

ROLODEX[®]
ELECTRONICS

RT-8015

*Organizador
Personal*

Manual del usuario
www.franklin.com

Contrato de licencia

ANTES DE USAR EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, SÍRVASE LEER ESTE CONTRATO DE LICENCIA. AL HACER USO DE DICHO MATERIAL, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, PODRÁ DEVOLVER ESTE PAQUETE, CON EL RECIBO DE COMPRA, AL ESTABLECIMIENTO DONDE ADQUIRIÓ EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, Y SE LE REINTEGRARÁ EL PRECIO DE COMPRA. Por MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA se entiende el producto y la documentación de software que se incluye en este paquete. Por FRANKLIN se entiende Franklin Electronic Publishers, Inc.

LICENCIA DE USO LIMITADO

Todos los derechos del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA permanecen en propiedad de FRANKLIN. A raíz de su compra, FRANKLIN le otorga una licencia personal y no exclusiva para usar este MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA. Se prohíbe hacer copias del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA o de la información almacenada en el mismo, ya sea en formato electrónico o impreso. Dicha copia contravendría las leyes de derechos de autor vigentes. Se prohíbe asimismo modificar, adaptar, desarmar, descompilar, traducir, crear obras derivadas, y analizar el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA con el fin de encontrar secretos de fabricación,. Se prohíbe exportar o reexportar, directa o indirectamente, el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA sin cumplir con los reglamentos gubernamentales correspondientes. El MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA contiene información confidencial y patentada de Franklin, para la cual usted acuerda tomar medidas de protección contra su divulgación o uso no autorizados. Esta licencia permanecerá en vigor hasta que se le ponga fin. Esta licencia terminará inmediatamente, y sin notificación por parte de FRANKLIN, si usted no cumple alguna de las disposiciones de la misma.

Precauciones

- No lleve el organizador en el bolsillo trasero de los pantalones.
- No deje caer el organizador, ni aplique fuerza excesiva al mismo.
- No someta el organizador a temperaturas extremas.
- Límpielo únicamente con un paño suave y seco.
- Dado que este producto no es impermeable al agua, no lo use ni lo guarde en un lugar donde puedan derramarse líquidos sobre el mismo. Las gotas de lluvia, el agua rociada, los jugos, el café, el vapor, la transpiración, etc. también harán que el organizador funcione mal.

Para comenzar

Antes de encender la unidad por primera vez, deberá reiniciar el sistema. **¡Atención!** Si reinicia el sistema, se borrará cualquier información que haya introducido y también todas las configuraciones. Pulse el botón reiniciar ligeramente; si lo pulsa con más fuerza, podría desactivar permanentemente su organizador.

1. Use un objeto fino y acabado en punta (por ejemplo, un clip estirado) para pulsar el botón reiniciar situado en la parte posterior del organizador.

Cuidado: No use objetos cuya punta se pueda romper.

2. Pulse **ENTER** para confirmar que desea reiniciar.

La memoria disponible parpadea brevemente y la unidad va a la pantalla de Hora Local.

Nota: Si en cualquier momento pulsa por accidente el botón reiniciar, **NO** pulse **ENTER**. En vez de eso, pulse cualquier otro carácter. Esto hace que se detenga el proceso de reinicio e impide que se pierda cualquier dato que se haya introducido.

Cómo entender la pantalla

En la parte superior de la pantalla y a ambos lados, podrá ver varios iconos y mensajes en pantalla. Muestran estados activos y no hacen ninguna función cuando se pulsa sobre ellos.

Las teclas de función aparecen como iconos impresos en la parte inferior de la pantalla. Púlselas para acceder a las distintas funciones, como el reloj, la guías de teléfono, la calculadora, etc.

Hay dos teclados: el alfabético y el numérico. La tecla **2nd** sirve para cambiar de un teclado a otro. Las flechas de dirección y la tecla **SPACE** están presentes en ambos teclados, pero otras teclas virtuales (teclas que aparecen en pantalla) son exclusivas de un teclado o del otro.

Teclas de función

2nd Sirve para cambiar de un teclado a otro.



Time

Pasa cíclicamente por las siguientes opciones: hora local, hora internacional, alarma y temporizador.



TEL

Alterna entre las guías telefónicas personal y de trabajo.



SCHED

Alterna entre la agenda y el bloc de notas.



GAME

Alterna cíclicamente entre las siguientes opciones: Keyboard Wiz (As del teclado), Memoria y Lotería.



Alterna cíclicamente entre las siguientes opciones: calculadora científica, calculadora de calorías, conversor de divisas, conversor de euros y conversor métrico.



Va pasando por las opciones de menú, los registros, las ciudades del mundo y las conversiones. Permite calcular las propinas y las rebajas.

ENTER Selecciona un elemento. En la calculadora, lleva a cabo un cálculo.

Teclas comunes

Aparecen tanto en el teclado alfabético como en el numérico.



Traslada el cursor en la dirección indicada.

SPACE Inserta un espacio.



Teclas del teclado alfabético

INS Permite la introducción de caracteres cuando se está corrigiendo un registro.

- CAP** Permite cambiar de mayúsculas a minúsculas y viceversa.
- SYM** Alterna cíclicamente entre los símbolos disponibles.
- EDIT** Empieza el modo corregir.
- DEL** Borra el carácter sobre el que está situado el cursor. Borra un registro.

Teclas del teclado numérico

Pulse la tecla **2nd** para ver estas opciones.

- 12/24** Alterna entre el formato de 12 o de 24 horas en los relojes.
- DST** Activa y desactiva el horario de verano.
- AM/PM** Alterna entre a.m. y p.m.
- MENU** Va al menú Configuración.
-  Va a la ventana de registro de la contraseña.
-  Activa o desactiva el tono de tecla.
- AC** Borra todas las operaciones hechas en la calculadora.
- CE** Borra el último registro que se ha introducido en la calculadora.


- M+** Suma el número de la pantalla a la memoria de la calculadora.
- M-** Resta el número de la pantalla al número que está en la memoria de la calculadora.
- MRC** Muestra el número que hay almacenado en la memoria de la calculadora.

Información importante

Apagado automático

Cuando no se ha pulsado ninguna tecla durante cinco minutos aproximadamente, el organizador se apaga automáticamente para no gastar las pilas. Pulse **ON/OFF** para continuar. La vida útil de la pila dependerá del uso que se haga de ella.

Tono de tecla

El tono de tecla es el pitido que suena cuando se pulsa cualquier tecla. Para activar o desactivar el tono de tecla, pulse  en el teclado numérico.

Cómo escribir mayúsculas y minúsculas

Pulse **CAP.** en el teclado alfabético para alternar entre mayúsculas y minúsculas. Cuando se selecciona el teclado en mayúsculas, aparece el símbolo CAPS en la parte superior derecha de la pantalla.

Símbolos y acentos

Con el teclado alfabético podrá introducir 31 símbolos distintos, como \$, £, ¥ etc. Pulse **SYM** varias veces en cualquier pantalla de introducción de datos para ver cíclicamente todos los símbolos disponibles. También podrá introducir caracteres acentuados, como É, é, À, à, ç etc. Para ello, pulse **SYM** y luego pulse la letra que quiera varias veces para ver cíclicamente todos los acentos disponibles.

Cómo usar el menú

La tecla **MENU** está disponible en el teclado numérico. El menú le permite seleccionar un idioma, escoger un formato de fecha, comprobar la memoria disponible, iniciar la conexión a un PC (si tiene el programa PC Sync opcional), y ajustar el contraste de la pantalla. Sólo podrá acceder al menú desde el reloj, las guías telefónicas, la agenda o el bloc de notas.

Para usar el menú, haga lo siguiente:

1. Pulse **MENU** en el teclado numérico.
2. Pulse \vee o \wedge para desplazarse cíclicamente por *¿IDIOMA?*, *¿PROG.FECHA?*, *¿CONTR.MEM.?*, *¿PC-LINK?* y *¿CONTRASTE?*.
3. Pulse **ENTER** cuando aparezca el que usted desea.

Si usted selecciona *CONTR.MEM.*, la memoria libre disponible aparecerá parpadeando y usted volverá a la pantalla que estaba viendo anteriormente.

Si selecciona *PC-LINK*, empieza el proceso de conexión. **Nota:** Esta opción sólo estará activa cuando su unidad esté conectada a un PC y usted haya instalado y cargado el programa PC Sync en el PC.

4. Pulse ∇ o \blacktriangle para desplazarse cíclicamente por los ajustes disponibles para idioma y fecha.

Las opciones de *IDIOMA* son *ENGLISH* (inglés), *NEDERLANDS* (holandés), *POR-TUGUÊS* (portugués), *ITALIANO* (italiano), *DEUTSCH* (alemán), *FRANÇAIS* (francés) y *ESPAÑOL*.


Las opciones de formato para la fecha (*¿PROG.FECHA?*) son *AAAA/MM/DD*, *MM/DD/AAAA*, *DD/MM/AAAA*.

Nota: Use \blacktriangledown / \blacktriangle para ajustar el contraste.



5. Pulse **ENTER** cuando lo haya hecho.

Cómo usar los relojes



Con , podrá ajustar su hora local, ver la hora local de 45 ciudades del mundo, ajustar las alarmas y usar el temporizador. **Nota:** Deberá establecer el horario local antes de ver el horario internacional o usar la agenda, porque los horarios internacionales se calculan a partir del horario local.

Cómo establecer el horario local


Podrá seleccionar el horario de verano y el formato horario que prefiera. Para ello, pulse , pulse **2nd** y luego pulse **DST** si quiere el formato de horario de verano o **12/24** si quiere el formato de 12 o 24 horas. Cuando active el horario de verano, el  aparecerá a la derecha de la pantalla.

Cuando seleccione el formato de 12 horas, las letras *A* o *P* aparecerán a la izquierda de la hora, para indicar a.m. o p.m. Podrá cambiar el ajuste

de a.m./p.m. cuando cambie la hora.

Para establecer el horario local, haga lo siguiente:

1. Pulse  Time .

El  a la izquierda de la pantalla indica que se trata del horario local.

2. Pulse **EDIT**.

El cursor parpadeará bajo la primera letra de la abreviatura de la ciudad.

3. Introduzca la abreviatura de la ciudad que usted desee, o pulse \vee/\wedge para ver cíclicamente los nombres disponibles.

El nombre de la ciudad que usted introduzca no deberá tener más de seis letras.

4. Pulse  para pasar al campo de datos.

Si usted introduce un nombre de seis letras, el curso pasará automáticamente al campo fecha.

5. Introduzca la fecha.

El formato de fecha depende de lo que haya seleccionado en *PROG.FECHA* en el menú.

6. Ponga la hora.

Si seleccionó el formato de 12 horas, pulse **AM/PM** para obtener la hora que usted desee.

7. Pulse **ENTER** para guardar su configuración.


Cómo ver la hora internacional




1. Pulse **Time** hasta que vea **WORLD TIME ICON** a la izquierda de la pantalla.
2. Pulse **√** o **∧** para ver la fecha y la hora en la lista de ciudades disponibles.

CIUDAD	ABREVIATURA	CIUDAD	ABREVIATURA
LONDRES	LON	SINGAPUR	SIN
LISBOA	LIS	TOKIO	TYO
PARÍS	PAR	ADELAIDA	ADL
BERLÍN	BER	SYDNEY	SYD
ROMA	ROM	GUAM	GUM
AMSTERDAM	AMS	NOUMEA	NOU
BARCELONA	BCN	WELLINGTON	WLG
MADRID	MAD	AUCKLAND	AKL
BRUSELAS	BRU	TONGA	TNG
HELSINKI	HEL	ISLAS MIDWAY	MID
EL CAIRO	CAI	HONOLULU	HNL
MOSCÚ	MOW	ANCHORAGE	ANC
RIYADH	RUH	LOS ÁNGELES	LAX
TEHERÁN	THR	DENVER	DEN
DUBAI	DXB	CHICAGO	CHI
KABUL	KBL	NUEVA YORK	NYC
KARACHI	KHI	TORONTO	YYZ
DELHI	DEL	CARACAS	CCS
DHAKA	DAC	RÍO DE JANEIRO	RIO
YANGON	RGN	MID ATLANTIC	MAT
BANGKOK	BKK	FERNANDO DE NOAH	FER
PEKÍN	BEI	ISLAS AZORES	AZO
HONG KONG	HKG		


Cómo ajustar las alarmas

Puede poner tres alarmas: una alarma diaria indicada por ((●●)), una campanita que suena cada hora indicada por , y un recordatorio de agenda indicado por ((/)).

Las alarmas diarias y de agenda suenan durante 60 segundos. Para apagar la alarma, pulse cualquier tecla. La campanita de las señales horarias suena durante un segundo cada hora en punto. Para ajustar las alarmas, haga lo siguiente:

1. Pulse  hasta que vea *ALARMA* en la pantalla.
2. Pulse **EDIT**.

Verá la pantalla *ALARM.PUESTA*.


3. Pulse  varias veces para ver cíclicamente las alarmas disponibles.

Los símbolos de las distintas alarmas aparecen a la derecha de la pantalla.

4. Pulse las teclas numéricas para introducir la hora.
5. Pulse **ENTER** para guardar su configuración.

Cómo usar el temporizador

Usted puede usar su organizador como temporizador. Para ajustar el temporizador, haga lo siguiente:

1. Pulse  hasta que vea *TEMPORIZADOR* en la pantalla.
2. Pulse las teclas numéricas o use ▼ / ▲ para introducir el tiempo que quiera.

Use ◀ / ▶ para mover el cursor.


3. Pulse **ENTER** para guardar su configuración.
El temporizador pitará cuando haya transcurrido el tiempo establecido, sin importar en qué apartado del organizador esté usted.
Para apagar el pitido, pulse cualquier tecla.

Cómo usar las guías telefónicas, la agenda y el bloc de notas


Cómo introducir un registro en la guía de teléfonos

Su organizador tiene dos guías de teléfonos: *PERSONAL* y *TRABAJO*. Cada guía tiene los siguientes campos: *NOMBRE*, *DIRECCIÓN*, *TELEFONO#*, *FAX#*, *MÓVIL#*, *EMAIL*, *URL* y *ANOTACIÓN*. Para introducir un registro en la guía, haga lo siguiente:



1. Pulse  una vez para entrar en la guía de teléfonos *PERSONAL*.



- Pulse  dos veces para entrar en la guía de teléfonos *TRABAJO*.
2. Escriba un nombre.
La pantalla pasa automáticamente al campo *NOMBRE*.

3. Pulse ▼ / ▲ para ir a los campos que quiera e introduzca los datos.

El teclado cambiará automáticamente del alfabético al numérico en los campos donde haya que introducir números.

4. Pulse **ENTER** cuando haya acabado, para almacenar el registro.

¡*ALMACENADO!* aparecerá en la pantalla.

Cómo introducir datos en la agenda o en el bloc de notas



SCHED

alterna entre la *AGENDA* y el bloc de *NOTAS*. En un registro de la agenda usted podrá introducir la tarea, la fecha y la hora.

Para introducir un registro en la agenda, haga lo siguiente:



SCHED


1. Pulse  .
2. Empiece a introducir la tarea.

Podrá introducir un máximo de 36 caracteres.

Pulse ▼ / ▲ para desplazarse entre los campos.

3. Introduzca la fecha y la hora.
4. Pulse **ENTER** para guardar el registro.

Para introducir datos en el bloc de notas, haga lo siguiente:

1. Pulse  hasta que vea *NOTA* en la pantalla.

2. Introduzca la nota.

Podrá introducir hasta 36 letras en la primera línea.

Podrá introducir hasta 36 números en la segunda y tercera líneas.


Pulse las teclas de dirección para desplazarse entre las líneas.


3. Pulse **ENTER** para guardar el registro.

Cómo buscar y ver registros

Los registros de las guías de teléfono y del bloc de notas mantienen un orden alfabético. Los registros de la agenda mantienen un orden cronológico.


1. Pulse  o  para encontrar el tipo de registro que desea (telefónico, agenda o bloc de notas).

2. Pulse  para ir pasando por todos los registros.

También puede introducir las primeras letras de su registro y luego pulsar  para ir directamente al registro.

3. Use  para ver sus registros.

Las flechas que hay junto a la pantalla indican cuáles son las que hay que usar.

Nota: En un registro de guía de teléfonos, lo primero que aparece es el nombre, y el número de domicilio y de fax. Pulse  varias veces para ver los campos de dirección,

correo electrónico, URL y anotaciones. Si los datos del primer campo superan los 12 caracteres, pulse ◀/▶ para ir pasando por todos los datos almacenados y así poder leerlos.

Pulse ▲ para ver el número del teléfono móvil. Vuelva a pulsar esa tecla para regresar a los números de domicilio y fax.

La opción “desplazamiento automático” está disponible cuando se ven los registros de las guías telefónicas. Mantenga pulsadas ▶ o ◀ durante unos 3 segundos para activar la opción “desplazamiento automático”. Vuelva a pulsar la flecha para parar. Pulse **CE** para salir del modo de desplazamiento automático.

Cómo corregir registros

1. Busque el registro que desea cambiar.
2. Pulse **EDIT**.
3. Pulse ▲ / ▼ / ◀ / ▶ para desplazar el cursor hasta los caracteres que quiera corregir.

Pulse ▼ / ▲ para ir a los campos que quiera.

4. Introduzca sus correcciones y pulse **ENTER** para guardarlas.

Cómo borrar registros

1. Busque el registro que desea borrar.
2. Pulse **DEL**.
¿BORRAR? aparece en pantalla.
3. Pulse **ENTER** para borrar.


Pulse cualquier otra tecla para anular el proceso de borrado.

Protección mediante contraseña


Usando la contraseña, usted puede proteger los datos de su guía de teléfono, su agenda o su bloc de notas. **Nota:** Podrá usar el resto de las opciones de su organizador sin la contraseña.

¡Atención! Es aconsejable que tenga copias por escrito de sus datos. Si olvida su contraseña, no podrá recuperar ningún dato almacenado en su organizador portátil. Para saltarse la contraseña, deberá llevar a cabo una restauración inicial del sistema, lo que borrará la contraseña, pero también borrará todos los datos almacenados en la memoria.

Cómo establecer una contraseña

1. Desde el modo Hora local, pulse **2nd**.
2. Pulse .
3. Escriba una contraseña de seis caracteres como máximo.
Pulse **2nd** para alternar entre los teclados alfabético y numérico.
4. Pulse **ENTER**.
5. Escriba la contraseña de nuevo y pulse **ENTER** para almacenar.

Cómo visualizar datos confidenciales

1. Seleccione la Guía de teléfono, Agenda o Bloc de notas.
Se muestra ¿CONTRASEÑA?
2. Escriba la contraseña y pulse **ENTER**.
Pulse  para ir pasando por todos los registros.

Cómo cambiar la contraseña

1. Desde el modo Hora local, pulse **2nd**.

2. Pulse .

Se muestra ¿CONTRASEÑA?

3. Escriba la contraseña y pulse **ENTER**.

Se muestra ¿EDITAR?

4. Pulse **ENTER**.

Nota: Para borrar la contraseña que ya existe, pulse **CE**. Se muestra ¿SUPR PAS.? Pulse **ENTER** de nuevo.

5. Introduzca la nueva contraseña y pulse **ENTER**.

Se muestra ¡CONFIRMAR!

6. Escriba la nueva contraseña de nuevo y pulse **ENTER**.

Cómo usar la calculadora



Pulse **CALC** para ir pasando por la Calculadora científica, Calculadora de calorías, Conversor de divisas, Conversor de euros y Conversor métrico. La calculadora de propinas/rebajas también está disponible desde la Calculadora científica.

Cómo hacer cálculos



1. Pulse **CALC** una vez.
Aparecerá el teclado numérico.
2. Introduzca los números que quiera.
Podrá introducir un máximo de 10 dígitos.
3. Pulse **+**, **-**, **x** o **÷** para efectuar una suma, resta, multiplicación o división.
Pulse $\sqrt{\quad}$ para calcular la raíz cuadrada.
4. Introduzca otro número.
5. Pulse **ENTER** o **=** para hacer el cálculo.
Pulse **%** para calcular porcentajes.
Pulse **AC** para borrar el número de la calculadora.


Cómo usar la memoria de la calculadora

1. En la calculadora, haga alguna operación o escriba un número.
2. Pulse **M+** para sumar el número que hay en pantalla a la memoria de la calculadora.
Para restar el número en pantalla al número almacenado en la memoria, pulse **M-**.
M aparece en pantalla para indicar que el número se ha almacenado en la memoria.
3. Para recuperar el número de la memoria, pulse **MRC** una vez.
Para borrar la memoria, pulse **MRC** dos veces.


Cómo usar las Calculadoras de propinas/rebajas

Antes de calcular una propina o una rebaja, primero deberá establecer el porcentaje que quiere. El porcentaje por defecto es el 15%.

Cómo establecer el porcentaje

1. Pulse  una vez para ver la calculadora.
2. Pulse \wedge (\$) o \vee (%).
3. Vuelva a pulsar \wedge (\$) o \vee (%) para corregir el porcentaje.
4. Introduzca el nuevo porcentaje.
5. Pulse **ENTER** para guardar el nuevo número.

Cómo calcular las propinas o las rebajas

1. Pulse  una vez para ver la calculadora.
2. Introduzca el total de la cuenta.
O introduzca el precio de un artículo.
3. Pulse \wedge (\$) para ver la gratificación.
O pulse \vee (%) para ver la cantidad del descuento.

4. Vuelva a pulsar \wedge (\$) para ver la suma de la cuenta más la gratificación.

Vuelva a pulsar \vee (%) para ver el total del artículo menos el descuento.

Cómo contar calorías



1. Pulse **CALC** hasta que vea la Calculadora de calorías.

Cuando no haya ningún registro almacenado, verá en pantalla *NO HAY DATOS*. Cuando haya registros en la memoria, verá el último registro.

2. Pulse **INS**.
3. Pulse \vee/\wedge para ir pasando por la lista de comidas disponibles, o pulse la primera letra de la comida que está buscando. Pare cuando vea la que usted quiere.

Nota: Datos únicamente en inglés.

Pulse \blacktriangleright o \blacktriangleleft para ir desplazándose por toda la pantalla y leer todo el texto.

4. Pulse ▼ e introduzca la fecha.

5. Pulse ▼ e introduzca la hora.

Puede pulsar **AM/PM** para introducir la hora adecuada del día, si previamente seleccionó el formato de 12 horas.

6. Pulse ▼ .

Aparecerá la unidad para la comida que seleccionó.

7. Introduzca el número pertinente.


Por ejemplo, si la comida es una pizza, introduzca el número de trozos.

8. Pulse **ENTER**.

En pantalla se mostrará el último registro.

Cómo obtener un informe



1. Pulse  hasta que vea la Calculadora de calorías.

2. Pulse **R** en el teclado alfabético.

3. Introduzca las fechas de comienzo y fin.


Use ▼ / ▲ para desplazarse entre los campos.

4. Pulse **ENTER** para ver el informe.

Pulse ▼ varias veces para ir viendo los informes diarios.

5. Pulse **CE** cuando haya acabado, para salir del modo informes.

Cómo ver y borrar informes

1. Pulse  hasta que vea la Calculadora de calorías.

2. Pulse ▼ / ▲ para ir pasando por todos los registros.

3. Cuando vea el registro que desea borrar, pulse **DEL**.



4. Pulse **ENTER** para borrar el registro.

Pulse cualquier otra tecla para anular el proceso de borrado.

Cómo usar el Conversor de divisas

Antes de hacer las conversiones de divisas, primero deberá establecer los valores del cambio. Hay 5 valores que usted puede establecer.


Cómo establecer el cambio

1. Pulse  hasta que vea *USD* → *EURO* en pantalla.
2. Use $\sqrt{\quad}$ / $\sqrt{\quad}$ / \wedge para encontrar el ajuste de conversión que usted quiere corregir.
3. Pulse **2nd** para pasar al teclado alfabético y pulse **EDIT**.
4. Introduzca la divisa que quiere, con un máximo de cuatro letras.
5. Pulse  para desplazar el cursor a la siguiente divisa e introduzca las letras de esa divisa.
6. Pulse **ENTER** para pasar al campo valor del cambio.
7. Introduzca el nuevo cambio.

Nota: El cambio que establezca deberá ser equivalente a 1 unidad de la primera divisa. Por ejemplo, si la primera divisa es el dólar americano y la segunda es el yen, el cambio a establecer será 133,61 o cualquiera que sea el tipo de cambio actual.

8. Pulse **ENTER** para guardar los nuevos ajustes.

Cómo hacer conversiones de divisas


1. Pulse  hasta que vea *USD* → *EURO* en pantalla.
2. Use $\sqrt{\quad}$ / $\sqrt{\quad}$ para encontrar el ajuste de conversión que usted quiera.
Use \blacktriangleright / \blacktriangleleft para cambiar el sentido de la conversión.
3. Introduzca la cantidad que desee convertir.
4. Pulse **ENTER** para conseguir el resultado.
5. Pulse **CE** para borrar la operación del conversor.

Cómo usar el Conversor de euros

Con el conversor de euros usted podrá convertir euros a 12 divisas nacionales y viceversa. Los tipos de cambio incorporados son los que adoptó el Consejo de la Unión Europea para los doce países que participan de la moneda única. Estos tipos de cambio no pueden ser corregidos, según lo establecido por las normas de redondeo de la Comisión Europea. Los tipos de cambio se fijan de la siguiente forma:

TASAS DE CONVERSIÓN DE EUROS	
1 EURO	1 EURO
= 40.3399 BEF (Franco belgas)	= 40.3399 LUF (Franco de Luxemburgo)
= 1.95583 DEM (Marcos alemanes)	= 2.20371 NLG (Gilders holandeses)
= 166.386 ESP (Pesetas españolas)	= 13.7603 ATS (Shillings austríacos)
= 6.55957 FRF (Franco franceses)	= 200.482 PTE (Escudos portugueses)
= 0.787564 IEP (Libras irlandesas)	= 5.94573 FIM (Marcos finlandeses)
= 1936.27 ITL (Liras italianas)	= 340.750 GRD (Dracmas griegos)

Para usar el conversor de euros, haga lo siguiente:

1. Pulse  hasta que vea *EURO* → *ATS* en pantalla.

El tipo de cambio se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla.

2. Use \vee/\wedge para encontrar la conversión que usted quiera.

Use $\blacktriangleright/\blacktriangleleft$ para cambiar el sentido de la conversión.

3. Introduzca la cantidad que quiera convertir.

4. Pulse **ENTER** para efectuar la conversión.




5. Pulse **CE** para borrar la operación del conversor.

Cómo usar el Conversor métrico

Hay ocho conversiones incorporadas:

inch	\longleftrightarrow	cm
yd	\longleftrightarrow	m
mile	\longleftrightarrow	km
F°	\longleftrightarrow	C°
ft	\longleftrightarrow	m
oz	\longleftrightarrow	g
lb	\longleftrightarrow	kg
gal	\longleftrightarrow	l US
gal	\longleftrightarrow	l UK

Para usar el Conversor métrico, haga lo siguiente:

1. Pulse  hasta que vea *inch*—>*cm* en pantalla.
2. Use ∇/\wedge para encontrar la conversión que usted quiera.
Pulse  o  para cambiar el sentido de la conversión.
3. Introduzca los números que quiera.
4. Pulse **ENTER** para efectuar la conversión.
5. Pulse **CE** para borrar la operación del conversor.


Cómo jugar los juegos

Hay 3 juegos para escoger: *KEYBOARD WIZ* (As del teclado), *MEMORIA* y *LOTERÍA*.

Keyboard Wiz (As del teclado)

Este juego pone a prueba su conocimiento del teclado y sus reflejos. Las letras corren por la pantalla. El objetivo del juego es pulsar las letras que corren por la pantalla. Hay 20 niveles de velocidad.




1. Pulse  hasta que vea *KEYBOARD WIZ* en pantalla.
2. Pulse **ENTER** para jugar en el primer nivel, o introduzca un número del 1 al 20 y luego pulse **ENTER**.
3. Pulse la letra que está más a la izquierda en pantalla.
Si pulsa la letra correcta, desaparecerá.
El juego se acaba cuando hay 12 caracteres en pantalla.

Memoria

Tal y como sugiere el nombre, este juego pone a prueba su memoria. El juego tiene cuatro niveles, cada vez con más números ocultos.



1. Pulse  hasta que vea MEMORIA en pantalla.
2. Use ∇ / \wedge para ir pasando por los niveles hasta encontrar el que usted quiera.
3. Pulse **ENTER** para empezar el juego.
4. Pulse las teclas de dirección para desplazarse a un número oculto y pulse **ENTER** sobre él. Se descubrirá el número sobre el que está el cursor. Siga haciendo esto hasta que encuentre números iguales.

El objetivo del juego es encontrar todos los grupos de números iguales. Si descubre dos números similares de forma consecutiva, ambos quedarán descubiertos; si no, los números permanecerán ocultos. El juego acaba cuando todos los números están al descubierto.

5. Pulse **ENTER** o **CE** para jugar otra partida.

Lotería

Puede hacer que la unidad seleccione un máximo de 9 números en un rango desde el 1 al 99.



1. Pulse **GAME** hasta que vea **LOTERÍA**.
Verá el mensaje *grupo#(1-9)* y el número 6 parpadeará para indicar que se puede cambiar.
2. Pulse **ENTER** para seleccionar el 6 o introduzca cualquier número del 1 al 9.
Por ejemplo, pulse **5**.
3. Vuelva a pulsar **ENTER**.
Ahora podrá seleccionar el número mayor, que deberá ser igual o menor que 99.
4. Para seleccionar el número mayor, introduzca un número nuevo.
Por ejemplo, pulse **75**.
5. Pulse **ENTER** para ver los números.
Verá cinco números entre 1 y 75.
6. Pulse **ENTER** varias veces para ver nuevos grupos de números.
7. Pulse **CE** para borrar los ajustes y volver a empezar.

Cómo reponer la pila

Este organizador utiliza una pila de litio CR-2032. Antes de seguir los pasos siguientes, necesitará tener a la mano un destornillador Phillips pequeño y la nueva pila.

¡Advertencia! Si la pila no está instalada, este organizador sólo guarda la información durante unos 30 segundos. Instale la nueva pila rápidamente una vez retirada la pila vieja.

1. Apague el organizador y colóquelo boca abajo.
2. Con el destornillador Phillips, retire el tornillo de la cubierta de la batería y después retire la cubierta.
No retire los tornillos de los lados del organizador.
3. Retire la pila vieja y cámbiela rápidamente por la pila nueva, con el lado positivo (+) hacia arriba.
4. Coloque de nuevo la cubierta de la pila.

¡Advertencia! Este organizador guarda la información siempre que la pila suministre corriente. Si la pila deja de suministrar corriente o es retirada, toda la información se perderá. Tenga siempre copias escritas de la información importante, para usarla en caso de que la información electrónica se corrompa o se pierda.

Información del producto

Modelo: RT-8015 *Organizador Personal*

Tamaño: 7.87 x 10.8 x 1.02 cm **Peso:** 70.8 gm

Pila: 1 pila de litio CR-2032

Capacidad de memoria: 128K

ISBN: 1-59074-275-3

Limpieza del producto

Para limpiar este producto, rocíe un paño con un detergente limpiavidrios suave y frote la superficie de la unidad con el paño. No rocíe líquidos directamente sobre la unidad. No utilice ni guarde el organizador en condiciones de frío, calor, o humedad extremas o prolongadas, u otras condiciones adversas.

SÓLO PARA USO EN EL HOGAR O EN LA OFICINA

© 2004 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907, Estados Unidos. Quedan reservados todos los derechos. ROLODEX® es una marca registrada de Berol Corporation, una filial de Newell Rubbermaid, Inc. Patentes en trámite

La unidad puede cambiar de modo de funcionamiento debido a descargas electrostáticas. Puede restaurarse el funcionamiento normal de la unidad presionando la tecla de restauración **ON/OFF**, o sacando y colocando de nuevo las pilas.

Para la garantía limitaga estadounidense in inglés, visítenos a www.franklin.com

Para contactarse con el servicio técnico, llame al (609)-386-8997 o visítonos en www.franklin.com

Aviso de la FCC

NOTA: Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites aplicables a dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en alemán). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa observando las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe una garantía de que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo de hecho causa interferencia en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le recomienda al usuario que trate de eliminar la interfe-

rencia tomando una o más de las siguientes medidas:

-Ubique o coloque la antena receptora en otra posición.

-Aumente la separación entre el equipo y el receptor.

-Conecte el equipo a una toma de corriente alimentada por un circuito diferente al que alimenta al receptor.

-Consulte a su distribuidor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener ayuda.

NOTA: Esta unidad fue probada con cables blindados a todos los dispositivos periféricos. Es obligatorio usar cables blindados con esta unidad para asegurar conformidad.

NOTA: El fabricante no es responsable de ninguna interferencia a radio o televisión ocasionada por modificaciones no autorizadas a este equipo. Dichas modificaciones pueden anular la autorización al usuario para el uso de este equipo.