



„SPX-5 UMTS“

5,2"-Dual-SIM-Smartphone & Tablet-PC

„SPX-5 UMTS“

5,2"-Dual-SIM-Smartphone & Tablet-PC

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 7

Ihr neues Smartphone.....	9
Lieferumfang	9

Wichtige Hinweise zu Beginn	10
--	-----------

Produktdetails	14
-----------------------------	-----------

ERSTE SCHRITTE..... 19

Vorbereitung des Smartphones für den ersten Einsatz.....	20
SIM-Karten und Akku einlegen.....	20
Aufladen.....	23

Die Steuerung	24
----------------------------	-----------

Inbetriebnahme	24
Einschalten.....	24

Die erste Verwendung.....	25
Wenn Sie nicht über eine SIM-Karte verfügen	25
Ihr Google-Konto	25

Einführung zum Startbildschirm	28
So wecken Sie das Telefon auf	29
So kehren Sie zum Startbildschirm zurück.....	30

So zeigen Sie weitere Bereiche des Startbildschirms an	30
Verwendung des Touchscreens	31
Verwendung der Telefontasten	33
Verwendung der Bildschirmtastatur	35
Tätigen und Beenden von Anrufen	38
So öffnen Sie die Anwendung „Telefon“	38
So wählen Sie eine Nummer	38
So beenden Sie Anrufe	38
So deaktivieren Sie Anrufe (Flugmodus)	38
Annehmen oder Ablehnen von Anrufen	39
So nehmen Sie Anrufe an	39
So lehnen Sie Anrufe ab und leiten sie zur Mailbox um	39
ANHANG	41
Konformitätserklärung	42
Reinigung und Pflege	43
Kontakt und Support	44
Technische Daten	45
GPL-Lizenztext	47



Einleitung

IHR NEUES SMARTPHONE

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses Smartphones. Mit diesem Smartphone haben Sie ein leicht zu bedienendes Gerät erworben, das durch das brillante Display und das moderne Betriebssystem Android 2.3 höchsten Ansprüchen an Komfort und Bedienbarkeit gerecht wird.

Bitte lesen Sie diese Schnellstart-Anleitung und die ausführliche Bedienungsanleitung auf der CD aufmerksam durch und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihr neues Smartphone optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- Smartphone
- Akku
- USB-Kabel
- Netzteil
- CD mit ausführlicher Bedienungsanleitung
- Schnellstartanleitung

Importiert von:
PEARL Agency GmbH
Pearl-Straße 1-3
79426 Buggingen

WICHTIGE HINWEISE ZU BEGINN

Sicherheit und Gewährleistung

- Die Informationen in diesem Handbuch können ohne Bekanntmachung geändert oder erweitert werden.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.
- Bewahren Sie alle zum Produkt gehörenden Teile sorgfältig auf.
- Die Abbildungen in diesem Handbuch sind beispielhaft und entsprechen nicht unbedingt dem aktuellen Stand des Produktes.
- Gehen Sie stets vorsichtig mit dem Smartphone um. Lassen Sie es nicht fallen. Vermeiden Sie Stöße oder Schläge und verwenden Sie keine aggressiven, flüssigen Lösungsmittel, Chemikalien oder starke Reinigungsmittel für das Gerät. Reinigen Sie das Smartphone immer nur mit einem trockenen und weichen Tuch.
- Sie erhalten bei Kauf dieses Gerätes zwei Jahre Gewährleistung auf Defekt bei sachgemäßem Gebrauch. Bitte beachten Sie auch die allgemeinen Geschäftsbedingungen!
- Bitte verwenden Sie das Gerät nur in seiner bestimmungsgemäßen Art und Weise. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Führen Sie Reparaturen nie selber aus!
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Vermeiden Sie den Gebrauch des Gerätes in folgenden Umgebungen: Bei großen Temperaturschwankungen, Temperaturen über 60° oder unter 0° Celsius, Gebiete mit hohem Druck, Staub oder elektrostatischen Störungen und hoher Feuchtigkeit. Vermeiden Sie den Kontakt mit aggressiven Reinigungsmitteln oder Chemikalien und anderen Flüssigkeiten.

- Dieses Produkt ist nur für die Stromversorgung durch den bezeichneten Akku und das angegebene Netzteil vorgesehen. Eine andere Art der Verwendung kann gefährlich sein und macht alle Genehmigungen bezüglich dieses Produkts nichtig.
- Dieses Produkt ist mit einem USB-Kabel zum Anschließen an einen Computer ausgestattet. Stellen Sie sicher, dass dieser Computer ausreichend geerdet ist, bevor Sie das Gerät an den Computer anschließen.
- Träger von Herzschrittmachern sollten einen ausreichenden Abstand zwischen Gerät und Herzschrittmacher einhalten. Konsultieren Sie im Zweifel den behandelnden Arzt.
- Verwenden Sie das Smartphone nicht in der Nähe von Tankstellen, Treibstoffdepots, in chemischen Fabriken, an Orten, an denen Sprengungen durchgeführt werden, in potenziell explosiven Umgebungen wie in Auftankbereichen, in Tanklagern, unter Deck auf Booten sowie in Umfüll- und Lagereinrichtungen.
- Das Telefonieren während des Autofahrens ist verboten!
- Verwenden Sie das Smartphone nicht in der Nähe starker elektromagnetischer Felder wie sie beispielsweise von Mikrowellengeräten, Lautsprechern, Fernseh- und Radiogeräten ausgehen.
- Verwenden Sie nur Originalzubehör, das vom Hersteller empfohlen wird.
- Dieses Produkt kann die Funktion von medizinischen Geräten beeinträchtigen. Schalten Sie das Smartphone daher in Kliniken und medizinischen Einrichtungen aus.

**HINWEIS:**

Auf Flugreisen wird empfohlen, das Smartphone sorgfältig im Gepäck zu verstauen, und möglichst nicht im Handgepäck der Durchleuchtung bei Personenkontrollen auszusetzen. Für Schäden, die durch solche Strahlungen verursacht werden, haftet der Hersteller nicht.

Akkus und deren Entsorgung

Akkus gehören NICHT in den Hausmüll. Als Verbraucher sind Sie gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Akkus zur fachgerechten Entsorgung zurückzugeben.

Sie können Ihre Akkus bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde abgeben oder überall dort, wo Akkus der gleichen Art verkauft werden.

- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polarität der Akkus. Falsch eingesetzte Akkus können zur Zerstörung des Gerätes führen - Brandgefahr.
- Versuchen Sie nicht, Akkus zu öffnen und werfen Sie Akkus nicht in Feuer.
- Akkus, aus denen Flüssigkeit austritt, sind gefährlich. Berühren Sie diese nur mit geeigneten Handschuhen.
- Akkus gehören nicht in die Hände von Kindern.
- Nehmen Sie den Akku aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.



Entsorgung von elektronischen Geräten

Ihr neues Produkt wurde mit größter Sorgfalt entwickelt und aus hochwertigen Komponenten gefertigt. Trotzdem muss das Produkt eines Tages entsorgt werden. Die durchgestrichene Mülltonne bedeutet, dass Ihr Produkt am Ende seiner Lebensdauer getrennt vom Hausmüll entsorgt werden muss. Bitte bringen Sie in Zukunft alle elektrischen oder elektronischen Geräte zu den eingerichteten kommunalen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde. Diese nehmen Ihre Geräte entgegen und sorgen für eine ordnungsgemäße und umweltgerechte Verarbeitung. Dadurch verhindern Sie mögliche schädliche Auswirkungen auf Mensch und Umwelt, die sich durch unsachgemäße Handhabung von Produkten am Ende von deren Lebensdauer ergeben können. Genaue Informationen zur nächstgelegenen Sammelstelle erhalten Sie bei Ihrer Gemeinde.



CE 2200

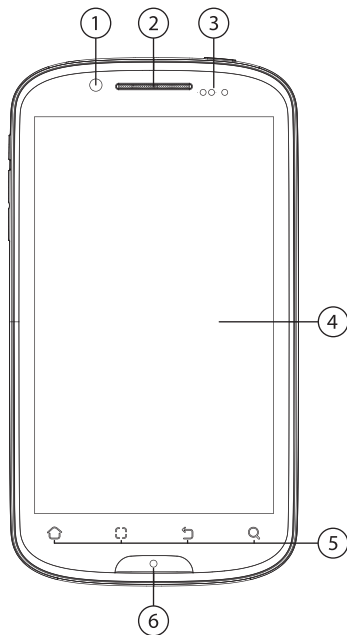
Verwendete Symbole

	Dieses Symbol steht für mögliche Gefahren und wichtige Informationen im Umgang mit diesem Produkt. Es wird immer dann verwendet, wenn Sie eindringlich auf etwas hingewiesen werden sollen.
	Dieses Symbol steht für nützliche Hinweise und Informationen, die im Umgang mit dem Produkt helfen sollen „Klippen zu umschiffen“ und „Hürden zu nehmen“.

PRODUKTDDETAILS

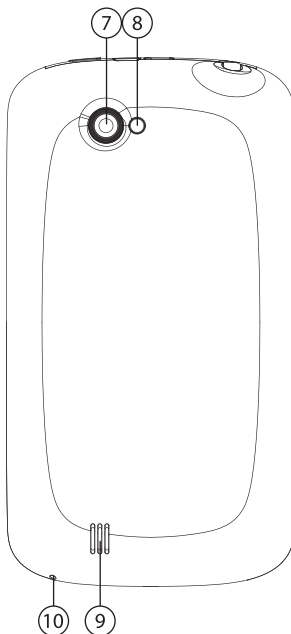
Vorderseite

1. Kamera
2. Lautsprecher
3. Helligkeitssensor
4. Display
5. Softkeys
6. Center-Taste



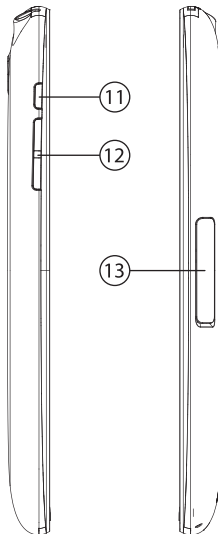
Rückseite

- 7. Kamera
- 8. Lampe
- 9. Lautsprecher
- 10. Mikrofon



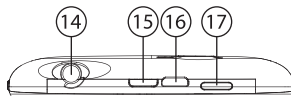
Seiten

- 11. Android-Taste
- 12. Lautstärketasten
- 13. Peripherie-Connector



Oberseite

- 14. 3,5mm-Klinkenanschluss
- 15. Akkufach-Taste
- 16. microUSB-Anschluss
- 17. Ein/Aus-Taste





Erste Schritte

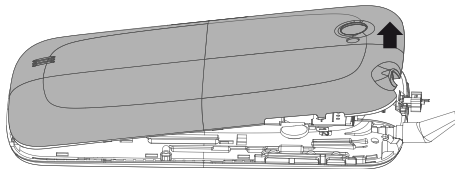
VORBEREITUNG DES SMARTPHONES FÜR DEN ERSTEN EINSATZ

SIM-Karten und Akku einlegen

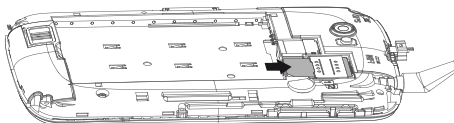
Packen Sie das Smartphone und dessen Zubehör vorsichtig aus.

Drücken Sie die Akkufach-Taste an der Oberseite des Smartphones.

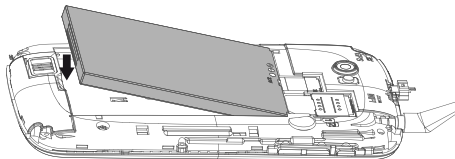
Öffnen Sie anschließend das Akkufach an der Rückseite des Smartphones, indem Sie den Akkufachdeckel nach hinten abziehen.



Legen Sie nun eine oder zwei SIM-Karten eines Mobilfunkbetreibers (z.B. T-Mobile) ein. Beachten Sie hierzu die untenstehende Zeichnung.
Der Chip der SIM-Karte muss nach unten zeigen. Eine kleine Prägung im Inneren des Akkufachs zeigt Ihnen an, wie die Karte jeweils korrekt eingelegt wird.
Da das Smartphone Dual-SIM-fähig ist, können Sie auf die gleiche Weise auch eine zweite SIM-Karte einlegen.



Legen Sie anschließend den mitgelieferten Akku so ein, dass die blanken Kontakte an der Kopfseite des Akkus mit den drei Kontaktstellen im Smartphone zusammenlaufen. Der Akku wurde richtig eingelegt, wenn er mühelos ins Akkufach gleitet und eben abschließt. Schließen Sie anschließend das Akkufach wieder.

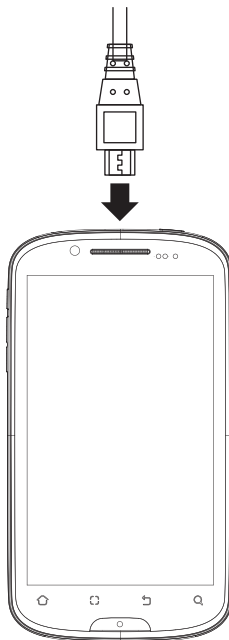


Aufladen

Vor der ersten Verwendung des Smartphones muss der Akku vollständig aufgeladen werden. Hierzu können Sie entweder das mitgelieferte Netzteil oder den microUSB-Anschluss zum Aufladen über einen Computer verwenden. Schließen Sie das USB-Kabel an den microUSB-Anschluss des Smartphones an und verbinden Sie das andere Ende mit dem Netzteil oder dem Computer.

Mit dem mitgelieferten Netzteil beträgt die Ladezeit etwa 4 Stunden. Beim Aufladen über einen Computer verlängert sich die Ladezeit um einige Stunden.

Der Akku ist vollständig geladen, wenn die Animation des Batteriestandsymbols im Display aufhört und das Symbol komplett ausgefüllt dargestellt wird.



DIE STEUERUNG

Die Steuerung Ihres Smartphones wird hauptsächlich durch Berührungen des Touchdisplays vorgenommen. Beachten Sie hierzu den Abschnitt „Grundlagen von Android“ in der ausführlichen Bedienungsanleitung auf der CD.

INBETRIEBNAHME

Einschalten

Um das Smartphone einzuschalten, halten Sie die Ein/Aus-Taste solange gedrückt, bis der Willkommensbildschirm im Display erscheint.



Das Smartphone wird sich dann automatisch mit dem Funknetz Ihres Mobilfunkbetreibers verbinden.



HINWEIS:

Wenn Sie eine neue SIM-Karte verwenden, müssen Sie eventuell noch erste Einstellungen auf der SIM-Karte vornehmen. Lassen Sie sich hierzu von einem Fachgeschäft beraten.

DIE ERSTE VERWENDUNG

Beim ersten Einschalten Ihres Telefons haben Sie die Gelegenheit, mehr über Ihr Telefon zu erfahren und sich in Ihrem Google-Konto anzumelden. Anschließend können Sie sich mit den Grundfunktionen Ihres Telefons vertraut machen und lernen, wie Sie den Startbildschirm, den Touchscreen, die Tasten und vieles mehr auf Ihrem Telefon verwenden.

Wenn Sie nicht über eine SIM-Karte verfügen

Sollte Ihr Telefon keine SIM-Karte installiert haben, können Sie nicht auf mobile Netzwerke für Sprach- oder Datendienste zugreifen, Sie können aber auf ein Wi-Fi-Netzwerk zugreifen, in dem Sie sich in Ihrem Google-Konto anmelden und alle Telefonfunktionen mit Ausnahme von Sprachanrufen verwenden können.

Wenn Sie Android das erste Mal ohne eine SIM-Karte starten, werden Sie gefragt, ob Sie **Mit Wi-Fi verbinden** berühren möchten, um zur Einrichtung Ihrer Telefons auf ein Wi-Fi-Netzwerk zuzugreifen (anstelle eines mobilen Netzwerks).

Ihr Google-Konto

Sie benötigen ein Google-Konto, um Google Mail, Google Talk, Google Kalender und weitere Google Apps zu nutzen. Ihr Google-Konto ermöglicht es Ihnen außerdem, Anwendungen aus dem Android Market herunterzuladen, Ihre Einstellungen auf den Google-Servern zu sichern und die Vorteile anderer Google-Dienste auf Ihrem Telefon in vollem Umfang nutzen zu können.

Falls Sie noch kein Google-Konto haben, werden Sie gebeten, ein Konto zu erstellen.

Sollten Sie über ein Unternehmenskonto bei Google Mail verfügen, wenden Sie sich bitte an Ihre IT-Abteilung, um genaue Anweisungen zur Anmeldung in diesem Konto zu erhalten.

**HINWEIS:**

Einige Anwendungen, wie Google Kalender, funktionieren nur mit dem ersten von Ihnen hinzugefügten Google-Konto. Wenn Sie vorhaben, mehr als ein Google-Konto mit Ihrem Telefon zu verwenden, sollten Sie sich bei dem Konto anmelden, das Sie zuerst mit diesen Anwendungen verwenden möchten.

Sobald Sie sich anmelden, werden Ihre Kontakte, Ihre Nachrichten aus Google Mail, Ihre Kalendereinträge und weitere Informationen, die online in diesen Anwendungen und Diensten vorhanden sind, mit Ihrem Telefon synchronisiert.

Sollten Sie sich während der Einrichtung nicht in einem Google-Konto anmelden, werden Sie gebeten, dies nachzuholen, sobald Sie das erste Mal eine Anwendung wie Google Mail oder Android Market verwenden.

Bei der Anmeldung werden Sie zur Eingabe Ihres Benutzernamens und Passworts über die Bildschirmtastatur aufgefordert. Weitere Informationen zur Navigation auf dem Touchscreen erhalten Sie unter „Verwendung des Touchscreens“ auf Seite 31 und „Verwendung der Bildschirmtastatur“ auf Seite 35.

Berühren Sie das Namensfeld, um die Bildschirmtastatur zu öffnen und den Nutzernamen Ihres Google-Kontos einzugeben.

Berühren Sie auf der Tastatur **Weiter**, um Ihr Passwort einzugeben.


Berühren Sie anschließend **Fertig** auf der Tastatur oder drücken Sie die Zurück-Taste des Telefons, um die Bildschirmtastatur zu schließen.

Falls Sie das Passwort Ihres Google-Kontos vergessen haben, müssen Sie es zurücksetzen, bevor Sie sich anmelden können. Klicken Sie unter [http:// www.google.com](http://www.google.com) auf "Anmelden" und dann auf "Sie können nicht auf Ihr Konto zugreifen?" Folgen Sie dann den Anweisungen zum Zurücksetzen Ihres Passworts.

EINFÜHRUNG ZUM STARTBILDSCHIRM

Bei der Anmeldung wird der Startbildschirm geöffnet.

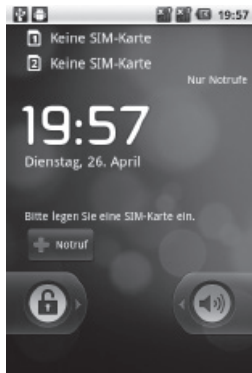
Der Startbildschirm ist der Ausgangspunkt zum Zugriff auf alle Funktionen Ihres Telefons. Auf ihm werden Anwendungssymbole, Widgets, Verknüpfungen und andere Features angezeigt. Sie können ein anderes Hintergrundbild auswählen und festlegen, welche Elemente auf dem Startbildschirm angezeigt werden sollen.

 <p>The screenshot shows a mobile phone home screen. At the top is a status bar (1) with icons for signal, battery, and time (19:54). Below it is a search bar (2) with the text 'Alle'. At the bottom are several app icons: SMS/MMS, Kontakte, Browser, and a dock with Phone, App Drawer, Browser, and a 'More' icon (4). A 'Smiley' widget is also visible (3).</p>	<p>① In der Statusleiste werden die Uhrzeit, die Signalstärke, der Akkustatus und weitere Informationen angezeigt. Darüber hinaus sind Symbole für Benachrichtigungen enthalten.</p> <p>② Widgets sind Anwendungen, die Sie direkt auf dem Startbildschirm nutzen können.</p> <p>③ Berühren Sie ein Symbol, um die Anwendung, den Ordner usw. zu öffnen.</p> <p>④ Berühren Sie das Symbol Übersicht, um Übersicht zu öffnen und alle installierten Anwendungen anzuzeigen.</p>
--	--

Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich die Statusleiste, auf der die Uhrzeit, Informationen zum Status des Telefons sowie Symbole für empfangene Benachrichtigungen angezeigt werden.

Sie können unten auf dem Bildschirm das Symbol Übersicht berühren, um alle installierten Anwendungen anzuzeigen.

So wecken Sie das Telefon auf



Wenn Sie das Telefon eine Zeit lang nicht verwenden, wird der Startbildschirm bzw. der zuletzt angezeigte Bildschirm gesperrt und abgedunkelt, um Akku zu sparen.

Drücken Sie die Ein/Aus-Taste.

Falls Sie ein Entsperrungsmuster für Ihren Bildschirm eingestellt haben, müssen Sie das Muster zum Entsperren zeichnen.

Wenn Sie Ihren Bildschirm nicht mit einem Muster gesperrt haben, wird der Sperrbildschirm angezeigt.

Ziehen Sie den Sperr-Bildschirm nach oben, um den Bildschirm freizugeben.

So kehren Sie zum Startbildschirm zurück

Drücken Sie dazu die Taste für die **Startseite**. Dies funktioniert jederzeit von jeder Anwendung heraus.



So zeigen Sie weitere Bereiche des Startbildschirms an

Scrollen Sie mit Ihrem Finger auf dem Startbildschirm nach links oder rechts. Auf den beiden Erweiterungen, die sich jeweils links und rechts vom Startbildschirm befinden, finden weitere Symbole, Widgets, Verknüpfungen und andere Elemente Platz. Weitere Informationen zum Scrollen finden Sie unter "Verwendung des Touchscreens" auf Seite 31.

Kleine Punkte unten links und rechts auf dem Bildschirm zeigen an, welcher Bildschirm aktuell angezeigt wird.

Berühren und halten Sie die kleinen Punkte unten links oder rechts auf dem Bildschirm, um Miniaturansichten des Startbildschirms und seiner Erweiterungen anzuzeigen, die Sie zum Öffnen berühren können.

VERWENDUNG DES TOUCHSCREENS

Sie steuern die Android-Funktionen hauptsächlich mit Ihrem Finger, um auf dem Touchscreen Symbole und Schaltflächen auszuwählen oder die Bildschirmtastatur und andere Elemente zu verwenden. Sie können auch die Bildschirmausrichtung ändern.

Berühren

Zur Auswahl von Bildelementen wie Anwendungs- und Einstellungssymbolen, zur Eingabe von Buchstaben und Symbolen über die Bildschirmtastatur oder die Verwendung von Schaltflächen, berühren Sie diese einfach mit Ihrem Finger.

Berühren & halten

Sie "berühren & halten" ein Element auf dem Bildschirm, indem Sie es berühren und Ihren Finger darauf behalten, bis eine Aktion eintritt. Wenn Sie beispielsweise ein Menü zum Anpassen des Startbildschirms öffnen möchten, berühren Sie solange einen leeren Bereich auf dem Startbildschirm, bis das Menü geöffnet wird.

Ziehen

Berühren und halten Sie ein Element für kurze Zeit und bewegen Sie Ihren Finger dann ohne ihn anzuheben über den Bildschirm bis Sie Ihre Zielposition erreicht haben. Durch Ziehen können Sie Elemente auf dem Startbildschirm neu anordnen. Das Benachrichtigungsfeld wird ebenfalls durch Ziehen geöffnet.

Schieben oder Gleiten

Beim Schieben oder Gleiten bewegen Sie Ihren Finger schnell über den Bildschirm, ohne nach dem ersten Berühren eine Pause zu machen, da Sie sonst ein Element ziehen würden. Sie können z. B. durch eine Liste scrollen, indem Sie auf dem Bildschirm nach oben oder unten gleiten, und einige Kalenderansichten können Sie rasch über den Bildschirm schieben, um den sichtbaren Zeitbereich zu ändern.

Zweimal tippen

Beim zweimaligen Tippen auf eine Webseite, eine Karte oder einen anderen Bildschirm ändern Sie den Zoom. Wenn Sie z.B. zweimal auf einen Abschnitt auf einer Webseite im Browser tippen, wird die Größe dieses Abschnitts auf die Breite des Bildschirms angepasst. Sie können ebenfalls die Anzeigegröße in der Kamera, Google Maps und anderen Anwendungen durch zweimaliges Tippen kontrollieren. Durch das zweimalige Tippen nach dem Aufziehen zum Heranzoomen in einigen Anwendungen, wie etwa im Browser, wird der Textfluss in Spalten neu angeordnet, um der Größe des Bildschirms zu entsprechen.

Auf- und zuziehen





In einigen Anwendungen (einschließlich Google Maps, Browser und Galerie) ist es möglich, mit zwei gleichzeitig auf dem Bildschirm positionierten Fingern diesen heranzuzoomen (durch Aufziehen) oder wegzuzoomen (durch Zuziehen).



Bildschirm drehen

Auf den meisten Bildschirmen wird die Ausrichtung automatisch angepasst, wenn Sie das Telefon von der Grundstellung nach links drehen und umgekehrt.

VERWENDUNG DER TELEFONTASTEN

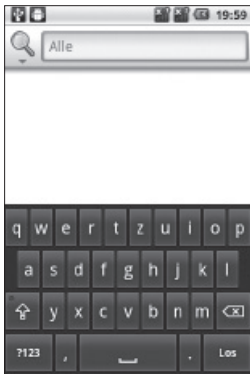
Über die physischen Tasten des Telefons sowie die Bildschirmtasten stehen zahlreiche Funktionen und Verknüpfungen zur Verfügung.

Taste	Drücken	Drücken & halten
	Der vorherige Bildschirm wird geöffnet. Wenn die Bildschirmtastatur geöffnet ist, wird diese geschlossen.	
	Ein Menü mit Elementen zur Bearbeitung des aktuellen Bildschirms bzw. der aktuellen Anwendung wird geöffnet.	
	Der Startbildschirm wird geöffnet. Wenn Sie sich gerade auf der linken oder rechten Erweiterung des Startbildschirms befinden, wird der zentrale Startbildschirm geöffnet.	Der Bildschirm mit den zuletzt verwendeten Anwendungen wird geöffnet.
	Suchfunktion aufrufen	Android personalisieren

	<p>Die Klingellautstärke wird erhöht oder verringert.</p>	<p>Setzt die Klingellautstärke schnell auf die höchste oder geringste Lautstärke herauf bzw. herunter.</p>
	<p>Der Bildschirm wird gesperrt.</p>	<p>Das Ausschaltenmenü wird aufgerufen.</p>


VERWENDUNG DER BILDSCHIRMTASTATUR

Über die Bildschirmtastatur können Sie Text eingeben. In einigen Anwendungen wird die Tastatur automatisch geöffnet. In anderen Anwendungen öffnet sich die Tastatur erst, wenn Sie die Stelle berühren, an der Sie Text eingeben möchten.



Berühren Sie einen Vorschlag, um ihn einzugeben.

Verwenden Sie die Leertaste oder ein anderes Satzzeichen, um den Vorschlag (in rot) einzugeben.

Berühren Sie die Taste  ein Mal, um den nächsten Buchstaben großzuschreiben. Berühren und halten Sie die Taste, um alles großzuschreiben.

So geben Sie Text ein

Berühren Sie ein Textfeld, in das Sie Text eingeben möchten. Die Bildschirmtastatur wird geöffnet.

Auf der Tastatur werden zu Beginn meistens Buchstaben angezeigt. Bei Textfeldern für Telefonnummern und andere spezielle Zwecke werden möglicherweise Zahlen und Symbole oder andere, benutzerdefinierte Tastaturen angezeigt. So können die notwendigen Informationen schneller eingegeben werden.

Berühren Sie die Tasten auf der Tastatur, um mit der Texteingabe zu beginnen.

Der eingegebene Text wird in einer Zeile über der Tastatur angezeigt. Gleichzeitig erhalten Sie Vorschläge für das eingegebene Wort. Über die Pfeile nach links und rechts können Sie weitere Vorschläge anzeigen.

Drücken Sie auf die Leertaste oder ein Satzzeichen, um den Vorschlag (in rot) einzugeben oder berühren Sie einen anderen Vorschlag, um diesen einzugeben oder halten Sie das Wort ganz links außen gedrückt, um es zum Wörterbuch hinzuzufügen.

Sie können die Begriffe, die Sie zum Wörterbuch hinzufügen, anzeigen, bearbeiten und löschen.

Mit der Löschtaste werden Zeichen links vom Cursor entfernt.

Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Zurück-Taste, um die Tastatur zu schließen.

So geben Sie Zahlen, Symbole und andere Zeichen ein

Drücken Sie die Taste **Symbole**, um zur Tastatur mit Zahlen und Symbolen zu wechseln. Drücken Sie die ALT-Taste, um zusätzliche Symbole anzuzeigen. Durch erneutes Drücken können Sie wieder zurückkehren.

Wenn Sie einen Vokal oder die Konsonanten C, N oder S gedrückt halten, wird ein kleines Fenster geöffnet, in dem Sie Akzente oder andere alternative Buchstaben auswählen können.

Berühren und halten Sie die Punkt-Taste (.), um ein kleines Fenster mit einer Reihe von häufig verwendeten Symbolen zu öffnen.

Bei fast allen Zahlen und Symbolen wird durch Gedrückthalten ein Fenster mit zusätzlichen Symbolen geöffnet.

Bei der Berührung einer Taste wird vorübergehend eine größere Version über der Tastatur angezeigt. Auf Tasten mit alternativen Zeichen wird ein Auslassungszeichen (...) unterhalb des Zeichens angezeigt.

TÄTIGEN UND BEENDEN VON ANRUFEN

Sie können Anrufe über die Anwendung „Telefon“ tätigen. Anrufe können außerdem über die Anrufliste oder die Kontakte getätigt werden.

So öffnen Sie die Anwendung „Telefon“

Falls Sie sich bereits in den Kontakten oder der Anrufliste befinden, berühren Sie die Registerkarte **Telefon**.

So wählen Sie eine Nummer

Öffnen Sie die Telefonanwendung. Berühren Sie die Wähltasten auf der Registerkarte „Telefon“, um die Nummer einzugeben.

Wenn Sie eine internationale Nummer wählen möchten, halten Sie die Taste **0** gedrückt, um das Pluszeichen (+) einzugeben. Geben Sie anschließend die internationale Vorwahl gefolgt von der vollständigen Telefonnummer ein.

Berühren Sie das grüne Telefonsymbol, um die eingegebene Nummer zu wählen.

So beenden Sie Anrufe

Drücken Sie die Beenden-Taste.

So deaktivieren Sie Anrufe (Flugmodus)

An manchen Orten ist es vorgeschrieben, die Drahtlosverbindungen von Telefonen auszuschalten. Dazu können Sie Ihr Telefon in den Flugmodus versetzen.

Halten Sie die Ein/Aus-Taste gedrückt.

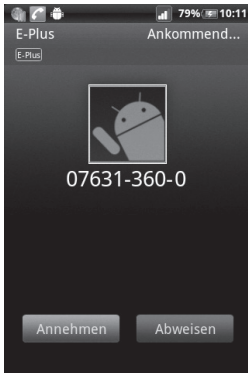
Berühren Sie die Option **Flugmodus**.

Dieser Modus kann auch in der Anwendung „Einstellungen“ ein- und ausgeschaltet werden. Dort können Sie auch weitere Mobilfunk- und Netzwerkeinstellungen konfigurieren.

Annehmen oder Ablehnen von Anrufen

Wenn Sie einen Anruf erhalten, wird der Bildschirm für eingehende Anrufe geöffnet, auf dem die Anrufer-ID sowie zusätzliche Informationen zu dem Anrufer aus Ihren Kontakten aufgeführt sind.

Alle eingehenden Anrufe werden in der Anrufliste gespeichert. Haben Sie einen Anruf verpasst, erhalten Sie eine Benachrichtigung.



So nehmen Sie Anrufe an

Tippen Sie auf die grüne **Annehmen**-Schaltfläche. Falls Sie bereits telefonieren, wird der erste Anruf gehalten, während Sie den neuen Anruf annehmen.

Sie können den Klingelton stummschalten, bevor Sie den Anruf annehmen. Drücken Sie die dazu die Taste **Leiser**.

So lehnen Sie Anrufe ab und leiten sie zur Mailbox um

Tippen Sie auf die rote **Abweisen**-Schaltfläche, um den Anrufer direkt an die Mailbox umzuleiten. Der Anrufer wird direkt mit der Mailbox verbunden, wo er eine Nachricht hinterlassen kann.



Anhang

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Hiermit erklärt Pearl Agency GmbH, dass sich das Produkt PX-3459 in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen der gängigen Richtlinien befindet.

PEARL Agency GmbH
PEARL-Str. 1-3
79426 Buggingen
Deutschland
28.11.2011



Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de. Klicken Sie auf der linken Seite auf den Link **Support (FAQ, Treiber & Co.)**. Geben Sie anschließend im Suchfeld die Artikelnummer PX-3459 ein.

REINIGUNG UND PFLEGE

Säubern Sie das Gerät regelmäßig mit einem leicht angefeuchteten Mikrofasertuch. Zur Beseitigung hartnäckigerer Verschmutzungen können Sie auch eine PH-neutrale Reinigungsflüssigkeit verwenden.

Aufbewahrung

Falls Sie das Smartphone für längere Zeit nicht verwenden, beachten Sie bitte die folgenden Punkte.

- Verpacken Sie das Smartphone wieder in der Originalverpackung.
- Bewahren Sie das Smartphone nur in Räumen mit stabiler Zimmertemperatur auf. Räume mit starken Temperaturschwankungen wie Keller und Garagen sind hierfür nicht geeignet.
- Bewahren Sie das Smartphone nur an sonnengeschützten Orten auf.

Transport

Transportieren Sie das Smartphone nur in einer geeigneten Schutzhülle. Die Anschlüsse des Smartphones sollten nicht offen und ungeschützt sein.



ACHTUNG:

Lassen Sie das Smartphone keinesfalls im Auto liegen. Es kann durch extreme Temperaturen im Sommer und Winter beschädigt werden.

KONTAKT UND SUPPORT

Wenden Sie sich bei technischen Fragen, Produktmängeln oder Reklamationsfällen an die Serviceabteilung Ihres Händlers.

Telefonischer Kontakt

Montag bis Freitags von 8:00 bis 20:00 Uhr.

Telefon: 07631 / 360-300

Online-Unterstützung

Web-Adresse: <http://www.pearl.de/support/>

E-Mail: kundenbetreuung@pearl.de

Adresse

PEARL Agency

Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

PEARL-Straße 1-3

79426 Buggingen

Deutschland

TECHNISCHE DATEN

LCD-Display	13,5 cm (5,2") kapazitiv
Auflösung	800 x 480 Pixel
Akku	Li-Ion, 2500 mAh
Max. Standby	ca. 200 h
Max. Sprechzeit	ca. 240 min
Kamera	8 MegaPixel (hinten), VGA (vorne)
Bluetooth	Version 2.1; BPP/HIDD/HFG/SPP/A2DP/AVRCP/OPP/DUN/FTS/FTC
Band	GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, HSDPA
Prozessor	650 MHz
Integr. Speicher	444 MB RAM, 256 MB Flash
Betriebssystem	Android 2.3
Speichererweiterung	Bis 32 GB, microSD
Anschlüsse	3,5-mm-Stereo-Klinke (4-Pin), microUSB2.0-Buchse
Klingeltöne	Polyphon; benutzerdefinierte MP3 möglich
Messaging/Internet	SMS, MMS, Broadcast, Voicemail, WAP, GPRS

Vibrationsalarm	Unterstützt
SIM-Karten	Dual-SIM, SIM-Lock frei
Formate	Video: MPEG4, H.263, H.264, WMV; Audio: MP3, MIDI, AAC, eAAC+, WMA, PCM
Zubehör (integriert)	Vorinstalliertes Google App-Pack: Google Mail, Google Message, Google Maps und Google App-Market, Android Handschriften-Erkennung
Peripherie	16-Pin Peripherie-Connector
Maße	116 x 62 x 13 mm
Gewicht	116 g

GPL-LIZENZTEXT

Dieses Produkt enthält Software, welche ganz oder teilweise als freie Software den Lizenzbedingungen der GNU General Public License, Version 2 (GPL) unterliegt.

Den Quellcode der Software erhalten Sie unter <http://www.pearl.de/support/> unter dortiger Eingabe der Artikelnummer; wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter opensource@pearl.de) den SourceCode auch auf einem handelsüblichen Datenträger, dessen Herstellungskosten wir im Gegenzug geltend machen; den vollständigen Lizenztext ersehen Sie nachfolgend. Näheres, insbesondere auch dazu, warum es keine offizielle deutsche Übersetzung der Lizenzbedingungen gibt, erfahren Sie unter <http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html>.

Da es sich um freie Software handelt, schließen die Entwickler dieser Software die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus.

Bitte beachten Sie, dass die Gewährleistung für die Hardware davon natürlich nicht betroffen ist und in vollem Umfang besteht.

Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne unter opensource@pearl.de.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

1. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The „Program“, below, refers to any such program or work, and a „work based on the Program“ means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term „modification“.) Each licensee is addressed as „you“.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by

running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

2. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

3. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License.

(Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

4. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any

- third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long

as such parties remain in full compliance.

6. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
7. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
8. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular

circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

9. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
10. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and „any later version“, you have the option of following the terms and conditions either of that version or

of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

11. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

12. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM „AS IS“ WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
13. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM

(INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the „copyright“ line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) yyyy name of author

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

*Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is
free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show
c' for details.*

The hypothetical commands ``show w'` and ``show c'` should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than ``show w'` and ``show c'`; they could even be mouse-clicks or menu items - whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a „copyright disclaimer“ for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

*Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision'
(which makes passes at compilers) written by James Hacker.*

signature of Ty Coon, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

Kundenservice: 07631 / 360-350
Importiert von: PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen
© REV2 / 06.10.2015 - MB//LS//OG