *Arquivo*.

Se pretender editar ou apagar uma mensagem guardada na pasta *Arquivo*, prima **Opções** e seleccione *Editar* ou *Apagar*.

■ Ver as instruções de utilização da aplicação

Inicie a aplicação Wave message e seleccione *Instruções* e o tópico pretendido.

■ Alterar as definições da aplicação

Inicie a aplicação Wave message e seleccione *Definições*. Pode seleccionar o som que é emitido quando mostra uma mensagem no ar (*Lista de sons*), ajustar o volume do som ou activar ou desactivar o som.

Também pode tentar importar para a aplicação o mesmo idioma actualmente seleccionado para o seu telemóvel (*Idioma*). A definição *Idioma* só está disponível se o idioma não tiver sido seleccionado automaticamente ou no caso de não ter importado o idioma quando iniciou a aplicação Wave message pela primeira vez. Para mais informações, consulte [Seleccionar um idioma para a aplicação](#) na página 9.

4. Jogar os jogos de movimento

A Cápsula Nokia Xpress-on Fun inclui dois jogos de movimento – o AirExpress e o SwampRacer – que pode controlar inclinando o telefone para a frente, para trás, para a esquerda ou para a direita. Estas operações baseiam-se num sensor de aceleração incorporado na cápsula.

Para iniciar um destes jogos, prima **Menu** no modo de repouso e seleccione *Aplicações, Jogos* e *Escolher jogo*. Seleccione AirExpress ou SwampRacer e prima **Abrir** ou .

Para ver as instruções do jogo, seleccione *Instruções* no menu principal de cada jogo.

Para obter informações gerais sobre a utilização de aplicações Java™, consulte o manual do utilizador do telemóvel Nokia 3220.

■ Definições dos jogos

Cada jogo tem definições próprias que permitem a cada utilizador personalizar o jogo em função das suas necessidades. Pode calibrar o sensor de aceleração, definir a sensibilidade do controlo e seleccionar o tipo de controlo (apenas para o SwampRacer). Para aceder às definições, abra o menu de definições específicas do jogo e seleccione a opção pretendida.

Para calibrar o sensor, mantenha o telefone durante um segundo na posição em que normalmente pretende mantê-lo enquanto joga.

A definição de sensibilidade de controlo permite-lhe especificar o ângulo de inclinação do telemóvel necessário para movimentar o barco ou o avião. Também pode alterar a sensibilidade enquanto estiver a jogar, premindo uma das teclas 1 a 5.

A definição de tipo de controlo permite-lhe especificar a forma como o veículo se comporta quando é dirigido no jogo SwampRacer.

Para definir os sons, luzes e movimentos dos jogos, prima **Menu** em modo de repouso e seleccione *Aplicações, Jogos, Definições aplicaç.* e a opção pretendida.

■ AirExpress

O AirExpress permite voar livremente à volta de um arquipélago exótico. Procure baleias e vulcões em erupção enquanto rebenta balões no modo de corrida ou entrega vários pacotes, no modo de entrega.

Para dirigir o avião, incline o telemóvel. Para mais informações, seleccione *Instruções* no jogo AirExpress.

■ SwampRacer

O SwampRacer é um jogo de pilotagem de um barco pneumático de alta potência, cuja acção se desenrola nos pântanos.

Para dirigir o barco, incline o telemóvel. Para mais informações, seleccione *Instruções* no jogo SwampRacer.

Cuidados e manutenção

O seu dispositivo é um produto de qualidade superior e deverá ser tratado com cuidado. As sugestões que se seguem ajudá-lo-ão a proteger a cobertura da garantia.

- Mantenha o dispositivo seco. A chuva, a humidade e todos os tipos de humidificantes podem conter minerais, que causarão a corrosão dos circuitos electrónicos.
- Não utilize ou guarde o dispositivo em locais com pó e sujidade. Os componentes móveis e electrónicos podem ser danificados.
- Não guarde o dispositivo em locais quentes. As temperaturas elevadas podem reduzir a duração dos dispositivos electrónicos, danificar as baterias e deformar ou derreter certos plásticos.
- Não guarde o dispositivo em locais frios. Quando o dispositivo retoma a temperatura normal, pode formar-se humidade no seu interior, podendo danificar as placas dos circuitos electrónicos.
- Não tente abrir o dispositivo senão segundo as instruções deste manual.
- Não deixe cair, não bata nem abane o dispositivo. Um manuseamento descuidado pode partir as placas do circuito interno e os mecanismos mais delicados.
- Não utilize produtos químicos, diluentes ou detergentes abrasivos para limpar o dispositivo.
- Não pinte o dispositivo. A pintura pode obstruir os componentes móveis e impedir um funcionamento correcto.
- Utilize um pano macio, limpo e seco para limpar as lentes dos sensores de luz.

Se o dispositivo não estiver a funcionar correctamente, leve-o ao serviço de assistência autorizado mais próximo.