

# Utilisation du Smartphone

La documentation de votre appareil contient probablement quelques pages de prise en main que nous vous conseillons de lire attentivement. Nous allons vous donner diverses indications générales, mais tous les Smartphones étant physiquement différents, vous devrez adapter nos explications à votre cas.

Avant toute chose et en suivant les indications de la documentation fournie, installez le socle et les câbles de l'appareil et placez-y le téléphone afin de charger complètement la batterie. Elle est rarement pleine sur un appareil neuf.

## DESCRIPTION DU CLAVIER

- Le clavier des Smartphones ressemble à celui de n'importe quel autre téléphone portable. Certaines touches permettent de manipuler les menus et les logiciels, d'autres peuvent être plus spécifiques. L'image suivante montre le clavier d'un Smartphone classique accompagné d'une description des touches standard :



- a. Interrupteur marche/arrêt. Il peut évidemment être placé ailleurs sur votre téléphone.
- b. Ces deux touches permettent de monter ou baisser le volume du son. Certaines applications peuvent leur attribuer une fonction différente.

- c/d** Ces deux touches ont une fonction variable selon le contexte. Leur fonction est écrite sur l'écran, juste au-dessus. Par exemple, lorsque vous êtes sur l'écran d'accueil, la touche (c) ouvre le menu **Démarrer**, la touche (d) affiche la liste des contacts.
- e.** Prise de ligne et rappel des derniers numéros appelés.
- f.** Touche de retour à l'écran d'accueil (également appelé écran **Aujourd'hui**).
- g.** Il s'agit d'un ensemble de quatre touches permettant de déplacer le curseur (la zone mise en évidence sur l'écran) respectivement vers la droite, la gauche, le haut et le bas. C'est l'équivalent des quatre flèches que l'on trouve sur le clavier d'un ordinateur.
- h.** Cette touche centrale permet de sélectionner ou valider une option. C'est un peu l'équivalent du bouton d'une souris d'ordinateur.
- i.** Coupure de ligne, arrêt. Sur certains modèles, un appui prolongé sur cette touche verrouille le clavier. Il faut alors prendre l'option **Déverrouiller** (touche 1) puis appuyer sur la touche **#**, comme l'indique le message sur l'écran. Il se peut que cette procédure soit différente sur votre appareil. Si c'est le cas, nous vous renvoyons à la documentation fournie.
- j.** Touche de retour en arrière. Elle permet d'effacer les caractères que l'on vient de taper, ou de revenir en arrière dans les menus, par exemple.
- k.** Touches alphanumériques classiques que l'on trouve sur tous les téléphones. Elles vous permettront de composer le numéro à appeler, et plus généralement d'entrer du texte, par exemple pour écrire des SMS. Il existe différentes méthodes de saisie de texte sur un téléphone, comme nous allons le voir.

## **DÉMARRAGE ET ARRÊT**

---

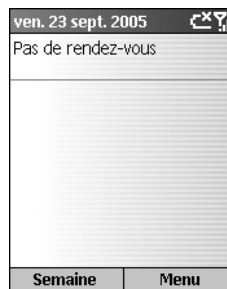
- Vous trouverez, généralement sur le côté de l'appareil, un bouton d'allumage qu'il suffit d'enfoncer pendant une à deux secondes pour l'allumer. Le même bouton sert aussi à éteindre le téléphone.
- Lorsque vous allumez le Smartphone, vous devez voir apparaître l'écran d'accueil.

# Utilisation du Smartphone



Écran d'accueil du Smartphone sous Windows Mobile 2003

- Cette page d'accueil s'appelle l'écran **Aujourd'hui** et est entièrement paramétrable (ce que nous verrons plus loin).
- Son utilisation est relativement simple :
  - Vous pouvez utiliser le petit pavé de quatre flèches en haut du clavier pour déplacer la zone de mise en évidence (plus foncée en haut à gauche sur la copie d'écran précédente). Chaque zone de l'écran correspond à une application, il vous suffit d'appuyer sur la touche au centre des quatre flèches pour y accéder. Par exemple, en sélectionnant le petit calendrier en quatrième position, nous ouvrons l'agenda.



Agenda - Calendrier

- Pour revenir à l'écran d'accueil, appuyez sur la touche retour ((j)) sur l'image dans la section précédente).

- Depuis la page d'accueil, un appui sur la touche (c) ouvre le menu **Démarrer** ou **Programmes**. Depuis celui-ci, vous pouvez lancer les autres logiciels intégrés comme le montre l'image suivante. Cependant, tous ne sont pas présents sur ce premier niveau de menu et vous devrez sélectionner l'option **9 Plus...** pour afficher les autres choix.



*Menu Programmes*

- Pour sélectionner une option de menu, vous pouvez utiliser les flèches et le bouton central. Pour aller plus vite, vous pouvez aussi appuyer sur la touche du chiffre correspondant à l'option désirée.
- Un appui sur la touche retour (j) vous permet toujours de revenir en arrière.

## **LANCEMENT ET ARRÊT DES PROGRAMMES**

- Vous venez d'apprendre à lancer les programmes, mais comment les arrêter ? En fait, contrairement aux logiciels que vous utilisez sur un ordinateur de bureau, les programmes intégrés aux Smartphones n'ont généralement pas d'option de fermeture ou d'arrêt. Les programmes restent donc ouverts, jusqu'à ce que vous éteigniez complètement le téléphone.
- Lorsque vous appuyez sur la touche de retour ou celle de menu (nous étudierons plus loin les différentes touches du clavier), l'application en cours de fonctionnement est simplement mise en "arrière-plan", cachée. Cela permet de la relancer plus rapidement lorsque vous la sélectionnez à nouveau et de la retrouver exactement comme vous l'aviez laissée.

# Utilisation du Smartphone

- Cette façon de fonctionner peut cependant présenter certains inconvénients, notamment au niveau de l'utilisation de la mémoire et du processeur. Le processeur est le composant électronique qui fait fonctionner les programmes d'un ordinateur ou d'un téléphone, leur "cerveau". Ainsi, comme dans un ordinateur, plus vous lancez de programmes et plus la mémoire et le processeur sont chargés. S'ils ne s'arrêtent jamais, l'appareil peut finir par être saturé et ne plus fonctionner du tout.
- Dans la pratique et pour une utilisation normale, cela ne devrait pas poser de réel problème. Tout simplement parce que le nombre d'applications lancées simultanément est généralement limité (téléphone, contacts, appareil photo, etc.) et normalement adapté à la mémoire du téléphone. Les ennuis surviennent lorsque vous commencez à installer et essayer d'autres programmes, outils et jeux... mais c'est tellement plus amusant !
- La première et la plus simple des solutions consiste à éteindre le téléphone. Lorsque vous le rallumez, il redémarre avec une mémoire vierge de tout programme et c'est souvent le moyen le plus efficace pour résoudre les problèmes. S'il s'avérait que le téléphone soit bloqué au point que vous ne puissiez pas pouvoir l'éteindre, n'hésitez pas à retirer puis à remettre la batterie, c'est radical !
- D'autres solutions existent. Les développeurs de Microsoft ont tout de même prévu la possibilité d'arrêter les programmes et il existe plusieurs logiciels tiers pour vous faciliter la vie dans l'utilisation du Smartphone.

## Arrêter un programme avec son menu

- Si les applications intégrées n'ont pas d'option de fermeture, ce n'est pas toujours le cas des autres logiciels. Conscients de ce problème, les éditeurs tiers ont généralement pourvu leurs programmes d'une vraie option **Quitter**.

- Par exemple, c'est le cas de **SmartExplorer** qui propose un véritable menu **Fichier** avec une option **Quitter** :



- **SmartExplorer** est un logiciel très utile de gestion des fichiers et applications du Smartphone. Nous en reparlerons plus loin.

## Utiliser un gestionnaire de tâches

- Une autre solution consiste à utiliser un logiciel permettant d'arrêter n'importe quel programme, ce que l'on appelle un gestionnaire de tâches, tels que **SP Task Manager** ou **xbar**, que nous verrons dans le chapitre sur les meilleurs outils à installer. Ces outils ont pour but commun de faciliter le passage d'une application ouverte à une autre ainsi que leur fermeture complète.
- À titre d'exemple voici une copie d'écran montrant l'utilisation du gestionnaire de tâches **SP Task Manager** :

