



Guía móvil de la Feria de Albacete 2009.

Guía de Instalación

Cada móvil tiene sus peculiaridades por lo que es imposible dar unos pasos que funcionen siempre y en cualquier caso, para ello y en última instancia, a la hora de instalar una aplicación Java en su móvil, se remite al manual de cada terminal.

Para instalar la Guía móvil de Feria 2009 el primer paso es descargar los ficheros del portal de Feria y **llevarlos hasta el teléfono** y para ello tenemos tres formas de hacerlo:

- Enviándolo desde el ordenador mediante una conexión **bluetooth**.
- Copiándolo a la **tarjeta de memoria** del móvil o mediante un cable.
- **Descargándolo** de Internet mediante el propio terminal

¿Qué archivos tengo que enviar al móvil?



Las aplicaciones J2ME, como es el caso de nuestra guía de Feria 2009, se componen de un pequeño fichero con extensión **.JAD**, que es la descripción del programa, y el archivo de la aplicación en sí, de mayor tamaño y con extensión **.JAR**.

Dependerá de nuestro modelo de móvil en concreto, para saber si es necesario disponer de los dos ficheros o tan solo del **.JAR**

Generalmente basta con copiar el archivo .JAR y ejecutarlo desde la bandeja de entrada o el explorador de ficheros del teléfono. En caso contrario, hay que llevar los dos ficheros, tanto el .JAD como el .JAR, debiendo realizar la instalación mediante el archivo descriptor .JAD.

Desde el portal Web de la Feria de Albacete o desde el propio portal municipal del ayuntamiento de Albacete podrá acceder a la descarga de bien el fichero .JAR o de un fichero .Zip que contiene tanto el .JAR como el .JAD

Enviar vía bluetooth.

Si el móvil dispone de bluetooth, hay que **activarlo y configurarlo** en modo "descubrible" o "Visible" para que podamos conectarnos al teléfono desde el ordenador.

Según el fabricante del chip bluetooth de que disponga el ordenador, tendremos instalado un controlador y un programa para usar el mismo. En el ordenador tenemos que localizar la orden que **descubre nuevos dispositivos** a nuestro alrededor o la que nos permite enviarles archivos.

En la primera conexión entre el PC y el móvil, tendremos que **emparejarlos**, usando una clave, **un número** de nuestra elección en los dos equipos. Es frecuente que al emparejar por bluetooth el ordenador y el teléfono se nos pregunte si queremos autorizar la **conexión de forma automática**, de forma que no tengamos que introducir las claves cada vez que queramos conectar el PC y el móvil.

Una vez enviado o copiado el programa o el juego hasta el teléfono, en general aparece en la bandeja de entrada del móvil, como **mensaje recibido**. Para instalar, solo hay que abrir el mensaje con el archivo que hemos mandado desde el ordenador.

La conexión por bluetooth es el método más complejo pero también el más cómodo. Si no lo consigues a la primera, consulta en el manual o en la web de tu móvil o del fabricante de la pastilla bluetooth como transferir archivos.

Copiar a la tarjeta o conexión por cable

Cada vez es más frecuente que el teléfono incluya una **tarjeta de memoria** que podemos extraer y utilizar en un lector de tarjetas del ordenador. Este método es válido siempre que nuestro móvil disponga de un **explorador de archivos**, ya que una vez copiado el juego o programa hay que pasar al segundo paso, a la instalación.

Si hemos adquirido o el teléfono incluye un **cable de datos**, normalmente USB, también es posible utilizarlo para conectar al ordenador y transferir los archivos por esta vía.

En algunos móviles hay que copiar los archivos en una **carpeta concreta** (java, games, install) y en otros se pueden colocar en **cualquier sitio**.

Al terminar la copia o al volver a poner la tarjeta en el móvil, si la instalación no se produce de forma **automática**, tendremos que usar el programa **explorador** de archivos del teléfono, navegar hasta la tarjeta de memoria y **ejecutar el archivo .jad o .jar**.

En algunos tipos de terminales, Para instalar las aplicaciones en el teléfono móvil, es necesario instalar un software adicional en su PC. Este software normalmente viene incluido en el mismo kit de compra del teléfono móvil. Si el mismo no viene incluido deberá descargarlo desde el sitio oficial de la marca y modelo de su móvil.

Descarga directa

Podemos descargar el fichero de la guía de Feria 2009 directamente desde Internet, para ello, tan solo hay que **abrir el navegador** WAP o de Internet del teléfono, introducimos la **dirección de la página** web del ayuntamiento donde se proporciona el acceso a los ficheros, descargamos el fichero .JAR y en la mayoría de los casos, el móvil reconocerá el fichero y lo **instalará automáticamente**.

Compatibilidad de dispositivos

La guía móvil de Feria 2009 es una aplicación Java compatible con la mayoría de los dispositivos existentes actualmente en el mercado, tan solo puede existir la incompatibilidad con el modo de navegación pasando en algunos terminales a sustituir la navegación convencional del teléfono por el teclado numérico, siendo la tecla del "2" la de navegación hacia arriba, la tecla del "8" la de navegación hacia abajo y la tecla del "5" la de aceptar.

Para la perfecta descarga e instalación del fichero .JAR o de los ficheros .JAD y .JAR se remite al manual específico de cada terminal.