

The N-GAGE logo is centered in the upper right quadrant. The letter 'N' is red, and the letters 'GAGE' are white. The background features a dark grey grid that recedes into a circular tunnel effect, creating a sense of depth. A horizontal line with a red and orange gradient runs across the middle of the image, with several thin white lines above and below it.

N-GAGE

Guide de l'utilisateur (version détaillée)

NOKIA

CE 168

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Nous, NOKIA CORPORATION, déclarons sous notre seule responsabilité la conformité du produit

NEM-4 aux dispositions de la directive européenne

1999/5/CE. La déclaration de conformité peut être consultée à l'adresse suivante :

http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2003-2004 Nokia. Tous droits réservés.

La reproduction, le transfert, la distribution ou le stockage d'une partie ou de la totalité du contenu de ce document, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Nokia est interdite.

Nokia, Nokia Connecting People et N-Gage sont des marques commerciales ou des marques déposées de Nokia Corporation. Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce document peuvent être des marques commerciales ou des noms de marques de leurs détenteurs respectifs.

Nokia tune est une marque de son de Nokia Corporation.

Ce produit contient un logiciel sous licence Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. Tous droits réservés. Symbian et Symbian OS sont des marques commerciales de Symbian Ltd. Tous droits réservés.



Java™ et toutes les marques basées Java sont des marques commerciales ou des marques déposées de Sun Microsystems, Inc.

TOUTE UTILISATION DE CE PRODUIT CONFORME À LA NORME VIDÉO MPEG-4 EST INTERDITE, À L'EXCEPTION DES UTILISATIONS DIRECTEMENT LIÉES AUX (A) DONNÉES OU INFORMATIONS (i) GÉNÉRÉES PAR OU OBTENUES À TITRE GRATUIT D'UN CONSOMMATEUR AGISSANT EN DEHORS DE TOUTE ACTIVITÉ COMMERCIALE, ET (ii) DESTINÉES À UN USAGE STRICTEMENT PERSONNEL ; ET AUX (B) AUTRES UTILISATIONS FAISANT L'OBJET D'UNE LICENCE SPÉCIFIQUE ACCORDÉE SÉPARÉMENT PAR MPEG LA, L.L.C. USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac, LZS ©, 1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Contient une ou plusieurs licences américaines : N° 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 et 5414425. Autres licences en instance.

Hif/n ©, LZS ©, 1988-98, Hif/n. Contient une ou plusieurs licences américaines : N° 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 et 5414425. Autres licences en instance.

Une partie du logiciel contenu dans ce produit est © Copyright ANT Ltd. 1998. Tous droits réservés.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. Tous droits réservés. (www.intuwave.com)

Brevet américain numéro 5818437 et autres brevets en cours d'homologation. Dictionnaire T9 Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. Tous droits réservés.

Nokia applique une méthode de développement continu. Par conséquent, Nokia se réserve le droit d'apporter des changements et des améliorations à tout produit décrit dans ce document, sans aucun préavis.

Nokia ne peut en aucun cas être tenue pour responsable de toute perte de données ou de revenu, ainsi que de tout dommage particulier, incident, consécutif ou indirect. Le contenu de ce document est fourni "en l'état". À l'exception des lois obligatoires applicables, aucune garantie sous quelque forme que ce soit, explicite ou implicite, y compris, mais sans s'y limiter, les garanties implicites d'aptitude à la commercialisation et d'adéquation à un usage particulier, n'est accordée quant à la précision, à la fiabilité ou au contenu du document. Nokia se réserve le droit de réviser ce document ou de le retirer à n'importe quel moment sans préavis.

Pour vous assurer de la disponibilité des produits, qui peut varier en fonction des régions, contactez votre revendeur Nokia le plus proche.

Bluetooth est une marque déposée de Bluetooth SIG, Inc.

9361493

Édition 2 FR

Copyright © 2003-2004 Nokia. All rights reserved.

Table des matières

Pour votre sécurité	6	Lecteur audio et radio.....	31
Informations générales.....	8	Lecteur audio	31
Mode veille	8	Radio	33
Menu	10	Utiliser la radio.....	35
Listes Options.....	11	Paramètres.....	41
Aide en ligne	12	Modification des paramètres généraux	41
Barre de navigation - Déplacement horizontal.....	12	Paramètres de la console	41
Actions communes à toutes les applications.....	12	Paramètres d'appel.....	43
Contrôle du volume.....	13	Paramètres de connexion.....	44
Brancher et utiliser les câbles fournis.....	15	Date et heure.....	50
Mémoire partagée	16	Sécurité	50
Utilisation de votre console		App. non autor.	
de jeu comme téléphone	17	(service réseau).....	53
Passer un appel.....	17	Réseau.....	54
Réponse à un appel	19	Paramètres accessoires	55
Appels - Journal des appels et journal général	21	Contacts.....	56
Répertoire SIM	25	Création de fiches de contact	56
Carte mémoire	26	Copie de contacts entre la carte SIM	
Jeux	29	et la mémoire de la console de jeu	56
Démarrer un jeu	29	Modification des fiches de contact.....	57
Démarrage d'une partie à deux joueurs	29	Affichage d'une fiche de contact.....	58
Démarrage d'une partie à plusieurs joueurs	30	Gestion des groupes de contacts	62

Photos et Capture d'écran64

Images.....	64
Capture d'écran	67

RealOne Player™69

Media Guide.....	70
Lecture de fichiers multimédias	70
Envoi de fichiers multimédias	71
Changement des paramètres.....	72

Messages73

Messages – Informations d'ordre général.....	74
Écriture de texte.....	75
Création et envoi de messages	79
Msgs reçus – réception de messages.....	84
Mes dossiers	88
Boîte aux lettres.....	88
À envoyer	93
Affichage des messages sur une carte SIM.....	93
Affichage cellule (service réseau).....	94
Éditeur de commandes services.....	94
Paramètres de Messages.....	95

Modes 100

Changement de mode.....	100
Personnalisation des modes.....	100
Mode hors connexion	101

Agenda.....104

Création d'entrées d'agenda	104
Définition des alarmes agenda.....	107
Envoi d'entrées d'agenda	107
Importation de données.....	107

Supplém. et média.....108

Favoris.....	108
À faire.....	109
Calculatrice.....	109
Convertisseur.....	110
Notes	111
Horloge	111
Compositeur	112
Enregistreur.....	114

Services (XHTML) 115

Procédure d'accès simple.....	115
Configuration de la console de jeu pour le service du navigateur.....	115
Établissement d'une connexion	116
Affichage des signets.....	117
Navigation.....	118
Téléchargement.....	119
Fin d'une connexion	120
Paramètres du navigateur	121

Applications (Java™).....	122	de jeu à un ordinateur.....	134
Installation d'une application Java.....	123	Synchr. – Synchronisation à distance.....	135
Paramètres d'applications Java.....	124	Résolution des problèmes.....	137
Gestionnaire d'applications –		Questions et réponses	138
installation des applications		Informations sur la batterie	141
et des logiciels.....	125	Précautions d'utilisation	
Installation de logiciels.....	126	et maintenance	142
Suppression de logiciels.....	127	Informations importantes	
Consultation de la consommation de mémoire	127	relatives à la sécurité	143
Connectivité	129	Index.....	149
Connexion Bluetooth.....	129		
Connexion de votre console			

Pour votre sécurité

Veillez lire ces instructions simples. Il peut être dangereux voire illégal de ne pas respecter ces règles. Des informations détaillées sont fournies plus loin dans ce manuel.

Lorsque vous utilisez les fonctionnalités de ce produit, respectez les réglementations en vigueur ainsi que les droits à la protection des renseignements personnels d'autrui.



Ne mettez pas votre appareil sous tension lorsque l'utilisation des téléphones sans fil est interdite ou lorsqu'il risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.



LA SÉCURITÉ ROUTIÈRE AVANT TOUT

N'utilisez pas d'appareil portable lorsque vous êtes au volant d'une voiture.



INTERFÉRENCES Tous les appareils sans fil peuvent recevoir des interférences qui risquent d'avoir une incidence sur leurs performances.



MISE HORS TENSION DANS LES CENTRES HOSPITALIERS Suivez tous les règlements ou toutes les instructions. Éteignez votre appareil à proximité des équipements médicaux.



MISE HORS TENSION DANS LES AVIONS

Les appareils sans fil peuvent provoquer des interférences dans les avions.



MISE HORS TENSION DANS LES STATIONS-ESSENCE

N'utilisez pas l'appareil dans une station-essence, ni à proximité de carburants ou de produits chimiques.



MISE HORS TENSION DANS LES LIEUX OÙ SONT UTILISÉS DES EXPLOSIFS

N'utilisez pas l'appareil dans des endroits où sont utilisés des explosifs. Veuillez examiner attentivement les restrictions et suivre les règlements ou les instructions.



UTILISATION CORRECTE N'utilisez l'appareil que dans sa position normale, comme indiqué dans le présent guide. Ne touchez pas l'antenne inutilement.



UTILISATION DU PERSONNEL HABILITÉ

L'installation et la réparation de votre équipement doivent être effectuées uniquement par le personnel habilité.



ACCESSOIRES ET BATTERIES N'utilisez que des accessoires et des batteries agréés. Ne connectez pas d'appareils incompatibles.



ÉTANCHÉITÉ Votre appareil n'est pas étanche. Maintenez-le au sec.





COPIES DE SAUVEGARDE N'oubliez pas de faire des copies de sauvegarde de toutes les informations importantes.



CONNEXION À D'AUTRES APPAREILS

Lorsque vous connectez votre téléphone à un autre appareil, veuillez consulter le manuel d'utilisation de ce dernier pour en savoir plus sur les instructions relatives à la sécurité. Ne connectez pas d'appareils incompatibles.



APPELS D'URGENCE Assurez-vous que l'appareil est sous tension et que le téléphone se trouve dans une zone de service. Appuyez sur  autant de fois que nécessaire (ex. terminer un appel, sortir d'un menu, etc.) pour effacer l'écran. Entrez le numéro d'urgence, puis appuyez sur . Indiquez l'endroit où vous vous trouvez. N'interrompez pas l'appel avant d'en recevoir l'instruction.

Services réseau

L'appareil sans fil décrit dans ce manuel est agréé pour les réseaux EGSM 900, GSM 1800 et GSM 1900.

Un certain nombre de fonctions spécifiées dans ce manuel sont appelées "services réseau". Il s'agit de fonctions spéciales disponibles auprès des opérateurs de téléphonie mobile. Avant de pouvoir bénéficier de ces services, vous devez vous abonner à la ou aux fonction(s) demandée(s) auprès de votre prestataire et vous procurer les instructions nécessaires à leur utilisation.



Remarque : Certains réseaux ne prennent pas en charge tous les caractères et/ou services spécifiques à une langue.

Chargeurs et accessoires



Remarque : Vérifiez le numéro de modèle du chargeur avant de l'utiliser avec cet appareil. Cet appareil est conçu pour être utilisé avec une alimentation ACP-12, LCH-9 ou LCH-12.



ATTENTION ! Utilisez uniquement des batteries, des chargeurs et des accessoires agréés par Nokia et conçus pour ce modèle d'appareil spécifique. L'utilisation d'appareils d'un autre type peut annuler toute autorisation ou garantie s'appliquant à l'appareil et peut revêtir un caractère dangereux.

Pour vous procurer ces accessoires agréés, veuillez vous adresser à votre revendeur.

Lorsque vous débranchez un accessoire, déconnectez-le par la fiche et non par le cordon.

1. Informations générales


La console de jeu mobile Nokia N-Gage™ offre des fonctionnalités relatives aux jeux et à la musique ainsi que différentes fonctions, très pratiques au quotidien, comme le téléphone, RealOne Player™, les messages, l'horloge, le réveil, la calculatrice et l'agenda.

Étiquettes dans le coffret de vente

- Les vignettes autocollantes fournies dans le coffret du produit portent des informations importantes destinées au client pour une bonne utilisation du produit. Le coffret contient également des instructions sur la manière d'utiliser ces vignettes.

Mode veille

Les indicateurs suivants s'affichent lorsque la console de jeu est prête pour l'utilisation, sans caractère tapé. Dans cet état, la console de jeu est en « mode veille ».

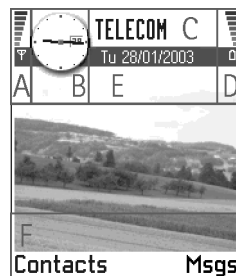
A Indique la puissance du signal du réseau cellulaire à l'endroit où vous vous trouvez. Plus la barre est haute, plus le signal reçu est important. Le symbole de l'antenne au-dessus de **A** est remplacé par le symbole GPRS  lorsque *Connexion GPRS* est réglée sur *Si disponible* et qu'une connexion est disponible sur le réseau ou dans la cellule actuelle. Voir « Données par paquets (GPRS, General Packet Radio Service) », p. 45 et « GPRS », p. 49.

B Affiche une horloge analogique ou numérique. Voir aussi les paramètres de « Date et heure », p. 50 et ceux de **Mode veille** → *Image d'arrière-plan*, p. 42.

C Indique sur quel réseau cellulaire la console de jeu est utilisée.

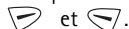
D Affiche le niveau de charge de la batterie. Plus la barre est haute, plus le niveau de charge de la batterie est élevé.

E Barre de navigation : indique le mode actif actuel. Si le mode sélectionné est *Général*, la date du jour est affichée à



la place du nom du mode. Pour plus d'informations, voir « [Barre de navigation – Déplacement horizontal](#) », p. 12 et « [Modes](#) », p. 100.

F Indique les raccourcis attribués aux touches de sélection



Conseil ! Vous pouvez modifier les raccourcis des touches de sélection et l'image d'arrière-plan. Voir les paramètres de « [Mode veille](#) », p. 8.



Remarque : Votre console de jeu dispose d'un économiseur d'écran. En cas d'inactivité pendant 5 minutes, l'affichage s'efface et un économiseur d'écran apparaît. Voir p. 42. Pour désactiver l'économiseur d'écran, appuyez sur une touche.

Indicateurs d'action

Une ou plusieurs des icônes suivantes peuvent être affichées en mode veille :



Indique que vous avez de nouveaux messages dans Msgs reçus sous Messages. Si l'indicateur clignote, la mémoire de la console de jeu est insuffisante et vous devez supprimer des données. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [Mémoire insuffisante](#) », page 137.



Indique que vous avez reçu un nouveau message e-mail (service réseau).



Indique que vous avez reçu un ou plusieurs messages vocaux. Voir « [Appeler votre boîte vocale](#) », p. 18.



Indique des messages en attente d'envoi. Voir p. 74.



Affiché quand l'option *Signalisation appels* est réglée sur *Silencieuse* et *Signalisation msgs* la valeur *Désactivée* dans le mode actif actuel. Voir « [Modes](#) », p. 100.



Indique que le clavier de la console de jeu est verrouillé.



Indique que vous avez une alarme active. Voir « [Horloge](#) », p. 111.



Indique que Bluetooth est actif. Notez que lorsque les données sont transmises via Bluetooth, (BT) s'affiche.



Indique que tous les appels entrants sont renvoyés.



Indique que tous les appels entrants sont renvoyés vers une boîte vocale. Voir « [Paramètres du renvoi d'appels](#) », p. 21. Si vous avez deux lignes de téléphone, l'indicateur de renvoi est **1** pour la première ligne et **2** pour la seconde. Voir « [Ligne utilisée \(service réseau\)](#) », p. 44.



Indique que vous ne pouvez passer vos appels que sur la ligne 2 (service réseau). Voir « [Ligne utilisée \(service réseau\)](#) », p. 44.

Indicateurs de connexion de données

- Lorsqu'une application établit une connexion de données, un des indicateurs ci-dessous clignote en mode veille.
- Lorsqu'un indicateur est affiché en permanence, la connexion est active.

D pour un appel de données, **D+** pour un appel de données haut débit.


G s'affiche à la place du symbole de l'antenne en cas de connexion GPRS active, et **F** lorsque la connexion GPRS est mise en attente pendant des appels vocaux.

F pour un appel fax.

(B) pour une connexion Bluetooth.

Menu








- Appuyez sur  (Menu) pour ouvrir l'icône du menu principal. Dans l'icône du menu, vous pouvez accéder à toutes les applications de la console de jeu.

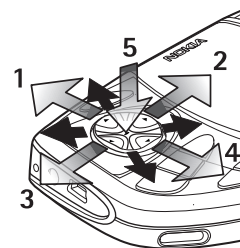
Options du menu :
Ouvrir, Affichage par liste | Affichage par icône, Déplacer, Dépl. vers dossier, Nouveau dossier, Aide et Sortir.




Déplacement dans le menu


- Appuyez sur le bouton multidirectionnel en haut , en bas , à gauche , à droite  pour vous déplacer dans l'icône du menu.

 **Remarque** : Vous pouvez appuyer sur le bouton multidirectionnel pour vous déplacer en diagonale lorsque vous jouez à des jeux.




Ouverture d'applications ou de dossiers



- Recherchez l'application ou le dossier souhaité, puis appuyez sur le bouton multidirectionnel dans la partie du milieu  (flèche bleue 5) pour ouvrir l'application ou le dossier sélectionné.

 **Conseil** ! Sélectionnez **Options** → *Affichage par liste* si vous voulez afficher la liste des applications.

Fermeture des applications

- Revenez en arrière en appuyant sur **Retour** autant de fois que nécessaire pour revenir au mode veille, ou sélectionnez **Options** → *Sortir*.

Si vous appuyez sur la touche  et la maintenez enfoncée, la console de jeu revient en mode veille et l'application reste ouverte en arrière-plan.

 **Remarque** : Le fait d'appuyer sur  met fin à l'appel en cours, même si une autre application est active et affichée à l'écran.



Lorsque vous éteignez la console de jeu, les applications sont fermées et les données non enregistrées sont automatiquement enregistrées.

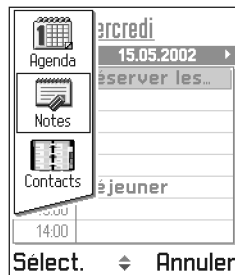
Réorganisation du menu


Vous pouvez réorganiser le menu à votre convenance. Vous pouvez placer les applications peu utilisées dans des dossiers et déplacer les applications souvent utilisées d'un dossier vers l'icône du menu. Vous pouvez aussi créer des dossiers.

- 1 Recherchez l'élément à déplacer, puis sélectionnez **Options** → *Déplacer*. Une coche apparaît à côté de l'application.
- 2 Déplacez la sélection à l'emplacement souhaité pour l'application, puis appuyez sur **OK**.

Changement d'application

Si vous avez plusieurs applications ouvertes et que vous voulez passer de l'une à l'autre : Appuyez sur la touche  (Menu) et maintenez-la enfoncée. La fenêtre de changement d'application s'ouvre, affichant la liste des applications ouvertes. Recherchez l'application souhaitée, puis appuyez sur  pour l'ouvrir.





 **Remarque** : Si la mémoire est insuffisante, la console de jeu peut fermer certaines applications. La console de jeu enregistre toute donnée non enregistrée avant de fermer une application.

Listes Options


Options

Les commandes des listes Options sont décrites dans ce Guide de l'utilisateur. Ces listes indiquent les commandes disponibles dans différents affichages et situations.

 **Remarque** : Les commandes disponibles varient en fonction de l'affichage.

 **Conseil !** Dans certaines situations, lorsque vous appuyez sur le bouton multidirectionnel, une liste plus petite d'options apparaît pour indiquer les commandes principales disponibles dans l'affichage.

Aide en ligne

Votre console de jeu Nokia N-Gage possède une aide en ligne à laquelle vous pouvez accéder à partir de toute application qui comporte une liste **Options**. Appuyez sur la touche  pour ouvrir la liste **Options**.




Barre de navigation - Déplacement horizontal



La barre de navigation contient les éléments suivants :




- des petites flèches ou des onglets qui indiquent s'il reste d'autres affichages, dossiers ou fichiers.
- des indicateurs d'édition, voir « Écriture de texte », p. 75.
- d'autres informations ; par exemple, 2/14 signifie qu'il s'agit de la deuxième




photo sur les 14 contenues dans le dossier. Appuyez sur  pour voir la photo suivante.

Actions communes à toutes les applications

- **Ouverture d'éléments pour visualisation** - Lorsque vous visualisez une liste de fichiers ou dossiers, pour ouvrir un élément, recherchez-le et appuyez sur le bouton multidirectionnel ou sélectionnez **Options** → *Ouvrir*.
- **Édition d'éléments** - Pour ouvrir un élément pour édition, vous devez généralement l'ouvrir pour visualisation puis sélectionner **Options** → *Modifier*, si vous souhaitez modifier son contenu.
- **Changement de nom d'éléments** - Pour attribuer un nouveau nom à un fichier ou dossier, recherchez-le et sélectionnez **Options** → *Renommer*.
- **Suppression d'éléments** - Recherchez l'élément et sélectionnez **Options** → *Supprimer* ou appuyez sur . Pour supprimer simultanément plusieurs éléments, vous devez d'abord les marquer. Voir le paragraphe suivant : « Marquage d'un élément ».
- **Marquage d'un élément** - Il existe plusieurs façons de sélectionner des éléments dans une liste.
 - Pour sélectionner un élément à la fois, recherchez-le et sélectionnez **Options** → *Marquer/Ann. Marq.* → *Marquer* ou appuyez simultanément sur  et sur le bouton multidirectionnel. Une coche apparaît à côté de l'élément.

- Pour sélectionner tous les éléments de la liste, sélectionnez **Options**→ *Marquer/Ann. Marq.*→ *Tout marquer*.
- **Marquage de plusieurs éléments** - Appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée tout en déplaçant le bouton multidirectionnel vers le haut ou vers le bas. Une coche apparaît au fur et à mesure à côté des éléments. Pour terminer la sélection, arrêtez le défilement avec le bouton multidirectionnel, puis relâchez la touche . Une fois tous les éléments sélectionnés, vous pouvez les déplacer ou les supprimer en sélectionnant **Options**→ *Dépl. vers dossier* ou *Supprimer*.
- Pour supprimer une coche, recherchez l'élément et sélectionnez **Options**→ *Marquer/Ann. Marq.*→ *Enlever* ou appuyez simultanément sur  et sur le bouton multidirectionnel.
- **Création de dossiers** - Pour créer un dossier, sélectionnez **Options**→ *Nouveau dossier*. Vous devez donner un nom au dossier (au maximum 35 lettres).
- **Déplacement d'éléments dans un dossier** - Pour déplacer des éléments vers un dossier ou d'un dossier vers un autre, sélectionnez **Options**→ *Dépl. vers dossier* (non visible si aucun dossier n'est disponible). Lorsque vous sélectionnez *Dépl. vers dossier*, une liste des dossiers disponibles s'ouvre et vous pouvez visualiser le niveau racine de l'application (pour déplacer un élément d'un dossier). Sélectionnez le nouvel emplacement de l'élément et appuyez sur **OK**.


 **Conseil !** Pour plus d'informations sur l'insertion de texte et de numéros, voir « Écriture de texte », p. 75.

Recherche d'éléments




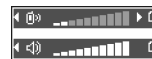
Vous pouvez rechercher un nom, un fichier, un dossier ou un raccourci en utilisant le champ de recherche. Dans certains cas, ce champ n'est pas visible automatiquement, mais vous pouvez l'activer en sélectionnant **Options**→ *Trouver* ou en entrant des lettres.




- 1 Pour rechercher un élément, tapez le texte dans le champ de recherche. La console de jeu recherche immédiatement les correspondances et déplace la sélection sur le meilleur résultat. Pour affiner la recherche, tapez plus de lettres, et la sélection se déplace vers la meilleure correspondance.
- 2 Une fois l'élément trouvé, appuyez sur  pour l'ouvrir.

Contrôle du volume


Pendant un appel actif ou lors de l'écoute d'un son, appuyez sur  ou



sur  pour augmenter ou diminuer le volume, respectivement.

Icônes de volume :

 - pour les modes écouteur et kit oreillette,

 - pour le mode haut-parleur.




Conseil ! Le kit oreillette fourni permet d'utiliser la console de jeu de façon amusante pour les appels, les jeux ou encore pour écouter de la musique.

Haut-parleur

Votre console de jeu possède un haut-parleur pour une utilisation en mains libres. Pour localiser le haut-parleur, voir l'image des touches et composants dans le guide Démarrage rapide. Le haut-parleur vous permet de parler et d'écouter à courte distance sans avoir à tenir la console de jeu près de l'oreille, par exemple en la posant sur une table située à proximité. Le haut-parleur peut être utilisé lors d'un appel, avec les applications de son, et lors de la visualisation de messages multimédias. RealOne Player™ utilise le haut-parleur par défaut lorsque vous regardez une vidéo. Le haut-parleur facilite l'utilisation d'autres applications lors d'un appel.

Activation du haut-parleur

Pour utiliser le haut-parleur lors d'un appel déjà actif, sélectionnez **Options** → *Activer ht-parleur*. Un son est émis,  s'affiche dans la barre de navigation et l'indicateur de volume change.



Important : Lorsque vous utilisez le haut-parleur, ne tenez pas la console de jeu près de l'oreille, le volume pouvant être extrêmement élevé.

Le haut-parleur doit être activé séparément à chaque appel mais les applications de son telles que le compositeur et l'enregistreur utilisent le haut-parleur par défaut.

Désactivation du haut-parleur

- Lors d'un appel actif ou de la lecture de musique, sélectionnez **Options** → *Activer combiné*.

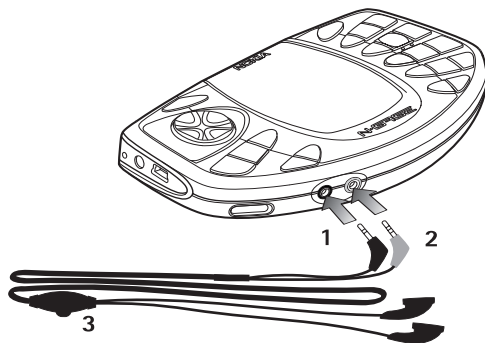
Brancher et utiliser le kit oreillette

Vous pouvez écouter la radio FM ou le lecteur audio de votre console de jeu avec le kit oreillette stéréo HDD-2 fourni. Pour effectuer un appel, utilisez le clavier. Une fois l'appel établi, vous pouvez utiliser le kit oreillette pour converser avec votre interlocuteur.



Pour connecter le kit oreillette HDD-2

Branchez la borne du câble noir du kit oreillette au connecteur (1) situé sur la console de jeu. De la même

manière, branchez le câble gris du kit oreillette au connecteur (2).



Le fil du kit oreillette sert d'antenne à la radio, aussi laissez-le pendre librement.

ATTENTION ! Écouter de la musique à un volume élevé risque d'endommager votre audition. Pour régler le volume lorsqu'un kit oreillette est connecté à votre console de jeu, appuyez sur  ou sur .

ATTENTION ! Lorsque vous utilisez un kit oreillette, votre capacité à entendre les bruits extérieurs est réduite. N'utilisez pas de kit oreillette lorsque cela représente un risque pour votre sécurité.

Pour utiliser le kit oreillette pour recevoir des appels

Pour répondre à un appel alors que vous utilisez le kit oreillette, appuyez sur le bouton de télécommande (3) situé sur la partie microphone du kit. Voir «[Pour connecter le kit oreillette HDD-2](#)», p. 14. Pour terminer l'appel, appuyez sur ce même bouton.

Brancher et utiliser les câbles fournis

Dans le coffret du produit, vous trouverez deux câbles que vous pouvez utiliser avec la console de jeu.

- 1 Vous pouvez connecter la console de jeu à un système audio externe compatible (par exemple, un lecteur CD) à l'aide du câble d'entrée audio ADE-2 fourni (3).



Remarque : L'enregistrement doit être contrôlé à partir de la prise du kit oreillette située sur l'équipement externe. Réglez le volume sur l'équipement externe afin d'éviter toute distorsion.

- 2 Vous pouvez gérer vos fichiers audio à l'aide du logiciel Nokia Audio Manager. Pour connecter la console de jeu à un PC compatible, utilisez le câble Mini-B USB DKE-2 fourni (1). Pour plus d'informations sur « [Nokia Audio Manager](#) », voir p. 36.

Remarque : lorsque le câble USB est connecté, le lecteur audio ou les autres applications ne peuvent pas accéder à la carte mémoire. Une fois le

câble USB déconnecté, la carte mémoire redevient accessible pour toutes les applications.

- 3 Vous pouvez connecter la console de jeu à votre propre casque à l'aide du câble adaptateur audio ADA-2 fourni (2).

Important ! Avant de brancher le câble Mini-B USB DKE-2 fourni, installez sur votre PC le logiciel pour PC Nokia Audio Manager que vous trouverez sur le CD-ROM.

Mémoire partagée



La mémoire partagée est utilisée par les fonctions suivantes de votre console de jeu : jeux, contacts, messages texte et multimédias, images et sonneries, RealOne Player™, agenda et notes de tâches à faire, et applications téléchargées. Lorsque ces fonctions sont utilisées, moins de mémoire est disponible pour les autres fonctions. Cela est particulièrement vrai dans le cas d'une utilisation intensive des fonctions. Par exemple, l'installation de plusieurs jeux ou l'enregistrement de nombreuses photos peut nécessiter l'intégralité de la mémoire partagée. Dans ce cas, votre console de jeu indique que la mémoire est saturée. Dans ce cas, supprimez quelques jeux, photos ou autres éléments utilisant la mémoire partagée.


Remarque : Les morceaux de musique sont stockés sur la carte mémoire et n'utilisent donc pas la mémoire partagée de la console de jeu.




2. Utilisation de votre console de jeu comme téléphone


Passer un appel



- 1 En mode veille, tapez le numéro de téléphone avec l'indicatif. Appuyez sur  ou sur  pour déplacer le curseur.

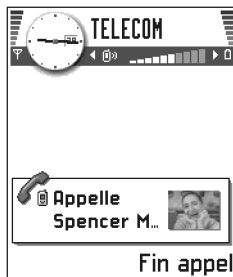
Appuyez sur  pour supprimer un numéro.




- Pour les appels internationaux, appuyez deux fois sur  pour obtenir le



préfixe international (le caractère + remplace le code d'accès international) et entrez l'indicatif du pays, l'indicatif régional sans le 0 et le numéro de téléphone.

 **Remarque** : Les appels décrits ici comme appels internationaux peuvent, dans certains cas, être effectués entre des régions d'un même pays.

- 2 Appuyez sur  pour appeler le numéro.
- 3 Appuyez sur  pour terminer l'appel (ou pour l'annuler).





 **Conseil !** Pour régler le volume pendant un appel, appuyez sur  pour augmenter le volume et sur  pour le diminuer.

 **Remarque** : Le fait d'appuyer sur  met fin à l'appel en cours, même si une autre application est active.

Pour appeler par reconnaissance vocale, voir « Appel en prononçant un identificateur vocal », p. 60.




Appeler en utilisant le répertoire des contacts

- 1 Pour ouvrir le répertoire des contacts, sélectionnez **Menu** → **Contacts**.
- 2 Pour rechercher un contact, faites défiler les informations pour rechercher le nom souhaité. Vous pouvez également taper les premières lettres du nom. Le champ de recherche s'ouvre automatiquement et les contacts correspondants s'affichent.
- 3 Appuyez sur  pour démarrer l'appel.

Si le contact a plusieurs numéros de téléphone, recherchez celui qui vous intéresse et appuyez sur  pour démarrer l'appel.

Appeler votre boîte vocale

La boîte vocale (service réseau) est un répondeur sur lequel les correspondants qui ne parviennent pas à vous joindre peuvent laisser des messages vocaux.

- Pour appeler votre boîte vocale, appuyez sur  puis sur  ou appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée en mode veille.
- Si la console de jeu demande le numéro de la boîte vocale, tapez-le et appuyez sur **OK**. Vous pouvez obtenir ce numéro auprès de votre fournisseur de services.

Voir aussi « [Paramètres du renvoi d'appels](#) », p. 21.

Chaque ligne téléphonique peut avoir son numéro de boîte vocale, voir « [Ligne utilisée \(service réseau\)](#) », p. 44.

Changer le numéro de la boîte vocale

Pour changer le numéro de votre boîte vocale, sélectionnez **Menu**→**Outils**→**Boîte vocale** puis **Options**→*Changer numéro*. Tapez le numéro (fourni par votre fournisseur de services) et appuyez sur **OK**.






Conseil ! Si vous devez entrer un mot de passe chaque fois que vous consultez votre boîte vocale, vous pouvez ajouter un numéro DTMF à la suite du numéro de la boîte vocale. De cette façon, le mot de

passé est fourni automatiquement chaque fois que vous appelez la boîte vocale. Par exemple, indiquez +44123 4567p1234# où 1234 est le mot de passe et 'p' sert à insérer une pause de deux secondes environ avant ou entre les caractères DTMF.

Appel abrégé d'un numéro de téléphone

➔ Pour afficher l'icône des appels abrégés, sélectionnez **Menu**→**Outils**→**Appel abr.**

- 1 Affectez un numéro de téléphone à l'une des touches d'appel abrégé ( à ), voir « [Affectation de touches d'appels abrégés](#) », p. 60.
- 2 Activez la fonction **Menu**→**Outils**→**Paramètres d'appel**→*Appels abrégés*. Pour appeler le numéro : en mode veille, appuyez sur la touche d'appel abrégé correspondante et sur  jusqu'à ce que l'appel soit émis.

Effectuer un appel en conférence

L'appel en conférence est un service réseau qui vous permet de réunir en conférence un maximum de six participants, vous compris.

- 1 Appelez le premier participant.
- 2 Pour appeler un participant supplémentaire, sélectionnez **Options**→*Nouvel appel*. Tapez ou recherchez dans la mémoire le numéro de téléphone

du participant et appuyez sur **OK**. Le premier appel est automatiquement mis en attente.

- 3 Lorsque le deuxième appel aboutit, joignez le premier participant à l'appel en conférence. Sélectionnez

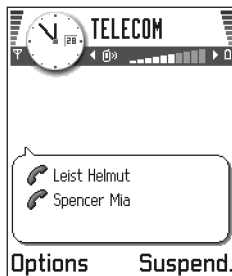
Options→ *Conférence*.



- 4 Pour ajouter un nouveau participant à la conférence, répétez l'étape 2 puis sélectionnez. **Options**→ *Conférence*→ *Ajouter à la confér.*


- Pour avoir une conversation privée avec l'un des participants :

Sélectionnez **Options**→ *Conférence*→ *Privée*. Faites défiler jusqu'au participant voulu et appuyez sur **Privée**. L'appel en conférence est mis en attente sur votre console de jeu et les autres participants peuvent continuer de parler entre eux pendant que vous vous entretenez en privé avec un seul participant. Une fois la conversation privée terminée, sélectionnez **Options**→ *Ajouter à la confér.* pour reprendre l'appel en conférence.



- Pour exclure un participant de la conférence, sélectionnez **Options**→ *Conférence*→ *Suppr. participant*, puis recherchez le participant et appuyez sur **Suppr.**




 **Conseil !** Le moyen le plus rapide d'effectuer un nouvel appel consiste à composer le numéro et à appuyer sur  pour démarrer l'appel. L'appel existant est automatiquement mis en attente.


- 5 Pour mettre fin à l'appel en conférence, appuyez sur .


Réponse à un appel

- Pour répondre à un appel entrant, appuyez sur  ou, si vous utilisez le kit oreillette fourni, appuyez sur le bouton de télécommande.
- Pour mettre fin à l'appel, appuyez sur  ou, si vous utilisez le kit oreillette fourni, appuyez sur le bouton de télécommande.


Si vous ne voulez pas répondre, appuyez sur . L'appelant entendra la tonalité « occupé ».

Lorsqu'un appel arrive, appuyez sur **Silence** pour rendre la sonnerie muette.

 **Conseil !** Pour régler les sonneries de la console de jeu pour différents environnements et événements, par exemple, pour rendre la console silencieuse, voir [« Modes », p. 100](#).



 **Remarque :** Il peut arriver que la console de jeu affecte un nom erroné à un numéro de téléphone. Cela se produit lorsque le numéro de téléphone de l'appelant n'est pas enregistré dans Contacts mais que


les sept derniers chiffres correspondent à un numéro enregistré dans Contacts. Dans ce cas, l'identification de l'appel est erronée.

 **Conseil !** Pour mettre fin à tous les appels à la fois, sélectionnez **Options** → *Termin. tous appels* et appuyez sur **OK**.

Appel en attente (service réseau)

Si vous avez activé le service Appel en attente, le réseau vous signale les nouveaux appels même si vous avez un appel en cours. Voir « Appel en attente: (service réseau) », p. 43.

- 1 Au cours d'un appel, appuyez sur  pour répondre à l'appel en attente. Le premier appel est mis en attente.
Pour passer d'un appel à l'autre, appuyez sur **Alternar**.
- 2 Pour mettre fin à l'appel en cours, appuyez sur .

 **Conseil !** Si vous avez activé la fonction *Renvoi d'appel* → *Si occupé* pour renvoyer les appels vers votre boîte vocale, par exemple, un appel rejeté sera également renvoyé. Voir « Paramètres du renvoi d'appels », p. 21.

Options disponibles pendant un appel.


Plusieurs des options disponibles au cours d'un appel sont en fait des services réseau. Appuyez sur **Options** au cours d'un appel pour accéder à certaines des options suivantes :

Silence ou *Annul. sil.*, *Terminer appel actif*, *Termin. tous appels*, *Suspendre* ou *Reprendre*, *Nouvel appel*, *Conférence*, *Privée*, *Suppr. participant*, *Répondre* et *Rejeter*.





Alternar permet de passer d'un appel actif à un appel en attente.

Transférer permet de prendre un appel entrant ou en attente avec un appel déjà en cours et de mettre fin aux deux.


Envoyer DTMF permet d'envoyer des signaux DTMF, par exemple des mots de passe ou des numéros de compte bancaire.

 **Glossaire** : Les signaux DTMF sont les signaux que vous entendez lorsque vous appuyez sur les touches numériques du clavier de la console de jeu. Les signaux DTMF vous permettent de communiquer avec des boîtes vocales et des systèmes téléphoniques informatisés, par exemple :



1 Tapez les chiffres à l'aide des touches  à . Chaque touche génère un signal DTMF qui est transmis pendant l'appel. Appuyez plusieurs fois sur  pour obtenir *, p (permet d'insérer une pause de deux secondes environ avant ou entre des caractères DTMF), et w (si vous utilisez ce caractère, la séquence qui suit n'est envoyée que si vous appuyez sur **Envoyer** toujours pendant l'appel). Appuyez sur  pour obtenir le symbole #.

2 Pour envoyer le signal, appuyez sur **OK**.

 **Conseil !** Vous pouvez également enregistrer une séquence de signaux DTMF pour une fiche de contact. Lorsque vous appelez ce contact, vous pouvez récupérer la séquence. Ajoutez des signaux DTMF au numéro de téléphone ou dans le champ *DTMF* d'une fiche de contact.

Paramètres du renvoi d'appels

↔ Sélectionnez **Menu**→ **Outils**→ **Renvoi d'appel**.

Lorsque ce service réseau est activé, vous pouvez diriger vos appels entrants vers un autre numéro, par exemple, vers votre boîte vocale. Pour plus de détails, contactez votre fournisseur de services.

- Sélectionnez une option de renvoi, par exemple, *Si occupé* pour renvoyer les appels vocaux lorsque votre ligne est occupée ou lorsque vous voulez rejeter les appels entrants.

- Sélectionnez **Options**→ *Activer* pour activer le renvoi d'appel, *Annuler* pour désactiver le renvoi d'appel, ou *Vérifier état* pour vérifier si le renvoi est activé ou non.
- Pour annuler tous les renvois actifs, sélectionnez **Options**→ *Annuler ts les renv.*

Pour plus d'informations sur les indicateurs de renvoi, voir « Indicateurs d'action », p. 9.



Remarque : Vous ne pouvez pas activer à la fois la fonction de limitation des appels entrants et le renvoi d'appel. Voir « App. non autor. (service réseau) », p. 53.

Appels – Journal des appels et journal général



↔ Sélectionnez **Menu**→ **Supplém.**→ **Journal**.

Le journal vous permet de gérer les appels téléphoniques, les messages texte, les connexions de données par paquets ainsi que les appels de données et fax enregistrés par votre console de jeu. Vous pouvez filtrer le journal de façon à afficher un seul type d'événement et créer des fiches de contact à partir des informations contenues dans le journal.



Remarque : Les connexions à votre boîte vocale, à votre centre de messagerie multimédia ou à des pages du navigateur apparaissent comme des appels de données ou des connexions de données par paquets dans le journal des communications.




 **Conseil !** Pour afficher la liste des messages envoyés, sélectionnez **Messages**→ **Msgs envoyés**.

Journal Dern. appels

↩ Sélectionnez **Menu**→ **Supplém.**→ **Journal**→ **Dern. appels**.

La console de jeu enregistre les numéros des appels en absence, des appels reçus et les numéros composés, ainsi que la durée et le coût approximatifs de vos appels. La console de jeu enregistre les appels en absence et reçus seulement si le réseau supporte ces fonctions et que la console de jeu est allumée et dans la zone couverte par le réseau.



Icônes :

-  pour l'écran Appels en absence,
-  pour l'écran Appels reçus et
-  pour l'écran Numéros composés.

Options des écrans Appels en absence, Appels reçus, Numéros composés : *Appeler, Utiliser numéro, Supprimer, Effacer liste, Ajouter ds Contacts, Aide et Sortir.*



Appels en absence et appels reçus

Pour afficher la liste des 20 derniers numéros de téléphone à partir desquels un correspondant a tenté de vous joindre sans succès (service réseau), sélectionnez **Journal**→ **Dern. appels**→ **App. en abs.**

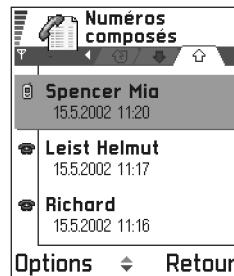
 **Conseil !** Lorsqu'une note indique des appels en absence, appuyez sur **Afficher** pour accéder à la liste des appels en absence. Pour rappeler les correspondants, sélectionnez le numéro ou le nom de votre choix et appuyez sur .

Pour afficher la liste des 20 numéros ou noms correspondant aux derniers appels que vous avez acceptés (service réseau), sélectionnez **Journal**→ **Dern. appels**→ **Appels reçus**.


Numéros composés

 **Conseil !** Appuyez sur  en mode veille pour ouvrir l'écran Numéros composés.

Pour afficher les 20 derniers numéros de téléphone appelés ou composés, sélectionnez **Journal**→ **Dern. appels**→ **N° composés**.



Effacer les derniers appels

- Pour effacer toutes les listes d'appels récents, sélectionnez **Options**→ **Effac. dern. appels** dans l'écran principal Dern. appels.
- Pour effacer le contenu d'un journal, ouvrez le journal en question et sélectionnez **Options**→ **Effacer liste**.
- Pour effacer un seul événement, ouvrez le journal, recherchez l'événement et appuyez sur .

Durée d'appel

☛ Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Journal** → *Durées d'appel*.


Permet d'afficher la durée des appels entrants et sortants.



Remarque : Le temps d'appel effectivement facturé par le prestataire de service peut varier selon les fonctions du réseau, l'arrondissement au niveau de la facturation, etc.



Conseil ! Pour afficher le compteur de durée des appels en cours d'appel, sélectionnez **Options** → *Paramètres* → *Affich. durée d'appel* → *Oui*.

Effacement des compteurs de durée - Sélectionnez **Options** → *Mettre cptrs à zéro*. Pour cela, vous devez disposer du code verrou, voir « **Sécurité** », p. 50. Pour effacer un événement unique, recherchez l'événement concerné et appuyez sur .

Coûts des appels (service réseau)

☛ Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Journal** → *Coûts des appels*.

Le service Coûts des appels vous permet de vérifier le coût du dernier appel ou de tous les appels. Les coûts s'affichent séparément pour chaque carte SIM.



Remarque : Le montant facturé pour vos appels et les services fournis par le prestataire de service peut

varier selon les fonctions du réseau, l'arrondissement au niveau de la facturation, les taxes, etc.


Limite du coût des appels fixée par le fournisseur de services

Votre fournisseur de services peut limiter le coût de vos appels à un certain montant exprimé en unités de facturation ou en unités de devise. Lorsque le mode de facturation limité est actif, vous pouvez effectuer des appels tant que le crédit prédéfini (limite du coût des appels) n'est pas dépassé et que vous vous trouvez dans un réseau qui supporte la limitation du coût des appels. Le nombre d'unités restantes est affiché pendant les appels et en mode veille. Une fois la limite d'unités de facturation atteinte, la note *Limite coût d'appel atteinte* s'affiche. Contactez votre fournisseur de services pour plus d'informations sur le mode de facturation limité et sur le prix des unités.

Coût exprimé en unités de facturation ou en unités de devise

- Vous pouvez configurer la console de jeu pour qu'elle affiche le temps de parole restant en unités de facturation ou en unités de devise. Pour cela, vous devez disposer du code PIN2, voir p. 50.
 - 1 Sélectionnez **Options** → *Paramètres* → *Afficher coûts en*. Les options sont les suivantes : *Devise* et *Unités*.
 - 2 Si vous choisissez *Devise*, une note vous invite à indiquer le prix de l'unité. Entrez le coût facturé sur votre réseau ou celui de l'unité de facturation et appuyez sur **OK**.


- 3 Indiquez le nom de la devise. Utilisez l'abréviation à trois lettres, par exemple, EUR.

 **Remarque :** Lorsque toutes les unités téléphoniques (ou le montant) ont été dépensées, seuls les appels au numéro d'urgence programmé dans la console de jeu (par exemple, 112 ou tout autre numéro officiel) sont possibles.

Définition d'une limite de coût d'appel

- 1 Sélectionnez **Options** → *Paramètres* → *Limite coût d'appel* → *Activée*.
- 2 La console de jeu vous demande d'entrer la limite en unités. Pour cela, vous avez besoin du code PIN2. En fonction du paramètre *Afficher coûts en*, entrez le nombre d'unités de facturation ou de devise.

Lorsque la limite de facturation que vous avez définie est atteinte, le compteur s'arrête à la valeur maximale et la note *Efface tous les compteurs de coût des appels* s'affiche. Pour pouvoir continuer d'appeler, sélectionnez **Options** → *Paramètres* → *Limite coût d'appel* → *Désactivée*. Pour cela, vous devez disposer du code PIN2, voir p. 50.

Effacement des compteurs de coût des appels -
Sélectionnez **Options** → *Effacer compteurs*. Pour cela, vous devez disposer du code PIN2, voir p. 50. Pour effacer un événement unique, recherchez l'événement concerné et appuyez sur .

Compteur de données GPRS


☛ Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Journal** → *Compteur GPRS*.

Permet de vérifier le volume des données envoyées et reçues au cours des connexions de données par paquets (GPRS). Par exemple, vos connexions GPRS peuvent être facturées sur la base du volume de données envoyées et reçues.

Affichage du journal des appels

☛ Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Journal** et appuyez sur , puis sur .



Dans le journal, le nom de l'émetteur ou du destinataire, le numéro de téléphone, le nom du fournisseur de services ou le point d'accès sont affichés pour chaque communication.

 **Remarque :** Les sous-événements, tels que les messages texte envoyés en plusieurs fois et les connexions de données par paquets, sont consignés sous la forme d'une communication unique.

Journal	
Donn.	WAP
Vocal	987654321
Vocal	Leist Helmut
Vocal	Spencer Mia
Donn.	123456789
Vocal	Moncourt Anais
Options	Sortir

Icônes :

⬇ pour les appels entrants,

-  pour les appels sortants, et
-  pour les communications en absence.

Filtrer le journal

- 1 Sélectionnez **Options** → *Filtre*. Une liste de filtres s'affiche.
- 2 Recherchez un filtre et appuyez sur **Sélect.**

Effacement du contenu du journal


- Pour effacer la totalité du journal, sélectionnez **Options** → *Effacer journal*. Confirmez en appuyant sur **OUI**.

Compteur de données par paquets et compteur de connexions

- Pour connaître la quantité de données qui a été transférée (en kilo-octets) ainsi que la durée d'une connexion donnée, sélectionnez une communication entrante ou sortante et sélectionnez **Options** → *Afficher détails*.

Paramètres du journal


- Sélectionnez **Options** → *Paramètres*. La liste des paramètres s'affiche.
 - *Durée du journal* - Les événements du journal restent dans la mémoire de la console de jeu pendant un nombre de jours défini. Ils sont ensuite automatiquement effacés pour libérer de la mémoire.

 **Remarque** : Si vous sélectionnez *Aucun journal*, le contenu des différents journaux, le journal Dern. appels ainsi que les accusés de

réception des messages sont définitivement supprimés.

- Pour *Durées d'appel*, *Afficher coûts en*, *Limite coût d'appel*, voir les sections « *Durée d'appel* » et « *Coûts des appels (service réseau)* » de ce chapitre.

Répertoire SIM


 Sélectionnez **Menu** → **Outils** → **Répertoire SIM**.



Votre carte SIM peut offrir des services supplémentaires accessibles. Voir aussi « *Copie de contacts entre la carte SIM et la mémoire de la console de jeu* », p. 56, « *Confirmer servic. SIM* », p. 52, « *Liste Nos autorisés* », p. 51 et « *Affichage des messages sur une carte SIM* », p. 93.

Options du répertoire SIM :

Ouvrir, Appeler, Nouv. contact SIM, Modifier, Supprimer, Marquer/Ann. Marq., Copier ds Contacts, Mes numéros, Détails carte SIM, Aide et Sortir.

 **Remarque** : Pour en savoir plus sur la disponibilité, les tarifs et l'utilisation des services SIM, contactez le fournisseur de votre carte SIM (par exemple, votre opérateur réseau, votre prestataire de service ou un autre distributeur).

- Dans le répertoire SIM, figurent les noms et numéros de téléphone stockés sur la carte SIM. Vous pouvez les modifier ou en ajouter d'autres, mais aussi effectuer des appels.

Carte mémoire



↪ Sélectionnez **Menu** → **Outils** → **Carte mémoire**.

Si vous avez une carte mémoire, vous pouvez l'utiliser pour enregistrer vos jeux, morceaux de musique, fichiers multimédias, tels que des clips vidéo et des fichiers audio, des photos, des informations de messagerie, ainsi que pour sauvegarder des informations provenant de la mémoire de votre console de jeu.

ⓘ **Important** : Gardez toutes les cartes mémoire hors de portée des enfants.

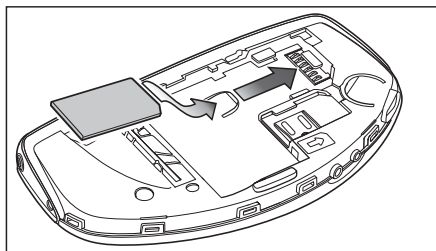
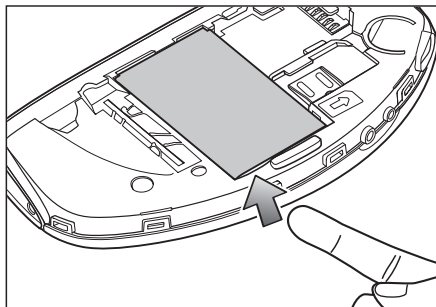
ⓘ **Remarque** : N'utilisez que des cartes multimédia (MMC, Multimedia cards) compatibles avec cet appareil. Les autres cartes mémoire, telles que les cartes numériques sécurisées (SD, Secure Digital), ne rentrent pas dans l'emplacement de cartes MMC et ne sont pas compatibles avec cet appareil. L'utilisation d'une carte mémoire incompatible peut endommager la carte mémoire ainsi que la console de jeux et les données sauvegardées sur la carte incompatible peuvent être corrompues.




ⓘ **Remarque** : Vous trouverez des informations détaillées sur l'utilisation de la carte mémoire avec d'autres fonctions et applications de votre console de jeu dans les sections décrivant ces fonctions et applications.

Options de la carte mémoire :

Copie sauvegarde, Restaurer dps carte, Formater carte, Nom carte mémoire, Déf. mot de passe, Chger mot de passe, Suppr. mt de passe, Déverr. carte mém., Détails mémoire, Aide et Sortir.

Pour insérer la carte mémoire




- 1 Vérifiez que la console de jeu est éteinte. Si elle est allumée, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour l'éteindre.
 - 2 L'arrière de la console de jeu étant orienté vers vous, ouvrez la façade et glissez un doigt dans l'emplacement prévu à cet effet, puis soulevez la batterie. Pour obtenir des instructions sur le retrait de la façade, voir la section « Insérer la carte SIM » du guide Démarrage rapide.
 - 3 Retirer la carte mémoire existante (si celle-ci est installée).
 - 4 Placez la carte mémoire dans son emplacement (comme indiqué dans l'image). Assurez-vous que les connecteurs dorés de la carte sont bien orientés vers le bas.
 - 5 Une fois la carte positionnée, remettez en place la batterie, puis remettez la façade en la faisant glisser vers l'arrière à sa position.
-  **Important** : Ne retirez pas la carte mémoire lorsque vous êtes en train de réaliser une opération impliquant son utilisation. Fermez bien toutes les applications de la carte mémoire avant de la retirer.
-  **Important** : Si vous installez une application sur la carte mémoire et que vous devez redémarrer la console de jeu, ne retirez pas la carte avant la fin du redémarrage. Dans le cas contraire, les fichiers de l'application peuvent être perdus.

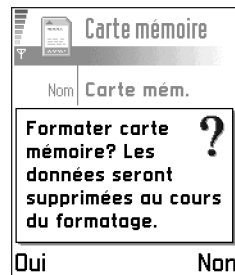
Formatage de la carte mémoire

Les cartes mémoire sont fournies par différents fabricants. Certaines sont déjà préformatées et d'autres non. Consultez votre revendeur et, dans le doute, formatez la carte mémoire. Vous devez la formater avant de pouvoir l'utiliser pour la première fois.

- Sélectionnez *Options* → *Formater carte*.

Un message vous demande de confirmer votre demande. Le formatage commence après votre confirmation.

 **Important** : Lorsqu'une carte mémoire est formatée, toutes les données contenues sont perdues de manière définitive.



Sauvegarde et restauration d'informations

Vous pouvez sauvegarder des informations de la mémoire de la console de jeu sur la carte mémoire.

- Sélectionnez *Options* → *Copie sauvegarde*.

Vous pouvez restaurer des informations à partir de la carte mémoire dans la mémoire de la console de jeu.

- Sélectionnez *Options*→ *Restaurer dps carte*.

Mot de passe de la carte mémoire

Vous pouvez définir un mot de passe pour verrouiller votre carte mémoire contre toute utilisation non autorisée.



Remarque : Le mot de passe est enregistré dans la console de jeu et vous n'aurez pas à l'entrer de nouveau tant que vous utiliserez la carte mémoire sur la même console. Si vous souhaitez utiliser la carte mémoire sur une autre console, un message vous invitera à entrer le mot de passe.

Définition, modification ou suppression du mot de passe

- Sélectionnez *Options*→ *Déf. mot de passe*, *Chger mot de passe* ou *Suppr. mt de passe*.

Pour chaque option, un message vous demande d'entrer et de confirmer votre mot de passe. Le mot de passe peut compter jusqu'à huit caractères.



Important : Une fois le mot de passe supprimé, la carte mémoire est déverrouillée et peut être utilisée sur une autre console de jeu sans mot de passe.

Déverrouillage d'une carte mémoire

Si vous insérez une autre carte mémoire protégée par mot de passe dans votre console de jeu, vous serez invité à entrer le mot de passe de la carte.


- Pour déverrouiller la carte, sélectionnez *Options*→ *Déverr. carte mém.*

Vérification de la mémoire utilisée



A l'aide de l'option *Mém. utilisée*, vous pouvez vérifier la mémoire utilisée dans les différents groupes de données ainsi que la mémoire disponible pour l'installation de nouvelles applications ou de nouveaux logiciels sur votre carte mémoire.


- Sélectionnez *Options*→ *Mém. utilisée*.


3. Jeux


 **Remarque :** Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Les performances de jeux peuvent être réduites si de nombreuses applications sont ouvertes. Par conséquent, fermez les autres applications avant de jouer.

Vous pouvez utiliser les touches de jeu principales  et  pour jouer. D'autres touches peuvent être utilisées, en fonction du jeu ; pour plus d'informations, reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu.


 **Conseil !** Vous pouvez répondre à un appel et y mettre fin tout en continuant à jouer.

 **Remarque :** Les jeux consomment de l'énergie et réduisent l'autonomie de la console de jeu.

 **Remarque :** Le lecteur audio n'est pas accessible lorsque vous participez à des jeux.


Vous pouvez acheter de nombreux jeux pour votre console de jeu. Pour vérifier la disponibilité des différents jeux, contactez votre fournisseur de jeux approuvés par Nokia ou visitez le site Web à l'adresse www.n-gage.com.



Démarrer un jeu

 **Remarque :** Enlevez le câble USB de la console de jeu avant de commencer à jouer.

Chaque jeu est fourni sur une carte mémoire distincte. Insérez la carte mémoire du jeu dans la console de jeu Nokia N-Gage. Voir « [Carte mémoire](#) », p. 26. L'icône du jeu s'affiche automatiquement dans le **Menu** principal en tant que neuvième icône.

Pour plus d'informations, reportez-vous aux règles du jeu fournies avec le jeu. Vous pouvez également jouer à des jeux Java que vous avez téléchargés depuis Internet. Voir « [Installation d'une application Java](#) », p. 123.

Appuyez sur **Menu**, recherchez l'icône du jeu et appuyez sur .

 **Conseil !** Appuyez sur **Menu** →  pour démarrer le jeu.

Démarrage d'une partie à deux joueurs

Vous pouvez jouer à certains jeux à deux via une connexion Bluetooth avec un ami qui possède le même jeu sur un équipement compatible. Avant de commencer une


partie à deux joueurs, vérifiez que les paramètres Bluetooth des équipements sont compatibles. Voir « [Connexion Bluetooth](#) », p. 129. Pour plus d'informations sur, par exemple, le démarrage du jeu, les différents niveaux et d'autres fonctionnalités, reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu.

Démarrage d'une partie à plusieurs joueurs

Vous pouvez jouer à certains jeux à plusieurs via une connexion Bluetooth avec des amis qui possèdent le même jeu sur un équipement compatible. Avant de commencer une partie à plusieurs joueurs, vérifiez que les paramètres Bluetooth des équipements sont compatibles. Voir « [Connexion Bluetooth](#) », p. 129. Pour plus d'informations sur, par exemple, le démarrage du jeu, les différents niveaux et d'autres fonctionnalités, reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu.


4. Lecteur audio et radio



Vous pouvez écouter de la musique enregistrée sur la carte mémoire ou la radio avec la console de jeu. Vous pouvez aussi enregistrer la musique diffusée par la radio ou par une source externe. Vous pouvez enregistrer ou transférer sur votre carte mémoire des morceaux de musique d'une qualité proche de celle obtenue sur CD.

 **Remarque** : La carte mémoire ne peut afficher les détails que des 255 premiers morceaux.


Pour transférer des morceaux de musique d'un PC compatible vers la console de jeu, voir « [Nokia Audio Manager](#) », p. 36.


Lecteur audio



 **Remarque** : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.


 Sélectionnez **Menu** → **Multimédia** → **Lecteur audio** pour ouvrir le lecteur audio ou appuyez sur .

Le *Lecteur audio* vous permet d'écouter les morceaux de musique enregistrés sur la carte mémoire. Pour les écouter, branchez le kit oreillette (voir « [Brancher et utiliser le kit oreillette](#) », p. 14) à la console de jeu ou servez-vous du haut-parleur.


 **Remarque** : Vous ne pouvez écouter de la musique que sur une carte mémoire 32 Mo, 64 Mo ou 128 Mo. Les autres cartes mémoire ne sont pas prises en charge.

 **Remarque** : L'utilisation du *Lecteur audio* consomme de l'énergie supplémentaire et réduit l'autonomie de la console de jeu.










 **Conseil !** Pour mettre rapidement sous tension la *lecteur audio*, appuyez sur la touche spécifique au lecteur audio .

 **ATTENTION !** Écouter de la musique à un volume élevé risque d'endommager votre audition.

Une fois que vous avez allumé le *Lecteur audio*, il se met à lire les morceaux.


Pour régler le volume du kit oreillette ou du haut-parleur, appuyez sur  ou sur  pour augmenter ou diminuer le volume.

Écouter de la musique

Vous pouvez choisir entre la lecture/pause  / , l'arrêt , le morceau précédent , le morceau suivant  et l'enregistrement  en appuyant sur  ou sur  pour mettre en surbrillance le bouton de contrôle, puis sur  pour le sélectionner.





Options du lecteur audio : *Liste des pistes, Paramètres, Activer ht-parleur / Désact. ht-parleur, Aide et Sortir.*



 **Conseil !** Vous pouvez également appuyer sur le bouton du kit oreillette pour sélectionner le morceau suivant.

Dans la *Liste des pistes*, vous pouvez consulter et écouter les morceaux de musique que vous avez enregistrés dans votre console de jeu.

Options de la Liste des pistes : *Lecture, Supprimer, Renommer, Ajouter à la liste / Retirer de la liste, Aide et Sortir.*

Pour afficher les morceaux de musique enregistrés, appuyez sur *Options* → *Liste des pistes*.

 **Conseil !** Lorsque vous écoutez de la musique, vous pouvez appuyer sur  pour afficher les *Options*.

Pour écouter l'un des morceaux de musique de la *Liste des pistes*, appuyez sur  ou sur  pour mettre le morceau en surbrillance, puis sur **Options** → *Lecture*.

Vous pouvez passer des appels et y répondre tout en écoutant le lecteur audio. Lors d'un appel, le morceau est interrompu et le lecteur audio devient silencieux. Lorsque vous mettez fin à l'appel, le lecteur audio reprend automatiquement la lecture.

Pour répondre à un appel entrant tandis que vous utilisez le kit oreillette, appuyez sur le bouton du kit. Le *Lecteur audio* s'interrompt lorsque la console de jeu émet une sonnerie. Pour terminer l'appel, appuyez à nouveau sur ce même bouton. Pour plus d'informations, voir « Brancher et utiliser le kit oreillette », p. 14.

Pour modifier les paramètres, appuyez sur *Options* puis *Paramètres*. Vous disposez des options suivantes :

- *Style de musique*: pour choisir le style des morceaux de musique écoutés afin de régler automatiquement les options de l'égaliseur, telles que les niveaux de basses ou d'aigus, et la balance, en fonction du style sélectionné. Cela peut améliorer la qualité de lecture. Ces styles sont : *Rock, Pop, Dance, Jazz, Classique, Latino et Normal*.
- *Options de lecture*: Sélectionnez *Ordre normal* pour lire les morceaux enregistrés dans votre console de jeu dans l'ordre dans lequel ils s'affichent dans la liste des


pistes. Vous pouvez également sélectionner *Lecture aléatoire* ou *Lecture répétée*.

- **Basses amplifiées:** Vous pouvez ajouter des basses au style de musique en cours.

Options dans les paramètres : *Changer, Aide et Retour*.





Enregistrement à partir d'un équipement externe

Vous pouvez connecter votre console de jeu à un équipement audio externe compatible, par exemple un lecteur CD, et enregistrer de la musique directement sur la console.

 **Remarque :** N'utilisez pas cette fonction de manière illégale ! La musique peut être protégée par copyright. L'enregistrement de ces morceaux n'est autorisé que pour un usage strictement personnel. Il est illégal de les copier pour les vendre ou les distribuer.

Pour enregistrer un morceau de musique à partir d'un équipement audio externe compatible.

- 1 Branchez l'équipement audio externe. Pour plus d'informations, voir « Brancher et utiliser les câbles fournis », p. 15.
- 2 Appuyez sur **Menu** → **Multimédia** → *Lecteur audio*.


- 3 Appuyez sur  ou sur  pour mettre en surbrillance le  bouton de contrôle d'enregistrement, puis sur  pour enregistrer. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur **Arrêter**.
- 4 Entrez le titre du morceau et appuyez **OK**.




Vous pouvez passer des appels et y répondre tout en enregistrant. Le volume du lecteur audio est coupé, mais l'enregistrement continue en arrière-plan. Lorsque vous mettez fin à l'appel, l'écran du lecteur audio s'affiche automatiquement.



Radio





 **Remarque :** Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.


↔ Sélectionnez **Menu** → **Multimédia** → **Radio** pour ouvrir la radio ou appuyez sur .



Vous pouvez écouter la *Radio* dans votre console de jeu en utilisant le kit oreillette (voir « **Brancher et utiliser le kit oreillette** », p. 14) ou le haut-parleur. Le fil du kit oreillette sert d'antenne à la radio, aussi laissez-le pendre librement et vérifiez toujours qu'il est connecté.









Pour régler le volume du kit oreillette ou du haut-parleur, appuyez sur  ou sur  pour augmenter ou diminuer le volume.

 **Remarque** : La qualité de diffusion radiophonique dépend de la couverture de la station radio dans le secteur où vous vous trouvez.

 **ATTENTION** ! Écouter de la musique à un volume élevé risque d'endommager votre audition.

 **Conseil** ! Si vous appuyez sur le bouton du kit oreillette, la station sélectionnée suivante est sélectionnée.

 **Conseil** ! Pour mettre rapidement sous tension la *radio* appuyez sur la touche spécifique à la radio .


Vous pouvez choisir entre la station suivante , la station précédente , Régl. automat. haut , Régl. automat. bas  et l'enregistrement  en appuyant sur  ou sur  pour mettre en surbrillance le bouton de contrôle, puis sur  pour le sélectionner.






Options de la radio : *Stations, Activer ht-parleur / Désact. ht-parleur, Régl. automat. haut, Régl. automat. bas, Réglage manuel, Mémoriser station, Aide et Sortir.*

Régler une station radio



- Lorsque la *radio* est sous tension, sélectionnez **Options** → *Régl. automat. haut* ou *Régl. automat. bas* pour un réglage automatique. Lorsqu'une station est trouvée, la nouvelle fréquence s'affiche.

 **Remarque** : Si vous avez déjà enregistré des stations radio, le numéro et le nom de la station peuvent également s'afficher.


 **Remarque** : La plage des fréquences se situe entre 87.5 et 108.0 MHz.

- Vous pouvez également effectuer les réglages manuellement en sélectionnant **Options** → *Réglage manuel* et en appuyant sur  ou sur  pour passer

à une autre fréquence située vers le haut ou le bas (par paliers de 0.05 MHz).

 **Conseil !** Si vous connaissez la fréquence souhaitée, utilisez le clavier pour la saisir directement (appuyez sur  pour insérer un point décimal).


- Pour enregistrer la station dans la console de jeu, sélectionnez **Options** → *Mémoriser station*. Recherchez l'emplacement où vous souhaitez stocker la station et appuyez sur **Sélect.**. Saisissez le nom de la station et appuyez sur **OK**.

 **Remarque :** Des emplacements vides s'affichent avec une fréquence par défaut de 87.5 MHz.


Utiliser la radio

Options de la liste des stations : *Ecouter, Activer ht-parleur / Désact. ht-parleur, Renommer, Supprimer, Aide et Sortir*.


Lorsque la *Radio* est sous tension, vous pouvez l'éteindre en appuyant sur **Sortir**.

 **Remarque :** Lorsque le haut-parleur est activé, le kit oreillette est silencieux.




Vous pouvez passer des appels et y répondre tout en écoutant la radio. Lors d'un appel, le volume de la radio est coupé. Lorsque vous mettez fin à l'appel, la radio se remet automatiquement à fonctionner.

 **Remarque :** L'utilisation de la *Radio* consomme de l'énergie et réduit l'autonomie de la console de jeu.

Si vous avez déjà enregistré des stations radio, vous pouvez sélectionner **Options** → *Stations* pour sélectionner la station que vous voulez écouter. Vous pouvez également sélectionner un numéro de station radio entre 1 et 9 en appuyant sur la touche numérique correspondante. Vous pouvez également sélectionner un numéro de station radio entre 10 et 20 en appuyant successivement sur deux touches numérotées, par exemple 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 et 2 + 0 = 20.


 **Remarque :** Si le kit oreillette est débranché, la *Radio* arrive au bout de son délai d'expiration après 5 minutes et se ferme.

Enregistrement à partir de la radio

Vous pouvez enregistrer la station radio en cours en appuyant sur  pour mettre en surbrillance le bouton de contrôle d'enregistrement , puis sur  pour enregistrer. Entrez le titre du morceau et appuyez sur **OK**.



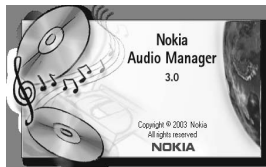
 **Remarque :** Pendant l'enregistrement, le bouton d'enregistrement  devient le  bouton de contrôle d'arrêt.

 **Conseil !** Vous pouvez également utiliser **Arrêter**.


Vous pouvez passer des appels et y répondre tout en enregistrant la radio. Le volume de la radio est coupé et l'enregistrement continue en arrière-plan. Lorsque vous mettez fin à l'appel, la radio se remet automatiquement à fonctionner. Vous pouvez lire vos enregistrements radio à l'aide du lecteur audio.


Nokia Audio Manager


Avec le logiciel Nokia Audio Manager, vous pouvez sélectionner des morceaux de musique numérique sur un PC compatible et les transférer sur la carte mémoire de votre console de jeu Nokia N-Gage. Le logiciel Nokia Audio Manager vous permet également de créer des listes de lecture M3U sur le PC, en faisant référence aux morceaux MP3 ou à ceux enregistrés à partir de CD. Pour que le PC puisse accéder à la zone de stockage du support (la carte mémoire) de la console de jeu, vous devez connecter celle-ci au PC à l'aide du câble Mini-B USB DKE-2 fourni. Voir [« Brancher et utiliser les câbles fournis »](#).



», p. 15. Le contenu de la carte mémoire de la console de jeu peut alors être affiché dans la zone Téléphone mobile de la fenêtre *Studio de musique* du logiciel Nokia Audio Manager. Vous pouvez, par exemple transférer des morceaux de musique à partir de vos CD.

 **Remarque :** Lorsque vous utilisez le logiciel Nokia Audio Manager, il vous suffit de connecter votre console de jeu au PC à l'aide du câble Mini-B USB DKE-2 fourni (voir [« Brancher et utiliser les câbles fournis »](#), p. 15.) ; tout le reste se fait à partir du PC.


 **Remarque :** N'utilisez pas cette fonction de manière illégale ! La musique peut être protégée par copyright. L'enregistrement de ces morceaux n'est autorisé que pour un usage strictement personnel. Il est illégal de les copier pour les vendre ou les distribuer.

 **Conseil !** Vous trouverez l'application sur le CD-ROM fourni dans le coffret du produit.

Configuration système requise


Pour installer et utiliser Nokia Audio Manager, vous devez être équipé de la manière suivante :

- Un PC compatible Intel exécutant un système d'exploitation Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 ou Windows XP.

 **Remarque :** Le logiciel n'est pas pris en charge sur un PC dont le système a été mis à niveau à partir de Windows 95 ou 3.1 vers Windows 98.


- Pentium MMC avec CPU 266 MHz (Pentium 300 MHz recommandé).
- Au moins 35 Mo d'espace disque disponible.
- 48 Mo de mémoire vive minimum recommandé, 64 Mo conseillé pour Windows 2000.
- Un écran 800 x 600 pixels avec plus de 65 536 couleurs, paramètres High Colour.
- Un lecteur de CD ROM SCSI/ANSI X3T10-1048D standard. ATAPI/SFF-8020i standard.

Installer Nokia Audio Manager

 **Remarque :** Ne connectez pas le câble USB à votre PC avant d'y avoir installé le logiciel pour PC Nokia Audio Manager que vous trouverez sur le CD-ROM fourni dans le coffret de la console de jeu Nokia N-Gage.


- 1 Démarrez Windows.
- 2 Insérez le CD-ROM fourni dans le coffret de vente dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.
- 3 Normalement, le CD-ROM démarre automatiquement. Si ce n'est pas le cas, ouvrez l'Explorateur Windows et sélectionnez le lecteur de CD-ROM dans lequel vous l'avez inséré. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Nokia Audio Manager et sélectionnez Autorun.
- 4 Suivez les instructions d'installation apparaissant à l'écran de l'ordinateur pour procéder à une installation correcte.

- 5 Lorsque l'installation du programme est terminée, le dossier Nokia Audio Manager est ajouté à vos programmes.

 **Remarque :** Il est nécessaire de redémarrer l'ordinateur après l'installation du logiciel Nokia Audio Manager.

Enregistrement de morceaux de musique de CD à l'aide du logiciel Nokia Audio Manager


Sur le PC, ouvrez le logiciel Nokia Audio Manager, l'écran initial s'affiche.

- 1 Insérez un CD audio dans le lecteur CD de votre PC et cliquez sur l'icône *Lecteur de CD*. Par défaut, toutes les informations relatives aux morceaux doivent être affichées.
- 2 Pour enregistrer des morceaux, sélectionnez-les et cliquez sur le bouton *Enregistrer les pistes*.
 **Remarque :** Ne retirez pas le CD tant que l'enregistrement est en cours. Une barre de progression indique la durée approximative de l'enregistrement des morceaux.
- 3 Pour transférer les morceaux enregistrés dans *Studio de musique*, cliquez sur le bouton *Ajouter +*, sélectionnez le ou les morceaux voulus et cliquez sur Ouvrir.

Vous pouvez maintenant transférer les morceaux de *Studio de musique* vers votre console de jeu **N-Gage**.

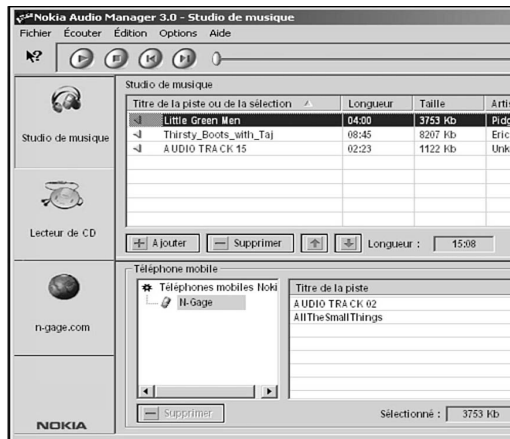
Transfert de morceaux de musique vers votre appareil

- 1 Enregistrez les morceaux et les listes de lecture dans la fenêtre *Studio de musique* du logiciel Nokia Audio Manager. Pour plus d'informations, voir la section précédente ou l'aide de Nokia Audio Manager.

 **Remarque** : Vérifiez que le PC compatible et la console de jeu sont connectés à l'aide du câble USB fourni. Voir « [Brancher et utiliser les câbles fournis](#) », p. 15.

- 2 Sur le PC, ouvrez le logiciel Nokia Audio Manager, l'écran initial s'affiche.
- 3 Cliquez sur l'icône de la zone Téléphone mobile de la fenêtre *Studio de musique*.
- 4 Sélectionnez les morceaux ou les listes de lecture à transférer vers la carte mémoire de la console de jeu :

mettez en surbrillance les morceaux ou listes souhaités en cliquant dessus.




- 5 Cliquez sur *Transférer vers le téléphone*.

Si vous avez sélectionné trop de morceaux musicaux par rapport à la capacité de la carte mémoire de la console de jeu, un message d'erreur s'affiche. Désélectionnez autant de morceaux que nécessaire afin d'adapter votre sélection à la capacité de la carte.

Transfert en utilisant l'Explorateur Windows


Il est possible d'utiliser l'Explorateur Windows pour transférer les morceaux de musique MP3 ou .AAC vers la carte mémoire de votre console de jeu.


 **Remarque :** Vérifiez que le PC compatible et la console de jeu sont connectés à l'aide du câble USB fourni. Voir « Brancher et utiliser les câbles fournis », p. 15.

- 1 Ouvrez l'Explorateur Windows et affichez les disques montés sur le PC. Une des lettres de lecteur doit porter le nom de la console de jeu **N-Gage** (disque local). Cliquez dessus pour afficher une fenêtre qui répertorie le contenu de la carte mémoire de la console de jeu.
- 2 Ouvrez une deuxième instance de l'Explorateur Windows et affichez le contenu du dossier sur le PC à partir duquel vous voulez transférer les morceaux de musique MP3 et .AAC.
- 3 Sélectionnez les morceaux de musique sur le PC compatible que vous voulez transférer sur la console de jeu et effectuez un glisser-déplacer de ces morceaux dans la première fenêtre. Les morceaux sont maintenant transférés vers la console de jeu et peuvent être lus par le *Lecteur audio*.

Avant de transférer ces morceaux en utilisant l'Explorateur Windows, vérifiez la taille des fichiers à transférer. Comptez environ 10 secondes pour 1 Mo de

données à transférer. N'interrompez pas le transfert et ne retirez pas le câble avant la fin du processus.

 **Important !** Il se peut que l'Explorateur Windows indique que le transfert des fichiers est terminé un peu avant qu'il le soit réellement. Ce n'est pas toujours le cas et vous devez compter environ 10 secondes pour 1 Mo de données à transférer. Si le transfert est interrompu avant l'expiration de ces 10 secondes, il se peut que les fichiers n'aient pas été transférés.

 **Remarque :** Les fichiers transférés à l'aide de Windows Explorer ne sont pas affichés dans la fenêtre Téléphone mobile de Nokia Audio Manager.

Si vous avez sélectionné trop de musique par rapport à la capacité de la carte mémoire de la console de jeu, un message d'erreur s'affiche. Retirez certains morceaux et essayez à nouveau.

n-gage.com

Le logiciel Nokia Audio Manager comprend une fenêtre pour naviguer sur Internet. Par défaut, ce navigateur propose n-gage.com comme page d'accueil. Une URL peut être saisie dans le champ de l'emplacement. Pour effectuer des recherches sur Internet, vous devez définir l'emplacement sur un site qui dispose d'un moteur de recherche. Les morceaux provenant d'Internet doivent être téléchargés sur le PC avant de pouvoir être ajoutés à la

fenêtre *Studio de musique* en vue d'un transfert vers la console de jeu.

Autres fonctions

Types de morceaux de musique pris en charge

Le logiciel Nokia Audio Manager prend en charge les morceaux de musique MP3 et les listes de lecture M3U. Les listes de lecture peuvent être créées dans *Studio de musique*. Lorsqu'une liste de lecture est sélectionnée pour être transférée vers la carte mémoire de la console de jeu, seuls les morceaux nommés dans la liste de lecture sont transférés. Les morceaux créés par le *Lecteur de CD* portent l'extension de fichier .AAC. Ces fichiers peuvent être lus sur le PC par le logiciel Nokia Audio Manager et transférés vers la carte mémoire de la console de jeu.

Modification de champs dans des morceaux sur le PC compatible

Lorsque des morceaux ou listes de lecture s'affichent dans *Studio de musique*, il est possible de modifier les informations relatives au morceau et à l'artiste.



5. Paramètres

☛ Sélectionnez **Menu** → **Outils** → **Paramètres**.

Modification des paramètres généraux


- 1 Recherchez le groupe de paramètres voulu et appuyez sur pour l'ouvrir.
- 2 Recherchez le paramètre à modifier et appuyez sur pour
 - basculer entre les options, si elles sont au nombre de deux (**Activée/Désactivée**).
 - ouvrir la liste des options ou un éditeur,
 - ouvrir un affichage de curseur, appuyez sur ou sur pour augmenter ou diminuer la valeur, respectivement.

Paramètres de la console


Général

- *Langue de la console* - Vous pouvez changer la langue des textes qui s'affichent sur la console de jeu. Ce changement affecte également le format de date et d'heure, ainsi que les séparateurs utilisés, par exemple, dans les calculs. Si vous sélectionnez *Automatique*, la console de jeu sélectionne la langue en fonction des

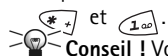
informations contenues sur votre carte SIM. Lorsque vous changez la langue des textes affichés, vous devez redémarrer la console de jeu.


 **Remarque** : Lorsque vous changez les paramètres *Langue de la console* ou *Langue d'écriture*, toutes les applications présentes sur la console de jeu sont affectées et le nouveau paramètre s'applique jusqu'à ce que vous le modifiiez de nouveau.


- *Langue d'écriture* - Vous pouvez changer la langue d'écriture de votre console de jeu. Cette modification affecte
 - les caractères disponibles lorsque vous appuyez sur une touche (à),
 - le dictionnaire d'écriture intuitive utilisé, et
 - les caractères spéciaux disponibles lorsque vous appuyez sur les touches et .


 **Exemple** : Vous utilisez une console de jeu sur laquelle les textes s'affichent en anglais mais vous souhaitez rédiger tous vos messages en français. Lorsque vous changez la langue, le dictionnaire d'écriture intuitive recherche les mots en français et la plupart des caractères spéciaux et signes de ponctuation usuels de la langue française sont


disponibles lorsque vous appuyez sur les touches




Conseil ! Vous pouvez également effectuer cette modification dans certains éditeurs. Appuyez sur  et sélectionnez *Langue d'écriture*.



- *Dictionnaire* - Permet de régler la saisie de l'écriture intuitive sur *Activé* ou *Désactivé* pour tous les éditeurs de la console de jeu. Vous pouvez également modifier ce paramètre à partir d'un éditeur. Appuyez sur  et sélectionnez *Dictionnaire* → *Activer dictionnaire* ou *Désactivé*.


 **Remarque :** Le dictionnaire d'écriture intuitive n'est pas disponible pour toutes les langues.

- *Logo ou texte accueil* - Appuyez sur  pour ouvrir ce paramètre. Le texte d'accueil ou le logo s'affichent brièvement chaque fois que vous allumez la console de jeu. Sélectionnez *Par défaut* pour utiliser la photo par défaut. Sélectionnez *Texte* pour rédiger un texte d'accueil (50 lettres au maximum). Sélectionnez *Photo* pour sélectionner une photo ou une image dans **Photos**.
- *Config. d'origine* - Vous pouvez rétablir les valeurs initiales de certains paramètres. Pour ce faire, vous devez disposer du code verrou. Voir p. 50. Une fois les paramètres redéfinis, la console de jeu peut prendre un certain temps pour s'allumer.

 **Remarque :** Tous les documents et fichiers que vous avez créés demeurent inchangés.

Mode veille

- *Image d'arrière-plan* - Vous pouvez sélectionner une image à utiliser comme arrière-plan en mode veille. Sélectionnez *Oui* pour sélectionner une image dans **Photos**.
- *Touche écran gauche* et *Touche écran droite* - Vous pouvez changer les raccourcis qui apparaissent au-dessus des touches de sélection gauche  et droite  en mode veille. Vous pouvez définir des raccourcis vers des applications mais également vers des fonctions, par exemple, *Nouveau msg*.

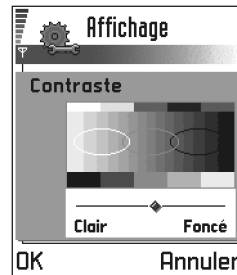
 **Remarque :** Vous ne pouvez pas définir de raccourci vers une application que vous avez installée.

Affichage

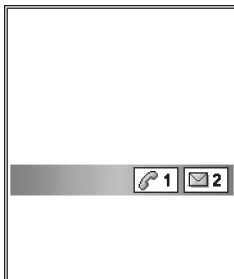
- *Contraste* - Pour augmenter ou diminuer le contraste de l'écran.
- *Palette de couleurs* - Pour changer la palette de couleurs utilisée.
- *Attente écon. d'écran* - L'économiseur d'écran s'active lorsque le délai d'attente défini est écoulé.

Lorsque l'économiseur d'écran est actif, l'écran s'efface et la barre de l'économiseur d'écran apparaît.

- Pour désactiver l'écran de veille, appuyez sur une touche.




- *Economiseur d'écran* - Choisissez le contenu de la barre de l'écran de veille : l'heure et la date ou un texte rédigé par vous. L'emplacement et la couleur d'arrière-plan de la barre de l'écran de veille changent toutes les minutes. De plus, l'économiseur d'écran change pour indiquer le nombre de nouveaux messages ou d'appels en absence.



Paramètres d'appel



 **Remarque** : Pour changer les paramètres du renvoi d'appels, sélectionnez **Menu** → **Outils** → **Renvoi d'appel**. Voir « Paramètres du renvoi d'appels », p. 21.


Envoyer mon numéro

- Ce service réseau vous permet de définir si vous voulez que votre numéro de téléphone s'affiche (*Oui*) ou non (*Non*) sur l'écran de votre correspondant. Cette valeur peut également être définie par l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services lorsque vous souscrivez un abonnement (*Défini par réseau*).

Appel en attente: (service réseau)

- Le réseau vous signale un nouvel appel même si vous avez un appel en cours. Sélectionnez : *Activer* pour demander l'activation du service réseau Appel en attente, *Annuler* pour demander la désactivation de ce service, ou *Vérifier état*, pour vérifier si la fonction est active ou non.



Rappel automatique

- Lorsque ce paramètre est activé, la console de jeu effectue jusqu'à dix tentatives de rappel après un appel infructueux. Appuyez sur  pour arrêter le rappel automatique.




Résumé après appel

- Activez ce paramètre si vous voulez que la console de jeu affiche brièvement la durée et le coût du dernier appel. Pour afficher les coûts, le paramètre *Limite coût d'appel* doit être activé sur votre carte SIM. Voir p. 23.

Appels abrégés

- Sélectionnez *Activés* pour pouvoir composer les numéros affectés à des touches d'appels abrégés ( à ) simplement en maintenant enfoncée la touche d'appel abrégé affectée. Voir aussi « Affectation de touches d'appels abrégés », p. 60.

Réponse touches

- Sélectionnez *Activée* pour pouvoir répondre aux appels entrants en appuyant brièvement sur n'importe quelle touche, à l'exception de ,  et .

Ligne utilisée (service réseau)


- Ce paramètre n'est disponible que si la carte SIM supporte deux numéros d'abonné, c'est-à-dire deux lignes téléphoniques. Sélectionnez la ligne téléphonique (*Ligne 1* ou *Ligne 2*) que vous voulez utiliser pour passer vos appels et envoyer des messages texte. Les appels peuvent être reçus sur les deux lignes quelle que soit la ligne sélectionnée.



Remarque : Vous ne pourrez pas établir d'appel si vous sélectionnez *Ligne 2* alors que vous n'êtes pas abonné à ce service réseau.

Pour empêcher la sélection de ligne, sélectionnez *Changement de ligne* → *Désactiver* si cette fonction est supportée par votre carte SIM. Pour modifier ce paramètre, vous devez disposer du code PIN2.



Conseil : pour passer d'une ligne téléphonique à l'autre, maintenez enfoncée la touche  en mode veille.

Paramètres de connexion

Informations générales sur les connexions de données et les points d'accès






Glossaire : Point d'accès - Point par lequel votre console de jeu établit une connexion à Internet via

un appel de données ou une connexion de données par paquets. Un point d'accès peut être fourni, par exemple, par un fournisseur d'accès Internet commercial, un fournisseur de services pour appareils mobiles ou un opérateur de réseau.

Pour définir les paramètres des points d'accès, sélectionnez *Paramètres* → *Connexion* → *Points d'accès*.

Vous devez disposer d'une connexion de données pour vous connecter à un point d'accès. Votre console de jeu supporte trois types de connexions de données :

- appel de données GSM () ,
- appels de données GSM à haut débit () , ou
- connexion de données par paquets (GPRS) () .

Vous pouvez définir trois types de points d'accès : le point d'accès MMS, le point d'accès du navigateur et le point d'accès Internet. Renseignez-vous auprès de votre fournisseur de services pour savoir quel type de point d'accès est requis pour le service auquel vous souhaitez accéder. Vous devez définir des paramètres de point d'accès, pour

- envoyer et recevoir des messages multimédias,
- envoyer et recevoir du courrier électronique,
- afficher les pages du navigateur,
- télécharger des applications Java™,
- utiliser la transmission de photos, ou
- utiliser la console de jeu comme un modem.

Voir aussi « Indicateurs de connexion de données », p. 9.


Appels de données GSM

Un appel de données GSM permet des débits de transmission de données data jusqu'à 14,4 Kbits/s. Pour en savoir plus sur la disponibilité des services de données et sur l'abonnement à ces services, contactez l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services.


Paramétrage minimal pour effectuer un appel de données

- Pour définir certains paramètres d'appels de données GSM de base, sélectionnez *Paramètres* → *Connexion* → *Points d'accès* et sélectionnez **Options** → *Nouveau pt d'accès*. Renseignez les champs suivants : *Porteuse de données* : *Données GSM*, *N° d'appel serveur*, *Mode session* : *Permanent*, *Type appel données* : *Analogique* et *Débit données maxi* : *Automatique*.

Appel de données à haut débit (technologie HSCSD (High Speed Circuit Switched Data))


 **Glossaire** : Les appels de données à haut débit permettent des débits de transmission de données jusqu'à 43,2 Kbits/s.

Pour en savoir plus sur la disponibilité des services à haut débit de données et sur l'abonnement à ces services, contactez l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services.

 **Remarque** : L'envoi de données en mode HSCSD peut vider la batterie de la console de jeu plus rapidement que les appels de données ou vocaux

normaux, car la console peut envoyer des données au réseau plus fréquemment.

Données par paquets (GPRS, General Packet Radio Service)

 **Glossaire** : Les données par paquets ou le GPRS (General Packet Radio Service) utilisent la technologie des données par paquets qui consiste à envoyer les informations par petits paquets de données sur le réseau mobile.

Paramétrage minimal pour effectuer une connexion de données par paquets

- Vous devez souscrire un abonnement au service GPRS. Pour en savoir plus sur la disponibilité du service GPRS et sur l'abonnement à ce service, contactez l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services.
- Sélectionnez *Paramètres* → *Connexion* → *Points d'accès* et sélectionnez **Options** → *Nouveau pt d'accès*. Renseignez les champs suivants : *Porteuse de données* : *GPRS* et *Nom du point d'accès*: entrez le nom qui vous a été communiqué par votre fournisseur de services. Pour plus d'informations, voir « Création d'un point d'accès », p. 46.

Tarification des données par paquets et des applications

La connexion GPRS active et les applications utilisées avec le service GPRS doivent faire l'objet d'une facturation, par exemple, pour l'utilisation des services de navigateur, l'envoi et la réception de données et de messages texte.

Pour plus d'informations sur la facturation, contactez l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services. Voir aussi « Compteur de données par paquets et compteur de connexions », p. 25.

Création d'un point d'accès

Options de la liste des points d'accès : *Modifier, Nouveau pt d'accès, Supprimer, Aide et Sortir.*

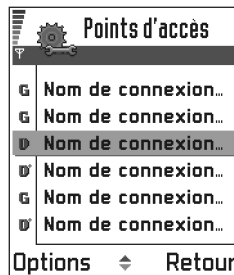
Votre console de jeu comporte peut-être déjà des paramètres de point d'accès prédéfinis. Vous pouvez également en recevoir de votre fournisseur de services sous forme de message intelligent. Voir « Réception de messages intelligents », p. 86.

Si aucun point d'accès n'est défini lorsque vous ouvrez *Points d'accès*, vous devez indiquer si vous souhaitez en créer un.


Si des points d'accès sont déjà définis, pour en créer un nouveau, sélectionnez **Options** → *Nouveau pt d'accès* puis

- *Utiliser param. défaut* pour utiliser les paramètres par défaut. Effectuez les modifications nécessaires et appuyez sur **Retour** pour enregistrer les paramètres.

- *Utiliser param. actuels* pour utiliser les informations de paramétrage existantes comme base pour la création de nouveaux paramètres de point d'accès. La liste des points d'accès existants s'affiche. Sélectionnez-en un et appuyez sur **OK**. Les paramètres de point d'accès s'ouvrent avec certains champs déjà renseignés.



Modification d'un point d'accès

Lorsque vous ouvrez *Points d'accès*, la liste des points d'accès disponibles s'affiche. Recherchez le point d'accès à modifier et appuyez sur .

Suppression d'un point d'accès

Dans la liste des points d'accès, recherchez le point d'accès que vous voulez supprimer et sélectionnez **Options** → *Supprimer*.

Points d'accès

Options de modification des paramètres de point d'accès : *Changer, Param. avancés, Aide et Sortir.*

Cette section vous fournit une brève explication pour chacun des paramètres susceptibles d'être utilisés pour différents points d'accès et connexions de données.




Remarque : Commencez à renseigner les paramètres à partir du haut car, en fonction de la connexion de données que vous sélectionnez (*Porteuse de données*) ou de la nécessité d'insérer, ou non, une *Adresse IP passerelle*, seuls certains champs sont disponibles.



Remarque : Suivez attentivement les instructions que vous avez reçues de votre fournisseur de services.

- *Nom de connexion* - Attribuez un nom parlant à la connexion.
- *Porteuse de données* - Les options sont les suivantes : *Données GSM*, *GSM à haut débit* et *GPRS*. En fonction de la connexion de données que vous sélectionnez, seuls certains champs seront disponibles. Renseignez tous les champs signalés par la mention **Doit être défini** ou par un astérisque rouge. Sauf indication contraire de votre fournisseur de services, vous n'êtes pas obligé de renseigner les autres champs.
- **Remarque :** Pour pouvoir utiliser une connexion de données, le fournisseur d'accès doit supporter cette fonctionnalité et, si nécessaire, l'activer pour votre carte SIM.
- *Nom du point d'accès* (pour les données par paquets uniquement) - Le nom du point d'accès est requis pour établir une connexion au réseau GPRS. Vous pouvez

l'obtenir auprès de l'opérateur de votre réseau ou de votre fournisseur de services.

- *N° d'appel serveur* (pour les données GSM et les données à haut débit uniquement) - Numéro de téléphone du modem du point d'accès.
- *Nom d'utilisateur* - Indiquez un nom d'utilisateur si le fournisseur de services le demande. Le nom d'utilisateur peut être nécessaire pour établir une connexion de données. Il est généralement fourni par le fournisseur de services. Souvent, le nom d'utilisateur respecte la casse.
- *Mot de passe* - Si vous devez taper un nouveau mot de passe chaque fois que vous vous connectez à un serveur ou si vous ne souhaitez pas enregistrer votre mot de passe sur la console de jeu, choisissez *Demander*.
- *Mot de passe* - Un mot de passe peut être nécessaire pour établir une connexion de données. Il est généralement fourni par le fournisseur de services. Souvent, le mot de passe respecte la casse. Lorsque vous entrez le mot de passe, les caractères que vous tapez s'affichent brièvement avant d'être remplacés par des astérisques (*). Pour entrer des chiffres, le moyen le plus simple consiste à appuyer sur  et à sélectionner *Insérer numéro* avant de continuer la saisie de lettres.
- *Authentification* - *Normale* / *Sécurisée*.
- *Adresse IP passerelle* - Adresse IP utilisée par la passerelle de navigateur requise.

- *Page de démarrage* - En fonction de ce que vous configurez, vous devez indiquer :
 - l'adresse du service, ou
 - l'adresse du centre de messages multimédias.
- *Sécurité connexion* - Choisissez d'utiliser ou non la couche de transport (TLS) pour la connexion. Suivez les instructions que vous avez reçues de fournisseur de services.
- *Mode session - Permanent / Temporaire.*
- *Type appel données* (pour les données GSM et haut débit uniquement) - *Analogique, RNIS v.110* ou *RNIS v.120* permet de déterminer si la console de jeu utilise une connexion analogique ou numérique. Ce paramètre peut dépendre de votre opérateur de réseau GSM et de votre fournisseur d'accès Internet, car certains réseaux GSM ne supportent pas certains types de connexions RNIS. Pour plus d'informations, contactez votre fournisseur d'accès Internet. Si des connexions RNIS sont disponibles, elles permettent des connexions plus rapides que les méthodes analogiques.





Glossaire :Les connexions RNIS vous permettent d'établir un appel de données entre la console de jeu et votre point d'accès. Les connexions RNIS sont numériques de bout en bout, ce qui permet d'obtenir des temps de préparation moins longs et des débits plus élevés qu'avec des connexions analogiques. Pour que vous puissiez utiliser une connexion RNIS, votre fournisseur d'accès Internet et l'opérateur de votre réseau doivent tous deux supporter les connexions RNIS.

- *Débit données maxi.* (pour les données GSM et haut débit uniquement) - Ces options sont *Automatique / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200*, selon ce que vous avez choisi dans *Mode session* et *Type appel données*. Cette option permet de limiter la vitesse de connexion maximale lorsque les données à haut débit sont utilisées. Le coût des débits peut varier selon les fournisseurs d'accès.



Remarque : Les vitesses indiquées ci-dessus correspondent à la vitesse maximale de fonctionnement de votre connexion. Lors de la connexion, la vitesse de fonctionnement peut être inférieure, en fonction des conditions réseau.



Conseil ! Lorsque vous écrivez, appuyez sur  pour ouvrir la table des caractères spéciaux. Appuyez sur  pour entrer un espace.



Conseil ! Voir aussi « [Paramètres nécessaires aux messages multimédias](#) », p. 81, « [Paramètres nécessaires aux e-mails](#) », p. 83 et « [Configuration de la console de jeu pour le service du navigateur](#) », p. 115.

Options → Param. avancés

- *Adresse IP console* - Adresse IP de l'appareil.
- *Serveur nom primaire* - Adresse IP du serveur DNS principal.



Glossaire : DNS (Domain Name Service). Service Internet qui traduit des noms de domaines tels que **www.nokia.com** en adresse IP comme **192.100.124.195**.

- *Serveur nom second.*: - Adresse IP du serveur DNS secondaire.



Remarque : Si vous devez entrer le paramètre *Adresse IP console*, *Serveur nom prim.* ou *Serveur nom second.*, contactez votre fournisseur d'accès Internet pour obtenir ces adresses.

Les paramètres suivants s'affichent si vous avez sélectionné le type de connexion appel de données et données à haut débit :

- *Utiliser rappel* - Cette option permet à un serveur de vous rappeler une fois que vous avez effectué l'appel initial. Contactez votre fournisseur de services pour vous abonner à ce service.
- *Type rappel* - Les options sont les suivantes : *Utiliser N° serv.* / *Utiliser autre N°*. Demandez à votre fournisseur de services les paramètres à utiliser car ils dépendent de sa configuration.
- *Numéro de rappel* - Tapez le numéro de téléphone de données de la console de jeu que le serveur de rappel devra utiliser. En règle générale, il s'agit du numéro de téléphone d'appel de données de votre console de jeu.
- *Utilis. compress. PPP* - Si vous choisissez *Oui*, cette option accélère le transfert de données, à condition qu'elle soit supportée par le serveur PPP distant. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'établissement d'une connexion, choisissez la valeur *Non*. Pour obtenir des instructions, contactez votre fournisseur de services.



Glossaire : Protocole PPP (Point-to-Point Protocol) - Protocole de logiciel de gestion de

réseaux courant qui permet à tout ordinateur disposant d'un modem et d'une ligne téléphonique de se connecter directement à Internet.

- *Utilis. script connex.* - Les options sont les suivantes : *Oui* / *Non*.
- *Script connexion* - Indiquez le script de connexion.
- *Initialisation modem* (Chaîne d'initialisation du modem) - Contrôle la console de jeu à l'aide de commandes AT de modem. Si nécessaire, entrez les caractères spécifiés par votre fournisseur d'accès GSM ou votre fournisseur d'accès Internet.

GPRS


➡ Sélectionnez *Paramètres* → *Connexion* → *GPRS*.

Les paramètres GPRS affectent tous les points d'accès utilisant une connexion de données par paquets.


Connexion GPRS - Si vous sélectionnez *Si disponible* et que vous vous trouvez sur un réseau qui supporte les données par paquets, la console de jeu s'inscrit sur le réseau GPRS et l'envoi de messages texte s'effectue via GPRS.

L'établissement d'une connexion de données par paquets active, par exemple, pour envoyer et recevoir des messages électroniques, est plus rapide. Si vous sélectionnez *Si nécessaire*, la console de jeu n'utilise une connexion de données par paquets que si vous lancez une application ou une action qui le nécessite.

Point d'accès - Le nom du point d'accès est nécessaire lorsque vous voulez utiliser votre console de jeu comme modem données par paquets avec votre ordinateur. Pour plus d'informations sur les connexions par modem, voir p. 135.

 **Remarque** : Si la couverture GPRS n'est pas assurée et que vous choisissez *Si disponible*, la console de jeu tente régulièrement d'établir une connexion de données par paquets.

Appel de données

 Sélectionnez *Paramètres* → *Connexion* → *Appel de données*.

Les paramètres d'appel de données affectent tous les points d'accès qui utilisent un appel de données et un appel de données à haut débit.

Temps de connexion - Si aucune action n'est effectuée, l'appel de données est interrompu après un certain délai. Les options sont les suivantes : *Défini par utilisat.*, qui permet d'indiquer une durée, ou *Non limité*.

Date et heure



- Les paramètres de date et d'heure permettent de définir la date et l'heure utilisées par la console de jeu, mais aussi de modifier le format de date et d'heure, ainsi que les séparateurs. Choisissez *Type d'horloge* → *Analogique* ou *Numérique* pour changer l'horloge

affichée en mode veille. Choisissez *Mise à j. auto. heure* si vous souhaitez que le réseau de téléphonie mobile mette à jour les données d'heure, de date et de fuseau horaire de votre console de jeu (service réseau).



Remarque : Pour que le paramètre *Mise à j. auto. heure* prenne effet, la console de jeu doit être redémarrée.



Conseil ! Voir aussi les paramètres de langue, p. 41.


Sécurité



Console et carte SIM


Explication des différents codes de sécurité nécessaires :

- **Code PIN code (4 à 8 chiffres)** - Le code PIN (Personal Identification Number) protège votre carte SIM contre toute utilisation non autorisée. Le code PIN est normalement fourni avec la carte SIM. Si le code PIN est saisi trois fois de suite de manière incorrecte, il se bloque. Dans ce cas, vous devez déverrouiller le code PIN pour pouvoir utiliser votre carte SIM de nouveau. Voir les informations relatives au code PUK.
- **Code PIN2 (4 à 8 chiffres)** - Le code PIN2, fourni avec la carte SIM, est nécessaire pour accéder à certaines fonctions, telles que les compteurs de coût des appels.
- **Code verrou (5 chiffres)** - Le code verrou permet de verrouiller la console de jeu et le clavier pour empêcher toute utilisation non autorisée.

 **Remarque** : Le code verrou initial est **12345**. Pour éviter l'utilisation non autorisée de la console de jeu, vous devez changer ce code. Ne le divulguez pas et conservez-le en lieu sûr, à l'écart de votre console de jeu.



- **Codes PUK et PUK2 (8 chiffres)** - Le code PUK (Personal Unblocking Key) est nécessaire pour changer un code PIN bloqué. Le code PUK2 est nécessaire pour changer un code PIN2 bloqué. Si les codes ne sont pas fournis avec la carte SIM, contactez l'opérateur qui vous a fourni la carte SIM pour les obtenir.

Vous pouvez changer les éléments suivants : le code verrou, le code PIN et le code PIN2. Ces codes ne peuvent comporter que des chiffres de **0 à 9**.

 **Remarque** : N'utilisez pas des codes d'accès similaires à des numéros d'urgence, comme 112, afin d'éviter les appels à ces numéros par inadvertance.

Demande code PIN - Si la demande de code PIN est activée, vous devez entrer le code chaque fois que vous allumez la console de jeu. Notez que certaines cartes SIM n'autorisent pas la désactivation de la demande de code PIN.


Code PIN / Code PIN2 / Code verrou - Choisissez ce paramètre si vous souhaitez changer le code.

 **Conseil !** Pour verrouiller la console de jeu manuellement, appuyez sur . Une liste de commandes s'affiche. Sélectionnez *Verrouiller console*.


Période verrou auto. - Vous pouvez définir un délai de verrouillage automatique, c'est-à-dire un délai au bout

duquel la console de jeu se verrouille automatiquement et ne peut être utilisée que si le code verrou correct est entré. Entrez le délai en minutes ou sélectionnez *Aucune* pour désactiver le délai de verrouillage automatique.

- Pour déverrouiller la console de jeu, entrez le code verrou.


 **Remarque** : Lorsque la console de jeu est verrouillée, il peut être possible d'émettre des appels au numéro d'urgence programmé dans la console (par exemple, 112 ou tout autre numéro d'urgence officiel).

Verrou si SIM chgée - Sélectionnez *Oui* si vous voulez que la console de jeu demande le code verrou lorsqu'une carte SIM inconnue est insérée dans la console. La console de jeu conserve une liste de cartes SIM reconnues comme appartenant au propriétaire.

 Pour afficher la liste des appels autorisés, sélectionnez *Menu* → *Outils* → *Liste N° autorisés*.


Options de l'écran **Numéros autorisés** : *Ouvrir, Appeler, Nouveau contact, Modifier, Supprimer, Ajouter ds Contacts, Ajout. dps Contacts, Aide et Sortir.*

Liste N° autorisés - Si votre carte SIM le permet, vous pouvez limiter vos appels sortants aux numéros sélectionnés. Cette fonction nécessite le code PIN2. Lorsque cette fonction est active, vous pouvez appeler uniquement les numéros figurant dans la liste des numéros autorisés ou dont le ou les premiers chiffres correspondent à ceux d'un numéro de la liste.

 **Remarque** : Lorsque la fonction Appels autorisés est activée, il peut être possible d'émettre des appels à des numéros d'urgence dans certains réseaux (par exemple, 112 ou tout autre numéro d'urgence officiel).

- Pour ajouter de nouveaux numéros dans la liste des numéros autorisés, sélectionnez **Options** → *Nouveau contact* ou *Ajout. dps Contacts*.


Grpe utilisateur limité (service réseau) – Vous pouvez indiquer un groupe de personnes que vous pouvez appeler ou qui peuvent vous appeler. Pour plus d'informations, contactez l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services. Sélectionnez : *Par défaut* pour activer le groupe par défaut que vous avez choisi conjointement avec l'opérateur de votre réseau, *Activé* si vous voulez utiliser un autre groupe (vous devez connaître le numéro d'index du groupe), ou *Désactivé*.


 **Remarque** : Lorsque les appels sont restreints à des groupes limités, il peut être possible d'émettre des appels à des numéros d'urgence dans certains réseaux (par exemple, 112 ou tout autre numéro d'urgence officiel).


Confirm. services SIM (service réseau) – Pour que la console de jeu affiche des messages de confirmation lorsque vous utilisez un service de la carte SIM.

Gestion certificats

Dans l'écran principal *Gestion certif.*, vous pouvez consulter la liste des certificats d'autorité stockés dans

votre console de jeu. Appuyez sur  pour voir une liste de certificats utilisateur, si disponible.


 **Glossaire** : Les certificats d'autorité sont utilisés par certains services de navigateur, tels que les services bancaires, afin de vérifier les signatures, les certificats serveur ou les certificats d'autres autorités.


 **Glossaire** : Les certificats utilisateur sont émis pour les utilisateurs par une autorité de certification.

Options de l'écran principal
Gestion certif. : *Détails certificat*, *Supprimer*, *Param. conseillés*, *Marquer/Ann. Marq.*, *Aide* et *Sortir*.

Les certificats numériques sont nécessaires si :

- vous souhaitez vous connecter à une banque en ligne, à un site ou à un serveur distant pour effectuer des actions qui impliquent un transfert d'informations confidentielles,
- vous souhaitez réduire le risque de virus ou d'autres logiciels nuisibles et vous assurer de l'authenticité d'un logiciel lors de son téléchargement et de son installation.

 **Glossaire** : Les certificats numériques permettent de vérifier l'origine des pages de navigateur et des logiciels installés. Cependant, ils ne peuvent être considérés comme totalement fiables que si l'authenticité de l'origine du certificat est reconnue.

 **Important** : L'existence d'un certificat ne constitue pas en soi une protection ; le gestionnaire de certificats

doit contenir des certificats corrects, authentiques et fiables pour qu'une sécurité accrue soit disponible.

Affichage des détails du certificat - vérification d'authenticité

Vous ne pouvez être certain de l'identité d'une passerelle de navigateur ou d'un serveur que si la signature et la période de validité du certificat de la passerelle de navigateur ou du serveur ont été vérifiées.


Un message s'affiche sur l'écran de la console de jeu pour vous informer :

- si l'authenticité de l'identité du serveur du navigateur ou de la passerelle n'est pas vérifiée, ou
- si vous ne disposez pas du certificat de sécurité adéquat sur votre console de jeu.

Pour vérifier les détails d'un certificat, recherchez le certificat voulu et sélectionnez **Options**→ *Détails certificat*. Lorsque vous affichez les détails d'un certificat, l'application Gestion des certificats vérifie la validité du certificat et l'une des notes suivantes s'affiche :


- *Certificat non sécurisé* - Votre application n'est pas configurée pour utiliser le certificat. Pour plus d'informations, voir la section suivante, « Modification des paramètres conseillés d'un certificat d'autorité ».
- *Certificat expiré* - La période de validité du certificat sélectionné a expiré.
- *Certificat pas encore valide* - La période de validité du certificat sélectionné n'a pas encore commencé.

- *Certificat corrompu* - Le certificat ne peut pas être utilisé. Contactez l'émetteur du certificat.

 **Important** : les certificats ont une durée de vie limitée. Si *Certificat expiré* ou *Certificat pas encore valide* s'affiche alors que le certificat est encore valide, vérifiez que la date et l'heure de votre console de jeu sont correctes.

Modification des paramètres conseillés d'un certificat d'autorité

- Recherchez le certificat d'autorité voulu et sélectionnez **Options**→ *Param. conseillés*. La liste des applications qui peuvent utiliser le certificat sélectionné s'affiche. Par exemple : *Services / Oui* - le certificat peut certifier des sites. *Gestionnaire d'appl. / Oui* - le certificat peut certifier l'origine d'un nouveau logiciel. *Internet / Oui* - le certificat peut certifier des serveurs de courrier et d'imagerie.

 **Important** : Avant de modifier ces paramètres, vous devez vous assurer que le propriétaire du certificat est fiable et que le certificat appartient au propriétaire mentionné.


App. non autor. (service réseau)





La limitation des appels permet de restreindre l'émission et la réception des appels sur votre console de jeu. Pour

utiliser cette fonction, vous devez disposer du mot de passe de limitation que vous obtiendrez auprès de votre fournisseur de services.

- 1 Recherchez une option de limitation.
 - 2 Sélectionnez **Options** → *Activer* pour demander au réseau d'activer la limitation des appels, *Annuler* pour désactiver la restriction d'appels sélectionnée, ou *Vérifier état* pour vérifier si les appels sont limités ou non.
- Sélectionnez **Options** → *Annuler limitations* pour annuler toutes les limitations d'appels actives.
 - Sélectionnez **Options** → *Modif. mot de passe* pour changer le mot de passe de limitation.

 **Remarque** : Lorsque les appels sont restreints, il peut être possible d'émettre des appels à des numéros d'urgence dans certains réseaux (par exemple, 112 ou tout autre numéro d'urgence officiel).

 **Remarque** : La limitation des appels affecte tous les appels, y compris les appels de données.


 **Remarque** : Vous ne pouvez pas activer à la fois la fonction de limitation des appels entrants et le renvoi d'appel ou la fonction Numéros autorisés. Voir « Paramètres du renvoi d'appels », p. 21 ou « Numéros autorisés », page 51.

Réseau



Sélection réseau

- Choisissez *Automatique* si vous voulez que la console de jeu recherche et sélectionne automatiquement l'un des réseaux cellulaires disponibles dans votre zone, ou
- Choisissez *Manuelle* si vous voulez sélectionner le réseau manuellement dans une liste. En cas d'interruption de la connexion au réseau sélectionné manuellement, la console de jeu émet un signal d'erreur et vous demande de sélectionner le réseau de nouveau. L'opérateur du réseau sélectionné doit avoir un accord d'itinérance avec l'opérateur qui vous a fourni votre carte SIM.

 **Glossaire** : Accord d'itinérance - Accord entre deux fournisseurs de services ou plus qui permet aux utilisateurs dépendant d'un même fournisseur de services réseau d'utiliser les services d'autres fournisseurs.



Affich. infos cellules

- Sélectionnez *Activé* si vous voulez que la console de jeu indique quand elle est utilisée dans un réseau cellulaire basé sur la technologie MCN (Micro Cellular Network) et pour activer la réception des informations de cellules.

Paramètres accessoires



Indicateurs affichés en mode veille :


-  - un kit oreillette est connecté.
-  - un kit à induction est connecté.

Recherchez un dossier d'accessoires et affichez les paramètres :

- Sélectionnez *Mode par défaut* pour sélectionner le mode à activer chaque fois que vous connectez un accessoire donné à votre console de jeu. Voir « Modes », p. 100.
- Sélectionnez *Réponse automatique* si vous voulez que la console de jeu réponde automatiquement à un appel entrant au bout de cinq secondes. Si Signal. appel entrant est réglé sur *Un seul bip* ou *Silencieuse*, la réponse automatique ne peut pas être utilisée.



6. Contacts

➔ Pour ouvrir Contacts, appuyez sur  en mode veille ou sélectionnez **Menu**→ **Contacts**.

Dans Contacts, vous pouvez stocker et gérer des informations relatives à vos contacts, telles que des noms, des numéros de téléphone et des adresses.


La fonction Contacts utilise la mémoire partagée. Voir « [Mémoire partagée](#) », p. 16.

Vous pouvez également ajouter à la fiche d'un

contact une sonnerie personnalisée, un identificateur vocal ou une photo ongle. Vous pouvez créer des groupes de contacts, qui vous permettent d'envoyer des messages texte ou e-mail à de nombreux destinataires en même temps.



Options du répertoire des contacts : *Ouvrir, Appeler, Nouveau message, Nouveau contact, Modifier, Supprimer, Dupliquer, Ajouter au groupe, Apart. aux grps, Marquer/Ann. Marq., Envoyer, Infos contacts, Aide et Sortir.*

 **Glossaire** : N'importe quel mot prononcé peut être un identificateur vocal, par exemple le prénom d'une personne. Un identificateur vous permet d'effectuer des appels téléphoniques en prononçant simplement le mot choisi à voix haute.

Création de fiches de contact

- 1 Ouvrez Contacts et sélectionnez **Options**→ *Nouveau contact*. Une fiche de contact vide s'ouvre.
- 2 Renseignez les champs souhaités et appuyez sur **Effectué**. La fiche de contact est enregistrée dans la mémoire interne et fermée, après quoi vous pouvez la visualiser dans le répertoire des contacts.


Copie de contacts entre la carte SIM et la mémoire de la console de jeu

- Pour copier des noms et des numéros d'une carte SIM vers votre console de jeu, sélectionnez **Menu**→ **Outils**→ **Répertoire SIM**. Sélectionnez le ou les noms à copier, puis **Options**→ *Copier ds Contacts*.

- Si vous voulez copier un numéro de téléphone, de télécopie ou de messenger à partir de Contacts vers votre carte SIM, sélectionnez Contacts, ouvrez une fiche de contact, recherchez le numéro souhaité, puis sélectionnez **Options** → *Copier ds rép. SIM*.

Modification des fiches de contact

Options lors de la modification d'une fiche de contact : *Ajouter onglet / Supprimer onglet, Ajouter détail, Supprimer détail, Modifier étiquette, Aide et Sortir.*

- 1 Dans le répertoire des contacts, recherchez la fiche de contact à modifier et appuyez sur  pour l'ouvrir.
- 2 Pour modifier les informations de la fiche, sélectionnez **Options** → *Modifier*.
- 3 Pour enregistrer vos modifications et revenir à l'écran des fiches de contact, appuyez sur **Effectué**.

Suppression des fiches de contact



- Dans le répertoire des contacts, recherchez la fiche de contact à supprimer et sélectionnez **Options** → *Supprimer*.

Pour supprimer plusieurs fiches de contact

- 1 Marquez les fiches à supprimer. Recherchez un contact à supprimer et sélectionnez **Options** → *Marquer*. Une coche apparaît en regard de la fiche de contact.

- 2 Lorsque vous avez marqué tous les contacts à supprimer, sélectionnez **Options** → *Supprimer*.



Conseil ! Vous pouvez également marquer des éléments en appuyant sur la touche  et en la maintenant enfoncée tout en appuyant sur . Voir aussi p. 12.

Ajout et suppression de champs de fiches de contact

- 1 Ouvrez une fiche de contact et sélectionnez **Options** → *Modifier*.
- 2 Pour ajouter un champ supplémentaire, sélectionnez **Options** → *Ajouter détail*.
Pour supprimer un champ inutile, sélectionnez **Options** → *Supprimer détail*.
Pour renommer une étiquette de champ de fiches de contact, sélectionnez **Options** → *Modifier étiquette*.

Insertion d'une photo dans une fiche de contact

Il existe deux différents types d'images que vous pouvez ajouter à une fiche de contact. Pour plus d'informations sur la façon d'enregistrer des images, voir « [Photos et Capture d'écran](#) », p. 64.

- Pour associer une petite photo onglet à une fiche de contact, ouvrez une fiche, sélectionnez **Options** → *Modifier* puis sélectionnez **Options** → *Ajouter onglet*. La photo onglet est également affichée lorsque le contact vous appelle.

 **Remarque :**




après avoir associé une photo onglet à une fiche de contact, vous pouvez sélectionner *Ajouter onglet* pour remplacer l'image par un autre onglet ou *Supprimer onglet* pour supprimer l'onglet de la fiche de contact.


- Pour ajouter une photo à une fiche de contact, ouvrez une fiche et appuyez sur  pour ouvrir l'écran Photo (). Pour associer une image, sélectionnez **Options** → *Ajouter photo*.



Affichage d'une fiche de contact

Options lors de l'affichage d'une fiche de contact, lorsque la sélection porte sur un numéro de téléphone : *Appeler, Nouveau message, Modifier, Supprimer, Numéros préférés, Ajouter Id. vocal / Id. vocaux, Appel abrégé / Suppr. appel abrégé, Sonnerie, Copier ds rép. SIM, Envoyer, Aide et Sortir*.



L'écran des informations sur les contacts () affiche toutes les informations insérées dans la fiche de contact. Appuyez sur  pour ouvrir l'écran Photo (.

 **Remarque :** Seuls les champs contenant des informations s'affichent dans l'écran des informations sur les contacts. Sélectionnez **Options** → *Modifier* si vous voulez afficher tous les champs et ajouter d'autres données au contact.

Affectation de numéros et d'adresses par défaut

Si un contact possède plusieurs numéros de téléphone ou adresses e-mail, pour accélérer les appels et envois de messages, vous pouvez définir certains numéros et adresses à utiliser par défaut.


- Ouvrez une fiche de contact et sélectionnez **Options** → *Numéros préférés*. Une fenêtre contextuelle s'ouvre, répertoriant les différentes options.


 **Exemple :** Recherchez *Numéro téléphone* et appuyez sur **Attribuer**. Une liste des numéros de téléphone figurant dans la fiche de contact sélectionnée s'affiche. Recherchez celui que vous voulez définir par défaut et appuyez sur . Lorsque vous revenez à l'écran des fiches de contact, le numéro par défaut apparaît souligné.

Numérotation vocale


Vous pouvez effectuer un appel téléphonique en prononçant un identificateur vocal qui a été ajouté à une fiche de contact. N'importe quel mot prononcé peut être un identificateur vocal. Avant d'utiliser la numérotation vocale, notez les points suivants :

- Les identificateurs vocaux sont indépendants de la langue. Ils ne dépendent que de la voix du locuteur.
- Les identificateurs vocaux sont sensibles au bruit de fond. Enregistrez-les et émettez vos appels dans un environnement silencieux.
- Les noms très courts ne sont pas acceptés. Utilisez par conséquent des noms longs et évitez l'utilisation de noms similaires pour des numéros différents.


 **Remarque :** Vous devez prononcer le nom exactement comme lors de son enregistrement. Cela est parfois difficile, par exemple dans un environnement bruyant ou en situation d'urgence. Vous ne devez donc pas compter uniquement sur la numérotation vocale en toutes circonstances.



 **Exemple :** Vous pouvez utiliser le nom d'une personne comme identificateur vocal, par exemple « portable de Jean ».


Ajout d'un identificateur vocal à un numéro de téléphone


 **Remarque :** Les identificateurs vocaux ne peuvent être ajoutés qu'à des numéros de téléphone stockés

dans la mémoire de la console de jeu. Voir « Copie de contacts entre la carte SIM et la mémoire de la console de jeu », p. 56.


 **Remarque :** Une fiche de contact ne peut posséder qu'un seul identificateur vocal.


- 1 Dans le répertoire des contacts, recherchez le contact auquel vous voulez ajouter un identificateur vocal et appuyez sur  pour ouvrir la fiche de contact.
- 2 Recherchez le numéro auquel vous voulez ajouter l'identificateur vocal et sélectionnez **Options** → *Ajouter Id. vocal*.
- 3 Le texte *Appuyer sur Démarrer, puis parler après le bip* s'affiche.
Pendant l'enregistrement, maintenez la console de jeu à une courte distance de votre bouche. Après le signal de départ, prononcez distinctement le ou les mots à enregistrer comme identificateur vocal.
 - Appuyez sur **Démarrer** pour enregistrer un identificateur vocal. La console de jeu émet un signal de départ et le message *Parlez maintenant* s'affiche.
- 4 Après l'enregistrement, la console de jeu lit l'identificateur enregistré et le message *Ecoute id. vocal en cours* s'affiche. Si vous ne voulez pas conserver cet enregistrement, appuyez sur **Quitter**.
- 5 Une fois que l'identificateur vocal a été enregistré avec succès, le message *Id. vocal enregistré* s'affiche et un signal sonore est émis. Un symbole  est visible en regard du numéro dans la fiche de contact.


 **Remarque** : Votre console de jeu peut posséder jusqu'à 25 numéros auxquels des identificateurs vocaux sont associés. Si la mémoire est saturée, supprimez-en certains.

 **Conseil !** Pour afficher une liste des identificateurs vocaux définis, sélectionnez **Options** → **Infos contacts** → **Id. vocaux** dans le répertoire des contacts.


Appel en prononçant un identificateur vocal

 **Remarque** : Vous devez prononcer l'identificateur vocal exactement comme lors de son enregistrement.


- 1 En mode veille, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. Un signal bref est émis et le message *Parlez maintenant* s'affiche.
- 2 Lorsque vous effectuez un appel en prononçant un identificateur vocal, le haut-parleur est utilisé. Maintenez la console de jeu à une courte distance de votre bouche et prononcez clairement l'identificateur vocal.
- 3 La console de jeu lit l'identificateur vocal d'origine, affiche le nom et le numéro et, après 1,5 secondes, compose le numéro de l'identificateur vocal reconnu.

 **ATTENTION !** Lorsque vous utilisez le haut-parleur, ne tenez pas la console de jeu près de l'oreille, le volume pouvant être extrêmement élevé.

- Si la console de jeu lit un identificateur vocal incorrect ou que vous voulez essayer à nouveau la numérotation vocale, appuyez sur **Retenter**.

 **Remarque** : Lorsqu'une application utilisant un appel de données ou une connexion GPRS envoie ou reçoit des données, vous ne pouvez pas effectuer d'appel à l'aide de la numérotation vocale. Pour appeler en utilisant un identificateur vocal, fermez toutes les connexions de données actives.

Nouvelle lecture, effacement ou modification d'un identificateur vocal

Pour lire une nouvelle fois, effacer ou modifier un identificateur vocal, ouvrez une fiche de contact et recherchez le numéro qui possède un identificateur vocal (signalé par ), puis sélectionnez **Options** → **Id. vocaux** → puis

- **Réécouter** - pour réécouter l'identificateur vocal, ou
- **Supprimer** - pour effacer l'identificateur vocal, ou
- **Changer** - pour enregistrer un identificateur vocal. Appuyez sur **Démarrer** pour enregistrer.

Affectation de touches d'appels abrégés

Les appels abrégés permettent d'appeler rapidement les numéros de téléphone fréquemment utilisés. Vous pouvez affecter des touches d'appels abrégés à huit numéros de téléphone. Le numéro 1 est réservé à la boîte vocale.

- 1 Ouvrez la fiche de contact pour laquelle vous voulez une touche d'appel abrégé et sélectionnez **Options**→ *Appel abrégé*. L'icône des appels abrégés s'ouvre en affichant les numéros libres.
- 2 Recherchez un numéro et appuyez sur **Attribuer**. Lorsque vous revenez à l'écran des informations sur les contacts, vous pouvez voir l'icône des appels abrégés en regard du numéro.
 - Pour appeler le contact en utilisant les appels abrégés, affectez à la fonction **Menu**→ **Outils**→ **Paramètres**→ **Paramètres d'appel**→ *Appels abrégés* la valeur *Activés*, passez en mode veille, appuyez sur la touche d'appel abrégé et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que l'appel soit émis.



- 1 Appuyez sur pour ouvrir une fiche de contact ou sélectionnez un groupe de contacts dans la liste des groupes.
- 2 Sélectionnez **Options**→ *Sonnerie*. Une liste de sonneries s'affiche.
- 3 Utilisez le bouton multidirectionnel pour atteindre la sonnerie à utiliser pour le contact ou le groupe et appuyez sur **Sélect.**
 - Pour supprimer la sonnerie, sélectionnez *Sonnerie par défaut* dans la liste des sonneries.

Remarque : Pour un contact particulier, la console de jeu utilise toujours la dernière sonnerie affectée. Par conséquent, si vous changez d'abord la sonnerie d'un groupe, puis celle d'un contact appartenant à ce groupe, la sonnerie du contact est utilisée lorsque celui-ci vous appelle la fois suivante.

Envoi d'informations sur les contacts

- 1 Dans le répertoire des contacts, recherchez la fiche à envoyer.
- 2 Sélectionnez **Options**→ *Envoyer*, puis l'une des méthodes suivantes : *Par message texte*, *Par e-mail* (disponibles uniquement si les paramètres e-mail appropriés sont présents) ou *Par Bluetooth*. La fiche de contact que vous voulez envoyer est désormais une « carte de visite ». Pour plus d'informations, voir le chapitre « [Messages](#) » et « [Envoi de données via Bluetooth](#) », p. 131.

Ajout d'une sonnerie pour une fiche ou un groupe de contacts

Vous pouvez définir une sonnerie pour chaque fiche de contact et chaque groupe. Lorsque ce contact ou un membre de ce groupe vous appelle, la console de jeu joue la sonnerie choisie (si le numéro de téléphone de l'appelant est joint à l'appel et que votre console l'identifie).

- Vous pouvez ajouter les cartes de visite reçues à votre répertoire des contacts. Pour plus d'informations, voir « Réception de messages intelligents », p. 86.



Remarque : Les informations sur les contacts ne peuvent être échangées qu'avec des appareils compatibles.




Glossaire : Lorsque vous envoyez ou recevez des informations sur les contacts, le terme « carte de visite » est employé. Une carte de visite est une fiche de contact dans un format permettant son envoi dans un message texte, le plus souvent le format « vCard ».

Gestion des groupes de contacts

Vous pouvez créer des groupes de contacts pouvant, par exemple, être utilisés comme listes de distribution pour l'envoi de messages texte et e-mail. Voir aussi p. 61 pour connaître la procédure d'ajout d'une sonnerie pour un groupe.


Options de l'écran de la liste des groupes : *Ouvrir, Nouveau groupe, Supprimer, Renommer, Sonnerie, Infos contacts, Aide et Sortir.*

Création de groupes de contacts


- 1 Dans le répertoire des contacts, appuyez sur  pour ouvrir la liste des groupes.
- 2 Sélectionnez **Options** → *Nouveau groupe*.
- 3 Écrivez un nom pour le groupe ou utilisez le nom par défaut *Groupe 1* et appuyez sur **OK**.




Ajout de membres à un groupe

- 1 Dans le répertoire des contacts, recherchez le contact à ajouter à un groupe et sélectionnez **Options** → *Ajouter au groupe*. Une liste des groupes disponibles s'affiche.
- 2 Recherchez le groupe auquel vous voulez ajouter le contact et appuyez sur .

Ajout simultané de plusieurs membres

- 1 Dans la liste des groupes, ouvrez un groupe et sélectionnez **Options** → *Ajouter membres*.
- 2 Recherchez un contact et appuyez sur  pour le marquer. Répétez cette opération pour tous les contacts à ajouter et appuyez sur **OK** pour les ajouter au groupe sélectionné.

Suppression de membres d'un groupe

- 1 Dans la liste des groupes, recherchez le groupe à modifier et appuyez sur .
- 2 Recherchez le contact à supprimer et sélectionnez **Options** → *Suppr. du groupe*.
- 3 Appuyez sur **Oui** pour supprimer le contact du groupe.

Importation de données

Vous pouvez déplacer des données relatives à l'agenda, aux contacts et aux tâches à partir de nombreux téléphones Nokia différents vers votre console de jeu à l'aide de l'application Importation de données de PC Suite pour Nokia N-Gage. Les instructions relatives à l'utilisation de l'application figurent dans l'aide en ligne de PC Suite.

7. Photos et Capture d'écran

Photos



Remarque : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

↔ Sélectionnez **Menu** → **Multimédia** → **Photos**.

Stockage de photos

L'application Photos vous permet d'afficher, de classer, de supprimer et d'envoyer des photos et des images stockées dans votre console de jeu. L'application Photos vous permet de classer les photos envoyées vers le dossier Msgs reçus dans un message multimédia ou image, sous la forme d'une pièce jointe à un message e-mail, via une connexion Bluetooth, ou enregistrées à partir de l'application Capture d'écran. Une fois la photo reçue dans Msgs reçus, vous devez l'enregistrer dans l'application Photos.

Dans l'écran principal de l'application Photos, une liste de photos et de dossiers s'affiche. Les éléments suivants y figurent :

- l'heure et la date auxquelles une photo a été enregistrée ;
- un aperçu de l'image sous forme de photo onglet ;
- le nombre d'éléments contenus dans un dossier ;
- un onglet indiquant si les photos ou les dossiers se trouvent dans la mémoire de la console de jeu ou sur la carte mémoire, si vous en avez une.








Options de l'application



Photos : *Ouvrir, Envoyer, Transmetteur photo, Supprimer, Dépl. vers dossier, Nouveau dossier, Marquer/Ann. Marq., Renommer, Afficher détails, Ajouter aux Favoris, Mettre à jour onglet, Aide et Sortir.*

Visualiser des images

Remarque : Lorsque vous ouvrez **Photos**, l'onglet de départ est défini sur la mémoire de la console de jeu.

- 1 Appuyez sur  ou sur  pour passer d'un onglet de mémoire à un autre.
- 2 Pour parcourir les photos, appuyez sur  et sur .
- 3 Appuyez sur  pour ouvrir une photo. Une fois la photo ouverte, son nom et le nombre de photos figurant dans le dossier sont indiqués en haut de l'écran.

Options d'affichage d'une photo : *Envoyer, Rotation, Zoom avant, Zoom arrière, Plein écran, Supprimer, Renommer, Afficher détails, Ajouter aux Favoris, Aide et Sortir.*


Lorsque vous affichez une photo et que vous appuyez sur  ou sur , vous passez à la photo suivante ou précédente dans le dossier en cours.


Vous pouvez visualiser des fichiers GIF animés de la même manière que les autres photos. Les animations ne sont lues qu'une seule fois. Lorsqu'une animation se termine, une image fixe reste affichée. Pour revoir l'animation, vous devez la fermer, puis la rouvrir.

Zoom


- 1 Sélectionnez **Options** → *Zoom avant* ou *Zoom arrière*. Le facteur de zoom est inscrit en haut de l'écran. Voir aussi la section « [Raccourcis clavier](#) », plus loin dans ce chapitre.
- 2 Appuyez sur **Retour** pour revenir à l'écran initial.



 **Remarque** : Le facteur de zoom n'est pas mémorisé.

 **Remarque** : Vous ne pouvez pas effectuer de zoom avant sur des animations GIF pendant leur lecture.

Plein écran

Lorsque vous sélectionnez **Options** → *Plein écran*, les volets qui entourent la photo sont retirés pour que vous puissiez visualiser pleinement la photo. Appuyez sur  pour revenir à l'écran initial.










Déplacement d'une zone à une autre

Lorsque vous zoomez ou visualisez une photo en mode plein écran, utilisez le bouton multidirectionnel pour vous déplacer vers la gauche, la droite, le haut ou le bas afin d'obtenir un gros plan d'une partie de l'image, par exemple, l'angle supérieur droit.

Rotation

Sélectionnez **Options** → *Rotation* → *Vers la gauche* pour faire pivoter une photo de 90 degrés vers la gauche ou *Vers la droite* pour la faire pivoter vers la droite. L'état de la rotation n'est pas mémorisé.


Raccourcis clavier

- Rotation :  (vers la gauche) et  (vers la droite).
- Défilement :  (vers le haut),  (vers le bas),  (vers la gauche) et  (vers la droite).
-  (zoom avant) et  (zoom arrière). Maintenez la touche enfoncée pour revenir à l'affichage normal.
-  (passage du plein écran à l'écran normal, et vice versa).

Affichage de détails de photos

- Pour afficher des informations détaillées sur une photo, accédez à la photo et sélectionnez **Options** → *Afficher détails*. La liste des informations propres à cette photo s'affiche :
Format – JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Non supporté ou Inconnu.
Date et Heure – Date et heure de création ou d'enregistrement de la photo.
n x n – Taille de la photo en pixels.
Taille – En octets ou en kilo-octets (Ko).
Couleur – *Coul. naturelle*, 65536 *coul.*, 4096 *couleurs*, 256 *couleurs*, 16 *couleurs*, *Nuances gris* ou *Noir et blanc*.


Classement de photos et de dossiers

- Pour supprimer une photo ou un dossier, accédez à la photo ou au dossier, puis sélectionnez **Options** → *Supprimer*.
- Pour renommer une photo ou un dossier, accédez à la photo ou au dossier, puis sélectionnez **Options** → *Renommer*. Saisissez le nouveau nom et appuyez sur .

Voir « [Actions communes à toutes les applications](#) », p. 12 pour plus d'informations sur la création de dossiers ainsi que sur le marquage et le déplacement d'éléments dans des dossiers.





Envoi de photos

Vous pouvez envoyer des photos à des équipements compatibles via différents services de messagerie.

- 1 Accédez à la photo que vous souhaitez envoyer, puis sélectionnez **Options** → *Envoyer*.
- 2 Sélectionnez ensuite l'une des méthodes suivantes : *Par multimédia*, *Par e-mail* et *Par Bluetooth*.
 - Si vous optez pour l'envoi de la photo dans un e-mail ou un message multimédia, un éditeur s'ouvre. Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire des contacts, ou écrivez le numéro de téléphone ou l'adresse e-mail du destinataire dans le champ A: . Ajoutez du texte ou du son, puis sélectionnez **Options** → *Envoyer*. Pour

plus d'informations, voir « [Création et envoi de messages](#) », p. 79.

- Si vous voulez envoyer la photo via Bluetooth, voir « [Envoi de données via Bluetooth](#) », p. 131 pour plus d'informations.

Conseil ! Vous pouvez envoyer simultanément plusieurs photos via Bluetooth. Pour envoyer simultanément plusieurs photos, vous devez d'abord les marquer. Pour marquer simultanément plusieurs photos, utilisez les commandes **Options** → *Marquer/Ann. Marq.* ou appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée tout en appuyant sur  ou sur . Une coche apparaît successivement à côté des photos que vous sélectionnez. Pour terminer la sélection, arrêtez le défilement avec le bouton multidirectionnel, puis relâchez la touche .



Dossier des messages image

Les graphiques que vous avez reçus dans des messages image se trouvent dans le dossier des messages image.

Options du dossier Messages image : *Ouvrir, Envoyer, Supprimer, Marquer/Ann. Marq., Renommer, Afficher détails, Aide* et *Sortir*.

Pour enregistrer un graphique que vous avez reçu dans un message image, accédez à **Messages** → *Msgs reçus*, ouvrez le message et sélectionnez **Options** → *Enregistrer*.



Affichage des images

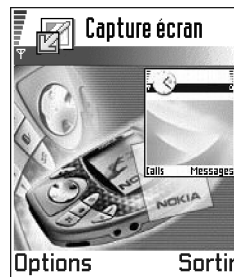
- 1 Recherchez l'image à afficher et appuyez sur . L'image s'ouvre. Appuyez sur  pour afficher l'image suivante du dossier.
- 2 Appuyez sur **Retour** pour revenir à l'écran principal Photo.

Capture d'écran

↳ Sélectionnez **Menu** → **Multimédia** → **Capture écran**.





L'application Capture d'écran vous permet de prendre des photos de l'écran de votre console de jeu. Vous pouvez ensuite les envoyer à vos amis dans des messages multimédias. Vous pouvez exécuter l'application Capture d'écran en arrière-plan de façon à ce qu'elle disparaisse de l'écran et qu'elle ne soit activée que lorsque vous appuyez sur une combinaison de touches que vous définissez dans Paramètres (il s'agit par défaut de  + ). Voir « [Exécution en arrière-plan](#) », p. 68 et « [Changement des paramètres](#) », p. 68.




Options de l'application

Capture d'écran : *Garder appl. ouv.*, *Paramètres*, *Aide et Sortir*.

Vous pouvez sélectionner l'un des trois formats suivants : *JPG faible*, *JPG élevée* ou *MBM*.

- 1 Sélectionnez **Menu**→ **Multimédia**→ **Capture écran**.
- 2 Sélectionnez **Options**→ *Garder appl. ouv.*. Le message « Appuyez sur *Modif.* + *direction* pour effectuer une capture d'écran » s'affiche et l'application disparaît de l'écran.
- 3 Appuyez sur  +  pour effectuer une capture d'écran.

 **Remarque** : Si la mémoire est insuffisante, la console de jeu peut fermer certaines applications. La console de jeu enregistre toute donnée non enregistrée avant de fermer une application. Voir « Changement d'application », p. 11.


Exécution en arrière-plan


Lorsque vous sélectionnez **Options**→ *Garder appl. ouv.*, l'application disparaît de l'écran. L'application Capture d'écran continue d'être active, ce qui n'a aucune incidence sur toute application que vous voulez exécuter. Elle vous permet d'effectuer une capture du contenu de l'écran à tout moment (par exemple, lorsque vous jouez à un jeu). Pour ce faire, appuyez sur une combinaison de touches que vous avez au préalable définie dans Paramètres. Voir « Changement des paramètres », p. 68.

Changement des paramètres

Sélectionnez *Paramètres* pour ouvrir une liste de paramètres de capture d'écran que vous pouvez définir.

- *Prendre avec* - Sélectionnez une combinaison de touches pour activer l'application Capture d'écran.
- *Nom du dossier* - Écrivez un nom évocateur pour le dossier des photos dans lequel les captures d'écran sont enregistrées.
- *Nom capture écran* - Écrivez un nom évocateur pour la photo.
- *Qualité capt. écran* - Sélectionnez l'un des trois formats suivants :
 - *JPG faible*
 - *JPG élevée*
 - *MBM*.
- *Utiliser nom par déf.* - Sélectionnez *Oui* si vous voulez enregistrer la photo sous le nom entré dans l'option *Nom capture écran*. Sélectionnez *Non* pour définir un nom distinct pour chaque photo (le nom entré dans l'option *Nom capture écran* s'affiche par défaut).

 Options - *Prendre avec*, *Nom du dossier*, *Nom capture écran*, *Qualité capt. écran* et *Utiliser nom par déf.*

 **Remarque** : Vous pouvez enregistrer plusieurs photos sous le même nom (par exemple, « Capture_écran »). Les photos sont enregistrées sous les noms « Capture_écran », « Capture_écran(01) », « Capture_écran(02) », etc.



8. RealOne Player™



Remarque : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

↔ Sélectionnez **Menu** → **Multimédia** → **RealOne Player**.

RealOne Player™ permet de lire des fichiers multimédias stockés dans la mémoire de la console de jeu ou sur une carte mémoire, ou de lire des fichiers audio et vidéo et de diffuser des contenus en direct depuis Internet.



Glossaire : Les fichiers multimédias sont des clips vidéo, musicaux ou audio que vous pouvez lire sur un lecteur multimédia tel que RealOne Player. Les fichiers ayant l'extension .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra ou .rv sont supportés par RealOne Player.

RealOne Player ne supporte pas nécessairement toutes les variantes des formats de fichier supportés. Par exemple, RealOne Player tentera d'ouvrir tous les fichiers .mp4. Toutefois, il se peut que certains fichiers .mp4 contiennent des éléments non conformes aux normes 3GPP et, par conséquent, non supportés par la console de jeu Nokia N-Gage. Dans ce cas, l'opération peut échouer et entraîner

une lecture partielle des fichiers ou être à l'origine d'un message d'erreur.

RealOne Player utilise la mémoire partagée. Voir « **Mémoire partagée** », p. 16.

Options - Le menu Options propose les différentes options suivantes :

- Lorsque la liste ne contient aucun fichier, lien ou dossier : *Ouvrir, Nouveau dossier, Paramètres, A propos du produit, Aide et Sortir.*
- Lorsque l'élément sélectionné est un fichier sur votre disque local : *Lecture, Ouvrir, Renommer* (si aucun élément n'est marqué), *Supprimer, Nouveau dossier, Dépl. vers dossier, Marquer/Ann. Marq., Envoyer, Ajouter aux Favoris, Paramètres, A propos du produit, Aide et Sortir.*
- Lorsque l'élément sélectionné est un lien réseau : *Lecture* (si aucun élément n'est marqué), *Ouvrir, Renommer, Modifier lien, Supprimer, Nouveau dossier, Dépl. vers dossier, Marquer/Ann. Marq., Envoyer, Ajouter aux Favoris, Paramètres, A propos du produit, Aide et Sortir.*
- Lorsqu'un dossier est mis en surbrillance : *Ouvrir dossier* (si aucun élément n'est marqué), *Ouvrir, Renommer* (si aucun élément n'est marqué), *Supprimer, Nouveau*

dossier, Marquer/Ann. Marq., Paramètres, A propos du produit, Aide et Sortir..

- Lorsque de nombreux éléments sont sélectionnés : Ouvrir, Supprimer, Nouveau dossier, Dépl. vers dossier, Marquer/Ann. Marq., Envoyer, Ajouter aux Favoris, Paramètres, A propos du produit, Aide et Sortir.

Media Guide

Vous pouvez, à partir de RealOne Player, ouvrir une page du navigateur contenant un Media Guide qui répertorie des liens vers des sites et des fichiers dont le contenu multimédia peut être diffusé. Voir « [Diffusion depuis Internet](#) », p. 71.


Lecture de fichiers multimédias


Vous pouvez lire n'importe quel fichier musical ou vidéo depuis la liste qui s'affiche au démarrage de RealOne Player ou directement depuis Internet.


- Pour lire un fichier multimédia stocké dans la mémoire de la console de jeu ou la carte mémoire, ouvrez RealOne Player, recherchez le fichier, puis sélectionnez **Options**→ *Lecture*.
- Pour lire un fichier multimédia directement depuis Internet :



- 1 Sélectionnez **Options**→ *Ouvrir*→ *Adresse URL*.
- 2 Entrez l'adresse URL du site à partir duquel vous souhaitez lire ou diffuser du contenu.

 **Glossaire** : Diffuser un élément audio ou vidéo revient à le lire en temps réel au fur et à mesure de son téléchargement depuis Internet, c'est-à-dire sans le stocker préalablement dans un fichier sur votre disque local

 **Remarque** : Pour vous connecter à un site, vous devez avoir configuré un point d'accès. Reportez-vous à *Pt d'accès par défaut*, page 72. De nombreux prestataires de service requièrent que vous utilisiez un point d'accès Internet comme point d'accès par défaut. D'autres vous autorisent à utiliser un point d'accès WAP. Pour plus d'informations sur ce service (disponibilité, conseils, etc.), contactez votre prestataire de service.

 **Remarque** : Dans RealOne Player, vous pouvez utiliser uniquement des adresses URL `rtsp://`. Vous ne pouvez pas utiliser d'adresse URL `http://`. Toutefois, RealOne Player reconnaîtra un lien `http` vers un fichier `.ram`, dans la mesure où un fichier `.ram` est un fichier texte contenant un lien `rtsp`.

Diffusion depuis Internet







- Pour diffuser des contenus en direct depuis Internet (service réseau), configurez d'abord votre point d'accès par défaut. Voir la remarque, page 70. Ensuite, procédez comme suit :
 - 1 Ouvrez RealOne Player et sélectionnez **Options** → *Ouvrir* → *Guide*. Ouvrez le Media Guide pour rechercher un lien vers un site de diffusion qui vous intéresse.
 - 2 Sélectionnez le lien. Un message s'affiche vous invitant à déconnecter le point d'accès WAP.
 - Si vous avez défini un point d'accès Internet comme point d'accès par défaut dans RealOne Player (avec l'accord de votre prestataire de service), sélectionnez **OK**.
 - Si vous avez défini un point d'accès WAP comme point d'accès par défaut dans RealOne Player (avec l'accord de votre prestataire de service), sélectionnez **Annuler**.

Votre session de diffusion doit alors débiter.

Avant que la lecture du fichier ou la diffusion du contenu multimédia ne commence, votre console de jeu se connecte au site et télécharge le fichier.



Contrôle du volume

- Pour augmenter le volume, appuyez sur  ; pour le diminuer, appuyez sur .
- Pour couper le son, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que l'indicateur  s'affiche.
- Pour activer le son, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que l'indicateur  apparaisse.



Envoi de fichiers multimédias





Vous pouvez envoyer des fichiers multimédias en utilisant l'option *Envoyer* depuis la liste des clips vidéo.

- 1 Recherchez le fichier que vous souhaitez envoyer, puis sélectionnez **Options**→ *Envoyer*.
- 2 Choisissez l'un des trois modes d'envoi suivants pour votre fichier : *Par Bluetooth*, *Par multimédia* ou *Par e-mail*.

Changement des paramètres



Conseil ! Lorsque vous sélectionnez l'un de ces paramètres, une vue s'affiche avec différents onglets. Appuyez sur  ou sur  pour passer d'un onglet de paramétrage à l'autre. Les icônes suivantes indiquent les paramètres dans lesquels vous vous trouvez :

-  pour *Vidéo*
-  pour *Lecture*
-  pour *Réseau* et
-  pour *Serveur proxy*.

Pour modifier les paramètres *Vidéo*, sélectionnez **Options**→ *Paramètres*→ *Vidéo* pour ouvrir la liste de paramètres suivante :

- *Qualité vidéo* - Choisissez *Images nettes* pour obtenir une meilleure qualité d'image, mais un débit numérique faible, ou *Débit num. élevé* pour obtenir un débit numérique plus élevé, avec une qualité d'image inférieure.
- *Mise à l'échel. autom.* - Choisissez *Activée* pour activer le redimensionnement automatique de l'image vidéo.

Pour changer l'image *Lecture*, sélectionnez **Options**→ *Paramètres*→ *Lecture* pour ouvrir le paramètre suivant :

- *Lecture répétée* - Choisissez *Activée* pour redémarrer automatiquement la lecture du fichier audio ou vidéo une fois celle-ci terminée.

Pour changer l'image *Réseau*, sélectionnez **Options**→ *Paramètres*→ *Réseau* pour ouvrir la liste suivante de paramètres :


- *Pt d'accès par défaut* - défini dans *Paramètres de connexion*, voir « Points d'accès », page 46. Voir aussi les instructions qui figurent à l'étape 2, page 20.
- *Bande passante* - Choisissez *Automatique* pour bénéficier de la meilleure vitesse de transmission disponible.
- *Bande passante max.* - Choisissez la bande passante maximale pour la diffusion du contenu.
- *Expiration connexion* - Ouvrez l'affichage de curseur pour modifier le temps d'attente limite autorisé avant la connexion initiale au serveur lors d'une session de diffusion.
- *Expiration serveur* - Ouvrez l'affichage de curseur pour modifier le temps d'attente limite autorisé en cas d'absence de réponse du serveur.
- *Port le plus haut* et *Port le plus bas* - Entrez les numéros de port pour la diffusion. Si vous ne connaissez pas ces numéros, contactez votre prestataire de service.

Pour changer l'image *Serveur proxy*, sélectionnez **Options**→ *Paramètres*→ *Serveur proxy* pour ouvrir la liste suivante de paramètres :

- *Utiliser proxy | Adresse de l'hôte | Port* - Choisissez s'il convient ou non d'utiliser un proxy.



9. Messages

 **Remarque** : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser les fonctions du dossier **Messages**. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

 Sélectionnez **Menu** → **Messages**.

L'application Messages vous permet de créer, d'envoyer, de recevoir, d'afficher, de modifier et d'organiser :

- des messages texte ;
- des messages multimédias ;
- des messages e-mail ;
- des messages intelligents, qui sont des messages texte spécifiques contenant des données.

Outre les messages ci-dessus, vous pouvez recevoir des messages et des données via une connexion Bluetooth, des messages de service WAP, des messages affichage cellule, et envoyer des commandes services.

Options de l'écran principal de Messages : *Nouveau message*, *Connexion* (option disponible si vous avez défini des paramètres pour la boîte aux lettres) ou *Déconnecter* (option disponible si une connexion active à la boîte aux lettres est établie),

Messages SIM, Affichage cellule, Commandes service, Paramètres, Aide et Sortir.

Les messages texte et multimédias utilisent la mémoire partagée. Voir « **Mémoire partagée** », p. 16.

Lorsque vous ouvrez Messages, vous pouvez voir la fonction *Nouveau msg* et une liste de dossiers par défaut :



Msgs reçus – contient les messages reçus, à l'exception des messages e-mail et la diffusion de messages sur une cellule. Les messages e-mail sont stockés dans la *Bte aux lettres*. Vous pouvez lire les messages diffusés sur une cellule en sélectionnant

Options → *Affichage cellule*.



Mes dossiers – pour l'organisation de vos messages en dossiers.





Conseil ! Organisez vos messages en ajoutant de nouveaux dossiers sous Mes dossiers.





Bte aux lettres – Lorsque vous ouvrez ce dossier, vous pouvez vous connecter à votre boîte aux lettres distante pour récupérer de nouveaux messages e-mail ou afficher les messages e-mail précédemment récupérés en mode hors connexion. Pour plus d'informations sur les modes connexion et hors connexion, voir p. 89. Après avoir défini des paramètres d'une nouvelle boîte aux lettres, le


nom qui lui est affecté remplace *Bte aux lettres* dans l'écran principal. Voir « [Paramètres des e-mails](#) », p. 97.


 **Brouillons** - stocke les brouillons des messages qui n'ont pas été envoyés.


 **Msgs envoyés** - stocke les 20 derniers messages qui ont été envoyés. Pour modifier le nombre de messages à enregistrer, voir « [Paramètres du dossier Msgs envoyés](#) », p. 99.



 **A envoyer** - est un emplacement de stockage temporaire pour les messages en attente d'être envoyés.

 **Rapports** - vous pouvez demander au réseau de vous envoyer un rapport d'envoi des messages texte, intelligents et multimédias que vous avez envoyés. Pour activer la réception de rapports d'envoi, sélectionnez **Options** → **Paramètres** → **Message texte**, recherchez **Recevoir accusé**, puis sélectionnez **Oui**.

 **Remarque** : La réception d'un rapport d'envoi d'un message multimédia envoyé à une adresse e-mail peut ne pas être possible.


 **Remarque** : Avant de pouvoir créer un message multimédia, écrire un e-mail ou vous connecter à votre boîte aux lettres distante, les paramètres de connexion appropriés doivent être installés. Voir « [Paramètres nécessaires aux e-mails](#) », p. 83 et « [Paramètres nécessaires aux messages multimédias](#) », p. 81.

 **Conseil** ! Lorsque vous avez ouvert l'un des dossiers par défaut, par exemple **Msgs envoyés**, vous pouvez


aisément vous déplacer entre les dossiers : en appuyant sur  pour ouvrir le dossier suivant (**A envoyer**), ou en appuyant sur  pour ouvrir le dossier précédent (**Brouillons**).


Messages - Informations d'ordre général

L'état du message est toujours brouillon, envoyé ou reçu. Les messages peuvent être enregistrés dans le dossier Brouillons avant d'être envoyés. Ils sont placés temporairement dans le dossier À envoyer en attendant d'être envoyés. Une fois un message envoyé, vous pouvez en trouver une copie dans le dossier Msgs envoyés. Les messages reçus et envoyés sont en lecture seule jusqu'à ce que vous sélectionniez *Répondre* ou *Transférer*, qui permet de copier le message vers un éditeur. Notez que vous ne pouvez pas faire suivre des messages e-mail que vous avez envoyés vous-même.

 **Remarque** : Les messages ou données envoyés via une connexion Bluetooth ne sont pas enregistrés dans les dossiers Brouillons ou Msgs envoyés.




Ouverture d'un message reçu


- Lorsque vous recevez un message,  et le message *1 nouveau message* s'affiche en mode veille. Appuyez sur **Afficher** pour ouvrir le message.


- Si vous avez plusieurs nouveaux messages, appuyez sur **Afficher** pour ouvrir le dossier Msgs reçus et afficher les titres des messages. Pour ouvrir un message dans Msgs reçus, recherchez-le et appuyez sur .


Ajout d'un destinataire à un message

Lorsque vous créez un message, vous pouvez ajouter un destinataire de plusieurs façons :

- à partir du répertoire des contacts. Pour ouvrir le répertoire des contacts, appuyez sur  ou sur  dans les champs A: ou Cc:, ou sélectionnez **Options** → *Ajout. destinataire*. Recherchez un contact et appuyez sur  pour le marquer. Vous pouvez marquer plusieurs destinataires à la fois. Appuyez sur **OK** pour revenir au message. Les destinataires sont répertoriés dans le champ A: et séparés automatiquement par un point-virgule (;).
- écrivez le numéro de téléphone ou l'adresse e-mail du destinataire dans le champ A: ou
- copiez les informations relatives au destinataire à partir d'une autre application et collez-les dans le champ A:. Voir « Copie de texte », p. 78.

 **Exemple** : +44 123 456; 050 456 876

Appuyez sur  pour supprimer un destinataire à la gauche du curseur.

 **Remarque** : Si vous écrivez de nombreux numéros de téléphone ou adresses e-mail dans le champ A:, veillez à ajouter un point-virgule (;) entre tous les



éléments pour les séparer. Lorsque vous récupérez des destinataires du répertoire des contacts, le point-virgule est ajouté automatiquement.

Options d'envoi


Pour modifier le mode d'envoi d'un message, sélectionnez **Options** → *Options d'envoi* lorsque vous modifiez un message. Lorsque vous enregistrez le message, ses paramètres d'envoi sont également enregistrés.



Écriture de texte

Vous pouvez saisir du texte de deux façons différentes, à l'aide de la méthode habituellement utilisée pour les appareils mobiles ou d'une autre méthode appelée écriture intuitive.

 **Conseil !** Pour activer ou désactiver l'écriture intuitive, appuyez sur  deux fois rapidement lors de l'écriture du texte.

Utilisation de la saisie de texte traditionnelle

L'indicateur  s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran lorsque vous écrivez du texte en utilisant la saisie de texte traditionnelle.

- Appuyez plusieurs fois sur une touche numérique ( - ) jusqu'à ce que le caractère voulu apparaisse. Notez que tous les caractères disponibles

pour une touche numérique ne figurent pas sur la touche.

- Pour insérer un numéro, appuyez sur la touche numérique et maintenez-la enfoncée.
- Pour passer de la saisie de lettres à celle de chiffres, appuyez sur la touche et maintenez-la enfoncée.
- Si la lettre suivante est située sur la même touche que la lettre actuelle, attendez que le curseur apparaisse (ou appuyez sur pour écourter le délai), puis saisissez la lettre.
- Si vous commettez une erreur, appuyez sur pour supprimer un caractère. Appuyez sur la touche et maintenez-la enfoncée pour effacer plusieurs caractères.
- Les signes de ponctuation les plus courants sont disponibles sous . Appuyez plusieurs fois sur pour atteindre le signe de ponctuation voulu. Appuyez sur pour ouvrir une liste de caractères spéciaux. Utilisez le bouton multidirectionnel pour faire défiler la liste et appuyez sur **Sélect.** pour sélectionner un caractère.
- Pour insérer un espace, appuyez sur . Pour déplacer le curseur sur la ligne suivante, appuyez trois fois sur .
- Pour passer d'une casse de caractère à une autre (**Abc**, **abc** et **ABC**), appuyez sur .



Icônes : et indiquent la casse sélectionnée. signifie que la première lettre du mot est une majuscule et que toutes les autres lettres

sont automatiquement écrites en minuscules. indique le mode numérique.

Utilisation de l'écriture intuitive

Pour activer l'écriture intuitive, appuyez sur et sélectionnez *Activer dictionnaire*. L'écriture intuitive est ainsi activée pour tous les éditeurs de la console de jeu. L'indicateur s'affiche en haut de l'écran.

- 1 Écrivez le mot souhaité en appuyant sur les touches - . Appuyez une seule fois sur chaque touche pour une lettre. Le mot est modifié chaque fois que vous appuyez sur une touche.








Remarque : Le mot continue à se modifier, attendez de l'avoir saisi en entier avant de vérifier le résultat.

Par exemple, pour écrire « Nokia » lorsque le dictionnaire est activé, appuyez sur


pour N, pour o, pour k, pour i et pour a.

Comme vous pouvez le constater, le mot suggéré change chaque fois que vous appuyez sur une touche.













- 2 Vérifiez que le mot est correctement écrit lorsque vous avez fini.

- Si le mot est correct, vous pouvez le confirmer en appuyant sur  ou sur  pour insérer un espace. Le soulignement disparaît et vous pouvez commencer à écrire un autre mot.
- Si le mot n'est pas correctement écrit, vous disposez des options suivantes :
 - Appuyez plusieurs fois sur  pour afficher les unes après les autres les correspondances trouvées par le dictionnaire.
 - Appuyez sur  et sélectionnez *Dictionnaire* → *Correspondances* pour afficher la liste des correspondances. Recherchez le mot à utiliser et appuyez sur  pour le sélectionner.
 - Si le caractère ? s'affiche à la suite d'un mot, le mot que vous avez l'intention d'écrire ne figure pas dans le dictionnaire. Pour ajouter un mot au dictionnaire, appuyez sur **Orthogr.**, saisissez le mot (32 lettres au maximum) en utilisant la saisie de texte traditionnelle et appuyez sur **OK**. Le mot est ajouté au dictionnaire. Lorsque le dictionnaire est saturé, un nouveau mot remplace le mot ajouté le plus ancien.





- Pour supprimer le caractère ? et effacer un à un les caractères du mot, appuyez sur .


Conseils sur l'utilisation de l'écriture intuitive

- Pour effacer un caractère, appuyez sur . Appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour effacer plusieurs caractères.
 - Pour passer d'une casse de caractère à une autre (**Abc**, **abc** et **ABC**), appuyez sur . Notez que si vous appuyez deux fois rapidement sur , l'écriture intuitive est désactivée.
 - Pour insérer un numéro en mode lettre, appuyez sur la touche numérique voulue et maintenez-la enfoncée. Vous pouvez également appuyer sur  et sélectionner *Insérer numéro*, saisir les numéros souhaités et appuyer sur **OK**.
Pour passer de la saisie de lettres à celle de chiffres, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée.
 - Les signes de ponctuation les plus courants sont disponibles sous . Appuyez sur  puis sur  plusieurs fois pour atteindre le signe de ponctuation voulu.
Appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour ouvrir une liste de caractères spéciaux. Utilisez le bouton multidirectionnel pour faire défiler la liste et appuyez sur **Sélect.** pour sélectionner un caractère. Ou appuyez sur  et sélectionnez *Insérer symbole*.
-  **Conseil !** L'écriture intuitive essaie de deviner le signe de ponctuation couramment utilisé (.,?!') qui est requis. L'ordre et la disponibilité des signes de



punctuation dépendent de la langue du dictionnaire.

- Appuyez plusieurs fois sur  pour afficher les unes après les autres les correspondances trouvées par le dictionnaire.


Vous pouvez également appuyer sur , sélectionner *Dictionnaire* puis

- *Correspondances* - pour afficher une liste de mots correspondant aux touches utilisées. Recherchez le mot souhaité et appuyez sur .
- *Insérer mot* - pour ajouter un mot (32 lettres au maximum) au dictionnaire en utilisant la saisie de texte traditionnelle. Lorsque le dictionnaire est saturé, un nouveau mot remplace le mot ajouté le plus ancien.
- *Modifier mot* - pour ouvrir un affichage dans lequel vous pouvez éditer le mot, disponible uniquement si le mot est active (souligné).

Écriture de mots composés









- Écrivez la première partie d'un mot composé et confirmez-la en appuyant sur . Écrivez la dernière partie et complétez le mot composé en appuyant sur  pour ajouter un espace.



Désactivation de l'écriture intuitive


- Appuyez sur  et sélectionnez *Dictionnaire* → *Désactivé* pour désactiver l'écriture intuitive pour tous les éditeurs de la console de jeu.


Copie de texte

Si vous voulez copier du texte dans le presse-papiers, les méthodes suivantes sont les plus simples :


- 1 Pour sélectionner des lettres et des mots, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. En même temps, appuyez sur  ou sur . Le texte que vous sélectionnez est mis en surbrillance. Pour sélectionner des lignes de texte, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. En même temps, appuyez sur  ou sur .
- 2 Pour terminer la sélection, arrêtez d'appuyer sur le bouton multidirectionnel (tout en maintenant la touche ).
- 3 Pour copier le texte dans le presse-papiers, tout en maintenant la touche  enfoncée, appuyez sur **Copier**.

Vous pouvez également relâcher la touche , puis appuyez une fois dessus pour ouvrir une liste de commandes d'édition, par exemple *Copier* ou *Couper*. Si vous voulez supprimer le texte sélectionné du document, appuyez sur .

- 4 Pour insérer le texte dans un document, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée, et appuyez sur **Coller**.


Vous pouvez également appuyer une fois sur  et sélectionner *Coller*.

Options d'édition

Lorsque vous appuyez sur , les options suivantes s'affichent (en fonction du mode de modification et de votre situation) :

- *Dictionnaire* (écriture intuitive), *Utiliser lettres* (saisie de texte traditionnelle), *Utiliser chiffres*
- *Couper, Copier* - disponible uniquement si du texte a d'abord été sélectionné.
- *Coller* - disponible uniquement lorsque du texte a été coupé ou copié dans le presse-papiers.
- *Insérer numéro, Insérer symbole* et
- *Langue d'écriture* : - modifie la langue d'entrée pour tous les éditeurs de la console de jeu. Voir « [Paramètres de la console](#) », p. 41.




Création et envoi de messages

 **Remarque** : Lors de l'envoi de messages, votre console de jeu peut afficher le texte suivant : « *Envoyé* ». Cela signifie que votre console de jeu a envoyé le message au numéro du centre de messages programmé dans votre console de jeu. Cela ne signifie pas pour autant que le message est arrivé à destination. Pour plus d'informations sur les services SMS, veuillez contacter votre prestataire de service.


Vous pouvez créer un message de deux façons :

- en sélectionnant *Nouveau msg* → *Créer: Message texte, Message multimédia* ou *E-mail* dans l'écran principal Messages, ou
- à partir d'une application possédant l'option *Envoyer*. Dans ce cas, le fichier sélectionné (tel qu'une photo ou un texte) est ajouté au message.

Écriture et envoi de messages texte


- 1 Sélectionnez *Nouveau msg*. Une liste d'options de message s'affiche.
- 2 Sélectionnez *Créer: Message texte*. L'éditeur s'ouvre avec le curseur placé dans le champ A :. Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire des contacts ou indiquez le numéro de téléphone du destinataire. Appuyez sur  pour ajouter un point-virgule (;) afin de séparer chaque destinataire. Appuyez sur  pour passer au champ du message.
- 3 Écrivez le message.



 **Remarque** : Votre console de jeu prenant en charge l'envoi simultané de plusieurs messages texte, la limite normale de 160 caractères par message texte peut par conséquent être dépassée. Si votre texte dépasse 160 caractères, il est envoyé

en plusieurs messages, ce qui risque de vous coûter plus cher.

Dans la barre de navigation, l'indicateur de la longueur du message effectue un compte à rebours à partir de 160. Par exemple, 10 (2) signifie que vous pouvez encore ajouter 10 caractères au texte à envoyer sous la forme de deux messages.

- 4 Pour envoyer le message, sélectionnez **Options** → Envoyer ou appuyez sur .


Options de l'éditeur de messages texte : *Envoyer, Ajout. destinataire, Insérer, Supprimer, Détails message, Options d'envoi, Aide et Sortir.*

Envoi de messages intelligents

Les messages intelligents sont des messages texte spécifiques qui peuvent contenir des données. Vous pouvez envoyer des messages intelligents, tels que des :

- messages image,
- cartes de visite contenant des informations sur les contacts sous un format générique (vCard),
- notes d'agenda (au format vCalendar).


Pour plus d'informations, reportez-vous à « [Envoi d'informations sur les contacts](#) », p. 61, « [Envoi d'entrées d'agenda](#) », p. 107, et « [Envoi de signets](#) », p. 117.

 **Conseil !** Vous pouvez également recevoir des sonneries, des logos opérateur ou des paramètres provenant de fournisseurs de services (voir p. 86).

Création et envoi de messages image

Options de l'éditeur de messages image : *Envoyer, Ajout. destinataire, Insérer, Supprimer image, Supprimer, Détails message, Aide et Sortir.*

Votre console de jeu vous permet d'envoyer et de recevoir des messages image. Il s'agit de messages texte contenant de petites images en noir et blanc. Plusieurs images par défaut sont disponibles dans le dossier *Msgs image* dans **Multimédia** → **Photos**.

 **Remarque :** Cette fonction est utilisable à condition d'être prise en charge par votre opérateur réseau ou par votre prestataire de service. Seuls les appareils offrant des fonctions de message image peuvent recevoir et afficher ce type de message.

Pour envoyer un message image :

- 1 Procédez de l'une des deux façons suivantes :
 - Sélectionnez **Multimédia** → **Photos** → *Msgs image* et une image à envoyer. Sélectionnez **Options** → Envoyer ou
 - Sélectionnez **Messages** → *Nouveau msg* → Créer : Message texte puis Insérer → Image.

- Entrez les informations relatives au destinataire et ajoutez du texte.
- Sélectionnez **Options** → *Envoyer* ou appuyez sur

**Remarque :**


Chaque message image est composé de plusieurs messages texte. Par conséquent, l'envoi d'un message image peut coûter plus cher que celui d'un message texte.




Messages multimédias

Un message multimédia peut contenir une combinaison de texte et de clips vidéo, ou une combinaison de texte, de photos et de clips audio, mais en aucun cas une combinaison de photos et de clips vidéo.

Options de l'éditeur de messages multimédias : *Envoyer, Ajouter destinataire, Insérer, Aperçu message, Supprimer, Objets, Supprimer, Détails du message, Options d'envoi, Aide et Sortir.*

 **Important :** La protection par copyright peut empêcher la copie, la modification, le transfert ou la cession de certains contenus (images, sonneries, etc.).

 **Remarque :** Cette fonction est utilisable à condition d'être prise en charge par votre opérateur

réseau ou par votre prestataire de service. Seuls les équipements offrant des fonctions de message multimédia ou e-mail compatibles peuvent recevoir et afficher les messages multimédias. Les équipements n'offrant pas ces fonctionnalités peuvent recevoir les détails d'un lien donnant accès à une page Web.

Paramètres nécessaires aux messages multimédias

Vous pouvez recevoir les paramètres sous la forme d'un message intelligent de l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services. Voir « Réception de messages intelligents », p. 86.

Pour connaître la disponibilité des services de données et y souscrire, contactez l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services.

- Sélectionnez *Param.* → *Paramètres de connexion* → *Points d'accès* et définissez les paramètres d'un point d'accès de message multimédia :
 - Nom de connexion* - Attribuez un nom parlant à la connexion.
 - Mode session* - Sélectionnez un type de connexion de données : *Données GSM, GSM à haut débit* ou *GPRS*.
 - Adresse IP passerelle* - entrez l'adresse.



Exemple : Des noms de domaine, tels que **www.nokia.com**, peuvent être convertis en adresses IP, par exemple **192.100.124.195**.

Page de démarrage - entrez l'adresse du centre de messagerie multimédia.

- Si vous avez sélectionné *Données GSM* ou *GSM à haut débit*, renseignez : *N° d'appel serveur* - numéro de téléphone pour l'appel de données.
- Si vous avez sélectionné *GPRS*, renseignez : *Nom du point d'accès* - nom qui vous est donné par votre fournisseur de services.

Pour plus d'informations sur les différentes connexions de données, voir aussi « Paramètres de connexion », p. 44.






- 2 Sélectionnez **Messages** → **Options** → *Paramètres* → *Message multimédia*. Ouvrir *Connexion préférée* et le point d'accès créé pour être utilisé en tant que connexion préférée. Voir aussi « Paramètres des messages multimédias », p. 96.

Création de messages multimédias




Remarque : Lors de l'envoi d'un message multimédia à un équipement compatible autre qu'une console de jeu Nokia N-Gage, il est conseillé d'utiliser une taille de photo plus petite et un clip audio inférieur à 15 secondes. Le paramètre par défaut est *Taille photo : Grande*. Si vous souhaitez vérifier le paramètre de taille de photo, sélectionnez **Messages** → **Options** → *Paramètres* → *Message multimédia* ou sélectionnez **Options** → *Options d'envoi* lorsque vous créez un message multimédia. Lors de l'envoi d'un message multimédia à une adresse électronique ou à une autre console de jeu Nokia N-Gage, utilisez, si possible, la plus grande taille de photo (dépendante du réseau). Pour modifier ce paramètre, sélectionnez


Options → *Options d'envoi* → *Taille photo* → *Grande* lorsque vous créez un message multimédia.


- 1 Dans Messages, sélectionnez *Nouveau msg* → *Créer : Message multimédia* et appuyez sur .
- 2 Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire des contacts, ou écrivez le numéro de téléphone ou l'adresse e-mail du destinataire dans le champ A : Ajoutez un point-virgule (;) pour séparer chaque destinataire. Appuyez sur  pour passer au champ suivant.
- 3 Vous pouvez ajouter les différents objets du message multimédia dans l'ordre souhaité.
 - Pour ajouter une photo, sélectionnez **Options** → *Insérer* → *Photo*.
 - Pour ajouter un son, sélectionnez **Options** → *Insérer* → *Clip audio* ou *Nouveau clip audio*. Lorsque le son a été ajouté, l'icône  s'affiche dans la barre de navigation.
 - Pour ajouter une vidéo, sélectionnez **Options** → *Insérer* → *Clip vidéo*.
 - Pour écrire du texte, appuyez sur .
 - Si vous sélectionnez *Insérer* → *Photo*, *Clip audio*, *Clip vidéo* ou *Modèle*, une liste d'éléments s'affiche. Recherchez l'élément à ajouter et appuyez sur **Sélect.**



 **Remarque** : Si vous sélectionnez *Photo*, vous devez d'abord décider d'enregistrer la photo dans la mémoire de la console de jeu ou la carte mémoire.

- Si vous sélectionnez *Insérer* → *Nouveau clip audio*, l'enregistreur s'ouvre et vous pouvez enregistrer un nouveau son. Le son est automatiquement enregistré et une copie est insérée dans le message.


 **Remarque** : Un message multimédia peut contenir uniquement une photo et un clip audio.

- 4 Pour envoyer le message, sélectionnez **Options** → Envoyer ou appuyez sur .

Aperçu d'un message multimédia

Pour afficher un aperçu du message multimédia, sélectionnez **Options** → *Aperçu message*.

Suppression d'un objet d'un message multimédia

Pour supprimer un objet multimédia, sélectionnez **Options** → *Supprimer* → *Photo Clip vidéo* ou *Clip audio*. Appuyez sur  pour supprimer le texte.

Utilisation de différents objets multimédias

Pour afficher tous les objets multimédias inclus dans un message multimédia, ouvrez un message et sélectionnez **Options** → *Objets* pour ouvrir l'écran des objets.

Options de l'écran des objets :

Ouvrir, Insérer, Ins. d'abord photo / Ins. d'abord texte, Supprimer, Aide et Sortir.

Dans l'écran des objets, vous pouvez modifier l'ordre des différents objets, en supprimer ou ouvrir un objet dans une application associée.

Vous pouvez afficher une liste des différents objets et la taille des fichiers.




E-mail

Paramètres nécessaires aux e-mails

Avant de pouvoir envoyer, recevoir, récupérer, transférer des e-mails et y répondre, vous devez :

- Configurer correctement un point d'accès Internet. Voir « [Paramètres de connexion](#) », p. 44.
- Définir correctement vos paramètres e-mail. Voir « [Paramètres des e-mails](#) », p. 97.


 **Remarque** : Suivez les instructions fournies par votre prestataire de service Internet et de boîte aux lettres distante.


Écriture et envoi de messages e-mail

Options de l'éditeur de

messages e-mail : *Envoyer, Ajout. destinataire, Insérer, Pièces jointes, Supprimer, Détails message, Options d'envoi, Aide et Sortir.*

- 1 Sélectionnez *Nouveau msg* → *Créer: E-mail*. L'éditeur s'ouvre.
- 2 Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire des contacts ou indiquez l'adresse e-mail du destinataire dans le champ *A:*. Ajoutez un point-virgule (;) pour séparer chaque destinataire. Si vous voulez envoyer une copie de votre message e-mail à quelqu'un, écrivez l'adresse dans le champ *Cc:*. Appuyez sur  pour passer au champ suivant.
- 3 Écrivez le message. Si vous voulez ajouter une pièce jointe au message e-mail, sélectionnez **Options** → *Insérer* → *Photo, Clip audio, Clip vidéo* ou *Note*.  s'affiche dans la barre de navigation pour indiquer que le message e-mail a une pièce jointe. *Modèle* ajoute un texte préalablement écrit au message e-mail. Vous pouvez également ajouter une pièce jointe à un message électronique en sélectionnant **Options** → *Pièces jointes* dans un e-mail ouvert. L'écran des pièces jointes s'ouvre, où vous pouvez ajouter, afficher et supprimer des pièces jointes.

 **Remarque** : Si vous sélectionnez *Photo*, vous devez d'abord décider d'enregistrer la photo dans la mémoire de la console de jeu ou la carte mémoire.

- 4 Pour supprimer une pièce jointe, recherchez-la et sélectionnez **Options** → *Supprimer*.
- 5 Pour envoyer le message e-mail, sélectionnez **Options** → *Envoyer* ou appuyez sur .



Remarque : Les messages e-mail sont automatiquement placés dans le dossier À envoyer avant d'être envoyés. Dans le cas où un problème survient alors que la console de jeu est en train d'envoyer le message e-mail, celui-ci demeure dans ce dossier et présente l'état *Echec*.



Conseil ! Si vous voulez envoyer des fichiers autres que des sons et des notes en tant que pièces jointes, ouvrez l'application appropriée et sélectionnez l'option *Envoyer* → *Par e-mail*, si celle-ci est disponible.

Msgs reçus – réception de messages





Les données et messages peuvent être reçus par message texte ou service multimédia, via une connexion Bluetooth à partir d'équipements compatibles. Lorsque des messages non lus figurent dans le dossier Msgs reçus, l'icône devient





Options du dossier Msgs


reçus : *Ouvrir, Nouveau message, Supprimer, Détails du message, Dépl. vers dossier, Marquer/Ann. Marq., Aide et Sortir.*


Dans Msgs reçus, les icônes des messages vous indiquent leur type. Vous trouverez ci-dessous des exemples d'icône :

 pour un message texte non lu et  pour un message intelligent non lu ;




 pour un message multimédia non lu,

 pour un message du service WAP non lu ;

 pour les données reçues via Bluetooth et

 pour un type de message inconnu.

Affichage des messages dans Msgs reçus


- Pour ouvrir un message, recherchez-le et appuyez sur . Utilisez le bouton multidirectionnel pour vous déplacer vers le haut et le bas dans le message. Appuyez sur  ou sur  pour passer au message précédent ou suivant dans le dossier.

Options des différentes visionneuses de messages

Les options disponibles dépendent du type de message ouvert pour affichage :


- *Enregistrer* - enregistre les images dans **Multimédia** → **Photos**.
- *Répondre* - copie l'adresse de l'envoyeur dans le champ A: . Sélectionnez *Répondre* → *A tous* - pour copier


l'adresse de l'envoyeur et les destinataires du champ Cc. dans le nouveau message.



- *Transférer* - copie le contenu du message dans un éditeur.
- *Appeler* - appelez en appuyant sur  .
- *Supprimer* - supprime le message.
- *Afficher la photo* - vous permet d'afficher et d'enregistrer la photo.
- *Ecouter clip audio* - vous permet d'écouter le son dans le message.
- *Objets* - affiche une liste de tous les objets multimédias d'un message multimédia.
Pièces jointes - affiche une liste des fichiers envoyés en tant que pièces jointes aux e-mails.
- *Détails du message* - affiche des informations détaillées sur un message.
- *Dépl. vers dossier / Copier dans dossier* - vous permet de déplacer ou copier un ou des messages vers Mes dossiers, Msgs reçus, ou d'autres dossiers que vous avez créés. Voir « Déplacement d'éléments dans un dossier », p. 13.
- *Ajouter ds Contacts* - vous permet de copier le numéro de téléphone ou l'adresse e-mail de l'envoyeur du message dans le répertoire des contacts. Précisez si vous voulez créer une fiche de contact ou ajouter les informations à une fiche existante.
- *Trouver* - Recherche des numéros de téléphone, des adresses e-mail et des adresses Internet dans le message. À la fin de la recherche, vous pouvez effectuer un appel ou envoyer un message à l'adresse

e-mail ou au numéro trouvé, ou enregistrer les données dans Contacts ou en tant que signet de navigateur.

Affichage des messages multimédias dans Msgs reçus

Vous pouvez identifier les messages multimédias par leur icône  :

- Pour ouvrir un message multimédia, recherchez-le et appuyez sur . Vous pouvez simultanément visualiser une photo, lire un message et entendre un son.


Pendant la lecture d'un son, appuyez sur  ou sur  pour augmenter ou diminuer le volume. Si vous ne voulez pas de son, appuyez sur **Arrêter**.


Objets des messages multimédias


Options de l'écran des objets :

Ouvrir, Enregistrer, Envoyer, Aide et Sortir.




- Pour afficher les types d'objets multimédias inclus dans le message multimédia, ouvrez-le et sélectionnez **Options** → *Objets*. Dans l'écran des objets, vous pouvez afficher les fichiers inclus dans le message multimédia. Vous pouvez enregistrer le fichier dans votre console de jeu ou l'envoyer, par exemple via Bluetooth, vers un autre équipement.

 **Exemple** : Vous pouvez ouvrir un fichier vCard et enregistrer ses informations sur les contacts dans Contacts.

- Pour ouvrir un fichier, recherchez-le et appuyez sur .



 **Important** : Les objets des messages multimédias peuvent contenir des virus ou présenter un danger pour votre console de jeu ou PC. N'ouvrez aucune pièce jointe si vous n'êtes pas sûr de la fiabilité de l'expéditeur. Pour plus d'informations, voir « [Gestion certificats](#) », p. 52.


Sons d'un message multimédia


Les objets sons d'un message multimédia sont indiqués par  dans la barre de navigation. Par défaut, les sons sont lus via le haut-parleur. Pour arrêter le son, appuyez sur **Arrêter** lors de la lecture. Vous pouvez changer le niveau de volume en appuyant sur  ou sur .


- Si vous voulez écouter à nouveau un son une fois que tous les objets ont été affichés et que la lecture du son est arrêtée, sélectionnez **Options** → *Ecouter clip audio*.

Réception de messages intelligents

Votre console de jeu peut recevoir de nombreux types de messages intelligents, des messages texte contenant des données, également appelés messages OTA (Over-The-Air). Pour ouvrir un message intelligent reçu, ouvrez **Msgs reçus**, recherchez le message intelligent () et appuyez sur .

- *Message image* - pour sauvegarder l'image dans le dossier *Msgs image* dans **Multimédia**→ **Photos** pour une utilisation ultérieure, sélectionnez **Options**→ *Enregistrer*.
- *Carte de visite* - pour enregistrer les informations sur les contacts, sélectionnez **Options**→ *Enreg. carte visite*.
 **Remarque** : Si des certificats ou des fichiers sons sont joints à des cartes de visite, ils ne sont pas enregistrés.
- *Sonnerie* - pour enregistrer la sonnerie dans Compositeur, sélectionnez **Options**→ *Enregistrer*.
- *Logo opérateur* - pour enregistrer le logo, sélectionnez **Options**→ *Enregistrer*. Le logo opérateur peut désormais être affiché en mode veille au lieu de l'identification personnelle de l'opérateur réseau.
- *Entrée agenda* - pour enregistrer l'invitation dans Agenda, sélectionnez **Options**→ *Enreg. ds Agenda*.
- *Message WAP* - pour enregistrer le signet, sélectionnez **Options**→ *Enreg. ds signets*. Le signet est ajouté à la liste des signets dans le service du navigateur. Si le message contient à la fois des signets et des paramètres de point d'accès du navigateur, pour enregistrer les données, sélectionnez **Options**→ *Tout enregistrer*. Vous pouvez aussi sélectionner **Options**→ *Afficher détails* pour afficher séparément les informations relatives au signet et au point d'accès. Si vous ne voulez pas enregistrer toutes les données, sélectionnez un paramètre ou un signet, affichez les détails et sélectionnez **Options**→ *Enreg. dans param.* ou *Enreg. ds signets* selon l'affichage.

 **Conseil !** Pour modifier les paramètres de point d'accès par défaut de la messagerie WAP ou multimédia, sélectionnez **Services**→ **Options**→ *Paramètres*→ *Pt d'accès par défaut* ou **Messages**→ **Options**→ *Paramètres*→ *Message multimédia*→ *Connexion préférée*.

- *Notification e-mail* - Vous indique le nombre de nouveaux e-mails présents dans votre boîte aux lettres distante. Une notification plus complète peut comprendre des informations plus détaillées, telles que le sujet, l'expéditeur, les pièces jointes, etc.
 - En outre, vous pouvez recevoir un numéro de service des messages texte, un numéro de boîte vocale, des paramètres mode de synchronisation à distance, point d'accès pour le navigateur, messagerie multimédia ou e-mail, script connexion à point d'accès ou e-mail. Pour enregistrer les paramètres, sélectionnez **Options**→ *Enr. ds param. SMS*, *Enr. ds Boîte vocale*, *Enreg. dans Param.*, *Enreg. ds Paramètr.* ou *Enr. ds par. e-mail*.
-  **Conseil !** Si vous recevez un fichier vCard avec une photo jointe, celle-ci est également enregistrée dans Contacts.

Messages de service

Vous pouvez demander des messages de service (messages poussés) auprès de fournisseurs de services. Les messages de service sont par exemple des notifications des titres de l'actualité et peuvent contenir un message texte ou l'adresse d'un service de navigateur. Pour connaître la

disponibilité de ces services et y souscrire, contactez votre fournisseur de services.

Les fournisseurs de services peuvent mettre à jour un message de service existant chaque fois qu'un nouveau message est reçu. Les messages peuvent être mis à jour même si vous les avez transférés vers un dossier autre que Msgs reçus. Lorsque les messages du service expirent, ils sont automatiquement supprimés.

Options lors de l'affichage d'un message de service : *Télécharger msg*, *Dépl. vers dossier*, *Détails du message*, *Aide* et *Sortir*.

Affichage des messages de service dans Msgs reçus

- 1 Dans Msgs reçus, recherchez un message de service (📧) et appuyez sur (🔍).
- 2 Pour télécharger ou afficher le service, appuyez sur **Télécharger msg**. Le message *Téléchargement message en cours* s'affiche. La console de jeu commence à établir une connexion de données, si nécessaire.
- 3 Appuyez sur **Retour** pour revenir à Msgs reçus.

Affichage des messages de service dans le navigateur

Lors de la navigation, sélectionnez **Options** → *Lire msg* *service* pour télécharger et afficher les nouveaux messages de service.

Mes dossiers



Options du dossier Mes

dossiers : *Ouvrir*, *Nouveau message*, *Supprimer*, *Détails message*, *Dépl. vers dossier*, *Nouveau dossier*, *Renommer dossier*, *Aide* et *Sortir*.

Le dossier Mes dossiers vous permet d'organiser vos messages en dossiers, de créer des dossiers ainsi que de renommer et de supprimer des dossiers. Sélectionnez **Options** → *Dépl. vers dossier*, *Nouveau dossier* ou *Renommer dossier*. Pour plus d'informations, voir « Déplacement d'éléments dans un dossier », p. 13.

Dossier Modèles

- Vous pouvez utiliser des modèles de texte pour éviter d'écrire à nouveau les messages souvent envoyés. Pour créer un modèle, sélectionnez **Options** → *Nouveau modèle*.

Boîte aux lettres



Lorsque vous ouvrez ce dossier, vous pouvez vous connecter à votre boîte aux lettres distante :


- pour récupérer de nouveaux messages e-mail, ou
- pour afficher les titres de vos e-mails ou vos messages e-mail précédemment récupérés en mode hors connexion.

Si vous sélectionnez *Nouveau msg* → *Créer: E-mail ou Bte aux lettres* dans l'écran principal Messages et que vous n'avez pas configuré votre compte e-mail, vous êtes invité à le faire. Voir « Paramètres nécessaires aux e-mails », p. 83.

Lorsque vous créez une boîte aux lettres, le nom que vous lui affectez remplace automatiquement *Bte aux lettres* dans l'écran principal Messages. Vous pouvez posséder jusqu'à six boîtes aux lettres.

Ouverture de la boîte aux lettres

Lorsque vous l'ouvrez, vous pouvez afficher les messages e-mail précédemment récupérés et les titres des e-mails en mode hors connexion, ou vous connecter au serveur e-mail.

- Lorsque vous accédez à votre boîte aux lettres et appuyez sur , la console de jeu vous demande si vous voulez *Etablir connexion vers boîte aux lettres*? Sélectionnez *Oui* pour vous connecter à votre boîte aux lettres ou *Non* pour afficher les messages e-mail précédemment récupérés en mode hors connexion.
- Pour établir une connexion, vous pouvez également sélectionner **Options** → *Connexion*.

Affichage des messages e-mail en mode connexion

Lorsque vous affichez des messages en mode connexion, vous êtes connecté en permanence à une boîte aux lettres distante via un appel de données ou une connexion de données par paquet. Voir aussi « Indicateurs de connexion de données », p. 9, « Appels de données GSM », p. 45 et « Données par paquets (GPRS, General Packet Radio Service) », p. 45.



Options disponibles lors de l'affichage des titres des e-mails : *Ouvrir, Nouveau message, Connexion | Déconnecter, Télécharger, Supprimer, Détails message, Copier, Marquer/Ann. Marq., Aide et Sortir.*



Remarque : Si vous utilisez le protocole POP3, les messages e-mail ne sont pas automatiquement mis à jour en mode connexion. Pour afficher les messages e-mail les plus récents, vous devez vous déconnecter et établir une nouvelle connexion à votre boîte aux lettres.

Affichage des messages e-mail en mode hors connexion



Lorsque vous affichez des messages e-mail en mode hors connexion, votre console de jeu n'est pas connectée à la boîte aux lettres distante.

Pour afficher les messages e-mail en mode hors connexion, vous devez d'abord les récupérer à partir de votre boîte aux lettres (voir la section suivante). Après les avoir récupérés sur votre console de jeu, pour mettre fin à la connexion de données, sélectionnez **Options** → *Déconnecter*.

Vous pouvez continuer à lire les titres des e-mails et/ou les messages e-mail récupérés en mode hors connexion. Vous pouvez écrire de nouveaux messages e-mail, répondre aux messages récupérés et les transférer. Vous pouvez demander à ce que les messages e-mail soient envoyés la prochaine fois que vous vous connectez à la boîte aux lettres. Lorsque vous ouvrez *Bte aux lettres* la fois suivante et que vous voulez afficher et lire les messages e-mail en mode hors connexion, répondez **Non** à la question *Etablir connexion vers boîte aux lettres?*.

Récupération de messages e-mail à partir de la boîte aux lettres

- Si vous êtes en mode hors connexion, sélectionnez **Options** → *Connexion* pour établir une connexion à une boîte aux lettres distante.

L'écran de la boîte aux lettres distante est semblable au dossier *Msgs reçus* dans *Messages*. Vous pouvez vous déplacer vers le haut et vers le bas dans la liste à l'aide de  ou . Les icônes suivantes affichent l'état de l'e-mail :



– nouvel e-mail (mode connexion ou hors connexion). Le contenu n'a pas été téléchargé de la boîte aux lettres vers votre console de jeu (la flèche dans l'icône pointe vers l'extérieur).



– nouvel e-mail ; le contenu a été récupéré de la boîte aux lettres (flèche pointant vers l'intérieur).



– pour les messages e-mail lus.



– pour les titres des messages e-mail qui ont été lus et dont le contenu du message a été supprimé de la console de jeu.

- 1 Lorsque vous êtes connecté à une boîte aux lettres distante, sélectionnez **Options** → *Télécharger* →
 - *Nouveau* – pour récupérer tous les nouveaux messages e-mail sur votre console de jeu.
 - *Sélectionnés* – pour récupérer uniquement les messages e-mail marqués. Utilisez les commandes *Marquer/Ann. Marq.* → *Marquer/Enlever* pour sélectionner les messages un par un. Pour plus d'informations sur la sélection simultanée de plusieurs éléments, voir p. 13.
 - *Tous* – pour récupérer tous les messages de la boîte aux lettres.
 Pour annuler la récupération, appuyez sur **Annuler**.

- 2 Après avoir récupéré les messages e-mail, vous pouvez continuer à les afficher en mode connexion.


Sélectionnez **Options** → *Déconnecter* pour mettre fin à la connexion et afficher les messages e-mail en mode hors connexion.


Copie de messages e-mail vers un autre dossier

Si vous voulez copier un e-mail de la boîte aux lettres distante vers un dossier situé sous Mes dossiers, sélectionnez **Options** → *Copier*. Sélectionnez un dossier dans la liste et appuyez sur **OK**.

Ouverture de messages e-mail

Options lors de l'affichage d'un message e-mail : *Répondre, Transférer, Supprimer, Pièces jointes, Détails message, Dépl. vers dossier, Ajouter ds Contacts, Trouver, Aide* et *Sortir*.

- Lorsque vous affichez des messages e-mail en mode connexion ou hors connexion, recherchez le message e-mail à afficher et appuyez sur  pour l'ouvrir. Si le message e-mail n'a pas été récupéré (la flèche de l'icône pointe vers l'extérieur), que vous êtes en mode hors connexion et que vous sélectionnez *Ouvrir*, le système vous demande si vous voulez récupérer ce message dans la boîte aux lettres.


 **Remarque** : La connexion de données reste ouverte après la récupération du message e-mail. Sélectionnez **Options** → *Déconnecter* pour mettre fin à la connexion de données.


Déconnexion de la boîte aux lettres


Lorsque vous êtes en mode connexion, sélectionnez **Options** → *Déconnecter* pour mettre fin à l'appel de données ou à la connexion GPRS à la boîte aux lettres distante. Voir aussi « Indicateurs de connexion de données », p. 9.

Affichage des pièces jointes aux messages e-mail

Options de l'écran des pièces jointes : *Ouvrir, Télécharger, Enregistrer, Envoyer, Supprimer, Aide* et *Sortir*.

- Ouvrez un message possédant l'indicateur de pièce jointe  et sélectionnez **Options** → *Pièces jointes* pour ouvrir l'écran des pièces jointes. Dans l'écran des pièces jointes, vous pouvez récupérer, ouvrir ou enregistrer des pièces jointes. Vous pouvez également les envoyer via Bluetooth.

 **Important** : Les pièces jointes aux messages e-mail peuvent contenir des virus ou présenter un danger pour votre console de jeu ou PC. N'ouvrez aucune pièce jointe si vous n'êtes pas sûr de la fiabilité de l'expéditeur. Pour plus d'informations, voir « Gestion certificats », p. 52.

 **Conseil** ! Pour économiser de la mémoire, vous pouvez supprimer les pièces jointes d'un e-mail tout en

les conservant sur le serveur e-mail. Sélectionnez **Options** → *Supprimer* dans l'écran des pièces jointes.


Récupération des pièces jointes sur la console de jeu

- Si la pièce jointe comporte un indicateur grisé, elle n'a pas été récupérée sur la console de jeu. Pour la récupérer, recherchez-la et sélectionnez **Options** → *Télécharger*.



Remarque : Si votre boîte aux lettres utilise le protocole IMAP 4, vous pouvez choisir de récupérer les titres des e-mails uniquement, les messages uniquement, ou les messages et pièces jointes. Avec le protocole POP3, vous pouvez récupérer les titres des e-mails uniquement, ou les messages et pièces jointes. Pour plus d'informations, voir p. 97.

Ouverture d'une pièce jointe

- 1 Dans l'écran des pièces jointes, recherchez une pièce jointe et appuyez sur  pour l'ouvrir.
 - Si vous êtes en mode connexion, la pièce jointe est récupérée directement à partir du serveur et ouverte dans l'application associée.
 - Si vous êtes en mode hors connexion, la console de jeu demande si vous voulez récupérer la pièce jointe sur la console de jeu. Si vous répondez *Oui*, une connexion à la boîte aux lettres distante est établie.
- 2 Appuyez sur **Retour** pour revenir à la visionneuse de messages e-mail.



Conseil ! Les formats de photo pris en charge sont répertoriés à la p. 66. Pour afficher une liste d'autres formats de fichier pris en charge par la console de jeu

Nokia N-Gage, consultez les informations produit sur le site www.n-gage.com.


Enregistrement de pièces jointes séparément


Pour enregistrer une pièce jointe, sélectionnez **Options** → *Enreg.* dans l'écran des pièces jointes. La pièce jointe est enregistrée dans l'application associée. Par exemple, les sons peuvent être enregistrés dans Enregistreur et les fichiers texte (.TXT) dans Notes.




Remarque : Les pièces jointes telles que les images peuvent être enregistrées sur la carte mémoire, si une telle carte est employée.

Suppression de messages e-mail

- Pour supprimer un message e-mail de la console de jeu tout en le conservant dans la boîte aux lettres distante :
Sélectionnez **Options** → *Supprimer* → *Console uniquement*.
 **Remarque** : La console de jeu crée un double des titres des messages e-mail dans la boîte aux lettres distante. Ainsi, bien que vous supprimiez le contenu du message, son titre est conservé sur la console de jeu. Si vous souhaitez supprimer aussi le titre, vous devez d'abord supprimer le message de votre boîte aux lettres distante, puis établir une connexion de la console de jeu à la boîte aux lettres distante pour actualiser l'état.

- Pour supprimer un message e-mail à la fois de la console de jeu et de la boîte aux lettres distante : Sélectionnez **Options** → *Supprimer* → *Console et serveur*.
 **Remarque** : Si vous êtes en mode hors connexion, le message e-mail est d'abord supprimé de la console de jeu. Lors de la connexion suivante à la boîte aux lettres distante, il est automatiquement supprimé de celle-ci. Si vous utilisez le protocole POP3, les messages marqués comme devant être supprimés ne sont supprimés qu'après avoir mis fin à la connexion à la boîte aux lettres distante.

Annulation de la suppression des messages e-mail en mode hors connexion

Pour annuler la suppression d'un message e-mail à la fois de la console de jeu et du serveur, recherchez le message marqué comme devant être supprimé lors de la connexion suivante () et sélectionnez **Options** → *Annul. suppression*.

À envoyer

À envoyer est un emplacement de stockage temporaire pour les messages en attente d'être envoyés.



Exemple : Les messages sont placés dans le dossier À envoyer, par exemple lorsque votre console de jeu se situe en dehors de la zone couverte par le réseau. Vous pouvez également planifier l'envoi des messages e-mail



la prochaine fois que vous vous connectez à la boîte aux lettres distante.

État des messages dans le dossier À envoyer

- *Envoi en cours* – Une connexion est établie et le message est envoyé.
- *En attente / Placé dans file d'attente* – Par exemple, si deux types de messages similaires existent dans À envoyer, l'un des deux attend que le premier soit envoyé.
- *Envoyer de nouveau à (heure)* – L'envoi a échoué. La console de jeu essaie de renvoyer le message après un délai. Appuyez sur *Envoyez* si vous voulez le renvoyer immédiatement.
- *Différé* – Vous pouvez définir les documents comme étant « suspendus » lorsqu'ils sont dans À envoyer. Recherchez un message en train d'être envoyé et sélectionnez **Options** → *Différer envoi*.
- *Echec* – Le nombre maximal de tentatives d'envoi a été atteint. L'envoi a échoué. Si vous tentiez d'envoyer un message texte, ouvrez-le et vérifiez que les paramètres d'envoi sont corrects.

Affichage des messages sur une carte SIM

Avant de pouvoir afficher des messages SIM, vous devez les copier dans un dossier de votre console de jeu.

- 1 Dans l'écran principal Messages, sélectionnez **Options** → *Messages SIM*.

- Sélectionnez **Options** → *Marquer/Ann. Marq.* → *Marquer* ou *Tout marquer* pour marquer les messages.
- Sélectionnez **Options** → *Copier*. Une liste de dossiers s'affiche.
- Sélectionnez un dossier et appuyez sur **OK**. Accédez au dossier pour afficher les messages.

Affichage cellule (service réseau)



↩ Dans l'écran principal Messages, sélectionnez **Options** → *Affichage cellule*.

Options du service Affichage

cellule : *Ouvrir, Souscrire | Annul. souscription, Notif. instantanée | Annul. notif. instant, Sujet, Paramètres, Aide et Sortir.*

Vous pouvez recevoir des messages sur de nombreux sujets, tels que des informations sur la météo ou la circulation routière, de votre prestataire de service.

Pour obtenir la liste des sujets disponibles et leurs numéros, contactez votre fournisseur de services. Dans l'écran principal, vous pouvez voir :

- l'état du sujet : - pour les messages nouveaux et souscrits et - pour les messages nouveaux et non souscrits.
- le numéro du sujet, son nom et s'il possède un indicateur () de suivi. Vous serez informé de l'arrivée de messages relatifs à un sujet ainsi marqué.



Remarque : Une connexion de données par paquets (GPRS) peut empêcher la réception des messages d'informations. Contactez votre opérateur réseau pour connaître les paramètres GPRS appropriés. Pour plus d'informations sur les paramètres GPRS, reportez-vous à « Données par paquets (GPRS, General Packet Radio Service) », p. 45.

Éditeur de commandes services




↩ Dans l'écran principal Messages, sélectionnez **Options** → *Commandes service*.

Vous pouvez envoyer des demandes de services, par exemple des commandes d'activation pour les services réseau (également appelées commandes USSD), à votre fournisseur de services.

Pour plus d'informations, contactez votre fournisseur de services. Pour envoyer une demande :

- en mode veille ou lorsque vous avez un appel en cours, saisissez le ou les numéros de commande et appuyez sur **Envoyer** ou
- si vous devez entrer des lettres et des chiffres, sélectionnez **Messages** → **Options** → *Commandes service*.

Paramètres de Messages

Les paramètres de Messages ont été répartis en groupes selon les différents types de messages. Recherchez les paramètres à modifier et appuyez sur .

Paramètres des messages texte

Options lors de la modification des paramètres du centre de messagerie texte : *Nouv. ctre msgerie, Modifier, Supprimer, Aide et Sortir.*

Sélectionnez **Messages** puis **Options** → *Paramètres* → *Message texte* pour ouvrir la liste suivante de paramètres :

- *Ctres de messagerie* - Répertoire tous les centres de services de messages texte définis. Voir « Ajout d'un nouveau centre de messagerie texte », p. 95.
- *Ctre msgerie utilisé* (Centre de messagerie utilisé)- Définit le centre de messagerie utilisé pour la remise de messages texte et de messages intelligents, tels que des messages image.
- *Recevoir accusé* (rapport d'envoi)- Lorsque ce service réseau a la valeur *Oui*, l'état du message envoyé (*En instance, Echec, Envoyé*) s'affiche dans le Journal. Lorsqu'il a la valeur *Non*, seul l'état *Envoyé* s'affiche dans le journal. Voir p. 21.
- *Validité du message* - Si le destinataire d'un message ne peut pas être contacté lors de la période de validité, le message est supprimé du centre de services de messages texte. Notez que le réseau doit prendre en

charge cette fonctionnalité. *Temps maximum* représente la durée maximale autorisée par le réseau.




- *Msg envoyé comme* - Les options sont les suivantes : *texte, Fax, Msg instantané et E-mail*. Pour plus d'informations, contactez l'opérateur de votre réseau.




Remarque : Ne modifiez cette option que si vous êtes certain que votre centre de services est en mesure de convertir des messages texte en ces autres formats.

- *Connexion préférée* - Vous pouvez envoyer des messages texte via le réseau GSM normal ou via GPRS, si le réseau le prend en charge. Voir « Données par paquets (GPRS, General Packet Radio Service) », p. 45.
- *Rép. par même ctre* (service réseau) - En affectant à cette option la valeur *Oui*, si le destinataire répond à votre message, la réponse est envoyée à l'aide du même numéro de centre de services de messages texte.

Ajout d'un nouveau centre de messagerie texte

- 1 Ouvrir *Ctres de messagerie* puis **Options** → *Nouv. ctre msgerie*.
- 2 Appuyez sur , écrivez un nom pour le centre de services et appuyez sur **OK**.
- 3 Appuyez sur , sur  et notez le numéro du centre de services de messages texte (**doit être défini**). Appuyez sur **OK**. ce numéro est utilisé pour l'envoi des messages texte ou image. Vous recevez ce numéro de votre fournisseur de services.
- Pour activer les nouveaux paramètres, revenez à l'écran des paramètres. Recherchez *Ctre msgerie utilisé*,

appuyez sur  et sélectionnez le nouveau centre de services.

Paramètres des messages multimédias

Sélectionnez **Messages** puis **Options** → *Paramètres* → *Message multimédia* pour ouvrir la liste suivante de paramètres :

- **Connexion préférée (Doit être défini)** - Sélectionnez le point d'accès utilisé comme connexion préférée pour le centre de messagerie multimédia. Voir « Paramètres nécessaires aux messages multimédias », p. 81.



Remarque : Si vous recevez des paramètres de messages multimédias dans un message intelligent et les enregistrez, les paramètres reçus sont automatiquement utilisés pour la connexion préférée. Voir « Réception de messages intelligents », p. 86.

- **Connex. secondaire** - Sélectionnez le point d'accès utilisé comme connexion secondaire pour le centre de messagerie multimédia.



Remarque : *Connexion préférée* et *Connex. secondaire* doivent avoir tous deux le même paramètre *Page de démarrage* qui pointe vers le même centre de services multimédias. Seule la connexion de données est différente.



Exemple : Si votre connexion préférée utilise une connexion de données par paquet, vous pouvez utiliser des données haut débit ou un appel de données pour la connexion secondaire. Vous êtes


ainsi en mesure d'envoyer et de recevoir des messages multimédias, même si vous ne vous trouvez pas sur un réseau qui prend en charge les données de paquet. Pour plus d'informations, contactez l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services. Voir aussi « Informations générales sur les connexions de données et les points d'accès », p. 44.

- **Réception multimédia** - Sélectionnez :
Réseau national - si vous ne voulez recevoir des messages multimédias que lorsque vous êtes sur votre réseau national. Lorsque vous vous trouvez hors du réseau national, la réception des messages multimédias est désactivée.
Toujours activée - si vous voulez recevoir toujours des messages multimédias.
Désactivée - si vous ne voulez pas recevoir du tout de messages multimédias ou de publicités.



Important :

- Lorsque vous vous trouvez hors du réseau national, l'envoi et la réception de messages multimédias peuvent vous coûter plus cher.
- Si les paramètres *Réseau national* ou *Toujours activée* ont été sélectionnés, votre console de jeu peut effectuer un appel de données actif ou établir une connexion GPRS sans que vous ne le sachiez.

- *Lors réception msg* - Sélectionnez :
Récup. immédiate - si vous voulez que la console de jeu récupère immédiatement des messages multimédias. S'il existe des messages affichant l'état Différé, ils sont également récupérés.
Récup. différée - si vous voulez que le centre de messagerie multimédia enregistre le message à récupérer ultérieurement. Pour récupérer le message ultérieurement, définissez *Lors réception msg* la valeur *Récup. immédiate*.
Rejeter message - si vous voulez rejeter les messages multimédias. Le centre de messagerie multimédia supprime les messages.
 - *Messages anonymes* - Sélectionnez *Non*, si vous voulez rejeter les messages provenant d'un expéditeur anonyme.
 - *Publicités* - Indiquez si vous voulez recevoir ou non des publicités de messages multimédias.
 - *Rapports* - Affectez la valeur *Oui*, si vous voulez que l'état du message envoyé (*En instance, Echec, Envoyé*) s'affiche dans le Journal. Voir p. 21.
-  **Remarque** : La réception d'un rapport d'envoi d'un message multimédia envoyé à une adresse e-mail peut ne pas être possible.
- *Refuser envoi accusé* - Choisissez *Oui*, si vous ne voulez pas que votre console de jeu envoie des rapports d'envoi de messages multimédias reçus.
 - *Validité du message* - Si le destinataire d'un message ne peut pas être contacté lors de la période de validité, le message est supprimé du centre de messagerie


multimédia. Notez que le réseau doit prendre en charge cette fonctionnalité. *Temps maximum* représente la durée maximale autorisée par le réseau.

- *Taille photo* - Définissez la taille de la photo dans un message multimédia. Les options sont les suivantes : *Petite* (160x120 pixels au maximum) et *Grande* (640x480 pixels au maximum).
- *Micro par défaut* - Choisissez *Haut-parleur* ou *Combiné*, si les sons d'un message multimédia doivent être lus via le haut-parleur ou l'écouteur. Pour plus d'informations, voir « Haut-parleur », p. 14.

Paramètres des e-mails

Sélectionnez **Messages** puis **Options** → **Paramètres** → **E-mail**.

Ouvrir *Boîte utilisée* pour sélectionner la boîte aux lettres à utiliser.

 Options disponibles lors de la modification des paramètres e-mail : *Options modification, Nouvelle boîte, Supprimer, Aide* et *Sortir*.

Paramètres des boîtes aux lettres

Sélectionnez *Boîtes aux lettres* pour afficher une liste de boîtes aux lettres définies. Si aucune boîte aux lettres n'a été définie, vous êtes invité à le faire. La liste suivante de paramètres s'affiche :

- *Nom boîte aux lettres* - Écrivez un nom évocateur pour la boîte aux lettres.

- *Point d'accès utilisé (Doit être défini)* - Point d'accès Internet utilisé pour la boîte aux lettres. Choisissez-en un dans la liste. Pour plus d'informations sur la création d'un point d'accès Internet, voir aussi « [Paramètres de connexion](#) », p. 44.
- *Mon adresse e-mail (Doit être défini)* - Écrivez l'adresse e-mail qui vous a été donnée par votre prestataire de service. L'adresse doit contenir le caractère @. Les réponses à vos messages sont envoyées à cette adresse.
- *Serveur e-mails sort.: (Doit être défini)* - Écrivez l'adresse IP ou le nom d'hôte de l'ordinateur qui envoie votre e-mail.
- *Envoyer message* - Indiquez le mode d'envoi du message e-mail à partir de votre console de jeu.
Maintenant - Une connexion à la boîte aux lettres est établie après avoir sélectionné *Envoyer. Lors proch. conn.* - L'e-mail est envoyé lors de votre prochaine connexion à la boîte aux lettres distante.
- *Garder une copie* - Sélectionnez *Oui* pour enregistrer une copie de l'e-mail dans votre boîte aux lettres distante et à l'adresse définie dans *Mon adresse e-mail*.
- *Insérer signature* - Sélectionnez *Oui* si vous voulez joindre une signature à vos messages e-mail et écrire ou modifier un texte de signature.
- *Nom d'utilisateur.* - Écrivez votre nom d'utilisateur, qui vous est donné par votre fournisseur de services.
- *Mot de passe.* - Écrivez votre mot de passe. Si vous laissez ce champ vide, vous serez invité à fournir un

mot de passe lorsque vous essaieriez de vous connecter à votre boîte aux lettres distante.

- *Serveur e-mails entr.: (Doit être défini)* - Adresse IP ou nom d'hôte de l'ordinateur qui reçoit votre e-mail.
- *Type boîte aux lettres.* - Définit le protocole e-mail recommandé par votre fournisseur de services de boîte aux lettres distante. Les options sont les suivantes : *POP3* et *IMAP4*.



Remarque : Ce paramètre ne peut être sélectionné qu'une fois et ne peut pas être modifié si vous avez enregistré ou fermé les paramètres de boîte aux lettres.

- *Sécurité* - Utilisé avec les protocoles *POP3*, *IMAP4* et *SMTP* pour sécuriser la connexion à la boîte aux lettres distante.
- *Connex. sécur. APOP* - Utilisé avec le protocole *POP3* pour crypter l'envoi de mots de passe vers le serveur e-mail distant. Ne s'affiche pas si *IMAP4* est sélectionné pour *Type boîte aux lettres*.
- *Récup. pièces jointes* (ne s'affiche pas si le protocole e-mail est *POP3*) - Pour récupérer un e-mail avec ou sans pièce jointe.
- *Récupérer en-têtes* - Pour limiter le nombre d'en-têtes de messages e-mail à récupérer sur votre console de jeu. Les options sont les suivantes : *Tous* et *Définis par l'utilis.*, qui ne peuvent être utilisées qu'avec le protocole *IMAP4*.

Paramètres des messages de service

Lorsque vous ouvrez **Messages** puis **Options**→
Paramètres→ *Message service*, la liste suivante de paramètres s'affiche :

- *Messages services* - Choisissez de recevoir ou non les messages de service.
- *Authentification* - Précisez si vous ne voulez recevoir des messages de service qu'à partir de sources autorisées.

Paramètres du service Affichage cellule

Vérifiez auprès de votre fournisseur de services que le service Affichage cellule est disponible et quels sont les sujets et numéros de sujet disponibles. Sélectionnez **Messages**→**Options**→*Paramètres*→*Affichage cellule* pour modifier les paramètres :

- *Réception* - *Activée* ou *Désactivée*,
- *Langue* - *Toutes* vous permet de recevoir des messages affichage cellule dans toutes les langues prises en charge. *Sélectionnées* vous permet de choisir les langues dans lesquelles vous voulez recevoir les messages diffusés sur une cellule. Si la langue souhaitée est introuvable dans la liste, sélectionnez *Autre*.
- *Détection sujet* - Si vous recevez un message n'appartenant à aucun des sujets existants, *Détection sujet*→ *Activée* vous permet d'enregistrer automatiquement le numéro du sujet. Le numéro est enregistré dans la liste des sujets et affiché sans nom.

Choisissez *Désactivée* si vous ne voulez pas enregistrer automatiquement les nouveaux numéros de sujet.

Paramètres du dossier Msgs envoyés

Sélectionnez **Messages** puis **Options**→*Paramètres*→*Autre* pour ouvrir la liste suivante de paramètres :

- *Enreg. msgs envoyés* - Précisez si vous voulez enregistrer une copie de chaque message texte, multimédia ou e-mail envoyé dans le dossier des éléments envoyés.
- *Nbre de msgs enreg.* - Définissez le nombre de messages envoyés à enregistrer dans le dossier des éléments envoyés à la fois. La limite par défaut est de 20 messages. Lorsque la limite est atteinte, le message le plus ancien est supprimé.



10. Modes

↔ Sélectionnez **Menu**→ **Modes**.

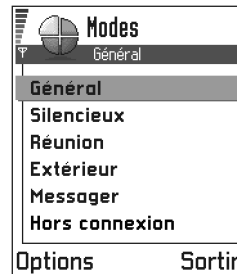
Grâce aux modes, vous pouvez régler et personnaliser les sonneries pour divers événements, environnements ou groupes d'appelants. Il existe six modes prédéfinis : *Général*, *Silencieux*, *Réunion*, *Extérieur*, *Messenger* et *Hors connexion*, que vous pouvez personnaliser selon vos besoins.

Le mode sélectionné apparaît en haut de l'affichage en mode veille. Si le mode *Général* est utilisé, seule la date du jour est affichée.

Les sonneries peuvent être des sonneries par défaut, créées dans le compositeur, reçues dans un message ou transférées sur votre console de jeu via Bluetooth ou une connexion PC, puis enregistrées sur votre console de jeu.

Changement de mode


- 1 Sélectionnez **Menu**→ **Modes**. Une liste de modes s'affiche.
 - 2 Dans la liste des modes, sélectionnez un mode, puis sélectionnez **Options**→ **Activer**.
- 💡 **Raccourci** : Pour changer de mode, appuyez sur **Ⓜ** en mode veille. Recherchez le mode à activer et appuyez sur **OK**

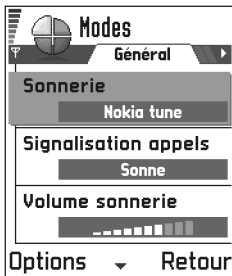



Personnalisation des modes

➡ **Remarque** : Pour plus d'informations sur le mode hors connexion, voir « [Mode hors connexion](#) », p. 101.

- 1 Pour modifier un mode, recherchez-le dans la liste et sélectionnez **Options**→ **Personnaliser**. Une liste de paramètres de mode s'ouvre.
- 2 Recherchez le paramètre à modifier et appuyez sur **⊙** pour voir les options :

- **Sonnerie** - Pour définir la sonnerie des appels vocaux, effectuez un choix dans la liste. Lorsque vous faites défiler la liste, vous pouvez vous arrêter sur une sonnerie pour l'écouter avant de la choisir. Appuyez sur n'importe quelle touche pour arrêter le son. Si une carte mémoire est utilisée, une icône  apparaîtra en regard des noms des sonneries qui y sont enregistrées. L'option Sonneries utilise la mémoire partagée. Voir « Mémoire partagée », p. 16.




 **Remarque** : Vous pouvez changer de sonnerie à deux endroits : Modes ou Contacts. Voir « Ajout d'une sonnerie pour une fiche ou un groupe de contacts », p. 61.


- **Signalisation appels** - Lorsque *De + en + fort* est sélectionné, le volume de la sonnerie commence au niveau un et augmente niveau par niveau pour définir le volume.
- **Volume sonnerie** - Permet de régler le volume de la sonnerie et de la signalisation des messages.
- **Signalisation msgs** - Permet de définir la signalisation des messages.
- **Vibreur** - Permet de définir le mode vibreur pour les appels vocaux et messages entrants.

- **Bips touches** - Permet de définir le volume du bip des touches.
- **Bips d'indications** - La console de jeu émet un bip d'avertissement, par exemple, lorsque la batterie est bientôt déchargée.
- **Signalisation pour** - Permet d'accepter uniquement les appels provenant d'un groupe de contacts sélectionné. Les appels provenant de personnes n'appartenant pas à ce groupe auront une alerte silencieuse. Les options sont les suivantes : *Tous les appels* / (liste des groupes de contacts, si vous les avez créés). Voir « Création de groupes de contacts », p. 62.
- **Nom du mode** - Vous pouvez renommer un mode et lui donner le nom souhaité. Les modes Général et hors connexion ne peuvent pas être renommés.

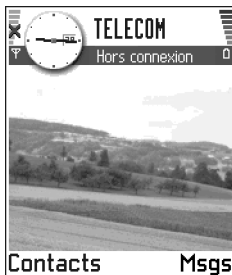
Mode hors connexion


 **Remarque** : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil, de Bluetooth ou d'équipement radio est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.


Le mode hors connexion vous permet d'utiliser la console de jeu sans vous connecter au réseau sans fil GSM pour jouer à des jeux, écouter de la musique et la radio.


 **ATTENTION !** En mode hors connexion, vous ne pouvez pas passer d'appels, y compris des appels d'urgence, ni utiliser d'autres fonctionnalités qui nécessitent une couverture réseau.

- 1 Sélectionnez **Menu**→ **Modes**. Dans la liste des modes, recherchez *Hors connexion* puis **Options**→ **Activer**.
- 2 Appuyez sur **Oui**. La console de jeu redémarre et le service GSM est désactivé, comme indiqué par  dans l'indicateur de puissance du signal. Tous les signaux du téléphone sans fil GSM vers et depuis l'appareil sont impossibles.



 **Conseil !** Appuyez brièvement sur la touche Marche/Arrêt pour ouvrir la liste des modes disponibles, recherchez *Hors connexion* puis **OK**.

 **Remarque :** Si Bluetooth a été désactivé à la suite du passage en mode hors connexion, vous devez le réactiver manuellement. Voir « Paramètres Bluetooth », p. 130.


 **Remarque :** Dans les zones où l'utilisation du téléphone sans fil est interdite, l'utilisation de Bluetooth ou d'équipement radio peut également être interdite. Par conséquent, renseignez-vous auprès des

autorités compétentes avant d'utiliser Bluetooth ou la radio.

Sortie du mode hors connexion

- 1 Sélectionnez **Menu**→ **Modes**.
- 2 Dans la liste des modes, recherchez un mode autre que *Hors connexion* puis **Options**→ **Activer**.
- 3 Appuyez sur **Oui**. La console de jeu redémarre et réactive les transmissions sans fil du service GSM (sous réserve que la puissance du signal soit suffisante).


Personnalisation du mode hors connexion

- 1 Recherchez *Hors connexion* dans la liste des modes et sélectionnez **Options**→ **Personnaliser**. Une liste de paramètres de mode s'ouvre.
- 2 Recherchez le paramètre à modifier et appuyez sur  pour voir les options :
 - *Volume sonnerie* - Permet de régler le volume de la signalisation des messages reçus via Bluetooth.
 - *Signalisation msgs* - Permet de définir la signalisation des messages reçus via Bluetooth.
 - *Vibreux* - Permet de définir le mode vibreur pour les messages bluetooth entrants.
 - *Bips touches* - Permet de définir le volume du bip des touches.

- *Bips d'indications* - Permet de définir un bip d'avertissement, par exemple, lorsque la batterie est bientôt déchargée.
- *Nom du mode* - Vous ne pouvez pas renommer le mode hors connexion.



11. Agenda

 **Remarque** : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.


 Sélectionnez **Menu** → **Agenda**.

Dans l'agenda, vous pouvez suivre vos rendez-vous, réunions, anniversaires, célébrations et autres événements. Vous pouvez aussi définir une alarme agenda pour vous souvenir d'événements à venir.

L'application Agenda utilise la mémoire partagée. Voir « [Mémoire partagée](#) », p. 16.



Création d'entrées d'agenda

- 1 Sélectionnez **Options** → *Nouvelle entrée* puis :
 - *Réunion* pour vous souvenir d'un rendez vous à une date et une heure spécifiques.
 - *Mémo* pour créer une entrée générale pour un jour.
 - *Anniversaire* pour vous souvenir d'anniversaires ou de dates spéciales. Les entrées anniversaire se répètent chaque année.


- 2 Renseignez les champs (voir la section « [Champs d'entrées d'agenda](#) », p. 105). Utilisez le bouton multidirectionnel pour passer d'un champ à l'autre. Appuyez sur  pour basculer entre majuscules et minuscules.
- 3 Pour enregistrer l'entrée, appuyez sur **Effectué**.


Réunion	
Sujet	Dentiste
Lieu	
Heure de début	08:00
Options ▾ Effectué	

Modification d'entrées d'agenda




-  Options d'édition d'une entrée agenda : *Supprimer, Envoyer, Aide* et *Sortir*.
- 1 Dans l'affichage jour, recherchez l'entrée et appuyez sur  pour l'ouvrir.
 - 2 Modifiez les champs d'entrée, puis appuyez sur **Effectué**.
 - Si vous modifiez une entrée répétée, choisissez le mode d'application des modifications : *Toutes occurrences* - Toutes les entrées répétées sont modifiées / *Cette entrée uniq.* - Seule l'entrée actuelle est modifiée.


Suppression d'entrées d'agenda

- Dans l'affichage jour, recherchez l'entrée à supprimer, puis sélectionnez **Options** → *Supprimer* ou appuyez sur . Appuyez sur **Oui** pour confirmer.
- Si vous supprimez une entrée répétée, choisissez le mode d'application de la modification : *Toutes occurrences* - Toutes les entrées répétées sont supprimées / *Cette entrée uniq.* - Seule l'entrée actuelle est supprimée.




 **Exemple** : Votre cours hebdomadaire a été annulé. Vous avez défini l'agenda pour vous le rappeler chaque semaine. Choisissez *Cette entrée uniq.* et l'agenda vous le rappellera à nouveau la semaine prochaine.

Champs d'entrées d'agenda


- *Sujet / Occasion* - Entrez une description de l'événement.
- *Lieu* - Emplacement d'une réunion, facultatif.
- *Heure de début, Heure de fin, Date de début et Date de fin.*
- *Alarme* - Appuyez sur  pour activer les champs pour *Heure de l'alarme* et *Date de l'alarme*.
- *Répéter* - Appuyez sur  pour modifier l'entrée répétée. Indiqué par  dans l'affichage jour.

 **Exemple** : La fonction de répétition est pratique pour les événements récurrents, un cours hebdomadaire, une réunion mensuelle ou une tâche quotidienne dont vous devez vous souvenir.

- *Répéter jusqu'au* - Vous pouvez définir une date de fin pour l'entrée répétée.
- *Synchronisation* - Si vous sélectionnez *Privée*, après synchronisation, l'agenda ne peut être vu que par vous-même ; les personnes ayant un accès en ligne ne pourront pas le voir. C'est utile par exemple lorsque vous synchronisez votre agenda avec celui d'un ordinateur compatible au travail. Si vous sélectionnez *Publique*, l'entrée d'agenda est visible pour les personnes ayant un accès à votre agenda en ligne. Si vous sélectionnez *Aucune*, l'entrée d'agenda ne sera pas copiée sur votre PC lorsque vous synchroniserez votre agenda.



 **Raccourci** : pour créer une entrée agenda, appuyez sur une touche ( à ) dans un affichage de l'agenda. Une entrée réunion est ouverte et les caractères que vous avez tapés sont ajoutés au champ *Sujet*.

Affichages d'agenda

 Options des différents écrans de l'agenda : *Ouvrir, Nouvelle entrée, Affichage par sem. / Affichage par mois, Supprimer, Chercher date, Envoyer, Paramètres, Aide* et *Sortir*.

Affichage mois

Icônes de synchronisation dans l'affichage mois :

-  - *Privée*,
-  - *Publique*,

- ☒ - Aucune et
- ☒ - le jour possède plusieurs entrées.

Dans l'affichage mois, une ligne correspond à une semaine. La date du jour est soulignée. Les dates possédant des entrées d'agenda sont marquées d'un petit triangle dans l'angle inférieur droit. Un cadre entoure la date actuellement sélectionnée.



- Pour ouvrir l'affichage jour, recherchez la date souhaitée et appuyez sur .
- Pour atteindre une certaine date, sélectionnez **Options** → *Chercher date*. Entrez la date et appuyez sur **OK**.

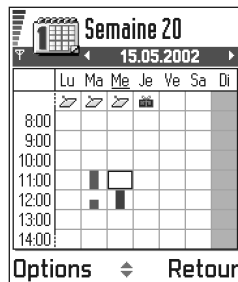
Conseil ! Si vous appuyez sur dans les affichages mois, semaine ou jour, la date du jour est automatiquement mise en surbrillance.

Icônes d'entrées d'agenda dans les affichages jour et semaine :

- Réunion,
- Mémo et
- Anniversaire.

Affichage sem.

Dans l'affichage semaine, les entrées d'agenda pour la semaine sélectionnée s'affichent dans sept zones. La date du jour est soulignée. Les mémos et les anniversaires sont placés avant 8 heures. Les entrées réunion sont identifiées à l'aide de barres de couleur en fonction des heures de début et de fin.






- Pour afficher ou modifier une entrée, recherchez la cellule comportant une entrée, appuyez sur pour ouvrir l'affichage jour, sélectionnez l'entrée et appuyez sur pour l'ouvrir.

Affichage jour

Dans l'affichage jour, vous pouvez consulter les entrées d'agenda pour le jour sélectionné. Les entrées sont groupées en fonction de leur heure de début. Les mémos et les anniversaires sont placés avant 8 heures.





- Pour ouvrir une entrée pour la modifier, recherchez-la et appuyez sur .
- Appuyez sur  pour passer au jour suivant ou sur  pour passer au jour précédent.

Paramètres des affichages de l'agenda

Sélectionnez **Options** → *Paramètres* puis :

- *Affichage par défaut* – Pour sélectionner le premier affichage qui apparaît lorsque vous ouvrez l'agenda.
- *Début de la semaine* – Pour changer le premier jour de la semaine.
- *Titre affich. semaine* – Pour remplacer le titre de l'affichage semaine par le numéro de la semaine ou par les dates de la semaine.

Définition des alarmes agenda

- 1 Créez une entrée réunion ou anniversaire, ou ouvrez une entrée existante.
- 2 Recherchez *Alarme* et appuyez sur  pour ouvrir les champs *Heure de l'alarme* et *Date de l'alarme*.
- 3 Définissez l'heure et la date de l'alarme.
- 4 Appuyez sur **Effectué**. Un indicateur d'alarme  s'affiche à côté de l'entrée dans l'affichage jour.

Arrêt d'une alarme agenda

- La durée de l'alarme est d'une minute. À l'expiration de l'alarme, appuyez sur **Arrêter** pour mettre fin à l'alarme agenda. Si vous appuyez sur une autre touche, l'alarme est mise en mode répétition.


Envoi d'entrées d'agenda

- Dans l'affichage jour, recherchez l'entrée à envoyer, puis sélectionnez **Options** → *Envoyer*. Sélectionnez ensuite l'une des méthodes suivantes : *Par message texte*, *Par e-mail* (disponibles uniquement si les paramètres e-mail appropriés sont présents) ou *Par Bluetooth*. Pour plus d'informations, voir le chapitre « Messages » et « Envoi de données via Bluetooth », p. 131.


Importation de données

Vous pouvez déplacer des données relatives à l'agenda, aux contacts et aux tâches à partir de nombreux téléphones Nokia différents vers votre console de jeu à l'aide de l'application Importation de données de PC Suite pour Nokia N-Gage. Les instructions relatives à l'utilisation de l'application figurent dans l'aide en ligne de PC Suite.

12. Supplém. et média

 **Remarque** : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser les fonctions du dossier **Supplém.** et média. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Favoris

 Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Favoris**.






Vous pouvez utiliser l'application Favoris pour stocker des raccourcis, les liens vers les photos, les clips vidéo, les notes, les fichiers audio de l'application Enregistreur, les signets de navigateur et les pages de navigateur enregistrées que vous préférez.

Options de l'écran principal

Favoris : *Ouvrir, Modifier nom, Changer l'icone, Supprimer, Déplacer, Affichage par liste | Affichage par icone, Aide et Sortir.*


Raccourcis par défaut :

-  - (pour ouvrir l'éditeur Notes),
-  - (pour ouvrir l'Agenda à la date du jour) et
-  - (pour ouvrir Msgs reçus).

Ajout de raccourcis


Des raccourcis ne peuvent être ajoutés qu'à partir de chacune des applications. Toutes les applications ne possèdent pas cette fonctionnalité.

- 1 Ouvrez l'application concernée et recherchez l'élément que vous souhaitez ajouter en tant que raccourci à l'application Favoris.
- 2 Sélectionnez **Options** → *Ajouter aux Favoris* et appuyez sur **OK**.

 **Remarque** : Un raccourci qui figure dans l'application Favoris est automatiquement mis à jour si vous déplacez l'élément qu'il désigne (d'un dossier vers un autre, par exemple).



Dans l'application Favoris, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- **Pour ouvrir un raccourci**, recherchez l'icône concernée et appuyez sur . Le fichier s'ouvre dans l'application correspondante.

- **Pour supprimer un raccourci**, accédez au raccourci que vous souhaitez supprimer et sélectionnez **Options**→ *Supprimer*. La suppression d'un raccourci n'a aucun impact sur le fichier qu'il désigne.
- **Pour modifier l'en-tête d'un raccourci**, sélectionnez **Options**→ *Modifier nom*. Saisissez le nouveau nom. Cette opération ne modifie que le raccourci, et non le fichier ou l'élément désigné par le raccourci.

À faire

☛ Sélectionnez **Menu**→ **Supplém.**→ **A faire**.



Dans la liste À faire, vous pouvez entrer les tâches à effectuer.

La liste À faire utilise la mémoire partagée. Voir [« Mémoire partagée », p. 16.](#)

- 1 Pour écrire une tâche à faire, appuyez sur une touche (à). L'éditeur s'ouvre et le curseur clignote après les lettres que vous avez tapées.
- 2 Entrez la tâche dans le champ *Sujet*. Appuyez sur pour ajouter des caractères spéciaux.
 - Pour définir la date d'échéance pour la tâche, recherchez le champ *Date d'échéance* et tapez une date.



- 3 Pour définir une priorité pour la tâche, recherchez le champ *Priorité* et appuyez sur .
- 3 Pour enregistrer la tâche, appuyez sur **Effectué**.
 - ☛ **Remarque** : Si vous supprimez tous les caractères et appuyez sur **Effectué**, la dernière tâche enregistrée est supprimée.
- **Pour ouvrir une tâche**, recherchez-la et appuyez sur .
- **Pour supprimer une tâche**, recherchez-la et sélectionnez **Options**→ *Supprimer* ou appuyez sur .
- **Pour marquer une tâche comme effectuée**, recherchez-la et sélectionnez **Options**→ *Tâche effectuée*.
- **Pour restaurer une tâche**, sélectionnez **Options**→ *Tâche non effect.*

Icônes de priorité : - *Elevée*, - *Faible* et (aucune icône) - *Normale*.









Icônes d'état : - *Tâche effectuée* et - *Tâche non effectuée*.


Calculatrice











☛ Sélectionnez **Menu**→ **Supplém.**→ **Calculatr..**

Options de la calculatrice : *Demier résultat, Mémoire, Vider écran, Aide et Sortir.*

- 1 Saisissez le premier nombre de votre calcul. Appuyez sur  pour corriger une erreur de saisie dans le nombre.
- 2 Recherchez la fonction souhaitée, puis appuyez sur  pour la sélectionner. Utilisez  pour une addition,  pour une soustraction,  pour une multiplication ou  pour une division.
- 3 Saisissez le deuxième nombre.
- 4 Pour effectuer le calcul, recherchez , puis appuyez sur .


 **Remarque :** La précision de la calculatrice étant limitée, des erreurs d'arrondi peuvent se produire, surtout dans les divisions longues.

- Pour ajouter une décimale, appuyez sur .
- Maintenez la touche  enfoncée pour effacer le résultat du calcul précédent.
- Utilisez  et  pour afficher les calculs précédents et naviguer dans la feuille.
- Sélectionnez  pour enregistrer un nombre dans la mémoire, signalé par **M**. Pour récupérer ce nombre dans la mémoire, sélectionnez . Pour effacer un nombre dans la mémoire, sélectionnez **Options** → *Mémoire* → *Effacer*.
- Pour récupérer le résultat du dernier calcul, sélectionnez **Options** → *Dernier résultat*.


 **Conseil !** Appuyez plusieurs fois sur la touche  pour faire défiler les fonctions. Vous pouvez ainsi passer en revue les différents choix de fonctions.

Convertisseur



 Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Convertisseur**.





Le convertisseur permet de convertir des mesures, telles que la *Longueur* d'une unité (*Yards*) dans une autre (*Mètres*).


 **Remarque :** La précision du convertisseur étant limitée, des erreurs d'arrondi peuvent se produire.

Conversion d'unités

Options du convertisseur :


Sélectionner unité | Changer devise, Type de conversion, Taux de change, Aide et Sortir.

- 1 Accédez au champ *Type* et appuyez sur  pour ouvrir la liste des mesures. Accédez à la mesure que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur **OK**.
- 2 Accédez au premier champ *Unité* et appuyez sur  pour ouvrir la liste des unités disponibles. Sélectionnez l'unité à **partir de** laquelle vous souhaitez effectuer une conversion, puis appuyez sur **OK**. Accédez au champ *Unité* suivant et sélectionnez l'unité **vers** laquelle vous souhaitez effectuer la conversion.
- 3 Accédez au premier champ *Quantité* et saisissez la valeur que vous souhaitez convertir. L'autre champ *Quantité* affiche automatiquement la valeur convertie. Appuyez sur  pour ajouter une décimale et appuyez sur  pour afficher les symboles +, - (pour les températures) et E (pour les exposants).


 **Remarque** : Vous pouvez inverser l'ordre de la conversion en saisissant une valeur dans le second champ *Quantité*. Le résultat s'affiche alors dans le premier champ *Quantité*.

Définition d'une devise de référence et de taux de change

Pour pouvoir convertir des devises, vous devez préalablement choisir une devise de référence et ajouter des taux de change.


 **Remarque** : Le taux de la devise de référence est toujours 1. La devise de référence détermine les taux de conversion des autres devises.


- 1 Sélectionnez *Devise* comme type de mesure, puis sélectionnez **Options** → *Taux de change*. La liste des devises s'ouvre, avec la devise de référence en cours affichée en haut.
- 2 Pour modifier la devise de référence, recherchez cette devise, puis sélectionnez **Options** → *En devise de base*.

 **Remarque** : Lorsque vous modifiez la devise de référence, la valeur **0** est affectée à tous les taux de change préalablement définis, et vous devez par conséquent saisir de nouveaux taux.

- 3 Ajoutez des taux de change (voir l'exemple), accédez à la devise, puis saisissez un nouveau taux (nombre d'unités de la devise équivalant à une unité de la devise de référence que vous avez sélectionnée).

- 4 Une fois tous les taux de change nécessaires ajoutés, vous pouvez effectuer des conversions de devises (voir « Conversion d'unités », p. 110).

 **Exemple** : Si vous avez choisi l'euro (EUR) comme devise de référence, une livre anglaise (GBP) équivaut approximativement à 1,63575 EUR. Vous devez donc indiquer 1,63575 comme taux de change pour GBP.




 **Conseil** ! Pour renommer une devise, accédez à l'écran Taux de change, choisissez la devise et sélectionnez **Options** → *Renommer devise*.

Notes


 Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Notes**.



Vous pouvez lier des notes à Favoris et les envoyer à d'autres équipements compatibles. Les fichiers de texte simple (format TXT) que vous recevez peuvent être enregistrés dans Notes.

- Appuyez sur ( - ) pour commencer à écrire. Appuyez sur  pour effacer des lettres. Appuyez sur **Effectué** pour enregistrer votre note.

Horloge

 Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Horloge**.





Options de l'horloge : *Régler alarme, Modifier alarme, Désactiver alarme, Paramètres, Aide et Sortir.*

Modification des paramètres de l'horloge

- Pour modifier l'heure et la date, sélectionnez **Options** → *Paramètres* dans Horloge. Pour modifier l'horloge affichée en mode veille, accédez aux paramètres *Date et heure* et sélectionnez *Type d'horloge* → *Analogique* ou *Numérique*.

Définition d'une alarme

- 1 Pour définir une nouvelle alarme, sélectionnez **Options** → *Régler alarme*.
- 2 Indiquez l'heure de déclenchement de l'alarme, puis appuyez sur **OK**. Lorsque l'alarme est activée, le témoin  s'affiche.

 **Remarque** : Le réveil fonctionne même si la console de jeu est éteinte.


- Pour annuler une alarme, accédez à l'horloge et sélectionnez **Options** → *Désactiver alarme*.

Arrêt de l'alarme

- Appuyez sur **Arrêter** pour arrêter l'alarme.
- Lorsque la sonnerie de l'alarme retentit, appuyez sur une touche ou sélectionnez **Répéter** pour arrêter l'alarme pendant cinq minutes, après quoi elle

recommence à sonner. Vous pouvez répéter cette opération cinq fois maximum.

Si l'heure définie pour l'alarme est atteinte alors que la console de jeu est éteinte, la console de jeu se met automatiquement sous tension et émet un signal sonore correspondant à l'alarme. Si vous appuyez sur **Arrêter**, la console de jeu demande si vous voulez l'activer pour des appels. Appuyez sur **Non** pour mettre la console de jeu hors tension ou sur **Oui** pour émettre et recevoir des appels.

 **Remarque** : N'appuyez pas sur Oui lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsque votre appareil risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Compositeur

 Sélectionnez **Menu** → **Multimédia** → **Compositeur**.









Le compositeur vous permet de créer vos propres sonneries personnalisées. Notez qu'il est impossible de modifier une sonnerie par défaut.

Options de l'écran principal Compositeur : *Ouvrir, Nouvelle sonnerie, Supprimer, Marquer/Ann. Marq., Renommer, Dupliquer, Aide et Sortir.*





- 1 Sélectionnez **Options** → *Nouvelle sonnerie* pour ouvrir l'éditeur et commencer la composition.
















Options de composition :

Ecouter, Insérer symbole, Style, Tempo, Volume, Aide et Sortir.

- Utilisez les touches pour ajouter des notes et des pauses. Reportez-vous au tableau ci-après. Vous pouvez aussi sélectionner **Options** → *Insérer symbole* pour ouvrir la liste des notes et des pauses. La durée par défaut d'une note est 1/4.
- Pour écouter la sonnerie, appuyez sur  ou sélectionnez **Options** → *Ecouter*. Pour arrêter la lecture, appuyez sur **Arrêter**.
- Pour régler le volume, sélectionnez **Options** → *Volume* avant de commencer la lecture de la sonnerie.
- Pour régler le tempo, sélectionnez **Options** → *Tempo*. Pour augmenter ou diminuer graduellement le tempo, appuyez respectivement sur  ou . Le tempo se mesure en temps par minute. Le nombre maximal de temps est 250, le tempo par défaut d'une nouvelle sonnerie comporte 160 temps, et le nombre minimal de temps est 50.
- Pour sélectionner simultanément plusieurs notes ou pauses, maintenez enfoncées simultanément  et  ou .
- Pour appliquer différents styles de lecture, sélectionnez au moins deux notes puis choisissez **Options** → *Style* → *Legato* - les notes sont jouées d'une manière liée et régulière, ou sélectionnez au moins une note puis choisissez *Staccato* - notes

jouées d'une manière détachée pour produire des sons courts marqués.

- Pour augmenter ou diminuer une note d'un demi-ton sur la portée, recherchez la note et appuyez sur  ou sur .
 - Pour produire un do dièse, maintenez enfoncées  et .
- 2 Appuyez sur **Retour** pour enregistrer votre note.

Touche	Note	Touche et fonction
	c	 Raccourcit la durée des notes/pauses sélectionnées en tons.
	d	 Allonge la durée des notes/pauses sélectionnées en tons.
	e	 Insère une pause.
	f	Appuyez sur  pour ouvrir la liste des notes et des pauses.
	g	 Modifie les octaves. Toutes les notes/pauses sélectionnées passent à l'octave supérieur.
	a	 Supprime les notes sélectionnées.
	h	Lorsque les touches  -  sont maintenues enfoncées, allonge une note (pointée) ou une pause, ou raccourcit une note allongée.

Enregistreur


➔ Sélectionnez **Menu** → **Multimédia** → **Enregistreur**.











Options de l'enregistreur :

Ouvrir, Enreg. clip audio, Supprimer, Dépl. ds mém. cons., Déplacer vers carte, Marquer/Ann. Marq., Renommer clip, Envoyer, Ajouter aux Favoris, Paramètres, Aide et Sortir.

L'enregistreur vocal vous permet d'enregistrer des conversations téléphoniques et des mémos vocaux. Lorsque vous enregistrez une conversation téléphonique, les deux correspondants entendent un bip retentir toutes les cinq secondes pendant l'enregistrement.

 **Remarque** : Respectez la réglementation locale en vigueur pour l'enregistrement des appels. N'utilisez pas cette fonction de manière illégale.

- Sélectionnez **Options** → *Enreg. clip audio* et recherchez la fonction souhaitée, puis appuyez sur  pour la sélectionner. Utiliser :  - pour l'enregistrement,  - pour la pause,  - pour l'arrêt,  - pour l'avance rapide,  - pour le rembobinage rapide ou  - pour la lecture d'un fichier audio ouvert.

 **Remarque** : L'enregistreur ne peut pas être utilisé lorsqu'un appel de données ou une connexion GPRS sont actifs.



13. Services (XHTML)



Remarque : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.



Sélectionnez **Menu** → **Multimédia** → **Services** ou appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée en mode veille.

De nombreux fournisseurs d'accès Internet gèrent des pages spécifiquement conçues pour les appareils mobiles, qui proposent des services tels que des actualités, des bulletins météorologiques, des services bancaires, des informations touristiques, des divertissements et des jeux. Le navigateur XHTML permet d'afficher ces services sous la forme de pages WAP écrites en WML, de pages XHTML écrites en XHTML, ou d'un mélange des deux.



Glossaire : Le navigateur XHTML prend en charge les pages écrites dans les langages XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) et WML (Wireless Markup Language).



Remarque : Pour connaître la disponibilité des services et leurs tarifs, contactez votre opérateur réseau et/ou prestataire de service. Les fournisseurs de service

vous communiqueront également des instructions sur le mode d'emploi de leurs services.

Procédure d'accès simple


- Enregistrez les paramètres nécessaires pour accéder au service que vous voulez utiliser. Voir la section suivante « [Configuration de la console de jeu pour le service du navigateur](#) ».
- Établissez une connexion au service. Voir p. 116.
- Parcourez les pages Web. Voir p. 118.
- Déconnectez-vous du service. Voir p. 120.

Configuration de la console de jeu pour le service du navigateur

Réception des paramètres dans un message intelligent

Vous pouvez recevoir les paramètres du service dans un message texte spécial, appelé message intelligent, provenant de l'opérateur du réseau ou du fournisseur qui propose ce service. Voir « [Réception de messages intelligents](#) », p. 86. Pour plus d'informations, contactez

l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services, ou bien visitez le site Nokia.com (www.nokia.com).

 **Conseil !** Les paramètres peuvent, par exemple, être disponibles sur le site Web d'un opérateur de réseau ou d'un fournisseur de services.

Saisie manuelle des paramètres


Suivez les instructions que vous avez reçues de fournisseur de services.



- 1 Sélectionnez **Param.** → *Paramètres de connexion* → *Points d'accès* et définissez les paramètres d'un point d'accès. Voir « Paramètres de connexion », p. 44.
- 2 Sélectionnez **Services** → **Options** → *Ajouter signet*. Écrivez le nom du signet et l'adresse de la page du navigateur définis pour le point d'accès actuel.



Établissement d'une connexion


Une fois que vous avez enregistré tous les paramètres de connexion requis, vous pouvez accéder aux pages du navigateur.

Il existe trois façons différentes d'accéder aux pages du navigateur :

- Sélectionnez la page d'accueil () de votre prestataire de service,
- Sélectionnez un signet dans l'écran des signets ou


- Appuyez sur les touches  -  pour commencer à écrire l'adresse d'un service du navigateur. Le champ Aller à situé dans la partie inférieure de l'écran est activé et vous pouvez continuer à y écrire l'adresse.


 **Conseil !** Pour accéder à l'écran des signets pendant que vous naviguez, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. Pour revenir à nouveau à l'écran du navigateur, sélectionnez **Options** → *Retour à la page*.

Après avoir sélectionné une page ou écrit l'adresse, appuyez sur  pour commencer à télécharger la page. Voir aussi « Indicateurs de connexion de données », p. 9.





Sécurité connexion

Si le témoin de sécurité  est affiché pendant une connexion, la transmission des données entre l'appareil et la passerelle du navigateur ou le serveur du navigateur est cryptée et sécurisée.

 **Remarque :** L'icône de sécurité n'indique pas que la transmission des données entre la passerelle et le serveur de contenu (endroit où les ressources requises sont stockées) est sécurisée.


Affichage des signets


 **Glossaire** : Un signet est composé d'une adresse Internet (obligatoire), d'un titre, d'un point d'accès WAP et, si le service l'exige, d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe.

 **Remarque** : Votre console de jeu peut proposer quelques signets préinstallés renvoyant à des sites non affiliés à Nokia. Nokia décline toute responsabilité concernant ces sites. Si vous choisissez d'accéder à ces sites, vous devez prendre les mêmes précautions, en matière de sécurité ou de contenu, qu'avec tout autre site.


Options de l'écran des signets (sélection sur un signet ou dans un dossier) : *Ouvrir, Télécharger, Retour à la page, Envoyer, Aller à adresse URL / Trouver signet, Ajouter signet, Modifier, Supprimer, Lire msgs service, Déconnecter, Dépl. vers dossier, Nouveau dossier, Marquer/Ann. Marq., Renommer, Vider cache, Détails, Ajouter aux Favoris, Paramètres, Aide et Sortir.*

Dans l'écran des signets, les signets peuvent pointer vers différents types de pages Web. Les signets sont signalés par les icônes suivantes :

 - Page d'accueil définie pour le point d'accès du navigateur. Si vous utilisez un autre point d'accès pour la navigation, la page d'accueil est changée en conséquence.



 - Dernière page visitée. Lorsque la console de jeu est déconnectée du service, l'adresse de la dernière page

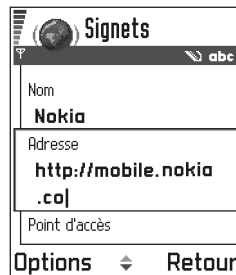
visitée est gardée en mémoire jusqu'à ce qu'une nouvelle page soit visitée lors de la connexion suivante.

 - Signet indiquant le titre.

Lorsque vous faites défiler les signets, l'adresse du signet mis en surbrillance s'affiche dans le champ Aller à dans la partie inférieure de l'écran.

Ajout manuel de signets

- 1 Dans l'écran des signets, sélectionnez **Options** → *Ajouter signet*.
- 2 Commencez à renseigner les champs. Seule l'adresse doit être définie. Le point d'accès par défaut est affecté au signet si aucun autre n'est sélectionné. Appuyez sur  pour entrer des caractères spéciaux, tels que /, ., : et @. Appuyez sur  pour effacer des caractères.
- 3 Sélectionnez **Options** → *Enreg.* pour enregistrer le signet.



Envoi de signets


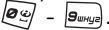


- Pour envoyer un signet, recherchez-le, puis sélectionnez **Options** → *Envoyer* → *Par message texte*.

Navigation



Dans une page de navigateur, les nouveaux liens apparaissent soulignés en bleu et les liens précédemment visités en violet. Les images qui jouent le rôle de liens sont entourées d'une bordure bleue.

Options disponibles lors de la navigation : *Ouvrir, Options de service, Signets, Historique, Aller à adresse URL, Afficher photo, Lire msgs service, Enr. comme signet, Envoyer signet, Recharger, Déconnecter, Afficher les photos, Vider cache, Enregistrer page, Trouver, Détails, Session, Sécurité, Paramètres, Aide et Sortir.*

Touches et commandes utilisées lors de la navigation


- Pour ouvrir un lien, sélectionnez-le et appuyez sur .
- Pour faire défiler l'écran, utilisez le bouton multidirectionnel.
- Pour entrer des chiffres et des lettres dans un champ, appuyez sur les touches . Appuyez sur  pour entrer des caractères spéciaux, tels que /, ., : et @. Appuyez sur  pour effacer des caractères.



- Pour revenir à la page précédente pendant que vous naviguez, appuyez sur **Retour**. Si **Retour** n'est pas disponible, sélectionnez **Options** → *Historique* pour afficher une liste chronologique des pages visitées lors d'une session de navigation. La liste des pages consultées est vidée à chaque fin de session.
- Pour cocher des cases et effectuer des sélections, appuyez sur .
- Pour récupérer le contenu le plus récent du serveur, sélectionnez **Options** → *Recharger*.
- Pour ouvrir une sous-liste de commandes ou d'actions pour la page Web actuellement ouverte, sélectionnez **Options** → *Options de service*.
- Appuyez sur  pour vous déconnecter d'un service Web et quitter la navigation.

Affichage de nouveaux messages de service pendant la navigation

Pour télécharger et afficher les nouveaux messages de service pendant que vous naviguez :

- 1 Sélectionnez **Options** → *Lire msgs service* (option affichée uniquement s'il existe de nouveaux messages).
- 2 Recherchez le message et appuyez sur  pour le télécharger et l'ouvrir.

Pour plus d'informations sur les messages de service, reportez-vous à « [Messages de service](#) », p. 87.

Enregistrement de signets



- Pour enregistrer un signet pendant que vous naviguez, sélectionnez **Options** → *Enr. comme signet*.



- Pour enregistrer un signet reçu dans un message intelligent, ouvrez le message dans les messages reçus de la messagerie et sélectionnez **Options**→ *Enreg. ds signets*. Voir aussi « Réception de messages intelligents », p. 86.

Affichage des pages enregistrées

Si vous parcourez régulièrement des pages contenant des informations qui ne sont que peu souvent modifiées, vous pouvez les enregistrer, puis les consulter hors connexion.


Options de l'écran des pages enregistrées : *Ouvrir, Retour à la page, Recharger, Supprimer, Lire msgs service, Déconnecter, Dépl. vers dossier, Nouveau dossier, Marquer/Ann. Marq., Renommer, Vider cache, Détails, Ajouter aux Favoris, Paramètres, Aide et Sortir.*

- Pour enregistrer une page pendant que vous naviguez, sélectionnez **Options**→*Enregistrer page*. Les pages enregistrées sont signalées par l'icône suivante :  - Page Web enregistrée. Dans l'écran des pages enregistrées, vous pouvez également créer des dossiers dans lesquels stocker les pages Web enregistrées. Les dossiers sont signalés par l'icône suivante :  - Dossier contenant les pages Web enregistrées.

- Pour afficher l'écran des pages enregistrées, appuyez sur  dans l'écran des signets. Dans l'écran des pages enregistrées, appuyez sur  pour ouvrir une page enregistrée.



Si vous souhaitez établir une connexion au service Web et récupérer de nouveau la page, sélectionnez **Options**→ *Recharger*. Vous pouvez également organiser les pages dans des dossiers.

 **Remarque** : La console de jeu reste connectée une fois la page rechargée.

Téléchargement

Vous pouvez, via le navigateur mobile, télécharger des éléments tels que des sonneries, des photos, des logos opérateur et des clips vidéo.


Une fois téléchargé, chaque élément est géré par l'application correspondante de votre console de jeu. Les images téléchargées sont, par exemple, enregistrées dans l'application **Multimédia**→ **Photos**.

Téléchargement direct depuis une page Web

Pour télécharger un élément directement depuis une page Web :

- Recherchez le lien et sélectionnez **Options**→ *Ouvrir*.

Achat d'un élément


 **Remarque** : La protection par copyright vise à empêcher la copie, la modification, le transfert ou la cession de certains contenus (images, sonneries, etc.).

Pour télécharger un élément :

- Recherchez le lien et sélectionnez **Options**→ *Ouvrir*.
- Sélectionnez Acheter si vous souhaitez acheter l'élément.

Vérification d'un élément avant son téléchargement

Avant de télécharger un élément, vous pouvez afficher des informations sur son contenu. Les informations fournies peuvent être les suivantes : prix, brève description et taille.

 **Remarque** : demandez à votre prestataire s'il propose ce service.


- Recherchez le lien et sélectionnez **Options**→ *Ouvrir*.

Les informations concernant l'élément s'affichent sur votre console de jeu.

- Si vous souhaitez poursuivre le téléchargement, appuyez sur **Accepter** ou si vous souhaitez l'annuler, appuyez sur **Annuler**.




Fin d'une connexion

- Sélectionnez **Options**→ *Déconnecter* ou
- appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour quitter la navigation et revenir au mode veille.

Vidage du cache

Les informations ou services auxquels vous avez accédé sont enregistrés dans la mémoire cache de la console de jeu.

 **Remarque** : Si vous avez essayé d'accéder ou avez accédé à des informations confidentielles nécessitant l'utilisation d'un mot de passe (par exemple, à votre compte bancaire), videz la mémoire cache de votre


console de jeu après chaque utilisation. Pour vider la mémoire cache, sélectionnez **Options**→ *Vider cache*.



Glossaire : Le cache est une mémoire tampon utilisée pour stocker temporairement les données.

Paramètres du navigateur


Sélectionner **Options**→ *Paramètres* :


- *Pt d'accès par défaut* - Si vous souhaitez modifier le point d'accès par défaut, appuyez sur  pour ouvrir la liste des points d'accès disponibles. Le point d'accès par défaut actuel est mis en surbrillance. Pour plus d'informations, voir « Paramètres de connexion », p. 44.
- *Afficher les photos* - Décidez d'afficher ou non les photos pendant que vous naviguez. Si vous choisissez *Non*, vous pouvez les charger ultérieurement pendant que vous naviguez en sélectionnant **Options**→ *Afficher les photos*.
- *Renvoi à la ligne* - Choisissez *Désactivé* si vous ne souhaitez pas que le texte d'un paragraphe soit renvoyé automatiquement à la ligne, ou *Activé* si, au contraire, vous le souhaitez.
- *Taille police* - Le navigateur propose cinq tailles de police : *La plus petite*, *Petite*, *Normale*, *Grande* et *La plus grande*.
- *Encodage par défaut* - Pour vous assurer que les pages de votre navigateur affichent les caractères de texte correctement, sélectionnez le type de langue approprié.

- *Cookies - Autorisés / Rejetés*. Vous pouvez activer ou désactiver la réception et l'envoi de cookies.
- *Confirm. envoi DTMF - Toujours / Prem. fois uniq.*. Le navigateur prend en charge des fonctions accessibles lors de la navigation. Vous pouvez effectuer les opérations suivantes : effectuer un appel vocal alors que vous vous trouvez dans une page Web, envoyer des signaux DTMF lors d'un appel vocal, enregistrer un nom et un numéro de téléphone dans les contacts à partir d'une page Web. Précisez si vous souhaitez confirmer avant que la console de jeu n'envoie de signaux DTMF lors d'un appel vocal. Voir aussi « Signaux DTMF », p. 20.




14. Applications (Java™)

 **Remarque** : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser cette fonction. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

 Sélectionnez **Menu** → **Supplém.** → **Applications**.

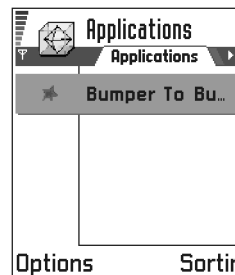
Dans l'écran principal Applications, vous pouvez ouvrir les applications Java installées ou les supprimer. Dans l'écran Installation, vous pouvez installer de nouvelles applications Java (extensions de fichier .JAD ou .JAR).

 **Remarque** : Votre console de jeu prend en charge les applications Java J2Micro Edition™. Ne téléchargez pas d'applications PersonalJava™ sur votre console de jeu, car elles ne peuvent pas être installées.

Dans l'écran Applications, vous pouvez visualiser la liste des applications Java installées sur votre console de jeu.

Options de l'écran principal Applications :
Ouvrir, Afficher détails, Paramètres, Supprimer, Aller à adresse URL, Mettre à jour, Aide et Sortir.

- Recherchez l'application voulue et sélectionnez **Options** → *Afficher détails* pour afficher les éléments suivants :
 - *Etat* - *Installée, Exécution* ou *Téléchargée* (affiché uniquement dans l'écran Installation),
 - *Version* - le numéro de version de l'application,
 - *Fourn.* - le fournisseur ou le fabricant de l'application,
 - *Taille* - la taille du fichier de l'application en kilo-octets,
 - *Type* - une brève description de l'application,
 - *URL* - l'adresse d'une page d'informations sur Internet, et





- **Données** – la taille des données de l'application (telles que les meilleurs scores), en kilo-octets.
- Pour démarrer une connexion de données et afficher des informations supplémentaires sur l'application, sélectionnez celle-ci, puis choisissez **Options** → *Aller à adresse URL*.
- Pour démarrer une connexion de données et vérifier si une mise à jour est disponible pour l'application, sélectionnez cette dernière, puis choisissez **Options** → *Mettre à jour*.

La fonction Applications utilise la mémoire partagée. Voir « [Mémoire partagée](#) », p. 16.

Installation d'une application Java



Les fichiers d'installation peuvent être transférés sur votre console de jeu à partir d'un ordinateur compatible, téléchargés lors d'une navigation, envoyés dans un message multimédia, envoyés en tant que pièce jointe dans un message électronique, ou via Bluetooth. Si vous utilisez PC Suite pour Nokia N-Gage pour transférer le fichier, placez-le dans le dossier `c:\nokia\installs` de votre console de jeu.



 **Important** : Installez les éléments logiciels uniquement à partir de sources offrant une protection appropriée contre les virus et les autres logiciels nuisibles.

 **Remarque** : Dans l'écran Installation, vous ne pouvez installer que des fichiers d'installation de logiciels Java ayant l'extension .JAD ou .JAR.

Options de l'écran

Installation : *Installer, Afficher détails, Supprimer, Aide et Sortir.*

- 1 Dans l'écran principal Applications, pour afficher les programmes d'installation, appuyez sur  pour ouvrir l'écran *Télécharg.*
- 2 Pour installer une application, recherchez le fichier d'installation et sélectionnez **Options** → *Installer*. Vous pouvez également rechercher le fichier d'installation dans la mémoire de la console de jeu, le sélectionner et appuyer sur  pour démarrer l'installation.

 **Exemple** : Si vous avez reçu le fichier d'installation sous forme de pièce jointe dans un message électronique, retournez dans votre boîte de réception, ouvrez le message en question, ouvrez l'écran Pièces jointes, recherchez le fichier d'installation et appuyez sur  pour lancer l'installation.

- 3 Appuyez sur **Oui** pour confirmer l'installation. Le fichier .JAR est indispensable pour l'installation. S'il est manquant, la console de jeu peut vous demander de le télécharger. Si aucun point d'accès n'est défini pour Applications, vous devez en sélectionner un. Lors du téléchargement du fichier JAR, vous devrez peut-être indiquer un nom d'utilisateur et

un mot de passe pour accéder au serveur. Vous les obtiendrez auprès du fournisseur ou du fabricant de l'application.

Pendant l'installation, la console de jeu vérifie l'intégrité du progiciel qui va être installé. Des informations s'affichent concernant les vérifications en cours et vous avez la possibilité de continuer ou d'annuler l'installation. Une fois ces vérifications effectuées, l'application est installée sur votre console de jeu.


- 4 La console de jeu vous indique que l'installation est terminée.

Pour ouvrir l'application Java installée, vous devez aller dans l'écran principal Applications.



Conseil ! Lorsque vous naviguez, vous pouvez télécharger un fichier d'installation et l'installer immédiatement. Notez, cependant, que la connexion est conservée en arrière-plan pendant l'installation.

Ouverture d'une application Java

- Recherchez l'application souhaitée dans l'écran principal Applications et appuyez sur  pour l'ouvrir.

Désinstallation d'une application Java

- Sélectionnez l'application dans l'écran principal Applications et sélectionnez **Options** → *Supprimer*.

Paramètres d'applications Java

Pour définir le point d'accès par défaut pour le téléchargement des composants d'application manquants, sélectionnez **Options** → *Paramètres* → *Pt d'accès par défaut*. Pour plus d'informations sur la création des points d'accès, reportez-vous à la section « Points d'accès », p. 46.

Sélectionnez une application et sélectionnez **Options** → *Paramètres*, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

- *Point d'accès* - Sélectionnez un point d'accès qui sera utilisé par l'application pour télécharger des données supplémentaires.
- *Connexion au réseau* - Certaines applications Java nécessitent une connexion de données vers un point d'accès défini. Si aucun point d'accès n'a été sélectionné, vous devez en sélectionner un. Les options sont les suivantes :
 - Autorisée* - La connexion est créée sans notification.
 - Demand. d'abord* - Vous devez indiquer si vous voulez établir la connexion.
 - Non autorisée* - Les connexions ne sont pas autorisées.



15. Gestionnaire d'applications - installation des applications et des logiciels





Remarque : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser les fonctions du dossier **Outils**. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

↩ Sélectionnez **Menu**→ **Outils**→ **Gestion..**

Le Gestionnaire d'applications permet non seulement d'installer des applications et des progiciels, mais également de supprimer des applications installées sur votre console de jeu. Vous pouvez également vérifier l'utilisation de la mémoire.

Options de l'écran principal du Gestionnaire d'applications : *Afficher détails, Afficher certificat, Installer, Supprimer, Afficher journal, Envoyer journal, Détails mémoire, Aide et Sortir.*

Lorsque vous ouvrez le Gestionnaire d'applications, une liste s'affiche indiquant :

- les progiciels qui ont été enregistrés dans le Gestionnaire d'applications,
- les applications partiellement installées (signalées par ) , et
- les applications complètement installées que vous pouvez supprimer (signalées par ).



Remarque : Dans le Gestionnaire d'applications, vous ne pouvez utiliser que des fichiers d'installation de logiciels de périphériques ayant l'extension .SIS.


- Recherchez le fichier d'installation souhaité et sélectionnez **Options**→ *Afficher détails* pour afficher les valeurs *Nom, Version, Type, Taille, Fourn.* et *Etat* du progiciel.
- Recherchez le progiciel voulu et sélectionnez **Options**→ *Afficher certificat* pour afficher les détails concernant son certificat de sécurité. Voir « Gestion certificats », p. 52.



Important : Installez les éléments logiciels uniquement à partir de sources offrant une protection


appropriée contre les virus et les autres logiciels nuisibles.


N'installez pas l'application si le Gestionnaire d'applications vous envoie un avertissement de sécurité pendant l'installation.

 **Conseil !** Pour installer les applications Java™ (extension de fichier .JAD ou .JAR), ouvrez Applications. Pour plus d'informations, voir « Applications (Java™) », p. 122.


Installation de logiciels

Vous pouvez installer des applications spécifiquement destinées à la console de jeu Nokia N-Gage ou adaptées au système d'exploitation Symbian. Un progiciel est généralement un fichier de taille importante qui a été compressé et qui contient de nombreux composants.


 **Remarque :** Si vous installez un programme qui n'est pas spécifiquement destiné à la console de jeu Nokia N-Gage, il se peut que sa présentation et son fonctionnement ne soient pas semblables à ceux des applications pour la console de jeu Nokia N-Gage habituelles.



 **Important :** Si vous installez un fichier de mise à jour ou de réparation pour une application existante, vous ne pouvez restaurer l'application d'origine que si vous disposez du fichier d'installation d'origine ou d'une copie de sauvegarde complète du logiciel

supprimé. Pour effectuer la restauration, désinstallez d'abord l'application, puis réinstallez-la à partir du fichier d'installation d'origine ou de la copie de sauvegarde.


 **Conseil !** Sélectionnez **Options** → *Afficher journal* pour voir quels progiciels ont été installés ou supprimés et la date d'installation ou de suppression.

- 1 Les fichiers d'installation des progiciels peuvent être transférés sur votre console de jeu à partir d'un ordinateur compatible, téléchargés lors d'une navigation, envoyés dans un message multimédia, envoyés en tant que pièce jointe dans un message électronique, ou via Bluetooth. Si vous utilisez PC Suite pour Nokia N-Gage pour transférer le fichier, placez-le dans le dossier **c:\nokia\installs** de votre console de jeu.
- 2 Les fichiers d'installation des progiciels peuvent être transférés sur votre console de jeu à partir d'un ordinateur compatible à l'aide du câble Mini-B USB DKE-2 fourni. Si vous utilisez l'Explorateur Microsoft Windows pour transférer le fichier à partir du CD-ROM vers la console de jeu Nokia N-Gage, placez-le sur votre carte mémoire (disque local).
- 3 Ouvrez le Gestionnaire d'applications, recherchez le fichier d'installation du progiciel, puis sélectionnez **Options** → *Installer* pour lancer l'installation. Vous pouvez également rechercher le fichier d'installation dans la mémoire de la console de jeu

ou sur la carte mémoire, le sélectionner et appuyer sur  pour démarrer l'installation.


 **Exemple** : Si vous avez reçu le fichier d'installation sous forme de pièce jointe dans un message électronique, retournez dans votre boîte de réception, ouvrez le message en question, ouvrez l'écran Pièces jointes, recherchez le fichier d'installation et appuyez sur  pour lancer l'installation.

Pendant l'installation, la console de jeu vérifie l'intégrité du progiciel qui va être installé. Des informations s'affichent concernant les vérifications en cours et vous avez la possibilité de continuer ou d'annuler l'installation. Une fois ces vérifications effectuées, l'application est installée sur votre console de jeu.

 **Conseil** ! Pour pouvoir envoyer votre journal d'installation au bureau d'assistance afin que votre interlocuteur voie ce qui a été installé ou supprimé, sélectionnez **Options** → *Envoyer journal* → *Par message texte* ou *Par e-mail* (disponible uniquement si les paramètres e-mail corrects sont définis).

Suppression de logiciels


- 1 Pour supprimer un progiciel, recherchez-le puis sélectionnez **Options** → *Supprimer*.
- 2 Appuyez sur **Oui** pour confirmer la suppression.

 **Important** : Si vous supprimez un logiciel, vous ne pouvez le réinstaller que si vous disposez du progiciel d'origine ou d'une copie de sauvegarde complète du

progiciel supprimé. Si vous supprimez un progiciel, vous ne pouvez plus ouvrir les documents créés dans ce logiciel. Si un autre progiciel dépend du progiciel supprimé, il risque de ne plus fonctionner. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation du progiciel installé.

Consultation de la consommation de mémoire

- Pour ouvrir l'écran Mémoire, sélectionnez **Options** → *Détails mémoire*.


 **Remarque** : Si une carte mémoire est installée sur votre console de jeu, vous avez accès à deux écrans Mémoire, un pour la console de jeu ou *Mémoire de la console* et un autre pour la *Carte mémoire*. Si votre téléphone n'est pas équipé d'une carte mémoire, vous ne disposerez que de l'écran *Mémoire de la console*.

Lorsque vous ouvrez l'un des deux écrans Mémoire, la console de jeu calcule la quantité de mémoire disponible pour le stockage des données et l'installation de nouveaux logiciels. Dans les écrans Mémoire, vous pouvez visualiser la consommation de mémoire des différents groupes de données : *Agenda, Contacts, Documents, Messages, Photos, Fich. audio, clips vidéo, Applications, Mém. utilisée* et *Mém. libre*.



Conseil ! Si la mémoire est presque pleine, supprimez certains documents ou transférez-les sur la carte mémoire. Reportez-vous également au chapitre « Résolution des problèmes », p. 137.

16. Connectivité


 **Remarque** : Votre console de jeu doit être sous tension pour que vous puissiez utiliser les fonctions du dossier **Outils**. Ne mettez pas votre console de jeu sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou lorsqu'elle risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

↔ Sélectionnez **Menu** → **Outils** → **Bluetooth**.


Vous pouvez transférer des données de votre console de jeu vers un autre équipement compatible, tel qu'un téléphone ou un ordinateur, via Bluetooth.

Connexion Bluetooth



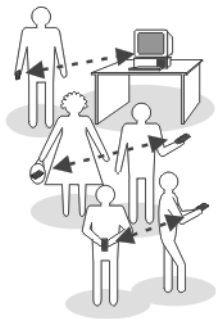
 **Remarque** : La console de jeu Nokia N-Gage est conforme à la spécification Bluetooth 1.1. Toutefois, l'interopérabilité entre la console de jeu et d'autres produits avec la technologie sans fil Bluetooth n'est pas garantie et dépend de la compatibilité. Pour plus d'informations sur la compatibilité entre les équipements Bluetooth, consultez les informations utilisateur de chaque produit ou renseignez-vous auprès du constructeur.

Vous pouvez participer à des jeux à plusieurs joueurs via une connexion Bluetooth avec des amis qui possèdent le même jeu sur un équipement compatible. Voir « [Jeux](#) », p. 29. Vous pouvez utiliser Bluetooth en mode hors connexion ; dans ce mode, l'équipement ne peut pas effectuer ni recevoir d'appels téléphoniques sans fil. Voir « [Mode hors connexion](#) », p. 101.

 **Conseil !** Vous pouvez aussi jouer d'une console de jeu à une autre via Bluetooth.

Bluetooth assure des connexions sans fil et gratuites entre des équipements électroniques, avec une portée maximale de 10 mètres. Une connexion Bluetooth permet de participer à des jeux, d'envoyer des images, des vidéos, des textes, des cartes de visites, des notes d'agenda, ou encore d'établir une liaison sans fil avec des équipements compatibles dotés de Bluetooth, par exemple des ordinateurs.

Comme les équipements Bluetooth communiquent grâce à des ondes radioélectriques, votre console de jeu et l'autre équipement Bluetooth ne doivent pas nécessairement être positionnés en visibilité directe.



Les deux équipements doivent simplement être distants d'au maximum 10 mètres ; la connexion risque toutefois d'être exposée à des interférences dues à des obstacles (murs, autres équipements électroniques...).

L'utilisation de Bluetooth consomme de l'énergie et réduit l'autonomie de la console de jeu. Prenez cet élément en compte lorsque vous effectuez d'autres opérations avec votre console de jeu.


L'utilisation d'équipements Bluetooth peut faire l'objet de restrictions. Renseignez-vous auprès des autorités locales.

Activation initiale de l'application Bluetooth

Lorsque vous activez l'application Bluetooth pour la première fois, vous êtes invité à attribuer un nom Bluetooth à votre console de jeu.


- Saisissez un nom (30 caractères max.) ou utilisez le nom par défaut « Nokia N-Gage ». Si vous envoyez des données via Bluetooth sans avoir attribué de nom Bluetooth spécifique à votre console de jeu, le nom par défaut est utilisé.

Paramètres Bluetooth

Pour modifier des paramètres Bluetooth, recherchez le paramètre à modifier et appuyez sur .


- *Bluetooth* - Sélectionnez *Activé* pour pouvoir utiliser Bluetooth. Si vous définissez Bluetooth sur *Désactivé* toutes les connexions Bluetooth actives sont déconnectées, et Bluetooth ne peut plus être utilisé pour envoyer ou recevoir des données.
- *Visibilité console* - Si vous sélectionnez *Visible par tous* votre console de jeu peut être détectée par d'autres équipements Bluetooth au cours d'une recherche d'équipements. Si vous sélectionnez *Masqué* votre console de jeu ne peut pas être détectée par d'autres équipements au cours d'une recherche d'équipements.




 **Remarque :** Une fois Bluetooth activé et l'option *Visibilité console* la valeur *Visible par tous*,

vosre console de jeu et ce nom peuvent s'afficher sur les équipements Bluetooth d'autres utilisateurs.


- **Mon nom Bluetooth** - Définissez un nom Bluetooth pour votre console de jeu. Une fois que vous avez activé Bluetooth et affecté à l'option *Visibilité console* la valeur *Visible par tous*, ce nom peut s'afficher sur les équipements Bluetooth d'autres utilisateurs.

 **Conseil !** Lors de la recherche d'équipements, certains équipements Bluetooth peuvent n'afficher que les adresses Bluetooth uniques (adresses des équipements). Pour connaître l'adresse Bluetooth unique de votre console de jeu, saisissez le code ***#2820#** en mode veille.


Envoi de données via Bluetooth

 **Remarque :** Une seule connexion Bluetooth peut être active à la fois.


- 1 Ouvrez l'application dans laquelle l'élément que vous souhaitez envoyer est stocké. Par exemple, pour envoyer une image vers un autre équipement compatible, ouvrez l'application Photos ; pour envoyer un clip vidéo vers un autre équipement compatible, ouvrez l'application Lecteur vidéo.
- 2 Recherchez l'élément que vous souhaitez envoyer (une photo, par exemple), puis sélectionnez **Options** → *Envoyer* → *Par Bluetooth*.

 **Conseil !** Pour envoyer du texte via Bluetooth (au lieu de messages texte), accédez à Notes,

saisissez le texte, puis sélectionnez **Options** → *Envoyer* → *Par Bluetooth*.

- 3 La console de jeu recherche les équipements à sa portée. Les équipements dotés de Bluetooth qui se trouvent à sa portée s'affichent les uns après les autres sur l'écran. Une icône représentant l'équipement, son nom Bluetooth, son type ou une dénomination y sont affichés. Les équipements liés sont signalés par .



 **Remarque :** Si vous avez préalablement recherché des équipements Bluetooth, la liste des équipements qui avaient déjà été détectés s'affiche en premier. Pour lancer une nouvelle recherche, sélectionnez **Autres équipem..** Si vous éteignez la console de jeu, la liste des équipements est effacée et une recherche d'équipements doit être relancée avant d'envoyer des données.

- Pour interrompre la recherche, appuyez sur **Arrêter**. La liste des équipements se fige et vous pouvez alors établir une connexion avec l'un des équipements déjà détectés.
- 4 Accédez à l'équipement auquel vous souhaitez vous connecter, puis appuyez sur **Sélect.**. L'élément à

envoyer est copié dans À envoyer, et la note *Connexion en cours* s'affiche.

5 Liaison (si elle n'est pas requise par l'autre équipement, passez à l'étape 6)

- Si l'autre équipement requiert une liaison préalablement à la transmission de données, une sonnerie retentit et vous êtes invité à saisir un code d'authentification.
- Créez votre propre code d'authentification (de 1 à 16 chiffres), puis mettez-vous d'accord avec le propriétaire de l'autre équipement Bluetooth pour utiliser le même code. Ce code d'authentification n'est utilisé qu'une seule fois ; vous n'avez donc pas à le mémoriser.
- Une fois la liaison établie, l'équipement est enregistré dans l'écran Équipements liés.



Glossaire : Liaison signifie authentification.

Les utilisateurs d'équipements dotés de Bluetooth doivent convenir d'un code d'authentification et utiliser le même code pour lier deux équipements. Les équipements sans interface utilisateur possèdent un code d'authentification défini en usine.

6 Une fois la connexion établie, la note *Envoi de données en cours* s'affiche.



Remarque : Les données reçues via Bluetooth se trouvent dans le dossier Msgs reçus figurant dans Messages. Pour plus d'informations, voir p. 84.



Remarque : En cas d'échec de l'envoi, le message ou les données sont supprimés. Le dossier Brouillons figurant dans Messages ne stocke pas les messages envoyés via Bluetooth.

Îcônes des différents équipements Bluetooth :



- Ordinateur,



- Téléphone,



- Autre et



- Inconnu.

Vérification de l'état de la connexion Bluetooth

- Lorsque s'affiche en mode veille, Bluetooth est actif.
- Lorsque clignote, votre console de jeu tente d'établir une connexion à l'autre équipement.
- Lorsque est affiché en continu, la connexion Bluetooth est active.

Écran Équipements liés

Une liaison à un équipement facilite et accélère les recherches d'équipements. Les équipements liés sont plus faciles à reconnaître, car ils sont signalés par dans la liste de résultats de la recherche. Dans l'écran principal Bluetooth, appuyez sur pour ouvrir la liste des équipements liés (, ,).


Options de l'écran


Équipements liés : *Ajouter équipement, Connexion / Déconnexion, Attribuer dénom., Supprimer, Supprimer tous, Déf. comme autorisé | Déf. comme non aut., Aide et Sortir.*

Liaison à un équipement

- 1 Sélectionnez **Options** → *Ajouter équipement* dans l'écran Équipements liés. La console de jeu recherche les équipements à sa portée. Si vous avez préalablement recherché des équipements Bluetooth, la liste des équipements qui avaient déjà été détectés s'affiche en premier. Pour lancer une nouvelle recherche, sélectionnez **Autres équipem..**
- 2 Accédez à l'équipement auquel vous souhaitez vous lier, puis appuyez sur **Sélect.**
- 3 Échangez les codes d'authentification. Voir l'étape 5 (Liaison) de la section précédente. L'équipement est ajouté à la liste Équipements liés.

Annulation d'une liaison


- Dans l'écran Équipements liés, accédez à l'équipement dont vous souhaitez annuler la liaison et appuyez sur  ou sélectionnez **Options** → *Supprimer*. L'équipement est supprimé de la liste Équipements liés et la liaison est annulée.
- Pour annuler toutes les liaisons, sélectionnez **Options** → *Supprimer tous*.


 **Remarque** : Si vous annulez une liaison à un équipement alors qu'une connexion est établie avec cet équipement, la liaison est instantanément supprimée, mais la connexion reste active.

Attribution de dénominations à des équipements liés

Vous pouvez attribuer une dénomination (surnom, alias) à un équipement spécifique pour le reconnaître plus facilement. Ce nom est stocké dans la mémoire de la console de jeu et ne peut pas s'afficher sur les équipements Bluetooth d'autres utilisateurs.

- Pour attribuer une dénomination, accédez à l'équipement et sélectionnez **Options** → *Attribuer dénom.*. Saisissez la dénomination et appuyez sur **OK**.

 **Exemple** : Attribuez un nom court à l'équipement doté de Bluetooth de votre ami ou à votre propre ordinateur pour pouvoir le reconnaître plus facilement.

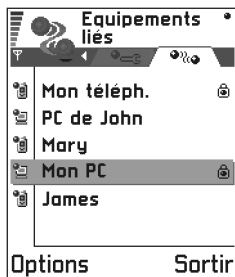
 **Remarque** : Choisissez un nom facilement mémorisable et reconnaissable. En cas de recherche d'équipements ou de demande de connexion ultérieures, le nom choisi permettra d'identifier l'équipement.


Définition d'un équipement comme étant autorisé ou non autorisé

Une fois une liaison à un équipement établie, vous pouvez définir ce dernier comme étant autorisé ou non autorisé :

Non autorisé (valeur par défaut) – Chacune des demandes de connexion provenant de cet équipement doit être systématiquement acceptée.



Autorisé – Des connexions peuvent être établies entre votre console de jeu et cet équipement sans que vous en soyez informé. Aucune acceptation ou autorisation n'est nécessaire. Utilisez cet état pour vos propres équipements (votre PC, par exemple) ou pour des équipements qui



appartiennent à des personnes de confiance. L'icône  est affichée en regard des équipements autorisés dans l'écran Équipements liés.

- Dans l'écran Équipements liés, recherchez l'équipement et sélectionnez **Options** → *Déf. comme autorisé* / *Déf. comme non aut.*

Réception de données via Bluetooth


Lorsque vous recevez des données via Bluetooth, une sonnerie retentit et vous êtes invité à accepter ou à refuser le message Bluetooth. Si vous l'acceptez,  s'affiche et l'élément est placé dans le dossier Messages reçus figurant dans Messages. Les messages Bluetooth sont signalés par . Pour plus d'informations, voir p. 84.


Déconnexion de Bluetooth

Une connexion Bluetooth se déconnecte automatiquement après un envoi ou une réception de données.

Connexion de votre console de jeu à un ordinateur

Pour plus d'informations sur le mode de connexion à un ordinateur compatible via Bluetooth et sur le mode d'installation de PC Suite pour Nokia N-Gage, consultez le **Guide d'installation de PC Suite** fourni sur le CD-ROM dans la section « Logiciels ». Pour plus d'informations sur l'utilisation de PC Suite pour Nokia N-Gage, reportez-vous à l'**aide en ligne** de PC Suite.

 **Remarque** : PC Suite ne fonctionne pas via le câble USB, utilisez uniquement PC Suite via Bluetooth.


 **Remarque** : Nokia Audio Manager ne fonctionne pas via Bluetooth, utilisez-le uniquement avec un câble USB.

Utilisation du CD-ROM

Le CD-ROM se lance automatiquement une fois inséré dans le lecteur de CD-ROM de votre PC compatible. Si ce n'est pas le cas, procédez comme suit :

- 1 Cliquez sur le bouton **Démarrer** de Windows, puis sélectionnez Programmes → Explorateur Windows.

- 2 À partir du lecteur de CD-ROM, localisez le fichier nommé **NokiaN-Gage.exe** et double-cliquez dessus. L'interface du CD-ROM s'ouvre.
- 3 PC Suite pour Nokia N-Gage se trouve dans la section « Logiciel ». Double-cliquez sur « PC Suite pour Nokia N-Gage ». L'assistant d'installation vous guide tout au long du processus d'installation.

 **Remarque** : PC Suite ne fonctionne pas via le câble USB, utilisez uniquement PC Suite via Bluetooth.


Utilisation de votre console de jeu comme modem pour vous connecter à Internet ou pour envoyer ou recevoir des télécopies



Des instructions détaillées sur l'installation sont disponibles dans le **Guide rapide de Modem Options pour Nokia** sur le CD-ROM fourni avec la console de jeu.

Synchr. – Synchronisation à distance



 **Remarque** : Vous devez télécharger l'application Synchr. à partir du CD-ROM.

L'application Synchr. vous permet de synchroniser l'agenda ou les contacts de votre console de jeu avec différentes applications d'agenda et de carnet d'adresses sur un ordinateur compatible ou sur Internet. La synchronisation

s'effectue pendant une connexion de type données par paquets ou appel de données GSM.

L'application de synchronisation utilise la technologie SyncML pour assurer la synchronisation. Pour plus d'informations sur la compatibilité SyncML, contactez le fournisseur de l'application d'agenda ou de carnet d'adresses avec laquelle vous souhaitez synchroniser les données de votre console de jeu.

Options de l'écran principal de synchronisation à distance : *Synchroniser, Nouv. mode synchr., Modif. mode synchr., Supprimer, Afficher journal, Aide et Sortir.*

Création d'un mode de synchronisation



Glossaire : Le mode de synchronisation correspond aux paramètres du serveur distant. Vous pouvez créer plusieurs modes lorsque vous devez synchroniser vos données avec plusieurs serveurs ou applications.

- 1 Si aucun mode n'a été défini, la console de jeu vous demande si vous souhaitez en créer un. Sélectionnez **Oui**.
Pour créer un mode en plus de ceux qui existent déjà, sélectionnez **Options** → *Nouv. mode synchr.*. Indiquez si vous souhaitez utiliser les valeurs par défaut ou copier les valeurs d'un mode existant pour qu'elles servent de base au nouveau mode.
- 2 Définissez les valeurs des paramètres suivants :

Nom de mode synchr. – Attribuez un nom significatif au mode.

Type porteuse | Adresse de l'hôte | Port | Authentification HTTP – Pour connaître les valeurs correspondantes, contactez votre fournisseur de services ou votre administrateur système.

Point d'accès – Sélectionnez le point d'accès que vous souhaitez utiliser pour la connexion de données. Pour plus d'informations, voir « Paramètres de connexion », p. 44.

Nom d'utilisateur – Votre identifiant utilisateur pour le serveur de synchronisation. Pour connaître votre identifiant, contactez votre fournisseur de services ou votre administrateur système.

Mot de passe – Écrivez votre mot de passe. Pour connaître la valeur correspondante, contactez votre fournisseur de services ou votre administrateur système.

Agenda – Sélectionnez *Oui* pour synchroniser votre agenda.



Agenda distant – Indiquez le chemin d'accès à l'agenda distant sur le serveur. Il doit être défini si le paramètre précédent *Agenda* est réglé sur *Oui*.

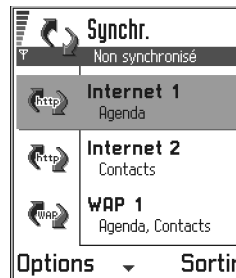
Contacts – Sélectionnez *Oui* pour synchroniser vos contacts.

Contacts distants – Indiquez le chemin d'accès au carnet d'adresses distant sur le serveur. Il doit être défini si le paramètre précédent *Contacts* est réglée sur *Oui*.

- 3 Appuyez sur **Effectué** pour enregistrer les paramètres.

Synchronisation de données

Plusieurs modes figurent dans l'écran principal de synchronisation. Le protocole utilisé par le mode est également indiqué :  http ou  WAP, ainsi que le type de données à synchroniser : (Agenda, Contacts ou les deux).



- 1 Dans l'écran principal, accédez à un mode et sélectionnez **Options** → *Synchroniser*. L'état de la synchronisation est indiqué en bas de l'écran. Pour annuler la synchronisation avant la fin du processus, appuyez sur **Annuler**.
- 2 Vous êtes averti lorsque la synchronisation est terminée.
 - Une fois la synchronisation terminée, appuyez sur **Journal** ou sélectionnez **Options** → *Afficher journal* pour ouvrir un fichier journal indiquant l'état de la synchronisation (*Terminée* ou *Non terminée*) et le nombre d'entrées d'agenda ou de contact ajoutées, mises à jour, supprimées ou annulées (non synchronisées) dans la console de jeu ou sur le serveur.

17. Résolution des problèmes

Mémoire insuffisante

Lorsque les notes suivantes s'affichent, la mémoire de la console de jeu est insuffisante et vous devez supprimer des données : *Espace mémoire insuffisant. Supprimer d'abord certaines données.* ou *Mémoire faible. Effacez des données.* Pour voir quels types de données existent et quelle quantité de mémoire est utilisée par les différents groupes de données, sélectionnez **Outils**→ **Gestion.**, puis **Options**→ *Détails mémoire.*

Vous pouvez supprimer régulièrement les éléments suivants pour éviter les problèmes de mémoire insuffisante:

- les messages contenus dans les dossiers Msgs reçus, Brouillons et Msgs envoyés de Messages,
- les messages électroniques récupérés dans la mémoire de la console de jeu,
- les pages de navigateur enregistrées, et
- les photos dans l'application Photos.

Si vous souhaitez supprimer des informations concernant les contacts, des notes d'agenda, des compteurs de durée, des compteurs de coût, des scores de jeux ou d'autres données, faites-le depuis l'application correspondante.

Si vous supprimez plusieurs éléments et qu'un des messages suivants s'affiche: *Espace mémoire insuffisant. Supprimer d'abord certaines données.* ou *Mémoire faible. Effacez des données.* essayez

de supprimer les éléments un par un. (en commençant par le plus petit).

Effacement de la mémoire de l'agenda - Pour supprimer plusieurs événements à la fois, sélectionnez Affichage mois, puis sélectionnez **Options**→ *Supprimer entrée*→

- *Avant la date* - pour supprimer toutes les notes d'agenda jusqu'à une date donnée. Entrez la date limite pour la suppression des notes d'agenda.
- *Toutes les entrées* - pour supprimer toutes les notes d'agenda.

Effacement des informations des journaux - Pour effacer définitivement le contenu des différents journaux, le journal Dern. appels ainsi que les accusés de réception des messages, sélectionnez Journaux, puis **Options**→ *Effacer journal* ou sélectionnez *Paramètres*→ *Durée du journal*→ *Aucun journal.*

Moyens de stockage des données:

- utiliser PC Suite pour Nokia N-Gage pour copier certaines informations sur votre ordinateur, voir p. [134](#),
- envoyer des images à votre adresse électronique puis enregistrer les images sur votre ordinateur, ou
- envoyer des données via Bluetooth vers un autre équipement compatible.

Questions et réponses

Écran de la console de jeu

- Q : Pourquoi l'écran présente-t-il des points manquants, décolorés ou brillants lorsque j'allume ma console de jeu ?
R : Il s'agit d'une caractéristique de l'écran à matrice active. L'écran de votre console de jeu contient de nombreux éléments qui s'activent et se désactivent pour contrôler les pixels. Il se peut qu'un petit nombre de ces points soient manquants, décolorés ou brillants.

Bluetooth

- Q : Pourquoi ne puis-je pas terminer une connexion Bluetooth ?
R : Si la connexion est maintenue ouverte par un autre appareil qui est en liaison avec votre console de jeu et qui n'envoie pas de données, le seul moyen d'interrompre la connexion consiste à désactiver la liaison Bluetooth. Dans Bluetooth, sélectionnez le paramètre *Bluetooth* → *Désactivé*.
- Q : Pourquoi ne puis-je pas trouver l'équipement doté de Bluetooth d'un ami ?
R : Vérifiez que Bluetooth est activé sur vos deux appareils. Vérifiez que la distance entre les deux appareils ne dépasse pas 10 mètres ou que les appareils ne sont pas séparés par un mur ou un autre obstacle. Vérifiez que l'autre appareil n'est pas en mode « Masqué ».

Messagerie multimédia

- Q : Que faire lorsque la console de jeu indique qu'elle ne peut pas recevoir un message multimédia parce que la mémoire est pleine ?
R : La quantité de mémoire nécessaire est indiquée dans le message d'erreur : *Espace mémoire insuffisant pour récupérer message. Supprimer d'abord certaines données.* Pour voir quels types de données existent et quelle quantité de mémoire est utilisée par les différents groupes de données, sélectionnez **Outils** → **Gestion**, puis **Options** → *Détails mémoire*. Une fois que vous avez libéré de la mémoire, le centre de messages multimédias tente automatiquement de renvoyer les messages multimédias.
- Q : Que faire lorsque la console de jeu affiche ce message : *Impossible récupérer message multimédia. Connexion réseau déjà utilisée.*?
R : Fermez toutes les connexions actives. Il est impossible de recevoir les messages multimédias si une autre connexion de données utilisant une autre adresse de passerelle est active pour le navigateur ou pour la messagerie électronique.
- Q : Comment terminer la connexion de données lorsque la console de jeu la redémarre à chaque tentative ? Les notes : *Récupération message en cours* ou *Nouvelle tentative de récupération message* s'affichent pendant un court instant. Que se passe-t-il ?
R : La console de jeu tente de récupérer un message multimédia du centre de messagerie multimédia. Vérifiez que les paramètres de la messagerie multimédia sont correctement définis et que les numéros de téléphone

ou adresses ne comportent pas d'erreurs. Sélectionnez

Messages puis **Options**→ *Paramètres*→ *Message multimédia*.

Pour que la console de jeu arrête d'établir la connexion de données, vous disposez des solutions suivantes.

Sélectionnez **Messages** puis **Options**→ *Paramètres*→ *Message multimédia*.

- Sélectionnez *Lors réception msg*→ *Récup. différée* si vous voulez que le centre de messages multimédias enregistre le message afin que vous le récupériez ultérieurement, par exemple, après avoir vérifié les paramètres. Une fois cette modification effectuée, la console de jeu continue d'envoyer des notes d'information au réseau. Pour récupérer le message ultérieurement, sélectionnez *Récup. immédiate*.
- Sélectionnez *Lors réception msg*→ *Rejeter message* - si vous voulez refuser tous les messages multimédias entrants. Une fois cette modification effectuée, la console de jeu envoie des notes d'information au réseau et le centre de messagerie multimédia supprime tous les messages multimédias qui attendent de vous être envoyés.
- Sélectionnez *Réception multimédia*→ *Désactivée* - si vous voulez ignorer tous les messages multimédias entrants. Une fois cette modification effectuée, la console de jeu n'établira plus aucune connexion liée aux messages multimédias.

Images

- Q : Le format de l'image que je tente d'ouvrir est-il pris en charge ?

R : Pour plus d'informations sur les formats d'image pris en charge, voir p. 66.

Musique

- Q : Pourquoi ne puis-je pas transférer des morceaux de musique sur la console de jeu ?

R : Assurez-vous que la quantité d'espace est suffisante sur la carte mémoire. Si nécessaire, supprimez certains morceaux de musique de la carte mémoire.

Jeux

- Q : Pourquoi ne puis-je pas jouer au jeu sélectionné ?

R : Vérifiez que la carte mémoire appropriée au jeu sélectionné est installée.

Messages

- Q : Pourquoi m'est-il impossible de sélectionner un contact ?

R : Si vous ne parvenez pas à sélectionner un contact dans le répertoire des contacts, cela signifie que la fiche de contact ne comporte pas de numéro de téléphone ou d'adresse courrier. Dans l'application Annuaire, ajoutez les informations manquantes à la fiche.

Agenda

- Q : Pourquoi les numéros de semaine sont-ils absents ?

R : Si vous avez modifié les paramètres de l'Agenda pour que les semaines ne commencent pas le lundi, les numéros de semaine n'apparaissent plus.

Navigateur

- Q : *Aucun point d'accès défini. Définissez-en un dans les paramètres des Services.*


R : Indiquez les paramètres de navigateur corrects. Pour obtenir des instructions, contactez votre fournisseur de services de navigateur. Voir [« Configuration de la console de jeu pour le service du navigateur »](#), p. 115.

Journal

- Q : Pourquoi le journal est-il vide ?
R : Vous avez peut-être activé un filtre et aucun événement de communication correspondant à ce filtre n'a été consigné. Pour voir tous les événements, sélectionnez **Options** → *Filtre* → *Tous les appels*.

Connectivité PC

- Q : Pourquoi ai-je des difficultés à connecter la console de jeu à mon PC compatible ?
R : Vérifiez que PC Suite pour Nokia N-Gage est installé et fonctionne sur votre PC. Consultez la section « Logiciels » du **Guide d'installation de PC Suite** fourni sur le CD-ROM. Pour plus d'informations sur l'utilisation de PC Suite pour Nokia N-Gage, reportez-vous à **l'aide en ligne** de PC Suite.

 **Remarque** : PC Suite ne fonctionne pas via le câble USB, utilisez uniquement PC Suite via Bluetooth.



Codes d'accès

- Q : Quel est le mot de passe pour les codes de verrouillage, PIN ou PUK ?
R : Le code verrou par défaut est **12345**. Si vous avez perdu ou oublié ce code, contactez votre revendeur.



Si vous avez perdu ou oublié un code PIN ou PUK, ou si vous n'avez pas reçu ce code, contactez votre fournisseur de services réseau.

Pour plus d'informations sur les mots de passe, contactez votre fournisseur de point d'accès, par exemple un fournisseur d'accès Internet commercial, un fournisseur de services de navigateur ou un opérateur de réseau.

L'application ne répond pas


- Q : Comment fermer une application qui ne répond plus ?
R : Ouvrez la fenêtre de changement d'application en appuyant sur la touche  sans la relâcher Recherchez ensuite l'application, puis appuyez sur  pour la fermer.

Trop d'applications ouvertes

- Q : Pourquoi le jeu auquel je joue est-il lent ?
R : Trop d'applications sont ouvertes. Fermez les applications que vous n'utilisez pas en appuyant sur la touche  et en la maintenant enfoncée. Recherchez ensuite l'application et appuyez sur  pour la fermer.

Nokia Audio Manager

- Q : Pourquoi ne puis-je pas voir l'icône N-Gage ?
R : Vérifiez que vous avez bien installé le logiciel Nokia Audio Manager sur votre PC avant de connecter votre console de jeux au PC à l'aide du câble USB.

 **Remarque** : Nokia Audio Manager ne fonctionne pas via Bluetooth, utilisez-le uniquement avec un câble USB.

18. Informations sur la batterie

Charge et décharge

- Votre équipement est alimenté par une batterie rechargeable.
- Notez qu'une batterie neuve n'atteint le maximum de ses performances qu'après avoir été chargée et déchargée deux ou trois fois !
- La batterie peut être chargée et déchargée des centaines de fois mais elle s'épuise à la longue. Lorsque la durée de fonctionnement (temps de conversation et de veille) est sensiblement plus courte que la normale, vous devez acheter une nouvelle batterie.
- N'utilisez que des batteries agréées par le constructeur de l'équipement et ne rechargez votre batterie qu'à l'aide de chargeurs approuvés par le constructeur. Lorsqu'un chargeur n'est pas en cours d'utilisation, déconnectez-le de sa source d'alimentation. Ne laissez pas la batterie connectée à un chargeur pendant plus d'une semaine, car la surcharge de la batterie risque d'abrégé sa durée de vie. Si elle reste inutilisée, une batterie entièrement chargée se décharge progressivement.
- Les températures extrêmes peuvent affecter la capacité de la batterie à se charger.
- N'utilisez la batterie que dans le but pour lequel elle a été conçue.
- N'utilisez jamais de chargeur ou de batterie endommagé(e).
- Ne mettez pas la batterie en court-circuit. Un court-circuit accidentel peut se produire si, par exemple, vous avez une batterie de rechange dans votre poche ou dans un sac dans lequel (laquelle) un objet métallique (une pièce de monnaie, un trombone ou un stylo) provoque la connexion directe des pôles + et - de la batterie (les contacts métalliques situés sur la batterie). La mise en court-circuit des bornes risque d'endommager la batterie ou l'élément de connexion.
- Si vous laissez la batterie dans un endroit chaud ou froid, par exemple, dans une voiture fermée exposée au soleil ou au froid, la capacité et la durée de vie de la batterie diminuent. Essayez de toujours garder la batterie à une température comprise entre 15°C et 25°C (59°F et 77°F). Un équipement utilisant une batterie chaude ou froide risque de ne pas fonctionner temporairement, même lorsque la batterie est entièrement chargée. Les performances des batteries sont particulièrement limitées à des températures inférieures à 0°C (32°F).
- Ne jetez pas les batteries au feu !
- Les batteries doivent être recyclées ou jetées conformément à la réglementation locale. Elles ne doivent pas être jetées dans une poubelle réservée aux ordures ménagères.
- Ne retirez la batterie que lorsque le téléphone est éteint.

19. Précautions d'utilisation et maintenance

Votre appareil est un produit de conception et d'élaboration de haute technologie et doit être manipulé avec précaution. Les suggestions suivantes vous permettront de remplir toutes les conditions de garantie et d'exploiter ce produit pendant des années.

- Gardez l'appareil ainsi que tous ses composants et accessoires hors de portée des enfants.
- Maintenez l'appareil au sec. L'eau de pluie, l'humidité et les liquides contiennent des minéraux susceptibles de détériorer les circuits électroniques.
- N'utilisez pas ou ne stockez pas l'appareil dans un endroit poussiéreux ou sale. Ses composants risquent de se détériorer.
- Ne stockez pas l'appareil dans des zones de température élevée. Des températures élevées peuvent abrégier la vie des appareils électroniques, endommager les batteries et fausser ou fondre certains composants en plastique.
- Ne stockez pas l'appareil dans des zones de basse température. Lorsqu'il est en phase de chauffe (pour atteindre sa température normale), de l'humidité peut se former à l'intérieur, ce qui risque d'endommager les circuits électroniques.
- N'essayez pas d'ouvrir l'appareil. Une manipulation inappropriée risque de l'endommager.
- Ne faites pas tomber l'appareil, ne le heurtez pas ou ne le secouez pas. Une manipulation brutale risquerait de détruire les différents circuits internes.
- N'utilisez pas de produits chimiques durs, de solvants ou de détergents puissants pour nettoyer l'appareil.
- Ne peignez pas l'appareil. La peinture risque d'encrasser ses composants et d'en empêcher le fonctionnement correct.
- N'utilisez que l'antenne fournie ou une antenne de remplacement agréée. Vous risquez d'endommager l'appareil et de violer la réglementation relative aux appareils de transmission par fréquences radioélectriques si vous utilisez une autre antenne, si vous modifiez l'antenne agréée ou encore si vous effectuez des adaptations non autorisées.

Les recommandations ci-dessus s'appliquent à votre appareil ainsi qu'à la batterie, au chargeur et à tout autre accessoire. Si l'un d'eux ne fonctionne pas correctement, portez-le au service de maintenance habilité le plus proche. Ce service vous conseillera et, si nécessaire, prendra les dispositions appropriées.

20. Informations importantes relatives à la sécurité

Sécurité relative à la circulation

N'utilisez pas d'appareil portable lorsque vous êtes au volant d'un véhicule. Ne le laissez pas sur le siège du passager ou dans un endroit d'où il pourrait tomber lors d'une collision ou d'un arrêt brusque.

N'oubliez pas que la sécurité sur la route est toujours une priorité!

L'utilisation et son environnement

Veillez à toujours respecter la réglementation spécifique en vigueur dans le secteur où vous vous trouvez et éteignez toujours votre appareil s'il vous est interdit d'utiliser un téléphone ou un terminal de jeu, ou s'il risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger quelconque.

N'utilisez l'appareil que dans sa position de fonctionnement normale.

Pour être en conformité avec les règles d'exposition aux fréquences radioélectriques, utilisez exclusivement des accessoires agréés par Nokia. Lorsque le téléphone est sous tension et que vous l'avez sur vous, utilisez systématiquement un étui approuvé par Nokia.

Certains composants de l'appareil sont magnétiques. Le téléphone peut donc exercer une attraction sur les objets métalliques ; par conséquent, les personnes utilisant une prothèse auditive doivent ôter cette prothèse avant de porter l'appareil à de leur oreille. Placez toujours l'appareil dans son support car l'écouteur peut exercer une attraction magnétique sur les objets métalliques. Ne placez pas de cartes de crédit ou d'autres supports de stockage magnétiques à proximité de l'appareil car les informations qu'ils contiennent pourraient être effacées.

Équipements électroniques

La plupart des équipements électroniques modernes sont protégés des signaux de fréquences radioélectriques. Toutefois, certains équipements peuvent ne pas être protégés de ceux provenant de votre appareil sans fil.

Pacemakers Les constructeurs de pacemakers recommandent une distance de 20cm (6pouces) au minimum entre un appareil sans fil portable et un pacemaker pour éviter toute interférence possible avec le pacemaker. Ces indications sont conformes aux recherches indépendantes réalisées par le Centre de Recherche spécialisé dans la technologie sans fil (Wireless Technology Research) et aux recommandations qu'il prodigue. Les personnes possédant des pacemakers

- Doivent toujours garder l'appareil à une distance supérieure à 20cm (6pouces) de leur pacemaker lorsque l'appareil est allumé.
- Ne doivent pas transporter l'appareil dans la poche d'une chemise.
- Doivent utiliser l'oreille opposée au pacemaker pour éviter toute interférence.
- Si vous pensez qu'une interférence peut se produire, éteignez immédiatement votre appareil.

Prothèses auditives Certains appareils numériques sans fil peuvent entrer en interférence avec des appareils de correction auditive. Dans ce cas, veuillez consulter votre prestataire de service.

Autres appareils médicaux Les équipements de transmission par fréquences radioélectriques, y compris les appareils cellulaires, peuvent être en interférence avec des appareils médicaux mal protégés. Consultez un technicien ou le constructeur de l'appareil médical pour déterminer s'ils sont protégés correctement des signaux de fréquences radioélectriques externes ou si vous avez des questions. Éteignez votre appareil dans les centres de soins médicaux où des inscriptions en interdisent l'utilisation. Les centres hospitaliers ou de santé peuvent utiliser des équipements sensibles aux signaux de fréquences radioélectriques externes.

Véhicules Les signaux de fréquences radioélectriques peuvent affecter les systèmes électroniques mal installés ou insuffisamment protégés dans les véhicules à moteur (par exemple, les systèmes électroniques à injection, de freinage antidérapant, de régulation de vitesse ou les systèmes à air bag). N'hésitez pas à consulter le constructeur ou le

concessionnaire de votre véhicule, ainsi que le constructeur des équipements qui ont été ajoutés à votre véhicule.

Installations avec inscriptions spécifiques Éteignez votre appareil dans toute installation où des inscriptions en interdisent l'utilisation.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour

l'utilisation d'un jeu vidéo Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cette écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elle-même à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présentés des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, trouble de la vision, contractions des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsions, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LES RISQUES

D'EPILEPSIE ET DES PRECAUTIONS A PRENDRE LORS

DE L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulation lumineuse, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

En tout état de cause, veuillez respecter les règles suivantes lors de l'utilisation d'un jeu vidéo :

- évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil;
- assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée;
- en cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Jouez sans prendre de risques. Faites une pause au moins toutes les trente minutes. Arrêtez immédiatement de jouer si vous commencez à vous sentir fatigué ou si vous éprouvez une sensation désagréable ou une douleur au niveau de vos mains et/ou de vos bras. Si le problème persiste, consultez un médecin. Utilisation des vibrations peuvent aggraver les blessures. N'activez pas la fonction "vibrations" si vous souffrez des os ou des articulations au niveau des doigts, des mains, des poignets ou des bras.

Atmosphères potentiellement explosives

Éteignez votre appareil dans des zones où l'atmosphère est potentiellement explosive et respectez tous les signes et instructions. Des étincelles dans certaines zones peuvent provoquer une explosion ou le feu, causant des blessures corporelles graves voire mortelles.

Il est recommandé aux utilisateurs d'éteindre leur appareil lorsqu'ils se trouvent dans une station-essence (station-service). Il leur est rappelé qu'ils doivent examiner attentivement les restrictions d'utilisation d'équipements de transmission par fréquences radioélectriques dans les dépôts de carburant (zones de stockage et de distribution), dans les usines chimiques ou dans les endroits où sont utilisés des explosifs.

Les zones où l'atmosphère est potentiellement explosive sont souvent, mais pas toujours, signalées clairement. Il s'agit

notamment de la zone située en dessous du pont des bateaux, des installations destinées au transfert ou au stockage de produits chimiques, des véhicules utilisant des gaz (tels que le propane ou le butane), des zones dont l'air contient des produits chimiques ou des particules, par exemple le grain, la poussière, les poudres métalliques et toute autre zone où il vous est généralement recommandé d'arrêter le moteur de votre véhicule.

Véhicules

Seul le personnel habilité peut procéder à la maintenance de l'appareil ou à son installation dans un véhicule. Une installation ou une maintenance défectueuse peut s'avérer dangereuse et annuler toute garantie pouvant s'appliquer à l'unité.

Vérifiez régulièrement l'installation de votre équipement sans fil dans votre véhicule ainsi que son fonctionnement.

Ne stockez pas ou ne transportez pas de liquides inflammables, de gaz ou de matériaux explosifs dans le même compartiment que l'appareil, ses composants ou ses accessoires.


Pour les véhicules équipés d'un air bag, n'oubliez pas que l'air bag gonfle avec beaucoup de puissance. Ne placez aucun objet, y compris des équipements de transmission sans fil intégrés ou portatifs, dans la zone située au-dessus de l'airbag ou dans la zone de déploiement de celui-ci. Si des équipements de transmission sans fil intégrés au véhicule sont mal installés et si l'airbag gonfle, il peut en résulter des blessures graves.

L'utilisation de votre appareil dans les avions est interdite. Éteignez votre appareil avant de monter à bord d'un avion.

L'utilisation d'appareils sans fil dans un avion peut s'avérer dangereuse pour le fonctionnement de l'avion, peut endommager le réseau des appareils sans fil et peut être illégale.


En cas de non-respect de ces instructions, le contrevenant peut encourir la suspension ou l'annulation des services téléphoniques, ou encore une action en justice, voire les deux.


Appels d'urgence

 **Important:** Cet appareil, comme tout téléphone sans fil, fonctionne grâce aux signaux radioélectriques, aux réseaux cellulaires et terrestres ainsi qu'aux fonctions programmées par l'utilisateur. De ce fait, il ne peut pas garantir une connexion dans tous les cas. Aussi, vous ne devez pas compter uniquement sur un téléphone sans fil pour les communications de première importance (par exemple, les urgences médicales).

Les appels d'urgence risquent de ne pas être possibles sur tous les réseaux téléphoniques sans fil, ou lorsque certains services de réseau et/ou fonctions téléphoniques sont en cours d'utilisation. Renseignez-vous auprès des prestataires de service les plus proches.

Pour émettre un appel d'urgence:

- 1 Si l'appareil est éteint, allumez-le. Vérifiez que la puissance du signal est appropriée. Certains réseaux peuvent nécessiter l'insertion correcte d'une carte SIM valide dans l'appareil.
- 2 Appuyez sur  autant de fois que nécessaire (ex. terminer un appel, sortir d'un menu, etc.) pour effacer l'écran et préparer le téléphone à émettre un appel.

- 3 Entrez le numéro d'urgence correspondant à l'endroit où vous vous trouvez (par exemple, 112 ou tout autre numéro d'urgence officiel). Ces numéros varient selon les endroits où vous vous trouvez.
- 4 Appuyez sur la touche .

Si certaines fonctions sont en cours d'utilisation, vous devez d'abord les désactiver pour pouvoir émettre un appel d'urgence. Consultez ce manuel et le prestataire de service cellulaire le plus proche de chez vous.

Lorsque vous émettez un appel d'urgence, n'oubliez pas d'indiquer toutes les informations nécessaires de façon aussi précise que possible. Sachez que votre appareil sans fil peut constituer le seul moyen de communication sur le lieu d'un accident. Aussi, n'interrompez pas l'appel avant d'en avoir reçu l'autorisation.



ATTENTION ! En mode hors connexion, vous ne pouvez pas passer d'appels, y compris des appels d'urgence, ni utiliser d'autres fonctionnalités qui nécessitent une couverture réseau.

Informations relatives à la certification (SAR)

CE MODÈLE DE TÉLÉPHONE EST CONFORME À LA RÉGLEMENTATION DE L'UNION EUROPÉENNE EN MATIÈRE D'EXPOSITION AUX FRÉQUENCES RADIOÉLECTRIQUES.

Votre appareil est un émetteur-récepteur radio. Il a été conçu et fabriqué de manière à respecter les limites recommandées par le Conseil de l'Union Européenne en matière d'exposition aux fréquences radioélectriques. Ces limites font l'objet de directives et définissent les niveaux autorisés d'exposition aux fréquences radioélectriques pour la population. Ces directives

ont été établies par des organismes scientifiques indépendants à partir d'évaluations complètes et régulières tirées d'études scientifiques. Ces normes intègrent une marge de sécurité importante destinée à assurer la sécurité de tous, indépendamment de l'âge et de la santé.

La norme d'exposition applicable aux téléphones portatifs est fondée sur une unité de mesure appelée Débit d'Absorption Spécifique ou SAR (Specific Absorption Rate). La limite SAR recommandée par le Conseil de l'Union Européenne est de 2W/kg.* Lors des tests visant à déterminer le SAR, le téléphone est utilisé dans des positions de fonctionnement standard et fonctionne à son niveau de puissance certifié le plus élevé dans toutes les bandes de fréquences testées. Bien que le SAR soit déterminé au niveau de puissance certifié le plus élevé, le niveau de SAR réel du téléphone en cours d'utilisation peut être nettement inférieur à la valeur maximale. Cela est dû au fait que l'appareil est conçu pour fonctionner à différents niveaux de puissance de manière à n'utiliser que la puissance nécessaire pour atteindre le réseau. Généralement, plus vous êtes proche d'une antenne de borne d'accès, plus la puissance de sortie est faible.

Avant d'être commercialisé, tout modèle de téléphone doit être soumis à des tests visant à garantir sa conformité à la directive européenne R&TTE. Cette directive énonce comme exigence fondamentale la protection de la santé et la sécurité des utilisateurs et de toute autre personne. La valeur SAR la plus élevée enregistrée pour ce modèle de téléphone lors des tests de conformité aux normes est de 0,37 W/kg. Même si les niveaux SAR mesurés varient selon les téléphones et les positions, tous sont conformes aux exigences de l'Union Européenne en matière d'exposition aux fréquences radioélectriques.

Ce produit est conforme aux règles d'exposition aux fréquences radioélectriques lorsqu'il est utilisé en position normale contre l'oreille ou placé à 1,5 cm au moins du corps. Lorsque le téléphone est porté sur le corps, dans un étui, un clip ceinture ou un support, cet élément ne doit pas contenir de métal et doit placer le produit à 1,5 cm au moins du corps.

* La limite SAR applicable aux téléphones portatifs utilisés par le public est de 2,0 watts/kilogramme (W/kg) en moyenne sur un tissu de dix grammes. Cette norme intègre une marge de sécurité importante afin de fournir une protection supplémentaire pour la population et de tenir compte des variations obtenues dans les mesures. Les valeurs SAR peuvent varier selon les normes de présentation des informations en vigueur dans les différents pays et selon la bande de réseau. Pour connaître les valeurs SAR autorisées dans les autres pays, veuillez consulter la rubrique des informations relatives aux produits sur le site www.nokia.com.

Index

A

- À envoyer 93
- À faire 109
- Accessoires
 - Paramètres 55
- Activation du haut-parleur 14
- Adresse IP, définition 48
- Affich. infos cellules 54
- Affichage
 - Animations GIF 65
 - Images 64
- Agenda 104
 - Affichages 105
 - Alarme 107
 - Arrêt des alarmes 107
 - Champs d'entrées d'agenda 105
 - Envoi d'entrées 107
 - Paramètres 107
 - Suppression simultanée de plusieurs entrées 137
 - Symboles 106
 - Synchronisation à distance 136
- Aide en ligne 12
- Animations 65
- Animations GIF 65
- Annuaire
 - voir *Contacts*

- Appel abrégé 60
 - Effectuer un appel 18
- Appels 21, 61
 - Appel abrégé 18
 - composés 22
 - Derniers appels 22
 - Durée 23
 - Effacement du contenu 25
 - en absence 22
 - En conférence 18
 - En utilisant le répertoire des contacts. 17
 - Filtrage 25
 - Internationaux 17
 - Limite de coût 23
 - Options disponibles pendant un appel. 20
 - Paramètres 25, 43
 - Paramètres du renvoi 21
 - reçus 22
 - rejeter 19
 - Renvoi 19
 - Réponse 19
 - Transfert 20
 - Unités de facturation 23
- Appels d'urgence 146
- Appels en absence 22

- Appels reçus 22
- Applications 122
 - Désinstallation d'une application Java 124
 - Installation d'une application Java 123
 - Ouverture d'une application Java 124
 - Paramètres d'applications Java 124
- Arrêt
 - Alarme agenda 107
 - Réveil 112
- Audio, fichiers
 - voir *Fichiers multimédias*
- Audio, lecteur 31
- B**
- Background image
 - Voir *Paramètres, Généraux*
- Bips 100
- Bluetooth 129
 - Adresse d'équipement unique 131
 - Annulation d'une liaison 133
 - Code d'authentification défini en usine 132
 - Code d'authentification, définition 132

- Déconnexion 134
- Demandes de connexion 132
- Demandes de liaison 132
- Dénominations
 - d'équipements liés 133
- Envoi de données 131
- Icônes d'équipements 132
- Indicateurs de l'état
 - de connexion 132
- Liaison 132
- Paramètres 130
- Réception de données 134
- Boîte aux lettres 88
- Déconnexion 91
- Boîte vocale 18
 - Changement de numéro 18
 - Renvoi d'appels vers la boîte vocale 21

C

- Cache, définition 121
- Vidage 120
- Calculatrice 109
- Capture d'écran 67
- Carte de visite, définition 62
- Envoi 61
- Carte mémoire 26
 - Clips vidéo 26
 - Déverrouiller 28
 - Formater 27
 - Mot de passe 28

- Restaurer 27
- Sauvegarder 27
- Utilisation 28
- Carte SIM
 - Affichage des messages de la carte SIM 25
 - Copie de noms et de numéros 56
 - Messages 93
 - Noms et numéros 25
- Cartes SIM prépayées 23
- CD-ROM 134
- Centre de services de messages textes
 - Ajout d'un nouveau 95
- Certificats 52
 - Paramètres de confiance 53
- Champ de recherche 13
- Changement d'application 11
- Changement des paramètres 68
- Classement
 - Menu 11
- Clips vidéo
 - voir *Fichiers multimédias*
- Code PIN 50
 - Déblocage 50
- Code verrou 50
- Codes d'accès 50
- Coller
 - Texte 79
- Commandes USSD 94
- Compositeur 112

- Écoute des sonneries 113
- Modification du style
 - de la sonnerie 113
- Réglage du tempo 113
- Réglage du volume sonore 113
- Connexions à un ordinateur 134
- Connexions de données
 - indicateurs 9
- Contacts
 - Importation de données 63, 107
- Contrôle du volume 13
 - Pendant un appel 17
- Convertisseur 110
 - Ajout de taux de change 111
 - Attribution d'un nouveau nom à des devises 111
 - Conversion d'unités 110
 - Conversion de devises 111
- Convertisseur d'unités 110
- Copie
 - Contacts entre la carte SIM et la mémoire de la console de jeu 56
 - Texte 78
- Couper
 - Texte 79
- Création
 - Fiches de contact 56

D

- Date, paramètres 50
- Déconnexion
 - Bluetooth 134
- Démarrage d'une partie
 - à deux joueurs 29
- Démarrage d'une partie à plusieurs joueurs 30
- Démarrer un jeu 29
- Diffusion
 - Définition 70
- DNS, Domain Name Service,
 - définition 48
- Données par paquets 45
 - Compteur de connexions 25
 - Compteur de données 25
 - Définition 45
 - Paramètres 49
 - Tarifification 45
- Dossier 119
- Dossiers, création, organisation des
 - éléments dans des dossiers 13

E

- Economiseur d'écran
 - Paramètres 42
- Écouter de la musique 32
- Écouter la radio 34
- Écouter les messages 18
- Écriture 75
 - Écriture intuitive 76

- Écriture intuitive, désactivation 78
- Saisie de texte traditionnelle 75
- Écriture intuitive 76
 - Conseils 77
 - Désactivation 78
- Éditeur de commandes services 94
- Effacement
 - Appels 25
 - Compteurs de coût des appels 24
 - Journal Dern. appels 22
- Effacement de la mémoire
 - Entrées d'agenda 137
 - Informations du journal 137
- E-mail 83
 - Boîte aux lettres 88
 - Enregistrement de pièces jointes 92
 - Hors ligne 90
 - Mode connexion 89
 - Ouverture 91
 - Paramètres 97
 - Pièces jointes 91
 - Récupération à partir de la boîte aux lettres 90
 - Suppression 92
- En conférence 18
- Enregistrement à partir d'un équipement externe 33
- Enregistrement d'identificateurs vocaux 59
- Enregistrement de la radio 35

- Enregistreur 114
- Enregistreur, enregistrement de sons 114

Envoi

- Clips vidéo 71
- Données via Bluetooth 131
- Entrées d'agenda 107
- Fiches de contact,
 - cartes de visite 61
- Fichiers multimédias 71
- État d'inactivité
 - voir *Mode veille*
- Exécution en arrière-plan 68

F

- Favoris
 - Ajout d'un raccourci 108
- Fiches de contact
 - Affectation de numéros d'appels abrégés 60
 - Affectation de numéros et d'adresses par défaut 58
 - Ajout d'identificateurs vocaux 59
 - Ajout de sonneries 61
 - Écoute des identificateurs vocaux 60
 - Identificateurs vocaux 59
 - Insertion d'images 57
 - Modification des identificateurs vocaux 60
 - Stockage de signaux DTMF 21

- Suppression des identificateurs vocaux 60
- Suppression des sonneries 61
- Synchronisation à distance 136
- Fichiers audio
 - voir *Fichiers multimédias*
- Fichiers multimédias
 - Définition 69
 - Formats de fichier 69
 - Lecture 70
- Fichiers musicaux
 - voir *Fichiers multimédias*
- Format vCard 62
- Formats de fichier
 - .AAC 40
 - .SIS 125
 - JAD et JAR 126
 - M3U 40
 - MP3 40
 - RealOne Player 69
- Frais
 - Données par paquets 45
- G**
- GPRS
 - voir *Données par paquets*
- Groupes de contacts 62
 - Ajout de sonneries 61
 - Ajout simultané de plusieurs membres 62
 - Suppression de membres 63

H

- Haut débit de données, définition 45
- Haut-parleur 14
 - Activation 14
 - Désactivation 14
- Heure, paramètres 50
- Horloge 111
 - Alarme 112
 - Paramètres 112
- Hors ligne 90
- HSCSD
 - voir *Haut débit de données*

I

- Identificateurs vocaux 59
 - Ajout 59
 - Définition 56
 - Écoute 60
 - Effectuer un appel 60
 - Modification 60
 - Suppression 60
- Images 64
 - Affichage 64
 - Affichage de détails de photos 66
 - Ajout à une fiche de contact 57
 - Classement 66
 - Déplacement d'une zone à une autre 65
 - Dossier des messages image 67
 - Formats 66
 - Plein écran 65

- Raccourcis clavier pendant l'affichage de photos 66
- Rotation 66
- Zoom 65

- Importation de données
 - Contacts 63, 107
- Indicateurs 9
 - Connexions de données 9
- Indicateurs de connexion
 - Bluetooth 132
 - Connexions de données 9
- Informations relatives à la sécurité
 - Appels d'urgence 146
 - Atmosphères potentiellement explosives 145
 - Équipements électroniques 143
 - Jeux vidéo 144
 - Précautions d'utilisation et maintenance 142
 - Sécurité relative à la circulation 143
 - Utilisation et son environnement 143
 - Véhicules 146
- Informations sur la batterie 141
- Installation de logiciels 126
- J**
- JAD et JAR, fichiers 126
- Java
 - voir *Applications*.

Jeux 29
Jeux à plusieurs joueurs 30
Journal Dern. appels 22
 Appels en absence 22
 Appels reçus 22
 Coût des appels 23
 Durée d'appel 23
 Effacement de la liste des appels 22
 Limite de coût d'appel 23
 Numéros composés 22
 Unités de facturation des appels 23
Journal des appels
 voir *Appels*
K
Kit oreillette 14, 15
L
Langue
 Écriture 41
Lecteur audio 31
Lecteur vidéo
 voir *RealOne Player*
Lecture d'une vidéo 70
Liaison, définition 132
Limitation des appels 53
Limite de coût d'appel
 remise à zéro du compteur 24
Limite de coût d'appel
 Fixée par le fournisseur
 de services 23
Limite des coûts d'appel 23

Limiter les appels 53
Logiciels
 Installation 126
 Suppression 127
 Transfert d'un fichier .SIS sur votre
 console de jeu 126

M

Mains libres
 voir *Haut-parleur*
Mémoire insuffisante
 Consultation de la consommation
 de mémoire 28, 127
 Résolution des problèmes 137
Mémoire partagée 16
Menu 10
 Réorganisation du menu
 principal 11
Mes dossiers 88
Messages
 À envoyer 93
 Écran principal 73
 Écriture d'e-mail 83
 Écriture de texte 75
 Enregistrement de messages
 image 67
 Mes dossiers 88
 Messages image 80
 Messages multimédias 81
 Messages sur la carte SIM 93
 Messages texte 79

Msgs reçus 84
Paramètres 95
Paramètres du dossier
 Msgs envoyés 99
Rapports d'envoi 74
Messages diffusés sur une cellule 94
Messages intelligents
 Envoi 80
 Réception 86
Messages multimédias 81
 Affichage 86
 Création 82
 Lecture de sons 86
 Nouvelle lecture des sons 86
Messages texte 79
 Écriture et envoi 79
Messages vocaux 18
Mode connexion 89
Mode hors connexion 101
Mode veille 8
 Indicateurs 9
 Paramètres 42
Modèles de texte 88
Modem
 Utilisation de votre console de jeu
 comme modem 135
Modes 100
 changement de nom 101
 Paramètres 100, 102

Modification

- Entrées d'agenda 104
- Fiches de contact 57
- Texte 75

Mot de passe

- Carte mémoire 28

Musique 31

- Enregistrer 33

N

Navigateur

- Messages de service 87
- Paramètres des messages de service 99
- Points d'accès de navigateur, voir *Points d'accès*

Navigateur XHTML 115

Nokia Audio Manager 36

Notes 111

Numéros autorisés 51

Numéros composés 22

Numérotation vocale 59

O

Onglets

- Dans une fiche de contact 57

Outils

- voir *Gestionnaire d'applications - installation des applications et des logiciels*. 125

P

Paramètres

- Accessoires 55
- Affichage 42
- Agenda 107
- Appels 25
- Applications (Java™) 124
- Bips 100, 102
- Bluetooth 130
- Certificats 52
- Code PIN 50
- Code verrou 50
- Codes d'accès 50
- connexion 44
- Date et heure 50
- E-mail 97
- Général 41
- Horloge 112
- Limitation des appels 53
- Messages 95
- Messages de service du navigateur 99
- Messages texte 95
- Messages, dossier Msgs envoyés 99
- Numéros autorisés 51
- Paramètres de la console 41
- RealOne Player 72
- Renvoi d'appels 21
- Sécurité 50
- Service Info 99

Paramètres affichage 42

Paramètres de connexion 44

Passer un appel 17

- Appel en prononçant un identificateur vocal 60

PC

- Connexion 134

Pièces jointes

- Affichage 91
- Récupération 91

Point d'accès Internet (IAP)

- voir *Points d'accès*

Points d'accès

- Paramètres 46

Points d'accès 44

- Paramètres avancés 48

Points d'accès, définition 44

- Fournisseur de services, définition 44

R

Raccourcis

- Dans l'application Favoris 108
- Dans l'application Photos 66

Radio 33

Rapports 74

Rapports d'envoi 74

RealOne Player 69

- Contrôle du volume 71
- Diffusion 71

- Formats de fichier 69
- Media Guide 70
- Réception
 - Données via Bluetooth 134
 - Sonneries, logos opérateur et paramètres, voir Messages intelligents
- Régler une station radio 34
- Rejeter des appels 19
- Renvoyer des appels 19
- Répéter 112
- Réponse à un appel 19
 - Automatique 55
- Réponse automatique 55
- Résolution des problèmes 137
- Réveil 112
 - Répéter 112
- RNIS, définition 48
- S**
- Saisie de texte 75
- Saisie de texte traditionnelle 75
- Sécurité
 - Certificats de sécurité 52
 - Codes d'accès 50
 - Paramètres 50
- Service Info 94
- Services
 - Connexion 116
 - Fin des connexions 120
 - Navigation 118

- Signaux DTMF, définition 20
- Signet, définition 117
- SIS 125
- Sonneries 100
 - Ajout d'une sonnerie personnalisée 61
 - Muettes 19
 - Paramètres 100, 102
 - Réception dans un message intelligent 87
- Bibs
 - Suppression d'une sonnerie personnalisée 61
- Suppression
 - Entrées d'agenda 105
 - Fiches de contact 57
- Suppression de logiciels 127
- Symboles pour
 - Entrées d'agenda 106
- Synchronisation
 - voir *Synchronisation à distance*
- Synchronisation à distance 135
- SyncML
 - voir *Synchronisation à distance*
- T**
- Tarif des données par paquets 45
- Téléchargement 119
- Transférer des fichiers de musique
 - voir *Nokia Audio Manager*
- Transfert d'appels 20

- U**
- Utiliser la radio 35
- W**
- WAP
 - Icônes 117
 - Vidage du cache du navigateur 120
- X**
- XHTML, définition 115
- Z**
- Zoom 65