



# NOKIA 9210

## Communicator

Guía Software en CD-  
ROM

*La guía electrónica del usuario comercializada está sujeta a los "Términos y condiciones de las guías de usuario de Nokia, del 7 de junio de 1998" ("Nokia User's Guides Terms and Conditions, 7th June, 1998".)*

Copyright © Nokia Mobile Phones 1997-2001. 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 y Nokia Connecting People son marcas registradas de Nokia Corporation. El resto de los productos y nombres de compañías aquí mencionados pueden ser marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios.

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 cuál 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.

#### DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Nosotros, NOKIA MOBILE PHONES Ltd, declaramos bajo nuestra única responsabilidad, que el producto RAE-3N se adapta a las condiciones dispuestas en la Normativa del consejo siguiente: 1999/5/CE.

# Contenido

<b>Software en CD-ROM.....</b>	<b>1</b>
Para instalar software desde el CD-ROM.....	1
Sincronización remota.....	2
Convertor de unidades .....	6
Visor de archivos .....	9
Notas .....	15
Convertor de multimedia.....	19
Juegos.....	23
Otros .....	36



**PARA SU SEGURIDAD** Lea estas sencillas instrucciones. El no respetar las reglas puede ser peligroso o ilegal. Si desea obtener más información, consulte la Guía del usuario.



**LA PRECAUCIÓN EN CARRETERA ES LO PRINCIPAL** No utilice el comunicador mientras conduce; si desea utilizarlo, estacione primero el vehículo.



**INTERFERENCIAS** Todos los teléfonos móviles pueden recibir interferencias que podrían afectar a su rendimiento.



**APAGUE EL TELÉFONO EN LOS HOSPITALES** Siga todas las normativas existentes. Apague el teléfono cuando se encuentre cerca de un aparato médico.



**APAGUE EL TELÉFONO EN LOS AVIONES** Los teléfonos móviles pueden causar interferencias. Su utilización en los aviones es ilegal.



**APAGUE EL TELÉFONO EN LAS GASOLINERAS** No utilice el teléfono en áreas de servicio. No lo utilice cerca de combustible o de productos químicos.



**APAGUE EL TELÉFONO CERCA DE MATERIALES EXPLOSIVOS** No utilice el teléfono en lugares donde se realicen explosiones. Observe las restricciones y siga todas las normativas existentes.



**UTILÍCELO RAZONABLEMENTE** Utilice el teléfono sólo en posición normal (junto a la oreja). No toque la antena si no es necesario.



**SERVICIO TÉCNICO CUALIFICADO** Únicamente debe instalar o reparar el equipo personal de servicio técnico cualificado.



**ACCESORIOS Y BATERÍAS** Utilice únicamente accesorios y baterías aprobados por el fabricante. No conecte productos que sean incompatibles.



**HACER LLAMADAS** Cierre la tapa y asegúrese de que el teléfono está encendido y en servicio. Marque el número de teléfono, incluyendo el prefijo, y a continuación pulse . Para finalizar una llamada pulse . Para responder a una llamada pulse .



**LLAMADAS DE EMERGENCIA** Cierre la tapa del comunicador. Asegúrese de que el teléfono está encendido y en servicio. Pulse y mantenga pulsada la tecla  durante unos segundos para borrar la pantalla. Marque el número de emergencia y pulse . Indique su ubicación. No interrumpa la llamada hasta que se le indique.



**HACER COPIAS DE SEGURIDAD** Recuerde hacer copias de seguridad de todos los elementos importantes.



**CONECTARSE A OTROS DISPOSITIVOS** Al conectarse a otro dispositivo, lea la guía de usuario correspondiente para conocer en detalle las instrucciones de seguridad. No conecte productos incompatibles.



**PRECAUCIONES CON RAYOS INFRARROJOS** No dirija los rayos infrarrojos directamente a los ojos de las personas ni permita que interfieran con otros dispositivos de rayos infrarrojos.

# 1. Software en CD-ROM

Esta guía contiene información acerca del software que puede instalar desde el CD-ROM que encontrará en el paquete de ventas. Podrá encontrar estas aplicaciones en las secciones Software para el comunicador y Software para PC. No olvide que algunas aplicaciones complementarias tienen sus propias guías de usuario. Podrá encontrarlas junto a los programas en el CD-ROM.

■ **Sugerencia:** Si desea obtener más información acerca de la instalación del software, consulte la Guía del usuario.

## Para instalar software desde el CD-ROM

Las aplicaciones y archivos contenidos en el CD-ROM del comunicador están listos para que los instale o traslade al comunicador. Realice la instalación de la siguiente manera:

- 1 Asegúrese de que ha instalado PC Suite en su ordenador. Encontrará este programa en el CD-ROM incluido en el paquete de ventas.
- 2 Inserte el CD-ROM en la unidad de CD-ROM del ordenador.
- 3 A continuación, conecte el comunicador al ordenador utilizando el cable adaptador suministrado en el paquete de ventas.  
O bien, prepare el comunicador y el ordenador para una conexión de infrarrojos. Si desea obtener más información, consulte la Guía del usuario.
- 4 El CD-ROM se abre automáticamente. Si no es así, abra la interfaz de usuario del CD-ROM haciendo doble clic en el archivo Nokia9210.exe en la estructura de archivos del CD-ROM.
- 5 Busque y seleccione el programa que desee instalar en la interfaz de usuario del CD-ROM y haga clic en Instalar.

■ **Sugerencia:** Utilice la tarjeta de memoria en el comunicador para ganar más espacio para los diferentes archivos y aplicaciones incluidos en el CD-ROM.

● **Nota:** No olvide instalar las aplicaciones complementarias en el mismo idioma que el del comunicador.

## Sincronización remota

La aplicación Sincronización remota para el Nokia 9210 Communicator le permite sincronizar su agenda y guía mediante una llamada de datos GSM con varias aplicaciones de agenda y libreta de direcciones de Internet, además de varias soluciones corporativas para la oficina como Lotus Notes. La aplicación de sincronización utiliza la tecnología SyncML para realizar esta tarea.

Las opciones de configuración del servidor remoto se denominan modos de sincronización. Puede introducir varios modos si necesita sincronizarse con múltiples servidores o aplicaciones.

● **Nota:** Si desea obtener información sobre la compatibilidad con SyncML, póngase en contacto con el proveedor de servicios o el personal de soporte técnico de la empresa.

● **Nota:** Este producto incluye software desarrollado por The SyncML Initiative.

## Para crear un nuevo modo de sincronización

Cuando inicia Sincronización remota, se muestra el modo de sincronización actual en la vista principal, bajo el título *Sincronización remota*. Si no se ha creado ningún modo, se muestra el texto *Sin modo definido*.

Para crear un nuevo modo haga lo siguiente:



Figura 1

- 1 Si no se ha definido ningún modo, presione **Nuevo**. Se abre un cuadro de diálogo. Continúe con el paso 4.
- 2 Si ya se ha definido al menos un modo, presione **Opciones modo** en la Vista principal para ver los modos disponibles.
- 3 Para crear un nuevo modo basado en las opciones de uno ya existente, seleccione el que vaya a utilizar como base y haga clic en **Nuevo**. Se abre un cuadro de diálogo.
- 4 Defina lo siguiente:

## Página General

**Modo predeterm.:** Al menos uno de los modos de sincronización disponibles debe estar definido como predeterminado. Para definir este modo como el predeterminado, seleccione *Sí*. El modo predeterminado se muestra en la vista principal para poder acceder a él más rápidamente.

**Nombre modo:** Escriba un nombre descriptivo para el modo. Ejemplo: "Mi agenda de trabajo". Cada modo debe tener un nombre de modo exclusivo.

**Acceso a Internet/Acceso a Internet/Dirección host/Puerto/Autenticación HTTP:** Consulte a su proveedor de servicios o al administrador del sistema acerca de los valores correctos.

■ **Sugerencia:** Cuando agregue un nuevo modo basado en uno ya existente, seleccione el modo cuyos valores sean más similares a los del nuevo.

■ **Sugerencia:** Para su comodidad, establezca el modo más utilizado como predeterminado.

*Usuario:* Su identificación de usuario para el servidor de sincronización. Consulte a su proveedor de servicios o al administrador del sistema acerca de la identificación correcta.

*Contraseña:* Escriba aquí su contraseña. Por razones de seguridad, la contraseña se muestra como asteriscos (\*\*\*\*\*). Consulte a su proveedor de servicios o al administrador del sistema acerca de la contraseña correcta.

● **Nota:** El botón Opciones sólo está activo en el campo *Autenticación HTTP*.

## Página Datos

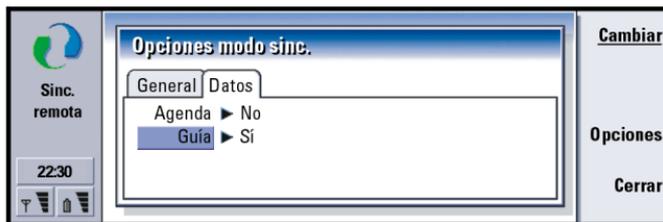


Figura 2

En esta página puede seleccionar los datos que va a sincronizar con el servidor.

- 1 Seleccione la aplicación con la tecla Flechas y haga clic en **Cambiar** para elegir entre *Sí* o *No*
- 2 Para definir las opciones de Agenda o de Guía, presione **Opciones**. Se abre un cuadro de diálogo. Defina lo siguiente:

*Archivo agenda/Archivo Guía:* Presione **Explorar** para seleccionar la base de datos correcta del comunicador.

*Agenda remota/Guía remota:* Consulte a su proveedor de servicios o al administrador del sistema.

- **Nota:** Antes de poder sincronizar los datos de la agenda, debe existir el archivo de la agenda en el comunicador. Utilice la aplicación Agenda para crear un archivo de agenda.

## Para sincronizar datos

- 1 En la vista principal, compruebe que ha seleccionado el modo correcto. Presione **Sinc.** Se muestra el estado de la sincronización en la parte inferior de la pantalla.
- 2 Para cancelar la sincronización antes de que termine, presione **Cancelar**.
- 3 Recibirá un aviso cuando termine la sincronización. Presione **Ver reg.** para abrir un archivo de registro o **Cerrar** para volver a la vista principal.

## Para editar los modos de servidor existentes

- 1 En la vista principal, presione **Opciones modo**. Se muestra una lista de modos de servidor.
- 2 Seleccione un modo que desee editar con la tecla Flechas y presione **Editar**.
- 3 Haga las modificaciones necesarias. Consulte a su proveedor de servicios o al administrador, o bien busque en el manual los valores correctos. Si desea obtener más información acerca de las opciones, consulte Página General en la página 3 y Página Datos en la página 4.
- 4 Haga clic en **Cerrar** para aceptar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo.

## Para eliminar los modos de servidor existentes

- 1 En la vista principal, presione **Opciones modo**. Se muestra una lista de los modos de servidor.

- 2 Seleccione un modo que desee eliminar con la tecla Flechas y presione **Eliminar**.

## Para sincronizar con otro servidor

- 1 En la vista principal, presione **Sinc. modos**. Se muestra una lista de los modos de servidor.
- 2 Seleccione un modo y presione **Sinc..**

## Para ver los registros de sincronización

Puede ver el último registro de sincronización del modo.

- 1 En la vista principal, presione **Sinc. modos**. Se muestra una lista de los modos de servidor.
- 2 Seleccione un modo y presione **Ver reg..** El registro muestra el número de elementos actualizados, agregados o eliminados.

## Convertor de unidades

Puede utilizar el Convertor de unidades para el Nokia 9210 Communicator para convertir unidades de medida.

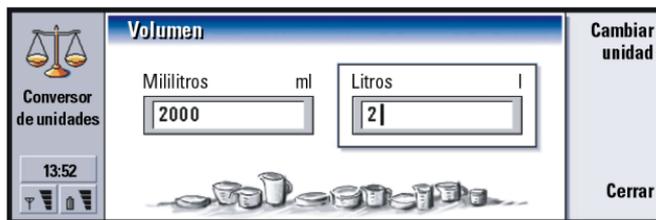


Figura 3

Para abrir la herramienta de conversión, seleccione la categoría de conversión en la vista principal y presione **Abrir**.

Las unidades y categorías de conversión son las siguientes:

Categoría de conversión	Unidad A	Unidad B
Moneda	USD	EUR
Área	ft <sup>2</sup>	m <sup>2</sup>
Energía	kcal	kJ
Longitud	mi	km
Masa	lbs	kg
Potencia	hp	kW
Presión	Pa	b
Temperatura	F	C
Tiempo	d	h
Velocidad	mph	km/h

■ **Sugerencia:** Para moverse entre los cuadros, utilice la tecla Tab.

Volumen	gal (EE.UU.)	litro
---------	--------------	-------

La herramienta de conversión para una categoría concreta de conversión tiene dos cuadros, consulte la Figura 3.

Sólo puede haber un cuadro activo a la vez. Los cuadros siempre tienen valores que se relacionan, es decir, si se cambia el valor en cualquiera de los dos cuadros, el otro cuadro se actualiza automáticamente.

● **Nota:** La precisión de la calculadora es limitada y pueden producirse errores de redondeo.

## Para cambiar monedas

Quizás desee cambiar las unidades que se utilizan en una categoría de conversión en concreto. Por ejemplo, en vez de convertir desde USD (dólares estadounidenses) en la categoría de la moneda, puede que desee cambiar desde FRF (franco francés).

- 1 Presione **Cambiar unidad** en la vista de herramienta de conversión para la categoría concreta de conversión. Se abre un cuadro de diálogo.
- 2 Seleccione un elemento de la lista o escriba una cadena en el campo de búsqueda en la lista.
- 3 Presione **Seleccionar** para aceptar el cambio o **Cancelar** para descartarlo.

## Para agregar o editar unidades de moneda

● **Nota:** Sólo pueden editarse, eliminarse o agregarse unidades de moneda.

- 1 Seleccione y abra la categoría de moneda.
- 2 Para editar una moneda, selecciónela y presione **Abrir**.  
Para agregar una moneda, presione la tecla Menú y seleccione *Archivo > Nueva moneda...*  
Se abre un cuadro de diálogo.
- 3 Defina lo siguiente:  
*Nombre*: El nombre de la unidad de moneda.  
*Símbolo*: Una abreviatura de la unidad de moneda.
- 4 Presione **Calcular la relación** para definir lo siguiente:  
*Relación*: La tarifa de conversión definida por la unidad de base.  
Se abre un cuadro de diálogo.
- 5 Defina los valores de la unidad de moneda nueva y base, y presione **Cancelar**.
- 6 Presione **Cerrar** para aceptar los cambios.

■ **Sugerencia:** Para eliminar una moneda, selecciónela y presione la tecla Menú; seleccione *Archivo > Eliminar moneda...*  
Presione **Eliminar**.

## Visor de archivos

El Visor de archivos permite ver varios formatos de editores de texto, de gráficos y de otros archivos. Además, podrá abrir y extraer los archivos almacenados.

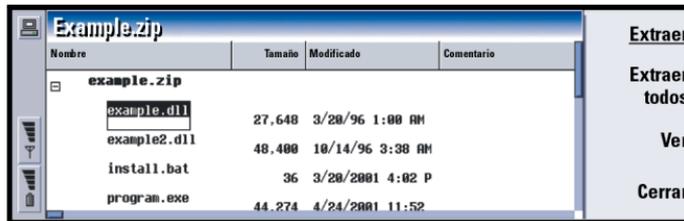


Figura 4

## Formatos compatibles

El CD-ROM contiene cinco archivos de instalación que admiten distintos tipos de formatos de archivos. A continuación se muestra la lista de archivos de instalación disponibles y los correspondientes formatos de archivos compatibles.

Archivo de instalación	Formatos de archivos compatibles	Extensiones de archivos compatibles
Todos los archivos de instalación	Texto sin formato	TXT
	Mapa de bits de Windows	BMP, RLE, ICO, CUR
	Gráficos de red portátil	PNG
	Metarchivo Windows	WMF, EMF
MS_Powerpoint.sis	Microsoft Powerpoint 3/4/7/97/ 98/2000	PPT, POT, PPS
MS_Excel.sis	Microsoft Excel 2/3/4/5/7/97/ 98/2000	XLS, XLC
MS_Office.sis	Microsoft Powerpoint 3/4/7/97/ 98/2000	PPT, POT, PPS
	Microsoft Excel 2/3/4/5/7/97/ 98/2000	XLS, XLC
	Microsoft Word 1/2/4/5/6/7/97/ 98/2000	DOC, WRI

Lotus_WP_AMI.sis	Lotus 1-2-3 v. 1/2/3/4/5/97/ Millenium	WQ1, WKU, WK1, WK3, WK4, WK5, WK6, 123
	Lotus Ami Pro	SAM
	WordPerfect 4/5/6/7/8	WPD
	Gráfico de WordPerfect	WPG
	Lotus Ami Draw	SDW
Other.sis: formatos de imágenes	Metarchivo de gráficos para PC	CGM
	Compuserve GIF	GIF
	Paintbrush	PCX, DCX
	Formato de archivo de imagen intercalada	TIF, JPG, JIF
Other.sis: Formatos de texto	Lenguaje de marcado de hipertexto	HTML
	Texto sin formato	TXT
	vCard	VCF
	Formato de texto enriquecido	RTF
Other.sis: archivos almacenados	Winzip, PKZIP	ZIP, EXE
	Unix Gzip	TGZ
	Unix Compress	TAR, TAZ

Other.sis: otros formatos	Microsoft Project	MPP
	Visio	VSD

## Para ver los archivos

● **Nota:** Las opciones y comandos de menú disponibles dependen del tipo de archivo que se vea.

- 1 Seleccione *Visor de archivos* en la lista de aplicaciones Extras y presione Intro.
- 2 El cuadro de diálogo Abrir se mostrará.
- 3 Presione **Explorar** para buscar un archivo compatible y presione **OK**. El archivo se abrirá. Dependiendo del tipo de archivo, dispondrá de las siguientes opciones:

### Todos los archivos

- Presione **Acercar** y **Alejar** para cambiar la vista.
- Presione la tecla Menú y seleccione *Ver > Modo de pantalla completa* para mostrar sólo el contenido del documento o del archivo en la pantalla.
- Para enviar el archivo, presione **Enviar**. Se abre el cuadro de diálogo Enviar. Las opciones son *Como correo/Vía infrarrojos*. Presione **Enviar** para confirmar el envío.
- Para cerrar el Visor de archivos, presione **Cerrar**.

### Documentos de texto e imágenes

- Presione la tecla Menú y seleccione *Imagen/Documento > Ajustar al ancho* para ajustar el archivo al ancho de la pantalla.

- Seleccione *Imagen/Documento > Ajustar a la ventana* para ajustar el archivo a la pantalla.

## Documentos de texto y hojas

El menú *Documento* o *Hoja de cálculo* contiene varias opciones de visualización:

- *Vista borrador*: Para seleccionar la vista de borrador, presione la tecla Menú y seleccione *Documento > Vista borrador* o *Hoja de cálculo > Vista borrador*. En la vista de borrador el texto del archivo de documento o de hoja se muestra con una sola fuente. También se mostrarán el formato de carácter, la alineación de párrafos, el espaciado y las tabulaciones. Los objetos incrustados no se mostrarán en la vista de borrador.
- *Vista normal*: Para seleccionar la vista normal, presione la tecla Menú y seleccione *Documento > Vista normal* o *Hoja de cálculo > Vista normal*. En la vista normal todas las fuentes y objetos incrustados se mostrarán como en el documento original.
- *Vista página*: Para seleccionar la vista de página, presione la tecla Menú y seleccione *Documento > Vista página* o *Hoja de cálculo > Vista página*. En la vista de página el texto del archivo de documento o de hoja se muestra del mismo modo que en el documento original, incluyendo también los ajustes de línea, columnas, márgenes de página, encabezamientos, pies de página y anotaciones.

 **Sugerencia:** Cuando esté viendo un documento de texto, puede seleccionar texto, copiarlo al portapapeles y pegarlo en otras aplicaciones.

## Imágenes

- Presione la tecla Menú y seleccione *Imagen/> Ajustar al ancho* para ajustar la imagen al ancho de la pantalla.

- Seleccione *Imagen* > *Ajustar a la ventana* para ajustar la imagen a la pantalla.
- Seleccione *Imagen* > *Girar* para girar la imagen 90 grados en el sentido de las agujas del reloj.
- Seleccione *Imagen* > *Restablecer original* para ver la imagen del modo en que se veía cuando la abrió.

## Archivos almacenados

- Para extraer los archivos seleccionados, presione **Extraer**. Se abre un cuadro de diálogo con la carpeta de destino.
- Para extraer los archivos contenidos en un archivo de almacenamiento, presione **Extraer todos**.
- Para ver un archivo de un archivo de almacenamiento, presione **Ver**.

También podrá ordenar los elementos de un archivo de almacenamiento.

- Seleccione *Editar* > *Ordenar por* para definir el criterio de ordenación. Las opciones son *Nombre*/*Fecha*/*Tamaño*.
- Seleccione *Editar* > *Forma de ordenación* para definir la forma de ordenación. Las opciones son *Ascendente*/*Descendente*.

## Presentaciones de PowerPoint

Para ver las diapositivas, presione la tecla Menú y seleccione *Diapositiva* > *Diapositiva siguiente* / *Diapositiva anterior*. El resto de los comandos del menú *Diapositiva* funcionan del mismo modo que los del menú *Imagen*.

## Para configurar las opciones del Visor de archivos

Presione la tecla Menú y seleccione *Ver* > *Opciones...* Se abre un cuadro de diálogo de dos páginas. Defina lo siguiente:

■ **Sugerencia:** Los accesos directos del teclado para *Diapositiva siguiente* / *Diapositiva anterior* son Mayúsculas-Ctrl-N y Mayúsculas-Ctrl-P.

## Página Ver

*Fuente pred.:* Para seleccionar la fuente predeterminada, presione **Cambiar**. Se abre el cuadro de diálogo de fuentes.

*Ver arch. desconocidos:* Define el modo en que el visor gestiona los tipos de archivos desconocidos. Las opciones son *Como texto/Como hexadecimal/No ver*.

*Ver arch. no compatibles:* Define el modo en que el visor gestiona los tipos de archivos no compatibles. Las opciones son *Preg. usuario/Abrir en aplicación registrada/Como desconocido*.

## Página Otros

*Mostrar cuadrículas :* Seleccione la opción predeterminada para las cuadrículas de la hoja. Las opciones son *Sí/No*.

*Ordenar archivos por :* Seleccione el criterio de ordenación predeterminado de los archivos de almacenamiento. Las opciones son *Nombre/Fecha/Type/Tamaño*.

*Forma ordenación:* Seleccione la forma de ordenación predeterminada. Las opciones son *Ascendente/Descendente*.

Para cerrar el cuadro de diálogo, presione **Cerrar**.

## Notas

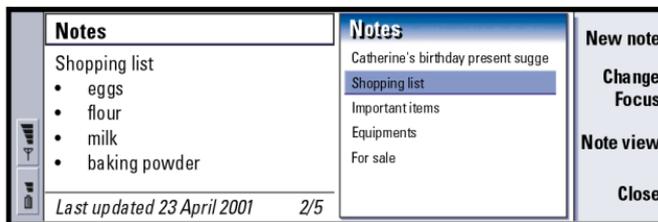


Figura 5

Notas es un editor de texto sencillo para escribir notas rápidas y crear listas de notas. Puede escribir varias notas para crear una lista de notas. Es posible ordenar de varias formas una lista y guardarla como bloc de notas. Notas incluye muchos de los comandos estándar de los procesadores de texto.

Notas está sólo disponible en inglés.

### Para agregar y eliminar notas y blocs de notas

Para crear una nueva nota, presione **New note**.

Para eliminar una nota, presione la tecla Menú y seleccione *File>Delete note*.

Para agregar un nuevo bloc de notas, presione la tecla Menú y seleccione *File>New file*. Puede tener varios blocs de notas para temas diferentes.

## Vistas

Puede ver el contenido tanto de una nota como de una nota y una lista de notas. Para seleccionar una vista, presione la tecla Menú y seleccione *View > Split view/ Note view*.

Para moverse entre las vistas cuando se muestre la vista dividida, presione **Change Focus**.

Para que aparezca la vista actual en modo de pantalla completa, presione la tecla Menú y seleccione *View > Full screen*. Para volver a la vista normal, vuelva a seleccionar *Full screen*.

■ **Sugerencia:** La vista de notas es útil para la edición de textos muy grandes. La vista dividida es útil para buscar un bloc de notas.

## Para formatear el texto de la nota

- 1 Seleccione el texto que desea modificar.
- 2 Presione la tecla Menú y seleccione las opciones del menú *Format*:  
Seleccione *Font...* para cambiar la fuente utilizada para el texto o las otras opciones para obtener texto en negrita, cursiva, subrayado o con viñetas.

## Para contar las palabras de una nota

Presione la tecla Menú y seleccione *Tools > Word count*.

## Para corregir la ortografía de una nota

Si tiene instalada la aplicación Ortografía, podrá corregir la ortografía de una nota del siguiente modo:

■ **Sugerencia:** La función para contar palabras es útil cuando desea enviar una nota como mensaje, en el que el número de caracteres está limitado a unos 160.

- 1 Presione la tecla Menú y seleccione *Tools > Spell check*.
- 2 Si desea obtener más sugerencias acerca de una palabra desconocida, resalte *Sugerencias* y seleccione **Cambiar**.

## Para ordenar las notas

Puede ordenar las notas de un bloc del siguiente modo:

- 1 Presione la tecla Menú, seleccione *Tools > Sort by* y seleccione el criterio de ordenación. Las opciones son *Creation Date|Last Modified Date|Title*.
- 2 Para seleccionar la forma de ordenación, presione la tecla Menú, seleccione *Tools > Sorting Order* y elija *Ascending* o *Descending*.

## Preferencias

Para ver las preferencias de la aplicación Notas, presione la tecla Menú y seleccione *Tools > Preferences*. Se abre un cuadro de diálogo con dos páginas. Defina lo siguiente:

### Preferencias de vistas

*Show title of entries on* – Defina si desea mostrar la vista de lista a la izquierda o la derecha de la vista dividida.

*Note width* – Defina el ancho de la vista de nota en la vista dividida. Puede elegir de 10 a 80%.

*Display* – Defina el formato de la fecha en la barra de estado que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Las opciones son *Last update date|Creation date*.

## Preferencias de notas

*Always start on a new note* – Permite decidir si Notas creará automáticamente una nota nueva para el usuario. Las opciones son *No/Yes*.

*Include in list* – Permite definir la cantidad de texto que se muestra en la lista de notas en la vista dividida. Las opciones son *First line / All text*. La opción *First line* muestra sólo la primera línea de la nota. *All text* muestra tanto texto como sea posible.

## Para imprimir notas

Para imprimir una nota, presione la tecla Menú y seleccione *File > Printing > Print...*

Para definir el diseño de la página presione la tecla Menú y seleccione *File > Printing > Page setup...*

Para obtener una vista previa de la página en la pantalla antes de imprimir, presione la tecla Menú y seleccione *File > Printing > Print preview...*

## Para buscar las notas

El cuadro de diálogo de búsqueda permite al usuario buscar y reemplazar texto dentro del bloc de notas de forma rápida y sencilla.

- 1 Presione la tecla Menú y seleccione *Edit > Find*.
- 2 Escriba el texto que desea buscar. Presione **Reemplazar** para escribir el texto de reemplazo.
- 3 Presione **Opciones** para hacer más exhausta la búsqueda seleccionando la distinción de mayúsculas y minúsculas y para que busque palabras completas o sólo partes de las mismas.

**Sugerencia:** NIM es el formato de archivo "Nokia Interleaved Multimedia".

- 4 Presione **Buscar**. Notas busca en la nota actual y, a continuación, en el resto de las notas del bloc de notas.
- 5 Para continuar la búsqueda, presione **Buscar siguiente**.

## Convertor de multimedia

El Convertor de multimedia es una aplicación para el PC. Con el Convertor de multimedia puede convertir formatos usuales de archivos de video a formato NIM, que se pueden reproducir en el Nokia 9210 Communicator. También puede convertir formatos usuales de archivos de audio a formato WAV y optimizar los archivos de formato WAV existentes para poder utilizarlos en el Nokia 9210 Communicator. Puede utilizar los archivos WAV convertidos como tonos de llamada, por ejemplo.

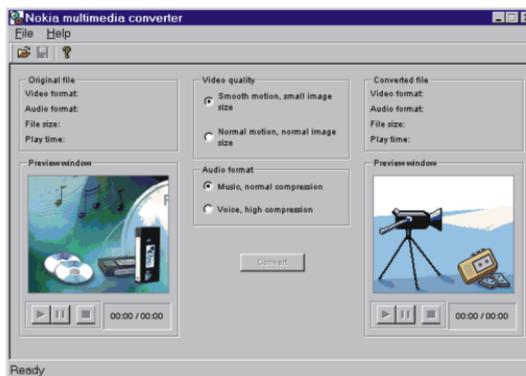


Figura 6

Utilizar el convertidor supone una serie de ventajas:

- Cuando convierte un archivo, el tamaño del archivo de vídeo o audio convertido suele ser mucho menor que el tamaño del archivo original. Por lo tanto, la reproducción en el comunicador no requiere una alta capacidad de procesamiento y resulta más fluida. De hecho, muchos archivos no pueden reproducirse en el comunicador sin una conversión previa.
- Cuando reproduce un archivo WAV con el comunicador, la calidad del sonido es mejor.
- **Nota:** El Conversor multimedia es compatible con la mayoría de los archivos que pueden reproducirse en el Reproductor de Windows Media. El conjunto exacto de archivos compatibles depende de la versión del Reproductor de Windows Media instalada en el sistema y de los códecs de vídeo y audio instalados. Por lo general, el Conversor multimedia admite la mayor parte de los archivos AVI, WAV, MPG y MP3.

## Para optimizar un archivo de sólo audio

- 1 En el Menú, seleccione *File > Open*. Se abre un cuadro de diálogo.
- 2 Busque el archivo de audio que desea convertir y haga clic en **OK**. La información del archivo se transfiere a los campos *Original file* que hay en la parte izquierda de la ventana. Los campos muestran el tipo de archivo, su tamaño y el tiempo de reproducción.
- 3 Seleccione una de las dos opciones en el campo *Audio format*:  
*Low compression*: Para obtener una calidad óptima de sonido  
*Normal compression*: Para obtener una calidad de sonido ligeramente menor pero un tamaño de archivo mucho más reducido
- 4 Haga clic en **Convert**. La información del archivo convertido se transfiere a los campos *Converted file* que hay en la parte derecha de la ventana.
- 5 En el Menú, seleccione *File > Save as* para guardar el nuevo archivo.

■ **Sugerencia: Velocidad de secuencias** indica la velocidad a la que se muestran las secuencias, las imágenes individuales que, una detrás de la otra, crean la ilusión de movimiento, en una película o vídeo. La velocidad de secuencias se mide en secuencias por segundo (sps). Cuantas menos secuencias se utilicen, menos fluido será el vídeo.

## Para convertir un archivo de vídeo

- 1 En el Menú, seleccione *File > Open*. Se abre un cuadro de diálogo.
- 2 Busque el archivo de vídeo que desea convertir y haga clic en **OK**. La información del archivo se transfiere a los campos *Original file* que hay en la parte izquierda de la ventana. Los campos muestran el tipo de archivo, su tamaño y el tiempo de reproducción.
- 3 Seleccione una de las dos opciones en el campo *Video quality*:  
*Smooth motion, small image size*: Para obtener la mayor velocidad de secuencias posible.  
*Normal motion, normal image size* : Para exhibir un tamaño normal de imagen y un movimiento algo menos fluido.
- 4 Si el archivo contiene tanto vídeo como sonido, seleccione una de las dos opciones en el campo *Audio format*:  
*Music, normal compression*: Utilice esta opción si el archivo de origen contiene música u otro tipo de material que requiera una alta calidad de sonido.  
*Voice, high compression*: Si el archivo original sólo contiene voz o si es preferible un tamaño de archivo menor a una calidad óptima de sonido.
- 5 Haga clic en **Convert**. La información del archivo convertido se transfiere a los campos *Converted file* que hay en la parte derecha de la ventana.

6 En el Menú, seleccione *File > Save as* para guardar el nuevo archivo.

● **Nota:** Durante la conversión no puede iniciar la reproducción de archivos.

Puede utilizar PC Suite para el Nokia 9210 Communicator para copiar los archivos convertidos al comunicador. Si desea obtener más información, consulte la Guía de PC Suite incluida en el paquete de ventas.

## Juegos

El comunicador no es sólo una herramienta eficaz para los negocios, sino que también podrá utilizarlo en su tiempo libre. En esta sección encontrará juegos estupendos que puede instalar en el Nokia 9210 Communicator.

### Instalación

Asegúrese de que el Nokia 9210 Communicator está conectado al PC. Abra el CD-ROM, seleccione el juego que desee instalar de la carpeta Software para el comunicador/Juegos y presione **Instalar**.

### Bounce

Bounce es un juego en el que tiene que controlar una pelota en un mundo lleno de peligros. Tendrá que botar y hacer rodar la pelota en cada nivel, saltando obstáculos y recopilando los aros que necesita para desbloquear la salida para el próximo nivel. Utilice los bloques de goma para botar más alto o incluso invertir la gravedad para alcanzar los obstáculos con más facilidad. Las instrucciones se encuentran disponibles en el juego. Bounce está sólo disponible en inglés.

■ **Sugerencia:** Puede reproducir el archivo original antes de la conversión y el archivo convertido después de la conversión. Utilice los controles que aparecen en las pantallas de vista previa para iniciar, interrumpir o detener la reproducción.

■ **Sugerencia:** Si desea utilizar los servicios de juegos de Nokia, únase al Club Nokia en [www.club.nokia.com](http://www.club.nokia.com).

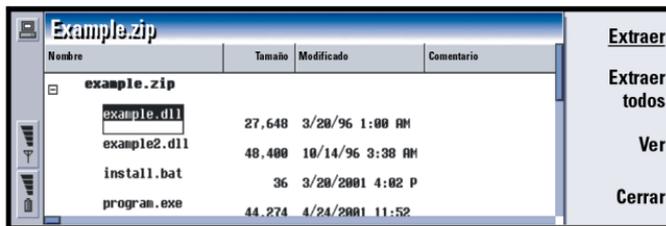


Figura 7

## Requisitos

Bounce requiere al menos 1,5 Mb de memoria libre y 800 Kb de espacio libre en disco en el Nokia 9210 Communicator, o en la tarjeta de memoria.

## Para comenzar a jugar con Bounce

- 1 Seleccione el icono Bounce en la lista Extras utilizando la tecla Flechas y presione **Abrir**.
- 2 Cuando vea el logotipo animado de Bounce, presione una tecla para ir al menú principal.
- 3 Para seleccionar elementos de los menús, utilice la tecla Flechas para resaltar el elemento requerido y presione la tecla Intro.

## Pantalla principal

El menú de la pantalla principal (Main Screen ) tiene cinco opciones: *Start Game*, *Online*, *Options*, *High Scores* y *Quit*.

Para seleccionar *Quit*, presione la flecha > en la tecla Flechas y presione Intro o el botón de comandos que se encuentre en la parte más inferior.

## Inicio del juego

El menú *Start Game* tiene cuatro opciones: *New Game*, *Continue*, *Instructions* y *Back*.

*New Game* inicia una nueva partida desde el nivel 1.

*Continue* le lleva al menú para continuar.

*Instructions* inicia una demostración automática de las características del juego.

*Back* vuelve a la pantalla principal.

## Continuación del juego

El menú *Continue* tiene cuatro intervalos para partidas previamente guardadas.

Cada intervalo muestra el número de nivel de la partida guardada y el número de vidas restantes. Si selecciona un intervalo, la partida empezará al principio del nivel guardado, con el número de vidas que quedaban cuando guardó la partida.

Cuando carga una partida que ha guardado, la puntuación será cero, de modo que el único modo de obtener la puntuación máxima es jugar cada nivel del juego en una sola partida. Con *Back* volverá a la pantalla principal.

## En línea

Al seleccionar la opción *Online* podrá conectarse a la página de inicio de los juegos del Nokia 9210 Communicator. Tenga en cuenta que debe tener configurado el comunicador para acceder a Internet para que esto funcione. Cuando cierre el navegador, volverá a la vista principal de Bounce. Consulte regularmente la página de inicio para obtener, sugerencias, consejos y novedades acerca de éste y de otros juegos.

- **Nota:** El teléfono del comunicador debe estar encendido para utilizar esta función. No encienda el teléfono en lugares en los que esté prohibida la utilización de teléfonos móviles o cuando pueda producir interferencias o entrañar algún peligro.

## Opciones

El menú *Options* tiene tres opciones, *Change Keys*, *Change Sound* y *Back*. *Change Keys* permite redefinir las teclas de control. *Change Sound* permite establecer el volumen de los efectos de sonido. *Back* vuelve a la pantalla principal.

## Puntuaciones altas

La opción *High Scores* muestra una lista de las puntuaciones más altas que ha obtenido en *Bounce*. Seleccione *Back* para volver a la pantalla principal.

## Controles

Las flechas < y > de la tecla Flechas mueven la pelota hacia la izquierda y hacia la derecha. Puede hacer saltar la pelota con la barra espaciadora. También podrá cambiar las teclas de control utilizando la opción *Change Keys* en el menú *Options*.

## Cambio de tamaño

La pelota puede cambiar de tamaño si toca los objetos adecuados. Una pelota grande salta más alto y se mueve más deprisa que una pelota pequeña, y además flota en el agua. La pelota pequeña puede deslizarse por espacios pequeños.

## Demostración

Hay muchos elementos diferentes en el juego. Si desea ver una demostración continua de las características del juego, seleccione *Instructions* en el menú *Start Game*. Puede salir de la demostración en cualquier momento presionando cualquier tecla.

## Pausa en el juego

Si presiona la tecla Esc o cualquiera de los botones de comandos se interrumpirá la partida. Cuando está en pausa, puede ir al menú *Options* para redefinir las teclas y cambiar el volumen. También puede finalizar la partida o seguir jugando.

## Entre niveles

Al final de un nivel tiene la opción de guardar la partida, cambiar las opciones del juego, salir del mismo o continuar. Al guardar la partida se abre una lista con cuatro intervalos para la partida guardada, que contienen los números de nivel de todas las partidas que haya guardado. Si selecciona *Options* se abre la misma lista que en el menú *Options* de la pantalla principal. *End game* finaliza la partida actual en curso y le devuelve a la pantalla principal. *Continue* le pasa al siguiente nivel.

## Juego finalizado

El juego termina cuando completa todos los niveles disponibles o cuando pierde todas las vidas. Si la puntuación es lo suficientemente alta cuando termina el juego, se le dará la opción de agregar su nombre a la tabla de puntuaciones altas.

## Triplepop

Triplepop es un juego de puzzle de movimientos rápidos donde pelotas de diferentes colores salen volando de los laterales de la pantalla y se van acumulando en el centro. Al girar el montón, puede hacer que las pelotas que vuelan aterricen donde desee. Cuando haya obtenido tres pelotas del mismo color una junto a otra, estallan. Si no es lo suficientemente rápido, el montón crecerá fuera del umbral y perderá. Triplepop está sólo disponible en inglés.

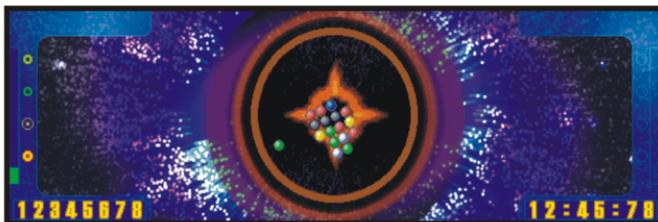


Figura 8

### Requisitos

Triplepop requiere al menos 1,5 Mb de memoria libre y 800 Kb de espacio libre en disco en el Nokia 9210 Communicator, o en la tarjeta de memoria.

### Para comenzar a jugar con Triplepop

- 1 Seleccione el icono Triplepop en la lista **Extras** utilizando la tecla Flechas y presione **Abrir**.
- 2 Cuando vea el logotipo animado de Triplepop, presione una tecla para ir al menú principal.
- 3 Para seleccionar elementos de los menús, utilice la tecla Flechas para resaltar el elemento requerido y si desea seleccionarlo presione la tecla Intro.

## Pantalla principal

El menú de la pantalla principal (Main Screen ) tiene cinco opciones: *Start Game*, *Online*, *Options*, *High Scores* y *Quit*. Para seleccionar *Quit*, presione la flecha > en la tecla Flechas y presione Intro o el botón de comandos que se encuentre en la parte más inferior.

## Menú de inicio del juego

El menú *Start Game* tiene cuatro opciones: *New Game*, *Change Skill*, *Instructions* y *Back*. *New Game* inicia una nueva partida en el nivel de habilidad actualmente establecido. *Change Skill* le lleva a la pantalla *Skill Options* donde podrá cambiar el nivel de habilidad, y la opción *Instructions* muestra las instrucciones de juego. Con la opción *Back* volverá a la pantalla principal (Main Screen).

## Para cambiar el nivel de habilidad

El menú *Skill Options* muestra los tres niveles disponibles de habilidad (*Easy*, *Medium* y *Hard*) además de una opción *Back* para volver a la pantalla principal. El nivel de habilidad seleccionado actualmente aparece resaltado.

## En línea

Al seleccionar la opción *Online* podrá conectarse a la página de inicio de los juegos del Nokia 9210 Communicator. Tenga en cuenta que debe tener configurado el comunicador para acceder a Internet para que esto funcione. Cuando cierre el navegador, volverá a la vista principal de Triplepop.

- **Nota:** El teléfono del comunicador debe estar encendido para utilizar esta función. No encienda el teléfono en lugares en los que esté prohibida la utilización de teléfonos móviles o cuando pueda producir interferencias o entrañar algún peligro.

## Opciones

El menú *Options* tiene tres opciones, *Change Sound*, *Change Keys* y *Back*. *Change Sound* permite establecer el volumen de los efectos de sonido. *Change Keys* le permite redefinir las teclas de control y con la opción *Back* volverá a la pantalla principal.

## Puntuaciones altas

La opción *High Scores* muestra una lista de sus puntuaciones más altas en Triplepop. Seleccione *Back* para volver a la pantalla principal (Main Screen).

## El juego

El jugador controla un montón de pelotas con una piedra negra en el centro. Durante el juego, aparecen pelotas a la izquierda y a la derecha que se mueven hacia el centro y se unen al montón.

Podrá girar el montón con las flechas < y >, permitiéndole cambiar el lugar en que las pelotas golpearán. El montón crece hasta que cruza el límite circular, momento en que finaliza el juego.

Hay cuatro colores para las pelotas: rojo, verde, amarillo y azul. Las cadenas de tres o más pelotas del mismo color estallan y desaparecen, obteniendo 5 puntos por cada una que estalle. Más adelante, tenga cuidado con las pelotas inertes. Las cadenas de pelotas inertes no estallan por sí solas, pero sí lo harán si otro color se propaga a través de ellas.

A medida que pasa el tiempo, las pelotas del montón empiezan a parpadear y terminan por convertirse en piedras. Estas piedras sólo pueden destruirse lanzando pelotas de bonificación especiales contra ellas.

Al principio del juego verá un indicador de pelotas de bonificación vacío. Puede rellenarlo si hace estallar cuatro o más pelotas a la vez. Cuanto más larga sea la cadena, mayor será la bonificación. A medida que se llena el indicador, se iluminan iconos para indicar la pelota de bonificación que se lanzará cuando presione la tecla <disparo>. Hay cuatro tipos diferentes de pelotas de bonificación, cada una con un efecto diferente sobre el montón.

Estos efectos son:

- estallan las pelotas situadas junto al lugar en el que golpea el montón
- estallan las burbujas desde donde golpea hasta la piedra central
- estalla un anillo de pelotas alrededor del montón donde golpea
- estallan todas las pelotas dentro del anillo y por debajo del mismo que golpea

Si la puntuación es lo suficientemente alta cuando termina el juego, se le dará la opción de agregar su nombre a la tabla de puntuaciones altas.

## Controles

Los controles predeterminados son:

- Izquierda – flecha < de la tecla Flechas
- Derecha – flecha > de la tecla Flechas
- Disparo – barra espaciadora

## Para interrumpir el juego

Si presiona la tecla Esc o cualquiera de los botones de comandos la partida se interrumpirá. Cuando se interrumpe, puede ir a las opciones del juego (Game Options) para redefinir las teclas y cambiar el volumen. También puede finalizar el juego o seguir jugando.

## Baraja de cartas

Los juegos de cartas Solitaire son quizás uno de los juegos de cartas más conocidos y populares. Baraja de cartas para el Nokia 9210 Communicator ofrece además de una forma de ocio, una variedad de juegos de cartas solitarios.

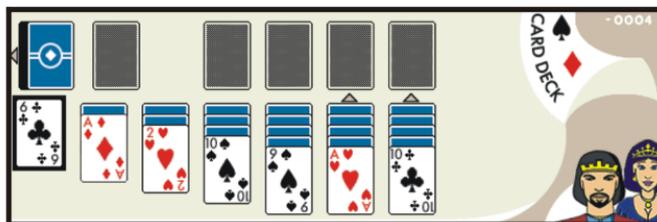


Figura 9

### Requisitos

Baraja de cartas requiere al menos 1,2 Mb de memoria libre y 400 Kb de espacio libre en disco en el Nokia 9210 Communicator, o en la tarjeta de memoria.

### Para iniciar Baraja de cartas

- 1 Seleccione el icono Baraja de cartas en la lista **Extras** utilizando la tecla Flechas y presione **Abrir**.
- 2 Cuando aparezca la pantalla de inicio de Baraja de cartas, presione **Play** y seleccione un juego de la lista. Si desea obtener más información acerca de las normas de los juegos, presione **Ctrl + H**.

### Controles

- Para mover el cursor, presione la tecla Flechas.
- Para moverse de una baraja a otra, presione la flecha < o > de la tecla Flechas.

- Para moverse dentro de una baraja, presione las flechas arriba o abajo.
- Para coger y soltar una carta, presione la barra espaciadora o la tecla <Z>.
- Para tener nuevas cartas sobre la mesa, presione la tecla Intro.

## En línea

Visite la página de inicio de los juegos del Nokia 9210 Communicator en [www.nokia.com/games/92xx](http://www.nokia.com/games/92xx) para obtener sugerencias y consejos sobre éste y otros juegos.

## Snake EX

Snake EX es una versión mejorada del clásico juego Snake de Nokia para el Nokia 9210 Communicator.



Figura 10

## Requisitos

Snake EX requiere al menos 1,2 Mb de memoria libre y 650 Kb de espacio libre en disco en el Nokia 9210 Communicator.

## Para comenzar a jugar con Snake EX

- 1 Seleccione el icono Snake EX en la lista **Extras** utilizando la tecla Flechas y presione **Abrir**.
- 2 Cuando se muestre la pantalla de inicio animada de Snake EX, presione *Settings* y *Mode* para seleccionar los controles, el grado de dificultad y las opciones para varios jugadores.
- 3 Presione *Play* para iniciar una nueva partida.

## El juego

Haga crecer a la serpiente dirigiéndola hacia la comida. No podrá detener la serpiente ni hacerla retroceder. Evita golpear las paredes o la cola. Además de la comida, hay algunos elementos energéticos en la zona de juegos. Los elementos energéticos pueden ayudarle en el juego o pueden hacerlo más difícil durante un tiempo. Aparecen en forma de interrogaciones en la pantalla. Hasta que la serpiente no se los coma, el efecto que produce es un misterio sin desvelar.

El juego tiene dos modos. Con el modo tradicional, podrá seleccionar el laberinto donde jugará y la velocidad a la que se moverá la serpiente. Con el modo extremo, se moverá de laberinto a laberinto cuando haya alcanzado una puntuación determinada.

Puede retar a un amigo a jugar. Puede jugar con un dispositivo o bien con dos mediante una conexión de infrarrojos.

## Controles y lengua

Puede controlar la serpiente de tres modos diferentes:

- Directo – utilice la tecla Flechas

- Relativo – utilice las flechas < y > de la tecla Flechas. La serpiente se moverá en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario.
- Diagonal – utilice las flechas diagonales. Por ejemplo, la flecha superior izquierda hará que la serpiente se mueva hacia arriba o hacia la izquierda y la flecha inferior derecha hará que se mueva hacia abajo o hacia la derecha.

La serpiente tiene lengua. Con ella podrá atrapar la comida desde lejos. Utilice la barra espaciadora para controlar la lengua.

## Niveles de dificultad

El juego tiene cinco niveles de dificultad. En el primer nivel, la serpiente se mueve lentamente y es fácil de controlar. En los niveles superiores, la serpiente se mueve más rápidamente, pero cada vez que se alimenta, consigue más puntuación.

## Laberintos

En el modo tradicional, puede seleccionar el laberinto en el que desee jugar al comienzo del juego. Los laberintos tienen diferentes conjunto de comida y de elementos energéticos. El modo extremo se inicia desde el primer laberinto y avanza a uno más difícil después de haber alcanzado una puntuación determinada.

## Elementos energéticos

El juego dispone de varios elementos energéticos. Pueden facilitar el juego o, de lo contrario, hacerlo más difícil temporalmente. Nunca sabrá de antemano las consecuencias que tendrá.

- Banquete: comida adicional aparece en la zona de juegos.
- Invencible: la serpiente puede atravesar muros y su cola sin morir.
- Reductor: empequeñece a la serpiente. El efecto es permanente.
- Relajación: ralentiza la serpiente.

- Inversión: invierte los controles del juego.
- Lengua: dobla la longitud de la lengua.
- Aceleración: aumenta la velocidad de la serpiente.

## Otros

### Fuentes

Se encuentran disponibles fuentes adicionales para aumentar el número de estilos de caracteres para el comunicador en la subcarpeta Otros.

### Ortografía

Si instala la aplicación Ortografía en el Nokia 9210 Communicator, podrá corregir la ortografía de las palabras y de los textos en las aplicaciones donde la opción *Spell check...* esté disponible en la lista Menú, por ejemplo, Word. Si desea obtener más información acerca de la corrección ortográfica, consulte Para revisar la ortografía en la página 34 en la Guía del usuario.

● **Nota:** Sólo puede revisar la ortografía de texto y palabras en inglés.