

## 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/EEG mit Änderung 93/68/EEG.

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 tillæg nr. 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 Ένωσης 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.

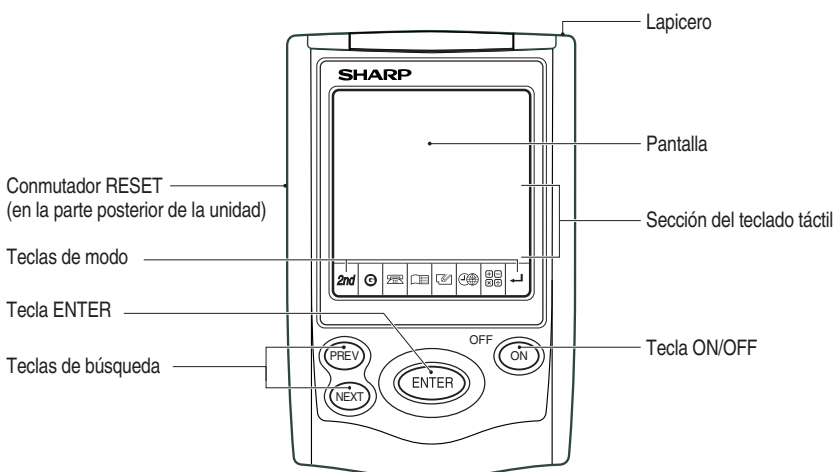
Dette produktet oppfyller betingelsene i direktivet 89/336/EEC i endringen 93/68/EEC.

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

<b>2nd</b>	Tecla de la segunda función Activa la segunda función asignada específicamente a la siguiente tecla tocada.
<b>G</b>	(GAME): Tecla del modo de juegos
<b>TEL</b>	(TEL): Tecla del modo de teléfono
<b>SCHEDULE</b>	(SCHEDULE): Tecla del modo de programa

<b>(MEMO)</b>	Tecla del modo de notas
<b>(CLOCK)</b>	Tecla del modo de reloj local/reloj mundial
<b>(CALC/CONV)</b>	Tecla del modo de calculadora/conversión
<b>(ENTER)</b>	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.

- Retire la película aislante colocada en el portapila de la parte posterior de la unidad.
- Utilizando el lapicero, presione el interruptor RESET. Aparece "RESET?" (¿REAJUSTAR?).
- 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 idioma. 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**). Presione el interruptor RESET (Reinicializar) y dé un toque en **2nd** y pulse **ENTER** para borrar todos 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
Q W E R T Y U I O P A S D F G H J K L Z X C V B N M ← → [ ] { } * ?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 * [ ] { } * ?

- 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 números, caracteres alfanuméricos, símbolos y "+ - x ÷ ." 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:

@#\$%&'()\*~':\\_&<>?!;:;µ€

Tecla	MAYÚSCULAS ACTIVADAS	MAYÚSCULAS DESACTIVADAS	Tecla	MAYÚSCULAS ACTIVADAS	MAYÚSCULAS DESACTIVADAS
É	É	é	Þ	Þ	þ
Ë	Ë	ë	Š	Š	š
Ě	Ě	ě	Đ	Đ	đ
Ÿ	Ÿ	ÿ	Č	Č	č
Ů	Ů	ů	Ň	Ň	ň
İ	İ	ı	Ť	Ť	ť
Ó	Ó	ó			
Ł	Ł	ł			
Δ	Δ				
Α	Α				

- Activo "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

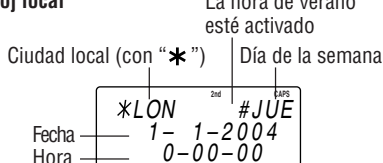
Cada vez que pulsa **INS**, se inserta un espacio en la posición del cursor para que usted pueda introducir un carácter.

## 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):
  - Dé un toque en **CLOCK** una o dos veces para que se visualice el reloj local (con "\*").
  - Dé un toque en **MENU**, seleccione "FIJA FECHA" utilizando **▲** o **▼**, y pulse **ENTER**.
  - Presione **NEXT** o **PREV** para seleccionar el tipo deseado.
  - 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

- Dé un toque en **CLOCK** una o dos veces para que se visualice el reloj local (con "\*").
- Dé un toque en **2nd** **EDIT** para iniciar el ajuste. El cursor empezará a destellar en el nombre de la ciudad.
- 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.
- Dé un toque en **▼** para desplazar el cursor hasta el mes.
- Introduzca el día, 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.
- Introduzca la hora (horas y minutos).
- 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	NUUEVA YORK
7	DAC	DACCA	19	CHI	CHICAGO
7,3	DEL	NUUEVA 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

- Dé un toque en **CLOCK** una o dos veces para que se visualice el reloj mundial (sin "\*").
- 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.

- Dé un toque en **CLOCK** una o dos veces para que se visualice el reloj mundial (sin "\*").
- Presione **PREV** o **NEXT** y seleccione la ciudad deseada que desea ajustar como ciudad local nueva.
  - La ciudad local anterior ha sido ajustada ahora como ciudad mundial (sin "\*").
- 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 "\*").
- Dé un toque en **CLOCK** para verificar la ciudad local.
  - La ciudad seleccionada en el paso 2 se ajusta como ciudad local (con "\*").
- 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

- Dé un toque en **CLOCK** una o dos veces para que se visualice el reloj local o mundial.
- 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:

- Alarma diaria .....suenan cada día a la hora de alarma (durante 1 minuto), cuando "☞" está encendido.
- Alarma horaria ....suenan cada hora cuando los minutos llegan a "00", cuando "Δ" está encendido.
- Alarma de programa suenan 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

- Dé un toque en **CLOCK** una o dos veces para que se visualice el reloj local (con "\*").
- Dé un toque en **Δ** para que se visualice la pantalla de alarma diaria.
 

<b>ALARMA</b>
0-00

 (La visualización difiere entre reloj de 12 horas y de 24 horas.)
- Dé un toque en **2nd** **EDIT**.
- Introduzca la hora.
  - La hora de la alarma diaria ha quedado ajustada.

## Activación y desactivación de las alarmas

La alarma suena solamente cuando el símbolo respectivo (☞, Δ, o ☞☞) está encendido. Haga que se visualice el reloj local (dé un toque en **CLOCK** una o dos veces) y dé un toque en **Δ** para que se visualice la pantalla de alarma diaria. Cada vez que pulsa **Δ** 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

- Dé un toque en **TEL** una o dos veces para que se visualice la pantalla del modo de teléfono.
 

¿NOMBRE?
----------
- Introduzca el nombre, por ej., **SMITH** **SPACE** **ROBERT**, y pulse **ENTER**.
- Introduzca la dirección, por ej., **2nd** **18** **SPACE** **2nd** **EAST** **SPACE** **ROAD**, y pulse **ENTER**.
- Introduzca la dirección de correo electrónico, por ej., **SROB** **SMBL** **▶** (para introducir "@" ) **harpsec.com** pulse **ENTER**.
  - La dirección de correo electrónico se introduce automáticamente en letras minúsculas.
  - Para introducir "@" , dé un toque en simplemente **@** en lugar de **SMBL**.
- Ingrese la dirección de web (URL), por ej., **WWW.SHARPU.SA.COM**, y pulse **ENTER**.

## 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

- Dé un toque en **SCHEDULE** para que se visualice la pantalla del modo de programa.
 

¿PROGRAMA?
------------
- Introduzca los detalles y pulse **ENTER**.
- 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").

## 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

- Dé un toque en **MEMO** para que se visualice la pantalla del modo de notas.
 

¿NOTAS?
---------

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.

## 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 Ã ã Ä ä Å å Æ æ A a B b C c Ç ç D d É é Ê ê Ë ë Ì ì Í í Î î Ï ï J j K k L l Ñ ñ M m N n Ñ ñ Ñ ñ Ñ ñ O o Ó ó Ô ô Õ õ Ö ö P p Q q R r Ŕ ŕ S s Š š T t Ŧ ŧ U u Ú ú Û û Ü ü Ý ý Ž ž Z z Ž ž Ø ø € @ # \$ % & ' ( ) ~ ' : \ \_ < > ! ? ¡ ¨ + - × ÷ .

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

**Edición**

- Llame la entrada que desea editar.
- 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).
- Dé un toque en ▣, ▢, ▣, ▢, o ▣ para mover el cursor hasta la posición que desea editar.
- Introduzca, inserte o borre caracteres (consulte “Introducción de caracteres”).
  - Para cancelar la edición, dé un toque en **[CCE]**.

**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 **[CCE]** para cancelar el desplazamiento automático.

- “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) Α Β Γ Δ Ε Φ Γ Η Ι Κ Λ Μ Ν Ο ο Π Θ Ρ Σ Τ Υ Ω Ξ Ψ Ζ α Α á Ä ä Å å Æ æ Α α Β β C c Ç ç D d Ε ε Ε έ Ε ê Ë ë Ì ì Í í Î î Ï ï J j K k L l Μ μ N n Ñ ñ Ñ ñ Ñ ñ O o Ó ó Ô ô Õ õ Ö ö P p Q q R r Ŕ ŕ S s Š š T t Ŧ ŧ U u Ú ú Û û Ü ü Ý ý Ž ž Z z Ž ž Ø ø € @ # \$ % & ' ( ) ~ ' : \ \_ < > ! ? ¡ ¨ + - × ÷ .

- Presione **[ENTER]** varias veces (hasta que se visualice “¡ALMACENADO!” por unos instantes) para finalizar la edición y almacenar la entrada.

**Borrado**

- Llame la entrada que desea borrar.
- Dé un toque en **[DEL]**.
  - Aparecerá “¡SUPRIMIR?”.
  - Para cancelar la operación de borrado, dé un toque en **[2nd]**.
- 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 **[CCE]**, **[CCE]**, 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”).

## Modo de Conversión de Divisas/Unidades

### 1. Ajustando tipo de conversión de divisas

- Dé un toque en **[CALC/CONV]** varias veces para que se visualice la pantalla del modo de conversión de divisas (Modo de Calculadora”).

*Ejemplo:* 1 CAD (dólares canadienses) = 0,66 USD (dólares americanos)
- 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 ▣.
- Presione **[ENTER]**. Empezará a destellar el “0”.
- Introduzca el tipo de cambio (hasta 10 dígitos).

CAD → USD DPS  
0.66
- 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.

- Visualice la pantalla: “CAD → USD”.
- Introduzca el valor a convertir.

500
- Dé un toque en ▣ para convertir CAD en USD.

CAD → USD DPS  
330.

  - 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 “BLACK-JACK”.

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.

- Dé un toque en **[GAME]** para que se visualice la pantalla del modo de juegos siguiente.

BLACKJACK DPS  
30

Sus fichas
- 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.)
- Acepte la apuesta máxima visualizada a la izquierda (hasta 10) o ingrese una apuesta menor. Pulsando ▣ también se puede apostar al máximo.

Su mano

La mano de la banca

J28 DPS  
10

4 DPS  
20

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.
- 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

J28 DPS  
20

32K4 DPS  
19  
20

Su apuesta      Sus fichas

  - Cuando usted gana, su total destella y su apuesta se duplica.

## Capacidad de la memoria

- 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**

- Dé un toque en **[TEL]**, **[SCHEDULE]** o **[MEMO]** para que se visualice “¿NOMBRE?”, “¿PROGRAMA?”, o “¿NOTAS?”.

¿CONTRASEÑA? DPS  
0
- Dé un toque en **[2nd]** DPS.

¿CONTRASEÑA? DPS  
0
- Introduzca la contraseña, por ej., **ABC** (Sensible a mayúsculas / minúsculas).
- Dé un toque en DPS para registrarla.
  - Volverá a aparecer la pantalla del paso 1 con el símbolo DPS.
  - 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.
- Dé un toque en **[2nd]** DPS para activar la función secreta. Desaparecerá DPS.

**Almacenando entradas secretas**

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

## 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

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]** 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.

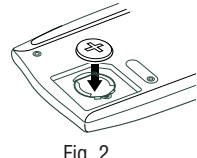
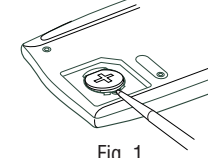
- Inserte la pila correctamente, con su lado positivo (+) dirigido hacia arriba.
- Nunca arroje la pila al fuego pues podría explotar.
- Guarde la pila fuera del alcance de los niños. Debido a que la pila del Organizador ha sido instalada en fábrica, podrá agotarse antes de que transcurra la vida útil 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.

- Presione **[OFF]** para desconectar la alimentación.
- Afloje el tornillo y saque la tapa del portapila de la parte trasera de la unidad.
- Extraiga la pila agotada del portapila haciendo palanca con la punta del lapicero. (Fig.1)
- Instale una pila nueva con el lado positivo (+) dirigido hacia arriba en el portapila. (Fig.2)
- Recoloque la tapa del portapila y asegúrela con el tornillo.
- Presione **[OFF]** 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.
- Ponga el reloj en hora.



## 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

**SHARP**  
SHARP CORPORATION