SHARP

ORGANIZADOR ELECTRÓNICO

ZQ-P10

MANUAL DE MANEJO

AVISO

- SHARP recomienda muy especialmente tener anotaciones escritas de todos sus datos importantes. Bajo ciertas condiciones, es posible que se produzca la pérdida o la alteración de los datos contenidos en la memoria de cualquier producto electrónico. Por consiguiente, SHARP no asume responsabilidad alguna por la pérdida o la alteración de datos resultantes de uso indebido, reparaciones, defectos, sustitución de la pila, uso posterior al vencimiento de la vida útil de la pila, o cualquier otra causa.
- SHARP no asume ninguna responsabilidad, directa ni indirecta, por las pérdidas financieras o reclamaciones de terceros resultantes del uso de este producto y de todas sus funciones, incluyendo el robo de los números de tarjetas de crédito, pérdida o alteración de los datos almacenados, etc.
- La información contenida en este manual se encuentra sujeta a cambios sin previo aviso.

En Europa:

This equipment complies with the requirements of Directive 89/336/EEC as amended by 93/68/EEC.

Dieses Gerät entspricht den Anforderungen der EG-Richtlinie 89/336/EWG mit Änderung 93/68/EWG.

Ce matériel répond aux exigences contenues dans la directive 89/336/CEE modifiée par la directive 93/68/CEE.

Dit apparaat voldoet aan de eisen van de richtlijn 89/336/EEG, gewijzigd door 93/68/EEG.

Dette udstyr overholder kravene i direktiv nr. 89/336/EEC med tillægnr. 93/68/EEC.

Quest'apparecchio è conforme ai requisiti della direttiva 89/336/EEC come emendata dalla direttiva 93/68/EEC.

Este equipamento obedece às exigências da directiva 89/336/CEE na sua versão corrigida pela directiva 93/68/CEE.

Η εγκατάσταση αυτή ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις των οδηγιών της Ευρωπαϊκής Ενωσης 89/336/ΕΟΚ, όπως ο κανονισμός αυτός συμπληρώθηκε από την οδηγία 93/68/ΕΟΚ.

Este aparato satisface las exigencias de la Directiva 89/336/CEE modificada por medio de la 93/68/CEE.

Denna utrustning uppfyller kraven enligt riktlinjen 89/336/EEC så som kompletteras av 93/68/EEC.

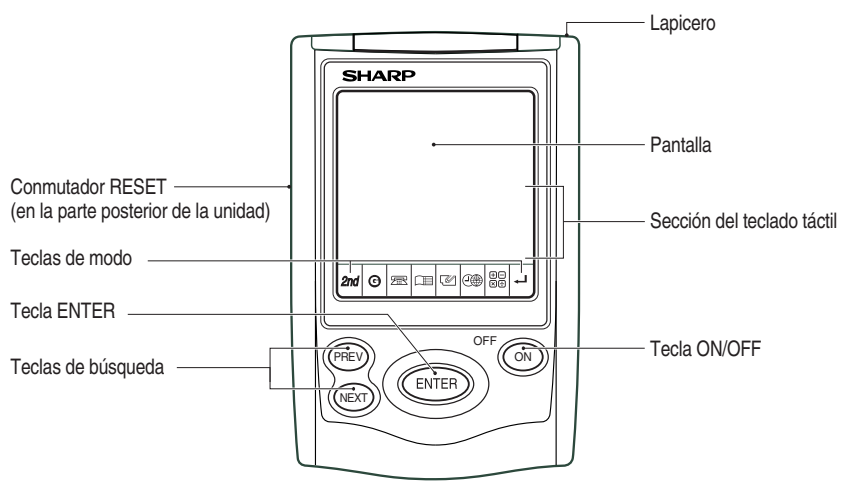
Dette produktet oppfyller betingelsene i direktivet 89/336/EEC i endringen 93/68/EEC.

Tämä laite täyttää direktiivin 89/336/EEC vaatimukset, jota on muutettu direktiivillä 93/68/EEC.

Nota

- Este modelo puede no estar disponible en algunos países.

Nombres de las partes



Asignaciones de las teclas

- **2nd** Tecla de la segunda función — Activa la segunda función asignada específicamente a la siguiente tecla tocada.
- (GAME): Tecla del modo de juegos
- (TEL): Tecla del modo de teléfono
- (SCHEDULE): Tecla del modo de programa
- (MEMO): Tecla del modo de notas
- (CLOCK): Tecla del modo de reloj local/reloj mundial
- (CALC/CONV): Tecla del modo de calculadora/conversión
- (ENTER): Tecla ENTER

• En este manual, estas teclas de modo están representadas por los iconos que están entre paréntesis.

Empleo del Organizador por primera vez

Asegúrese de realizar las siguientes operaciones antes de usar el Organizador por primera vez.

1. Retire la película aislante colocada en el portapila de la parte posterior de la unidad.
2. Utilizando el lapicero, presione el interruptor RESET.
   Aparece "RESET?" (¿REAJUSTAR?).
3. Dé un toque en 2nd y pulse ENTER para inicializar el Organizador.
   Después de cierto tiempo se visualizará "RESET!" (¡REAJUSTADO!), y se borrará la memoria del Organizador.
   Poco después aparecerá la pantalla de selección de idiona. Los mensajes de guía podrán visualizarse en 10 idiomas: inglés, italiano, alemán, francés, español, portugués, húngaro, checo, polaco, y griego. Cuando inicialice el Organizador, el idioma volverá al predeterminado, inglés.
   Seleccione el idioma deseado (ESPAÑOL) utilizando PREV o NEXT, y después presione ENTER. Cuando establezca el idioma, el reloj local se visualizará en la pantalla. (Consulte "Modo de Reloj".)

NOTAS

- Si somete el Organizador a golpes o a perturbaciones eléctricas extrañas e intensas durante el uso, es posible que se produzca una condición anormal y que no responda ninguna tecla (incluyendo OFF/ON). Presione el interruptor RESET (Reinicializar) y dé un toque en 2nd y pulse ENTER para borrar todo los datos contenidos en la memoria.
- Para reducir al mínimo el consumo de la pila, el Organizador ha sido diseñado para que se desconecte automáticamente tras un período de inactividad de aproximadamente 7 minutos.
- Dé un toque en CLOCK MENU, seleccione "TONO" utilizando PREV o NEXT, y pulse ENTER. Seleccione ON/OFF utilizando PREV o NEXT y luego pulse ENTER.
  Cuando el tono de pulsación de teclas está encendido, aparecerá "♪".

Introducción de caracteres

Teclado táctil

Modo de introducción de letras / Modo de introducción de números

- Cada vez que se dé un toque en 2nd, el teclado táctil cambiará entre el modo de introducción de letras y el modo de introducción de números.
  Para dar los toques en las teclas táctiles, utilice el lapicero adjunto.
- De los toques en el centro de cada una de las teclas.
- Se pueden introducir numeros, caracteres alfanuméricos, símbolos y "+ − × ÷ ." en el área de visualización de puntos (1ra. línea).
- Los números y algunos caracteres (sólo espacio, – y F y P en el modo de teléfono) se pueden introducir en el área de visualización de números (2da. y 3ra. líneas).
- Básicamente, las letras se ingresan en mayúsculas ("CAPS" se enciende). Para ingresar las minúsculas, dé un toque en CAPS para que se apague "CAPS" (mayúsculas).

Introducción de símbolos y letras con acento

- Para introducir un símbolo, dé un toque en SMBL repetidas veces hasta que aparezca el símbolo deseado:
  @#$£¥€( )~': /_&<>ß!?¡¿æµ¢
- Para introducir una letra con acento, dé un toque repetido en la tecla relevante mostrada abajo después de dar un toque en SMBL.

Tecla	MAYÚSCULAS ACTIVADAS	MAYÚSCULAS DESACTIVADAS	Tecla	MAYÚSCULAS ACTIVADAS	MAYÚSCULAS DESACTIVADAS
E	É È Ë Ê Ě Ę	é è ë ê ě ę	P	Þ	þ
R	Ř	ř	S	Ś Š	ś š
Z	Ź Ž Ż	ź ž ż	D	Ď	d'
Y	Ý Ÿ	ý ÿ	C	Ć Č Ç	ć č ç
U	Ú Ù Ü Û Ů Ű	ú ù ü û ů ű	N	Ń Ň Ñ	ń ň ñ
I	Í Ì Ï Î	í ì ï î	T	Ť	ť
O	Ó Ò Ö Ô Õ Ő Ø	ó ò ö ô õ ő ø			
L	Ł Ľ	ł			
G	Δ Φ Γ Λ Π Θ Σ Υ Ω Ξ Ψ				
A	Á À Ä Â Ã Å Æ Ą	á à ä â ã å æ ą			

- Active "CAPS" para introducir letras mayúsculas.
- En el modo de idioma griego, solamente podrán introducirse letras mayúsculas.

Haciendo correcciones

Mueva el cursor hasta el carácter que desea corregir. Introduzca el carácter correcto para reemplazar al anterior.

Cursor

El cursor (_) indica la posición en que se va a introducir el carácter. Mueva el cursor con las teclas de cursor (▶ ◀ ▲ ▼).

Inserción de caracteres

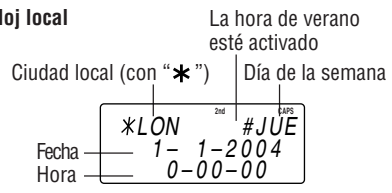
Cada vez que pulsa INS, se inserta un espacio en la posición del cursor para que usted pueda introducir un carácter.

Borrado de caracteres

Dé un toque en DEL para borrar el carácter que se encuentra en la posición del cursor.
Dé un toque en C•CE para borrar todos los caracteres introducidos que aún no han sido almacenados.

Modo de Reloj

Reloj local



Cada vez que se dé un toque en CLOCK, el reloj alternará entre los relojes local y mundial. (Para el reloj mundial, "✱" no se visualiza.)

1. Antes de ajustar el reloj

- El ajuste por omisión para la fecha es "DD/MM/AAAA" (día-mes-año). Para cambiar el ajuste a "AAAA/MM/DD" (año-mes-día) o a "MM/DD/AAAA" (mes-día-año):
  1. Dé un toque en CLOCK una o dos veces para que se visualice el reloj local (con "✱").
  2. Dé un toque en MENU, seleccione "FIJA FECHA" utilizando ▲ o ▼, y pulse ENTER.
  3. Presione NEXT o PREV para seleccionar el tipo deseado.
  4. Presione ENTER para almacenar el ajuste nuevo.
- Para cambiar el reloj de 12 horas al de 24 horas, dé un toque en 12/24 (desaparecerá "A" o "P"). Cada vez que se dé un toque en 12/24, el formato del reloj cambia alternativamente.
- Para el ajuste de la hora de verano, dé un toque en DST de antemano (aparecerá "#" en el lado izquierdo del día de la semana).

2. Ajustando el reloj

1. Dé un toque en CLOCK una o dos veces para que se visualice el reloj local (con "✱").
2. Dé un toque en 2nd EDIT para iniciar el ajuste. El cursor empezará a destellar en el nombre de la ciudad.
3. Presione NEXT o PREV para seleccionar el huso horario deseado. (Consulte la lista de ciudades más abajo.)
   - Introduzca el nombre de la ciudad, de requerirse (6 caracteres o menos). Sólo se puede almacenar un nombre cambiado para el reloj local.
4. Dé un toque en ▼ para desplazar el cursor hasta el mes.
5. Introduzca el dia, el mes (2 dígitos cada uno), y el año (4 dígitos).
   - El calendario incorporado abarca desde el 1° de enero de 1901 al 31 de diciembre de 2098.
   - Dé un toque en AM/PM para seleccionar "A" (mañana) o "P" (tarde) para el reloj de 12 horas.
6. Introduzca la hora (horas y minutos).
7. Presione ENTER. El reloj se inicia desde "00" segundos.

Notas

- Para introducir una fecha u hora de un solo dígito, anteponga un "0" al dígito (ej. "02").
- Si introduce una fecha u hora inválida, aparecerá "¡ERROR!" durante unos instantes. Ingrese la fecha y la hora correctas y pulse ENTER.

N° de huso horario	Visualización	Ciudad	N° de huso horario	Visualización	Ciudad
0	TNG	TONGA	10	MOW	MOSCÚ
1	WLG	WELLINGTON	11	CAI	EL CAIRO
2	NOU	NOUMEA	12	PAR	PARÍS
3	SYD	SYDNEY	13	LON	LONDRES
3,3	ADL	ADELAIDA	14	AZO	ISLAS AZORES
4	TYO	TOKIO	15	-2H	2hrs detrás de LONDRES
5	HKG	HONG KONG	16	RIO	RÍO DE JANEIRO
6	BKK	BANGKOK	17	CCS	CARACAS
6,3	RGN	YANGON	18	NYC	NUEVA YORK
7	DAC	DACCA	19	CHI	CHICAGO
7,3	DEL	NUEVA DELHI	20	DEN	DENVER
8	KHI	KARACHI	21	LAX	LOS ANGELES
8,3	KBL	KABUL	22	ANC	ANCHORAGE
9	DXB	DUBAI	23	HNL	HONOLULU
9,3	THR	TEHERÁN	24	MID	MIDWAY

3. Usando el reloj mundial

1. Dé un toque en CLOCK una o dos veces para que se visualice el reloj mundial (sin "✱").
2. Presione PREV o NEXT para seleccionar la ciudad deseada.

4. Cambiando las ciudades entre los relojes local y mundial

Usted puede cambiar la ciudad local para una ciudad de otro huso horario sin ajustar la hora correcta almacenada.

1. Dé un toque en CLOCK una o dos veces para que se visualice el reloj mundial (sin "✱").
2. Presione PREV o NEXT y seleccione la ciudad deseada que desea ajustar como ciudad local nueva.
3. Dé un toque en 2nd EDIT para cambiar las ciudades entre los relojes local y mundial.
   - La ciudad local anterior ha sido ajustada ahora como ciudad mundial (sin "✱").
4. Dé un toque en CLOCK para verificar la ciudad local.
   - La ciudad seleccionada en el paso 2 se ajusta como ciudad local (con "✱").
5. Dé un toque en CLOCK para volver a comprobar la ciudad mundial, y luego pulse PREV o NEXT para seleccionar la ciudad mundial nueva, si es necesario.

5. Ajustando la hora de verano

1. Dé un toque en CLOCK una o dos veces para que se visualice el reloj local o mundial.
2. Dé un toque en DST.
   Aparece "#". La hora del reloj se adelanta 1 hora. Para cancelar la hora de verano, dé un toque en DST para que desaparezca "#". Entonces, la hora de reloj se atrasará 1 hora.

Notas

- La hora de verano puede ajustarse independientemente, en el reloj local o en el reloj mundial.
- Si se ajusta la hora de verano para una ciudad mundial, la misma será aplicada a todas las ciudades visualizadas en el reloj mundial.

6. Ajustando las alarmas

El Organizador cuenta con 3 clases de alarmas:

1. Alarma diaria ..... suena cada día a la hora de alarma (durante 1 minuto), cuando "((•))" está encendido.
2. Alarma horaria .... suena cada hora cuando los minutos llegan a "00", cuando "♫" está encendido.
3. Alarma de programa suena al llegar la hora de todas las entradas de la programa (durante 1 minuto), cuando "▤)" está encendido. (Consulte "Modo de Programa".)

Dé un toque en cualquier tecla para que deje de sonar la alarma.

Ajuste/cambio de la hora de alarma diaria

1. Dé un toque en CLOCK una o dos veces para que se visualice el reloj local (con "✱").
2. Dé un toque en ♫ para que se visualice la pantalla de alarma diaria.
   (La visualización difiere entre reloj de 12 horas y de 24 horas.)
   ALARMA 0-00
3. Dé un toque en 2nd EDIT.
4. Introduzca la hora.
5. Presione ENTER.
   - La hora de la alarma diaria ha quedado ajustada.

Activación y desactivación de las alarmas

La alarma suena solamente cuando el símbolo respectivo ((•)), ♫, o ▤)) está encendido.
Haga que se visualice el reloj local (dé un toque en CLOCK una o dos veces) y dé un toque en ♫ para que se visualice la pantalla de alarma diaria.
Cada vez que pulsa ♫ mientras se está visualizando la pantalla de alarma diaria, la combinación de símbolos cambia.

Nota

- Las alarmas suenan incluso cuando el Organizador se encuentre apagado.

Modo de Teléfono

El modo de teléfono dispone de dos direcciones de almacenamiento en memoria. Dé un toque en TEL para conmutar entre "1" y "2" en la pantalla.
Estos archivos pueden utilizarse convenientemente para fines comerciales y privados.
Una entrada de teléfono se compone de los campos de nombre, de dirección, de dirección de correo electrónico, de dirección web (URL) de número.

Almacenando entradas telefónicas

1. Dé un toque en TEL una o dos veces para que se visualice la pantalla del modo de teléfono.
   ¿NOMBRE?
2. Introduzca el nombre, por ej., **SMITH** SPACE **ROBERT**, y pulse ENTER.
3. Introduzca la dirección, por ej., 2nd **18** SPACE 2nd **EAST** SPACE **ROAD**, y pulse ENTER.
4. Introduzca la dirección de correo electrónico, por ej., **SROB** SMBL ▶ (para introducir " @ ") **SHARPSEC.COM**, y pulse ENTER.
   harpsec.com_
   - La dirección de correo electrónico se introduce automáticamente en letras minúsculas.
   - Para introducir " @ ", dé un toque en simplemente @ en lugar de SMBL.
5. Ingrese la dirección de web (URL), por ej., **WWW.SHARPUSA.COM**, y pulse ENTER.
6. Introduzca el número de teléfono, y luego el número de fax si es necesario, por ejemplo, **012-3456-7890** ▼ 2nd **F** SPACE SPACE SPACE 2nd **3456-7891**, y pulse ENTER.
   ¿NÚMERO?
   2-3456-7890
   3456-7891_
- Aparecerá "¡ALMACENADO!" durante unos instantes y luego se visualizará la pantalla del modo de teléfono. La entrada telefónica ha quedado almacenada.

Campo	Número de caracteres	Caracteres admisibles
La 1ra. línea: nombre, dirección, dirección de correo electrónico y dirección web (URL)	36 caracteres o menos	Letras alfabéticas, números, símbolos, "+ − × ÷ .", espacio
Las líneas 2da. y 3ra.: número de teléfono		Números, espacio, –, F (Fax), P (Buscapersonas)

Notas

- El símbolo "NAME" (Nombre), "ADDRESS" (Dirección), "E-mail" o "URL" se enciende mientras realiza la entrada en cada campo.
- Para omitir la entrada de una dirección, dirección de correo electrónico, dirección de web (URL) o número, presione ENTER cuando aparezca "¿DIRECCIÓN?", "¿CORREO EL.?", "¿URL?", o "¿NÚMERO?". Sin embargo, no podrá omitir la entrada del nombre de la persona.

Modo de Programa

El modo de programa se utiliza para almacenar los detalles de la programa (36 caracteres o menos), la fecha y la hora (año, mes, día, hora y minutos).
En la 1ra. línea se puede introducir el mismo número de caracteres que en el modo de teléfono.

1. Almacenando entradas de la programa

1. Dé un toque en SCHEDULE para que se visualice la pantalla del modo de programa.
   ¿PROGRAMA?
2. Introduzca los detalles y pulse ENTER.
3. Introduzca la fecha y la hora.
   - Los tipos de fecha y hora son iguales que los tipos ajustados para el reloj.
   - Para introducir una fecha u hora de un solo dígito, anteponga un "0" a ese dígito (por ej. "02").
4. Presione ENTER para almacenarlo en la memoria.

Notas

- Las programas se pueden almacenar para las siguientes fechas: enero de 1901 a diciembre de 2098.
- Si se intenta almacenar una entrada sin la fecha o la hora, o con una fecha u hora inválida, aparecerá "¡ERROR!" durante unos instantes. Introduzca la fecha y hora correctas y pulse ENTER.

2. Alarma para el modo de programa

Cuando active la alarma de programa ("▤)"), la misma quedará establecida para todas las entradas de la programa. Cuando llegue la hora ajustada para una entrada de la programa, sonará un pitido durante 1 minuto. Dé un toque en cualquier tecla para detener la alarma. No es posible ajustar la alarma de programa para una entrada individual.

Modo de Notas

Para mayor comodidad, podrá ingresar notas u otras informaciones no apropiadas para el modo de teléfono o de programa.
En la 1ra. línea se pueden introducir los mismos caracteres que en el modo de teléfono. En la 2da. y 3ra. líneas se pueden introducir números, –, y espacio. (Se pueden introducir 36 caracteres o menos en cada línea.)

Almacenando entradas de notas

1. Dé un toque en MEMO para que se visualice la pantalla del modo de notas.
   ¿NOTAS?
2. Introduzca la nota y los números.
   Por ej.
   UNION SPACE
   BANK ENTER
   01 ▼
   272-0011223
   UNION BANK
   01
   272-0011223_
3. Presione ENTER para almacenarla en la memoria.

PRINTED IN CHINA/IMPRESO EN CHINA
03FGK (TINSS0654EHZZ)

Notas sobre cómo almacenar y llamar las entradas

- Al llenarse la memoria, aparecerá "¡MEMO. LLENA!"("¡MEMORIA LLENA!") durante unos instantes y no podrá almacenar la entrada.
- Si se enciende el símbolo "▶" o "◀", significa que hay más información. Dé un toque en ▶ o ◀ para cambiar la pantalla.

Verificando los detalles de las entradas en el modo de teléfono

- Para que se visualice cada campo en la 1ra. línea, siga el símbolo "▼" o "▲" y dé un toque en ▼ o ▲. (El símbolo que aparece encima de la 1ra. línea muestra cada campo.)
- Dé un toque en y mantenga pulsado ▶ para iniciar el desplazamiento automático en la 1ra. línea. Dé un toque en ▶ otra vez para detener o reiniciar el desplazamiento. Dé un toque en C•CE para cancelar el desplazamiento automático.

Llamada de las entradas – Teléfono, Programa, Notas –

Primero dé un toque en la tecla del modo deseado.

NEXT : Recupera las entradas en orden progresivo

PREV : Recupera las entradas en orden regresivo

Búsqueda secuencial

Presione NEXT o PREV en cada modo.

Búsqueda directa

- Introduzca los primeros caracteres (8 caracteres o menos) para el nombre de la persona, los detalles de la programa, o el ítem de nota, y pulse NEXT o PREV. Luego presione NEXT o PREV para seguir realizando la búsqueda directa.

Orden de clasificación

- Las entradas de teléfono y de nota se clasifican en el orden alfabético de los nombres de las personas o de ítems de notas en el orden siguiente (Sensible a mayúsculas / minúsculas):

espacio número (0 a 9) A a Á á À à Ä ä Â â Ã ã Å å ă Æ æ Ą ą B b C c Ĉ ĉ Č č Ç ç D d Ď ď E e É é È è Ë ë Ê ê Ě ě Ę ę F f G g H h Ĥ ĥ Ch ch I i Í í Ì ì Ï ï Î î J j K k L l Ł ł Ľ ľ M m N n Ń ń Ň ň Ñ ñ Ň ň O o Ó ó Ò ò Ö ö Ô ô Õ õ Ő ő P p Þ þ Q q R r Ř ř S s Ś ś Š š T t Ť ť U u Ú ú Ù ù Ü ü Û û Ů ů Ű ű V v W w X x Y y Ý ý Ÿ ÿ Z z Ź ź Ž ž Ż ż ß Δ Φ Γ Λ μ Π Θ Σ Υ Ω Ξ Ψ Ø ø ¢ @ # $ £ ¥ € ( ) ~ ' : / \ _ & < > ! ? ¡ ¿ + − × ÷ ,

- "Ch" y "ch" solamente estarán disponibles en el idioma checo.
- Las entradas de la programa se almacenan según la fecha y la hora.

Nota

- Cuando no hayan más entradas (adicionales o pertinentes) que se puedan llamar, aparecerá "¡NO ENCONT.!"(¡NO ENCONTRADO!) por unos instantes y volverá a visualizarse la pantalla de modo.
- Los caracteres griegos están ordenados de la forma siguiente:

espacio número (0 a 9) A B β X Δ E Φ Γ H I K Λ M μ N O o Π Θ P Σ T Υ Ω Ξ Ψ Z a Á á À à Ä ä Â â Ã ã Å å ă Æ æ Ą ą b C c Ć ć Č č Ç ç D d Ď ď e É é È è Ë ë Ê ê Ě ě Ę ę F f G g h i Í í Ì ì Ï ï Î î J j k L l Ł ł Ľ ľ m n Ń ń Ň ň Ñ ñ Ň ň Ó ó Ò ò Ö ö Ô ô Õ õ Ő ő p Þ þ Q q R r Ř ř S s Ś ś Š š t Ť ť U u Ú ú Ù ù Ü ü Û û Ů ů Ű ű V v W w X x Y y Ý ý Ÿ ÿ Z z Ź ź Ž ž Ż ż Ø ø ¢ @ # $ £ ¥ € ( ) ~ ' : / \ _ & < > ! ? ¡ ¿ + − × ÷ ,

Editando o borrando las entradas – Teléfono, Programa, Notas –

Edición

1. Llame la entrada que desea editar.
2. Dé un toque en EDIT. El cursor empieza a destellar.
   - En el modo de teléfono, presione ENTER varias veces para que se visualice cada campo (el campo de dirección y similares).
3. Dé un toque en ▶, ◀, ▲, o ▼ para mover el cursor hasta la posición que desea editar.
4. Introduzca, inserte o borre caracteres (consulte "Introducción de caracteres").
   - Para cancelar la edición, dé un toque en C•CE.
5. Presione ENTER varias veces (hasta que se visualice "¡ALMACENADO!" por unos instantes) para finalizar la edición y almacenar la entrada.

Borrado

1. Llame la entrada que desea borrar.
2. Dé un toque en DEL.
   - Aparecerá "¿SUPRIMIR?".
   - Para cancelar la operación de borrado, dé un toque en 2nd.
3. Presione ENTER para borrar la entrada.

Modo de Calculadora

El Organizador puede realizar cálculos de hasta un máximo de 10 dígitos. Dé un toque en CALC/CONV varias veces para que se visualice la pantalla del modo de calculadora (Calculadora → Conversión de divisas → Conversión de unidades → Calculadora...).

Cálculos

Antes de efectuar un cálculo, asegúrese de pulsar C•CE, C•CE, y CM para borrar la visualización y la memoria.

Nota

- Al pulsar ⊕, ⊖, ⊗, o ⊘, se visualizará el símbolo respectivo, +, −, ×, o ÷. (En los ejemplos de este manual, estos símbolos no se describen.)

Si se produce un error

Si el resultado del cálculo o la sección de entero del valor numérico en la memoria excede de 10 dígitos, o si se divide un número por cero (0), se producirá un error (aparecerá "ERROR").

Ejemplos de cálculos

Ejemplo	Operación	Visualización
(−24+2)÷4=−5.5	C•CE ⊖ 24 ⊕ 2 ⊘ 4 ⊜	*−5.5*
34+57=91	34 ⊕ 57 ⊜	*91.*
45+57=102	45 ⊜ (El sumando pasa a ser una constante).	*102.*
68×25=1700	68 ⊗ 25 ⊜	*1700.*
68×40=2720	40 ⊜ (El multiplicando para a ser una constante).	*2720.*
200×10%=20	200 ⊗ 10 %	*20.*
9÷36=25%	9 ⊘ 36 %	*25.*
200+(200×10%)=220	200 ⊕ 10 %	*220.*
500−(500×20%)=400	500 ⊖ 20 %	*400.*
$4^6=(4^3)^2=4096$	4 ⊗ ⊜ ⊜ ⊗ ⊜	*4096.*
1/8=0.125	8 ⊘ ⊜	*0.125*
25×5=125	CM 25 ⊗ 5 M+	M *125.*
−) 84÷3=28	84 ⊘ 3 M−	M *28.*
+) 68+17=85	68 ⊕ 17 M+	M *85.*
182	RM	M *182.*
√25−9=4	25 ⊖ 9 ⊜ √	*4.*
1234567890×145	1234567890 ⊗145 ⊜	ERROR
=179012344050		*17.90123440*
	C•CE	*17.90123440*

$(17.90123440\times10^{10}=179012344000)$

Modo de Conversión de Divisas/Unidades

1. Ajustando tipo de conversión de divisas

1. Dé un toque en CALC/CONV varias veces para que se visualice la pantalla del modo de conversión de divisas (consulte "Modo de Calculadora").
   Ejemplo: 1 CAD (dólares canadienses) = 0,66 USD (dólares americanos)
2. Presione NEXT NEXT NEXT para cambiar la pantalla y dé un toque en 2nd EDIT. El carácter inicial de "CAD" empieza a destellar.
   - Si es necesario, podrá cambiar el nombre de cada divisa introduciendo caracteres (hasta 4 en cada uno) y usando ▶.
3. Presione ENTER. Empezará a destellar el "0".
4. Introduzca el tipo de cambio (hasta 10 dígitos).
   0.66
5. Presione ENTER para almacenarlo en la memoria.

2. Convirtiendo divisas/unidades

Antes de la conversión de divisas, deberá ajustar el tipo de cambio.

Ejemplo: Convierta 500 CAD en USD utilizando el tipo de cambio establecido por usted.

1. Visualice la pantalla: "CAD → USD".
2. Introduzca el valor a convertir.
   500
3. Dé un toque en ▶ para convertir CAD en USD.
   - Para convertir en orden inverso (por ej., 200 USD en CAD), introduzca **200** y dé un toque en ◀.
   - Del mismo modo, podrá realizar la conversión de unidades. No podrá cambiar las unidades ni los factores de conversión para las unidades.
   - El resultado de la conversión podría incluir un pequeño error como resultado de redondear el número (por ej., hasta 2 lugares decimales para la conversión de divisas). Utilice el resultado de la conversión para fines de referencia.

Modo de Juegos

Dé un toque en GAME para jugar al juego "BLACKJACK".

Cada vez que pulsa GAME, la visualización cambia entre "ALPHA ATTACK" y "BLACKJACK".

BLACKJACK (Veintiuna)

Haga que su "mano" (la suma total del valor de las cartas) se aproxime lo más posible a 21, pero sin pasarse de 21.

1. Dé un toque en GAME para que se visualice la pantalla del modo de juegos siguiente.
   Sus fichas
2. Presione ENTER para dar comienzo al juego. Las 2 cartas de la izquierda han sido repartidas para usted. (Una boca arriba y la otra boca abajo.)
3. Acepte la apuesta máxima visualizada a la izquierda (hasta 10) o ingrese una apuesta menor. Pulsando ▶ también se puede apostar al máximo.
4. Dé un toque en SPACE para ver su mano. Cada vez que pulsa SPACE, se le repartirá una carta nueva.
   Su mano — La mano de la banca — Su apuesta — Sus fichas
   - "J", "Q", y "K" se cuentan como 10.
   - "A" puede contarse como 1 o como 11.
   - Si sus 2 primeras cartas son un "A" y una figura ("J", "Q", o "K"), usted tiene "BLACKJACK" en su mano.
5. Presione ENTER para no pedir más cartas y retener su mano. Se visualizan la mano de la banca y los resultados.
   Su total — El total de la banca — Su apuesta — Sus fichas
   - Cuando usted gana, su total destella y su apuesta se duplica.
   - Cuando usted gana con "BLACKJACK", su apuesta se triplica.
6. Presione ENTER y visualice la pantalla del modo de juegos.
   - El juego finaliza cuando no le queden más fichas para apostar.
   - Para salir del juego, dé un toque en C•CE o cualquier tecla de modo. Sus fichas se almacenan para la próxima vez.
   - Para que sus fichas vuelvan a ser 30, dé un toque en 2nd DEL y pulse ENTER en la pantalla del modo de juegos.

ALPHA ATTACK

Escriba los caracteres (A a Z) visualizados en la 1ra. línea para que se borren. El juego se divide en 20 niveles de velocidad.

1. Dé un toque en GAME para que se visualice la siguiente pantalla del modo de juegos.
   Nivel
2. Ingrese el número de nivel (2 dígitos desde 01 a 20).
   - 01: lento, 20: rápido
3. Presione ENTER para iniciar un juego.
4. Dé un toque en la misma tecla que el primer carácter del extremo izquierdo de la 1ra. línea. (En este caso, dé un toque en las teclas en el orden de: E → Y → K → W.)
   - Pulsando la tecla correcta en el orden correcto hará que el carácter se borre.
   - Cuando se visualicen 12 caracteres en cada nivel, el juego continúa en un nivel más rápido (hasta 20).
   - El juego finaliza cuando no se puedan visualizar más caracteres. La pantalla del modo de juegos se visualiza con el nivel vigente al finalizar el juego.

Capacidad de la memoria

1. Verificando la capacidad de la memoria

1. Dé un toque en TEL, SCHEDULE o MEMO para que se visualice "¿NOMBRE?", "¿PROGRAMA?", o "¿NOTAS?".
2. Dé un toque en 2nd MENU, seleccione "VERI.MEMORIA" (Verificación de la memoria) utilizando ▲ o ▼, y pulse ENTER. El número de bytes restantes se visualiza durante unos instantes.

Notas

- El Organizador puede almacenar hasta 66838 bytes en la memoria (excluyendo la memoria del modo de Calculadora).
- Se requiere 1 byte por carácter (en la 1ra. línea) para las entradas de teléfono, programa y notas.
- Se requiere 1 byte para introducir 2 dígitos en la parte numérica (en las líneas 2da. y 3ra.) de las entradas de teléfono y de notas. (Cuando haya un número impar de dígitos en una entrada numérica, el último dígito ocupará 1 byte.)
- En adición a la memoria utilizada para ingresar caracteres (en la 1ra. línea) y números (en las líneas 2da. y 3ra.), cada entrada ocupará lo siguiente:
  Entrada de teléfono ... 6 bytes
  Entrada de programa 8 bytes (incluyendo fecha y hora)
  Entrada de notas ..... 3 bytes

2. Borrando todos los datos de la memoria

Realice los pasos 2 y 3 de la manera descrita en la sección "Empleo del Organizador por primera vez".

- Para cancelar la operación de borrado, dé un toque en cualquier tecla, a excepción de 2nd ENTER, en el paso 3.

Función Secreta

1. Registrando una contraseña y almacenando entradas secretas

Es posible registrar hasta 6 caracteres para una contraseña.

- Una sola contraseña será válida para los modos de teléfono, programa y notas.

Si olvida la contraseña, no podrá cancelar sólo la contraseña. Deberá borrar todos los datos contenidos en la memoria. (Realice los pasos 2 y 3 de la manera descrita en la sección "Empleo del Organizador por primera vez".) Como medida de seguridad, asegúrese de anotar su contraseña.

Registrando la contraseña

1. Dé un toque en TEL, SCHEDULE o MEMO para que se visualice "¿NOMBRE?", "¿PROGRAMA?", o "¿NOTAS?".
2. Dé un toque en 2nd 🔑.
3. Introduzca la contraseña, por ej., **ABC** (Sensible a mayúsculas / minúsculas).
4. Dé un toque en 🔑 para registrarla.
   - Volverá a aparecer la pantalla del paso 1 con el símbolo "🔑".
   - Si aparece "¡ERROR!" por unos instantes, significa que la contraseña ya está registrada. Introduzca la contraseña correcta o borre la contraseña y todos los datos contenidos en la memoria.
5. Dé un toque en 2nd 🔑 🔑 para activar la función secreta. Desaparecerá "🔑".

Almacenando entradas secretas

1. Introduzca caracteres en el modo de teléfono, de programa, o de notas cuando el símbolo "🔑" no esté visualizado (la función secreta activada).
   - Cuando se visualice "🔑", dé un toque en 🔑 🔑 para que la función secreta se active.
2. Dé un toque en 🔑 antes de pulsar ENTER para almacenar. Aparecerá "🔑".
3. Presione ENTER para almacenar una entrada secreta en la memoria.
   - Aparecerá "¡ALMACENADO!" durante unos instantes, y volverá a visualizarse la pantalla de modo sin "🔑" (la función secreta está activada).
   - No se podrá visualizar la entrada secreta hasta que desactive la función secreta.

2. Activando y desactivando la función secreta

Cuando la función secreta está activada, no se visualizará "🔑".
- Podrá visualizar, editar o borrar todas las entradas, excepto las entradas secretas.
- Podrá ingresar otras entradas como secretas o no secretas.

Cuando la función secreta está desactivada, se visualizará "🔑".
- Sólo podrá visualizar, editar o borrar las entradas secretas. (No podrá visualizar las entradas no secretas.)
- No podrá ingresar una entrada nueva.

Desactivando la función secreta

1. Dé un toque en TEL, SCHEDULE o MEMO y verifique que "🔑" no esté visualizado.
2. Dé un toque en 2nd 🔑. Aparecerá "¿CONTRASEÑA?".
3. Introduzca la contraseña y dé un toque en 🔑.
   - Aparecerá "🔑" y podrá visualizar las entradas secretas.
   - Si introduce una contraseña incorrecta, aparecerá "¡ERROR!" durante unos momentos. Realice los pasos de arriba e introduzca la contraseña correcta.
   - Aunque la función secreta esté desactivada, se activará automáticamente ("🔑" desaparecerá):
     A) cuando usted pulsa GAME, CLOCK, o CALC/CONV,
     o B) después de desconectar la alimentación, manual o automáticamente.

Activando la función secreta

1. Dé un toque en TEL, SCHEDULE o MEMO y verifique que "🔑" esté visualizado.
2. Dé un toque en 2nd 🔑. Aparecerá la contraseña. Memorícela otra vez.
3. Dé un toque en 🔑 otra vez. Desaparecerá "🔑" y no podrá visualizar las entradas secretas.

3. Cambiando la contraseña

1. Desactive la función secreta (aparecerá "🔑").
2. Dé un toque en 2nd 🔑. Se visualizará la contraseña.
3. Dé un toque en 2nd EDIT. El carácter inicial de la contraseña empezará a destellar.
4. Introduzca o edite los caracteres y forme una contraseña nueva.
5. Dé un toque en 🔑. La contraseña nueva ha quedado registrada.

Cuidados de su Organizador

- No lleve el Organizador en el bolsillo trasero de sus pantalones.
- Tenga cuidado de no dejar caer el Organizador ni ejerza demasiada fuerza sobre él.
- No someta el Organizador a temperaturas extremas (muy altas o muy bajas).
- Debido a que este producto no es a prueba de agua, no deberá ser utilizado o guardado en lugares donde pudiera ser salpicado por líquidos, por ejemplo agua.
- Límpielo sólo con un paño suave y seco.
- En caso de ser necesario, utilice solamente un centro de servicio autorizado por SHARP.

Sustitución de la pila

Pila usada

Tipo	Modelo	Cantidad
Pila de litio	CR2032	1

- *Una sustitución inapropiada de la pila podrá provocar la alteración o la pérdida de los datos almacenados en la memoria.*
- *Antes de sustituir la pila, asegúrese de anotar toda la información importante almacenada en la memoria.*
- *Asegúrese de desconectar la alimentación antes de sustituir la pila.*
- *No dé un toque en OFF/ON antes de finalizar el procedimiento de sustitución de la pila.*

1. Precauciones

Como el uso indebido de la pila puede producir fugas o explosión, observe estrictamente las siguientes instrucciones.

- Inserte la pila correctamente, con su lado positivo (+) dirigido hacia arriba.
- Nunca arroje la pila al fuego pues podría explotar.
- Guarde la pila fuera del alcance de los niños.

Debido a que la pila del Organizador ha sido instalada en fábrica, podrá agotarse antes de que transcurra la vida útil especificada.

2. Sustitución de la pila

Si la pantalla se vuelve oscura y difícil de leer, cambie inmediatamente la pila por una nueva. Si continúa usando el Organizador con una pila descargada, se podrán alterar o borrar los datos contenidos en la memoria.

- Termine de cambiar la pila antes de que pase 1 minuto, ya que de lo contrario, todo el contenido de la memoria podrá borrarse.

1. Presione OFF/ON para desconectar la alimentación.
2. Afloje el tornillo y saque la tapa del portapila de la parte trasera de la unidad.
3. Extraiga la pila agotada del portapila haciendo palanca con la punta del lapicero. (Fig.1)
4. Instale una pila nueva con el lado positivo (+) dirigido hacia arriba en el portapila. (Fig.2)
5. Recoloque la tapa del portapila y asegúrela con el tornillo.
6. Presione OFF/ON para conectar la alimentación.
   - Si no aparece nada en la pantalla, presione el interruptor RESET y luego pulse NEXT.
   - No dé un toque en 2nd y pulse ENTER. La secuencia se borrará todo el contenido de la memoria.
7. Ponga el reloj en hora.

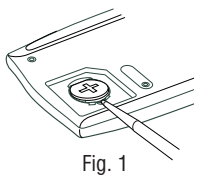


Fig. 1

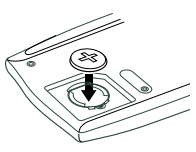


Fig. 2

Especificaciones

- **Modelo:** ZQ-P10
- **Nombre del producto:** Organizador Electrónico
- **Pantalla:** 3 líneas de 12 dígitos
- **Capacidad de la memoria:** Equivalente a 96 KB*
- **Modo de Reloj:**
  Precisión: ±60 segundos/mes a 25°C
  Pantalla: Año, mes, día, día de la semana, hora, minutos, segundos, AM/PM
  Función del reloj: Formatos de 12 horas/24 horas (conmutables), 3 clases de tipo de fecha (conmutables), función del reloj mundial, visualización de la hora de verano, alarma diaria, alarma horaria
- **Modo de Teléfono:** Ingreso y llamada de una entrada telefónica (nombre, dirección, dirección de correo electrónico, número de teléfono; y dirección de web (URL))
- **Modo de Programa:** Ingreso y llamada de una entrada de programa (detalles, año, mes, día, hora y minutos), alarma de programa
- **Modo de Notas:** Ingreso y llamada de una entrada de nota
- **Modo de Calculadora:** 10 dígitos (con los símbolos del estado de cálculo), cálculos aritméticos, porcentaje, raíz cuadrada, cálculos con memoria, etc.
- **Modo de Conversión de Divisas/Unidades:** 5 clases de conversión de divisas (editables), y 9 clases de conversión de unidades
- **Modo de Juegos:** 2 juegos
- **Consumo de energía:** 0,003 W
- **Temperatura de funcionamiento:** 0°C a 40°C
- **Fuente de alimentación:** 3V ⎓ (CC), pila de litio CR2032 × 1
- **Desactivado automático:** Aprox. 7 minutos
- **Duración de la pila:** Aprox. 2 años a una temperatura ambiente de 25°C, suponiendo el siguiente uso diario: 30 minutos de visualización, activación del tono de alarma de 20 segundos y activación/desactivación del tono de pulsación de teclas durante 100 veces.
- **Peso** (incluyendo la pila)**:** Aprox. 72 g
- **Dimensiones:** 64 mm (An) × 97 mm (Pr) × 14,8 (Al)
- Accesorios: 1 pila de litio (instalada), manual de manejo, lapicero

* Memoria equivalente a 96 KB. Utilizando una tecnología de compresión se pueden almacenar aproximadamente 1500 nombres y números de teléfono (nombres y números de teléfono y fax con un máximo de 14 caracteres por cada introducción). (La proporción de la compresión: aprox. 1,5:1)

SHARP
SHARP CORPORATION