SHARP

AGENDA ELETRÔNICA

ZQ-P10

MANUAL DE INSTRUÇÕES

NOTA

- A SHARP recomenda fortemente a realização de registos escritos, permanentes e separados, de todos os dados importantes. Os dados podem ser perdidos ou alterados em virtualmente qualquer produto com memória electrónica em certas circunstâncias. Portanto, a SHARP não assume nenhuma responsabilidade pela perda ou corrupção de dados decorrentes do uso inadequado, reparação, defeitos, troca da pilha, uso após a expiração da vida útil especificada da pilha, ou qualquer outra causa.
- A SHARP não assume nenhuma responsabilidade, directa ou indirectamente, por perdas financeiras ou reclamações de terceiros decorrentes do uso deste produto ou de qualquer de suas funções, tais como números roubados de cartões de crédito, perda ou alteração dos dados armazenados, etc.
- As informações fornecidas neste manual estão sujeitas a modificações sem aviso prévio.

Na 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.

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

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.

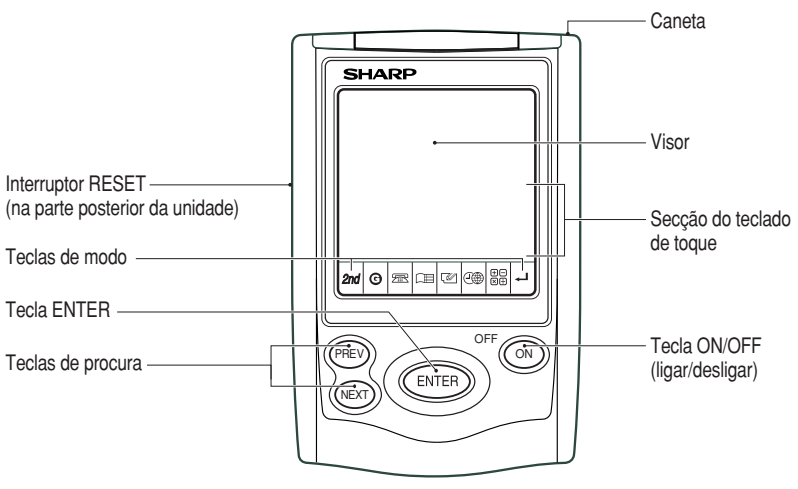
Dette produktet oppfyller betingelsene i direktivet 89/336/EEC i endringen 93/68/EEC.

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

Nota

- Este modelo pode não estar disponível em alguns países.

Nomes dos elementos



Atribuições das teclas

2nd	Tecla de 2ª função Activa a segunda função atribuída especificamente à próxima tecla tocada.		([MEMO]): Tecla do modo de anotação
	([GAME]): Tecla do modo de jogo		([CLOCK]): Tecla do modo do relógio local/ relógio mundial
	([TEL]): Tecla do modo de telefone		([CALC/CONV]): Tecla do modo de cálculo/ conversão
	([SCHEDULE]): Tecla do modo de programa		([ENTER]): Tecla Enter

- Neste manual, estas teclas de modo são representadas com ícones entre parênteses.

Utilização da Agenda pela primeira vez

Certifique-se de realizar as seguintes operações antes de utilizar a Agenda pela primeira vez.

1. Puxe para retirar a película de isolamento na parte posterior da unidade.
2. Prima o interruptor RESET com uma caneta. Aparece "RESET?".
3. Toque em [2nd] e prima [ENTER] para inicializar a Agenda. Após um breve momento, aparecerá "RESET!", e o conteúdo da memória da Agenda será apagado.

Logo depois, aparece o ecrã de selecção de idioma.

As mensagens de orientação podem ser visualizadas em 10 idiomas: Inglês, italiano, alemão, francês, espanhol, português, húngaro, checo, polaco e grego. Quando a Agenda é inicializada, a definição do idioma é restaurada para o inglês.

Seleccione o idioma desejado (PORTUGUÊS) utilizando [PREV] ou [NEXT] e, em seguida, prima [ENTER]. Ao seleccionar um idioma, o relógio local será visualizado no ecrã. (Consulte "Modo do relógio".)

NOTAS

- Se a Agenda for sujeita a fortes impactos ou cargas eléctricas durante o uso, pode ocorrer uma condição anormal na qual nenhuma tecla (incluindo a tecla [OFF ON]) responderá. Prima o interruptor RESET, toque em [2nd] e, em seguida, prima [ENTER] para apagar todo o conteúdo da memória.
- Para minimizar o consumo da pilha, a Agenda foi desenhada para desligar-se automaticamente quando nenhuma actividade de tecla é detectada durante aproximadamente 7 minutos.
- Para activar ou desactivar o som do toque de tecla, toque em [CLOCK] [MENU], seleccione "SOM" utilizando [PREV] ou [NEXT] e, em seguida, prima [ENTER]. Seleccione a activação/desactivação utilizando [PREV] ou [NEXT] e, em seguida, prima [ENTER].
  Ao activar o som, aparece "♩".

Introdução de caracteres

Teclado de toque

Modo de introdução de letras / Modo de introdução de números

- Cada vez que toca em [2nd], o teclado de toque muda entre modo de introdução de letras e modo de introdução de números.
  Para tocar nas teclas de toque, utilize a caneta adjunta.
- Toque no centro de cada tecla.
- Pode introduzir números, letras, símbolos e "+ – × ÷ ." na área do visor de pontos (a 1ª linha).
- Pode introduzir números e alguns caracteres (apenas espaço, –, F e P no modo do telefone) na área do visor de número (a 2ª e 3ª linhas).
- As letras são introduzidas em caixa alta ("CAPS" é activado). Para introduzir letras em caixa baixa, toque em [CAPS] para desactivar "CAPS".

Introdução de símbolos e letras com acento

- Para introduzir um símbolo, toque em [SMBL] repetidamente até que o símbolo desejado apareça:

  @#$£¥€( )~': /_&<>ß!?¡¿æµ¢

- Para introduzir uma letra acentuada, toque na tecla relevante mostrada abaixo repetidamente depois de tocar em [SMBL].

(Tecla)	(CAPS activado)	(CAPS desactivado)	(Tecla)	(CAPS activado)	(CAPS desactivado)
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	Ĉ Č Ç	ĉ 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	t'
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 introduzir letras maiúsculas.
- No modo de idioma grego, pode introduzir apenas letras maiúsculas.

Correcções

Mova o cursor para o carácter que deseja corrigir. Introduza o carácter correcto para substituir o carácter anterior.

Cursor

O cursor (_) indica a posição para a introdução de um carácter. Mova o cursor com as teclas de cursor ([▶] [◀] [▲] [▼]).

Inserção de caracteres

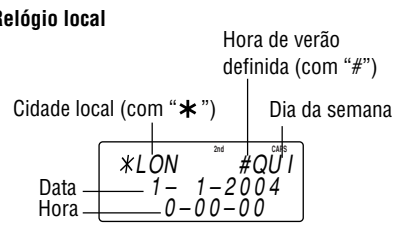
Cada vez que toca em [INS], um espaço é inserido na posição do cursor para permitir a introdução de caracteres.

Eliminação de caracteres

Toque em [DEL] para eliminar o carácter na posição do cursor.
Toque em [C•CE] para limpar todos os caracteres que introduziu mas que ainda não foram armazenados.

Modo do relógio

Relógio local



Cada vez que toca em [CLOCK], o relógio muda entre modo de relógio local e relógio mundial. (Para relógio mundial, "✱" não é visualizado.)

1. Antes de definir o relógio

- A predefinição para a data é "DD/MM/AAAA" (dia-mês-ano). Para alterar a definição para "MM/DD/AAAA" (mês-dia-ano) ou "AAAA/MM/DD" (ano-mês-dia):
  1. Toque em [CLOCK] uma ou duas vezes para visualizar o relógio local (com "✱").
  2. Toque em [MENU], seleccione "FIXAR DATA" utilizando [▲] ou [▼], e prima [ENTER].
  3. Prima [PREV] ou [NEXT] para seleccionar o tipo desejado.
  4. Prima [ENTER] para armazenar a nova definição.
- Para alterar o relógio de 24 horas para relógio de 12 horas, toque em [12/24] ("A" ou "P" é visualizado). Cada vez que toca em [12/24], o relógio muda.
- Para definir a hora de verão, toque antes em [DST] ("#" é visualizado no lado esquerdo do dia da semana).

2. Definição do relógio

1. Toque em [CLOCK] uma ou duas vezes para visualizar o relógio local (com "✱").
2. Toque em [2nd] e [EDIT] para iniciar a definição. O cursor começa a piscar no nome da cidade.
3. Prima [PREV] ou [NEXT] para seleccionar o fuso horário desejado. (Refira-se à lista de cidades descrita abaixo.)
   - Introduza o nome da cidade, se for necessário (6 caracteres ou menos). Pode armazenar apenas um nome alterado para o relógio local.
4. Toque em [▼] para mover o cursor para o dia.
5. Introduza o dia, mês e ano (4 dígitos).
   - O calendário incorporado vai de 1º de Janeiro de 1901 a 31 de Dezembro de 2098.
   - Toque em [AM/PM] para seleccionar "A" (manhã) ou "P" (tarde) para o relógio de 12 horas. (em 12 horas)
6. Introduza a hora (horas e minutos).
7. Prima [ENTER]. O relógio começa a partir de "00" segundos.

Notas

- Para introduzir uma data ou hora de um só dígito, introduza "0" e o dígito (e.g. "02").
- Se introduzir uma data ou hora inválida, a mensagem "ERRO!" aparece brevemente. Introduza a data e hora correcta e prima [ENTER].

Nº do fuso horário	Visualização	Cidade	Nº do fuso horário	Visualização	Cidade
0	TNG	TONGA	10	MOW	MOSCOVO
1	WLG	WELLINGTON	11	CAI	CAIRO
2	NOU	NUMEA	12	PAR	PARIS
3	SYD	SYDNEY	13	LON	LONDRES
3.3	ADL	ADELAIDE	14	AZO	ILHAS AÇORES
4	TYO	TÓQUIO	15	-2H	2 horas atrás de LONDRES
5	HKG	HONG KONG	16	RIO	RIO DE JANEIRO
6	BKK	BANGCOC	17	CCS	CARACAS
6.3	RGN	YANGON	18	NYC	NOVA YORK
7	DAC	DACA	19	CHI	CHICAGO
7.3	DEL	NOVA DÉLHI	20	DEN	DENVER
8	KHI	CARACHI	21	LAX	LOS ANGELES
8.3	KBL	CABUL	22	ANC	ANCHORAGE
9	DXB	DUBAI	23	HNL	HONOLULU
9.3	THR	TEERÃ	24	MID	MIDWAY

3. Utilização do relógio mundial

1. Toque em [CLOCK] uma ou duas vezes para visualizar o relógio mundial (sem "✱").
2. Prima [PREV] ou [NEXT] para seleccionar a cidade desejada.

4. Alteração das cidades entre relógio local e mundial

Pode alterar a cidade local para uma cidade em um outro fuso horário sem ajustar a hora correcta armazenada.

1. Toque em [CLOCK] uma ou duas vezes para visualizar o relógio mundial (sem "✱").
2. Prima [PREV] ou [NEXT] e seleccione a cidade que deseja definir como a nova cidade local.
3. Toque em [2nd] e [EDIT] para alterar as cidades entre relógio local e mundial.
   - Agora a cidade local anterior é definida como a cidade mundial (sem "✱").
4. Toque em [CLOCK] para verificar a cidade local.
   - A cidade seleccionada no passo 2 é definida como a cidade local (com "✱").
5. Toque em [CLOCK] para verificar de novo a cidade mundial, e prima [PREV] ou [NEXT] para seleccionar a nova cidade mundial, se for necessário.

5. Definição da hora de verão (DST: hora de verão)

1. Toque em [CLOCK] uma ou duas vezes para visualizar o relógio local ou mundial.
2. Toque em [DST].
   "#" é visualizado. A hora é definida 1 hora adiante. Para cancelar a hora de verão, toque em [DST] para limpar "#". A hora é definida 1 hora atrás.

Notas

- A hora de verão pode ser definida independentemente no relógio local ou mundial.
- Quando a hora de verão é definida para uma cidade mundial, ela é usada para todas as cidades visualizadas no relógio mundial.

6. Definição dos alarmes

A Agenda tem 3 tipos de alarmes:

1. Alarme diário ..... soa todos os dias na hora do alarme (durante 1 minuto), quando "((•))" está activado.
2. Alarme horário .... soa cada hora quando os minutos passam por "00", quando "♫" está activado.
3. Alarme de programa .. soa na hora para todas as entradas de programa (durante 1 minuto), quando "▤)))" está activado. (Refira-se ao "Modo de programa".)

Toque em qualquer tecla para parar o som do alarme.

Definição/alteração da hora do alarme diário

1. Toque em [CLOCK] uma ou duas vezes para visualizar o relógio local (com "✱").
   ALARME
   0-00
2. Toque em ♫ para visualizar o ecrã do alarme diário. (A apresentação difere entre o relógio de 12 e 24 horas.)
3. Toque em [2nd] e [EDIT].
4. Introduza a hora.
5. Prima [ENTER].
   - A hora do alarme diário é definida.

Activação e desactivação dos alarmes

Um alarme soa apenas quando o seu respectivo símbolo ((•)), ♫ ou ▤))) está activado.
Visualize o relógio local (toque em [CLOCK] uma ou duas vezes) e toque em ♫ para visualizar o ecrã do alarme diário.
Cada vez que toca enquanto o ecrã do alarme diário está visualizado, a combinação de símbolos muda.

Nota

- Os alarmes soam mesmo que a Agenda esteja desligada.

Modo do telefone

O modo do telefone é composto por duas listas telefónicas. Toque em [TEL] para alternar entre "1" e "2" no visor.
Utilize estes ficheiros para maior conveniência como, por exemplo, ficheiros de negócios e privado.
Uma entrada de telefone consiste em campos de nome, endereço, endereço de correio electrónico, endereço Web (URL) e número.

Armazenamento de entradas de telefone

1. Toque em [TEL] uma ou duas vezes para visualizar o ecrã do modo do telefone.
   NOME ?
2. Introduza um nome como, por exemplo, **SILVA** [SPACE] **ROBERTO**, e prima [ENTER].
3. Introduza o endereço como, por exemplo, [2nd] **18** [SPACE] [2nd] **RUA** [SPACE] **LESTE**, e prima [ENTER].
4. Introduza o endereço do correio electrónico como, por exemplo, **SROB** [SMBL] [▶] (para introduzir "@") **SHARPSEC.COM**, e prima [ENTER].
   harpsec.com_
   - O endereço do correio electrónico é introduzido automaticamente em letras minúsculas.
   - Para introduzir "@", simplesmente toque em [@] em vez de [SMBL].
5. Introduza o endereço Web (URL) como, por exemplo, **WWW.SHARPUSA.COM**, e prima [ENTER].
6. Introduza o número de telefone, e número de fax se houver, como, por exemplo, **012-3456-7890** [▼] [2nd] **F** [SPACE] [SPACE] [SPACE] [2nd] **3456-7891**, e prima [ENTER].
   NÚMERO?
   2-3456-7890
   3456-7891_
- "ARMAZENADO!" aparece brevemente e, em seguida, o ecrã do modo do telefone é visualizado. Agora a entrada de telefone está armazenada.

Campo	Número de caracteres	Caracteres permissíveis
1ª linha: Nome, endereço, endereço do correio electrónico e endereço Web (URL)	36 caracteres ou menos	Letras alfabéticas, números, símbolos, "+ – × ÷ . ", espaço
2ª e 3ª linhas: Número de telefone		Números, espaço, –, F (Fax), P (Paginador)

Notas

- O símbolo "NAME", "ADDRESS", "E-mail" ou "URL" é activado enquanto se está a introduzir em cada campo.
- Para saltar a entrada de um endereço, endereço de correio electrónico, endereço Web (URL), ou número, prima [ENTER] quando aparecer "ENDEREÇO?", "E-MAIL?", "URL?" ou "NÚMERO?". No entanto, deve introduzir algo no campo "NOME?".

Modo de programa

O modo de programa é usado para armazenar detalhes do seu programa (36 caracteres ou menos), data e hora (ano, mês, dia, horas e minutos).
Na 1ª linha, pode introduzir os mesmos caracteres permitidos para o modo do telefone.

1. Armazenamento de entradas de programa

1. Toque em [SCHEDULE] para visualizar o ecrã do modo de programa.
   PROGRAMA?
2. Introduza os detalhes e prima [ENTER].
3. Introduza a data e a hora.
   - Os tipos de data e hora soa iguais que os tipos definidos para o relógio.
   - Para introduzir uma data ou hora de um só dígito, introduza "0" e o dígito (e.g. "02").
4. Prima [ENTER] para armazenar os dados na memória.

Notas

- Pode armazenar programas para as seguintes datas: Janeiro de 1901 até Dezembro de 2098.
- Se tentar armazenar uma entrada sem uma data ou hora, ou com uma data ou hora inválida, a mensagem "ERRO!" aparece brevemente. Introduza a data e hora correcta e prima [ENTER].

2. Alarme para o modo de programa

Ao activar o alarme de programa ("▤)))"), ele é definido para todas as entradas de programa. O som do alarme soa durante 1 minuto quando a hora para uma entrada de programa é atingida. Toque em qualquer tecla para parar o som do alarme. O alarme de programa não pode ser definido para uma entrada individual.

Modo de anotação

Pode introduzir notas ou outros tipos de informação que não são apropriados para o modo do telefone ou programa.
Na 1ª linha, pode introduzir os mesmos caracteres permitidos para o modo do telefone. Na 2ª e 3ª linhas, pode introduzir números, - e espaço. (36 caracteres ou menos podem ser introduzidos em cada linha.)

Armazenamento de entradas de anotação

1. Toque em [MEMO] para visualizar o ecrã do modo de anotação.
   MEMO?
2. Introduza o texto e número para a anotação.
   E.g. **UNION** [SPACE] **BANK** [ENTER] **01** [▼] **272-0011223**
   UNION BANK
   01
   272-0011223_
3. Prima [ENTER] para armazenar os dados na memória.

PRINTED IN CHINA/IMPRESSO NA CHINA
03FGK (TINSP0665EHZZ)

Notas para armazenar e chamar entradas

- Quando a memória está cheia, a mensagem "MEM. CHEIA!" aparece brevemente, e não é possível armazenar a entrada.
- Quando o símbolo "▶" ou "◀" aparece, existe mais informação. Toque em ▶ ou ◀ para alterar a visualização.

Verificação dos detalhes das entradas no modo do telefone

- Para visualizar cada campo na 1ª linha, siga o símbolo "▼" ou "▲" e toque em ▼ ou ▲. (O símbolo acima da 1ª linha mostra cada campo.)
- Toque continuamente em ▶ para iniciar o deslocamento automático na 1ª linha. Toque em ▶ novamente para parar ou reiniciar o deslocamento. Toque em C•CE para sair do deslocamento automático.

Chamada de entradas - Telefone, Programa, Anotação -

Primeiro toque na tecla do modo desejado.

NEXT : Chama as entradas na ordem para a frente

PREV : Chama as entradas na ordem inversa

Procura sequencial

Prima NEXT ou PREV em cada modo.

Procura directa

- Introduza os primeiros caracteres (8 caracteres ou menos) do nome da pessoa, detalhes do programa, ou anotação, e prima NEXT ou PREV.
  Prima NEXT ou PREV para continuar a realizar uma procura directa.

Ordem de ordenação

- As entradas de telefone e anotação são ordenadas pelo primeiro carácter do nome da pessoa ou item de anotação na seguinte ordem (sensível a maiúsculas e minúsculas).

  espaço números (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 Ć ć 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 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 Ŋ ŋ O o Ó ó Ò ò Ö ö Ô ô Ō ō 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 Ø ø ¢ @ # $ £ ¥ € ( ) ~ ' : / \ _ & < > ! ? ¡ ¿ + − × ÷ .

- "Ch" e "ch" estão disponíveis apenas no modo do idioma checo.
- As entradas de programa são ordenadas por data e hora.

Nota

- Quando não há (adicional ou relevante) uma entrada a ser chamada, a mensagem "NÃO ACHOU!" aparece brevemente, e o visor volta ao ecrã do modo.
- Os caracteres gregos são ordenados como segue:

  espaço números (0 a 9) Α Β β Χ Δ Ε Φ Γ Η Ι Κ Λ Μ μ Ν Ο ο Π Θ Ρ Σ Τ Υ Ω Ξ Ψ Ζ 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 m n Ń ń Ň ň Ñ ñ Ŋ ŋ O ó Ò ò Ö ö Ô ô Ō ō 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 Y y Ý ý Ÿ ÿ Z Ź ź Ž ž Ż ż Ø ø ¢ @ # $ £ ¥ € ( ) ~ ' : / \ _ & < > ! ? ¡ ¿ + − × ÷ .

Edição ou eliminação de entradas - Telefone, Programa, Anotação -

Edição

1. Chame a entrada que deseja editar.
2. Toque em EDIT. O cursor começa a piscar.
   - No modo do telefone, prima ENTER várias vezes para visualizar cada campo (o campo do endereço e assim por diante).
3. Toque em ▶, ◀, ▲ ou ▼ para mover o cursor para a posição de edição.
4. Introduza, insira ou elimine caracteres (refira-se a "Introdução de caracteres").
   - Para cancelar a edição, toque em C•CE.
5. Prima ENTER várias vezes (até que "ARMAZENADO!" apareça brevemente) para finalizar a edição e armazenar a entrada.

Eliminação

1. Chame a entrada que deseja eliminar.
2. Toque em DEL.
   - Aparece "APAGAR?".
   - Para cancelar a operação de eliminação, toque em 2nd.
3. Prima ENTER para eliminar a entrada.

Modo da calculadora

A Agenda pode calcular números com até 10 dígitos. Toque em CALC/CONV várias vezes para visualizar o ecrã do modo da calculadora (Calculadora → Conversão de moedas → Conversão de unidades → Calculadora...).

Cálculo

Certifique-se de tocar em C•CE, C•CE e CM para limpar o visor e a memória antes de realizar um cálculo.

Nota

- Ao tocar em ⊕, ⊖, ⊗ ou ⊘, o respectivo símbolo, +, −, × ou ÷, é visualizado. (Nos exemplos neste manual, estes símbolos não são descritos.)

Se ocorrer um erro

Se o resultado de um cálculo ou parte do número inteiro no valor numérico na memória excede de 10 dígitos, ou se um número é dividido por zero (0), ocorre um erro ("ERRO" é visualizado).

Exemplos de cálculo

Exemplo	Operação	Apresentação
(−24+2)÷4=−5.5	C•CE ⊖ 24 ⊕ 2 ⊘ 4 ⊜	*−5.5*
34+57=91	34 ⊕ 57 ⊜	*91.*
45+57=102	45 ⊜ (O adendo torna-se uma constante.)	*102.*
68×25=1700	68 ⊗ 25 ⊜	*1700.*
68×40=2720	40 ⊜ (O multiplicando torna-se uma 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.*
$\sqrt{25-9}=4$	25 ⊖ 9 ⊜ √	*4.*
1234567890×145 =179012344050	1234567890 ⊗ 145 ⊜	ERRO
		17.90123440
	C•CE	*17.90123440*

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

Modo de conversão de moedas/unidades

1. Definição de uma taxa de moeda

1. Toque em CALC/CONV várias vezes para visualizar o ecrã do modo de conversão de moedas (refira-se ao "Modo da calculadora").
   Exemplo: 1 CAD (Dólares do Canadá) = 0,66 USD (Dólares americanos)
2. Prima NEXT NEXT NEXT para alterar a visualização e toque em 2nd e EDIT. O carácter inicial de "CAD" começa a piscar.
   - Pode alterar qualquer nome de moeda introduzindo caracteres (até 4 em cada) e utilizando ▶, se for necessário.
3. Prima ENTER. "0" começa a piscar.
4. Introduza a taxa (até 10 dígitos). **0.66**
5. Prima ENTER para armazenar os dados na memória.

2. Conversão de moedas/unidades

Precisa definir a taxa de conversão antes de realizar uma conversão de moedas.
Exemplo: Converta 500 CAD em USD utilizando a taxa definida.

1. Visualize o ecrã: "CAD → USD".
2. Introduza o valor a ser convertido.
   500
3. Toque em ▶ para converter CAD em USD.
   - Para converter na ordem inversa (e.g. 200 USD em CAD), introduza **200** e toque em ◀.
   - Pode utilizar a conversão de unidades da mesma maneira. Não é possível alterar as unidades ou as taxas para unidades.
   - O resultado da conversão pode ter um pequeno erro como um resultado do arredondamento do número (e.g. até 2 casas decimais para conversões de moedas.) Utilize o resultado da conversão como uma referência.

Modo de jogo

Toque em GAME para jogar o jogo "BLACKJACK".

Cada vez que toca em GAME, o visor muda entre "ALPHA ATTACK" e "BLACKJACK".

BLACKJACK (Vinte-e-um)

Tente fazer a sua "mão" (o total de números nas cartas) o mais perto possível de 21 sem exceder 21.

1. Toque em GAME para visualizar o seguinte ecrã do modo de jogo.
2. Prima ENTER para iniciar o jogo. As 2 cartas da esquerda são dadas para você. (Uma carta é virada para cima e a outra é virada para baixo.)
3. Concorde com a aposta máxima visualizada à esquerda (até 10) ou introduza uma aposta menor. Também pode tocar ▶ aí para apostar o máximo.
4. Toque em SPACE para ver a sua mão. Cada vez que toca em SPACE, uma nova carta é dada.
   - "J", "Q" e "K" são contados como 10.
   - "A" pode ser contado como 1 ou 11.
   - Quando as primeiras 2 cartas são "A" e uma carta de figura ("J", "Q" ou "K"), a sua mão é "BLACKJACK" (Vinte-e-um).
5. Prima ENTER para não pegar mais cartas, ficando com a sua mão. A mão do dealer e os resultados são visualizados.
   - Ao vencer, o seu total pisca e a sua aposta é dobrada.
   - Ao vencer com "BLACKJACK", a sua aposta é triplicada.
6. Prima ENTER e visualize o ecrã do modo de jogo.
   - O jogo acaba quando não tiver mais fichas para apostar.
   - Para sair do jogo, toque em C•CE ou qualquer outra tecla de modo. As suas fichas são armazenadas para a próxima vez.
   - Para retornar as suas fichas para 30, toque em 2nd DEL e prima ENTER no ecrã do modo de jogo.

ALPHA ATTACK

Digite os caracteres (A a Z) visualizados na 1ª linha para limpá-los. Há 20 níveis de velocidade.

1. Toque em GAME para visualizar o seguinte ecrã do modo de jogo.
2. Introduza o número do nível (2 dígitos de 01 a 20).
   - 01: lento, 20: rápido
3. Prima ENTER para iniciar o jogo.
4. Toque na mesma tecla do primeiro carácter no extremo esquerdo da 1ª linha. (Neste caso, toque nas teclas na seguinte ordem: E → Y → K → W.)
   - Premir a tecla correcta na ordem correcta elimina o carácter.
   - Quando 12 caracteres são visualizados em cada nível, o jogo continua no nível mais rápido (até 20).
   - O jogo acaba quando não for mais possível visualizar caracteres. Aparece o ecrã do modo de jogo com o nível em que o jogo acabou.

Armazenamento da memória

1. Verificação do armazenamento da memória

1. Toque em TEL, SCHEDULE ou MEMO para visualizar "NOME?", "PROGRAMA?" ou "MEMO?".
2. Toque em 2nd MENU, seleccione "VER. MEMÓRIA" utilizando ▲ ou ▼, e prima ENTER. O número de bytes restantes é visualizado brevemente.

Notas

- A Agenda pode armazenar até 66838 bytes na memória (excluindo a memória do modo da calculadora).
- Um byte é necessário por carácter (na 1ª linha) para as entradas de telefone, programa e anotação.
- Um byte é necessário para 2 dígitos na parte do número (na 2ª e 3ª linhas) das entradas de telefone e anotação. (Quando há um número ímpar de dígitos numa entrada numérica, o último dígito ocupa 1 byte.)
- Além do tamanho da memória para os caracteres (na 1ª linha) e números (na 2ª e 3ª linhas), cada entrada requer o seguinte tamanho de memória:
  Entrada de telefone ..... 6 bytes
  Entrada de programa ..... 8 bytes (incluindo data e hora)
  Entrada de anotação ..... 3 bytes

2. Eliminação de todo o conteúdo da memória

Realize os passos 2 e 3 conforme descrito na secção "Utilização da Agenda pela primeira vez".

- Para cancelar a operação de eliminação, prima qualquer tecla EXCEPTO 2nd ENTER no passo 3.

Função de segredo

1. Registo de uma senha (palavra-chave) e armazenamento de entradas secretas

Pode registar uma senha com até 6 caracteres.

- Uma senha é válida para os modos do telefone, programa e anotação.

Se esquecer-se da senha, não poderá eliminar apenas a senha. Deve eliminar todo o conteúdo da memória. (Realize os passos 2 e 3 conforme descrito na secção "Utilização da Agenda pela primeira vez".) Como uma protecção, guarde um registo escrito da senha.

Registo de uma senha

1. Toque em TEL, SCHEDULE ou MEMO para visualizar "NOME?", "PROGRAMA?" ou "MEMO?".
2. Toque em 2nd 🔑.
3. Introduza a senha (sensível a maiúsculas e minúsculas) como, por exemplo, **ABC**.
4. Toque em 🔑 para registá-la.
   - O visor volta ao ecrã do passo 1 com o símbolo "🔑".
   - Se "ERRO!" aparecer brevemente, já existe uma senha registada. Introduza a senha correcta ou elimine a senha e todo o conteúdo da memória.
5. Toque em 2nd 🔑 🔑 para activar a função de segredo. "🔑" desaparece.

Armazenamento de entradas secretas

1. Introduza caracteres no modo do telefone, programa ou anotação quando "🔑" não for visualizado (a função de segredo está activada).
   - Quando aparecer "🔑", toque em 🔑 🔑 para activar a função de segredo
2. Toque em 🔑 antes de premir ENTER para armazenar. "🔑" aparece.
3. Prima ENTER para armazenar uma entrada secreta na memória.
   - "ARMAZENADO!" aparece brevemente, e o visor volta ao ecrã do modo sem "🔑" (a função de segredo está activada).
   - Não é possível visualizar a entrada secreta a menos que a função de segredo seja desactivada.

2. Activação e desactivação da função de segredo

Quando a função de segredo está activada, "🔑" não é visualizado.
- Pode visualizar, editar ou eliminar entradas excepto entradas secretas.
- Pode introduzir novas entradas como entradas secretas ou não secretas.

Quando a função de segredo está desactivada, "🔑" é visualizado.
- Pode visualizar, editar ou eliminar apenas entradas secretas. (Não é possível visualizar entradas não secretas.)
- Não é possível introduzir uma nova entrada.

Desactivação da função de segredo

1. Toque em TEL, SCHEDULE ou MEMO e certifique-se de que "🔑" não seja visualizado.
2. Toque em 2nd 🔑. Aparece "SENHA?".
3. Introduza a senha e toque em 🔑.
   - "🔑" é visualizado e as entradas secretas podem ser visualizadas.
   - Se introduzir uma senha incorrecta, a mensagem "ERRO!" aparece brevemente. Siga os passos anteriores e introduza a senha correcta.
   - Mesmo que a função de segredo seja desactivada, ela é activada automaticamente ("🔑" desaparecerá):
     A) quando tocar em GAME, CLOCK ou CALC/CONV,
     ou B) depois que a alimentação for desligada manual ou automaticamente.

Activação da função de segredo

1. Toque em TEL, SCHEDULE ou MEMO e certifique-se de que "🔑" seja visualizado.
2. Toque em 2nd 🔑.
   A senha é visualizada.
   Memorize-a novamente.
3. Toque em 🔑 novamente.
   "🔑" desaparece e não pode visualizar as entradas secretas.

3. Alteração da senha

1. Desactivação da função de segredo ("🔑" aparece)
2. Toque em 2nd 🔑. A senha é visualizada.
3. Toque em 2nd EDIT.
   O carácter inicial da senha começa a piscar.
4. Introduza ou edite os caracteres e crie uma nova senha.
5. Toque em 🔑. Agora a nova senha é registada.

Cuidados com o sua Agenda

- Não carregue a Agenda no bolso traseiro de calças.
- Não derrube a Agenda nem aplique força excessiva nela.
- Não exponha a Agenda a temperaturas extremas.
- Como este produto não é à prova de água, não o utilize nem o guarde onde fluidos possam salpicar nele.
- Limpe apenas com um pano macio e seco.
- Utilize apenas um centro de serviço autorizado da SHARP.

Troca da pilha

Pilha usada

Tipo	Modelo	Quantidade
Pilha de lítio	CR2032	1

- *A troca incorrecta da pilha pode causar modificações ou perda do conteúdo da memória.*
- *Certifique-se de escrever informações importantes armazenadas na memória antes de trocar a pilha.*
- *Certifique-se de que a alimentação está desligada antes de trocar a pilha.*
- *Não prima OFF ON até que o procedimento de troca da pilha seja finalizado.*

1. Precauções

Como o uso incorrecto da pilha pode causar vazamentos e estouros, observe estritamente as seguintes instruções.

- Instale a pilha com o lado positivo (+) virado para cima.
- Nunca atire a pilha ao fogo pois isso pode causar uma explosão.
- Mantenha a pilha fora do alcance de crianças.

Como a pilha na Agenda foi instalada na fábrica, ela pode esgotar-se antes que o tempo de expiração especificado seja atingido.

2. Troca da pilha

Se o visor tornar-se escuro e difícil de ler, troque a pilha imediatamente por uma nova.
O uso continuado da Agenda com uma pilha esgotada pode alterar ou limpar o conteúdo da memória.

- Finalize a troca da pilha dentro de 1 minuto, caso contrário, todo o conteúdo da memória pode ser apagado.

1. Prima OFF ON para desligar o produto.
2. Afrouxe o parafuso e retire a tampa do compartimento da pilha na parte posterior da unidade.
3. Retire a pilha esgotada levantando-a com uma caneta. (Fig. 1)
4. Instale uma pilha nova com o lado positivo (+) virado para cima no compartimento da pilha. (Fig. 2)
5. Volte a colocar a tampa do compartimento da pilha e fixe-a com o parafuso.
6. Prima OFF ON para ligar o produto.
   - Se não aparecer nada no visor, prima o interruptor RESET e toque em NEXT.
   - Não toque em 2nd e prima ENTER. Esta operação de teclas limpará todo o conteúdo da memória.
7. Defina o relógio.

Fig. 1

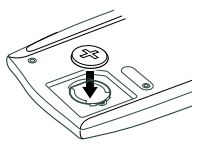


Fig. 2

Especificações

- **Modelo:** ZQ-P10
- **Nome do produto:** Agenda eletrônica
- **Visor:** 3 linhas de 12 dígitos
- **Capacidade da memória:**
  Equivalente a 96 KB*
- **Modo do relógio:**
  Precisão: ± 60 segundos/mês a 25°C
  Visualização: Ano, mês, dia, dia da semana, horas, minutos, segundos, AM/PM
  Função de relógio: Formato de 12/24 horas (comutável), 3 tipos de formato de data (comutável), função de relógio mundial, visualização de hora de verão, alarme diário, alarme horário
- **Modo do telefone:** Introdução e chamada de entrada de telefone (nome, endereço, endereço de correio electrónico, número de telefone e endereço Web (URL))
- **Modo de programa:** Introdução e chamada de entrada de programa (detalhes, ano, mês, dia, horas e minutos), alarme de programa
- **Modo de anotação:** Introdução e chamada de entrada de anotação
- **Modo da calculadora:** 10 dígitos (com símbolos do estado de cálculo), cálculos aritméticos, percentagem, raiz quadrada, cálculo com memória, etc.
- **Modo de conversão de moedas/unidades:**
  5 tipos de conversão de moedas (editável) e 9 tipos de conversão de unidades
- **Modo de jogo:** 2 jogos
- **Consumo de energia:** 0,003 W
- **Temperatura de funcionamento:** 0°C a 40°C
- **Fornecimento de energia:**
  3V ⎓ (CC), pilha de lítio CR2032 x 1
- **Desligamento automático:** Aprox. 7 minutos
- **Vida útil da pilha:** Aprox. 2 anos a uma temperatura ambiente de 25°C, assumindo o seguinte uso diário: 30 minutos de visualização, 20 segundos de som do alarme e 100 vezes a activação/desactivação do som de toque de tecla
- **Peso** (incluindo a pilha): Aprox. 72 g
- **Dimensões:**
  64 mm (L) x 97 mm (P) x 14,8 mm (A)
- **Acessórios:** 1 pilha de lítio (instalada), manual de instruções, caneta

* Memória equivalente a 96 KB. Aprox. 1500 nomes e números de telefone (nome, número de telefone e fax com 14 caracteres por entrada) podem ser armazenados utilizando uma tecnologia de compressão. (Taxa de compressão: Aprox. 1,5:1)

SHARP
SHARP CORPORATION