



BlindShell

1	BlindShell: Manual de usuario para aplicaciones	3
1.1	Ayudas visuales	3
1.2	Comunicacion	8
1.3	En línea	10
1.4	Herramientas	14
1.5	Hobby	25
1.6	Juegos	26
1.7	Libros	35
1.8	Medios	36
1.9	Salud y bienestar	46
1.10	Shop	48

1 BlindShell: Manual de usuario para aplicaciones

1.1 Ayudas visuales

Localizadores

Los localizadores ayudan a encontrar objetos personales como llaves, bolsos, carteras, ropa, etc. Basta con colocar el localizador en el objeto y utilizar el teléfono BlindShell para que suene el localizador en caso de necesidad.

Esta función requiere el dispositivo localizador. El localizador puede adquirirse por separado en su distribuidor de BlindShell. Para encender el localizador por primera vez (o después de insertar una batería), pulse prolongadamente el botón del localizador. El localizador emite varios pitidos cuando se enciende. Para configurar el localizador, abra la aplicación de localizadores en el teléfono BlindShell. Utilice esta aplicación para encontrar el localizador o editar sus propiedades.

Añadir (emparejar) el localizador

Para emparejar el localizador con el teléfono, seleccione la opción de menú Añadir localizador. A continuación, pulse repetidamente el botón del localizador. Cuando el localizador se conecte al teléfono, se le pedirá que introduzca un nombre personalizado para el localizador.

Buscar (hacer sonar) el localizador

Para hacer sonar el localizador desde el teléfono, seleccione la opción de menú Buscar localizador y seleccione el localizador de la lista. Cuando el teléfono se conecta con el localizador, éste empieza a sonar. Para detener el timbre, pulse el botón de confirmación.

Editar el localizador

Para borrar (desemparejar) el localizador o editar su nombre, seleccione la opción de menú Lista de localizadores y seleccione el localizador de la lista.

Indicador de color

La aplicación Indicador de color permite detectar los colores de los objetos. Utiliza la cámara del teléfono que se encuentra en la parte trasera del mismo, encima del botón SOS. Para detectar el color, apunte la cámara hacia el objeto (a unos 10 centímetros de él) y pulse el botón de confirmación para anunciar el color.

Aviso importante: La aplicación del indicador de color depende en gran medida de la iluminación ambiental y no funciona bien en condiciones de poca luz. En estas condiciones, el resultado de las indicaciones de color puede no corresponder a la realidad. Consejo: Para aumentar la precisión repita el proceso varias veces y elija el color que se anunció en la mayoría de las detecciones.

GPS

GPS es una aplicación que le permite encontrar información sobre su ubicación actual, guardar sus puntos favoritos y darle indicaciones hasta ellos.

Ubicación actual

Muestra información de la ubicación actual incluyendo dirección, altitud, coordenadas, y más. La ubicación actual puede guardarse como punto favorito, o las coordenadas pueden compartirse con otras aplicaciones (mensajes, correo electrónico, etc.).

Indicaciones al punto

seleccione uno de los puntos guardados para obtener indicaciones. A continuación, la dirección y la distancia al punto se indicarán mediante la brújula.

Brújula

La brújula indicará la dirección hacia la que se apunta con el teléfono. Para obtener datos más precisos, el teléfono deberá estar en horizontal. Tras pulsar la tecla de acción derecha, también se leerán los grados.

Puntos guardados

Lista de todos los puntos guardados. En la lista, los puntos guardados pueden renombrarse, eliminarse o compartirse con otras aplicaciones.

Añadir punto personalizado

esta función le permite añadir a la lista de puntos guardados un punto con coordenadas específicas. será necesario introducir las coordenadas y el nombre del punto y se añadirá a la lista de puntos guardados.

Localización

La aplicación de localización agrega datos del GPS, de las redes WiFi y de las redes móviles para estimar la dirección física más cercana en las proximidades. El proceso completo de estimación de la ubicación puede durar hasta 30 segundos.

Para enviar la ubicación estimada a través de un mensaje SMS, desplácese por la lista de información obtenida y seleccione el elemento Enviar mensaje con posición.

Aviso importante: La precisión de la estimación de la ubicación puede variar. No debe confiar exclusivamente en el resultado, sino tener en cuenta la precisión.

Aviso importante: Esta función requiere una conexión a Internet.

Etiquetado de objetos NFC

La aplicación de etiquetado de objetos NFC permite identificar objetos que de otro modo serían difíciles de distinguir al tacto, como bolsas o cajas con especias, productos cosméticos y de limpieza del hogar, botellas, latas, etc. Basta con colocar la etiqueta adhesiva NFC en el objeto y escanearla con el teléfono.

Esta función requiere pegatinas de etiquetas NFC que se incluyen en el paquete del teléfono. Las pegatinas también pueden adquirirse por separado en su distribuidor de BlindShell.

Etiquetar un objeto

- Para etiquetar un objeto, coloque la etiqueta adhesiva NFC en el objeto deseado.
- Seleccione la opción de menú Añadir etiqueta y acerque la etiqueta a la parte trasera del teléfono. A continuación, escriba o grabe la descripción del objeto.

Leer la etiqueta del objeto

Para leer una etiqueta, seleccione la opción de menú Leer etiquetas y acerque la etiqueta a la parte posterior del teléfono.

Editar etiqueta de objeto

Para editar o eliminar una etiqueta de objeto, seleccione la etiqueta en la lista de etiquetas.

Etiquetado de objetos QR

La función de Etiquetado de objetos QR puede ayudarte a etiquetar y posteriormente a identificar objetos que de otro modo serían difíciles de distinguir por el tacto, como bolsas o cajas con especias, productos cosméticos y de limpieza para el hogar, botellas, latas, etc. Para esta función necesitarás etiquetas codificadas que se pueden comprar por separado en tu distribuidor BlindShell.

Las etiquetas son pegatinas cuadradas de un centímetro y medio por un centímetro y medio. Tienen que ser despegadas de la hoja y pegadas en el objeto que se quiere etiquetar. Las etiquetas deben ser leídas por el lente trasero de la cámara del teléfono. Cada etiqueta es única y cuando etiquetas un objeto, tu teléfono asociará esa etiqueta con tu descripción hablada o escrita. Más tarde, cuando vuelvas a leer la etiqueta, se reproducirá la descripción.

Etiquetar un nuevo objeto

- Elige un objeto que quieras etiquetar.
- Despega una de las etiquetas cuadradas de la hoja con etiquetas y pégala al objeto. Si es posible, evita pegar la etiqueta en partes ásperas o curvas de los objetos.
- Abre la aplicación de etiquetado y selecciona la opción "añadir etiqueta". Se inicia una pulsación periódica que te informa de que la detección se está ejecutando.
- Apunta la cámara de tu teléfono hacia la etiqueta de tu objeto. La distancia recomendada es de 20 a 30 centímetros o pulgadas. Puede que necesites algo de práctica para hacerlo bien.
- Después de leer la etiqueta, se te preguntará si quieres grabar o escribir una descripción. Si eliges grabar, la grabación comenzará después de un pitido y terminará automáticamente después de cinco segundos. Si eliges escribir, aparecerá un teclado estándar y podrás introducir la descripción de esta manera.

Identificar un objeto

- Selecciona la opción "leer etiquetas" en el menú, el teléfono empezará a pulsar periódicamente una vez que la cámara esté lista para la lectura de etiquetas.
- Apunta la cámara de tu teléfono hacia la etiqueta como al etiquetar un nuevo objeto.
- Una vez que la etiqueta es leída, el modo de la cámara se detendrá y la descripción se leerá de nuevo.
- Presionando el botón de regreso se regresará al modo de cámara para otra etiqueta. La descripción se puede repetir con el botón abajo.

Edición y eliminación de etiquetas

La opción "listar etiquetas" del menú te llevará a la lista de los objetos etiquetados. Aquí puedes editar descripciones o borrar una etiqueta que ya no está en uso.

Lupa

La aplicación Lupa le permite ampliar los objetos.

- Para ampliar el objeto, apunte la cámara del teléfono hacia el objeto. Para acercar, pulse la tecla arriba. Para alejar, pulse la tecla abajo.
- Pulse el botón de confirmación para abrir un menú con las siguientes opciones: Activar/desactivar la pausa de la pantalla, Activar/desactivar el color inverso, Activar/desactivar la linterna.

Detector de luz

La aplicación Detector de luz proporciona información sobre los niveles de luz en la habitación.

Se escuchará un sonido cuyo tono cambiará según la intensidad de la luz. Pulsa la tecla de acción derecha para anunciar el estado actual de la iluminación.

En Blindshell Classic 2, el sensor se encuentra sobre la pantalla, a la izquierda del auricular. Para una precisión óptima, es necesario sujetar el teléfono de forma que la pantalla esté orientada hacia la fuente de luz.

En Blindshell Classic 3, el sensor se encuentra en el borde superior del teléfono, en el mismo lugar que la linterna. Para una precisión óptima, es necesario sujetar el teléfono de forma que el borde superior esté orientado hacia la fuente de luz.

Nota: El valor porcentual no se corresponde con la percepción humana de la intensidad de la luz. Esta aplicación solo debe utilizarse como medida relativa de la intensidad de la luz; por ejemplo, para saber si una luz está apagada o encendida.

1.2 Comunicacion

Correo electrónico

La aplicación Correo electrónico es un cliente de correo electrónico que le permite iniciar sesión y administrar varias cuentas de correo electrónico. Puede cambiar fácilmente entre todas las cuentas en las que se ha iniciado sesión.

Iniciar sesión en el correo electrónico

Para iniciar sesión en su correo electrónico, primero debe introducir su dirección de correo electrónico. En función de la dirección introducida, la aplicación intentará determinar automáticamente los datos necesarios para recibir y enviar mensajes (servidores IMAP y SMTP, incluidos los puertos). Si esta información no se puede recuperar automáticamente, aparecerá un menú adicional que le permitirá ingresar manualmente los detalles SMTP e IMAP (servidor, puerto y tipo de seguridad). Si la información se recupera correctamente, solo necesitará introducir su contraseña e iniciar sesión. Si no tiene los detalles de configuración SMTP e IMAP, puede encontrarlos en el sitio web oficial de su proveedor de servicios de correo electrónico. Algunos proveedores (p. ej., Gmail, Outlook, etc.) requieren iniciar sesión con OAuth2 (OAuth2 es un estándar de seguridad para la autorización que permite a las aplicaciones acceder a las cuentas de usuario en otras plataformas sin almacenar las contraseñas de los usuarios). En este caso, después de introducir su dirección de correo electrónico, se le redirigirá a un navegador web donde completará el proceso de inicio de sesión en el sitio web del proveedor. Después de eso, el navegador le devolverá automáticamente a la aplicación de correo electrónico. Puede añadir otra cuenta de correo electrónico en la sección Configuración - Lista de cuentas.

Para algunos dominios, hemos preparado una guía de inicio de sesión más detallada en la sección "Consejos y trucos" de nuestro sitio web.

Trabajar con el correo electrónico

Explorar correos electrónicos

Si se configuran varias cuentas en BlindShell, primero debe elegir la cuenta con la que desea trabajar después de iniciar la aplicación. Una vez seleccionada, se cargarán todas las carpetas de esa cuenta y podrá explorar los correos electrónicos dentro de

ellas. Al abrir un correo electrónico específico, puede leer su contenido manualmente o pulsar el número 8 para iniciar la lectura continua del mensaje. Desde el menú, también puede responder al correo electrónico, responder a todos los destinatarios, reenviar un correo, abrir archivos adjuntos (si los hubiera), abrir el correo electrónico en un navegador web (se puede usar si el mensaje no se cargó de forma correcta o si parece que está vacío), usar la información del texto, compartirlo, agregar al remitente a sus contactos o eliminar el correo electrónico. Si desea eliminar todos los correos electrónicos de la carpeta actual, puede hacerlo seleccionando la opción "Eliminar todo". El número máximo de correos electrónicos es 50.

Nuevo correo electrónico

Después de abrir la cuenta de correo electrónico, la primera opción es "Nuevo correo electrónico". Aquí, debe seleccionar uno o más destinatarios, ingresar el asunto y agregar texto o un archivo adjunto. Los archivos adjuntos pueden incluir una imagen, una grabación de audio o cualquier otro archivo almacenado en su teléfono.

Mover correo electrónico

Puede mover correos electrónicos a diferentes carpetas. Abra el correo electrónico que desea mover, pulse el botón Confirmar y elija Mover; se mostrarán todas las carpetas disponibles a las que puede moverlo.

Reenviar correo electrónico

Reenviar correo electrónico le permite enviar un correo recibido con o sin los archivos adjuntos. Hay dos opciones de reenvío: Reenviar sin editar y Reenviar con ediciones.

Reenviar sin editar

Esta opción reenvía todo el correo electrónico en su forma original, incluidos los archivos adjuntos. Aquí solo puede establecer el destinatario y el asunto.

Reenviar con ediciones

Convierte el correo electrónico original en texto editable simplificado. Si el mensaje contiene archivos adjuntos, el usuario puede elegir si desea incluirlos en el nuevo correo electrónico. Después, los archivos adjuntos pueden gestionarse libremente: eliminarse o complementarse con archivos del teléfono.

Configuración

Lista de cuentas

En esta sección, puede administrar las cuentas existentes o agregar una nueva. Para cada cuenta, puede:

- Editar su configuración (por ejemplo, servidores SMTP/IMAP, puertos, seguridad)
- Establecer el nombre del remitente
- Elegir si desea guardar copias de los correos electrónicos enviados en la carpeta "Enviados" (esta opción puede desactivarse si su proveedor de correo electrónico guarda automáticamente los correos electrónicos enviados, para evitar duplicados)
- Eliminar la cuenta del teléfono

Comprobación de nuevos correos electrónicos en segundo plano

En esta opción, puede establecer si la aplicación debe comprobar automáticamente si hay nuevos mensajes entrantes y con qué intervalo. Si establece un intervalo regular, recibirá una notificación cada vez que llegue un nuevo correo electrónico.

1.3 En línea

Navegador de Internet

El Navegador de Internet permite navegar por las páginas web.

Menú del Navegador de Internet

- Para empezar a navegar por Internet, seleccione la opción de menú Insertar URL o Buscar.
- Para volver al menú durante la navegación, pulse el botón de retroceso.
- Para volver a la página web ya abierta, seleccione la opción de menú Navegar por la página.
- Para volver a cargar la página, retroceder o avanzar en la navegación, seleccione la opción de menú Navegación.
- Para guardar la página como marcador, aplicación favorita o página de inicio, seleccione el elemento Acciones de la página en el menú.

- Para cambiar la URL actual, seleccione el elemento de menú Editar URL.

Navegación

- Para navegar por los elementos de la página, pulse el botón abajo o arriba.
- Para hacer clic en el elemento seleccionado, pulse el botón de confirmación.

Para hacer más eficaz la navegación, los botones del teclado numérico tienen las siguientes funciones:

- 1 - Cambiar a la navegación por elementos predeterminados.
- 2 - Pasar a la navegación por Encabezados.
- 3 - Pasar a la navegación por Controles.
- 4 - Pasar a la navegación por Enlaces.
- 5 - Pasar a la navegación por Palabras.
- 6 - Cambiar a la navegación por puntos de referencia ARIA.
- 7 - Saltar al principio de la página.
- 8 - Activar/desactivar el desplazamiento automático a través de los elementos.
- 9 - Saltar al final de la página.
- * - Retroceder en la navegación.
- 0 - Pronuncia el título de la página actual y el modo de navegación.
- # - Abre el menú de contexto que contiene acciones rápidas y ayuda. Al mantener pulsado el botón, se activa la superposición de texto sin afectar a la configuración general. Los puntos de referencia ARIA (Accessible Rich Internet Applications), sirven para lograr una navegación más rápida y denotan semánticamente el propósito de áreas específicas en una página, como barras de navegación, banners, barras de búsqueda, formularios o secciones de contenido principal.

La accesibilidad web depende de las características de accesibilidad de la página web que esté visitando. Si una página tiene una accesibilidad deficiente o incorrecta, es posible que tenga problemas para interactuar con ella.

Control multimedia

- El contenido multimedia de una página (reproductores de audio o vídeo) se puede controlar con los botones. Tras pulsar Reproducir en la página, el modo Control multimedia se activa automáticamente. En este modo, la navegación y el teclado numérico controlan la reproducción en lugar de navegar por la página.
- Para alternar entre Control multimedia y Navegación por páginas, mantenga pulsado el Botón 5.

- Para salir del Control multimedia y volver a la Navegación por páginas, pulse el botón Atrás cuando el contenido multimedia esté en pausa.
- Para reproducir o pausar la reproducción, pulse el botón Confirmar.
- Para avanzar o retroceder, pulse los botones Arriba o Abajo.
- Para ir a la pista anterior o siguiente, mantenga pulsado los botones Arriba o Abajo.
- También puede controlar el contenido multimedia desde el menú contextual: pulse el Botón # y seleccione la opción "Controles multimedia".

Además, los botones del teclado numérico en el modo de control multimedia tienen las siguientes funciones:

- 1 - Pista anterior
- 2 - Saltar anuncio (si es compatible y está disponible actualmente)
- 3 - Pista siguiente
- 4 - Retroceder
- 5 - Reproducir/Pausar. Al mantener pulsado el botón, se alterna entre los modos de control multimedia y navegación de páginas.
- 6 - Avance
- 8 - Silenciar/Activar sonido
- 0 - Ver la posición de reproducción y la duración de la pista

Es posible que algunos reproductores no implementen todas las acciones. Reproducir/Pausar, Silenciar/Activar sonido y Avance y retroceso siempre deberían funcionar. Las demás acciones de control multimedia dependen del reproductor.

Encontrar en la página

- Para buscar texto en la página actual, abra el menú contextual pulsando la tecla # y luego seleccione el elemento Buscar en la página en el menú.
- Para desplazarse por los resultados de la búsqueda en la página, pulse el botón abajo o arriba.
- Para cancelar la búsqueda y desplazarse por los elementos predeterminados, pulse el botón número 1.

Modo de lectura

- El modo de lectura elimina el contenido no relacionado con el artículo, lo que facilita la lectura. Sin embargo, no es aplicable a todas las páginas.
- Para iniciar el modo de lectura, abra el menú de contexto pulsando la tecla # y seleccione la opción "Habilitar modo de lectura", si está disponible.
- Para desactivar el modo de lectura, seleccione la opción "Deshabilitar modo de lectura".

Extensiones del navegador

- Compatible con el bloqueador de anuncios y de banners de cookies.
- Las extensiones se pueden habilitar o deshabilitar de forma global en la configuración.
- Las extensiones se pueden deshabilitar para páginas específicas durante la navegación a través del menú de contexto.

Inicios de sesión, tarjetas de crédito y direcciones guardadas

- Permite el autocompletado seguro de inicios de sesión, direcciones y tarjetas de crédito.
- Al rellenar un formulario por primera vez, el navegador ofrece guardar los datos.
- Si se guardan varias entradas para un sitio, el navegador le pedirá que elija una.
- Es posible que algunos formularios no se detecten y que el autocompletado de direcciones o tarjetas de crédito no sea compatible en todos los países.

Bóveda

- Almacene de forma segura datos confidenciales, protegidos por una contraseña maestra.
- El navegador le pedirá que abra la bóveda cuando necesite acceder a datos protegidos.
- Puede abrir o cerrar la bóveda manualmente en la configuración. También se cierra automáticamente al salir del navegador.
- La contraseña maestra se puede cambiar en cualquier momento en la configuración.

Marcadores

- Importar: Transfiere marcadores desde cualquier navegador estándar (Chrome, Firefox, Safari, Opera, etc.). Usa el formato estándar y solo está disponible cuando tus marcadores están vacíos.
- Exportar: Guarda los marcadores como un archivo en la carpeta Documentos de tu tarjeta SD o almacenamiento interno.

Ajustes

- Ajustes de Earcon - establece qué eventos serán anunciados por earcon (sonido) mientras se navega por una página web.
- Página de inicio: establezca la página de inicio y si debe abrirse automáticamente al iniciarse.
- Configuración de privacidad: configure el perfil de privacidad, incluido el comportamiento de las cookies y la protección anti-rastreo.
- Extensiones del navegador: configure las extensiones compatibles, incluyendo excepciones para páginas específicas.
- Motor de búsqueda - establece el motor de búsqueda utilizado al buscar en Internet.
- Mostrar superposición de texto - muestra una superposición transparente sobre la página con el texto grande del elemento enfocado.
- Modo privado - si se selecciona, las páginas visitadas no se guardarán en el historial.
- Usar aplicación para ver vídeos de YouTube - cuando se selecciona, los videos de YouTube se abrirán en la aplicación BlindShell.
- Limpiar los archivos del navegador - elimina la caché y los archivos temporales del navegador.

1.4 Herramientas

Calculadora

La calculadora permite realizar operaciones aritméticas básicas: suma, resta, multiplicación y división.

- Para realizar la operación, pulse el botón de confirmación.
- Para elegir un operador matemático, pulse el botón del asterisco.
- Para introducir el punto decimal, pulse el botón de la almohadilla.

Calendario

La aplicación Calendario permite crear y hacer un seguimiento de la agenda.

Añadir un nuevo evento

Para añadir un nuevo evento, seleccione la opción de menú Añadir nuevo evento. Se abrirá un formulario de menú con los siguientes elementos:

- Título - el título del evento (necesario).
- Ubicación - la ubicación del evento, o más información sobre el mismo.
- Fecha de inicio - el primer día del evento (requerido).
- Hora de inicio - la hora de inicio del evento. El valor por defecto es el de todo el día del evento.
- Fecha de finalización - el último día del evento.
- Hora de finalización - la hora de finalización del evento.
- Repeticiones - seleccione si el evento debe repetirse periódicamente. Establezca el número de repeticiones, la fecha de finalización de las repeticiones o las repeticiones ilimitadas.
- Recordatorio - establece el recordatorio para el evento.
- Guardar evento - guarda el evento.

Navegar por la agenda

Para navegar por la agenda, seleccione la opción de menú Agenda. Para editar o eliminar el evento, pulse el botón de confirmación.

Navegar por el calendario

Para navegar por el calendario por semanas y días, seleccione la opción de menú Navegar por el calendario. Seleccione un año, mes y semana para ver el número de eventos de esa semana. Pulse el botón de confirmación para navegar por los eventos por día o por toda la semana.

Buscar un evento

Para buscar un evento, seleccione la opción de menú Buscar e introduzca el nombre del evento.

Días con nombre

La opción de menú Días con nombre permite navegar por los días con nombre de los siete días siguientes, encontrar la fecha por nombre o encontrar el nombre por fecha.

Días festivos

Para mostrar los días festivos en la agenda, seleccione la opción de menú Ajustes y configure la visibilidad de los días festivos como visible. Para utilizar esta función, se requiere una conexión a Internet para descargar la lista de días festivos.

Convertidor de moneda

La aplicación Conversor de divisas permite convertir de una divisa a otra. Los tipos de cambio se actualizan diariamente.

Selección de monedas

- Para elegir una moneda desde la que convertir o a la que convertir, seleccione Convirtiendo desde o Convirtiendo a en el menú respectivamente. Cada uno de estos elementos del menú muestra qué moneda está seleccionada.
- La aplicación mantiene una lista de monedas usadas recientemente (inicialmente configuradas como una lista de las más populares).
- Todas las monedas admitidas se pueden encontrar en el submenú Todas las monedas. Esta lista se puede buscar utilizando el último elemento del menú.

Convertir

- Elija el elemento Convertir e ingrese la cantidad que desea convertir y confírmela.
- Los resultados de la conversión se mostrarán en la pantalla.

Administrador de archivos

El administrador de archivos es una herramienta para navegar y trabajar con archivos y carpetas en su teléfono. Se puede acceder tanto a la memoria interna como a la tarjeta SD.

Búsqueda de archivos

En este modo, se pueden explorar la memoria interna y la tarjeta SD. Cada elemento contiene información, ya sea una carpeta o un archivo. Los archivos, si el tipo es compatible, se pueden abrir directamente desde el Administrador de archivos en la aplicación adecuada. Los archivos o carpetas se pueden copiar o mover a otra ubicación de su elección. Las carpetas también se pueden renombrar o eliminar. Todas estas funciones están disponibles en el menú seleccionando la carpeta o archivo correspondiente.

Copiar, mover y pegar un archivo o una carpeta

Las operaciones de copiar o mover se pueden realizar con cada archivo o carpeta. Para copiar o mover un archivo o una carpeta, abra el menú de carpetas o archivos y seleccione copiar o mover. Luego, el archivo o la carpeta se guarda en el portapapeles. Luego navegue hasta donde desee copiar o mover el archivo o la carpeta y seleccione copiar aquí o mover aquí en el menú de carpetas. Si elige copiar, el archivo original permanecerá sin cambios cuando se pegue en la nueva ubicación. Si se selecciona la opción de mover, el archivo o la carpeta se moverán de la ubicación anterior a la nueva.

Creando una nueva carpeta o un nuevo documento de texto

Se puede crear un nuevo documento de texto o una nueva carpeta vacía en la carpeta seleccionando el elemento de menú Más opciones.

Administrador de archivos

El Administrador de archivos forma parte del Administrador de archivos y permite trabajar con archivos comprimidos (archivos ZIP). Un archivo de almacenamiento se puede extraer a una carpeta. Para hacerlo, abra el archivo de almacenamiento y seleccione Abrir en Administrador de archivos. También es posible crear un nuevo archivo de almacenamiento a partir de una carpeta o un archivo. Seleccione el archivo o la carpeta y, a continuación, elija Abrir en Administrador de archivos o seleccione el elemento de menú Administrador de archivos, respectivamente.

Editor de texto

El administrador de archivos contiene un editor de texto simple. Puede escribir y editar documentos de texto simples en el editor de texto. Para abrir el archivo en el editor de texto, busque el documento de texto, ábralo y elija Abrir en el editor de texto.

Ajustes

El administrador de archivos tiene configuraciones que modifican el trabajo con archivos.

- Ordenar archivos y carpetas: establece el orden en que se ordenarán las carpetas y los archivos (por nombre, por última modificación, por tamaño). De forma predeterminada, los archivos y las carpetas se ordenan por nombre.
- Mostrar extensión de archivo: establece si se deben mostrar las extensiones de archivo.

Nota: si está habilitado Mostrar extensión de archivo, la extensión del archivo se puede editar después. Cambiar la extensión del archivo puede causar un problema al abrir el archivo. De forma predeterminada, las extensiones no se muestran.

Temporizador de minutos

El temporizador de minutos es una cuenta atrás básica que reproduce una melodía de notificación después de un tiempo determinado. Mientras el temporizador de minutos está activo, se pueden utilizar otras funciones del teléfono. Para descartar la alarma, pulse el botón de confirmación o el botón de retroceso.

Ajuste de la cuenta atrás

- Para ajustar el temporizador, pulse el botón de confirmación.
- Seleccione la opción de menú Ajustar la hora para ajustar las horas, los minutos y los segundos de la cuenta atrás.
- Seleccione la opción de menú Activar para activar el temporizador.

Pausa y cancelación de la cuenta atrás

- Mientras el temporizador está en marcha, pulse el botón de confirmación.
- Seleccione la opción de menú Pausa para pausar el temporizador en su tiempo actual o seleccione la opción de menú Cancelar para detener el temporizador y restablecerlo a su tiempo inicial.
- Para reanudar el temporizador en pausa, pulse el botón de confirmación y seleccione la opción de menú Reanudar.

Lector NFC y de códigos QR

El lector de etiquetas NFC y de códigos QR le permite leer etiquetas NFC y escanear códigos QR. Estas etiquetas o códigos pueden contener datos tales como enlaces web, información de contactos, etc. La aplicación permite llevar a cabo acciones con los datos almacenados como por ejemplo abrir enlaces en el navegador de Internet, guardar la información de un contacto, etc.

Leer etiqueta NFC

Para leer una etiqueta NFC, coloque la parte trasera del teléfono cerca de la etiqueta. Cuando la lectura sea exitosa, se mostrarán los datos automáticamente.

- Cuando se muestren los datos almacenados, pulse la tecla OK para acceder a la lista de acciones disponibles.

Escanear QR

- Para escanear un código QR, apunte con la cámara del teléfono hacia el código. El dispositivo emite un sonido para indicar que la cámara está preparada. Cuando el escaneo es exitoso, los datos se muestran automáticamente.
- Cuando los datos almacenados estén visibles, pulse la tecla OK para acceder al listado de acciones disponibles.

Notas

La aplicación Notas permite escribir notas.

Para editar, enviar o borrar una nota existente, seleccione la nota en la lista de notas.

Cronómetro

El cronómetro sirve para medir el tiempo transcurrido. Cuando el cronómetro está activo, se pueden utilizar otras funciones del teléfono.

- Para iniciar el cronómetro, pulse el botón de confirmación para abrir el menú y seleccione iniciar cronómetro.
- Para detener el cronómetro, pulse el botón de confirmación mientras el cronómetro está en funcionamiento.

- Para reanudar el cronómetro, pulse el botón de confirmación para abrir el menú y seleccione reanudar cronómetro.
- Para reiniciar el cronómetro desde cero, pulse el botón de confirmación para abrir el menú y seleccione reiniciar cronómetro.
- Para reiniciar el contador y poner el tiempo a cero, pulse el botón de confirmación para abrir el menú y seleccione poner el cronómetro a cero.

Lista de Verificación

La aplicación Check List permite crear listas de verificación personalizadas. Esto es útil para listas de compras, listas de tareas pendientes o cualquier otro tipo de lista de verificación.

Crear una lista de verificación

- Para crear una nueva lista de verificación, seleccione el elemento de menú Agregar nueva lista.
- Para agregar un nuevo elemento a la lista o explorar los existentes, seleccione la lista de verificación y luego seleccione Ver elementos en el menú.
- Para modificar un elemento (marcar, desmarcar, renombrar, eliminar), seleccione el elemento en la lista.
- Para modificar una lista (renombrar, duplicar, archivar), seleccione la lista. La opción Lista duplicada creará una copia de la lista fuera del archivo. La opción Mover a archivo moverá la lista actual de la lista principal de listas de verificación visibles al archivo.

Archivo

El archivo se puede usar para ocultar una lista de la lista principal de listas de verificación visibles en lugar de eliminarla. Las listas en el archivo se pueden explorar, modificar y recuperar desde el archivo a la lista principal de listas de verificación.

- Para buscar listas en el archivo, seleccione el elemento de menú Archivo.
- Para mover una lista al archivo, seleccione la lista en las listas visibles y luego seleccione el elemento de menú Mover al archivo.
- Para mover una lista a listas visibles, seleccione la lista en el archivo y luego seleccione el elemento de menú Recuperar del archivo.

Traductor

La aplicación Traductor permite la traducción sin conexión entre muchos idiomas.

La traducción está fuera de línea, pero se requiere descargar al menos un paquete de idioma. El paquete de idioma inglés ya está incluido en la aplicación y no se puede eliminar.

Para descargar o eliminar paquetes de idiomas, seleccione el elemento de menú "Paquetes de idiomas". Si el paquete de idioma no se descarga, presione el botón Confirmar para iniciar la descarga. Si el paquete de idioma ya está descargado, presione el botón Confirmar para eliminarlo.

Después de descargar al menos un paquete de idioma, seleccione el elemento de menú Traducir texto para traducir el texto. Seleccione los idiomas de origen y de destino, ingrese el texto e invoque la traducción del texto seleccionando el elemento de menú "Traducir". El texto traducido se puede compartir presionando el botón Confirmar y seleccionando el elemento de menú Compartir.

Convertidor de unidades

El convertidor de unidades permite convertir las unidades físicas.

Para convertir unidades, establezca la unidad de entrada y salida, el valor y seleccione Convertir.

Grabadora de voz

La aplicación de grabadora de voz permite tomar notas de voz o grabar sonido.

- Para guardar la grabación, pulse el botón de confirmación mientras graba.
- Para pausar la grabación, pulse el botón de retroceso mientras graba. Para reanudar la grabación, pulse el botón de confirmación. Para guardar la grabación, pulse el botón de retroceso mientras la grabación está en pausa.
- Para reproducir, renombrar, compartir o borrar la grabación, seleccione la grabación en la lista de grabaciones.

Tiempo

La aplicación Tiempo muestra el tiempo actual de la ubicación actual y el pronóstico para los próximos tres días.

Nota: Esta función requiere conexión a Internet.

Tiempo local

Muestra el tiempo de su ubicación actual. Se muestra la previsión para los próximos tres días.

- Previsión por horas: se puede encontrar la previsión por horas para cada día seleccionando el día deseado. Se puede ver información como la temperatura, la velocidad del viento o la humedad de cada hora.
- Detalles: descripción más detallada del clima para un día determinado. Puede consultarse el amanecer, el atardecer, el índice UV o el índice de calidad del aire.

Índice UV

Índice ultravioleta, que muestra la intensidad de la radiación solar. Cuanto mayor sea el índice UV, más alta deberá ser la protección solar bajo el sol.

Índice de calidad del aire

Indica si el aire en su ubicación está limpio o contaminado. Cuanto menor sea el índice de calidad del aire, más saludable será el aire exterior. El índice de calidad del aire sólo está disponible para el día actual, porque no se puede predecir y los datos se toman "en el momento".

Encuentra una ciudad

Para buscar una ciudad, seleccione el elemento del menú Buscar una ciudad, que abre la barra de búsqueda. Se puede encontrar cualquier ciudad de cualquier país. La ciudad buscada también se puede guardar en favoritos.

Favoritos

Aquí puede encontrarse o eliminarse la lista de ciudades guardadas.

Barómetro

Función para medir la presión atmosférica actual mediante un sensor en el BlindShell. La presión medida es la que se mide en su ubicación actual y altitud real. Se mide mediante el barómetro del teléfono. La presión al nivel del mar es la presión atmosférica

promedio en el nivel del mar. Esta es la presión atmosférica que se suele indicar en los informes meteorológicos. Se calcula a partir de la presión medida y su altitud.

Ajustes

Ajuste la temperatura, la velocidad del viento y la presión a su gusto.

- Temperatura: se puede cambiar entre Celsius y Fahrenheit.
- Velocidad del viento: se pueden seleccionar opciones como kilómetros por hora, metros por segundo, millas por hora y nudos.
- Presión: se pueden seleccionar milibares, hectopascales, milímetros de mercurio o pulgadas de mercurio.

Alarma

La aplicación alarma permite crear alarmas para horas y días específicos. Para descartar una alarma activa, pulse la tecla de confirmación o la tecla de retroceso.

Nueva alarma

Para crear una nueva alarma, seleccione el menú Nueva alarma, que abre un submenú con las siguientes opciones:

- Establecer hora: permite introducir números de 4 dígitos. El primer par de dígitos representa las horas y el segundo los minutos.
- Repetir: ofrece 3 opciones de repetición. Puede elegir entre Una sola vez, Todos los días y Días de la semana. Después de seleccionar Días de la semana, pulse la tecla de retroceso. Podrá elegir entre los días de la semana. Si no selecciona ninguno, se seleccionará automáticamente la opción Todos los días.
- Establecer nombre: se abre un teclado para ponerle nombre a la alarma.
- Perfil de sonido: ofrece 3 opciones de perfil de sonido. Puede elegir entre Tono y vibración, Tono sin vibración y Solo vibración.
- Guardar alarma: guarda la alarma y la activa.

Editar la alarma

Seleccione una alarma de la lista para abrir un menú con las siguientes opciones:

- Activar/desactivar alarma - una alarma inactiva está guardada en el teléfono, pero no sonará porque ya no está activa.
- Editar alarma - abre un menú para cambiar la hora, la repetición, el nombre y el perfil de sonido de la alarma.
- Eliminar alarma - elimina la alarma.

Temporizador de intervalos

El temporizador de intervalos es útil cuando se realizan tareas periódicas como hacer ejercicio, masajes, cocinar, etc. El temporizador puede utilizarse indefinidamente o en periodos de tiempo limitados, pudiendo personalizar las notificaciones.

Iniciar y detener el temporizador

Para iniciar el temporizador con los ajustes predeterminados, seleccione Iniciar temporizador. Para pausar el temporizador, seleccione Pausa. Si desea reanudarlo, seleccione Reanudar. Puede detenerlo en cualquier momento seleccionando Detener temporizador.

Ajustes del temporizador

Puede configurar la duración del temporizador, la frecuencia y el tipo de notificaciones.

- El intervalo de notificaciones permite establecer la frecuencia de las notificaciones. se puede elegir alguna de las opciones incluidas o introducir un intervalo personalizado que debe estar en minutos.
- Tiempo total determina durante cuántas horas, minutos y segundos debe funcionar el temporizador. Si los campos están vacíos, el temporizador no se detendrá hasta que no se haga manualmente.
- Tipo de aviso determina el sonido de las notificaciones. Seleccione Sonido para recibirlas mediante pitidos o Voz para recibir mensajes de voz sobre el tiempo transcurrido.

Linterna

La aplicación Linterna enciende la luz LED ubicada en el borde superior del teléfono.

1.5 Hobby

Afinador de guitarra

El afinador de guitarra permite afinar guitarras y otros instrumentos. Para obtener resultados óptimos, se recomienda utilizar auriculares para la retroalimentación, ya que el afinador no puede escuchar su instrumento mientras reproduce el sonido de retroalimentación o habla. La afinación debe realizarse en un entorno tranquilo, ya que los sonidos ambientales pueden distorsionar los resultados de la medición. El afinador de guitarra funciona en 2 modos:

- Modo instrumento - afina las cuerdas de un instrumento específico (por ejemplo, guitarra o bajo)
- Nota libre - afina una nota en particular

Afinar un instrumento

Coloque el teléfono delante de usted lo más cerca posible del instrumento. Tras abrir el afinador de guitarra, se le informará sobre la nota afinada y el instrumento seleccionado. Empiece a tocar la cuerda que está afinando repetidamente (por ejemplo, una vez por segundo). El afinador tocará un tono bajo para indicarle que debe aumentar la frecuencia de la cuerda y un tono alto para indicarle que debe disminuir la frecuencia de la cuerda. Si la frecuencia medida coincide con la frecuencia de la nota afinada con una desviación de 5 céntimos, el afinador reproducirá un sonido de éxito.

- Para cambiar la nota afinada, pulse el botón Arriba o Abajo.
- Para abrir el menú, pulse el botón Confirmar.
- Para reproducir la nota afinada, pulse el botón 5. Para detener la reproducción de la nota afinada, pulse de nuevo el Botón 5.
- Para activar el modo avanzado, abra el menú y seleccione la opción Modo avanzado. El modo avanzado le permite elegir entre más instrumentos o sus afinaciones especiales.

Metronomo

El metrónomo hace clic con los BPM y el ritmo especificados.

- Pulsando los botones Arriba y Abajo ajustará los BPM.
- Al pulsar el botón Confirmar se abrirá un menú en el que podrá ajustar los BPM o pulso.
- Pulse repetidamente el botón 5 para estimar el BPM de una canción.

1.6 Juegos

Ajedrez

El clásico juego de ajedrez contra un oponente de la computadora.

Control

- Mueve tu posición en el tablero de ajedrez hacia arriba, abajo, izquierda y derecha usando las teclas 2, 8, 4 y 6.
- Muévete en diagonal usando las teclas 1, 3, 7 y 9.
- La tecla 5 te permite elegir una pieza de ajedrez. Cuando se elige una pieza de ajedrez, puede navegar a un cuadrado diferente del tablero de ajedrez y usar la tecla 5 nuevamente para mover la pieza elegida allí.
- También puedes usar el botón arriba y el botón abajo para saltar rápidamente entre tus piezas. Cuando se elige una pieza, los botones arriba y abajo saltarán entre todos los movimientos válidos que puede hacer la pieza actual.

Enroque

Para realizar el enroque, mueve el rey a la casilla apropiada (para el jugador blanco es G1 o C1, para el jugador negro es C8 o G8). Si se cumplen las condiciones, se permitirá el movimiento y la torre se moverá automáticamente.

Promoción

Cuando un peón avanza a la última fila del tablero de ajedrez, se le presentará un menú donde puede elegir cómo promocionar este peón.

Menú de contexto

Para abrir el menú contextual, presione el botón de confirmación durante el juego.

Están disponibles las siguientes acciones:

- Guardar el juego
- Deshacer movimiento
- Historia - la historia de los movimientos en la notación de Ajedrez

Tirador dados

El tirador de dados no es un juego normal, pero la aplicación es útil cuando se juega a juegos de mesa como el Ludo. Un dado virtual no se puede perder y el resultado se conoce al instante.

- Tire un dado: el teléfono elegirá al azar un número del 1 al 6 (o el número de caras que prefiera). Pulse el botón de confirmación para iniciar una nueva tirada.
- Número de caras - puede cambiar el número de caras que tiene el dado virtual. Desde dos (una moneda), pasando por seis (un dado de Ludo normal) hasta 99 caras.

El Ahorcado

El ahorcado es un sencillo juego de palabras. El objetivo del juego es adivinar una palabra oculta, letra por letra. Tiene un número limitado de intentos. Para cambiar la cantidad de intentos, seleccione la opción de menú Dificultad.

Jugabilidad

La palabra a adivinar está representada por una secuencia de letras. Al principio, cada una de las letras está oculta y se sustituye por un pitido. En la pantalla aparecen guiones en lugar de las letras que faltan. De este modo podrá saber cuántas letras hay. Utilice el teclado para escribir la letra que quiera adivinar. El juego le informará de si su adivinación ha sido acertada o no. Una adivinación tiene éxito si la palabra contiene su letra (el orden no es importante). Después de cada adivinanza, se actualizará la secuencia y podrá identificar las letras adivinadas correctamente y su posición dentro de la palabra. Si necesita repetir la secuencia, pulse el botón de acción derecho.

Para ganar el juego, tiene que adivinar correctamente la palabra utilizando una cantidad limitada de intentos.

Mastermind

Mastermind es un juego de lógica en el que debe deducir un código secreto.

El objetivo es adivinar un código numérico para lo que recibirá comentarios a través del color para indicarle lo cerca que está de adivinar la solución correcta:

- **** Color verde:**** obtendrá un color verde por cada número correcto y en la posición correcta.
- **Color amarillo:** obtendrá un color amarillo por cada número presente en el código pero no en el lugar correcto.

Movimiento y acciones

A continuación se explican las instrucciones para desplazarse e interactuar con el juego:

- Para desplazarse por el historial de aciertos utilice las teclas arriba y abajo.
- Introduzca un número utilizando los números del 1 al 9 (el rango depende del nivel seleccionado).
- Pulse la tecla atrás para borrar los números que se hayan introducido.
- Para comprobar el código introducido, pulse la tecla OK.

Dificultad

Hay varios niveles de dificultad que diferencian el rango de números y la cantidad de vueltas disponibles para adivinar el código.

Mau Mau

El Mau Mau es un sencillo juego de cartas al que se puede jugar contra el teléfono.

Jugabilidad

Este juego utiliza una baraja de 32 cartas, ya sea de palo alemán (valores del siete al diez, Unter, Ober, Rey y As) o de palo francés con sólo valores del siete al diez, Jota, Reina, Rey y As. Para cambiar el estilo de las cartas y la dificultad del adversario, seleccione la opción de menú Configuración.

Cada jugador recibe inicialmente cuatro cartas. El objetivo de este juego es conseguir deshacerse de todas sus cartas.

1. La primera carta del juego puede ser arbitraria.
2. Los jugadores toman turnos

3. Está permitido jugar una carta que tenga el mismo palo o el mismo valor que la anterior
4. Si no tiene el mismo palo, debe tomar una carta del mazo. Excepción: Si tiene Ober (o Reina), puede jugarla en cualquier momento y cambiar el palo por el que quiera
5. Si juega el As, el adversario debe jugar también el As o pasar su turno.
6. Si juega el siete, el adversario debe jugar también el siete o tomar dos cartas. La penalización se duplica cada vez que se juega el siete.

Control

La vista por defecto es la "mesa". Muestra y lee la última carta, el número de cartas que tienen usted y su oponente. Para repetir esta información, pulse el botón de acción derecho. Pulse el botón de confirmación para abrir un menú con las cartas que puede jugar. Dependiendo del estado de la partida, también puede haber otras acciones disponibles, concretamente, Tomar una carta, Pasar o Penalizar.

Juego de memoria

El Juego de Memoria es una versión sonora del clásico juego de memoria (también conocido como Pexeso). Al iniciar una nueva partida, seleccione el tema sonoro de los sonidos.

Jugabilidad

Hay una cuadrícula de 12 cartas y cada una de ellas está asignada a una de las teclas 1-9, asterisco, cero y almohadilla. Su objetivo es encontrar todos los pares de cartas que coincidan y que tengan el mismo sonido. Para jugar, primero, dé la vuelta a una carta pulsando el número correspondiente. Escuche el sonido e intente memorizarlo. A continuación, dé la vuelta a otra carta que sospeche que puede contener el mismo sonido. Escuchará el sonido de la segunda tarjeta. Si los sonidos coinciden, el par de tarjetas se retirará, si no, las tarjetas permanecerán en su sitio. Continúe hasta que no queden tarjetas. El objetivo es memorizar los sonidos y utilizar el menor número posible de intentos.

Buscaminas

El icónico juego de limpiar minas.

Algunas de las casillas del tablero contienen minas, y su objetivo es marcar todas esas casillas sin activar ninguna mina. Al abrir una casilla, puede suceder lo siguiente:

- Hay una mina y el juego termina.
- No hay mina, pero al menos una de las casillas cercanas la contiene. Verá un número que muestra cuántas de las casillas cercanas tienen minas.
- Ni esta, ni las casillas cercanas contienen minas. En este caso, se revelará un área adicional, hasta que esté rodeada de casillas numeradas.

Movimiento y acciones

- Para desplazarse por el campo, use los números 2, 8, 4 y 6 para moverse hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha respectivamente.
- También puede moverse en diagonal usando los números 1, 3, 7 y 9.- Use el número 5 para abrir la casilla en la que se encuentra actualmente, o la tecla de asterisco para marcar dicha casilla en su lugar.
- Use el número 0 para saber cuántas marcas le quedan.

Dificultad

Elija entre múltiples ajustes como el tamaño del campo y la cantidad de minas en él.

Simon

El objetivo del juego Simon es memorizar y repetir correctamente una melodía que se alarga gradualmente.

El teléfono reproducirá uno o varios tonos. El jugador tiene que repetir la misma melodía. Pulse las teclas numéricas 2, 4, 6 u 8 para reproducir un tono. La melodía siempre empieza con la tecla 2, pero a partir de ahí tiene que confiar en su oído.

Cada vez que usted repite la melodía correctamente, el teléfono añadirá un tono. Si se equivoca, pierde una vida y comienza una nueva melodía en el nivel. Si repite correctamente toda la melodía del nivel, pasa al siguiente. La dificultad de los niveles aumenta gradualmente.

Tic-Tac-Toe

El juego clásico de Tic-Tac-Toe. Incluye un tablero de tamaño personalizable y le permite jugar contra el móvil o contra otro jugador usando el mismo dispositivo.

Los jugadores se turnan para introducir sus marcas en la casilla correspondiente. El objetivo del juego es crear una fila con sus marcas antes que el oponente. La fila puede ser horizontal, vertical o diagonal. El número de marcas para ganar, dependerá del tamaño del tablero.

Ajustes del juego

Ajuste los parámetros del juego según sus gustos. Tenga en cuenta que si se ha iniciado una partida, los cambios se aplicarán al iniciar una nueva.

- El tamaño del tablero determina lo grande que es y el número de marcas que el jugador necesita para hacer una línea y ganar.
- El modo de juego le permite elegir si jugar con otro jugador o contra el móvil.
- El ajuste de dificultad determina lo difícil que será batir al móvil.
- Su marca define si jugará contra el móvil con una cruz o con un Círculo. La cruz siempre empieza primero.

Jugando

- Utilice los números 2 y 8 para moverse en vertical, los números 4 y 6 para hacerlo en horizontal y los números 1, 3 7 y 9 para movimientos en diagonal. Puede desplazar el cursor como quiera, a menos que haya un muro delante.
- Pulsar el número 5 colocará su marca en la casilla seleccionada si está vacía y pasará su turno. Si juega contra el móvil, tendrá que esperar unos segundos para que el dispositivo haga su jugada.
- Es posible deshacer sus movimientos. Para hacerlo, pulse la tecla OK y seleccione la opción de deshacer. Si juega contra el móvil, la opción de deshacer se aplicará tanto a sus marcas como a las del móvil.
- Puede salir del juego en cualquier momento y reanudarlo más tarde a menos que inicie una nueva partida. Podrá continuar deshaciendo sus movimientos anteriores.

Wumpus

El objetivo de este juego es navegar por un laberinto parecido a un tablero de ajedrez, coleccionar monedas y encontrar un peligroso monstruo llamado Wumpus al que hay que matar para pasar al siguiente nivel.

Wumpus vive en una cueva y las cuevas están completamente oscuras. Tendrá que utilizar su imaginación la memoria a corto plazo y un poco de lógica para jugar a este juego.

Usted está armado con un arco y una flecha. Sin embargo, no utilice su arma con demasiado descuido, ya que al principio sólo dispone de tres flechas. Conseguirá más flechas a cambio de las monedas recogidas.

Muévase por el laberinto utilizando las teclas numéricas 2, 8, 4 y 6 para moverse hacia arriba, abajo, izquierda y derecha respectivamente. La tecla numérica 5 alternará entre el modo de disparo y el modo normal. En el modo de disparo puede utilizar las teclas 2, 8, 4 y 6 para disparar en las direcciones respectivas.

En el laberinto, podrá encontrar los siguientes objetos:

- Las monedas aumentarán su puntuación, suenan cuando las encuentra.
- Hoyos - tenga cuidado alrededor de ellos, si pisa un hoyo, se caerá y el juego habrá terminado. Siempre que sienta una brisa, un hoyo está cerca.
- Wumpus - el monstruo. Huele horriblemente si se acerca. Averiguar su ubicación exacta puede ser un poco complicado a veces...
- Muro - algunos niveles pueden contener un muro. El muro no es peligroso, pero no se puede atravesar. Tiene que encontrar la puerta para llegar al otro lado.

A medida que sube de nivel, el número de hoyos aumenta y también el tamaño del laberinto. ¿Puede llegar al final?

Sudoku

El Sudoku es un juego de lógica y combinatoria de colocación de números.

El objetivo es llenar todas las celdas vacías de la cuadrícula con dígitos, de modo que ningún número se repita en ninguna fila, columna o subcuadrícula (si corresponde). El Sudoku tradicional utiliza una cuadrícula de 9×9, pero este juego también admite cuadrículas más pequeñas, diseñadas para ser más accesibles para principiantes y usuarios con discapacidad visual.

Cómo jugar

Al comenzar una nueva partida, se presentará una cuadrícula con algunas celdas ya llenas.

- Navega por la cuadrícula con las teclas 2, 4, 6 y 8.
- Para editar una celda vacía, pulsa el número 5 o la tecla de confirmación. Luego, pulsa el número que desees insertar (1-9). Pulsa 0 para borrar la celda. El modo de edición se cierra automáticamente al introducir un número.
- Al introducir un número, el juego lo compara con las reglas del Sudoku. Si es válido, se reproduce un sonido de confirmación. Si no es válido, se reproduce un sonido de error.

Además de los controles básicos, están disponibles los siguientes atajos:

- Tecla de asterisco (*): anuncia qué números son válidos para la celda actual.
- Tecla de almohadilla (#): salta a una celda vacía con el menor número posible de dígitos válidos.
- Teclas arriba y abajo: salta entre celdas editables.

Si usas el BlindShell Classic 3, también puedes usar la pantalla táctil para explorar la cuadrícula. El juego anunciará la celda bajo tu dedo y moverá el cursor según corresponda.

Ajustes

Puedes personalizar el tamaño y la dificultad de la cuadrícula.

Se admiten todos los tamaños, desde 3×3 hasta 9×9. Las cuadrículas de 4×4 y 9×9 son especiales porque están divididas en subcuadrículas (2×2 y 3×3 respectivamente). Cada número solo puede aparecer una vez dentro de cada subcuadrícula.

El nivel de dificultad afecta la cantidad de celdas que se rellenan previamente al comienzo del juego.

Cuestionario

Este cuestionario te desafía con 15 preguntas de opción múltiple de dificultad creciente. Cada pregunta ofrece cuatro opciones, con solo una respuesta correcta. Gana monedas a medida que avanzas y usa líneas de vida para llegar al nivel final.

Cómo jugar

- Inicia el juego para ver la primera pregunta.
- Selecciona una de las cuatro opciones de respuesta.
- Cada respuesta correcta te lleva al siguiente nivel y te recompensa con monedas.
- El juego termina si eliges una respuesta incorrecta.
- Completar todas las preguntas significa una victoria completa.

Líneas de vida

Puedes usar cada una de las tres líneas de vida una vez por partida.

- 50:50: Elimina dos respuestas incorrectas, dejando una opción correcta y una incorrecta.
- Pista: Proporciona una pista corta que te ayuda a encontrar la respuesta correcta.
- Cambiar una pregunta: Reemplaza la pregunta actual por una nueva del mismo nivel de dificultad.

Aplasta al topo

Aplasta al topo es un juego de reacción rápida en el que golpeas topos y evitas ranas. El juego usa un tablero de 3×3 asignado a las teclas numéricas 1 a 9. En cada ronda, un animal aparece en un agujero por poco tiempo y el juego anuncia su posición.

Cómo jugar

Cuando aparece un animal, pulsa la tecla numérica correspondiente antes de que desaparezca.

- Golpea a los topos para ganar puntos.
- No golpees a las ranas. Las ranas son animales amistosos.
- Si no alcanzas a un topo, pierdes una vida.
- Si golpeas la posición equivocada, pierdes una vida y se te restan puntos.
- Puedes identificar a los animales por el sonido: el topo se marca con una risa as-tuta, mientras que la rana se marca con un simple croar.

El juego termina cuando te quedas sin vidas.

Progresión de nivel

Empiezas con 3 vidas. Avanzas al siguiente nivel cada 100 puntos. Con cada nivel, los animales permanecen visibles durante menos tiempo, por lo que el juego se vuelve más rápido.

Menú de pausa

Si pones el juego en pausa, están disponibles las siguientes opciones:

- Continuar jugando.
- Mostrar las estadísticas actuales (nivel, vidas restantes y puntuación).
- Terminar la partida actual y guardar tu puntuación en las estadísticas.

1.7 Libros

Lector de libros

La aplicación Lector de libros permite leer tanto audiolibros en formatos mp3, m4a, y m4b, como libros EPUB, Daisy y txt. Si desea leer un libro en el lector de libros, descargue un libro en la aplicación Biblioteca o copie los archivos del libro en el directorio BlindShell/Books del almacenamiento interno del teléfono o de la tarjeta de memoria SD. La carpeta o el archivo de este directorio se reconoce como un solo libro en el lector de libros.

- Para leer un libro, seleccione el libro en la lista de Libros y seleccione Leer desde el principio o Continuar leyendo, si el libro ya ha sido leído.
- Para pausar la reproducción, pulse el botón de retroceso.
- Para reanudar la reproducción, pulse el botón de confirmación mientras está en pausa.
- En un audiolibro, para pasar al capítulo o parte del libro siguiente/anterior, pulse el botón abajo/arriba.
- En un libro de archivos de texto, para pasar a la frase siguiente/anterior, pulse el botón abajo/arriba.

Menú de reproducción

Para abrir el menú de reproducción, pulse el botón de confirmación durante la reproducción. El menú de reproducción tiene las siguientes opciones:

- Saltar a un porcentaje del libro - seleccione e introduzca el porcentaje del libro al que debe saltar el lector de libros (número 0-99).
- Reproducir el capítulo siguiente - reproduce el siguiente capítulo/parte del libro, si lo hay.
- Reproducir capítulo anterior - reproduce el capítulo/parte anterior del libro, si lo hay.
- Añadir un marcador - crea un marcador de la posición actual en el libro. Introduzca el nombre del marcador o deje la entrada vacía para establecer la marca de tiempo actual como nombre del marcador.
- Mover en el libro (sólo en el audiolibro) - establece el botón de abajo y arriba para rebobinar hacia adelante y hacia atrás el libro en 10 segundos. Si no se pulsa el botón de abajo o arriba durante 10 segundos, estos botones empiezan a funcionar como de costumbre.

- Velocidad de lectura (sólo en audiolibros) - cambia la velocidad de lectura del libro.
- Idioma hablado (sólo en libro de archivo de texto) - cambia el idioma del texto a voz en el lector de libros.

Para hacer la experiencia de lectura más cómoda, los botones del teclado numérico tienen las siguientes funciones:

- 4 - Reproduce el capítulo anterior o parte del libro si lo hubiera.
- 5 - Reproduce o pausa la lectura del libro.
- 6 - Reproduce el siguiente capítulo o parte del libro si lo hubiera.
- 7 - Disminuye la velocidad de reproducción o la velocidad del habla.
- 8 - Restablece la velocidad de reproducción o la velocidad del habla a los valores por defecto.
- 9 - Aumenta la velocidad de reproducción o la velocidad del habla.
- 0 - Agrega un marcador.

Biblioteca

La Biblioteca contiene una lista de servicios bibliotecarios en línea que permiten la descarga de libros legibles en el lector de libros. Algunas bibliotecas pueden requerir el inicio de sesión con una cuenta existente.

- Para examinar los libros disponibles, seleccione el servicio de biblioteca de la lista.
- Para buscar un libro, seleccione la opción de menú Buscar libro. La búsqueda puede realizarse por título, autor o palabra clave.
- Para descargar el libro, seleccione el libro y la opción de menú Descargar libro. Para cancelar la descarga del libro, pulse el botón de retroceso. El libro estará disponible en el lector de libros una vez descargado.

1.8 Medios

Lector de documentos

Con el lector de documentos podrá leer documentos en los formatos más habituales. Coloque los documentos en la carpeta Documentos o Descargas del teléfono o de la tarjeta de memoria para que aparezcan en el lector de documentos. Para organizar los documentos por categorías, puede crear carpetas para ellos (por ejemplo, Documentos personales). Los documentos también pueden abrirse desde otras aplicaciones (por ejemplo, un documento recibido en WhatsApp).

Menú del lector de documentos

- Para listar los documentos, seleccione la opción de menú Listar documentos.
- Para listar todos los documentos, seleccione la opción de menú Todos los documentos.
- Para listar carpetas con documentos, seleccione la opción de menú Carpetas de documentos.
- Para listar los documentos por formato, seleccione la opción de menú Listar documentos por formato.

Navegación por los documentos

- Para navegar por los elementos de la página, pulse el botón abajo o arriba.
- Para navegar hasta el primer o último elemento por la navegación actual, pulse prolongadamente el botón abajo o arriba.
- Para abrir el menú del documento, pulse el botón de confirmación.

Los botones del teclado numérico tienen las siguientes funciones para hacer más eficaz la lectura del documento:

- 1 - Cambiar a la navegación por elementos predeterminados.
- 2 - Cambiar a la navegación por Títulos.
- 3 - Cambiar a la navegación por Imágenes.
- 4 - Cambiar a la navegación por Enlaces.
- 5 - Cambiar a la navegación por Palabras.
- 6 - Cambiar a la navegación por Párrafos.
- 7 - Cambiar a la navegación por Listas.
- 8 - Activar/desactivar el desplazamiento automático por elementos.
- 9 - Cambiar a la navegación por Tablas.
- 0 - Pronunciar el título del documento y el modo de navegación.

Menú del documento

El menú del documento está relacionado con el documento abierto y el elemento seleccionado. Algunos tipos de elementos (por ejemplo, enlaces o imágenes) permiten realizar acciones especiales (por ejemplo, abrir el enlace en el navegador de Internet).

- Para mostrar los detalles del documento (por ejemplo, el autor, el tema o las palabras clave), seleccione el elemento de menú Detalles del documento.
- Para buscar texto en el documento, seleccione la opción de menú Buscar en el documento.

- Para extraer texto del elemento actual del documento, seleccione la opción de menú Utilizar información del texto.
- Para eliminar el documento, seleccione la opción de menú Eliminar.

Buscar texto en el documento

- Para buscar texto en el documento, seleccione la opción de menú Buscar en el documento en el menú Documento.
- Para desplazarse por los resultados de la búsqueda en el documento, pulse el botón abajo o arriba.
- Para cancelar la búsqueda y desplazarse por los elementos predeterminados, pulse el botón número 1.

Formatos compatibles

Lista de formatos admitidos:

- Documento de MS Word (doc, docx)
- Presentación de MS Power point (pptx)
- Formato de documento portátil (pdf)
- Formato de texto enriquecido (rtf)
- Valores separados por comas (csv)
- Archivo de texto (txt)

Ajustes

- Configuración de Earcon - establece qué eventos serán anunciados por earcon (sonido) mientras se lee el documento.

Radio FM

La Radio FM permite reproducir emisoras de radio FM. Para utilizar la Radio FM es necesario conectar los auriculares, que sirven de antena.

- Para reproducir una emisora de radio, seleccione la opción de menú Reproducir radio.
- Para sintonizar automáticamente la emisora de radio siguiente/anterior, pulse el botón abajo/arriba.

- Para añadir la emisora de radio a los favoritos, pulse el botón de confirmación durante la reproducción y seleccione Guardar en favoritos. Siga los mismos pasos para borrarla de los favoritos.
- Para sintonizar la frecuencia con precisión, pulse el botón de confirmación mientras reproduce y seleccione Sintonización manual. Los botones de bajada y subida desplazan ahora la frecuencia en 0,1 MHz. Siga los mismos pasos para volver a la sintonización automática.
- Para introducir una frecuencia concreta, pulse el botón de confirmación mientras reproduce y seleccione Introducir frecuencia.

Radio por Internet

La radio por Internet permite escuchar emisoras de radio por Internet de todo el mundo.

- Para reproducir una emisora de radio, seleccione la emisora en la lista de emisoras.
- Para añadir la emisora de radio a los favoritos, pulse el botón de confirmación durante la reproducción y seleccione Guardar en favoritos. Siga los mismos pasos para borrarla de los favoritos.

Nota: Esta función requiere una conexión a Internet.

Cámara de vídeo

La Cámara de Vídeo permite grabar archivos de vídeo en varias calidades.

Grabación de vídeos

- Seleccione la opción de menú Iniciar cámara de vídeo para iniciar la cámara de vídeo. Un clic periódico sirve para señalar que la videocámara está activa pero no está grabando.
- Pulse el botón de confirmación para iniciar la grabación y vuelva a pulsarlo para detenerla.
- Cuando haya terminado de grabar un vídeo, seleccione la opción de menú Reproducir vídeo para reproducir la grabación y, a continuación, seleccione la opción de menú Guardar vídeo para guardar el vídeo. Para dejar el vídeo sin guardar, pulse el botón Atrás.

Ajustes

Calidad del vídeo: determina la calidad del vídeo grabado. Una mayor calidad implica un mayor tamaño de archivo.

Reproductor de vídeo

El reproductor de vídeo permite reproducir archivos de vídeo almacenados en el almacenamiento interno del teléfono o en la tarjeta de memoria SD. Coloque los archivos de vídeo en la carpeta de películas del teléfono o de la tarjeta de memoria para que aparezcan en el reproductor de vídeo. Para clasificar los archivos de vídeo puede crear carpetas para ellos (por ejemplo, Vídeo familiar o Vídeo musical).

Reproducción de vídeos

- Seleccione la opción de menú Todos los vídeos para listar todos los vídeos.
- Seleccione la opción de menú Álbumes para listar todas las carpetas con archivos de vídeo y luego seleccione un álbum específico para listar los archivos de vídeo de este álbum.
- Seleccione la opción de menú Favoritos para listar los vídeos favoritos.
- Para reproducir un vídeo, selecciónelo de la lista de vídeos.
- Durante la reproducción de un vídeo, pulse el botón de confirmación para abrir el menú contextual del vídeo que se está reproduciendo.

Ajustes

Modo de vídeo: establece la orientación de la imagen de vídeo. La imagen vertical es la orientación por defecto del teléfono, el vídeo está centrado en la pantalla. La imagen horizontal gira la imagen de vídeo 90 grados en el sentido de las agujas del reloj y la convierte en pantalla completa. La opción de sonido sólo reproduce el sonido de los archivos de vídeo.

YouTube

La aplicación de YouTube permite reproducir contenidos audiovisuales de libre acceso publicados en el sitio de YouTube.

Nota importante:

- Todos los vídeos de YouTube pertenecen a autores independientes. BlindShell no está afiliada a la plataforma de YouTube ni a los creadores de contenidos de ninguna manera y no puede hacerse responsable de nada de lo publicado en YouTube.
- Accedemos a YouTube en modo anónimo. BlindShell no requiere ni admite el inicio de sesión del usuario. El contenido Premium de YouTube o el contenido con restricción de edad no está disponible.
- Las listas de sus vídeos favoritos, el historial o los canales almacenados en su BlindShell no se sincronizan con otros dispositivos ni con su cuenta de YouTube.
- Algunos vídeos o transmisiones en directo pueden utilizar formatos de vídeo incompatibles que no pueden reproducirse en su teléfono.

Reproducir un vídeo

- Para buscar un vídeo o un canal, seleccione la opción de menú Buscar.
- Para examinar los vídeos vistos recientemente, seleccione la opción de menú Historial.
- Para navegar por los vídeos favoritos, seleccione la opción de menú Favoritos.
- Para navegar por los vídeos más recientes por diferentes categorías, seleccione la opción de menú Categorías.
- Para abrir las opciones de vídeo, seleccione el vídeo de la lista.
- Para reproducir el vídeo, seleccione la opción Reproducir desde el principio o Reanudar la reproducción en las opciones de vídeo.

Ajustes

Modo de vídeo: establece la orientación de la imagen de vídeo. La imagen vertical es la orientación por defecto del teléfono, el vídeo está centrado en la pantalla. La imagen horizontal gira la imagen de vídeo 90 grados en el sentido de las agujas del reloj y la convierte en pantalla completa. Sólo la opción de sonido desactiva la descarga de datos de la imagen de vídeo para reducir la cantidad de datos descargados.

Cámara

La Cámara permite capturar imágenes utilizando la cámara integrada del teléfono.

- Un sonido de clic periódico indica que la cámara está abierta y lista para tomar una foto.
- Para tomar una foto, apunte la cámara hacia el objeto o la escena y pulse el botón de confirmación.

- El sonido del disparador indica que se ha tomado la foto. A continuación, seleccione guardar o ver la imagen.
- Se le pedirá que registre una breve descripción al guardar la imagen. Esta descripción identifica la imagen en la galería.

Observo - Descripción de imágenes

Observo está diseñado para ayudarle a describir el contenido de cualquier foto que haga con su teléfono. Una vez que haga una foto, la IA la analizará y proporcionará una descripción audible que detallará su contenido. Ya sea una persona, un objeto o una escena, la IA ofrecerá rápidamente una descripción clara y precisa. Para analizar una foto, pulse la tecla de confirmación después de hacerla y seleccione "Utilizar Observo - Descripción de imágenes".

Nota: Esta función solo está disponible para el BlindShell Classic 3.

Imágenes

La aplicación Imágenes permite navegar por las imágenes capturadas por la aplicación Cámara o almacenadas en el teléfono.

- Para navegar por las imágenes capturadas por la cámara, seleccione la opción de menú Imágenes de la cámara.
- Para navegar por las imágenes copiadas o descargadas en el teléfono, seleccione la opción de menú Otras imágenes.
- Se reproduce la descripción de voz mientras se navega por las imágenes.
- Para ampliar la imagen, pulse el botón de confirmación mientras navega por las imágenes y seleccione Acercar. Realice los mismos pasos para alejar el zoom. Para acercar la imagen, pulse el botón almohadilla, y para alejarla, el botón asterisco.
- Para ver la información de la imagen, cambiar la descripción grabada, cambiar el nombre del archivo de la imagen o eliminar la imagen, presione el botón de confirmación mientras explora las imágenes y seleccione el elemento de menú correspondiente.

Compartir imagen

Para compartir una imagen, pulse el botón de confirmación mientras navega por las imágenes y seleccione la opción de menú Compartir imagen. Eso abre un menú con las siguientes opciones:

- Compartir imagen por correo electrónico: abre un nuevo correo electrónico con una imagen añadida como archivo adjunto.
- Compartir imagen por mensaje de texto - La imagen se encriptará y se subirá a los servidores de BlindShell. El destinatario recibirá un mensaje de texto con un enlace a esta imagen. Esta función requiere una conexión a Internet.

Cargos y privacidad:

- No utilizamos MMS para realizar esta función. Su proveedor de telefonía móvil le cobrará una tarifa estándar por los SMS (y por la transferencia de datos si utiliza datos móviles).
- Todas las imágenes enviadas a través de esta función se encriptan de extremo a extremo utilizando un cifrado seguro (AES). La clave de descifrado está contenida en el mensaje de texto y sólo se envía al destinatario que usted elija y nunca se transfiere a ningún otro lugar. Aunque los datos de las imágenes encriptadas se almacenan en nuestros servidores, nadie (incluida la empresa BlindShell) puede ver el contenido de las imágenes compartidas sin la clave.
- Almacenamos los datos de las imágenes encriptadas durante al menos 14 días después de su subida.

Observo - descripción de la imagen

Observo está diseñado para ayudarle a describir el contenido de cualquier foto que tenga en su galería. Una vez que elija esta opción, la IA la analizará y proporcionará una descripción audible que detalla el contenido de la imagen. Ya sea una persona, un objeto o una escena, la IA ofrece rápidamente una descripción clara y precisa. Para analizar una foto, pulse la tecla de confirmación mientras explora las imágenes y seleccione "Utilizar Observo - descripción de imagen". Para compartir la descripción generada, pulse la tecla de confirmación para compartirla a través de la aplicación seleccionada.

Nota: Esta función solo está disponible para el BlindShell Classic 3.

Reproductor de podcast

La aplicación del reproductor de podcasts permite buscar y suscribirse a podcasts, así como descargar y escuchar los episodios.

Nota importante: Todos los podcasts son obra de autores independientes. BlindShell no está afiliada a los creadores del contenido de ninguna manera y no se hace responsable de ningún contenido.

Suscripciones

- Para explorar los podcasts disponibles, seleccione la opción de menú Añadir podcasts. Puede examinar los podcasts más populares de su país, buscar por título o examinar los podcasts de un país específico.
- Para reproducir un episodio concreto, seleccione la opción de menú Reproducir vista previa.
- Para suscribirse a un podcast específico, seleccione la opción de menú Añadir a las suscripciones.
- Para gestionar los podcasts suscritos y escuchar los episodios, seleccione la opción de menú Podcasts suscritos.

Reproducción de episodios

- Para navegar por los episodios recientemente emitidos de los podcasts suscritos, seleccione la opción de menú Episodios recientes.
- Para examinar los episodios reproducidos recientemente, seleccione la opción de menú Historial.
- Mientras se reproduce el episodio, pulse el botón Confirmar para ver los detalles del episodio o reanudar la reproducción, y el botón Atrás para pausar la reproducción. Utilice los botones Arriba y Abajo para rebobinar. Para una experiencia de lectura más cómoda, las teclas del teclado numérico tienen las siguientes funciones:
- 7 - Disminuye la velocidad de reproducción.
- 8 - Establece la velocidad de reproducción predeterminada.
- 9 - Aumenta la velocidad de reproducción.

Descarga de episodios

- Para descargar nuevos episodios o gestionar los episodios descargados, seleccione la opción de menú Descargas.
- Para descargar cualquier número de los episodios más recientes, seleccione la opción de menú Descarga de episodios de nuevas publicaciones.

Ajustes

- Para activar o desactivar la reproducción automática del siguiente episodio, seleccione "Reproducir automáticamente los siguientes episodios".
- Para importar podcasts a su reproductor de Podcasts, seleccione la opción "Importar desde OPML". OPML es un tipo de archivo donde puede almacenar sus podcasts.

Puede elegir dónde importarlos: desde el almacenamiento interno o una tarjeta SD si está insertada en el teléfono.

- Para exportar los podcasts desde su reproductor de Podcasts, seleccione la opción "Exportar a OPML". Después de la exportación, el archivo OPML se guardará en la carpeta "Documentos" de la tarjeta SD o, si la tarjeta SD no está disponible, en el almacenamiento interno.

Lector RSS

El Lector RSS es una aplicación que le permite acceder y leer fácilmente contenido de diversos sitios web de noticias u otros servicios que proporcionan RSS. El Lector RSS proporciona contenido actualizado, como artículos o noticias, en tiempo real.

Aviso importante: BlindShell no está afiliado de ninguna manera a los proveedores de RSS y no se responsabiliza de su contenido.

Noticias recientes

Aquí se mostrarán las noticias recientes de las fuentes a las que se haya suscrito. Pulse la tecla de confirmación para leer el artículo completo en el navegador o para ver los detalles.

Fuentes suscritas

Aquí se mostrará una lista de las fuentes a las que se haya suscrito. Desde aquí puede abrir la fuente, leer los detalles o darse de baja.

Buscar fuente

Para explorar las fuentes RSS disponibles, seleccione la opción de menú "Buscar fuente". Puede explorar las fuentes más populares en su idioma, seleccionar fuentes por idioma, por país, añadirlas manualmente o importarlal desde OPML. Para añadir la fuente manualmente, introduzca la URL de la fuente RSS. Esta URL se suele encontrar en sitios web de noticias.

Ajustes

Intervalo de tiempo para noticias en Noticias recientes

Esta opción le permite elegir la antigüedad de los artículos que se mostrarán en Noticias recientes.

Importación y exportación de OPML

- OPML es un tipo de archivo donde se almacenan sus fuentes RSS.
- Para importar fuentes a su lector RSS, seleccione la opción de "Importar desde OPML" en el menú. Puede elegir desde dónde importar la fuente: desde el almacenamiento interno o desde una tarjeta SD si está en el teléfono.
- Para exportar fuentes desde su lector RSS, seleccione la opción "Exportar a OPML" en el menú. Después de la exportación, el archivo OPML se guardará en la carpeta "Documentos".

Reproductor de música

El reproductor de música permite reproducir archivos de audio almacenados en la memoria interna del teléfono o en la tarjeta de memoria SD. Coloque los archivos de audio en la carpeta Music del teléfono o en la tarjeta de memoria para que aparezcan en el reproductor de música. Puede listarlos por Artistas, Álbumes, Carpetas y Favoritos. La lista por Carpetas le permite ver la ubicación de la canción tal como se muestra en el Administrador de archivos (la misma vista).

- Para reproducir un archivo de audio, seleccione el archivo en la lista de canciones.
- Para reproducir el archivo de audio siguiente/anterior, pulse el botón abajo/arriba.
- Para pausar la reproducción, pulse el botón de retroceso.
- Para volver a la lista de canciones, pulse el botón de retroceso mientras está en pausa.
- Para rebobinar hacia delante, mantenga pulsado el botón abajo mientras se reproduce.
- Para rebobinar hacia atrás, mantenga pulsado el botón de arriba mientras se reproduce.
- Para añadir el archivo de audio a los favoritos, pulse el botón de confirmación mientras reproduce y seleccione Guardar en favoritos. Siga los mismos pasos para eliminarlo de los favoritos.
- Para borrar el archivo de audio, pulse el botón de confirmación mientras reproduce y seleccione Borrar canción.

1.9 Salud y bienestar

Pase Covid

El Pase Covid permite almacenar los certificados personales de Covid emitidos en la UE. Basta con escanear el código QR del certificado para almacenarlo en el teléfono,

la aplicación permite presentar los códigos QR y los detalles de los certificados escaneados.

- Para añadir un certificado, seleccione la opción de menú Añadir certificado y apunte con la cámara del teléfono al código QR del certificado.
- Para examinar los certificados escaneados, seleccione la opción de menú Ver certificados.
- Para mostrar los detalles del certificado, como el código QR y las credenciales del titular, seleccione el certificado apropiado de la lista y seleccione la opción de menú Mostrar certificado.
- Para eliminar el certificado escaneado, seleccione el certificado apropiado de la lista y seleccione la opción de menú Eliminar certificado.

Contador de pasos

El contador de pasos es una aplicación para el seguimiento de su actividad diaria (pasos, distancia, tiempo de desplazamiento y calorías). También puede ver el historial y las estadísticas de su actividad diaria. Cuando está activado, el contador de pasos cuenta los pasos automáticamente durante todo el día, en segundo plano.

Historial y estadísticas

En el historial es posible ver el resumen de días, semanas, meses y años. Para cada periodo de tiempo, se muestra un resumen del número de pasos, la distancia, el tiempo y las calorías. En las estadísticas se muestran períodos con pasos máximos, series de objetivos de pasos diarios y mucho más.

Ajustes

- Perfil: datos que ayudan a mejorar la precisión de los valores medidos. Los datos pueden modificarse en cualquier momento.
- Objetivo diario de pasos - número de pasos necesarios para alcanzar el objetivo diario
- Notificaciones - active las notificaciones del contador de pasos, como las notificaciones de un objetivo de pasos diario
- Sistema de unidades - cambie entre el sistema métrico y el imperial

1.10 Shop

Cartera de tarjeta

La aplicación Card Wallet permite almacenar tarjetas de fidelización y descuento de tiendas, tarjetas de membresía o cualquier otra tarjeta de código de barras. Simplemente escanee el código de barras o el código QR de la tarjeta y luego preséntelo a una persona vidente.

Agregar una tarjeta

- Para agregar una tarjeta, seleccione el elemento de menú Agregar tarjeta.
- Una tarjeta puede tener un nombre, un código de barras o un código QR, una foto del anverso, una foto del reverso y una categoría. Solo el nombre es obligatorio.
- Para escanear un código de barras o un código QR de una tarjeta, seleccione el elemento de menú Escanear código y luego apunte la cámara del teléfono hacia el código. El teléfono anunciará cuando el código se escanee con éxito.
- El elemento de menú Foto del anverso o Foto del reverso abre la cámara para tomar fotos de la tarjeta. Presione el botón de confirmación para tomar la foto.
- Para agregar una tarjeta a una categoría, seleccione el elemento de menú Categoría. Seleccione una categoría existente o cree una nueva categoría seleccionando el elemento de menú Agregar categoría. Para eliminar una tarjeta de una categoría, seleccione el elemento de menú Sin categoría.
- Seleccione el elemento de menú Guardar para guardar todas las propiedades de la tarjeta.

Presentando una tarjeta

Presentar una tarjeta a una persona vidente puede ser útil en el mostrador de una tienda, en la entrada de un edificio, etc.

- Para presentar una tarjeta, seleccione el elemento de menú Tarjetas y luego seleccione una tarjeta de la lista.
- Para mostrar el código de una tarjeta, foto del anverso o del reverso, seleccione el elemento de menú correspondiente.

Edición de una tarjeta

- Para editar o eliminar una tarjeta, seleccione el elemento de menú Tarjetas y luego seleccione una tarjeta de la lista.
- Seleccione el elemento de menú Editar para editar la tarjeta.
- Seleccione el elemento de menú Eliminar para eliminar la tarjeta.