

Korisnički priručnik za zabavno kućište Nokia Xpress-on™ (za telefon Nokia 3220)

9233898
2. izdanje

IZJAVA O USKLAĐENOSTI

Mi, NOKIA CORPORATION izjavljujemo pod isključivo vlastitom odgovornošću da je proizvod CC-140D usklađen s odredbama direktive Vijeća:1999/5/EC.

Izjavu o usklađenosti možete naći na Internetu, na adresi
http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Sva prava pridržana.

Reproduciranje, prijenos, distribucija ili pohrana sadržaja ovog dokumenta ili nekog njegovog dijela, u bilo kojem obliku, nije dozvoljeno bez prethodnog pismenog odobrenja društva Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People i Xpress-on su zaštitni znaci Nokia Corporation. Ostali nazivi proizvoda i tvrtke ovdje navedene mogu biti zaštitni znaci ili trgovački nazivi njihovih vlasnika.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

Podaci u ovom korisničkom priručniku napisani su za zabavno kućište Nokia Xpress-on. Nokia primjenjuje strategiju neprekidnog razvoja. Nokia zadržava pravo izmjene bilo kojeg proizvoda opisanog u ovom dokumentu bez prethodne najave.

NOKIA NEĆE, NI POD KOJIM OKOLNOSTIMA, BITI ODGOVORNA ZA BILO KAKAV GUBITAK PODATAKA ILI PRIHODA, NITI ZA BILO KAKAVU POSEBNU, SLUČAJNU, POSLJEDIČNU ILI NEIZRAVNU ŠTETU, BEZ OBZIRA NA TO KAKO JE PROUZROČENA.

SADRŽAJ OVOG DOKUMENTA DAJE SE U STANJU "KAKO JEST". OSIM U SLUČAJEVIMA PROPISANIM ODGOVARAJUĆIM ZAKONOM NE DAJU SE NIKAKVA JAMSTVA, IZRIČITA ILI PODRAZUMJEVANA, UKLJUČUJUĆI, ALI NE OGRANIČAVAJUĆI SE NA PODRAZUMJEVANA JAMSTVA U POGLEDU PRIKLADNOSTI ZA PRODAJU I PRIKLADNOSTI ZA ODREĐENU NAMJENU, A KOJA BI SE ODNOSILA NA TOČNOST, POUZDANOST ILI SADRŽAJ OVOG DOKUMENTA. NOKIA PRIDRŽAVA PRAVO IZMJENA OVOG DOKUMENTA ILI NA NJEGOVO POVLAČENJE U BILO KOJE DOBA, BEZ PRETHODNE NAJAVE.

Dostupnost određenih proizvoda može se razlikovati od regije do regije. Molimo provjerite to kod Vama najbližeg prodavača Nokia-e.

Sadržaj

ZA VAŠU SIGURNOST	4
1. Pregled	5
2. Instalacija.....	6
3. Uporaba programa Wave message	8
Odabir jezika za program	8
Sastavljanje poruke za mahanje koja sadrži tekst	9
Sastavljanje poruke za mahanje koja sadrži sliku	9
Prikaz poruke za mahanje u zraku.....	11
Prikaz prethodno sastavljene poruke za mahanje u zraku.....	11
Pregled uputa o uporabi programa	11
Mijenjanje postavki programa	12
4. Igranje pokretnih igara.....	13
Postavke igara	13
AirExpress	14
SwampRacer	14
Čuvanje i održavanje.....	15

ZA VAŠU SIGURNOST

Pročitajte ove kratke upute. Njihovo nepoštivanje može biti opasno, pa čak i protuzakonito. Za dodatne informacije pročitajte korisnički priručnik.



OVLAŠTENI SERVIS

Ugradnju i popravak ovog proizvoda smije obaviti samo ovlaštena osoba.



VODOOTPORNOST

Vaš uređaj nije voodootporan. Pazite da ne dođe u doticaj s tekućinom.

1. Pregled

Zabavno kućište Nokia Xpress-on™ omogućuje vam da mahanjem svojeg telefona Nokia 3220, uz uključen ili isključen zvuk, izrazite svoj stav. Kućište također sadrži dvije pokretne igre koje možete igrati naginjanjem i pomicanjem telefona.

Kućište je opremljeno priključkom koji morate spojiti na telefon prije početka uporabe kućišta. Priključak se nalazi u prodajnom paketu ispod kućišta.

U ovom je korisničkom priručniku opisan način ugradnje prednje i stražnje strane zabavnog kućišta Nokia Xpress-on i način uporabe programa Wave message (Poruke za mahanje) i pokretnih igara.

Prije uporabe zabavnog kućišta Nokia Xpress-on pažljivo pročitajte ovaj korisnički priručnik. Osim ovog priručnika pročitajte i korisnički priručnik za telefon Nokia 3220 u kojemu ćete naći važne informacije o sigurnosti i održavanju. Za dodatne informacije o svojem Nokia proizvodu idite na stranicu www.nokia.com/support ili na web-stranice tvrtke Nokia na vašem jeziku.

Kad na telefon Nokia 3220 ugradite zabavno kućište Nokia Xpress-on, telefon nećete moći koristiti s određenom dodatnom opremom.

Zabavno kućište Nokia Xpress-on crpi energiju iz baterije telefona. Imajte na umu da uporaba kućišta može brzo isprazniti bateriju telefona.

2. Instalacija

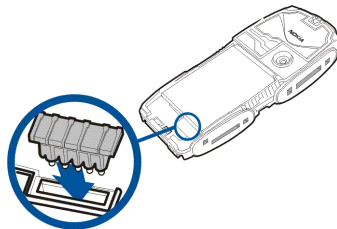


Opaska: Prije uklanjanja kućišta obavezno isključite telefon i iz telefona iskopčajte punjač ili kakav drugi uređaj. Tijekom zamjene kućišta izbjegavajte kontakt s elektroničkim komponentama. Prilikom spremanja i korištenja uređaja na njemu uvijek treba biti kućište.

Za opće informacije o promjeni stražnjeg i prednjeg kućišta telefona Nokia 3220 pogledajte korisnički priručnik koji ste dobili s tim telefonom.

Da biste ugradili zabavno kućište Nokia Xpress-on i njegov priključak:

1. Uklonite originalno stražnje kućište sa svojeg telefona Nokia 3220. Uklonite gumeni dio s utora, kao što je prikazano na slici. U utor umetnite priključak koji ste dobili s novim kućištem. Za uklanjanje gumenog dijela ili umetanje priključka ne koristite nikakve alate. Nakon što priključak smjestite na njegovo mjesto, nemojte ga uklanjati.
2. Stavite prednji dio zabavnog kućišta Nokia Xpress-on.
3. Stavite stražnji dio zabavnog kućišta Nokia Xpress-on.
4. Uključite telefon.
5. Namjestite točan datum i vrijeme na telefonu.



Kućište automatski instalira program Cover browser u podizbornik *Kolekcija* u sklopu izbornika *Aplikacije* u telefonu.

6. Da biste instalirali program Wave message i dvije pokretne igre, u podizborniku *Kolekcija* odaberite *Cover browser* te programe koje želite instalirati. Program Wave message dodaje se u podizbornik *Kolekcija*, a igre u podizbornik *Igre*. Instalacija traje nekoliko minuta.

Ako ne instalirate sva tri programa, ostale možete naknadno instalirati pomoću programa Cover browser.

Obavezno provjerite jeste li na telefonu namjestili točan datum i vrijeme.

Ako se na telefonu prikaže poruka da kućište nije stavljeno kad pokušate pokrenuti program Wave message ili neku pokretnu igru, uklonite i ponovo stavite stražnje kućište, a zatim pokušajte ponovo.

Vaš uređaj i njegova dodatna oprema mogu sadržavati male dijelove. Držite ih na mjestima nedostupnima maloj djeci.

3. Uporaba programa Wave message

Pomoću programa Wave message možete stvarati svjetlosne poruke. Da biste pokrenuli program, u stanju čekanja pritisnite **Meni**, a zatim odaberite *Aplikacije*, *Kolekcija* i *Izbor programa*, dođite do *Wave message* i pritisnite **Otvori** ili .

■ Odabir jezika za program

Kad prvi put pokrenete program Wave message, program bira onaj jezik koji se trenutno koristi na telefonu, pod uvjetom da se taj jezik nalazi u programu.

Ako program ne sadrži jezik telefona, upitat će vas želite li pokušati preuzeti jezik pomoću usluga mreže GPRS (engl. general packet radio service) ili HSCSD (engl. high speed circuit switched data). Za preuzimanje jezika pritisnite **Da** odnosno **Ne** ako u programu želite koristiti engleski.

Da biste koristili usluge mreže GPRS ili HSCSD, u izborniku za mobilne internetske veze telefona Nokia 3220 *Web* definirajte postavke preglednika. Za dodatne informacije pogledajte korisnički priručnik telefona.

Za dodatne informacije o raspoloživosti usluge GPRS ili HSCSD, odgovarajuće cijene i postavke obratite se mrežnom operatoru ili davatelju usluga.



Stvarni iznos koji vam za pozive i usluge obračuna davatelj usluga može varirati, ovisno o karakteristikama mreže, načinu zaokruživanja, porezima i slično.

■ Sastavljanje poruke za mahanje koja sadrži tekst

Pokrenite program Wave message i odaberite *Stvaranje poruke*. Utipkajte poruku koju može činiti najviše 15 znakova. Za unos smješka pritisnite **Opcije** i odaberite *Umetni smješka*.

Da bi poruka bila prikazana u zraku, pritisnite **Prikaži**. Vidi i odjeljak **Prikaz poruke za mahanje u zraku** na stranici 11. Za spremanje poruke za naknadno korištenje pritisnite **Opcije** i odaberite *Spremi*.

Telefon možete konfigurirati da reproducira zvuk dok njime mašete po zraku: u glavnom izborniku programa Wave message odaberite *Postavi*, a zatim i *Popis zvukova*.

■ Sastavljanje poruke za mahanje koja sadrži sliku

Pokrenite program Wave message i odaberite *Stvaranje slike*. Nacrtajte sliku. Kada ste gotovi, pritisnite **Opcije** i odaberite *Prikaži* da biste je prikazali u zraku.

Tijekom crtanja možete učiniti sljedeće:

- Za pomicanje pokazivača koristite tipke za upravljanje. Ili pritisnite **2** za pomicanje gore; **4** za pomicanje nalijevo; **6** za pomicanje nadesno, a za pomicanje dolje pritisnite **8**.
- Ako na zaslon za uređivanje ne može stati cijeli crtež, pomicanjem okvira odabira s crvenim rubom nadesno ili nalijevo na manjem zaslonu možete odabrati područje koje želite urediti.
- Da biste odabrali način crtanja, pritisnite **Opcije** i odaberite *Promijeni način*, a zatim *Crtanje* (da biste nacrtali crtu) ili *Normalan* (da biste nacrtali jednu

točku). Ili tijekom crtanja pritisnite **1**. Pokazatelj načina crtanja prikazan je iznad zaslona za uređivanje na lijevoj strani zaslona.

Ako odaberete *Normalan* način, možete nacrtati točku odnosno pritiskom na **5** možete promijeniti boju sadašnje točke. *Normalan* je zadani način crtanja.

Ako odaberete način *Crtaње*, pritisnite **5** da biste podigli olovku (za pomicanje pokazivača) ili da biste je spustili (za nastavak crtanja).

- Da biste uključili brisalo, pritisnite **Opcije** i odaberite *Promijeni način* te *Brisanje*. Ili tijekom crtanja pritisnite **3**. Pritiskom na **5** brisalo možete tijekom korištenja podignuti (za pomicanje pokazivača) ili spustiti.
- Da biste ispunili zatvoreno područje, pritisnite **Opcije** i odaberite *Promijeni način* te *Ispuna*. Ili tijekom crtanja pritisnite **7**. Pokazivač pomaknite do željenog područja i pritisnite **5** da biste ga ispunili.
- Da biste u trenutačnu sliku umetnuli drugu sliku, pritisnite **Opcije** i odaberite *Umetni sliku*. Odaberite mapu u kojoj se nalazi željena slika (*Arhiviranje* ili *Predložci*), dođite do nje i pritisnite **Umetni**. Pomaknite umetnutu sliku do mjesta na koje je želite dodati, pritisnite **Opcije** i odaberite *U redu*. Da biste uklonili umetnutu sliku, pritisnite **Opcije** i odaberite *Poništi*.
- Da biste slici dodali tekst, pritisnite **Opcije** i odaberite *Umetni tekst*. Utipkajte tekst i pritisnite **Umetni**. Pomaknite tekst do mjesta na koje ga želite dodati, pritisnite **Opcije** i odaberite *U redu*. Da biste uklonili tekst, pritisnite **Opcije** i odaberite *Poništi*.
- Za spremanje slike u mapu *Arhiviranje* pritisnite **Opcije**, a zatim odaberite *Spremi*.
- Za brisanje zaslona bez spremanja slike pritisnite **Opcije** i odaberite *Izbriši zaslon*.

■ Prikaz poruke za mahanje u zraku

Za prikaz poruke okrenite stražnju stranu telefona prema osobi kojoj želite pokazati tu poruku i jednolično mašite telefonom po zraku. LED diode u stražnjem kućištu oslikavaju poruku u zraku. LED diode se najbolje vide po mraku ili ako je iza vas tamna pozadina, a optimalna udaljenost za gledanje kreće se od 1 do 6 metara.

Ako se poruka ne prikaže u zraku, pokušajte brže mahati telefonom s jedne strane na drugu. Da biste otkrili optimalnu brzinu mahanja i položaj za mahanje, vježbajte mahanje telefonom, primjerice, ispred ogledala.

■ Prikaz prethodno sastavljene poruke za mahanje u zraku

Pokrenite program Wave message i odaberite mapu (*Arhiviranje* ili *Predlošci*) u kojoj su spremljene poruke za mahanje. Dodite do željene poruke, zatim u mapi *Predlošci* pritisnite **Prikaži** ili u mapi *Arhiviranje* pritisnite **Opcije** i odaberite *Prikaži*.

Ako želite izmijeniti ili izbrisati poruku spremljenu u mapi *Arhiviranje*, pritisnite **Opcije** i odaberite *Uredi* ili *Izbriši*.

■ Pregled uputa o uporabi programa

Pokrenite program Wave message i odaberite *Upute* te željenu temu.

■ Mijenjanje postavki programa

Pokrenite program Wave message i odaberite *Postavi*. Možete odabrati zvuk koji će se čuti tijekom prikaza poruke u zraku (*Popis zvukova*), ugoditi glasnoću zvuka ili uključiti/isključiti taj zvuk.

Možete također pokušati preuzeti isti jezik za program kao i onaj koji je trenutačno odabran za telefon (*Jezik*). Postavka *Jezik* dostupna je samo ako jezik nije bio odabran automatski ili ako niste preuzeli jezik pri prvom pokretanju programa Wave message. Dodatne pojedinosti naći ćete u odjeljku [Odabir jezika za program](#) na stranici 8.

4. Igranje pokretnih igara

Zabavno kućište Nokia Xpress-on sadrži dvije pokretne igre, AirExpress i SwampRacer, kojima upravljate naginjanjem telefona naprijed, natrag, nalijevo ili nadesno. Te se radnje temelje na senzoru ubrzanja ugrađenom u kućište.

Da biste pokrenuli bilo koju od ovih igara, u stanja čekanja pritisnite **Meni** i odaberite *Aplikacije, Igre* te *Izbor igre*. Odaberite AirExpress ili SwampRacer, a zatim pritisnite **Otvori** ili .

Za pojedinosti o igranju igre u glavnom izborniku svake igre odaberite *Upute*.

Za opće informacije o uporabi Java™ programa pogledajte korisnički priručnik za telefon Nokia 3220.

■ Postavke igara

Svaka igra ima svoje vlastite postavke koje vam omogućuju da je prilagodite svojim željama. Možete kalibrirati senzor ubrzanja, namjestiti kontrolnu osjetljivost te odabrati vrstu upravljanja (samo za SwampRacer). Da biste pristupili tim postavkama, idite u izbornik postavki za određenu igru i odaberite željenu opciju.

Za kalibriranje senzora jednu sekundu držite telefon u onom položaju u kojemu namjeravate držati telefon tijekom igranja.

Postavke kontrolne osjetljivosti omogućuju vam da definirate koliko morate nagnuti telefon da biste upravljali brodom ili zrakoplovom. Osjetljivost možete promijeniti i tijekom igranja pritiskom na jednu od tipki od **1** do **5**.

Postavke vrste upravljanja omogućuju vam da definirate način na koji će se vozilo ponašati kada njime upravljate u igri SwampRacer.

Da biste namjestili zvukove, svjetla i vibracijske funkcije za igre, u stanju čekanja pritisnite **Meni** i odaberite *Aplikacije, Igre, Postavke aplikac.* te željenu opciju.

■ AirExpress

AirExpress vam omogućuje da slobodno letite iznad egzotičnog arhipelaga. Pazite na kitove i erupcije vulkana dok pucate balone u načinu utrke odnosno isporučujete razne pakete u načinu isporuke.

Naginjanjem telefona možete upravljati zrakoplovom. Za dodatne informacije odaberite *Upute* u igri AirExpress.

■ SwampRacer

SwampRacer je vrlo brza brodska utrka koja se odvija u močvarnim područjima.

Naginjanjem telefona možete upravljati brodom. Za dodatne informacije odaberite *Upute* u igri SwampRacer.

Čuvanje i održavanje

Vaš je uređaj proizvod vrhunskog dizajna i tehnologije. Poklonite mu stoga svu pažnju koju zaslužuje. Upute koje slijede pomoći će vam da zadržite dobivena jamstva.

- Uređaj treba uvijek biti suh. Kiša, vlaga i tekućine mogu sadržavati minerale koji svojim korozivnim djelovanjem oštećuju elektroničke sklopove.
- Ne koristite i ne držite uređaj na prašnjavim i onečišćenim mjestima. Na taj se način mogu oštetiti njegovi pomični dijelovi i elektroničke komponente.
- Ne izlažite uređaj visokim temperaturama. One mogu prouzročiti smanjenje vijeka trajanja elektroničkih komponenti, oštećenje baterije te deformiranje, pa čak i taljenje određenih plastičnih dijelova.
- Ne izlažite uređaj niskim temperaturama. Naime, prilikom vraćanja na uobičajenu temperaturu dolazi do kondenzacije i stvaranja vlage koja može oštetiti elektroničke sklopove u uređaju.
- Ne pokušavajte otvarati uređaj na bilo kakav način osim onako kako je opisano u ovom priručniku.
- Pazite da vam uređaj ne ispadne i čuvajte ga od udaraca i trešnje. Nepažljivim rukovanjem možete oštetiti elektroničke sklopove i fine mehaničke dijelove.
- Za čišćenje uređaja izbjegavajte korištenje jakih kemijskih sredstava, otapala i jakih deterdženata.
- Ne bojte uređaj. Boja može zabrtviti pomične dijelove i onemogućiti ispravan rad.
- Za čišćenje leća svjetlosnih senzora koristite mekanu, čistu i suhu krpu.

Ako uređaj ne radi pravilno, odnesite ga najbližem ovlaštenom serviseru na popravak.