



## Modo de Calculadora

El Organizador puede realizar cálculos de hasta un máximo de 10 dígitos. Pulse [ 0 ]. Pulse [ CALC/CONV ] varias veces para que se visualice la pantalla del modo de calculadora (Calculadora → Conversión de divisas → Conversión de unidades → Calculadora...).

### Cálculos

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

*Nota*

- Al pulsar ⊖, ⊕, ×, ÷, 0 ⊕, 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 "ERR").

Ejemplo	Operación	Visua- lización
(−24+2)÷4=−5.5	<span>[</span> <span> </span> <span>C-CE</span> <span> </span> <span>]</span> <span>⊖</span> 24 <span>⊕</span> 2 <span>⊕</span> 4 <span>⊖</span>	<b>−5.5</b>
34+57=91	34 <span>⊕</span> 57 <span>⊖</span>	<b>91.</b>
45±57=102	45 <span>⊖</span>	<b>102.</b>
	(El sumando pasa a ser una constante).	
68×25=1700	68 <span>×</span> 25 <span>⊖</span>	<b>1700.</b>
68×40=2720	40 <span>⊖</span>	<b>2720.</b>
	(El multiplicando para a ser una constante).	
200×10%=20	200 <span>⊖</span> 10 <span>%</span>	<b>20.</b>
9÷36=25%	9 <span>⊖</span> 36 <span>%</span>	<b>25.</b>
200+(200×10%)=220	200 <span>⊖</span> 10 <span>%</span>	<b>220.</b>
500−(500×20%)=400	500 <span>⊖</span> 20 <span>%</span>	<b>400.</b>
4 <sup>8</sup> =(4 <sup>3</sup> ) <sup>2</sup> =4096	4 <span>⊖</span> <span>⊖</span> <span>⊖</span> <span>⊖</span> <span>⊖</span> <span>⊖</span> <span>⊖</span> <span>⊖</span>	<b>4096.</b>
1/8=0.125	8 <span>⊖</span> <span>⊖</span>	<b>0.125</b>
25× 5=125	<span>[</span> <span> </span> <span>CM</span> <span> </span> <span>]</span> 25 <span>⊖</span> 5 <span>[</span> <span> </span> <span>M+</span> <span> </span> <span>]</span>	<b>125.</b>
−) 84÷ 3= 28	84 <span>⊖</span> 3 <span>[</span> <span> </span> <span>M-</span> <span> </span> <span>]</span>	<b>28.</b>
+ ) 68+17= 85	68 <span>⊖</span> 17 <span>[</span> <span> </span> <span>M+</span> <span> </span> <span>]</span>	<b>85.</b>
182	<span>[</span> <span> </span> <span>RM</span> <span> </span> <span>]</span>	<b>182.</b>
√25=9=4	25 <span>⊖</span> 9 <span>⊖</span> <span>[</span> <span> </span> <span>√</span> <span> </span> <span>]</span>	<b>4.</b>
1234567890×145	1234567890 <span>⊖</span> 145 <span>⊖</span>	ERR
=179012344050		<b>17.90123440</b>
	<span>[</span> <span> </span> <span>C-CE</span> <span> </span> <span>]</span>	<b>17.90123440</b>
	(17.90123440×10 <sup>10</sup> =179012344000)	

## Modo de Conversión de Divisas/Unidades

### 1. Ajustando tipo de conversión de divisas

- Pulse [ CALC/CONV ] varias veces para que se visualice la pantalla del modo de conversión de divisas (consulte "Modo de Calculadora"). *Ejemplo:* 1 CAD (dólares canadienses) = 0.66 USD (dólares americanos)
- Pulse [ NEXT ][ NEXT ][ NEXT ] para cambiar la pantalla y pulse [ SHIFT ] [ SET ]. 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 [ ▶ ].
- Pulse [ ENTER ]. Empezará a destellar el "0".
- Introduzca el tipo de cambio (hasta 10 dígitos).

**0.66**
- Pulse [ ENTER ] para almacenarlo en la memoria.

## Modo de Juegos

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

#### ALPHA ATTACK

Escriba los caracteres (A a Z, 0 a 9) visualizados en la 1ra. línea para que se borren. El juego se divide en 20 niveles de velocidad.

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

#### 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.

- Pulse [ GAME ] para que se visualice la pantalla del modo de juegos siguiente.

Sus fichas

## Función de traducción internacional

Este dispositivo brinda una función de traducción de palabras bidireccional, Inglés-Español.

- Pulse [ E↔S ] para acceder al modo de traducción Inglés→Español.

[ ENG → SPA ]

- Pulse dos veces [ E↔S ] (o [ E↔S ] y luego [ ▶ ]) para acceder al modo Español → Inglés.
- Ingresa la palabra fuente deseada y pulse [ ENTER ]. Se visualiza "English..." o "Spanish..." mientras se efectúa la búsqueda. Luego se visualizará la palabra equivalente en inglés o español.
  - Cuando se enciende el símbolo "▶", habrán más letras disponibles. Para ver las letras restantes de las palabras largas que no puedan presentarse simultáneamente en la pantalla, utilice [ ▶ ] para el desplazamiento hacia la derecha.

## Capacidad de la memoria

### 1. Verificando la capacidad de la memoria

- Pulse [ TEL ], o [ SCHEDULE/MEMO ] para que se visualice "¿NOMBRE?", "¿AGENDA?", o "¿APUNTE?".
- Pulse [ SHIFT ] [ M-CK ]. El número de bytes restantes se visualiza durante unos instantes.

*Notas*

- Podrán almacenarse hasta aprox. 2.000 introducciones de teléfono (utilizando 14 caracteres para los campos del nombre, del número de teléfono y del fax, y 18 caracteres para cada campo de dirección).

## 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, agenda y apuntes.

*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

- Pulse [ TEL ], o [ SCHEDULE/MEMO ] para que se visualice "¿NOMBRE?", "¿AGENDA?" o "¿APUNTE?".

¿CONTRASEÑA?
- Pulse [ SECRET ].
  - Introduzca la contraseña (sensible a la caja), por ej., **ABC**.
  - Pulse [ SECRET ] para registrarla.
    - Volverá a aparecer la pantalla del paso 1 con el símbolo "☛".
    - Si aparece "¡ERROR!" por unos instantes, significa que la contraseña ya está registrada. Introduzca la contraseña correcta o borre la contraseña y todos los datos contenidos en la memoria.
  - Pulse [ SECRET ] [ SECRET ] para activar la función secreta. Desaparecerá "☛".

#### Almacenando entradas secretas

- Introduzca caracteres en el modo de teléfono, de agenda, o de apuntes cuando el símbolo "☛" no esté visualizado (la función secreta activada).
  - Cuando se visualice "☛", pulse [ SECRET ] [ SECRET ] para que la función secreta se active.
- Pulse [ SECRET ] antes de pulsar [ ENTER ] para almacenar. Aparecerá "☛".
- Pulse [ ENTER ] para almacenar una entrada secreta en la memoria.
  - Aparecerá "¡ALMACENADO!" durante unos instantes, y volverá a visualizarse la pantalla de modo sin "☛" (la función secreta está activada).
  - No se podrá visualizar la entrada secreta hasta que desactive la función secreta.

## 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).

### 2. Activando y desactivando la función secreta

Cuando la función secreta está activada, no se visualizará "☛".

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

#### Desactivando la función secreta

- Pulse [ TEL ], o [ SCHEDULE/MEMO ] y verifique que "☛" no esté visualizado.
- Pulse [ SECRET ]. Aparecerá "¿CONTRASEÑA?".
- Introduzca la contraseña y pulse [ SECRET ].
  - Aparecerá "☛" y podrá visualizar las entradas secretas.
  - Si introduce una contraseña incorrecta, aparecerá "¡ERROR!" durante unos momentos. Realice los pasos de arriba e introduzca la contraseña correcta.
  - Aunque la función secreta esté desactivada, se activará automáticamente ("☛" desaparecerá):
    - cuando usted pulsa [ GAME ], [ CLOCK ], o [ CALC/CONV ],
    - después de desconectar la alimentación, manual o automáticamente.

#### Activando la función secreta

- Pulse [ TEL ], o [ SCHEDULE/MEMO ] y verifique que "☛" esté visualizado.
- Pulse [ SECRET ]. Aparecerá la contraseña. Memorícela otra vez.
- Pulse [ SECRET ] otra vez. Desaparecerá "☛" y no podrá visualizar las entradas secretas.

### 3. Cambiando la contraseña

- Desactive la función secreta (aparecerá "☛").
- Pulse [ SECRET ]. Se visualizará la contraseña.
- Pulse [ EDIT ]. El carácter inicial de la contraseña empezará a destellar.
- Introduzca o edite los caracteres y forme una contraseña nueva.
- Pulse [ SECRET ]. La contraseña nueva ha quedado registrada.

## Sustitución de la pila

#### Pila usada

Tipo	Modelo	Cantidad
Pila de litio	CR2032	1

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

### 1. Precauciones

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

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

### 2. Sustitución de la pila

Reemplace inmediatamente la pila por otra nueva cuando se visualice "BATERÍA AGOT".

Si continúa usando el Organizador con una pila descargada, se podrán alterar o borrar los datos contenidos en la memoria.

## Especificaciones

- Modelo:** EL-6930
- Nombre del producto:** Organizador Electrónico
- Pantalla:** 3 líneas de 12 dígitos
- Capacidad de la memoria:** Equivalente a 192 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 E-mail, número de teléfono; y dirección de web (URL))
- Modo de Agenda:** Ingreso y llamada de una entrada de agenda (detalles, año, mes, día, hora y minutos), alarma de agenda
- Modo de Apuntes:** Ingreso y llamada de una entrada de apunte
- Modo de Calculadora:** 10 dígitos (con los símbolos del estado de cálculo), cálculos aritméticos, porcentaje, raíz cuadrada, cálculos con memoria, etc.
- Modo de Conversión de Divisas/Unidades:** 5 clases de conversión de divisas (editables), y 9 clases de conversión de unidades
- Modo de Juegos:** 2 juegos
- Función de traducción de palabras:** Aprox. 2400 palabras.

**SHARP**

SHARP ELECTRONICS CORPORATION  
Sharp Plaza, Mahwah, New Jersey 07430-1163

