

1. Instalace

Před prvním použitím telefonu je nutné nabíjet jeho baterii po dobu minimálně 20 hodin. Pokud tak neučiníte, nebude telefon pracovat správně.

1.1 Základna (viz obrázek 1)

Při instalaci postupujte následovně:

- ♦ Zapojte konec napájecího adaptéru do zásuvky a přívod do spodní části základny telefonu.
- ♦ Připojte jeden konektor telefonního kabelu k telefonní zásuvce na stěně a druhý konec do spodní části základny telefonu.
- ♦ Zapojte jeden konec USB kabelu do některého USB portu počítače a druhý konec do spodní části základny telefonu.



(obrázek 1)

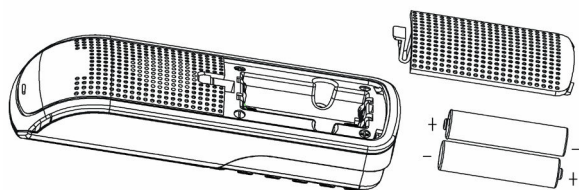
(Vysvětlivky: USB jack = zdířka pro kabel USB, adapter jack = zdířka pro napájecí adaptér, adapter outlet = zásuvka napájecího adaptéru, telephone connection = zdířka pro telefonní kabel, wall phone jack = telefonní zásuvka na stěně)

1.2 Nabíječka

- ♦ Zapojte napájecí adaptér do elektrické zásuvky.

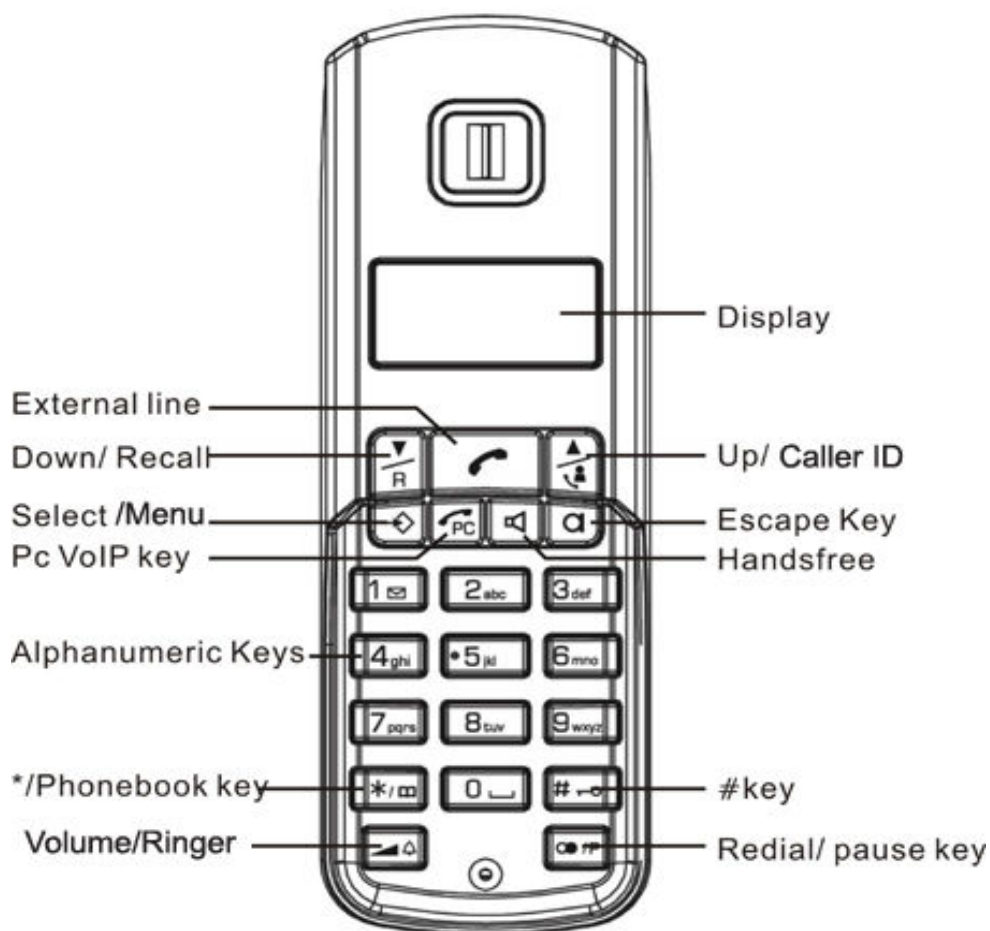
1.3 Ručka (viz obrázek 2)

- ♦ Otevřete prostor pro baterie
- ♦ Vložte baterie, dbejte na správnou polaritu + a -
- ♦ Zavřete prostor pro baterie.
- ♦ Vložte ručku do základny na 20 hodin. Při nabíjení se rozsvítí LED dioda na základně.



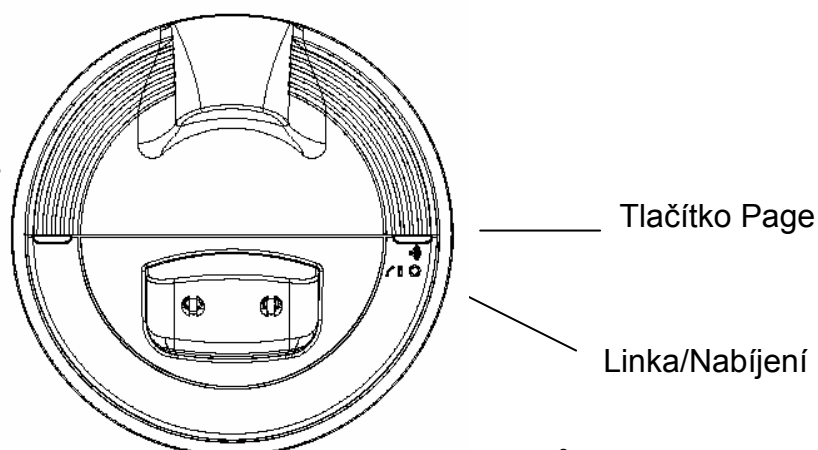
(obrázek 2)

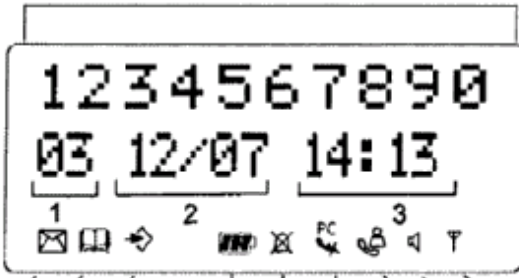
2 Tlačítka/LED



(Vysvětlivky: External line = externí linka, Down/Recall = šipka dolů/obnovení, Select/Menu = volba/menu, PC VoIP key = tlačítko pro internetové VoIP hovory, Alphanumeric Keys = alfanumerická klávesnice, */Phonebook key = */telefonní seznam, Volume/Ringer = hlasitost/vyzbánění, Display = displej, UP/Caller ID = šipka nahoru/identifikace volajícího, Escape key = tlačítko zrušení volby, Handsfree = hlasitý telefon, tlačítko # = tlačítko #, Redial/pause key = opětovné vytočení naposledy volaného čísla/tlačítko pauza)

Základna





() "\$ 1+&& >
(\$! 2 ;!, +3 "\$ 1+&& >
G(H\$, 2& 0-! 03 "\$ 1+&& >
I(@ ! \$+ &
(. % \$/ 1, 0! % 2 | 3
, 0! % / \$! * ,) \$ \$+&/ , \$ & / \$ 0(
0 , 0! % % * " , !! , \$& , " ! / / \$ \$) (% , / \$ *
\$%0 %0 , " % ()
J(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % / \$! * "\$ & 0* # \$! \$ + 0 , / \$!
K(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % / \$! * % 0 \$ \$ \$ + ! 2/ = 3* 0" ! %'&!&
"
L(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % , \$, " %" 0 % " ! &
M(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % / \$! * / ' " 0 * 0 0 +&/ & * / 2/\$/
/ +&/! !& 3
(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % \$/" , \$ % \$
(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % / \$! * , \$+&/ !
(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % , / % \$/" * 0 +&/) , \$! , / \$!
G(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % , / % \$/" 0 " ! & \$, /
I(. % \$/ 1, 0! % 2 3
, 0! % / \$! * " \$ \$ + & \$, * 0 ! > ! % /) 0
% 0 " / \$ \$) , N # , \$+ ! > 0 ! +) 0 " !
&
(. % \$/ 1, 0! % 2 3-
% %'&! +&/ & & /) \$) # , '
, ' & ,) \$) , 0

' () *

' *

" / % \$ / I "\$/0+ +&(= ! \$+ \$ / \$ % \$ (

, \$, \$ "\$/0\$-

P , ' \$) D \$!! D 2 D \$! 3

⚡(

, ' \$ \$' \$) \$ Q\$& % >

▲▼

, \$, " %" R @QST

, ' \$) D \$!! D 2 D \$! 3

⚡(

, ' \$ \$' \$) \$ Q\$& % >

▲▼

, \$, " %" R9AQS AS T

, ' \$) D \$!! D 2 D \$! 3

⚡(

Q\$, " , / % \$ / , # "\$/0 0

, ' \$ \$' \$) \$ Q\$& % >

▲▼

, %" \$ \$ 1 "\$/0

US! , \$ \$ 1 "\$/0 %" * , , ' \$)

D \$!! D ⚡ / % 0 %

\$ \$' , ' \$) = ' ! (

' + , - . / 0 1

C) * / ,) \$, ' \$+ \$, / \$ X

' #2)

P , ' \$) 0 ⚡(

P \$ 9 ; & \$ D ⚡ \$ / \$ ' , / % \$ \$, " , %" , 0 ! % 0 R V T \$ ⚡ (

P , 0 = / \$! \$+ W (. \$ " \$ \$ #) , (

P H , , %" \$, " \$ " 0) (

P) & , , ' \$) 0 ⚡ % / \$' , (

' , . %

P \$ " \$ \$ #) , (? > & \$) ! ; ? ⚡ (

P , ' \$) 0 ⚡(

P \$ 9 ; & \$ D ⚡ \$ / \$ ' , / % \$ \$, " , %" , 0 ! % 0 R V T \$ ⚡ (

P H , , %" \$, " \$ " \$! \$ + 0 0) (

P) & , , ' \$) 0 ⚡ % / \$' , (

' (%1 / * % /)

P , ' \$) < \$ ⚡(

P \$ 9 ; & \$ D ⚡ \$ / \$ ' , / % \$ \$, " , %" , 0 ! % 0 R V T \$ ⚡ (

P , 0 = / \$! \$+ W (

P , ' \$) < \$ ⚡ (Q\$, 0 \$ #) , " \$! \$ + 0 ' 0) (

' ' (%1 / *) 3 % 4)

P , ' \$) < \$ ⚡(

P . R< @A9T\$, , ' 7B(
P Q\$, " , %" \$, \$ #), (+&+ / " #/ , +&), * , '
\$ \$ ' \$) < \$, \$ \$ #), %" (
P , ' \$) 0 (✓(
P H, \$, " " \$! \$ + 0 ' 0) (
P) & , , ' \$) 0 (✓(

' 3+ 5 / 0 6 6
! , \$ ' 1 , / \$! * # & , ! > \$) , \$ \$ " ! # \$ (0)
) , \$ / & , / \$! -

P , ' \$) & Q\$, " , %" , #) , (
P , ' \$ \$ ' \$) \$ Q\$& % > ▲ ▼ , %" \$ \$ #) , (
P , ' \$) 0 (✓(
P H, \$, " " \$! \$ + 0 ' 0) (
P) & , , ' \$) 0 (✓(

' 7+ .) 6 6
\$ + " , / 0 " / \$ ' & = +) X
P , ' \$ \$) @Q (✓(
P Q\$, " , %" R@QT(
P 40)) ,) 0 * +&+ \$(
P) & , , ' \$) 0 (✓(

' .. 6, -) . / 0 1
' .. 6 2) % .)))
P +& / ! & % 0 / ' = +& 0 / \$ ' / \$ D , \$ #) 0(
P Q\$, " % % \$, 0 ! % \$ (✓(
P ! \$ + 9 @ 2 \$ @ , + * \$ + \$ " + & 3 % " , \$, "
) , \$ " + & (= ! \$ + / , , # & & \$ (U ! # \$ " + &
, \$, " % " * 0 -
" \$!) , ! ! , / \$!
, 0 " / \$, " ! # \$, ,) , ! 2 / , 0 , # ! Y B @ 3

P , ' \$) 0 (✓ " ! & (
P Q\$, " , %" , 0 ! % 0 R V T \$ (✓ (. \$) % ') # 0 & (
P) & , , ' \$) 0 (✓ % / \$ ' , (

' .. 6))
\$ + " , / 0 " / \$ ' & = +) X
P <) \$ / \$) 0 / '(
P Q\$, " , %" R@QT\$) , \$ " +) 0 (Q\$, " % % \$, 0 ! % \$ (✓(
P , ' \$) 0 (✓ " ! & (

P Q\$, " , %'&!& %" ,0!% 0 RVT\$ (.\$) %') # 0& () & , , ' \$) 0 (

' ,. 6 2) % .))) 1) 6)) & & \$ = , ! \$: Z)\$, * , 0= ,)\$, ' %) +&

W) \$" + & & 2 " 3(P , ' \$ \$) 0 " ! : & & (P) & , , ' \$) 0 (

' ' 8 ! 0) 0 \$ + ! [" ! \$ % /) 0 (, ' %'&!& \$) ; E\$, ▲/▯)! + \$ " (7' 1! , , ! , "#& \$) \$ + \$ " (

: ,) 1) 6 6 5 6) 0 61) < % 5 + 6

: ,.) / 6 % 5 0) 0 *) * ;

' 3 ,. %) / * P Q\$ +) : & (P , ' \$ \$) @Q (P : & " (P Q\$, " , %" R@Q T(P 40)) ,) 0* # % 0 , + & ' & " (P) \$ * ! > ' ! \$ (, ' \$) 0 \$: & % " (P \$) \$ * , , ' \$) = \$ > ▾) ! , / ' : ! & (

' 7 + %) * 6 6) ") \$! ! , \$ & , D / \$ 0 * / , \$ 1 , D (P Q\$, " , %" T A < E @ Q S T , 0 ! % | % (P % , + / \$ '(P U \$! , + " ! , \$ & * / , , D \$, 0 ! % I , \$ % \$ (

' 9) E \$, , + & \$) 0 , \$, \$ " \$) ! 4 ! ; < D (B , / + " Z (" / 1 % 0 \$, \$ \$ R G T (' & ! & / ! ' & \$, , - P , ' \$) 4 ! ; < D (P A ' \$, \$ & \$, , , %" \$, " (

P !+), 1+& \$) \$,\$ \$ \$ &\$, , 2 3(

P , ' \$) 4 !;< D / (

' = / *) %
4 \$! 0, , \$) 0 %" , \$, " # \$& !
! 0, 0(
Q\$ (\ -]/\$! * & ! \$, (
\$& />, \$, " /%\$/ \$" = ' ,) & (

' > (% 6 0 6
'&!& " ! # " ! \$) ! ;? (Q0 &1 Z)\$, & \$=
, \$, 0=(

P %& & (9 ;&\$D 29 3 \$/ \$ '% \$ \$, " , ,0!% (
P " ! , , ' \$) ;? (
P Q\$, " , %" ,0!% 'X' 2 3(
P +&+ & \$) \$* , , ' \$) ;? / (
P 0!% 'X' / , " // (&1 Z)\$, & , 0 ' , 0=(

' ? %
/\$) , \$ %" \$ / * , , ' \$, =#!!, ' \$) \$,)
! ,) , \$(
/\$ \$ #) , 0) * " \$, =#!!, ' \$! \$ + 0 \$ \$ / \$ 0) # + G
, 0(

' @ 0) 1 \$#& * 2
?> ,)\$, '& , " ! ! \$ " ! : ! Z)\$, !(
P & , : ! \$ " + ! , , ' \$ \$) @Q (
P : & " (
P Q\$, " , %" R@Q T(
P 40)) ,) 0* %0, +& ' " % & \$ " + ! & (
P \$ / , " ,) \$ % G , , # \$) (
P

P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ RB a 97 BT(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ \$, \$, + -
R97 BT- , + " /\$!) \$
R Q97 BT- , + " !) \$
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ %0(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻ / %0(

' > % !*% B
?> \$,\$ \$* \$ # , , \$) \$" / W !(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻.
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" RB a T(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" RB a 9@ BT(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ \$, \$-
R 9@ B 7QT- /\$ / > ,
R 9@ B 7YYT- 0 / > ,
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ %0(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻ / %0 (

' ? 0)
, ' \$) R<T , " 0 , + , %0 "\$ \$ (\+\$ 6\$ D] 2 \$=
,) , " 3 % " & > AV(\$) R<T/> , %
= 0(?> \$, \$ # = 2 \$,&3 \$!, % G !,(E \$"
/ 1 %0 \$, \$ \$ \$!,(" %\$)\$, = * , " , '-
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻.
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻.
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ %0-
E7< 5 !,
97QS 5 G !,
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻ / %0(

' 61 , F
Q' # + " , # / & 0* / @Q W (@Q ! I) , + (\$ \$
\$, \$ @Q " R T(+&+ , \$ \$ \$, \$ @Q /! \$ / \$ \$ \$, W *
, " , '-
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(

P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R@Q 7 T(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ R79 7 T(
P 4 !+), 1+& , > @Q W(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ RQ^ 7 T(
P 4 !+), 1+& , 1 @Q W(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ RASA@QT(
P 4 / !+), 1+& ,, "1 1 @ Q W / (
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P ,0= / \$+ W(Q 1 @Q W %0 \$,\$ (

: %6G B , F , %6 < 6 % /) 6%

' A * 1
A%0, !& \$ \$ " ! \$ & 0*!, %1 \$)\$/\$ D, \$ / \$ '(B" #
/ \$ '!> /\$ D, \$ \$) (\$ \$ "' \$ #/ \$ ' \$ / " \$)\$ \$
\$ " D, "\$ \$)\$), (<D, \$) / \$ '!, / & 0* 0-
P +&/ D, \$+ %0\$ / / \$ 0/ = \$ 2\$ (+\$ /\$+ /\$! #! @Q 3
P " , / \$ ' D, \$ ") (Q , \$ 1 , \$ /) \$ / \$ " IVVX \$) \$D D ↻ \$
/ \$ ', , # % , , 0+& /% 9 ;&\$D ↻ \$ / \$ '(
9 ;&\$D ↻ % % \$ 0+& % " #! 0('&! # %0, / \$ \$
\$+&/ D, \$) ! ! \$ 0!,) , "+ 0 D, \$+) 0-
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" RA T(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ RA bR
P 4 !+), # , +), / \$ 0 #+&+) & , 2 I3(
P Q\$, " , /%\$/ R A<E@QST\$,0!% I (

C@ 5 6B5 %.) 5' B 46 6 *% \$#& @ 5 6 % 61 *%. 1 %1 5' @ *5 A 6B5 1%. 1 %H % 5 IJ
--

P Q\$, " , /%\$/ Y<@ W 2\$ / \$ \$! <Y@ W 3\$ /) 0, / /"+
,D * \$=\$ / \$ (
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
G

P Q\$, " , /%\$/ R@QT(
P !+), # , +)0!, 1 @Q W / \$ 02,\$ \$ @Q" R T3(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪(
P <)\$" 0 D, \$ / \$ '(

' A *E\$C 3? / 1 4 4 ! !6
.\$ ' / \$! D, \$+ 2 / / \$ 03(!!,) , "+
0 D, \$+)0-

P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪.
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" RA T(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪(
P Q\$, " , /%\$/ RA bT(
P 4 !+), # , +), / \$ 0 #+&+) & , 2 l3(
P Q\$, " , /%\$/ R A<E@QST\$,0!% l(
P Q\$, " , /%\$/ Y<@ W 2\$ / \$ \$! <Y@ W 3\$/)0, / /"+
,D * \$=\$/ \$ (

P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪(
P Q\$, " , /%\$/ R@QT(
P !+), # , +)0!, 1 @Q W / \$ 02,\$ \$ @Q" R T3(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪
P <)\$" 0 D, \$ / \$ '(

' ' H A * 1
U ! #/ = :, "+ D, \$+)0 / \$ '(\$, \$+ !> \$,\$ \$ (0 ")\$
= / \$ \$!, %0 \$&\$ / \$ (

C" H % A / * 5 /< / % %

P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R<?74 ET(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪(
P Q\$, " , /%\$/ R@QT(
P !+), # , +)0!, 1 @Q W / \$ 02,\$ \$ @Q" R T3(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪(
P Q\$, " , /%\$/ R<?74 ET(
P 4 !+), # , +),)0* +&+ D, \$ 2 3(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↪(
P Q\$, " , /%\$/ R<?74 ET\$)\$ " % \$/ ,/\$! D, \$ 1+&(
P %)0, \$, " /%\$/ RQ7 T(

' 3+ *
 ")\$ D, \$ + / \$!2!\$(13*!, !/ * / \$!
 (<)\$!> ! \$ \$1 \$! 0 /, " / \$ (: , " ' ! , -

' 3 8 6
 \$, \$) \$ \$!\$ + % 2R\$! \$ +, + T3* 0%)\$ 0 "% =
 \$ / \$ (
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷(
 P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷(
 P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" RA 9T(
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷(
 P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" RA 7T(
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷(
 P Q\$, " , /%\$/ R A<E@QST\$,0!% |(
 P B 0 ,)\$, " , / \$ * , 0= / \$+ W(

' 3
 \$, \$) \$) % 2R!\$ \$, + T3*)\$ 0% // \$ *
 (
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷(
 P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷(
 P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" RA 9T(
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷.
 P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R?AQ A9T(
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷.
 P Q\$, " , /%\$/ RA bT(
 P !+), # , +), / \$ 0* +&+ / 2 13(
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷(
 P Q\$, " , /%\$/ R A<E@QST\$,0!% |(
 P B 0 ,)\$, " , / \$ * , 0= / \$+ W(

5 6	6 5 1	< 6	4	% A
,	%	I (-EKJ 6 <	5	2
	* A			

' 7K)) B A
 ?> \$ D\$! \$) 0 \$* %0% \$ 0! , \$ 0%\$) , \$* 0 \$ (\$% 0
 %0 ! 0) !/ & 0/\$) \$"+ \$ R T(\$ / \$) , 2!\$! ' ' '
) , ++&3(/\$%) , \$, " , '-
 P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↷(

P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R A<<@QST(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ R @QT(
P !+), # , +)0!, 1 @Q(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ RA<Q?T(U, \$!), \ (\ (
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ % " #/ ' \$!O 1+& /+(
P 4), * #! %1 % 2!\$(), + 3(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P Q\$, " , /%\$/ RE R 25),)02 33 R ILJT25 % \$#), 3(
P 4), \$) */ 1+&! %1 0) #&), \$% (
P Q\$ (, , '), \$ * G \$ (Q\$, " , /% \$/ - E b Gb ILJ(<) 0 * G \$!\$" 0
/\$ / 0)), \$/\$) \$" + ' + ! R ILJT(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻ / %0(7\$ " , " 1 , *
+&+ % \$ \$ =), \$2!\$(3(
' 9 ,. 64)
\$, \$!#&), \$!> \$!\$ + 0 \$ \$ \$ 0) /\$ \$#), (\$
+ ") \$' / 1+&& >(
' 9 , % % A 6 % %. 64)
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @< T(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P " #* ,!\$, \$" +), !+ \$) \$ (
P 4 !#), ()
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
' 9 % !*% 0 %. 64)
, /\$ -
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ↻(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @< T(
P , ' \$, 0 \$) ! ↻(
P Q\$, " , /%\$/ R@< 7QT(
, 0 -
P B + \$, , ' \$) D\$!! D2 D \$! 3 ↻(

' =)% 6 B
Y + !> , \$ > & & \$,\$ (B , %
% \$ @Q W (
\$, \$ ", \$ -
B , +- /\$!) \$
W 0 , - \$
E \$, , , +& \$-
40/ '+ ! -
E \$, , 0/ ' -
4 %\$/ \$ 0- \$!\$ +
Y \$,&- !,
% +& \$,\$, " , ' -
P , ' \$) D\$!! D 2 D \$! 3 ↵(
P , ' \$ \$' \$) \$ Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(
P , ' \$) D\$!! D 2 D \$! 3 ↵(
P , ' \$ \$' \$) \$ Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R< T(
P , ' \$) D\$!! D 2 D \$! 3 ↵(
P Q\$, " , /%\$/ R @QT(
P !+), # , +) 0!, 1 @Q(
P , ' \$) D\$!! D 2 D \$! 3 ↵(
' > @ 6% 0
\$ + ! [" ! +\$ /\$+ %/ , \$ @Q W (" =\$
,\$/ = +& // \$!> !, /\$! \$ D , = +&) (7% , = +& \$
\$, \$ @Q W % ! & R T(
, " , ' -
P 40"! / %\$ ()
P , ' \$ \$) \$ %\$ /' (\$) , , #*) \$ /\$)
' / \$, " , /, (Q0 \$) " ' \$, , ' \$) D\$!! D
2 D\$! 3 ↵(
P <)\$ \$ / / \$ \$ / , , D ()
P B + , , ' \$) "*(
P Q\$, " , /%\$/ R< _T(
P , ' \$) D\$!! D 2 D \$! 3 ↵ / %0 % ' 0"! %\$
=) , ()
P Q\$, " , /%\$/ R< @QST\$ / , &# ()
P Q\$, " , /%\$/ RQ7 T(<) \$" 0 ! ' +\$ / \$(
Q , ' ! , = +& 0) 0 D , \$ / \$ *"\$ " , % ' I(GX Q0 =\$! ,
/ \$ D , \$) & ! \$ * % \$\$!\$ + 0X

' ? *) 56 *
:, " \$ 00 0)++& !>-
P ?Y;W # 0) 2 "%' "= 3
P , 0) 2,\$= ! \$) , '3
, /!' !-
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ♣(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ♣(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @A9?7 T(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ♣(
P . R7QT % R 9 T !+ \$) \$Q\$& % > ▲▼ (
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ♣ / (

3 \$)!&" ,

2\$, %\$ " , / &0* 0 " " = \$! " \$ 3(
B0 "! & * %" , \$, ")0), \$" + & * \$! \$) \$, (
"! "\$ & 0 YB* \$?Y(" "# \$" + & !
, /\$! * /% \$/ , ' \$, "(
!> G & > , /\$! * 1, / &# 0 /"(
0 , "1& \$ (B0 " \$!O/ \$ '\$* ' \$1& \$!\$ + 0 =
", \$ = & , /\$! (\$, " % , 0!% ↓* %0 // \$! &) %
\$" + ! %0 / (B0 , /\$! " , # & 0* , , ' \$) Q\$& ▲ \$
/ , # W 0(

@ !\$+ +&/+&& +& , !> /% \$/ , ' -
P , ' \$) Q\$& ▲*/ R9@ T\$, , ' 7B
P , ' \$) Q\$& ▲(Q\$, " , %" "# \$" + & 2 %0 0, , % "
! , /\$! 3* \$ #) , & , /\$! * \$! \$) \$, & (
P , ' \$) > ▼(Q\$, " , /% \$/) , \$" + & (

3

B0 "! +&/ & * , , \$!\$)\$, ,)\$, ' , !), ! %) \$) 1!
)\$, ! @? + /\$! * , \$, ")0 %" (. % \$/ , \$ \$, \$ \$\$\$) \$,
! (7 & \$! \$ % \$!)\$, /% \$/ \$ #! +&/!& X
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ♣(
P , ' \$ \$' \$) \$Q\$& % > ▲▼ , \$, " %" R @QST(
P , ' \$) D\$!! D2 D\$! 3 ♣ (
P Q\$, " , /% \$/ RA ; @? T(
P , ' / \$) D\$!! D2 D\$! 3 ♣ (
P B0 , %" \$Ra A<T* /\$ " , ') , + \$ &) 2 5 *

5 * c3 \$, , ' \$) D \$!! D 2 D \$! 3 ♣ / (

P B 0 , %" \$ R?7Q ET/\$ " '), + \$ & !,+ 2 5 * 5Z * c3 \$

, , ' \$) D \$!! D 2 D \$! 3 ♣ / (

P B 0 , %" \$ R AaT/\$ " \$ \$! !,+ \$, , ' \$) D \$!! D

2 D \$! 3 ♣ / (

P B 0 , %" \$ RE7 <T/\$ " '), + \$ &)\$, 2 l& #! ! 3 \$

, , ' \$) D \$!! D 2 D \$! 3 ♣ / (

P B 0 , %" \$ R?@Q T/\$ " \$! 0 \$, , ' \$) D \$!! D

2 D \$! 3 ♣ / (

\$! \$) \$, , 0 \$, \$ 0(

3 - 6) B

!> G & > , / \$! * 1, / & # 0 / "" (

P B + , , ' \$) Q \$ & ▲ / % \$ / , & & (

P . R 9 @ T \$, , ' 7 B (

P Q \$, " , %" " ! # , & \$ " + & (, / + * / % \$ / , , R Q 7

Q A ? T (

P " , ! # 2, 0 # 3) , * %" , \$, " T Q A A 9 T (

P B \$ # ! & " " \$! \$) \$, ,) ' (

P B + , , ' \$) > ▼ / % \$ / , & & (

P B + , , ' \$) > ▼ & \$ = + &) , , / \$! (

, 3) \$ B ▲ ▼ < 0

%)) 5 6

,. % .) 6) B) % H 1 3

% % 6 1

@ * 5 % 1 < \$) 6 B 5

3 + 6) B

P , ' \$) Q \$ & ▲ * / R 9 @ T \$, , ' 7 B (

P , ' \$) Q \$ & ▲ 0 & \$ \$ # & & (, ' \$) > ▼

/ % \$ / &) , \$ (

P B 0 ") , \$, " / % \$ / * , , ' \$) 0 ↗ \$) , " \$! \$ + 0 0) (2 Q \$

, " , %" , 0 ! % 0 ↶ \$ R V T \$ / \$) ! # 0 & (3

3 ' E 5 6) B 0) 6

P , ' \$) Q \$ & ▲ * / R 9 @ T \$, , ' 7 B (

P , ' \$) Q \$ & ▲ 0 & \$ \$ # &) , \$ (

P , ' \$ \$) & □ (

P Q \$, " , / % \$ / R 7 < T (

P H , " & , / \$! () , \$ " ! # 2 Q 7 Q A ? 3 * ! >

\$ #!), \$)' % #"!# !,/\$!(
P , /' !,\$ %0(

3 3D 6) B

3 3 -6)
P , ' \$) Q\$& ▲*/ R 9@ T\$, , ' 7B(
P , ' \$) Q\$& ▲ 0& \$ \$#& & ,!\$/ (
P U\$! " & /%\$/ \$, "*, , ' \$) (
P Q\$, " , /%\$/ R 9 _R(
P , ' \$) D\$!! D 2 D\$! 3 / %0 % \$)
/ = (
P E " ,!\$/ \$ \$, " , /%\$/ , "+ & (

3 3 -6 H)

P , ' \$) Q\$& ▲*/ R 9@ T\$, , ' 7B
P , ' \$ \$) , \$, " /%\$/ R 9 A99T(
P , ' \$) D\$!! D 2 D\$! 3 / %0 % \$)
/ = (
P 4= +& 0 & 0 / ,/\$! " , 0!\$/ 0(

7) /% H *

\$ + " , / & 0* 0 ! & \$, ,+& % = , % \$
/\$, " ! \$) , , \$+ "\$ + & 2 9@ 3(
B 0 ,0, #! & \$, # = 0 % / * \$, " , /%\$/ \$ (U\$! , /
0, +& * \$ (U\$! / (

9 ,) 6 E-K, &

C % % % 0 0 0 +(, ;

9 0 L
4 \$ \$ " ! \$ & 0 , / / & 0* 0 ! # " \$ \$, \$ \$ 1
' 1 / , "+ +& D\$!>-
0 - , \$ / [666\(.0 \(;D:D , 0](#)
? Q ? , , D
U & % Q &
? ! , 0, #! # \$ \$ 0-
P , \$) ! , 0, #! ! ^ 6, V %
P G ? # < A?
P ? #& ! , \$ \$ E

- Internetové připojení s rychlostí 56 kbps nebo vyšší
 - Vložte CD, počítač musí být zapnutý. Pokud se program nespustí automaticky, klikněte na tlačítko Start a zvolte položku Spustit. Do otevřeného okna vepište cestu D:\CD_Start.exe kde D je název vaší CD-ROM mechaniky; pokud ji máte v systému pod jiným písmenem, vložte jej místo D)
 - Spustí se průvodce instalací
 - Po ukončení instalace restartujte PC.










Poté co počítač opět naběhne vložte do volného USB portu kabel od telefonu.

- Windows automaticky nainstalují pro telefon správný USB ovladač.
- Zvolte v programu pro obsluhu UD-250 odpovídající rozhraní pro Skype, MSN Messenger, SJ-Phone nebo Net2Phone.
- Spustěte odpovídající program pro internetovou telefonii.

7.2 Obecná nastavení pro volání přes PC






7.2.1 Nastavení vyzváněcí melodie pro PC a hlasitosti ručky

Můžete změnit vyzváněcí melodii a hlasitost vyzvánění pro příchozí hovor na PC. K dispozici máte 18 vyzváněcích melodií 9 úrovní hlasitosti.

- Stiskněte tlačítko Programming (programování) .
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   dokud se na displeji neobjeví 'RING SEL'.
- Stiskněte tlačítko Programming (programování) .
- Na displeji se zobrazí 'PC RING'.
- Stiskněte tlačítko Programming (programování) .
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   pro volbu hlasitosti nebo vyzváněcí melodie.
- Stiskněte tlačítko Programming (programování) .
- Na displeji se zobrazí aktuálně nastavená vyzváněcí melodie nebo hlasitost zvonění.
- Zadejte pomocí numerické klávesnice číslo v rozmezí 0 až 9 pro volbu požadované hlasitosti vyzvánění nebo 1 až 18 pro volbu melodie.
- Stiskněte tlačítko Programming (programování)  pro potvrzení volby.

7.2.2 Nastavení času v PC

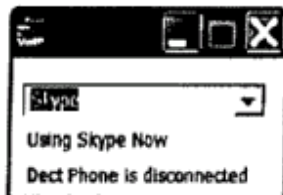
Pokud máte správně nastaven počítačový čas, seznam hovorů použije tyto údaje a uloží je spolu s příchozím hovorem jako datum a čas:

- Stiskněte tlačítko Programming (programování) .
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   dokud se na displeji neobjeví 'SETTINGS'.
- Stiskněte OK.
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   dokud se na displeji neobjeví PC TIME.
- Stiskněte OK a zvolte ON nebo OFF.
- Stiskněte OK pro potvrzení.

7.3 Rozhraní Skype

*** Tato sekce popisuje používání programu Skype. Další informace naleznete v češtině na stránkách: <http://www.skype.com/intl/cs/helloagain.html>**

UJISTĚTE SE, ŽE JSTE PROVEDLI VOLBU ROZHRAŇÍ 'SKYPE'



7.3.1 Obecné poznámky

- V režimu nečinnosti bude displej telefonu zobrazovat status sítě (online, off line, atd...).
- 'NO CONNECT' se zobrazí tehdy když selže připojení přes USB.

7.3.2 Volání přes Skype

Přijem příchozích Skype hovorů.

Když přijímáte hovor přes Skype, objeví se na displeji ručky přezdívka volajícího.




Stiskněte tlačítko VOIP  pro přijetí hovoru.

Stiskněte tlačítko VOIP  pro ukončení hovoru.

*** Když máte službu Skype předplacenu, objeví se na displeji místo přezdívky číslo volajícího, pokud je k dispozici, během hovoru SkypeIn.**

Volání na Skype z on-line seznamu přezdívek



*** Seznam přezdívek je váš osobní adresář pro službu Skype.**

- Stiskněte tlačítko VOIP .
- Na displeji se zobrazí přezdívka účastníka Skype.
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   čímž můžete listovat seznamem přezdívek.
- Pomocí tlačítka OK se můžete přepnout mezi zobrazením přezdívky Skype a názvem ID účtu.








- Stiskněte tlačítko VOIP  pro zahájení hovoru.
- Stiskněte opět tlačítko VOIP  pro ukončení hovoru.

Volání v režimu SkypeOut

*** Pro uskutečnění hovoru SkypeOut si musíte zakoupit kredit!**

- Vložte požadované telefonní číslo.
- Stiskněte tlačítko VOIP  pro uskutečnění hovoru.
- Stiskněte tlačítko VOIP  pro ukončení hovoru

Opětné vytočení jednoho z posledních 5 volaných čísel

- Stiskněte tlačítko Redial .
- Pomocí tlačítek Nahoru  nebo Dolů  zvolte 'PC OUT' a stiskněte OK.
- Na displeji se zobrazí číslo nebo přezdívka Skype osoby, které jste volali naposled.
- Stiskněte opakovaně tlačítko Redial  dokud se na displeji neobjeví požadované číslo.
- Stiskněte tlačítko OK pro přepnutí mezi Skype přezdívkou a jménem ID účtu.
- Stiskněte tlačítko Nahoru  pro zobrazení data a času.
- Stiskněte tlačítko VOIP  pro uskutečnění hovoru.
- Číslo aktuálně zobrazené na displeji je automaticky vytočeno.
- Po ukončení hovoru zavěste stisknutím tlačítka VOIP .


7.3.3 Současné volání Skype a z běžné PSTN sítě

Tato sekce popisuje situaci, kdy můžete mít dva příchozí hovory současně, jeden ze Skype a jeden z PSTN.

*** Když máte dva příchozí hovory současně (PSTN a PC), ukáže se na displeji první hovor. Můžete si vybrat, který hovor přijmete stisknutím odpovídajícího tlačítka pro příjem hovoru, jak bylo popsáno dříve.**

Pokud hovoříte a během hovoru zazvoní druhý příchozí hovor:






- 1) Pokud při běžném hovoru z pevné sítě (PSTN) zazvoní příchozí hovor přes Skype, zobrazí se na displeji přezdívka volajícího a ozve se výstražné pípnutí. Na displeji se též rozblíká ikonka PC:

- Stiskněte tlačítko linky  pro ukončení hovoru z PSTN a přijměte hovor přes Internet:


Ručka začne zvonit


Stiskněte tlačítko VOIP  pro přijetí VoIP hovoru

NEBO





- Stiskněte tlačítko OK pro vstup do menu.
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   dokud se na displeji neobjeví 'SWITCH' a stiskněte OK. Linka se přepne na PC hovor a PSTN hovor bude přidržen.
- Pro přepnutí zpět na PSTN stiskněte opět OK  zvolte SWITCH a stiskněte OK.
- Pro ukončení obou hovorů stiskněte tlačítko linky  nebo tlačítko VoIP .

2) Pokud při hovoru přes Skype zazvoní druhý hovor z PSTN, objeví se na displeji číslo volajícího (nebo jméno), pokud je k dispozici identifikace volajícího.

- Stiskněte tlačítko VOIP  pro ukončení Skype hovoru a pro přijetí PSTN hovoru. Ručka začne vyzvánět.






Stiskněte tlačítko linky  a přijměte PSTN hovor



NEBO

- Stiskněte tlačítko OK pro vstup do menu.
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   dokud se na displeji neobjeví 'SWITCH' a stiskněte OK. Linka se přepne na PSTN hovor a PC hovor bude přidržen.
- Pro přepnutí zpět na PC hovor stiskněte opět OK -> zvolte SWITCH a stiskněte OK.
- Pro ukončení obou hovorů stiskněte tlačítko linky  nebo tlačítko VoIP .

7.3.4 Seznam hovorů z internetu

Přijaté hovory jsou ukládány v seznamu hovorů (max. 30 čísel).







- Krátce stiskněte tlačítko Nahoru . Zvolte 'PC-IN' pomocí tlačítka Nahoru nebo Dolů   a stiskněte OK.
- Na displeji se zobrazí přezdívka posledního volajícího.
- Stiskněte tlačítko Nahoru  pro zobrazení data a času.
- Každý hovor má specifické datum a čas.
- Krátce stiskněte tlačítko Dolů  pro prohlížení dalších čísel v seznamu.

*** Pokud není do 15 sekund stisknuto tlačítko Nahoru nebo Dolů  , telefon se vrátí do pohotovostního režimu.**






Při příchozím hovoru zůstane číslo volajícího na displeji zobrazeno ještě 15 sekund po posledním zazvonění.

Když právě voláte, ID volajícího se nemůže zobrazit.

Volání na číslo ze seznamu přijatých hovorů:

- Krátce stiskněte tlačítko Nahoru . Zvolte 'PC-IN' pomocí tlačítka Nahoru nebo Dolů   a stiskněte OK.
- Stiskněte tlačítko Dolů  pro vyhledání požadovaného hovoru.
- Jakmile je číslo zobrazeno na displeji, stiskem tlačítka VoIP  ho vytočíte. (Na displeji se zobrazí symbol  a 'EXT' a hovor je zahájen.)

7.3.5 Nastavení sítě prostřednictvím ručky

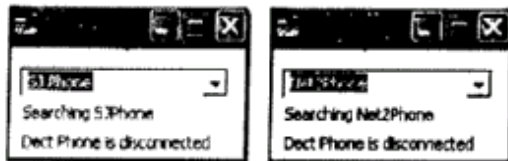
- Stiskněte tlačítko Programming (programování) .
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   dokud se na displeji neobjeví 'NET STATUS'.
- Stiskněte tlačítko OK.
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   pro volbu požadovaného nastavení sítě.
- Stiskněte tlačítko OK pro potvrzení.
- Při standby režimu se na displeji zobrazí aktuální stav sítě.

*** Pokud nastavíte status na 'offline' nebo 'do not disturb', ručka při příchozím Skype hovoru nezazvoní.**




7.4 Programy SJ-Phone/Net2Phone

*** Tato sekce popisuje práci s VoIP telefonem pod SJ-Phone/Net2Phone.**




UJISTĚTE SE, ŽE JSTE SI ZVOLILI ROZHRANÍ ‘SJ-Phone’ nebo ‘Net2Phone’



7.4.1 Příchozí hovor

- Při příchozím hovoru se na displeji rozblíká ‘EXT’ spolu logem ‘PC’. To indikuje příchozí VoIP hovor.
- Stiskněte tlačítko VOIP  pro přijetí VoIP hovoru
- Pro ukončení hovoru stiskněte tlačítko linky  nebo tlačítko VoIP .

7.4.2 Odchozí VoIP volání

- Vložte telefonní číslo, na které si přejete volat.
- Stiskněte tlačítko VOIP  pro vytočení čísla
- Pro ukončení hovoru stiskněte tlačítko linky  nebo tlačítko VoIP .

7.5 Program MSN Messenger







*** Tato sekce popisuje práci s VoIP telefonem pod MSN Messengerem.**

UJISTĚTE SE, ŽE JSTE SI ZVOLILI ROZHRANÍ ‘MSN Messenger’




*** Spolupráce MSN Messengeru a telefonu je možná pouze když je MSN Messenger otevřen na PC a minimalizován do hlavního panelu.**



7.5.1 Příchozí hovor

- Při příchozím hovoru ukazuje pouze obrazovka počítače, že se někdo pokouší dovolat.
- Stiskněte tlačítko VOIP  pro vstup do seznamu kontaktů.
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   dokud nenalistujete požadovanou osobu a stiskněte tlačítko VOIP .
- Pro ukončení hovoru stiskněte tlačítko linky  nebo tlačítko VoIP .


7.5.2 Odchozí hovor přes VoIP

- Stiskněte tlačítko VOIP  pro vstup do seznamu kontaktů.
- Stiskněte opakovaně tlačítka Nahoru nebo Dolů   dokud nenalistujete požadovanou osobu a

stiskněte tlačítko VOIP .

- Pro ukončení hovoru stiskněte tlačítko linky  nebo tlačítko VoIP .

8. Řešení problémů

Problém	Možná příčina	Řešení
Displej nic nezobrazuje	Baterie nejsou nabité	Zkontrolujte polaritu baterií Nabijte baterie
	Ručka je vypnuta	Zapněte ručku
Neozývá se tón	Telefonní kabel je špatně připojen	Zkontrolujte telefonní kabel
	Linka je právě používána jinou ručkou	Počkejte dokud druhá ručka neukončí hovor
Bliká ikonka 	Ručka je mimo dosah	Přiblížte se s ručkou k základně
	Základna není napájena	Zkontrolujte napájení základny
	Ručka není k základně registrována	Registrujte ručku k základně
Základna nebo ručka nevyzvání	Hlasitost vyzvánění je nastavena na nulu nebo příliš nízkou	Nastavte hlasitost vyzvánění
Tón je v pořádku, komunikace však nefunguje	Režim vytáčení je špatně nastaven	Nastavte správné vytáčení (pulsní/tónové)
Telefon nereaguje na stisk tlačítek	Chyba v obsluze	Vyjměte baterie a vložte je zpět
	Klávesnice telefonu je uzamčena	Vypněte zámek klávesnice
Tlačítko Flash nefunguje	Špatně nastavená doba flashe	Změňte dobu flashe
V DECT telefonu se během VoIP hovoru nic neozývá	Ve Windows není správně nastaveno audio zařízení pro Hlas na 'USB phone' nebo 'C-media USB headset'	Jděte do ovládacích panelů a zvolte 'Nastavení zvukových zařízení' ➤ zvolte Hlas ➤ ujistěte se, že jak přehrávání, tak záznam hlasu, jsou nastaveny na 'C-media USB headset'
	Skype nepoužívá telefon jako audio zařízení	Otevřete Skype a vyberte 'Tools' ➤ 'Options'. Na záložce 'Privacy' zvolte 'manage other programs access skype' a ujistěte se, že UD-250 je jediným zařízením v seznamu
	Skype není nastaven na USB telefon	Spusťte Skype a následně 'Tools' ➤ 'Options'. Na nastavení 'Sound devices' se ujistěte, že vše je nastaveno k použití 'C-media USB headset'

Z PC se už neozývá zvuk ani při použití jiných aplikací.	Zvukové zařízení není v PC správně nakonfigurováno	Jděte do ovládacích panelů a zvolte 'Nastavení zvukových zařízení' a zvolte Zvuky. Ujistěte se, že jak přehrávání, tak záznam zvuků, jsou nastaveny na zvukovou kartu počítače
--	--	--

9. Technické údaje

Standard:	DECT (Digital Enhanced cordless Telecommunications) GAP (Generic Access Profile)
Frekvenční rozsah:	1880 MHz až 1900 MHz
Počet kanálů:	120 duplexních kanálů
Modulace:	GFSK
Audiokodek:	32 kbt/s
Vyzařování:	10 mW (průměrný výkon na kanál)
Dosah:	až 300 m na volném prostranství, až 50 m uvnitř objektu
Napájení základny:	230 V / 50 Hz pro základnu
Baterie ručky:	2 nabíjecí baterie AAA, NiMh 600 mAh
Nezávislost ručky:	120 hodin v pohotovostním režimu
Délka hovoru:	13 hodin
Doba nabíjení:	6-8 hodin
Běžné podmínky použití:	+5°C to + 45°C
Vytáček režimy:	Pulsní / Tónový