

ASUS Navigation



Návod k obsluze

R600

Navigační software pro ASUS R600

čeština

srpen 2007 (1.0)

Poznámka k autorským právům

Produkt a informace obsažené v této příručce se mohou kdykoli změnit bez předchozího upozornění.

Tuto příručku, případně jakékoli její části, je zakázáno reprodukovat, přenášet v jakékoli, ať již elektronické, nebo mechanické formě (včetně kopírování či zaznamenávání), bez výslovného písemného souhlasu společnosti ASUSTek Computer Inc..

Whereis® data map je © 2007 Telstra Corporation Limited a jeho udělovatelů licencí

Data Source © 2007, Tele Atlas N.V.

Rakousko:	© BEV, GZ 1368/2003
Dánsko:	© DAV
Francie:	© IGN France
Velká Británie:	Geodetická data jsou používána se svolením úřadu Her Majesty's Stationery Office © Crown Copyright
Itálie:	© Geonext/DeAgostini
Severní Irsko:	© Ordnance Survey of Northern Ireland
Norsko:	© Norwegian Mapping Authority, Public Roads Administration / Mapsolutions
Švýcarsko:	© Swisstopo
Nizozemsko:	Topografische ondergrond Copyright © dienst voor het kadaster en de openbare registers, Apeldorn

Všechna práva vyhrazena.

Děkujeme, že jste si vybrali automobilový navigační systém ASUS GO. Před použitím systému ASUS GO si nejprve přečtěte tohoto stručného průvodce. Tento dokument obsahuje podrobný popis softwaru. Systém ASUS GO je velmi intuitivní, přesto vám doporučujeme přečíst si tuto příručku pro přesné pochopení funkcí jednotlivých tlačítek a ikon.

Obsah

1	Varování a bezpečnostní informace	9
2	Obecné informace	10
3	Ovládání systému ASUS GO (ovládací prvky)	11
3.1	Hardwarová tlačítka	11
3.1.1	Vypnutí/zapnutí	11
3.1.2	Tlačítko Pohotovostní režim	11
3.1.3	Tlačítko Menu	11
3.1.4	Tlačítko s 5 polohami	12
3.2	Tlačítka a ovládací prvky na obrazovce	12
3.2.1	Přímé výběry	12
3.2.2	Možnosti výběru ze seznamu	12
3.2.3	Posuvníky	13
3.2.4	Přepínače	13
3.2.5	Přepínače v menu Rychle	13
3.2.6	Virtuální klávesnice	14
3.2.6.1	Klávesnice typu ABC	14
3.2.6.2	Klávesnice typu QWERTY	15
3.2.6.3	Číselná klávesnice	15
3.3	Instalace, aktualizace a odebrání map	15
4	Objevování programu pomocí obrazovek	17
4.1	Hlavní menu	17
4.2	Obrazovka O programu	18
4.3	Mapa	18
4.3.1	Dvourozměrný a třírozměrný pohled na mapu	18
4.3.2	Úrovně lupy	19
4.3.3	Barevná schémata pro den a noc	20
4.3.4	Ulice a silnice	21
4.3.5	Další objekty	22
4.3.6	Aktuální pozice a Sledování silnice	22
4.3.7	Vybraný bod na mapě označovaný také jako kurzor	23
4.3.8	Označené body na mapě (Značka)	24
4.3.9	Znázorněná místa POI (důležitá místa)	24
4.3.10	Bezpečnostní kamery	25
4.3.11	Prvky aktivní trasy	26
4.3.11.1	Počáteční bod, body na trase a cíl	26
4.3.11.2	Animovaný průvodce zatáčkami	26
4.3.11.3	Aktivní část trasy	26
4.3.11.4	Neaktivní část trasy	27
4.3.11.5	Silnice na trase, které jste vyloučili z preferovaných komunikací	27
4.4	Obrazovka GPS data	27

4.4.1	Zobrazená data GPS	28
4.4.2	Indikátor připojení GPS.....	28
4.4.3	Indikátor kvality signálu GPS	29
4.4.4	Synchronizace času.....	29
4.5	Obrazovky s mapou	30
4.5.1	Indikace změny směru (č. 1).....	32
4.5.2	Přiblížení a oddálení (č. 2 a 3)	32
4.5.3	Naklánění nahoru a dolů (č. 4 a 5).....	33
4.5.4	Režim Zámek – sledování pozice GPS a směru (č. 6)	33
4.5.5	Kurzor (č. 7)	34
4.5.6	Měřítka mapy (č. 8).....	34
4.5.7	Menu (č. 9).....	34
4.5.8	Orientace na mapě a přehled (č. 10)	34
4.5.9	Kvalita signálu GPS (č. 11).....	35
4.5.10	Stav baterie (č. 12)	36
4.5.11	Tlumení zvuku (č. 13)	36
4.5.12	Indikátor nahrávání/přehrávání protokolu trasy (č. 14)	37
4.5.13	Nabídka Kurzor (č. 15).....	37
4.5.14	Aktuální ulice (č. 16)	38
4.5.15	Údaje o cestě a trase (č. 17).....	39
4.5.16	Vzdálenost k dalšímu místu změny směru (č. 18)	39
4.5.17	Další ulice/Další sídlo (č. 19)	39
4.5.18	Příjezd k dalšímu místu změny směru (č. 20)	40
4.5.19	Stav připojení Bluetooth nebo telefonního hovoru	40
4.6	Obrazovka Informace o trase.....	41
4.6.1	Zobrazená data trasy (pro cíl a místa na trase)	41
4.6.1.1	Linie trasy	41
4.6.1.2	Zbývajících trasa	42
4.6.1.3	Metoda.....	42
4.6.1.4	Zbýv. čas	42
4.6.1.5	Přepokládaný příjezd	42
4.6.1.6	Cíl / Průjezdni bod	43
4.6.2	Varovné ikony	43
4.6.3	Přizpůsobit obrazovce.....	44
4.6.4	Parametry	44
4.7	Menu.....	44
4.7.1	Karta Hledat.....	44
4.7.2	Karta Rychle	45
4.7.2.1	3D mapa (přepínač).....	45
4.7.2.2	Naklonit (přepínač)	45
4.7.2.3	Noční režim (přepínač)	46
4.7.2.4	Uspořádat POI (důležitá místa)	46
4.7.2.5	Dialogové informace (přepínač).....	49
4.7.2.6	Nastavit Trasy.....	49
4.7.3	Karta Trasa	52
4.7.3.1	Přepočítat	52
4.7.3.2	Vymazat.....	53
4.7.3.3	Itinerář	54
4.7.3.4	Průlet	55
4.7.3.5	Edit	55

4.7.3.6	Info.....	56
4.7.4	Tlačítko Hlavní	56
4.8	Zprávy TMC	57
4.8.1	Seznam zpráv TMC	57
4.8.2	Ovládací panel TMC	58
4.8.2.1	Vybraná rádiová stanice na vlnách FM.....	58
4.8.2.2	Zakázat vybranou stanici	58
4.8.2.3	Zobraz blokováné stanice	58
4.8.2.4	Seřazuje události podle vzdálenosti/typu	58
4.8.2.5	Užít info o dopr. situaci	59
4.8.2.6	Přepočítat s objetím husté dopravy	59
4.9	Bezpečnostní kamery	59
4.9.1	Typy kamer	59
4.9.1.1	Pevné kamery	59
4.9.1.2	Mobilní kamery	60
4.9.1.3	Zabudované kamery	60
4.9.1.4	Kamery kontrolující v úsecích	60
4.9.1.5	Kamery sledující křižovatky	61
4.9.2	Kontrolovaný směr silnice	61
4.9.3	Zkontrolovaný rychlostní limit.....	61
4.9.4	Přidání nové kamery nebo úprava stávající	62
4.9.5	Změna nastavení varovného signálu kamery	62
5	Nastavení.....	63
5.1	Obecné nastavení.....	63
5.1.1	Bezpeč. režim	63
5.1.2	Nastavit oblíbené cíle.....	64
5.1.3	Automat. v nočních barvách	64
5.1.4	Upozornění	64
5.1.4.1	Varování vys. rychl.	65
5.1.4.2	Aktivovat Rychl. kamery	66
5.1.5	Přepočítání trasy.....	66
5.1.5.1	Automat.	66
5.1.5.2	Ptát se	67
5.1.5.3	Neaktivní.....	67
5.2	Nastavení mapy	67
5.2.1	Profil denního nastavení / Profil nočního nastavení	68
5.2.2	Změna značení silnic	68
5.2.3	Zobrazit názvy ulic	68
5.2.4	Plochy s texturou	68
5.3	Nastavení zvuku	68
5.3.1	Hlavní ovladač hlasitosti	69
5.3.2	Nastavení hlasitosti hlasových pokynů	69
5.3.3	Nastavení hlasitosti kláves.....	69
5.3.4	Dyn. hlasitost	69
5.3.5	Upozorňovací tón.....	70
5.4	Nastavení parametrů trasy.....	70
5.4.1	Metoda.....	70
5.4.2	Trasa.....	70
5.4.2.1	Krátký	71
5.4.2.2	Rychlý.....	71

5.4.2.3	Ekonomický	71
5.4.3	Vozidlo	71
5.4.4	Typy komunikací, které se mají zahrnovat, nebo vyloučit	72
5.4.4.1	Nepev. vozovky	72
5.4.4.2	Dálnice	72
5.4.4.3	Trajekty	72
5.4.4.4	Obrat	72
5.4.4.5	Povolení nutné	73
5.4.4.6	Plac. dálnice	73
5.5	Jazyk & Jednotky	73
5.5.1	Jazyk programu	73
5.5.2	Jazyk hlasu	73
5.5.3	Jednotky	74
5.5.4	Nastavit formát datumu a času	74
5.6	Rozšířené nastavení	74
5.6.1	Volby displeje	74
5.6.1.1	2D v režimu Mapa (a orientace Sever nahoře)	74
5.6.1.2	3D v režimu Navigace (a orientace se sledováním trasy)	75
5.6.1.3	Po nalezení přiblížit	75
5.6.1.4	Formát zobrazení souřadnic	75
5.6.1.5	Vzhled obrazovky Navigace	75
5.6.2	Nastavení podsvícení	76
5.6.2.1	Napájení	76
5.6.2.2	Jas	76
5.6.3	Rychlého přibl.	76
5.6.3.1	Nastavení Rychlého přiblížení	77
5.6.3.2	Povolit režim Přehled	77
5.6.3.3	Resetovat Uzamčení polohy a Rychlé přiblížení	77
5.6.4	Volby trasy	79
5.6.4.1	Citlivost na odbočení z trasy a Zpoždění přepočítání	79
5.6.4.2	Pokuta při obratu do protisměru	79
5.6.4.3	Trasa přes hranice	80
5.6.4.4	Carpool pruhy (jen pro mapy USA)	80
5.6.4.5	Uchovat polohu na vozovce (Sledování silnice)	80
5.6.5	Nastavení vlastních dat	80
5.6.5.1	Záloha dat	80
5.6.5.2	Obnovení dat	81
5.6.5.3	Odstr. značky	81
5.6.5.4	Vymazat data	81
5.6.5.5	Reset rozš. nastavení	81
6	Hledat	82
6.1	Hledat & Jet (Hlavní menu)	82
6.2	Výběr pomocí klepnutí na mapu	82
6.3	Používání nabídky Hledat	83
6.3.1	Vyhledání adresy, ulice, křižovatky nebo města	83
6.3.1.1	Výběr obce, státu a země pro vyhledávání	83
6.3.1.2	Volba ulice nebo středu obce	87
6.3.1.3	Výběr čísla domu nebo středu ulice	88
6.3.1.4	Výběr křižovatky místo čísla domu	88
6.3.1.5	Příklad vyhledání kompletní adresy	89

6.3.2	Hledání v historii	90
6.3.3	Vyhledání souřadnic	90
6.3.4	Vyhledání důležitého místa (POI)	91
6.3.5	Vyhledání položky v nabídce Oblíbené (Domů / Práce).....	93
7	Příručka pro odstraňování potíží	95
8	Přehled termínů.....	97
9	Licenční ujednání koncového uživatele.....	100

1 Varování a bezpečnostní informace

ASUS GO je navigační systém, který pomáhá najít cestu ke zvolenému cíli. Lokalizuje přesnou polohu pomocí zabudovaného zařízení GPS. Informace o nalezené pozici získané z přijímače GPS nebudou přenášeny do žádného místa, takže sledování pomocí tohoto systému je vyloučeno.

Řidičům motorových vozidel doporučujeme nastavit systém ASUS GO před zahájením jízdy. Řidič musí vždy věnovat maximální pozornost jízdě. Naplánujte si vaši trasu ještě před odjezdem a zastavte, jestliže potřebujete změnit její parametry. ASUS GO má zabudovaný Bezpečnostní režim (doplňek), který vám znemožní použití funkcí obrazovky, jestliže se váš automobil pohybuje. Nebude-li systém ASUS GO ovládán spolujezdcem, doporučujeme bezpečnostní režim zapnout.

Na displej se dívejte pouze v případech, je-li to naprosto bezpečné.

Než uposlechnete pokynů systému ASUS GO, vždy nejprve zkontrolujte dopravní značky a skutečnou situaci na silnici. Pokud zvolíte jiný než doporučený směr, systém ASUS GO nabídne změněnou trasu v závislosti na nové situaci.

Přístroj PNA nikdy neumisťujte tak, aby bránil výhledu řidiče, aby byl v oblasti působení airbagů nebo v místě, kde by mohl v případě nehody způsobit zranění.

Další informace naleznete v [Licenční ujednání koncového uživatele](#).


2 Obecné informace


ASUS GO je navigační systém optimalizovaný pro použití v automobilu. Poskytuje navigaci s pomocí adaptabilních parametrů od začátku cesty až do cíle, jak pro jednoduché trasy tak pro trasy s více zastávkami či průjezdními body. ASUS GO může plánovat cesty v rámci celé nainstalované mapy. Na rozdíl od ostatních produktů nevyžaduje systém ASUS GO výměnu map nebo přepnutí na obecnou mapu s nedostačujícími detaily, aby tak bylo možné procházet mezi segmenty na mapě nebo zeměmi. Volba cíle cesty je vždy jen na vás. Stačí si vybrat cíl a můžete jet.

K používání systému ASUS GO nepotřebujete dotykové pero. Všechna tlačítka a ovládací prvky na obrazovce jsou rozvrženy tak, abyste je mohli ovládat pouze prsty.

Pomocí skutečných tlačítek a tlačítek na obrazovce získáte přístup ke všem funkcím programu. Pomocí těchto tlačítek lze procházet všechny obrazovky programu. Většina obrazovek (zejména funkce nabídek a nastavení) je přístupná z řady dalších obrazovek, čímž se minimalizuje počet akcí nutných k dosažení požadované funkce.

Při používání systému ASUS GO není nutné používat dvojí poklepání nebo poklepání a podržení dotykové obrazovky, protože tyto funkce nelze v pohybujícím se vozidle používat spolehlivě. Většina ovládacích prvků obrazovky se ovládá jediným dotykem. Jedinou výjimkou je přetažení při posunutí mapy nebo změnu měřítka mapy v režimu Mapa (Strana 34).

Většina obrazovek má v levém horním rohu tlačítko Návrat . Pomocí této šipky lze zobrazit předchozí obrazovku nebo přejít přímo na některou z obrazovek mapy.

Na obrazovkách nastavení je v pravém horním rohu tlačítko Nápověda . Po jeho stisknutí se zobrazí podrobný popis aktuální obrazovky nastavení.

3 Ovládání systému ASUS GO (ovládací prvky)

Systém ASUS GO je snadno ovladatelný. Všechny ovládací prvky se ovládají prsty. Tam, kde je to možné, jsou k dispozici tlačítka a seznamy, které co nejvíce usnadňují funkce přístupu nebo změnu nastavení.

3.1 Hardwarová tlačítka

Na vašem ASUS R600 je pouze několik tlačítek.

Většina funkcí systému ASUS GO je k dispozici prostřednictvím dotykové obrazovky. Na přístroji jsou následující tlačítka:

3.1.1 Vypnutí/zapnutí

Toto tlačítko slouží kdykoli k zapnutí a vypnutí přístroje ASUS R600 .

Pokud vypnete napájení přístroje v době, kdy je systém ASUS GO spuštěný, pak bude systém ASUS GO při opětovném zapnutí napájení pokračovat v navigaci bezprostředně poté, co zabudovaný systém GPS znovu určí vaši polohu.

Pokud přístroj vypnete, systém GPS přestane fungovat, pozice již nebude určována, protokol trasy se neuloží a navigace skončí.

3.1.2 Tlačítko Pohotovostní režim

Tlačítko Pohotovostní režim funguje na obrazovkách Prohledávání mapy, Navigace a Menu. Pokud je stisknete, zařízení PNA přejde do úsporného režimu. Zařízení bude v tomto režimu připraveno k použití, avšak bude spotřebovávat méně energie. Jakmile zařízení ASUS GO přijme příkaz tohoto tlačítka, ukončí veškerou činnost. Budete-li chtít obnovit navigaci, musíte zařízení znovu spustit ASUS GO.

3.1.3 Tlačítko Menu

Toto tlačítko používejte k ukončení systémů ASUS GO a k obnovení počátečního menu zařízení ASUS R600 pro spuštění jiných aplikací.

Po stisknutí tlačítka Menu se zastaví navigace. Pokud budete chtít pokračovat, otevřete navigační menu. Systém ASUS GO bude potom pokračovat v navigaci.

3.1.4 Tlačítko s 5 polohami

Tlačítko s 5 polohami zahrnuje kurzorové šipky a tlačítko Enter uprostřed.

Tato tlačítka mají na obrazovkách Prohledávání mapy, Navigace a Menu odlišné funkce. Následující tabulka popisuje jednotlivé ovládací prvky ze tří různých pohledů.

	Obrazovka Prohledávání mapy	Obrazovka Navigace	Obrazovka Menu
Enter	Jet domů	Vyslovit další akci (hlasové pokyny)	Enter
Nahoru	Posunout mapu nahoru	Zvýšit hlasitost	Posunout kurzor nahoru
Dolů	Posunout mapu dolů	Snížit hlasitost	Posunout kurzor dolů
Vlevo	Posunout mapu vlevo	Oddálit mapu	Posunout kurzor vlevo
Vpravo	Posunout mapu vpravo	Přiblížit mapu	Posunout kurzor vpravo

3.2 Tlačítka a ovládací prvky na obrazovce

Primárním vstupním bodem systému ASUS GO je dotyková obrazovka. V další části této příručky zjistíte, že většina částí této obrazovky neslouží pouze k zobrazení informací, ale také k vyvolání funkcí dotykem. Následující seznam uvádí nejčastěji používané ovládací prvky programu.

3.2.1 Přímé výběry

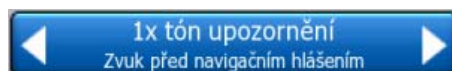
Některá nastavení lze vybrat z krátkého seznamu možných hodnot. Pokud je možné hodnoty vyjádřit graficky, budou na obrazovce k dispozici všechny hodnoty.





Poklepáním na některou z ikon nastavíte/změníte hodnotu.

3.2.2 Možnosti výběru ze seznamu

Pokud je třeba pojmenovat hodnoty v seznamu, bude se zobrazovat pouze aktuální hodnota (někdy spolu s krátkým popisem) ve vodorovném pruhu s šipkami na obou koncích.



Tyto šipky představují tlačítka. Klepnutím na  se přesunete v seznamu doleva a klepnutím na  se přesunete doprava. Výběr není třeba potvrzovat. Po ukončení práce na obrazovce začne vybraná hodnota platit.

3.2.3 Posuvníky

Pokud má funkce několik různých nepojmenovaných (číselných hodnot), systém ASUS GO zobrazí posuvníky, které vypadají jako analogové potenciometry k nastavení požadované hodnoty.



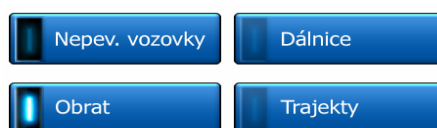
Pokud se na konci posuvníku nezobrazují limity hodnoty, znamená pozice nejvíce vlevo minimální hodnotu a pozice nejvíce vpravo představuje maximální hodnotu.



U většiny posuvníků se aktuální hodnota zobrazuje vlevo.

Tento ovládací prvek lze používat dvěma způsoby. Přetažením úchyty přesuňte posuvník do nové pozice nebo klepněte na posuvník v místě, kde se má úchyt zobrazit (je také možné stisknout palcem). Stejně jako u výběrů ze seznamu není nutné výběr potvrzovat. Po ukončení práce na obrazovce začne vybraná hodnota platit.

3.2.4 Přepínače

Pokud má funkce jen dvě hodnoty (zejména Aktivní a Neaktivní), bude použit přepínač. Na rozdíl od prvků pro volbu položek v seznamu se vedle vlastního přepínače zobrazuje název funkce, ne její aktuální stav. Kontrolka na levé straně ukazuje, zda je funkce aktivní.



Pokud znak zaškrtnutí chybí , tato funkce není vybrána. Pokud je zobrazený , funkce je aktivní. Celý pruh funguje jako tlačítko. Takže funkci lze zapnout či vypnout klepnutím na libovolné místo na pruhu.

3.2.5 Přepínače v menu Rychle

Přepínače v menu Rychle (Strana 45) fungují jako normální přepínače, ale vypadají jinak, aby odpovídaly ostatním tlačítkům menu.



Takže funkci lze zapnout či vypnout klepnutím na tlačítku.

3.2.6 Virtuální klávesnice

Systém ASUS GO je navržen tak, abyste museli zadávat písmena nebo číslice jen nevyhnutelných případech. V takových případech se zobrazí klávesnice přes celou obrazovku, kterou lze snadno ovládat prsty. Můžete si vybrat mezi oddělenou klávesnicí ABC a numerickou klávesnicí nebo sadou klávesnic typu QWERTY, které obsahují písmena i čísla. ASUS GO si bude pamatovat vaši poslední volbu a nabídne ji i při příštím zadání dat.

Abecední klávesnice v systému ASUS GO neobsahují zvláštní znaky, protože při hledání cíle není nutné zadávat písmena s čárkami a háčky. Použijte pouze základní písmena (písmena bez diakritiky) a aplikace ASUS GO vyhledá všechny jejich kombinace v databázi (např. místo francouzského názvu ulice 'Cité Bergère' zadejte pouze 'Cite Bergere' a o zbytek se postará program).

Při zadávání důležitého místa nebo názvu v protokolu trasy převede systém ASUS GO automaticky všechna první písmena na velká.

3.2.6.1 Klávesnice typu ABC

Tyto klávesnice obsahují pouze písmena (latinku, hebrejštinu, řecká písmena a azbuku). Pro přepnutí na zadávání číslic je třeba klepnout na tlačítko Klávesy a přepnout tak na číselnou klávesnici.

Pomocí tlačítka Backspace (šipka vlevo) odstraníte poslední písmeno, které jste zadali chybně. Klepněte na tlačítko Mezera, chcete-li zadat více slov, nebo klepněte na tlačítko Hotovo, chcete-li zadávání textu dokončit.



Tento typ klávesnice má velká tlačítka, která se snadno ovládají prsty.

Poznámka: Používáte-li jazyk programu, který používá písmena latinky, zobrazí se pouze klávesnice ABC. Pokud zvolíte jako jazyk řečtinu, zobrazí se další klávesnice s řeckou abecedou. Podobně je při výběru hebrejštiny nebo ruštiny v části Nastavení / jazyky k dispozici hebrejštiny a azbuka (Strana 73).

Pokud jste zvyklí na počítačové klávesnice, můžete vyzkoušet jednu z dotykových klávesnic typu QWERTY.

3.2.6.2 Klávesnice typu QWERTY

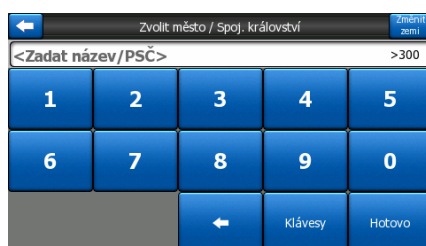
Klávesnice typu QWERTY obsahují písmena i číslíce. Jejich rozložení je stejné jako u standardní klávesnice QWERTY, QWERTZ (němčina) a AZERTY (francouzština). Chcete-li aktivovat požadovaný typ klávesnice QWERTY, stiskněte opakovaně tlačítko Klávesy, dokud se neobjeví požadovaná klávesnice.



Jsou zde k dispozici také speciální tlačítka popsaná v předchozí části.

3.2.6.3 Číselná klávesnice

Číselná klávesnice obsahuje pouze číslíce na velkých tlačítkách. Jsou zde k dispozici také speciální tlačítka, která se nachází na jiných klávesnicích (kromě tlačítka Mezera).



I když klávesnice typu QWERTY obsahují také číselné klávesy, program při zadávání čísel domu nabízí snadněji použitelnou číselnou klávesnici.

3.3 Instalace, aktualizace a odebrání map



Pomocí aplikace ASUS Navigation PCTool lze načítat nové mapy nebo aktualizovat mapy stávající.

Požadavky

- Aplikace ASUS Navigation PCTool musí být zkopírována do počítače se systémem Windows XP.
- V počítači musí být čtečka karet podporující karty SD.

Poznámka: Systém ASUS GO umožňuje používat jen ty mapy, které jsou zahrnuty do licence ASUS GO.

Instalace nebo aktualizace map

1. Stáhněte nebo zkopírujte mapy, které chcete aktualizovat nebo instalovat, do složky v počítači.
2. Vyjměte kartu SD ze zařízení ASUS R600 a vložte ji do čtečky karet v počítači.
3. Spustíte soubor **maploader.exe** ve složce, do které jste zkopírovali aplikaci ASUS Navigation PCTool. Spustí se aplikace ASUS Navigation PCTool: Mapy v počítači budou uvedeny v levé části okna a mapy na kartě SD budou v pravé části okna.
4. Zkontrolujte, které mapy v počítači jsou označeny ikonou . Tyto mapy nejsou na kartě SD, případně se jedná o novější verze stávajících map, které jsou aktuálně v počítači.
5. Vyberte mapy, které chcete instalovat nebo aktualizovat (k volbě více map můžete použít kombinaci Ctrl + klepnutí a SHIFT + klepnutí).
6. Klepněte na tlačítko **Instalovat** pod seznamem map v počítači. Vybrané mapy budou zkopírovány na kartu SD. Aktuální mapy na kartě SD budou označeny ikonou .
7. Vyjměte kartu ze čtečky karet v počítači a vložte ji do čtečky karet v zařízení ASUS R600.
8. Spustíte systém ASUS GO. Nyní budou aktualizované a nové mapy k dispozici pro navigaci.

Odstranění map z karty SD

1. V seznamu položek na kartě SD vyberte mapy, které chcete odebrat (k volbě více map můžete použít kombinaci Ctrl + klepnutí a SHIFT + klepnutí).
2. Klepněte na tlačítko **Odebrat** pod seznamem map na kartě SD. Vybrané mapy budou přesunuty z karty SD do následující složky v počítači:

C:\Documents and Settings\<jméno uživatele>\Application Data\ASUS\maps\

Mapy v počítači můžete zálohovat nebo je můžete zkopírovat zpět na kartu SD.

3. Vyjměte kartu ze čtečky karet v počítači a vložte ji do čtečky karet v zařízení ASUS R600.
4. Spustíte systém ASUS GO. Odstraněné mapy nebudou k dispozici pro navigaci, můžete je však kdykoli zkopírovat zpět na kartu SD.

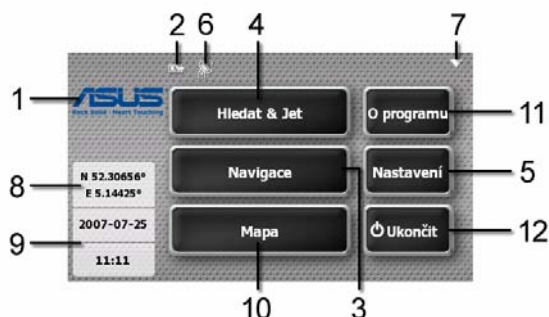
4 Objevování programu pomocí obrazovek

Se systémem ASUS GO se nejlépe seznámíte tak, že pečlivě prozkoumáte každou obrazovku a zjistíte, jak lze mezi jednotlivými obrazovkami procházet. Následující kapitola vás tímto procesem provede.

4.1 Hlavní menu

Po spuštění systému ASUS GO se otevře nabídka Hlavní. Jedná se o základní úroveň hierarchie obrazovek. Při používání programu však není nutné se sem vracet příliš často. Lze také přecházet mezi jednotlivými obrazovkami, což snižuje počet akcí, které jsou nutné pro aktivaci funkce nebo změnu nastavení.

Většina částí programu je odsud přímo přístupná pomocí níže popsaných tlačítek.



Č.	Obsah
1	Logo ASUS GO
2	Ukazatel stavu baterie
3	Tlačítko k otevření obrazovky Navigace
4	Tlačítko k otevření menu Hledat
5	Tlačítko k otevření položky Nastavení
6	Tlačítko, které zobrazuje Stav GPS a otevírá stránku GPS dat
7	Tlačítko k minimalizaci programu ASUS GO (nedojde k zastavení navigace*)
8	Aktuální poloha

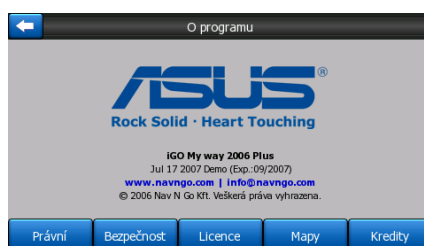
Č.	Obsah
9	Aktuální datum a čas
10	Tlačítko k otevření obrazovky Mapa
11	Tlačítko k otevření obrazovky O programu
12	Tlačítko k výstupu z ASUS GO** (navigace se zastaví)

* *Záleží na nastavení programu*

** *Stejně jako vyjmutí SD karty*

4.2 Obrazovka O programu

Klepněte na tlačítko O programu na hlavní obrazovce a otevře se tato obrazovka. Obrazovka O programu se při běžné navigaci nepoužívá. Slouží k tomu, aby vás informovala o licencích k mapám, které vlastníte, o tvůrcích aplikace ASUS GO a o právních aspektech používání programu.



4.3 Mapa

Nejdůležitější a nejčastěji používané obrazovky systému ASUS GO jsou dvě obrazovky s mapou (obrazovka Mapa a Navigace). Jsou podobného vzhledu a v některých ovládacích prvcích, ale jsou optimalizovány pro jiné použití. Mapa, kterou zobrazují, je společná. Prvky této mapy jsou popsány zde. Informace o ovládacích prvcích a speciálních funkcích dvou obrazovek mapy jsou uvedeny v kapitole Strana 30.

Aktuální verze systému ASUS GO slouží primárně pro pozemní navigaci. Mapy systému ASUS GO jsou tak podobné papírovým mapám (při používání barev doby dne a 2D režimu map). Systém ASUS GO však nabízí mnohem více než běžné papírové mapy. Vzhled a obsah lze změnit.

4.3.1 Dvourozměrný a třírozměrný pohled na mapu

Krom klasického zobrazení mapy shora dolů (nazývaného 2D režim) máte možnost mapu naklopit tak, aby se zobrazovala z perspektivy (režim 3D), která poskytuje

pohled podobný pohledu prostřednictvím širokoúhlé obrazovky s možností pohledu do dálky.



Přepínání mezi 2D a 3D režimem je snadné. Máte dvě možnosti. Můžete používat tlačítka Posunout nahoru a Posunout dolů (Strana 33) k bezproblémovému naklánění mapy mezi 2D a všemi 3D úhly nebo můžete pomocí přepínače v menu Rychle (Strana 45) rychle přepínat mezi dvěma režimy.

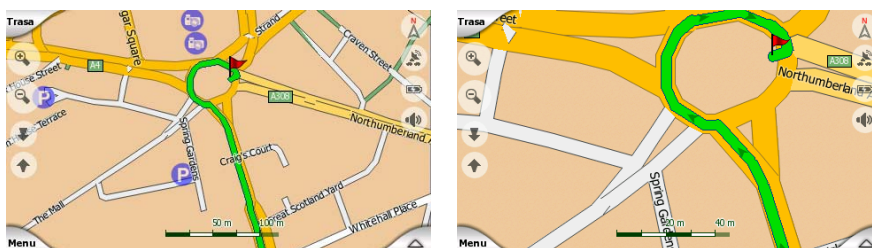
Poznámka: Pravděpodobně zjistíte, že 2D režim je užitečnější v severním režimu mapy při vyhledávání konkrétní části mapy nebo objektu k výběru jako cíle. Naproti tomu u 3D je navigace díky režimu sledování kabiny s funkcí Rychlého přiblížení velmi pohodlná. Popis těchto modelů je uveden v další části této příručky.

Poznámka: Trojrozměrný pohled je vhodný jen pro navigaci. Při oddalování se úhel pohledu automaticky zvýší. Potom bude aktivován dvojrozměrný pohled. Při dalším přibližování se obnoví trojrozměrný pohled.

Poznámka: Pomocí rozšířeného nastavení můžete nastavit režim Navigace tak, aby se vždy spustil v 3D režimu Sledování trasy (Strana 74). Mapy lze otáčet a naklápět v obou režimech, ale při dalším vstupu na tuto obrazovku se znovu objeví aktuální vzhled. Podobně můžete zajistit, aby režim Mapy spustil vždy v dvourozměrném pohledu Sever nahoře.

4.3.2 Úrovně lupy

Systém ASUS GO používá velice kvalitní vektorové mapy, které zobrazují různé stupně přiblížení, vždy s volitelným obsahem (hustota detailů na mapě může být nastavena nezávisle pro Mapu a Kabinu v Nastavení mapy). Názvy ulic a ostatní textové objekty se vždy zobrazují se stejnou velikostí písma, nikdy nejsou převrácené a vždy se zobrazuje pouze tolik ulic a objektů, kolik je potřeba k snadné orientaci na mapě. Přiblížením a oddálením zjistíte, jak se mapa mění v dvojrozměrném nebo trojrozměrném režimu.



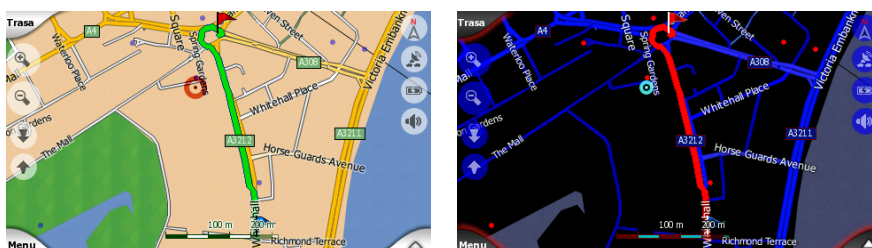
Změna měřítka mapy je velmi snadná. Měřítko můžete přetáhnout a vyrovnat (Strana 34) v dolní části obrazovky Mapa nebo můžete používat poloprůhledné ikony na obrazovce (Strana 32) nebo na obrazovce Mapy a Navigace.

Poznámka: Pokud potřebujete mapu rychle oddálit, abyste zjistili svoji pozici na mapě, použijte místo přiblížení a oddálení režim Přehled. Tento režim představuje 2D severní pohled, který lze spustit klepnutím na tlačítko kompasu vpravo (Strana 34).

Poznámka: Systém ASUS GO je vybaven speciální funkcí Rychlého přiblížení pro navigaci, která automaticky otočí, nastaví měřítko a nakloní mapu v trojrozměrném režimu mapy tak, abyste vždy měli přehled o aktuální situaci. Blížíte-li se k místu změny směru, mapa se přiblíží a zvýší se úhel zobrazení tak, abyste snadno rozpoznali požadovanou akci na další křižovatce. Pokud je další místo změny směru vzdálené, mapa se přiblíží a sníží se úhel zobrazení tak, abyste měli přehled o silnici před vámi.

4.3.3 Barevná schémata pro den a noc

Různá barevná schémata umožňují přizpůsobení systému ASUS GO jasů okolí. Denní a noční barevná schémata používejte odpovídajícím způsobem. Denní barvy jsou podobné barvám na papírové mapě, zatímco noční barevná schémata používají tmavé odstíny pro velké objekty, aby byl průměrný jas obrazovky nízký s pečlivě vybranými barvami, abyste byli neustále informováni o nezbytných údajích na obrazovce.



Mezi denním a nočním zobrazením lze ručně přepínat v menu Rychle (Strana 46) nebo nechat systém ASUS GO tuto akci provést automaticky (Strana 64).

Poznámka: Automatický režim dne/noce je založen na aktuálním datu a pozici GPS, podle nichž systém ASUS GO vypočítá přesnou dobu východu a západu slunce konkrétního dne v konkrétním místě. Na základě těchto informací může systém ASUS GO automaticky přepínat mezi barevnými schématy pár minut před východem

slunce, kdy se již rozjasnila obloha, a pár minut po západu slunce předtím, než se setmí.

Tip: Součástí systému ASUS GO je několik denních a nočních barevných schémat. Chcete-li vybrat to, které nejlépe odpovídá vašim potřebám, proveďte výběr v části Nastavení (Strana 68).

Tip: Pro zvýšení efektu nočního barevného schématu lze dát systému ASUS GO pokyn ke snížení zobrazení podsvícení při použití nočních barev. Nastavte požadované podsvícení na denní nebo noční režim. Strana 76.

Poznámka: Barvy a obrazovky uvedené v této příručce odkazují na výchozí denní a noční barevná schémata. Nemusí vypadat stejně ve schématech, která jste zvolili.

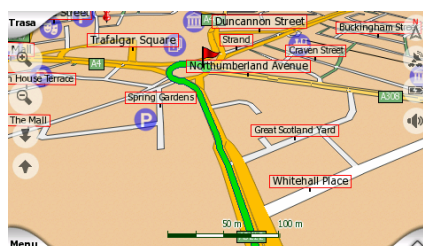
Tip: Používáte-li systém ASUS GO po západu nebo před východem slunce, podívejte se na slunce na obloze na pozadí mapy pomocí 3D zobrazení. Zobrazuje se ve skutečné pozici, a poskytuje tak další možnost orientace.



4.3.4 Ulice a silnice

Podoba ASUS GO k papírové mapě je také výhodou, co se týče ulic, nejdůležitějších prvků navigace. ASUS GO používá podobné barvy k těm, na které jste zvyklí, šířka ulic také hovoří o jejich důležitosti, takže nebudete mít problém s rozlišením malé uličky od hlavní silnice.

Ulice a silnice mají pro identifikaci názvy nebo čísla. Tyto informace jsou samozřejmě zobrazeny na mapě. ASUS GO využívá dva různé způsoby zobrazení označení ulic. Tradiční způsob značení je stejný jako ten používaný na tištěných autemapách – název vedle ulice. Alternativou je typ virtuálních ukazatelů upevněných přímo v ulici.



Není třeba si vybrat mezi dvěma režimy. ASUS GO použije ten, která je nejlepší pro současný stav nastavení a přiblížení. Přiblížte mapu tak, aby se na mapě zobrazilo

jen několik ulic, a začněte ji naklánět nahoru a dolů. Uvidíte, jak systém ASUS GO bude přepínat mezi dvěma režimy automaticky.

Poznámka: Automatické přepínání je aktivní i v případě, že používáte funkci Rychlého přiblížení. Nejprve vám to může připadat zvláštní, ale později zjistíte, že systém upravuje zobrazené informace podle aktuálního pohledu na mapu a že je to praktické. Tato funkce je velmi důležitá, protože řidič musí být schopen zjistit požadované údaje co nejrychleji.

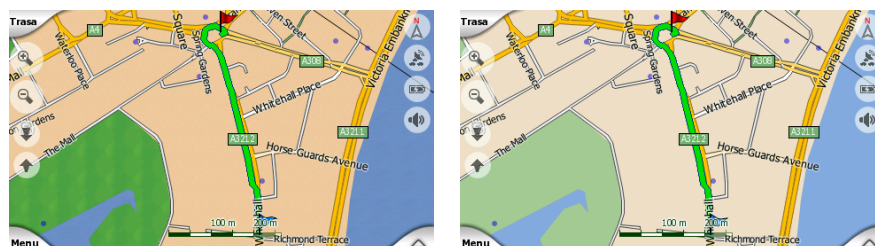
Tip: Pokud se během navigace nechcete zabývat názvy ulic, vypněte je na obrazovce Volby mapy (Strana 68).

Tip: Hlavní silnice většinou mají alternativní jména (čísla) kromě hlavních jmen. Můžete si vybrat, zda chcete zobrazit alternativní jméno nebo ne. To můžete nastavit v části Volby mapy (Strana 68).

4.3.5 Další objekty

K usnadnění orientace obsahuje mapa také objekty, které nemají jinou navigační funkci než usnadnit vyhledání vaší pozice na mapě. Jsou to povrchové vody, velké budovy, lesy atd.

Tip: Tyto objekty se normálně zobrazují pomocí texturovaných mnohoúhelníků, které vypadají přirozeně. Strukturované zobrazení můžete vypnout (Strana 68), aby se uvolnily některé zdroje v přístroji PNA, nahrazením textur povrchy v jednoduchých barvách.



4.3.6 Aktuální pozice a Sledování silnice

Jakmile je k dispozici vaše pozice v systému GPS, bude ji modrá šipka (nebo žlutá šipka, pokud používáte noční barvy) ukazovat na mapě.

Směr šipky představuje směr, kterým jedete. Šipka přizpůsobuje svoji velikost a vertikálně se natáčí podle aktuálního měřítka a úrovně naklonění tak, aby vždy odpovídala skutečnosti.



Systém ASUS GO je vybaven funkcí sledování silnice, která vždy umístí šipku pozice na silnici – na osu jednosměrné silnice nebo na stranu obousměrné silnice, po které jedete (například vpravo v Německu a vlevo v Británii).

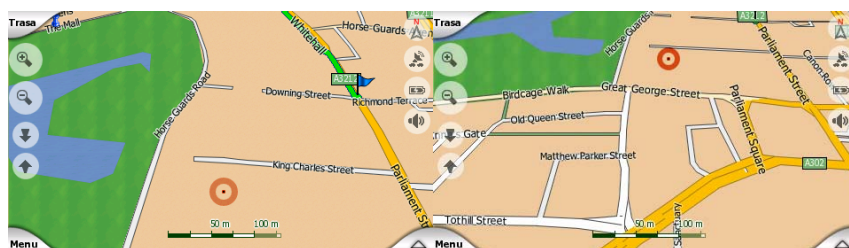
Poloha přijatá přijímačem GPS se na mapě zobrazuje jako modrá tečka. Tímto způsobem lze vyhledat pozici v případě, že je přesnost systému GPS nedostatečná a funkce Sledování silnice ukazuje nesprávnou ulici. Jedná se také o umístění uložené v protokolu trasy (Strana 49).

Poznámka: Pokud chcete přístroj používat pro pěší účely, funkci Sledování silnice lze vypnout v menu Rozšířené nastavení (Strana 80). Pokud je tato funkce vypnuta, šipka se zobrazí na pozici zjištěné přijímačem GPS.

Pokud dojde ke ztrátě pozice GPS, šipka zešedne a cesta bude krátce pokračovat po doporučené trase s rychlostí, jaká byla zjištěna naposledy před ztrátou pozice GPS. Po dosažení další události na trase nebo po 40 sekundách se šipka zastaví a zůstane šedá, dokud se neobnoví příjem GPS. Tímto způsobem lze překonávat krátké tunely, aniž by došlo ke ztrátě pozice.

4.3.7 Vybraný bod na mapě označovaný také jako kurzor

Pokud klepnete na libovolné místo na mapě nebo vyberete položku v poli Hledat, toto místo se stane vybraným bodem na mapě a bude označeno malým červeným bodem se svítícími červenými kroužky, aby bylo zřetelné na všech úrovních měřítka, a to i v případě, že je na pozadí trojrozměrné mapy. Tento bod můžete použít jako počáteční bod, bod na trase nebo cíl trasy, můžete jej označit nebo uložit jako místo POI. V blízkosti tohoto bodu také můžete vyhledávat místa POI. Pokud je zobrazen kurzor, představuje také referenční bod pro změnu měřítka mapy.



Poznámka: Pokud je k dispozici pozice GPS a je aktivní funkce Umístění na pozici (Strana 33), kurzor bude na aktuální pozici GPS (modrá šipka). Pokud vyberete další bod klepnutím na mapu nebo pomocí menu Hledat (Strana 83), na displeji se nový kurzor zobrazí jako červený bod se svítícími červenými kroužky.

4.3.8 Označené body na mapě (Značka)

Kurzor může být označený Značkou. Značky jsou zobrazené jako připevněné na mapu. Značka je viditelné při všech různých přiblíženích a zůstává v poloze do té doby, než ji odstraníte nebo vymažete všechny Značky v Rozšířeném nastavení (Strana 81).

Systém ASUS GO automaticky vybere barvu Značky. Různé barvy později pomohou s identifikací Značky v seznamu v Historii (Strana 90) . Tam jsou zobrazeny společně s jejich adresou a GPS souřadnicemi.

Tip: Existuje rychlý způsob uschování aktuální GPS polohy s pomocí Značky. Stiskněte tlačítko Nahrávat (hardwarové tlačítko s ikonkou kazety) k okamžitému uschování Značky.

Tip: Chcete-li rychle určit souřadnice polohy na mapě, umístěte na místo Značku a potom souřadnice zjistíte pomocí seznamu Historie (Strana 90). Takto můžete souřadnice také ukládat pomocí Značky, budete-li chtít souřadnice zkontrolovat později. Jestliže souřadnice nebudete potřebovat později, jen si vyberte bod a spustíte Nalézt souřadnice (Strana 90).

4.3.9 Znázorněná místa POI (důležitá místa)

Systém ASUS GO obsahuje tisíce míst POI a lze vytvořit také vlastní databázi míst POI. Kdyby se na mapě zobrazovala všechna tato místa, mapa by byla nepřehledná. Systém ASUS GO umožňuje určit, která důležitá místa POI mají být zobrazena a která skryta (Strana 46). K tomu používá kategorie a podkategorie důležitých míst.


Místa POI jsou na mapě označena ikonami. U zabudovaného místa POI se jedná o ikonu podkategorie skutečného místa POI. U vytvořených míst je to pak ikona, kterou jste zvolili při vytváření tohoto místa POI (později ji lze změnit).

Tyto ikony jsou dostatečně velké, aby bylo možné rozeznat příslušný symbol, a jsou poloprůhledné, takže nepřekrývají ulice a křižovatky.



Při oddálení mapy se tyto ikony nezobrazují. Při přiblížení se v pozicích viditelných míst POI zobrazují malé tečky. Další přiblížení zobrazí celé ikony.



Pokud jsou dva body příliš blízko sebe (ikony se překrývají), místo jednotlivých ikon se zobrazí ikona  zastupující více důležitých míst. Po dalším přiblížení se tyto body zobrazí samostatně. (Pokud mají dvě místa POI stejnou ikonu, místo ikony označující více míst POI se zobrazí tato ikona.)

Poznámka: Během navigace lze ikony důležitých míst zakázat společně s názvy ulic (Strana 68). Pokud tyto informace budete během cesty potřebovat, přetažením mapy zakažte funkci Umístění na pozici (Strana 33). Tím se ihned obnoví názvy ulic a ikony důležitých míst. Nyní klepnutím na tlačítko Zpět znovu aktivujte funkci Sledování pozice.

Tip: Chcete-li zobrazit seznam názvů nejbližších míst POI (pokud je povolen), klepněte na mapu nebo do blízkosti místa POI (Strana 49). Chcete-li zobrazit podrobnosti o určitém místě POI ze seznamu, klepněte na modrou ikonu „i“ vpravo. Jestliže se příliš mnoho míst POI nachází blízko sebe, může být tento seznam neúplný. V menu Kurzor (Strana 37) je k dispozici tlačítko POI, které vás provede obrazovkou všech položek POI ležících poblíž sebe. Odtud lze zobrazovat podrobnosti o jednotlivých důležitých místech a také zde můžete vybrat libovolné místo jako bod trasy.



4.3.10 Bezpečnostní kamery

Bezpečnostní kamery, jako například kamery pro měření rychlosti, jsou speciální typy míst POI v systému ASUS GO. Podrobně jsou popsány v této části: Strana 59

4.3.11 Prvky aktivní trasy

Systém ASUS GO používá systém směřování s podporou více cílů, v němž je k dispozici počáteční bod (aktuální pozice, pokud je k dispozici pozice GPS), cíl, čára aktivního úseku trasy a případně body na trase a neaktivní úseky. Všechny tyto prvky se zobrazují na mapě.

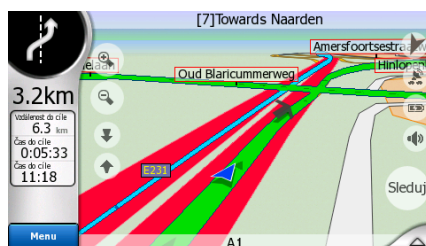
4.3.11.1 Počáteční bod, body na trase a cíl

Tyto body jsou označeny vlajčkami.



4.3.11.2 Animovaný průvodce zatáčkami

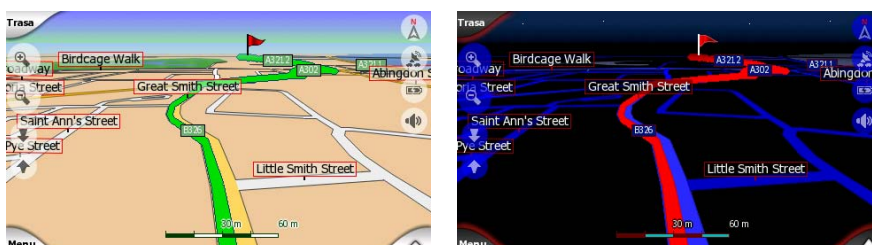
Animované šipky představují všechny události trasy jiné, než jsou výše uvedené speciální body. Tyto šipky zobrazují směr, kterým je nutné pokračovat v cestě.



4.3.11.3 Aktivní část trasy

Aktivní část trasy je ta část trasy, na které zrovna jedete. Jestliže jste nepřidali žádné Průjezdny body, celá trasa bude aktivní trasou. Jestliže máte Průjezdny body, aktivní trasa bude od vaší aktuální polohy k dalšímu průjezdnímu bodu.

Aktivní trasa je zobrazena v světle zelená / červená. V obou případech se jedná o nejvýraznější prvek mapy (i na pozadí při 3D pohledu).

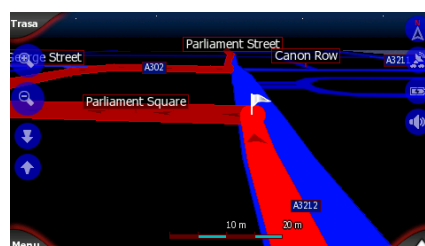
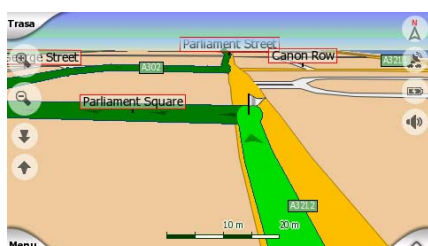


Čára trasy se v případě obousměrných silnic zobrazuje na straně, po které jedete, a v případě jednosměrných silnic na ose silnice. Pokud mapu přiblížíte a čára je dostatečně široká, směr trasy je indikován malými šipkami. To může být užitečné, zobrazíte-li náhled trasy před zahájením cesty nebo při vjezdu na složitou křižovatku.



4.3.11.4 Neaktivní část trasy

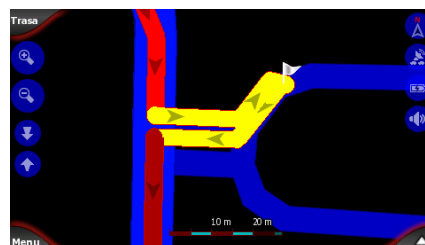
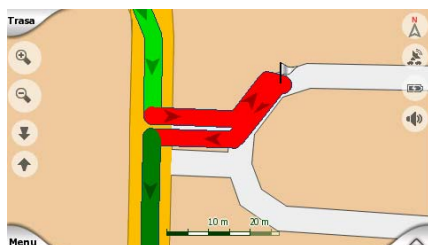
Pozdější části trasy jsou neaktivní. Na mapě jsou zobrazeny stejnou barvou, ale v tmavějším odstínu než aktivní části. Neaktivní části se změní v aktivní, jakmile dosáhnete jejich počáteční Průjezdni bod.



4.3.11.5 Silnice na trase, které jste vyloučili z preferovaných komunikací

I když lze v části nastavení Parametry trasy vybrat, zda zahrnout nebo vyloučit některé typy silnic (Strana 72), někdy není možné se jim vyhnout (v místě začátku cesty, na bodech na trase či na konci cesty).

V tom případě zobrazí systém ASUS GO tyto části trasy různými barvami.

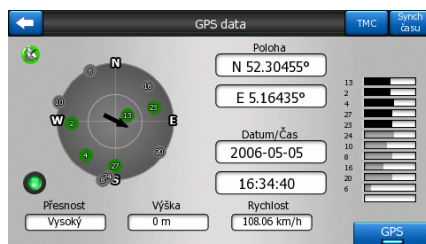


4.4 Obrazovka GPS data

Chcete-li toto okno otevřít, klepněte na malou ikonu satelitního talíře v menu Hlavní nebo na obrazovce Mapa nebo Navigace.

Obrazovka GPS data obsahuje informace přijaté ze zařízení GPS a slouží také jako vstupní bod do následujících obrazovek:

- TMC
- Synchronizace času.



Na této obrazovce je také tlačítko GPS, které slouží k zapnutí a vypnutí spojení GPS.

Tip: Vypnutím spojení GPS můžete plánovat trasy i z jiných než aktuálních poloh. Jinak bude jako výchozí bod vybrána vždy poloha GPS. Vypnutím spojení GPS se také sníží spotřeba energie.

4.4.1 Zobrazená data GPS

Virtuální obloha vlevo představuje aktuální viditelný úsek oblohy nad vámi, přičemž vaše pozice se zobrazuje uprostřed. Satelity jsou zobrazeny v aktuálních polohách. Zařízení GPS přijímá data ze zelených i šedých satelitů. Signál šedých satelitů je pouze přijímán, zatímco signál zelených satelitů je zařízením GPS používán k výpočtu aktuální polohy. Vpravo se zobrazují ukazatele síly satelitního signálu. Šedé pruhy jsou určeny pro šedé satelity a černé pro zelené satelity. K určení satelitů na virtuální obloze lze použít i čísla. Čím více satelitů zařízení GPS sleduje (zelené), tím přesnější bude vypočtená pozice.



Další informace na této obrazovce: Aktuální pozice ve formátu zeměpisné šířky a délky, nadmořská výška, rychlost, datum, čas a přesnost výpočtu.

Poznámka: Přesnost může být ovlivněna několika faktory, které systém GPS nedokáže zohlednit. Tyto informace o přesnosti slouží pouze jako odhad.

Vlevo se zobrazují dvě ikony zobrazující stav připojení GPS a kvality příjmu.





4.4.2 Indikátor připojení GPS

Uprostřed směrem doleva je žárovka podobná těm, které se používají u přepínačů. Obsahuje více barev a představuje více hodnot.

-  rychle blikající zelená žárovka znamená, že probíhá komunikace se systémem GPS a příjem dat,
-  v integrovaném systému GPS se nemusí zobrazovat jiné barvy. Pokud bude aktivní některý z těchto indikátorů, znamená to selhání zařízení.

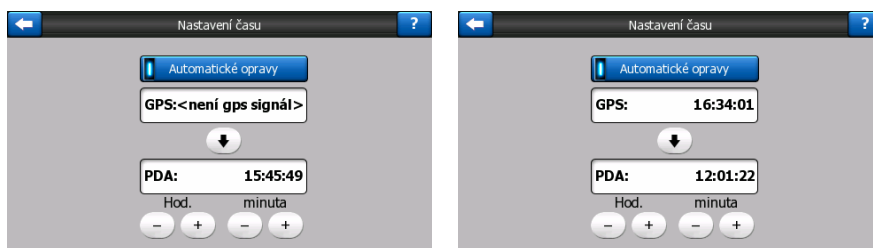
4.4.3 Indikátor kvality signálu GPS

V levém horním rohu se zobrazuje ikona satelitní antény znázorňující přesnost pozice GPS. Různé barvy představují různou kvalitu signálu:


-  černá s červeným křížem znamená, že není spojení k zařízení GPS. K tomu by nikdy nemělo dojít, jestliže má vaše zařízení zabudovaný systém GPS.
-  červená znamená, že spojení GPS bylo navázáno, ale není k dispozici pozice GPS.
-  žlutá znamená příjem 2D. Byla získána pozice GPS, systém ASUS GO je připraven k navigaci, ale má k dispozici jen takový počet satelitů, který umožňuje pouze výpočet pozice na mapě ve vodorovném směru. Údaje o nadmořské výšce nejsou k dispozici a výpočet pozice může být velmi nepřesný.
-  zelená znamená příjem 3D. Přijímač GPS má dostatek satelitů k výpočtu nadmořské výšky. Pozice je zpravidla správná (ale může být i nepřesná kvůli různým faktorům prostředí). Systém ASUS GO je připravený k navigaci.

4.4.4 Synchronizace času

V pravém horním rohu obrazovky je k dispozici další tlačítko vedoucí k nové obrazovce, kde lze synchronizovat hodiny vašeho PNA s velmi přesným časem poskytovaným systémem GPS.



Zapněte přepínač Automatické opravy, aby systém ASUS GO mohl často kontrolovat a opravovat interní čas zařízení podle času GPS.

Pod tímto tlačítkem se budou zobrazovat aktuální hodnoty času GPS a zařízení. Zde lze zkontrolovat, zda jsou potřeba opravy. Klepnutím na tlačítko  lze čas synchronizovat ručně.

Pod časem PNA se zobrazují ovládací prvky hodin a minut pro ruční opravu času s a bez platného času GPS. Nabízí také možnost opravy času po synchronizaci v případě, že váš PNA nepodporuje časová pásma nebo letní čas.

4.5 Obrazovky s mapou

Po vysvětlení obsahu mapy následují popisy ostatních částí obrazovky mapy. K dispozici jsou dvě obrazovky: Mapa a Navigace. Způsob, jakým zobrazují mapu, je stejný, ale jejich vzhled a ovládací prvky jsou optimalizovány pro různé účely.

Obrazovka Mapa slouží k použití zejména bez systému GPS k prohlížení mapy, vytváření položek míst zájmu uživatele nebo plánování trasy na základě bodů na mapě. Obrazovka Mapa zobrazuje maximální plochu mapy. Obvykle používá 2D režim Sever nahoře.

Systém ASUS GO lze nastavit tak, aby se obrazovka Mapa vždy otevřela v 2D režimu Sever nahoře (Strana 74).

Obrazovka Navigace slouží k účelům řízení. Za ní se zobrazuje mapa a obsahuje některé další cestovní informace pro případ, že jedete stálou rychlostí (rychlost, aktuální ulice, kterou projíždíte, omezení rychlosti na této ulici) a některé další údaje trasy pro případ, že vyhledáváte určitý bod (například další ulici na trase, vzdálenost, kterou musíte ujet, typ další události trasy). Obvykle se používá v 3D režimu Sledování trasy.

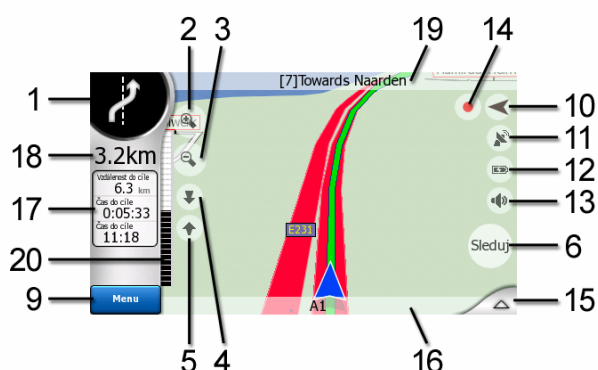
Systém ASUS GO lze nastavit tak, aby se obrazovka Navigace vždy otevřela v 3D režimu Sledování trasy (Strana 75).

K dispozici je několik ovládacích prvků, které na těchto dvou obrazovkách fungují podobným způsobem. Jsou popsány na následujících stranách.

Obsah obrazovky Mapa:



Obsah obrazovky Navigace:



Č.	Displej	Ovládací prvek
1	(pouze Navigace) zapnutí náhledu*	Otevře nabídku Trasa*
2	n/a	Přiblížení (volitelné)
3	n/a	Oddálení (volitelné)
4	n/a	Naklonění dolů (volitelné)
5	n/a	Naklonění nahoru (volitelné)
6	Označuje, že je funkce Sledování pozice GPS a směru pohybu neaktivní	Znovu aktivuje funkci Umístění na pozici / Rychlé přiblížení
7	Vybraný bod na mapě (kurzor)	Otevře menu Info dialogu a Kurzor
8	(jen Mapa) Měřítko mapy	Přiblížení/oddálení přetažením
9	n/a	Menu (Hledat, Rychle, Trasa, Hlavní)
10	Orientace na mapě a Přehled	Přepínání mezi režimem Sever nahoře, Sledování trasy a Přehled
11	Kvalita pozice GPS	Otevře obrazovku GPS data
12	Stav baterie	Otevře nastavení
13	Stav připojení Bluetooth nebo telefonního hovoru	Otevře nastavení Bluetooth
14	Záznam nebo přehrávání protokolu trasy	Otevře obrazovku Protokol trasy
15	n/a	Otevře menu Kurzor
16	(pouze Navigace) Aktuální ulice	Otevře obrazovku Informace o trase
17	(pouze Navigace) Údaje o cestě a trase**	Otevře obrazovku Informace o trase
18	(pouze Navigace) Vzdálenost k dalšímu místu změny směru***	n/a
19	(pouze Navigace) Další ulice***	n/a
20	(pouze Navigace) Příjezd k dalšímu místu změny směru****	n/a

* Na obrazovce Mapa pouze v případě, že je trasa aktivní

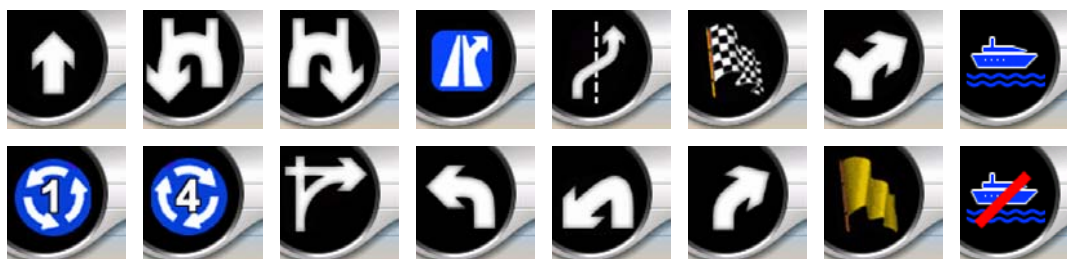
** Obsah se liší, pokud je trasa aktivní

****Zobrazí se pouze v případě, že je trasa aktivní*

***** Zobrazí se pouze v případě, že je trasa aktivní a blíží se další místo změny směru*

4.5.1 Indikace změny směru (č. 1)

Na obrazovce Navigace zobrazuje toto pole značku změny směru pro následující bod na mapě. Pokud například přijíždíte k odbočce, bude šipka ukazovat, zda se jedná o mírnou, normální nebo ostrou zatáčku. V případě kruhového objezdu uvádí obrázek rovněž číslo výjezdu.



Toto pole slouží také jako tlačítko. Klepnutím na ně přejdete do menu Trasa (Strana 52). Obrazovka Mapa zde bude znázorňovat tlačítko nazvané trasa, pokud existuje aktivní trasa. Lze odsud také vstoupit do menu Trasa.

4.5.2 Přiblížení a oddálení (č. 2 a 3)

Tato poloprůhledná tlačítka se zobrazují pouze v případě, že je v menu Rychle povolena možnost Naklonit (Strana 45).



Lupa změni měřítko mapy. Oddálení zobrazí větší část mapy, zatímco přiblížení zobrazí menší část mapy s vyššími detaily.

Během navigace provede automatická funkce Rychlého přiblížení automatickou změnu měřítka (oddálení se provede, pokud je další místo změny směru vzdálené, abyste viděli dostatečně dopředu, a provede přiblížení v případě, že se blížíte k místu změny směru, abyste měli lepší přehled o následující situaci). Pokud změníte měřítko mapy ručně, funkce Rychlého přiblížení bude deaktivována (automatické naklánění a otáčení zůstane aktivní).

Klepnutím na tlačítko Zpět znovu povolíte funkci Rychlé přiblížení (Strana 33). Systém ASUS GO lze nastavit, aby toto prováděl automaticky po několika sekundách, pokud je použita obrazovka Navigace (Strana 77).

4.5.3 Naklání nahoru a dolů (č. 4 a 5)

Tato poloprůhledná tlačítka se zobrazují pouze v případě, že je v menu Rychle povolena možnost Naklonit (Strana 45).



Tato funkce slouží ke změně svislého úhlu zobrazení mapy v trojrozměrném režimu. Úhel lze změnit v širokém rozsahu, a to od pohledu shora dolů (dokonalá integrace dvojrozměrného pohledu) až po pohled poskytující přehled o trase daleko dopředu.

Automatická funkce Rychlého přiblížení provede potřebné naklonění během navigace za vás (zobrazí rovinný pohled v případě, že je další bod změny směru vzdálený, abyste viděli dostatečně dopředu; zvýší úhel v případě, že se blížíte k místu změny směru, abyste měli lepší přehled o následující situaci). Pokud změníte úhel zobrazení ručně, funkce Rychlého přiblížení již nebude aktivní (automatická změna měřítka a otáčení zůstanou aktivní).

Chcete-li funkci Rychlé přiblížení znovu povolit, klepněte na tlačítko Zpět (Strana 33). ASUS GO můžete nastavit tak, aby to sám provedl po několika sekundách (Strana 77).

4.5.4 Režim Zámek – sledování pozice GPS a směru (č. 6)

Tato poloprůhledná ikona se zobrazuje v případě, že je k dispozici pozice GPS a mapa byla přesunuta. Zobrazí se také v případě, že změníte měřítko mapy nebo ji naklopíte v době, kdy je povolena funkce Rychlého přiblížení.

Tato poloprůhledná ikona se zobrazuje v případě, že je k dispozici pozice GPS a mapa byla přesunuta nebo otočena. Zobrazí se také v případě, že změníte měřítko mapy nebo ji naklopíte v době, kdy je povolena funkce Rychlého přiblížení.



Sleduj

Za normálních okolností umístí systém ASUS GO mapu tak, aby zachovala viditelnou pozici GPS někde na mapě (při výběru nastavení Sever nahoře) nebo aby byla vždy ve středu mapy (při výběru orientace Sledování trasy).

Při ručním přesouvání bude mapa ukotvena v nové pozici. Chcete-li se vrátit k pozici GPS, použijte tlačítko Zpět.

Pokud je povolena funkce Rychl. přibl., slouží změna měřítka nebo naklopení mapy také k ukončení automatického přiblížení/oddálení nebo naklopení. Chcete-li funkci Rychlého přiblížení znovu aktivovat, klepněte na toto tlačítko.

Tip: V položce Rozšířené nastavení můžete nastavit zdržení, po kterém systém ASUS GO automaticky aktivuje funkci Zpět na obrazovce Navigace (Strana 77). To může být použito k opětovné aktivaci funkce Umístění na pozici a Rychlého přiblížení

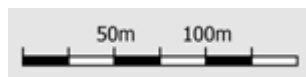
4.5.5 Kurzor (č. 7)

Jak je uvedeno v Strana 23, klepnutím do libovolného místa na mapě nebo vybráním konkrétní položky v poli Hledat se stane vybraným bodem mapy, označeným malou červenou tečkou, kolem níž budou vyzařovány červené kruhy, aby byla výrazná. Tento bod můžete použít jako počáteční bod, bod na trase nebo cíl trasy, můžete jej označit nebo uložit jako důležité místo.

Poznámka: Pokud je k dispozici pozice GPS, zobrazí se tlačítko Zpět označující, že jste deaktivovali funkci Sledování pozice. Klepnutím na tlačítko Zpět znovu povolíte sledování pozice a přesunete kurzor zpět na aktuální pozici GPS. To stejné se stane, když systém ASUS GO automaticky obnoví funkci Umístění na pozici na obrazovce Navigace, pokud je toto nastavení v položce Rozšířené nastavení (Strana 77).

4.5.6 Měřítka mapy (č. 8)

Indikátor měřítka je k dispozici pouze na obrazovce Mapa. V 2D zobrazení mapy představuje měřítko mapy. V 3D zobrazení se jedná pouze o měřítko nejbližší části mapy.



Lze je použít v režimu 2D i 3D k zobrazení měřítka mapy. Přetažením vpravo mapu přiblížíte a přetažením vlevo mapu oddálíte.

4.5.7 Menu (č 9)

Toto tlačítko otevře menu s modulem Hledat, menu Rychle, menu Trasa a tlačítko pro ukončení, kterým přejdete na obrazovku Hlav. Toto menu je podrobně popsáno dále: Strana 44

4.5.8 Orientace na mapě a přehled (č. 10)

Obrazovku mapy lze prohlížet ve třech různých režimech prezentace. Tento přepínač vás provede těmito přepínači v následujícím pořadí.

Obvyklá orientace mapy pro navigaci je sledování trasy. To znamená, že systém ASUS GO otáčí během navigace mapu tak, aby byla vždy nastavena ve směru pohybu. V tomto režimu směřuje šipka (kompas) na sever.



Klepnutím na tuto ikonu se aktivuje režim Sever nahoře. Mapa je nyní nastavena tak, že je sever nahoře. Ikona se změní tak, aby znázorňovala nový režim otočení.



Dalším klepnutím na ikonu aktivujete režim Přehled. Tento režim je podobný režimu Sever nahoře, avšak s jedním rozdílem: úroveň přiblížení v tomto režimu má pevnou výchozí hodnotu, abyste o pozici na mapě měli lepší přehled. Úroveň změny měřítka můžete kdykoli změnit. Nezpůsobí to zobrazení tlačítka Zpět, při pozdější aktivaci režimu Přehled však bude obnoveno výchozí měřítko.

Šipka představující vaši pozici bude ukotvena uprostřed obrazovky. Při posunutí mapy v režimu Přehled se zobrazí tlačítko Zpět a po jeho stisknutí se mapa posune tak, aby se aktuální pozice znovu nacházela uprostřed mapy.

V režimu Přehled nemůžete přesunout mapu. Tento režim je vždy sever nahoru.

Systém ASUS GO můžete nastavit tak, aby se během navigace přepnul do režimu Přehled v případě, že je další místo změny směru daleko. Tuto vzdálenost a pevné měřítko můžete nastavit v menu Rozšířené nastavení v položce Přehled (Strana 77).




Režim Přehled je indikován ikonou letadla.





Dalším klepnutím na ikonu znovu aktivujete režim Sledování trasy (automatické otáčení).

4.5.9 Kvalita signálu GPS (č. 11)

Podobně jako ikona na obrazovce GPS data (Strana 29) informují obrazovky map také o kvalitě signálu GPS:





-  Černá satelitní anténa s červeným vykřičníkem znázorňuje, že přijímač GPS nemá signál. Navigace GPS není možná. Pomůcky se zabudovaným přijímačem GPS jsou vždy připojené, takže se ikonka za normálních podmínek nemusí objevit.
-  Červená znázorňuje, že existuje připojení, ale signál je příliš slabý, než aby ukazoval pozici. Navigace GPS není možná.
-  Černá znázorňuje, že je k dispozici pozice GPS a navigace je možná. Pokud se zobrazuje pouze jedna vlna, jedná se o dvojrozměrnou pozici (není k dispozici

nadmořská výška) a přesnost pozice může být velmi nízká. Systém ASUS GO je však připraven k navigaci.

-  Černá anténa a dvě vlny představují trojrozměrnou pozici GPS. ASUS GO je připraven k navigaci.
-  Jestliže je pod satelitem malý symbol automobilu, informace TMC jsou dostupné.

4.5.10 Stav baterie (č. 12)

Systém ASUS GO znázorňuje také stav baterie. Na základě pruhu uvnitř můžete odhadnout dostupnou rezervu napájení. Příklady:

-  Blesk na baterii znázorňuje, že se baterie nabíjí.
-  Baterie se nenabíjí, ale je plně nabitá.
-  Baterie není plně nabitá, ale existuje dostatečná zbývajíc kapacita.
-  Jakmile vnitřek baterie zčervená, je nutné baterii dobít.

4.5.11 Tlumení zvuku (č. 13)

Klepnutím na toto tlačítko lze rychle vypnout všechny zvuky zařízení PNA. Tím se nezmění úroveň hlasitosti a stav povolení nebo zakázání hlasových pokynů nebo tónů tlačítek (všechny lze nastavit na obrazovce Nastavení zvuku: Strana 68), pouze vypne zvukový výstup. Při vypnutí je ikona reproduktoru přeškrtnutá.



Dalším klepnutím zvuky znovu povolíte.



Poznámka: Zvuky lze ztlumit také v položce Nastavení zvuku (Strana 68). Zde je k dispozici jeden hlavní přepínač, který pracuje spolu s výše popsaným přepínačem. Na této obrazovce je k dispozici také hlavní posuvník. Můžete jej použít k úplnému ztlumení hlasitosti zařízení. Ztlumení hlasitosti není totéž co vypnutí, proto se tato změna na indikátoru vypnutí neprojeví.

4.5.12 Indikátor nahrávání/přehrávání protokolu trasy (č. 14)

Při zaznamenávání protokolu trasy se na obrazovkách mapy zobrazuje červená ikona. Ta slouží také jako tlačítko vedoucí na obrazovku Protokol trasy (Strana 49), kde můžete ukončit nahrávání nebo nastavit protokol trasy na mapě jako viditelný.



Během přehrávání protokolu trasy bude blikat zelená ikona. Klepnutím na tuto ikonu (nebo kamkoli na obrazovku) ukončíte simulaci.



4.5.13 Nabídka Kurzor (č. 15)

Kurzor je vybraný bod mapy (označený červenou tečkou a vysílající červené kruhy) nebo aktuální pozice GPS (pokud je k dispozici a je povolena funkce Umístění na pozici). Pokud klepnutím na obrazovku umístíte kurzor, automaticky se otevře nabídka Kurzor zobrazující seznam možných funkcí, k nimž můžete kurzor používat. Současně se v blízkosti vybraného bodu na mapě zobrazí okno Info dialogu (název ulice, číslo domu a seznam důležitých míst poblíž), pokud je v nabídce Rychle povolena funkce Info dialogu (Strana 45).

Pokud nebude nabídka Kurzor použita během několika minut, automaticky zmizí zpět do dolní části obrazovky a zmizí také automaticky okno Info dialogu. Lze je znovu zobrazit opětovným otevřením nabídky Kurzor pomocí šipky v pravém dolním rohu. Pokud nabídku otevřete ručně, zůstane zobrazená, dokud ji nezavřete nebo dokud neaktivujete jinou obrazovku.

Tip: Chcete-li, aby se mapa zobrazovala kolem kurzoru, zavřete nabídku Kurzor a znovu ji otevřete. Pokud nabídku otevřete ručně, mapa se vždy posune tak, aby byl kurzor uprostřed.



Obsah nabídky Kurzor závisí na aktivované obrazovce (Mapa nebo Navigace) a může se mírně lišit, jestliže již byla naplánována aktivní trasa. Máte následující možnosti:

- **Start:** Použijte Kurzor jako bod odjezdu na trase. Tato položka nabídky je k dispozici pouze v režimu Mapa a v případě, že není k dispozici aktivní trasa. V režimu Navigace je pro místo odjezdu na trase vždy použita pozice GPS; není-li pozice GPS k dispozici, je použita poslední známá pozice GPS.

- **Trasa do:** Použijte Kurzor jako cíl trasy. Toto tlačítko slouží k zahájení nové trasy. Předchozí trasa (pokud existuje) bude smazána a nahrazena. Pokud je aktivní trasa s více body, systém ASUS GO zobrazí dotaz, zda ji chcete opravdu odstranit i se všemi body průjezdu.
- **Přidat průjezd:** Vložením vybraného bodu mapy jako bodu průjezdu je systému ASUS GO dán pokyn, aby toto místo minul před dosažením cíle trasy. Jedná se o způsob vytváření trasy s více body v opačném pořadí (pokud chcete vložit zastávku typu „jet do místa A, ale nejdříve natankovat v místě B“ nebo ovlivnit trasu). Tato položka nabídky funguje pouze v případě, že je trasa již aktivní.
- **Odstranit bod průjezdu:** Odebere bod na trase v místě Kurzoru nebo jeho blízkosti. Trasa bude ihned přepočtena bez odstraněného bodu. Tento bod nabídky nahrazuje bod Přidat průjezd a je k dispozici pouze v případě, že je kurzor poblíž bodu průjezdu nebo na něm.
- **Pokračovat:** Přidá nový cíl, který má být dosažen po předchozím cíli. Nový cíl nahradí starý, který je nyní nastaven jako bod na trase. Jedná se o způsob vytváření trasy s více body v přímém sledu (pokud chcete navštívit několik cílů typu „jet k bodu A a pak B“). Tato položka nabídky je k dispozici pouze v případě, že je trasa již aktivní.
- **Značka:** Vložte barevnou značku ve vybraném místě do mapy (vhodné pro pozdější použití). Značka je viditelná při všech stupních přiblížení a objevuje se i v Historii společně s přesnou polohou. Systém ASUS GO automaticky vybere barvu značky.
- **Odstranění značky:** Odebere značku v místě kurzoru nebo jeho blízkosti. Tento bod nabídky nahrazuje značku a je k dispozici pouze v případě, že je kurzor blízko značky.
- **POI:** Otevře seznam důležitých bodů POI poblíž vybraného bodu. Jedná se o body POI zobrazené v okně Info dialogu. Tento bod nabídky je k dispozici pouze na obrazovce Mapa. Chcete-li na místě kurzoru přidat nový bod POI, klepněte na tlačítko Přidat POI v levém dolním rohu. Pokud chcete přidat novou bezpečnostní kameru, klepněte na tlačítko Přidat kam a nastavte parametry (typ, směr a rychlost). Pokud v blízkosti kurzoru kamera již existuje, toto tlačítko nebude aktivní. Pklepáním v seznamu můžete změnit parametry kamery.

4.5.14 Aktuální ulice (č. 16)

Toto pole obrazovky Navigace zobrazuje název nebo číslo (pokud je k dispozici) aktuální ulice nebo silnice, po níž jedete.

Tip: Některé silnice mají alternativní jména (nebo čísla). Ta jsou normálně zobrazena společně s hlavním jménem. Tyto alternativní názvy můžete uschovat v Nastavení mapy (Strana 68).

4.5.15 Údaje o cestě a trase (č. 17)

Obsah těchto tří polí je jiný při jízdě bez použití navigace (bez aktivní trasy) a při použití navigace (jízda po aktivní trase).

Při jízdě bez navigace zobrazují tato pole aktuální rychlost, rychlostní limit a čas.

Při použití funkce navigace tato pole zobrazují ve výchozím nastavení odhadovaný čas potřebný k dosažení cíle (ETE), vzdálenost k cíli a odhadovaný čas příjezdu do cíle (ETA).

Můžete určit, jaké položky se budou v těchto třech polích během navigace zobrazovat. K tomu slouží položka Rozšířené nastavení / Volby displeje (Strana 75). Dostupné možnosti uvádí následující seznam. Jediným omezením je, že nemůžete vybrat hodnotu, která se zobrazuje v jiném poli. Možný obsah pole je následující:

- Vzdálenost do cíle (výchozí hodnota pro pole nalevo)
- Doba dojetí do cíle (odhadovaný čas na cestě, výchozí hodnota pro prostřední pole)
- Vzdálenost k dalšímu bodu na trase.
- Čas do příštího průjezdu
- Čas potřebný k dosažení další změny směru (následující událost na trase).
- Rychlost
- Omez. rychl.
- Čas do nejbližšího průjezdu
- Příjezd do cíle (výchozí hodnota pro pole napravo)

4.5.16 Vzdálenost k dalšímu místu změny směru (č. 18)

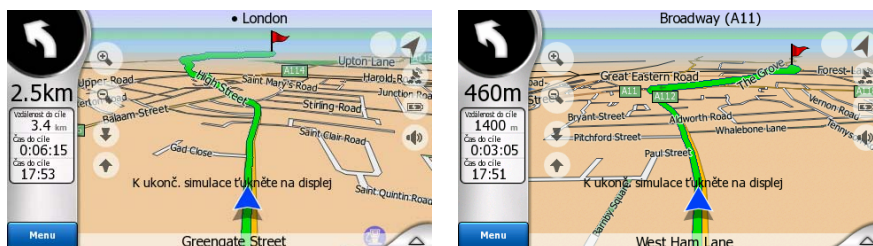
Toto pole zobrazuje vzdálenost, kterou je třeba urazit před dosažením další události na trase (změna směru, kruhový objezd atd.).

Toto pole se zobrazuje pouze při navigaci na trase.

4.5.17 Další ulice/Další sídlo (č. 19)

Toto pole zobrazuje následující silnici nebo ulici na trase cesty.

Pokud nejste dosud na místě, kde se nachází další ulice, systém ASUS GO zobrazí název sídla. Vedle jména sídla se zobrazuje odrážka, která jej pomáhá odlišovat od názvů ulic.



Toto pole se zobrazuje pouze při navigaci na trase.

4.5.18 Příjezd k dalšímu místu změny směru (č. 20)

Tento pruh je viditelný pouze při příjezdu k další události trasy. Zobrazuje se na obrazovce k vizualizaci vzdálenosti v době, kdy se přiblížíte na více než 300 metrů k další zatáčce, a zůstává viditelný, dokud k zatáčce nedojedete.

Toto pole se zobrazuje pouze při navigaci na trase.

4.5.19 Stav připojení Bluetooth nebo telefonního hovoru

Pokud je rozhraní Bluetooth vypnuto nebo není připojeno zařízení, které rozhraní Bluetooth podporuje, ikona Bluetooth se nezobrazí.



Pokud je rozhraní Bluetooth zapnuto nebo je připojeno zařízení, které rozhraní Bluetooth podporuje, ikona Bluetooth se zobrazí.



Pokud na ikonu klepnete, systém ASUS GO se pozastaví a zobrazí se obrazovka aplikace Bluetooth Dialer.

Během telefonního hovoru s použitím systému ASUS R600 v režimu handsfree pro mobilní telefon bude systém ASUS GO pozastavený a na displeji bude obrazovka telefonního hovoru. V navigaci můžete pokračovat bez přerušení hovoru pomocí tlačítka v pravém horním rohu. Navigace bude pokračovat bez hlasových pokynů (zvuk bude vyhrazený pro hovor) a bude zobrazena ikona telefonu.



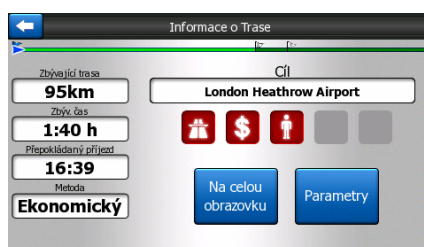
Poklepáním na ikonu se pozastaví systém ASUS GO a zobrazí se obrazovka hovoru.

Jakmile zavěšíte, ikona se změní zpět na logo Bluetooth.

4.6 Obrazovka Informace o trase

Obrazovka Informace o trase obsahuje všechna data a některé funkce, které jsou potřeba při navigaci. Některé další funkce jsou k dispozici v menu Trasa (Strana 52). Bez aktivní trasy je jedno z tlačítek neaktivní a nelze zobrazit data trasy.

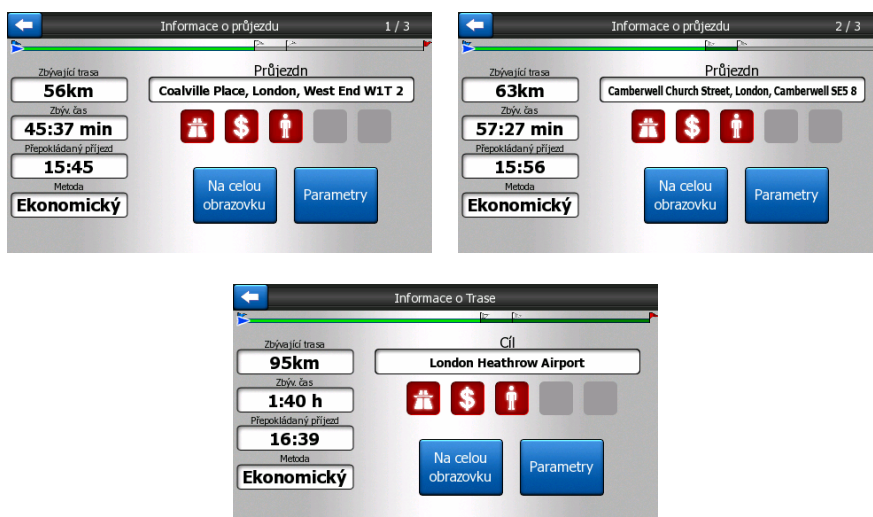
Tuto obrazovku můžete otevřít dvěma způsoby: klepnutím na tlačítko Info v menu Trasa (Strana 56) nebo klepnutím na některé z polí s daty trasy na obrazovce Navigace.



4.6.1 Zobrazená data trasy (pro cíl a místa na trase)

V horní části obrazovky se zobrazují informace o aktuální trase. Tato pole jsou průběžně aktualizována, když je tato obrazovka otevřená.

Při otevření obrazovky obsahují všechna pole informace o dosažení konečného cíle. Klepnutím na některé z polí zobrazíte data v bodech průchodu, počínaje prvním bodem přes konečný cíl.



4.6.1.1 Linie trasy

Horní část této obrazovky zobrazuje plánovanou trasu jako vodorovnou čáru. Bod nejvíce vlevo představuje začátek trasy, bod nejvíce vpravo koncový cíl a zobrazují se také vlaječky označující bod průjezdu podél trasy, které jsou umístěny v poměru ke vzdálenosti.

Šipka modrá (nebo žlutá šipka, pokud používáte noční barvy) představující vaši pozici se bude pohybovat zleva doprava, a poskytovat vám tak vizuální přehled o cestě.

Při dosažení bodu průjezdu se tento bod stane počátečním bodem trasy, projetá trasa bude smazána, čára s ostatními body průjezdu bude okamžitě změněna a šipka přeskočí zpět vlevo.

Potřebuje-li systém ASUS GO přepočítat trasu, šipka se nevrátí doleva jako při dosažení bodu průjezdu, ale může se mírně posouvat, protože délka nové trasy může být jiná než předchozí trasa.

Pokud se v polích níže zobrazují data odpovídající celé trase, bude celá čára zbarvená stejnou barvou jako trasa znázorněná na mapě. Pokud jsou zobrazena data, která patří místu na trase, bude trasa zbarvená pouze k tomuto místu na trase. Zbytek čáry bude šedý.

4.6.1.2 Zbývajících trasa

Tato hodnota se může zobrazit v jednom z datových polí Trasa na obrazovce Navigace jako položka "Vzdálenost k cíli". Jedná se o vzdálenost, kterou musíte urazit na trase před dosažením cíle.

Pokud jsou na trase místa, klepněte a znovu klepněte do některého z polí. Tím zobrazíte vzdálenost k dosažení prvního, druhého a dalších míst na trase.

4.6.1.3 Metoda

Toto pole znázorňuje způsob výpočtu trasy. Zobrazuje pole Trasa nebo Vozidlo z nastavení Parametry trasy. Pokud jste zvolili hodnotu Auto, Taxi, Bus nebo TIR, bude se zde zobrazovat typ trasy (Rychle, Krátký nebo Ekonomický). Při výběru hodnoty Prv. pomoc, Kolo nebo Chodec se zde budou tyto informace zobrazovat.

4.6.1.4 Zbýv. čas

Jedná se o odhadovanou hodnotu, kterou lze zobrazit také v jednom z datových polí Trasa na obrazovce Navigace jako položku "Čas do cíle". Zobrazuje čas nutný k dosažení koncového cíle na trase na základě informací dostupných pro zbývajících segmenty trasy. Výpočet nebere v úvahu dopravní zácpy a další možná zpoždění.

Pokud existují body průjezdu, klepněte a znovu klepněte do některého z polí. Tím zobrazíte čas k dosažení prvního, druhého a dalších bodů průjezdu.

4.6.1.5 Přepokládaný příjezd

Jedná se o odhadovanou hodnotu, kterou lze zobrazit také v jednom z datových polí Trasa na obrazovce Navigace jako položku Odhadovaný čas do cíle. Zobrazuje odhadovaný čas příjezdu do cíle na trase na základě informací dostupných pro zbývajících segmenty trasy. Výpočet nebere v úvahu dopravní zácpy a další možná zpoždění.

Pokud jsou k dispozici místa na trase, klepněte a znovu klepněte do některého z polí. Tím zobrazíte odhadovaný příjezd do prvního, druhého a dalších míst na trase.

4.6.1.6 Cíl / Průjezdni bod

Toto pole zobrazuje přesnou adresu cíle (nebo její souřadnice v případě, že adresa není k dispozici).








Pokud jsou k dispozici místa na trase, klepněte a znovu klepněte do některého z polí. Tím zobrazíte adresu nebo souřadnice prvního, druhého a dalších míst na trase.






4.6.2 Varovné ikony

Následujících 5 čtverců má za normálních okolností šedou barvu. Některé z nich se zbarví červeně a zobrazí grafický symbol v případě, že jsou k plánované trase připojena varování. Jedná se o varování, takže ikony vždy zobrazují informace pro celou trasu, a to i v případě, že datová pole zobrazují pouze hodnoty z vaší aktuální polohy do bodu průjezdu.

Klepnutím na libovolnou ikonu je zobrazen její popis.

Pár příkladů dostupných ikon:

-  Tato ikona ukazuje, že je třeba zaplatit na doporučené trase poplatek.
-  Tato ikona ukazuje, že na trase jsou dálnice. Klepnutím na tuto ikonu se zobrazí celková délka dálnic na doporučené trase.
-  Tato ikona ukazuje, že do doporučené trasy jsou zahrnuty zpoplatněné silnice.
-  Tato ikona ukazuje, že je třeba na doporučené trase použít trajekt.
-  Tato ikona ukazuje, že je třeba za trajekt zaplatit.
-  Tato ikona se zobrazí, nemůže-li systém ASUS GO naplánovat trasu se všemi předvolbami typu trasy. Může se stát, že nebude možné najít vhodnou trasu v blízkosti začátku nebo cíle.
-  Tato ikona varuje, že systém ASUS GO musí doporučit trasu, která neodpovídá všem vašim předvolbám uvedeným v nastavení Parametry trasy.

-  Doporučená trasa obsahuje oblasti, které jsou přístupné pouze chodcům.
-  Doporučená trasa obsahuje nebezpečné cesty.
-  Doporučená trasa obsahuje silnice, na které lze vjet pouze s povolením.
-  Informace – jakékoli další, ale nikoli kategorizované informace. Klepnutím na ikonu zobrazíte obsah.
-  Další stránka - zobrazí se, jakmile pro doporučenou trasu platí více než 5 varování.

4.6.3 Přizpůsobit obrazovce

Klepnutím na toto tlačítko se zobrazí přehled celé doporučené trasy. Přeskočíte na obrazovku Mapa s dvojrozměrným pohledem Sever nahoře pro kontrolu toho, kam vás trasa zavede.

4.6.4 Parametry

Toto tlačítko slouží k otevření obrazovky nastavení Parametry trasy (Strana 70) jinak otevírané z nabídky Trasa (Strana 52).

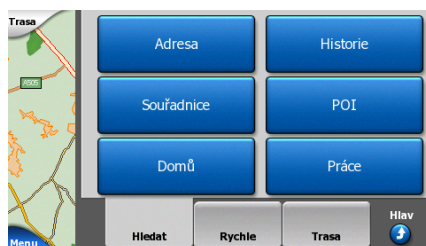
4.7 Menu

Tlačítko Menu se nachází v levém dolním rohu obrazovky mapy.

Klepnutím na toto tlačítko vyvoláte menu umožňující přístup k některým nejčastěji používaným funkcím systému ASUS GO.

4.7.1 Karta Hledat

První stránka Menu je obrazovka Hledat. Umožňuje výběr cíle, aniž by bylo nutné nejprve jej vyhledat na mapě. Menu Hledat je podrobně popsáno dále v části: Strana 83



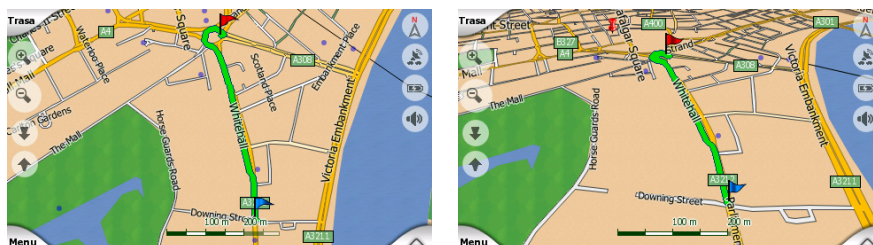
4.7.2 Karta Rychle

Tato karta nabízí rychlý přístup k některým možnostem, které lze konfigurovat.



4.7.2.1 3D mapa (přepínač)

Jestliže svítí zelené světlo, mapa ukazuje pohled s perspektivou. Můžete použít hardwarová tlačítka 1 a 2 ke změně pohledu. Jestliže je zelené světlo vypnuté, mapa je zobrazena v obvyklém pohledu shora dolů. Toto 2D zobrazení představuje také konec rozsahu naklonění, takže tohoto pohledu lze dosáhnout nakloněním mapy směrem nahoru. A naopak lze trojrozměrný režim aktivovat nakloněním mapy v dvojrozměrném režimu. Režimy zobrazení mapy jsou popsány v části: Strana 18



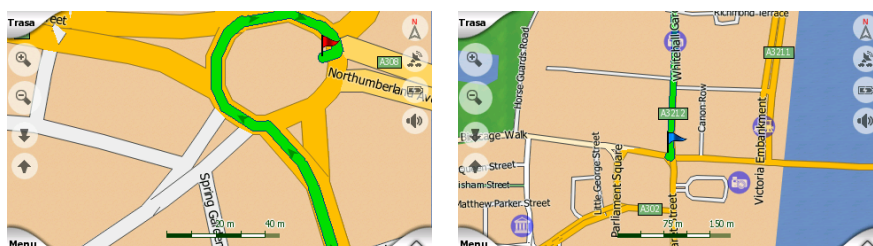
Poznámka: Když se nakláněním mapy dostanete do 2D pohledu, funkce Rychlé přiblížení nakloní mapu, když stisknete tlačítko Zpět nebo zmizí po vypršení časového limitu nastaveného v položce Rozšířené nastavení. Tlačítko 3D přepínání slouží k trvalému přepnutí do dvojrozměrného režimu.

Poznámka: Pokud mapu oddálíte, aby se automaticky aktivoval pro úhel pohledu režim pohledu shora dolů, toto tlačítko nebude mít žádný účinek. Pokud mapu znovu přiblížíte, úhel pohledu se změní podle nového stavu tlačítka.

4.7.2.2 Naklonit (přepínač)

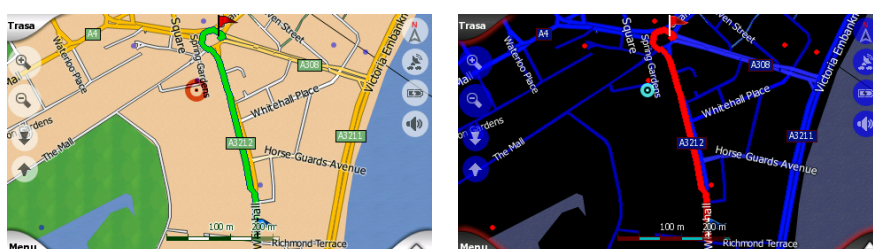
Pokud svítí, zobrazují se v levé části obrazovky mapy další průhledná tlačítka (Strana 32 a Strana 33), která slouží k přiblížení/oddálení a naklonění mapy.

Tlačítka pro naklonění se zobrazují jen při vyšších úrovních přiblížení. Pokud mapu oddálíte, tlačítka zmizí.



4.7.2.3 Noční režim (přepínač)

Ručním zapnutím nebo vypnutím nočních barev přepíšete automatické přepínání mezi barevnými schématy.



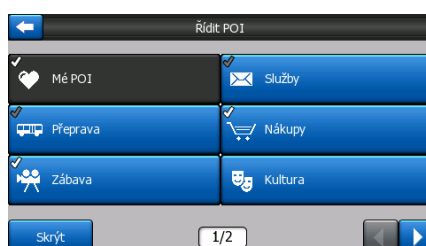
Poznámka: Použitím této možnosti vypnete funkci Automatický noční režim. Aby se barvy znovu automaticky měnily, je nutné tuto funkci znovu povolit na obrazovce Obecné nastavení (Strana 63).

4.7.2.4 Uspořádat POI (důležitá místa)

Zde lze nastavit všechny parametry míst POI, které jste vytvořili, a zobrazování přednastavených míst POI, která jsou dodávána s mapou.

Nastavení zobrazování přednastavených důležitých míst

Mapy v systému ASUS GO jsou dodávány s velkým počtem míst POI. Zobrazení všech těchto míst POI by mohlo způsobit, že mapy budou příliš přeplněné (informace o zobrazení důležitých míst na mapě získáte v části Strana 24). Aby tato situace nenastala, můžete si určit, které skupiny míst POI na mapě zobrazit a které skrýt. Systém ASUS GO je vybaven funkcí víceúrovňových míst POI. Můžete nastavit zobrazování horních dvou úrovní. Všechny úrovně pod ní, které budou zobrazené nebo skryté v závislosti na příslušné kategorii (můžete například nastavit viditelnost benzínových pump v kategorii služby, ale všechny značky uvedené v této kategorii budou zobrazeny nebo potlačeny společně).

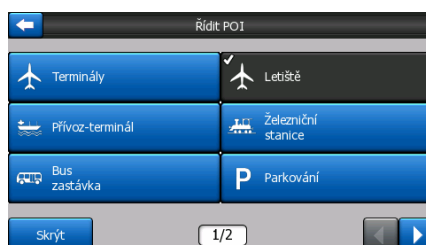


Skupiny se zatržítkem jsou zobrazeny na mapě; skupiny bez zatržítka jsou skryté; skupiny se světlým zatržítkem obsahují některé dílčí kategorie, které jsou zobrazeny.

Pokud zvýrazníte některé ze skupin důležitých míst, tlačítko v levém dolním rohu se změní na Zobrazit v případě, že je skupina míst POI skrytá, nebo Skrýt v případě, že je skupina zobrazená nebo částečně zobrazená.

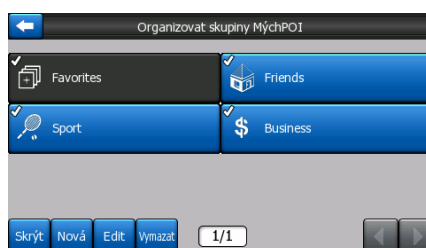
Tip: Chcete-li, aby byla částečně zobrazená skupina byla zobrazena zcela, klepněte na toto tlačítko dvakrát. Nejprve skryjete celou skupinu a pak ji necháte zobrazit se všemi podskupinami.

Další klepnutí na zvýrazněnou skupinu míst POI (kromě skupiny Mé POI popsané níže) slouží k otevření seznamu podkategorií dané skupiny. Zde se nezobrazují částečně zobrazené podskupiny, protože zobrazení lze nastavit pouze pro dvě horní úrovně kategorií. Zobrazení a skrytí podskupiny se provádí stejným způsobem jako u hlavních skupin.



Uspořádat Vlastní POI

Zvýrazněním a dalším klepnutím na přepínač Moje POI na hlavní obrazovce Uspořádat POI lze spravovat skupiny důležitých míst a položek, které jste vytvořili.



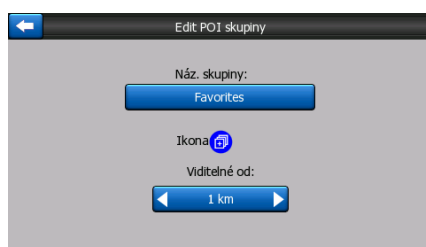
Poznámka: Skupina Bez názvu se zobrazí pouze v případě, že jste dříve uložili místo POI, aniž byste pro něj vytvořili novou skupinu míst POI.

Klepnutím na libovolný název skupiny otevřete seznam důležitých míst uložených v této skupině. Tento seznam je podobný výsledkům hledání důležitých míst pomocí funkce Vyhledat. Důležitá místa jsou seřazena na základě vzdálenosti od aktuální pozice. Pokud pozice GPS není k dispozici nebo jste zakázali funkci Sledování pozice klepnutím na mapu, budou důležitá místa seřazena podle vzdálenosti od kurzoru.



Pokud jsou zobrazeny vlastní skupiny Mých POI, máte následující možnosti:

- **Zobraz / Skrýt:** podobně jako u přednastavených důležitých míst máte možnost na mapě zobrazit nebo skrýt všechna důležitá místa vybrané kategorie. Budou zobrazeny skupiny se zatržítkem; všechny ostatní skupiny budou skryty.
- **Nová:** klepnutím na toto tlačítko lze vytvořit novou skupinu Mé POI. Je třeba vybrat ikonu, jméno a maximální úroveň přiblížení nebo oddálení, při které bude důležité místo na mapě zobrazené (pokud se rozhodnete danou skupinu důležitých míst zobrazovat). Není nutné vytvářet skupiny důležitých míst předem. Můžete to učinit při ukládání nového důležitého místa.
- **Vymazat:** můžete odstranit libovolné dříve uložené skupiny Mé POI. To vymaže všechna Místa zájmu v té skupině. Systém ASUS GO vás požádá o potvrzení této akce.
- **Edit:** můžete upravit atributy (jméno, ikona, úroveň viditelnosti) dříve vytvořené skupiny Mé POI.

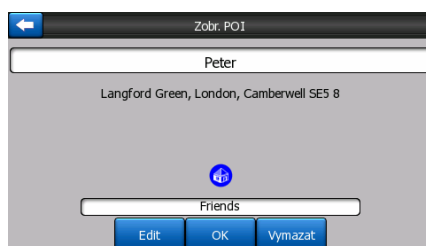


- **Šipka vlevo/vpravo:** jestliže vaše skupiny pokrývají několik stránek, tato tlačítka vám umožní jejich prohlížení. Zelené pole vlevo od těchto tlačítek znázorňuje číslo aktuální stránky a počet stran.

Pokud se zobrazuje seznam vlastních skupin Vlastních POI, máte následující možnosti:

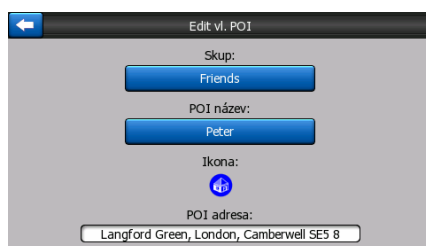
- **Vyhledávání:** seznam odpovídajících míst POI můžete zkrátit filtrováním. Stejně jako v poli Vyhledat zadejte prvních několik písmen požadovaného názvu důležitého místa. Pokud se počet odpovídajících položek vejde na jednu stránku, systém ASUS GO zobrazí seznam automaticky. Pokud kdykoli předtím, než se tato akce provede, klepnete na tlačítko Hotovo, zobrazí se seznam odpovídajících položek na více stránkách.
- **ABC/Vzdálenost:** klepnutím na toto tlačítko můžete místa POI seřadit podle abecedy. Dalším klepnutím obnovíte pořadí založené na vzdálenosti.

Pokud klepnete na některé z důležitých míst v seznamu, otevře se okno s podrobnostmi o vybraném důležitém místě.



K dispozici jsou následující možnosti:

- **OK:** Klepnete-li na toto tlačítko, obrazovka mapy se vrátí a vybrané místo zájmu bude uprostřed.
- **Edit:** můžete upravit atributy (název, skupina a ikona) vybraného místa POI.



- **Vymazat:** můžete vymazat jakákoli dříve uložená místa POI. Systém ASUS GO vás požádá o potvrzení této akce.

4.7.2.5 Dialogové informace (přepínač)

Pokud je tato funkce povolena, klepnutí na obrazovku (aktivace kurzoru, svítící červený bod) na některé z map způsobí také k otevření okno s vybraným názvem ulice, číslem domu a číslem nejbližších důležitých míst (jsou-li k dispozici).



Tip: Klepnutí na jednu z modrých informačních ikon za názvy důležitých míst zobrazí podrobnosti o příslušné položce důležitého místa.

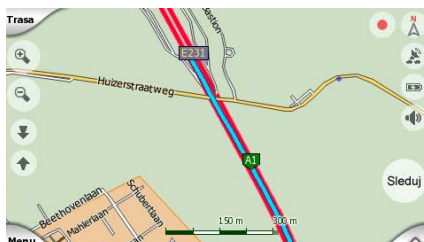
4.7.2.6 Nastavit Trasy

Pomocí systému ASUS GO je také možné ukládat protokoly trasy cest. Tato obrazovka umožňuje správu všech protokolů trasy. Obsahuje seznam všech uložených protokolů trasy.



Původní název protokolu trasy představuje datum a čas záznamu. Název můžete v případě potřeby změnit.

Každý protokol trasy má barvu, která se zobrazuje vlevo od jeho názvu (když je zobrazen na mapě). Jestliže trasa není zobrazena, zobrazuje se zde vodorovná čára. Klepnutí na čáru zvýrazněného protokolu trasy slouží k přepnutí mezi zobrazením a skrytím tohoto protokolu. Protokol trasy bude zakreslen na mapě pomocí barvy vedle názvu.



Během nahrávání protokolu trasy se v tomto seznamu zobrazí vodorovná čára, protože nově zaznamenané protokoly trasy se na mapě obvykle nezobrazují.



Tip: Chcete-li se podívat na právě zaznamenaný protokol trasy, vyberte jeho řádek a klepněte.

Na této obrazovce máte následující možnosti:

- **Nahrát:** slouží k zahájení nahrávání protokolu trasy. V seznamu se zobrazí nový řádek a data pozice GPS budou uložena, dokud neukončíte nahrávání nebo práci v systému ASUS GO. Na obrazovkách mapy se zobrazí červená ikona (Strana 37), která indikuje probíhající nahrávání. Klepnutím na tuto ikonu otevřete tuto obrazovku protokolu trasy.
- **Stop nahrávání:** pokud probíhá nahrávání, slouží toto tlačítko k jeho ukončení.
- **Info:** toto tlačítko otevře obrazovku podrobností o protokolu trasy a umožňuje následující akce:
 - Změna názvu protokolu trasy (tlačítko Přejmenovat).

- Změna barvy protokolu trasy (barva v okně pro volbu mapy),
- Zobrazení protokolu na mapě (tlačítko Na celou obrazovku),
- nebo export dat na SD kartu ve formátu GPX (tlačítko Export).

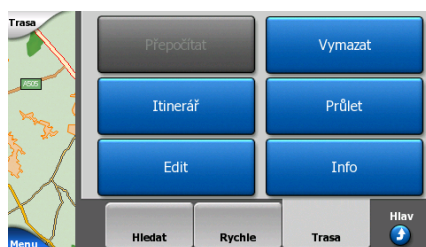


- **Přehrát:** toto tlačítko stisknete, chcete-li zobrazit simulaci uloženého protokolu trasy na mapě. Na obrazovkách mapy se zobrazí zelená ikona (Strana 37), která indikuje, že probíhá jen simulace.
- **Vymazat:** jestliže už záznam nepotřebujete, můžete ho vymazat. Systém ASUS GO vás požádá o potvrzení této akce.
- **Volby Prošlé trasy:** toto tlačítko v pravém horním rohu vede ke stránce nastavení obrazovky, kde můžete nastavit parametry protokolu.
- **Aktualizovat čas:** určuje, jak často budou body ukládány. Informace o poloze jsou normálně obdrženy od GPS každou sekundu. Jestliže nepotřebujete protokol s tolika podrobnostmi, interval mezi záznamy můžete zvýšit.
- **Velikost autom. uložené trasy:** ukazuje, kolik paměti se používá k automatickému ukládání protokolů tras.
- **Aktiv. auto ukládání:** po aktivaci automatického ukládání nemusíte manuálně zapínat a vypínat záznam protokolu. ASUS GO automaticky spustí záznam, jakmile bude dostupná poloha GPS.
- **Omezit velikost DB tras:** zde můžete určit, zda chcete zvětšit na maximum velikost databáze, kde jsou automaticky ukládány protokoly.
- **Maximální velikost databáze tras:** zde můžete nastavit maximální velikost databáze, jestliže je aktivováno omezení velikosti databáze s pomocí předešlého přepínače.
- **Vytvořit log NMEA/SIRF:** nezávisle od normálního záznamu můžete dát instrukce, aby systém ASUS GO nahrával nativní GPS data obdržená od GPS zařízení. Systém ASUS GO funguje se zařízeními GPS, která používají protokol NMEA nebo SiRF, takže data lze ukládat v jednom z těchto formátů. Tyto záznamy jsou uschovány v oddělených textových souborech na SD kartě a nemohou být zobrazeny nebo přehrávány v ASUS GO. Jsou používány pro případné následné zpracování. Při ukládání dat GPS je nutno dát pozor, protože mohou rychle zaplnit paměť.



4.7.3 Karta Trasa

Toto menu obsahuje možnosti pro správu různých nastavení programu.



4.7.3.1 Přepočítat

Tento bod menu je k dispozici pouze v případě, že existuje aktivní trasa a je k dispozici pozice GPS.

Vyvolá nabídku se čtyřmi možnostmi. Použitím jedné z těchto funkcí lze změnit aktuální trasu.



Přepočítat

Tato funkce zopakuje výpočet trasy na základě stejného nastavení, jaké bylo použito k dřívějším výpočtům. Tato možnost se zpravidla používá, je-li zakázán automatický výpočet mimo trasu. Můžete o ní však uvažovat při jízdě po silnici paralelní k cestě doporučené trasou. V takovém případě nemusí systém ASUS GO přepočítat na nějakou dobu trasu, ale přepočítání zde lze vynutit. Jedná se také o tlačítko, které nejčastěji použijete v případě, že se okno otevře automaticky, za předpokladu, že je v poli Strana 67 nastaveno ruční přepočítání trasy.

Vynechat další bod na trase / Vymazat trasu

Trasu můžete upravit tak, aby byl vynechán další bod průjezdu v případě, že se rozhodnete, že jej dále nepotřebujete. Můžete například přidat bod průjezdu, pouze aby měl vliv na trasu, ale nemusíte do něj ve skutečnosti chtít zajet, případně jste ho již téměř dosáhli a systém ASUS GO stále naviguje k tomuto bodu. Pokud nezbývají

žádné body průjezdu (pouze cíl), název tohoto tlačítka se změní na Vymazat trasu a navigace je zrušena.

Bypass

Pokud se dostanete do dopravní zácpy nebo k překážce na silnici, můžete systém ASUS GO nastavit tak, aby vypočítal trasu, která zajistí opuštění původní trasy ihned, jak to bude možné. Budete muset vybrat minimální vzdálenost podél původní trasy, kde se může nová trasa znovu napojit na původní trasu. Vyberte trasu, která se jeví pro danou situaci vhodná.



Poznámka: Tato funkce poskytuje alternativu pro další část doporučené trasy. Chcete-li změnit pozdější části trasy nebo se vyhnout konkrétním ulicím či zatáčkám, použijte místo toho funkci Vynechat v části Itinerář (Strana 54).

Poznámka: Při použití této funkce systém ASUS GO ponechá vyloučení stejné části mapy z ostatních tras, dokud trasu ručně neodstraníte (Strana 53) nebo nerestartujete systém ASUS GO.

Zrušit

Tato možnost se vrátí přímo na obrazovku mapy, aniž by přepočítávala aktivní trasu. Pokud tuto možnost zvolíte a v poli (Strana 67) je nastaven ruční přepočet trasy, navigace skončí a bude znovu aktivována, jakmile se vrátíte na původní trasu.

4.7.3.2 Vymazat

Možnost Vymazat slouží k odstranění aktivní trasy spolu se všemi příslušnými body (začátek, body na trase a cíl). Pokud budete chtít použít stejnou trasu později, je nutné ji zcela změnit. ASUS GO vás upozorní před vymazáním dat trasy.

Tato funkce má speciální roli v případě, že jste během cesty použili funkci Vynechat. Po příjezdu do cíle čára trasy z mapy zmizí a navigace se ukončí. Trasa je nyní prakticky odstraněna, ale pokud budete plánovat novou trasu, při plánování nové cesty budou vyloučeny silnice, události a oblasti vyloučené z vaší trasy. Klepnutím na tlačítko Vymazat zcela smažete předchozí trasu spolu s omezeními nastavenými pomocí funkce Vyhnout se.

Poznámka: Při použití místa POI jako bodu na trase neodstraníte při odstranění trasy vlastní místo POI, ale pouze jeho roli na trase.

4.7.3.3 Itinerář

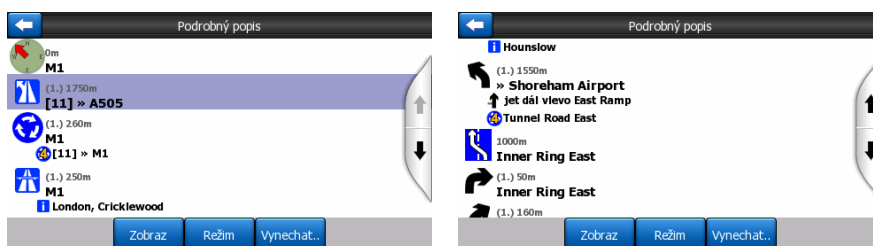
Tato funkce otevře plán cesty (seznam událostí na trase) aktivní trasy. Itinerář má tři různé režimy zobrazení a dvě funkce.

Režimy zobrazení

Režimy zobrazení jsou různé pouze v počtu událostí zobrazených v seznamu. Položky v seznamu se vždy zobrazují se všemi informacemi včetně piktogramů potřebné akce a vzdálenosti události od předchozí položky v seznamu.

Itinerář stále platí a během navigace na trase je průběžně aktualizován. Položka seznamu, která je v navigaci další na řadě, je zvýrazněná do doby, než klepnutím zvýrazníte jinou. Poté zůstane zvýraznění na vybrané položce.

- **Podrobné pokyny:** Jedná se o seznam zobrazený při otevření Itineráře. Je to podrobný seznam událostí. V seznamu jsou uvedeny všechny důležité křižovatky, i ty, na kterých nebudete měnit směr.
- **Pokyny:** Klepnutím na tlačítko Režim zobrazíte seznam událostí, které vyžadují vaši pozornost, například seznam akcí na trase. Jedná se o události uvedené v poli s indikací změny směru, které jsou oznamovány hlasem.
- **Shrnutí trasy:** Opětovným klepnutím na tlačítko Režim zobrazíte přehled trasy, který obsahuje pouze důležité silnice a křižovatky.

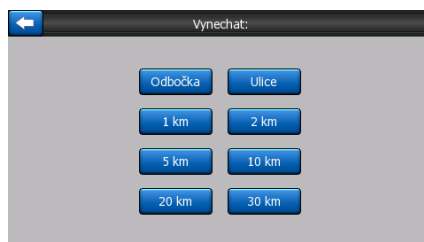


Zobraz

Klepnutím na toto tlačítko zobrazíte na mapě zvýrazněnou položku seznamu. Pomáhá označit události trasy v seznamu.

Vyhnout se

Klepnutím na toto tlačítko zobrazíte seznam možností pro změnu trasy. Umožňují přepočítat trasu tak, abyste se vyhnuli zvýrazněné události a někdy také některým z následujících.



- **Manoeuvre (Akce):** Při použití této možnosti se vyhnete zvýrazněné akci. Pokud je některá změna směru během dopravní špičky příliš obtížná, systém ASUS GO přepočítá trasu s vyloučením tohoto místa změny směru. Pokud je na trase důležitá následující ulice, systém ASUS GO pravděpodobně nahradí dané místo změny směru několika jednoduššími, abyste se dostali na stejnou ulici.
- **Road (Silnice):** při vyloučení silnice systém ASUS GO vypočítá trasu bez použití této silnice. Tato funkce je užitečná v případě, že předpokládáte dopravní zácpu na ulici použitou v trase nebo pokud je hlášena dopravní zácpa a vy najdete tuto silnici ve svém plánu cesty.
- **Distances (Vzdálenosti):** V tomto seznamu najdete také tlačítka vzdáleností. Podobají se tlačítkům v seznamu Okruh v menu Přepočítat (Strana 52), ale je možné je použít také pro vzdálené části trasy.

Poznámka: Není nutné otevírat plán cesty, pokud se dostanete k překážce na trase nebo do dopravní zácpy. Chcete-li získat okamžitou náhradní trasu, použijte funkci Okruh v poli Přepočítat (Strana 52).

Poznámka: Při použití této funkce systém ASUS GO ponechá vyloučení stejné části mapy z ostatních tras, dokud trasu ručně neodstraníte (Strana 53) nebo nerestartujete systém ASUS GO.

4.7.3.4 Průlet

Tato funkce neslouží k navigaci, poskytuje pouze rychlý přehled trasy. Nabízí simulaci trasy znázorňující skutečnou jízdu během navigace.

Simulace

Poklepejte na tlačítko Průletu.

V tomto režimu probíhá simulace normální rychlostí (pomocí rychlostního limitu ulic a silnic na trase). Přehrají se také hlasové pokyny.

Tento režim je užitečný zejména pro ukázkou systému ASUS GO nebo osvojení si jeho fungování před zahájením první cesty.

Klepnutím na libovolné místo na obrazovce simulaci ukončíte.

4.7.3.5 Edit

Klepnutím na tlačítko Edit zobrazíte seznam všech bodů použitých na trase. První položkou v seznamu je bod odjezdu trasy bez platné pozice GPS, poslední dosažený bod průjezdu v případě, že během navigace otevřete seznam, nebo bod, kde systém ASUS GO naposledy přepočítával trasu. To znamená, že seznam je stále aktualizován a body průjezdu jsou během cesty vynechány. Poslední položkou seznamu je váš konečný cíl.



Pomocí šipek vpravo procházejte seznam a klepnutím na libovolnou linii ji zvýrazněte. Můžete provádět následující operace:

- Přidat **Přidat:** můžete přidat nový bod trasy (nebo nový koncový cíl v případě, že zvýrazněná položka je poslední v seznamu) po vybraném bodě. Nabídka Hledat se otevře automaticky, abyste mohli vyhledat adresu, místo zájmu, souřadnice, některý z oblíbených cílů nebo bod ze seznamu Historie. Po výběru některé z položek se systém ASUS GO vrátí na obrazovku Edit a váš výběr se zobrazí bezprostředně pod zvýrazněnou linií.
- Vymazat **Vymazat:** ze seznamu můžete odstranit vybraný bod. Je-li zvýrazněná položka v seznamu poslední, stane se předchozí lomový bod cílem.
- Optimalizovat **Optimalizovat:** Pokud neexistuje konkrétní pořadí, které chcete dodržet, můžete přizpůsobit pořadí, v němž budete projíždět lomové body. Klepnete-li na toto tlačítko, aplikace ASUS GO ihned změní pořadí tohoto seznamu, aby vám pomohl ušetřit čas a palivo. Optimalizace se vztahuje pouze k lomovým bodům. Váš počáteční bod a cíl zůstávají na svých místech.
- Nahoru **Nahoru a** Dolů **Dolů:** pomocí těchto tlačítek lze změnit uspořádání seznamu přesunutím zvýrazněné položky v seznamu nahoru nebo dolů.

4.7.3.6 Info

Toto tlačítko slouží k otevření obrazovky Informace o trase popsané v části: Strana 41 Obrazovka obsahuje informace o aktuální trase a nabízí několik dalších možností kontroly a změny aktivní trasy.



4.7.4 Tlačítko Hlavní

Tlačítko Hlavní v pravém dolním rohu aktivuje obrazovku nabídky Hlavní popsané v části: Strana 17.

4.8 Zprávy TMC

Systém ASUS GO může být při navigaci efektivnější, jestliže jsou k dispozici zprávy TMC. Systém TMC (Traffic Message Channel) je specifická aplikace systému RDS (FM Radio Data System) používaného k přenosu informací o dopravě a počasí v reálném čase.

Poznámka: TMC není celosvětová služba. V některých zemích či oblastech nemusí být dostupná. Podrobné informace o pokrytí této služby získáte od místního prodejce.

K obdržení informací TMC potřebujete mít na váš PNA připojený přijímač TMC.

Pokud jsou v daném místě vysílána data TMC, systém ASUS GO použije data TMC automaticky. V programu nemusíte nic nastavovat. Rádiové stanice na vlnách FM vysílající data TMC budou automaticky vyhledány a dekodované informace budou okamžitě použity k plánování trasy. Jakmile systém ASUS GO obdrží informace, které se týkají vaší trasy, program vás bude varovat, že upravuje trasu, a navigace bude pokračovat s novou trasou, ve které budou zohledněny aktuální dopravní podmínky.

Podsystém TMC lze spustit z obrazovky GPS Data (Strana 27) poklepem na tlačítko TMC.



4.8.1 Seznam zpráv TMC

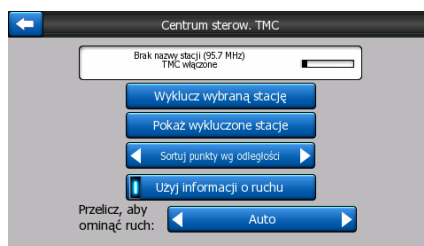
Na hlavní obrazovce v části TMC je uveden seznam platných zpráv TMC seřazených podle jejich vzdálenosti od aktuálního umístění.



K otočení stránky klepněte na šipce, uvidíte problémy v dopravě mimo vaši aktuální polohu, nebo stiskněte Nastavení ke konfiguraci podsystému TMC. Otevře se nové okno.

4.8.2 Ovládací panel TMC

Tato obrazovka zobrazuje vybraný zdroj TMC a umožňuje vám změnit nastavení TMC.



4.8.2.1 Vybraná rádiová stanice na vlnách FM

Název a frekvence vybrané rádiové stanice se objeví na horní straně okénka společně s informací o síle signálu zobrazené ikonkou podobnou síle satelitního signálu na stránce GPS data.

Pokud v oblasti nejsou žádné rádiové stanice vysílající data TMC, přijímač bude pokračovat ve vyhledávání. Můžete vidět frekvenci prohledávající rádiové pásmo FM CCIR (87,5 - 108 MHz). Když se přemístíte do oblasti s informacemi TMC, indikátor vám ukáže frekvenci a podrobné informace pro stanici s podporou dat TMC.

4.8.2.2 Zakázat vybranou stanici

Chcete-li přijímat data TMC z jiné rádiové stanice, stiskněte toto tlačítko. Stanice bude přidána do seznamu vyloučených stanic, systém ASUS GO pak začne hledat další stanici s daty TMC a v budoucnu vždy přeskočí vyloučenou stanici.

4.8.2.3 Zobraz blokované stanice

Toto tlačítko otevře seznam vyloučených stanic. Klepněte na jakoukoli ze stanic v seznamu a poté klepnutím na tlačítko Povolit povolte data TMC v systému ASUS GO.



4.8.2.4 Seřazuje události podle vzdálenosti/typu

Seznam dopravních událostí lze seřadit podle jejich vzdálenosti od aktuálního umístění nebo podle jejich typu. Klepnutím na toto tlačítko můžete přepínat mezi dvěmi možnostmi.

4.8.2.5 Užití info o dopr. situaci

Toto tlačítko je standardně aktivní, to znamená, že zprávy TMC budou používány při plánování trasy. Zaklepejte na tomto tlačítku, aby ASUS GO při plánování trasy ignoroval aktuální informace o dopravě.

Tip: Pokud plánujete trasu, může být výhodnější funkci TMC vypnout.

4.8.2.6 Přepočítat s objetím husté dopravy

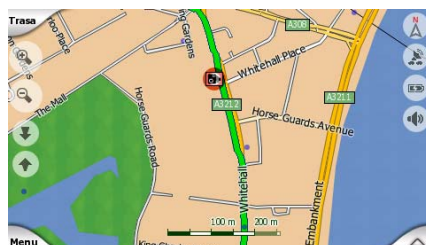
Toto nastavení se shoduje s předchozím. Vypnutí nezamezí systému v plánování trasy s použitím dat TMC, ale neaktivuje automatické přepočítání pro případ změn podmínek během cesty.

4.9 Bezpečnostní kamery

Bezpečnostní kamery, jako například kamery pro měření rychlosti, jsou speciální typy míst POI v systému ASUS GO. Systém vás může varovat, když se k jedné z kamer přiblížíte. Varování můžete doladit v části Obecné nastavení (Strana 63).

Umístění kamer lze ukládat ručně. Podrobnosti naleznete v části Menu Kurzor (Strana 37).

Kamery pro sledování rychlosti jsou na mapě označeny malým symbolem kamery.



4.9.1 Typy kamer

K dispozici jsou čtyři typy kamer pro sledování rychlosti:

4.9.1.1 Pevné kamery

Některé kamery jsou umístěny vedle silnice, míří jedním směrem a měří jeden nebo oba směry provozu. Slouží k měření aktuální rychlosti. Pro tyto kamery můžete udat směr sledované dopravy a rychlostní omezení. ASUS GO vás bude varovat, když se k těmto kamerám přiblížíte ze sledovaného směru. Překročí-li vaše rychlost rychlostní limit v blízkosti kamery, přehraje se speciální varovný zvuk.

Tyto kamery se zobrazují s následujícím symbolem:



4.9.1.2 Mobilní kamery

Některé kamery se ovládají z vozidla. Databáze obsahuje některá typická místa těchto mobilních kamer. Nejsou v daném umístění vždy v provozu a není pro ně stanoven rychlostní limit. Varování je podobné jako u pevných kamer, ale protože není dán žádný rychlostní limit, oznamuje se pouze jejich blízkost.

Tyto kamery se zobrazují s následujícím symbolem:



4.9.1.3 Zabudované kamery

Některé kamery jsou zabudovány v semaforech. Pracují jako pevné kamery, ale je obtížné zjistit jejich přítomnost. Varování týkající se blízkosti a rychlosti je stejné jako u pevných kamer.

Tyto kamery se zobrazují s následujícím symbolem:



4.9.1.4 Kamery kontrolující v úsecích

Tyto kamery pracují v párech a neměří aktuální rychlost, ale průměrnou rychlost mezi dvěma kamerami. Obě identifikují vozidlo a zaznamenají přesný čas, kdy jste kameru míjeli. Interval mezi dvěma časovými body bude použit k výpočtu průměrné rychlosti.

Systém ASUS GO varuje při příjezdu k jedné z těchto kamer, ale při projíždění se bude varování dále zobrazovat a vaše průměrná rychlost se bude měřit, dokud nedorazíte k jiné kameře tohoto typu. Překročí-li vaše průměrná rychlost rychlostní limit mezi dvěma kamerami, zobrazí se stejný speciální varovný zvuk jako u jiných typů kamery.

Poznámka: Ve výjimečných případech, kdy systém ASUS GO nezaznamená okamžik průjezdu kolem druhé kamery (kamera je například umístěna na konci tunelu, kde poloha GPS ještě není k dispozici), varovný signál se nevypne. Varovný signál lze vypnout klepnutím na symbol kamery na obrazovce.

Tyto kamery se zobrazují s následujícím symbolem:



4.9.1.5 Kamery sledující křižovatky

Tyto kamery kontrolují, zda jsou dodržovány předpisy na křižovatkách. Varování je podobné jako u pevných kamer, ale protože není dán žádný rychlostní limit, oznamuje se pouze jejich blízkost.

Tyto kamery se zobrazují s následujícím symbolem:



4.9.2 Kontrolovaný směr silnice

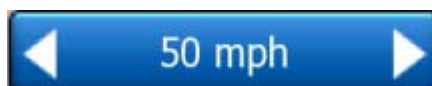
Různé kamery mohou měřit rychlost v jednom směru, obou směrech nebo několika směrech na křižovatce, jsou-li umístěny v otočné základně. ASUS GO vás bude varovat pouze tehdy, když cestujete ve sledovaném či sledovatelném směru.

Směr měření kamer se zobrazuje pomocí následujících symbolů:



4.9.3 Zkontrolovaný rychlostní limit

Další informací je limit omezení rychlosti sledovaný pevnou a integrovanou kamerou a kamerou, která měří v úsecích. Pokud ručně uložíte umístění kamery z menu Kurzor (Strana 37), rychlostní limit pro daný úsek (je-li k dispozici) bude použit jako výchozí hodnota. Tuto hodnotu však lze změnit pomocí příslušného ovládacího prvku:



4.9.4 Přidání nové kamery nebo úprava stávající

Můžete přidat novou kameru, upravit parametry stávajících kamer, případně můžete kamery mazat. Vyberte bod na mapě. Potom použijte tlačítko POI v menu Kurzor (Strana 37). Otevře se seznam míst POI v okolí vybraného místa na mapě. Chcete-li přidat novou kameru, použijte tlačítko Přidat kam a potom nastavte parametry kamery. Chcete-li upravit stávající kameru, vyhledejte ji na konci seznamu POI a klepněte na ni. Otevře se nová obrazovka s podrobnostmi o kameře. Chcete-li kameru odstranit, klepněte na této obrazovce na tlačítko Vymazat.



4.9.5 Změna nastavení varovného signálu kamery

Varování, které kamera zobrazuje, můžete zapnout a vypnout a nastavení dále doladit v části Obecné nastavení (Strana 64).

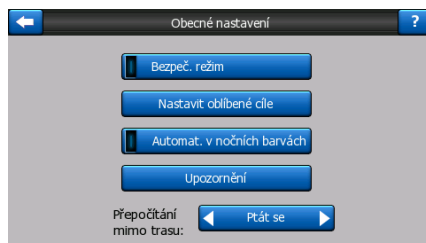
5 Nastavení

Aplikace ASUS GO poskytuje několik nastavení, která umožňují přizpůsobení funkcí programu. Na obrazovku Nastavení se lze dostat přímo z obrazovky hlavní menu (Strana 17) a z obrazovky mapy pomocí ikony baterie (Strana 36). Současně se lze k některým jejím vnořeným obrazovkám dostat z jiných částí programu.



5.1 Obecné nastavení

Jedná se o základní nastavení aplikace ASUS GO.



5.1.1 Bezpeč. režim

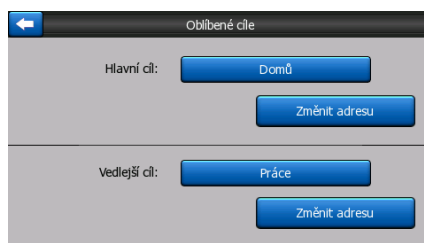
Bezpeč. režim vypne při rychlosti nad 10 km/h dotykový displej, abyste se mohli věnovat jen řízení.

Budete stále moci používat hardwarová tlačítka, ale nebudete moci nastavit nové cíle nebo změnit nastavení.

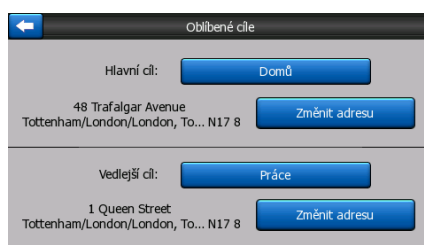
Pokud vypnete režim Bezpeč. režim, systém ASUS GO vás bude varovat.

5.1.2 Nastavit oblíbené cíle

Můžete vybrat své dva nejčastěji navštěvované cíle a nastavit je jako oblíbené (Strana 93). K oběma můžete začít navigovat pomocí pouhých dvou klepnutí na obrazovku. Původní názvy těchto bodů jsou Domů a Práce.



Můžete je přejmenovat a určit jejich polohu. Pro určení polohy můžete použít stejnou funkci nabídky Hledat (Strana 83) jako při výběru cíle cesty. V závislosti na vašem výběru a na dostupných informacích se zde zobrazí poloha jako adresa ulice, zeměpisná délka a šířka a nebo oba údaje současně.



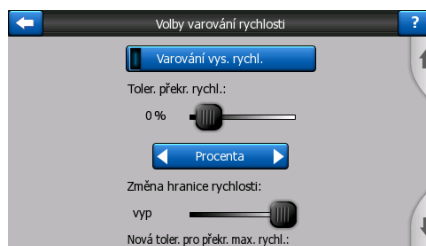
Poznámka: Pokud klepnete na jedno z vašich oblíbených míst v nabídce Hledat (Strana 93) předtím, než jej určíte, nabídne vám aplikace ASUS GO přechod na tuto obrazovku, kde jej můžete nastavit.

5.1.3 Automat. v nočních barvách

Pomocí automatického nočního režimu se může aplikace ASUS GO přepínat mezi denním a nočním barevným režimem několik minut předtím, než vyjde slunce, a několik minut poté, co zapadne, v závislosti na čase a informacích o poloze, které poskytne zařízení GPS. Jakmile v menu Rychle (Strana 46) nastavíte trvalý barevný režim, automatické přepínání barevných režimů se vypne. Pokud budete chtít, aby aplikace ASUS GO znovu přepínala mezi barevnými režimy, musíte tuto funkci znovu zapnout.

5.1.4 Upozornění

Klepnutím na toto tlačítko povolíte upozornění a možnosti pro jejich úpravu. Otevře se nové okno obsahující dostupné možnosti.



5.1.4.1 Varování vys. rychl.

Mapy mohou obsahovat informace o rychlostních limitech na částech silnic. Systém ASUS GO vás může varovat, jestliže překročíte rychlostní limit. V některých oblastech nemusí být tyto informace dostupné (informujte se u místního prodejce) nebo nemusí zcela odpovídat skutečnosti. Toto nastavení umožňuje funkci varování vypnout či zapnout.

Tolerance překročení rychlosti

Aplikace ASUS GO vás bude varovat, pokud překročíte rychlostní limit nad úroveň stanovenou tímto nastavením. Vyberte, zda chcete toleranci definovat jako Pevné hodnoty (rozdílovou hodnotu přičtenou k hodnotě rychlostního limitu) nebo Procenta.

Posuvník se změní v závislosti na zvoleném režimu.

U obou variant nastavení lze použít jak kladné, tak záporné hodnoty.

Změna hranice rychlosti

Pokud je rychlostní limit aktuálního úseku silnice stejný nebo vyšší než tento limit, použije funkce rychlostního varování alternativní toleranci namísto původní.

Pokud přesunete posuvník zcela doprava, vypnete alternativní rychlostní varování. Poté bude nastavení varování pro všechny cesty určovat poloha horního posuvníku.

Nová tolerance pro překročení max. rychlosti

Toto nastavení nahradí základní nastavení stanovené v horní části této obrazovky v případě, že rychlostní limit dané komunikace přesáhne hodnotu určenou v nastavení Alternativního rychlostního limitu. Posuvník a prvek pro výběr fungují stejným způsobem jako základní ovládací prvky popsané zde v části: Strana 65

Příklad: abyste lépe pochopili, jak tato funkce funguje, uvádíme příklad. Pokud použijete nastavení +10 km/h – 100 km/h +5%, aplikace ASUS GO vás bude během jízdy varovat při dosažení následujících rychlostí:

Omez. rychl.	Varování při rychlosti	
40 km/h	50 km/h	(=40 km/h + 10 km/h)
60 km/h	70 km/h	(=60 km/h + 10 km/h)
90 km/h	100 km/h	(=90 km/h + 10 km/h)
100 km/h	105 km/h	(=100 km/h + 5%/h)
120 km/h	126 km/h	(=120 km/h + 5%/h)
160 km/h	168 km/h	(=160 km/h + 5%/h)

5.1.4.2 Aktivovat Rychl. kamery

Systém ASUS GO vás může upozornit, pokud se budete blížit ke známé bezpečnostní kameře, kterou jste předtím načetli nebo zkopírovali do zařízení nebo ručně uložili pomocí softwaru. Kamery lze ukládat pomocí tlačítka POI v menu Kurzor (Strana 37) a potom pomocí tlačítka Přidat kam.. Typy a parametry kamer pro měření rychlosti jsou vysvětleny v části: Strana 59

V této části můžete aktivovat nebo deaktivovat varování před známými kamerami a současně můžete upravit způsob, jakým vás bude aplikace ASUS GO varovat v případě, že se budete k některé blížit.

Poznámka: Detekce radarů na měření rychlosti je v určitých zemích zakázána. Před použitím této funkce ověřte, zda je její použití v dané oblasti legální.

Zvukové varování

Můžete vypnout zvukovou výstrahu a používat pouze jednoduché varování (kdy budete varováni, pouze pokud překročíte rychlostní limit ve chvíli, kdy se budete blížit ke kameře) nebo můžete používat komplexní zvukové varování, kdy se bude přehrávat opakovaný tón ve chvíli, kdy se budete blížit ke kameře. V případě kamer, které kontrolují úseky silnice, uslyšíte opakovaný tón i v případě, že se budete pohybovat mezi dvěma kamerami (tyto kamery se používají ve dvojicích).

Budete varováni v dostatečném předstihu. Vzdálenost, ve které vás začne aplikace ASUS GO varovat, že se blížíte ke kameře, závisí na vaší rychlosti. Čím vyšší rychlostí jedete, tím dříve se varování spustí.

5.1.5 Přepočítání trasy

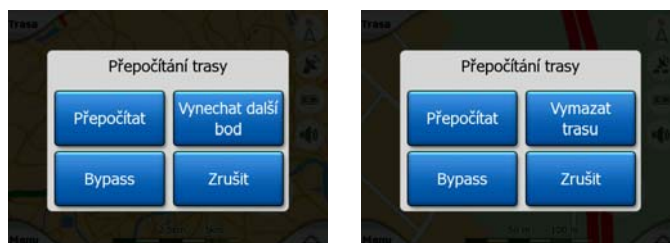
Jakmile bude trasa naplánovaná, toto nastavení sdělí aplikaci ASUS GO, jak se zachovat, pokud se odkloníte od dané trasy.

5.1.5.1 Automat.

Trasa se přepočítá automaticky po několika vteřinách, co ji opustíte.

5.1.5.2 Ptát se

Systém ASUS GO se Vás může při každém odklonění od plánované trasy dotázat na další postup. Trasa se nepřepočítá, dokud nevyberete možnost z nabídky, která se automaticky zobrazí (také vysvětleno zde v části: Strana 43)



Máte na výběr z možností:

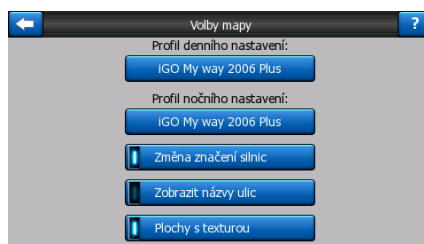
- **Přepočítat:** Systém ASUS GO přepočítá trasu podle předchozího nastavení. Výsledek je stejný jako při použití volby přepočítání Automaticky.
- **Vynechat další bod / Vymazat trasu:** Systém ASUS GO odstraní ze seznamu příští průjezdní bod na trase a přepočítá trasu bez něj. Pokud zbývá pouze jeden cíl, označení tlačítka se změní na Vymazat trasu, po jehož stisknutí se ukončí navigace.
- **Okruh:** Pokud jste se odklonili od původní trasy kvůli dopravní zácpě nebo práci na silnici, můžete instruovat systém ASUS GO, aby se do určité vzdálenosti vyhnul původní trase.
- **Zrušit:** Ukončí nabídku bez přepočítání trasy. Navigace se zastaví a znovu se aktivuje, jakmile se vrátíte zpět na původní trasu.

5.1.5.3 Neaktivní

Pokud se budete držet původní trasy a budete se na ni chtít vrátit sami, můžete deaktivovat přepočítání trasy. Jestliže vyberete tuto volbu, navigace se zastaví do doby, dokud se samostatně nevrátíte na plánovanou trasu.

5.2 Nastavení mapy

Zde můžete nastavit několik parametrů, které určí vzhled map v aplikaci ASUS GO.



5.2.1 Profil denního nastavení / Profil nočního nastavení

Aplikace ASUS GO poskytuje rozdílné barevné režimy pro denní a noční použití. Vždy je vybrané jedno denní schéma a jedno noční. ASUS GO je používá při přepnutí ze dne na noc a naopak.

Klepněte na odpovídající tlačítko a vyberte nový barevný režim ze seznamu.

5.2.2 Změna značení silnic

Některé silnice mají mezinárodní názvy nebo čísla pro cizí řidiče. Můžete si vybrat, zda zobrazit pouze místní název nebo oba názvy.

5.2.3 Zobrazit názvy ulic

Zde můžete nastavit, zda se mají názvy ulic a ikon zobrazovat POI na mapě během jízdy. V závislosti na aktuální úrovni přiblížení a náklonu mapy, se zobrazují názvy ulic buď orientované podle ulice nebo na značkách, připojených k ulici (Strana 21). Pokud zapnete tyto značky, snáze rozeznáte polohu místa na mapě, pokud je vypnete, lépe uvidíte rozložení cesty.

Poznámka: Můžete vypnout názvy ulic a ikony POI, pouze pokud aplikace ASUS GO sleduje vaši polohu. Jakmile přesunete výřez mapy a funkce Umístění na pozici (Strana 33) bude vypnuta, budou názvy ulic a ikony opět viditelné. Klepnutím na tlačítko Zpět se znovu aktivuje funkce Sledování pozice a skryjí se názvy ulic a ikony.

5.2.4 Plochy s texturou

Tato volba zapne texturované polygony, kdy se řeky, jezera, lesy a ostatní velké objekty budou na mapě zobrazovat realističtěji a atraktivněji.

Deaktivace povede k jednotným oblastem, ale k lepšímu výkonu pro starší pomůcky PNA s pomalejším procesorem. Viz Strana 22.

5.3 Nastavení zvuku

Nastavení na této stránce určují způsob, jakým se budou v aplikaci ASUS GO používat zvuky.



5.3.1 Hlavní ovladač hlasitosti

Hlasitost aplikace ASUS GO je nezávislá na nastavení hlasitosti zařízení PNA. Pokud je spuštěna aplikace ASUS GO, poloha tohoto regulátoru hlasitosti určuje úroveň hlasitosti zařízení. Jestliže ukončíte aplikaci, obnoví se nastavení zařízení.

Levá část tohoto ovládacího prvku slouží jako tlačítko pro utlumení zvuku. Klepnutím na toto tlačítko utlumíte všechny zvuky aplikace ASUS GO.

5.3.2 Nastavení hlasitosti hlasových pokynů

Levý spínač může zapnout nebo vypnout hlasové pokyny ASUS GO 7. Pokud je tato funkce zapnuta, posuvník napravo bude určovat hlasitost hlasových výzev. Pokud bude v poloze úplně vlevo, budou hlasové pokyny zcela potlačeny, pokud bude úplně vpravo, bude zohledněno nastavení hlavního ovladače hlasitosti.

5.3.3 Nastavení hlasitosti kláves

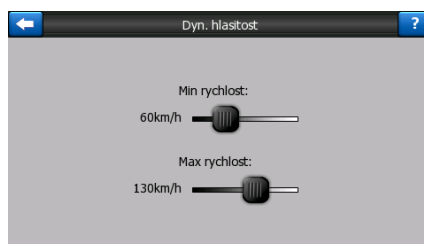
Přepínačem nalevo můžete vypnout a zapnout zvuk kláves. Zvuky kláves fungují jako zvukové potvrzení, že došlo k stisknutí tlačítka zařízení nebo dotekové obrazovky. Pokud jsou zvuky kláves zapnuty, posuvník napravo bude určovat jejich hlasitost. Pokud bude v poloze úplně vlevo, budou zvuky kláves zcela potlačeny, pokud bude úplně vpravo, budou se přehrávat na maximální hlasitost.

Poznámka: Zvukové efekty aplikace ASUS GO se liší podle kontextu. Jsou rozdílné, pokud například otevřete nebo zavřete okno, nebo pokud aktivujete nebo deaktivujete určitou volbu. Budou vás dokonce informovat, zda jste zadali dost písmen v názvu ulice, aby se zobrazil pouze krátký seznam shodujících se ulic.

5.3.4 Dyn. hlasitost

Při jízdě ve vysoké rychlosti, může být hluk v autě natolik vysoký, že jasně nerozeznáte hlasové pokyny a neuslyšíte zvuky kláves. Pomocí funkce Dyn. hlasitost můžete instruovat systém ASUS GO, aby zvýšila hlasitost ve chvíli, kdy rychlost vozidla překročí určitou minimální hranici a aby zvýšila hlasitost na maximum (které je určeno posuvníkem hlavní hlasitosti v nabídce Nastavení zvuku) při zadané maximální rychlosti.

Klepnutím na tlačítko Dynamická hlasitost zapnete tuto funkci. Přitom se zároveň otevře obrazovka, na které nastavíte minimální a maximální rychlost.



5.3.5 Upozorňovací tón

Pokud je tato volba nastavena na hodnotu Neaktivní, budou hlasové pokyny zaznívat bez předchozího upozorňovacího tónu. Pokud volbu nastavíte na hodnotu 1x tón upozornění zazní před hlasovými pokyny jeden tón, pokud použijete volbu 2x tón upozornění ozve se dvakrát po sobě stejný tón.

5.4 Nastavení parametrů trasy

Toto je velmi důležitá stránka. Nastavení na tomto místě definuje způsob, jakým budou počítány trasy. Tato obrazovka je přístupná přímo z obrazovky Informace o trase (Strana 41).



5.4.1 Metoda

Použijte držátko k nastavení rychlosti výpočtu trasy. V levé poloze nebude trasa optimální, ale výpočet bude velice rychlý. Posun doprava povede k přesnější trase, ale delší době.

Poznámka: Jelikož ASUS GO vypočítává trasu velice rychle, poloha posuvníku je používána pouze pro delší trasy. Krátké trasy jsou vždy vypočítané tak, abyste získali optimální výsledky bez ohledu na polohu posuvníku.

5.4.2 Trasa

Zde můžete vybrat ze tří různých typů trasy.

5.4.2.1 Krátký

Pokud zvolíte nastavení Nejkratší, bude výsledná trasa vypočítána tak, aby byla vždy mezi dvěma sousedními body trasy nejkratší možná vzdálenost. Toto nastavení je obvykle upřednostňováno chodci, cyklisty nebo pomalejšími vozidly.

5.4.2.2 Rychlý

Pokud vyberete nastavení Rychle, bude vypočítána nejrychlejší možná trasa, za předpokladu, že můžete cestovat při rychlosti nebo při rychlosti blízké rychlostnímu limitu na všech zahrnutých komunikacích. Toto nastavení je obvykle upřednostňováno rychlými a běžnými automobily.

5.4.2.3 Ekonomický

Toto nastavení je užitečnou kombinací předcházejících dvou nastavení. Přestože se v podstatě hledá nejrychlejší trasa, pokud je k dispozici jiná komunikace, jejíž přejezd trvá o něco delší dobu, ale zároveň je kratší v porovnání s nejrychlejší komunikací, aplikace ASUS GO zvolí tuto komunikaci, aby se ušetřily pohonné hmoty.

5.4.3 Vozidlo

Zde můžete nastavit typ vozidla, které se použije při navigaci po trase. V závislosti na tomto nastavení, budou některé typy cest vyjmuty z trasy (např. dálnice v případě chodců), nebo se nebudou zohledňovat některá omezení (např. na vozidla záchranné služby se nevztahují žádná omezení).

Jestliže je vybráno nastavení Bus nebo TIR, program předpokládá, že není možné dosáhnout vysokých rychlostí, tato informace je vzata v úvahu při určení trasy, odhadu trvání cesty a předpokládané doby příjezdu.

Dostupné hodnoty jsou:

- Aut
- Taxi
- Bus
- TIR
- Prv. Pomoc
- Kolo
- Chodec

5.4.4 Typy komunikací, které se mají zahrnovat, nebo vyloučit

Pokud chcete, aby trasa vyhovovala vašim požadavkům, můžete současně nastavit, u kterých typů komunikací se bude v případě možnosti zvažovat jejich začlenění nebo vyčlenění z trasy.

Poznámka: Vyloučení komunikace určitého typu je volitelné. Nezbytně to neznamená úplný zákaz. Pokud se lze k vašemu cíli dostat pouze pomocí některé vyloučené trasy, aplikace ASUS GO takovou trasu použije pouze v nezbytných případech. Pokud k tomu dojde, zobrazí se ikona s varováním na obrazovce Informace o trase (Strana 41) a komunikace, která není upřednostňovaná se zobrazí červeně na mapě.

5.4.4.1 Nepevn. vozovky

Nezpevněné cesty jsou vyloučeny ve výchozím nastavení, protože mohou být ve špatném stavu a obvykle na nich nelze dosáhnout maximální povolenou rychlost.

5.4.4.2 Dálnice

Pokud řídíte pomalejší automobil, nebo vlečete další vozidlo, můžete upřednostňovat, aby byly z trasy vyloučeny dálnice.

5.4.4.3 Trajekty

Dostupnost přechodně fungujících trajektů nemusí být obsažena v datech mapy. Navíc je možné, že za jejich použití budete muset platit, proto je podle svého uvážení můžete vyloučit z trasy (ve výchozím nastavení jsou zahrnuty).

5.4.4.4 Obrat

Přestože se tato volba zobrazuje mezi typy cest, jedná se o typ akce. Většina řidičů místo nich upřednostňuje běžné odbočky doleva nebo doprava, proto je tato volba ve výchozím nastavení zakázána.

Otočka proti směru jízdy na dvouproudé vozovce se nepovažuje za odbočku do protisměru.

Poznámka: Jestliže vám zcela nevadí otáčení do protisměru, nechte je zde a zadejte určitou penaltu (extra vzdálenost) v položce Rozšířené nastavení Volby trasy (Strana 79).

Poznámka: Zastávky na trase se považují za krátké zastávky ve vztahu k odbočkám do protisměru. To znamená, že pokud na této stránce odbočky do protisměru zakážete, bude se program snažit nepoužívat odbočky do protisměru, jestliže to bude možné. Po dosažení zastávky na trase však může naplánovat cestu opačným směrem.

5.4.4.5 Povolení nutné

U některých typů cest nebo oblastí budete potřebovat zvláštní povolení od majitele pozemku, abyste mohli danou komunikaci použít. Tyto cesty jsou ve výchozím nastavení vyloučeny z plánování trasy. Použijte tento přepínač, pokud má vozidlo oprávnění ke vjezdu.

5.4.4.6 Plac. dálnice

Tyto komunikace jsou ve výchozím nastavení zahrnuty do plánování trasy. Pokud si přejete cestovat tak, abyste se pokud možno vyhnuli placení mýtného, můžete tuto volbu zakázat a aplikace ASUS GO vytvoří optimální trasu bez použití placených silnic.

Poznámka: Existuje několik dalších způsobů, jak můžete ovlivnit plánování trasy a výpočet trasy z položky Rozšířené nastavení Volby trasy (Strana 79).

5.5 Jazyk & Jednotky

Zde můžete nastavit jazyky, jednotky měření a formát data a času, který bude aplikace ASUS GO používat.



5.5.1 Jazyk programu

Toto tlačítko zobrazí aktuální jazyk psaného textu v programu. Kliknutím na tlačítku si můžete vybrat ze seznamu dostupných jazyků. Jestliže změníte nastavení, bude ASUS GO muset být znovu spuštěn. Před opětovným spuštěním ASUS GO požádá o potvrzení.

5.5.2 Jazyk hlasu

Toto tlačítko zobrazí aktuální jazyk hlasových pokynů v programu. Pokud klepnete na tlačítko, můžete vybrat ze seznamu dostupných jazyků a mluvčích. Klepněte na některou položku v seznamu a uslyšíte vzorový hlasový pokyn. Klepněte na tlačítko OK, jakmile vyberete nový jazyk pro hlasové pokyny.

5.5.3 Jednotky

Můžete nastavit jednotky vzdálenosti používané programem. V některých jazycích ASUS GO nemusí podporovat všechny uvedené jednotky. Pokud vyberete jednotku měření, která není podporována vybraným jazykem pro hlasové pokyny, zobrazí se červené varovné hlášení, pod ovládacím prvkem pro výběr.

5.5.4 Nastavit formát datumu a času

Zde můžete nastavit formát data a času, který se bude používat v aplikaci ASUS GO. K dispozici jsou různé mezinárodní formáty.



5.6 Rozšířené nastavení

Tyto obrazovky vám umožní nastavit velké množství různých pokročilých nastavení a aktivovat určité speciální funkce. Tato nastavení a funkce se rozdělují do skupin.



Klepněte na jakékoli tlačítko a nastavte odpovídající parametry. Všechny otevřou nové okénko, kde můžete provést požadované změny.

5.6.1 Volby displeje

Tato nastavení ovlivňují, jak bude aplikace ASUS GO zobrazovat prvky s rozdílným obsahem nebo jak bude vypadat obrazovka.

5.6.1.1 2D v režimu Mapa (a orientace Sever nahoře)

Normální použití režimu Mapa je prohlížení mapy a prohlížení různých míst na mapě. Obvykle se realizuje v pohledu s aktuálním směrem jízdy v horní části zobrazení mapy. Ve výchozím nastavení používá aplikace ASUS GO stejný vzhled mapy jak v režimu Mapa , tak v režimu Navigace .

Tento spínač používejte k instrukcím aplikaci ASUS GO , aby se vždy otevřela v režimu Mapa v 2D s orientací Sever nahoře pro prohlížení mapy.

Poznámka: Stále si zachováte možnost otočit a naklonit mapu, ale mapa se navrátí do režimu 2D, kdykoli se spustí režim Mapa .

5.6.1.2 3D v režimu Navigace (a orientace se sledováním trasy)

Režim Navigace je standardně určen pro volnou jízdu nebo navigaci, kdy je cesta, která je právě před vámi tou nejdůležitější částí mapy. Obvykle se realizuje v trojrozměrném pohledu s aktuálním směrem jízdy v horní části zobrazení mapy. Ve výchozím nastavení používá systém ASUS GO stejný vzhled mapy jak v režimu Mapa, tak v režimu Navigace.

Použijte tento přepínač, pokud chcete dát aplikaci ASUS GO příkaz, aby vždy spouštěla režim Navigace s trojrozměrným sledováním trasy (automatické otáčení mapy) k použití při řízení.

Poznámka: Budete mít stále možnost přepnout mapu do dvojrozměrného pohledu nebo do pohledu s pevnou orientací (na sever), mapa se však vrátí do trojrozměrného režimu s otáčením mapy, jakmile bude spuštěn režim Navigace.

5.6.1.3 Po nalezení přiblížit

Když je tento spínač vypnutý, aplikace ASUS GO umístí střed mapy do místa zvoleného ve Vyhledat , ale nezmění přitom přiblížení. Jestliže je tento spínač zapnutý, ASUS GO také přiblíží vybraný bod.

Přiblížení v tomto případě závisí na druhu předmětu, které jste vyhledali. Například, pro město přiblížení zobrazí celé město nebo alespoň jeho výraznou část kolem centra. Výběr POI , křižovatky nebo přesné adresy vám nabídne bližší pohled se zobrazením pouze několika ulic.

5.6.1.4 Formát zobrazení souřadnic

Polohy jsou někdy zobrazeny s jejich adresami a jindy s jejich souřadnicemi. Toto nastavení vám umožňuje vybrat si mezi zobrazením souřadnic ve stupních (ss,sssss), stupních a minutách (ss mm,mmm) nebo stupních, minutách a sekundách (ss mm ss,s).

Poznámka: zobrazení souřadnic je nezávislé na zadání souřadnic v menu Vyhledat . V obrazovce zadání souřadnic můžete volně používat kterýkoli ze třech formátů.

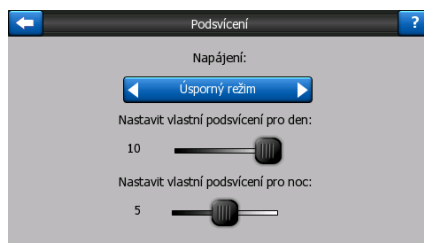
5.6.1.5 Vzhled obrazovky Navigace

Jejich obsah je v režimu projížďky (Bez navigace, kdy není nastavena žádná aktivní trasa) pevný. V režimu Navigace lze jejich obsah změnit na této obrazovce. Dostupné hodnoty jsou uvedené zde v části: Strana 39

5.6.2 Nastavení podsvícení

Zde můžete nastavit způsob chování podsvícení při použití aplikace ASUS GO.

Tato nastavení jsou nezávislá na nastavení ostatních aplikací zařízení ASUS R600.



5.6.2.1 Napájení

V horní části obrazovky můžete nastavit, jak se bude chovat podsvícení, pokud se obrazovky chvíli nebudete dotýkat.

Zapnuté podsvícení

Můžete zvolit, že bude podsvícení stále zapnuto.

Úsporný režim

Můžete také zapnout tuto speciální funkci aplikace ASUS GO. Funkce Inteligentní šetřič rozsvítí obrazovku, pouze pokud stisknete nebo klepnete na tlačítko nebo pokud vám bude chtít aplikace ASUS GO něco ukázat. Po uplynutí několika sekund se úroveň podsvícení sníží a po uplynutí dalších několika sekund se podsvícení vypne. Tato funkce pomáhá udržet delší životnost baterie.

5.6.2.2 Jas

Můžete nastavit úroveň intenzity podsvícení odděleně od denních a nočních režimů, a tak zesílit efekt nočního barevného režimu.

Hodnoty mohou být v rozsahu od 0 do 10, přičemž nula představuje zcela vypnuté podsvícení a 10 představuje maximální intenzitu podsvícení.

5.6.3 Rychlého přibl.

Funkce Rychlého přiblížení nabízí mnohem více, než obvyklé automatické přiblížení.

Při navigaci po trase: při příjezdu k místu změny směru se zvětší zobrazení a zvýší se úhel zobrazení tak, abyste snadno rozpoznali akci na další křižovatce. Pokud je další místo změny směru vzdálené, zobrazení se zmenší a jeho úhel se sníží tak, abyste si mohli prohlédnout silnici před sebou, nebo dokonce může přepnout do režimu Přehled, v němž můžete sledovat svoji polohu na mapě.

Během jízdy bez navigace: Pokud není vytvořena žádná aktivní trasa a vy řídíte auto bez navigace, funkce Rychlého přiblížení zvýší úhel zobrazení v případě, že jedete pomalu a sníží úhel zobrazení v případě, že pojedete rychle.

Tyto automatické funkce lze nastavit na této obrazovce.



5.6.3.1 Nastavení Rychlého přiblížení

Můžete nastavit, jak blízko se Rychlé přiblížení může přiblížit při přístupu k další odbočce (Limit pro přiblížení), a maximální oddálení, když je odbočka dále (Limit pro oddálení). Standardní hodnoty jsou nastavené tak, aby byly optimální ve většině případů.

5.6.3.2 Povolit režim Přehled

Zde můžete nakonfigurovat, za jakých okolností bude režim Přehled spuštěn, pokud je příští odbočka vzdálená.

Vzdálenost události na trase určuje, kdy systém ASUS GO přepne do režimu Přehled a kdy zpět na zobrazení Navigace.

Nastavení úrovně přiblížení režimu Přehled určuje fixní úroveň přiblížení mapy jak pro automaticky, tak pro manuálně volené (podle ikony Orientace mapy – viz: Strana 34) režimy Přehled. Úroveň měřítka můžete manuálně změnit kdykoli (nebude se zobrazovat tlačítko Zpět), ale pokud přepnete znovu na režim Přehled, bude obnovena tato hodnota měřítka.

V režimu Přehled můžete rovněž přesunout mapu. Zobrazí se tlačítko Zpět: Pokud je stisknete, mapa se posune tak, že se bude vaše poloha zobrazovat ve středu mapy.

Poznámka: Pokud je tato automatická funkce vypnuta, můžete režim Přehled stále aktivovat ručně podle pokynů v části: Strana 34

5.6.3.3 Resetovat Uzamčení polohy a Rychlé přiblížení

Jak bylo popsáno v části o hardwarových tlačítkách a funkcích mapy, během navigace můžete mapu pohybovat, otáčet, naklánět a přibližovat. V těchto případech se na obrazovce objeví ikona Zpět (Strana 33).

Jak již bylo napsáno, mapu můžete během navigace pohybovat, naklánět a přibližovat. V těchto případech se na obrazovce objeví ikona Zpět (Strana 33).

Když mapu nakláníte nebo přibližujete, ta část Rychlého přiblížení je automaticky deaktivovaná, mapa bude sledovat vaši polohu, ale nezmění parametr, která jste pozměnili. Plný režim Rychlého přiblížení můžete obnovit klepnutím na tlačítko Zpět.

Jestliže mapou pohybujete, všechny části Rychlého přiblížení budou neaktivní a pohled se zmrazí. Klepnutí na tlačítko Zpět způsobí, že ASUS GO spustí sledování vaší polohy (Uzamčení polohy) a také se znovu aktivuje funkce Rychlé přiblížení.

Systém ASUS GO lze nastavit tak, že se funkce Zpět automaticky aktivuje po několika sekundách nečinnosti.

Tato funkce a související parametry níže se týkají jen obrazovky Navigace. Obrazovka Mapa bude zobrazena, dokud neprovedete požadovanou akci.

Reset umístění na pozici

Jestliže chcete, aby vás aplikace ASUS GO vrátila do vaší aktuální GPS polohy po tom, co jste přemístili mapu během navigace. Je to užitečné, jestliže dojde k neplánovanému posunutí mapy nebo, jestliže jste mapu posunuli rychle, abyste překontrovali něco poblíž trasy.

Po určitém (níže nastaveném) čase zmizí tlačítko Zpět a obnoví se zobrazení aktuální polohy.

Obnovit rychlý zoom

Tento spínač používejte, pokud chcete aby aplikace ASUS GO opět obnovila funkci Rychlé přiblížení po přiblížení nebo naklonění mapy při navigaci. Je to užitečné, jestliže dojde k neplánovanému posunutí pohledu nebo, jestliže jste mapu posunuli rychle, abyste překontrovali něco poblíž trasy.

Po určitém (níže stanoveném čase) zmizí tlačítko Zpět a režim Rychlé přiblížení se změní na zobrazení pro navigaci. Na rozdíl od Resetovat uzamčení polohy je změna pohledu plynulá.

Poznámka: Rychlé přiblížení může být znovu spuštěné pouze tehdy, když je aktivované na vrchní straně stránky. Jestliže je funkce Rychlé přiblížení vypnutá, neobjeví se tlačítko Zpět a pohled se nevrátí do původního stavu po přiblížení či naklonění mapy.

Prodleva před obnovením

Můžete zde nastavit prodlevu pro Resetovat uzamčení polohy a Obnova rychlého přiblížení. Kratší prodlevy jsou lepší, jestliže občas omylem měníte pohled na mapu, ale jestliže často vyhledáváte věci podle vaší trasy, delší prodleva může být vhodnější.

Pamatujte si, že na displej byste se měli dívat pouze tehdy, když je to zcela bezpečné.

Poznámka: Jestliže zmáčknete tlačítko Zpět před tím, než začne fungovat automatická funkce Zpět, funkce Rychlé přiblížení a Uzamčení polohy budou okamžitě obnoveny.

5.6.4 Volby trasy

Základní parametry trasy můžete nastavit v obrazovce Parametry Trasy popsané v Strana 70. Na této obrazovce je několik dalších způsobů, jak ovlivnit plánování trasy a její výpočet.



5.6.4.1 Citlivost na odbočení z trasy a Zpoždění přepočítání

Přepočítání trasy se může lišit podle kvality zařízení GPS, polohy antény GPS ve vozidle a prostředí, kterým projíždíte. Aplikace ASUS GO se může domnívat, že jste odbočili z navržené trasy a trasu změnit, i když tomu tak není.

Jestliže nemáte dobrý příjem GPS (např. při řízení v oblasti se slabým signálem), je pravděpodobné, že dojde k občasným výkyvům ve vypočítané poloze GPS. I když aplikace ASUS GO používá vyvinutý systém Sledování silnice, který většinou zabrání těmto chybám porovnáním aktuální polohy s doporučenou trasou a silnicemi na mapě, občas může dojít k chybám.

K snížení efektů velkých omylů můžete toleranci přepočtu zvýšit dvěma způsoby.

Citlivost na odbočení z trasy

Jedná se o rozsah relativních hodnot od 0 do 10, které informují aplikaci ASUS GO o tom, jak moc se může GPS poloha lišit od navržené trasy, než se program rozhodne trasu přepočítat. Nižší hodnoty vedou k tomu, že aplikace ASUS GO je méně citlivá na chyby polohy, vyšší hodnoty vedou k rychlejším reakcím.

Zpoždění přepočítání

Toto nastavení pomáhá s potlačením efektů výkyvů polohy. S prodlením několika sekund mohou být i velké skoky překonány bez nutnosti přepočítat trasu.

5.6.4.2 Pokuta při obratu do protisměru

Můžete upravit to, jak aplikace ASUS GO při plánování trasy posuzuje Obraty do protisměru. V aplikaci ASUS GO můžete nastavit, jakou vzdálenost jste ochotni jet, abyste se vyhnuli obratu do protisměru.

Poznámka: Tato hodnota je zvažována pouze tehdy, když jsou Obraty do protisměru aktivní v Parametrech trasy (Strana 72).

5.6.4.3 Trasa přes hranice

Ve výchozím nastavení aplikace ASUS GO plánuje trasy s využitím míst hraničních přechodů. Pokud však žijete v blízkosti hranic, můžete deaktivovat plánování tras přes hranice pomocí tohoto přepínače a zůstat v jedné zemi.

5.6.4.4 Carpool pruhy (jen pro mapy USA)

Systém ASUS GO může při plánování tras používat carpool pruhy. Tyto jízdni pruhy jsou aktuálně jen v USA.

Tato kontrola se objevuje pouze na obrazovkách, kde jsou s výrobkem dodané mapy USA.

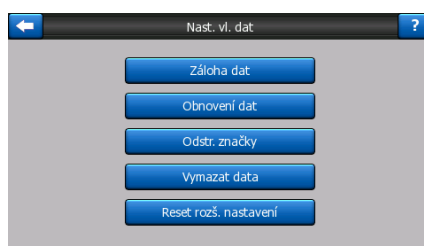
5.6.4.5 Uchovat polohu na vozovce (Sledování silnice)

Systém ASUS GO se běžně používá k navigaci vozidel, a proto funkce Sledování silnice zobrazí šipku pozice přesně nad silnicí, přičemž spolehlivě eliminuje drobné nepřesnosti dat GPS. Pokud budete chtít použít aplikaci pro pěší cestu, je dobré zvážit vypnutí funkce Sledování silnice, aby systém ASUS GO vždy zobrazoval vaši přesnou polohu.

Poznámka: Pokud vypnete funkci Sledování silnice, vypnete současně filtrování chyb sledování polohy podle údajů zařízení GPS. Zobrazení polohy na mapě pak bude náchylné k nejrůznější chybám a výpadkům.

5.6.5 Nastavení vlastních dat

Všechno, co bylo uloženo (značky, Mé POI, Oblíbené, protokoly trasy apod.) nebo upraveno (Nastavení, seznamy historie) od doby, kdy byl systém ASUS GO nainstalován, se ukládají v uživatelské databázi umístěné na interní paměti ASUS R600. Zde máte možnost uložit, obnovit, nebo resetovat databázi nebo její části.



5.6.5.1 Záloha dat

Můžete vytvořit bezpečnostní kopii celé uživatelské databáze na kartu paměti.

Klepněte na toto tlačítko a všechna uživatelská data a nastavení se zkopírují na kartu paměti. Záloha bude vždy vytvořena se stejným názvem souboru, proto každé nové zálohování dat vždy přepíše původní zálohu.

Tip: Pokud si přejete zachovat více verzí uživatelské databáze nebo pokud si přejete uložit určitý konkrétní stav (např. uložená místa POI a protokoly trasy během dovolené), vyhledejte soubor zálohy na paměťové kartě a přejmenujte jej nebo jej uložte do počítače.

Tip: Jestliže začnete používat jiný systém PNA a chcete uchovat data a nastavení, zálohujte je, vyjměte kartu, vložte ji do jiného PNA, proběhne automatické nastavení, pak jděte zpět na stránku Nastavení a stiskněte tlačítko Obnovení dat, jak je popsáno v další části. Systém ASUS GO se restartuje a všechna předchozí místa POI, záznamy, nastavení, města a historie se objeví v přístroji PNA.

5.6.5.2 Obnovení dat

Pokud jste omylem něco odstranili, nebo pokud jste vytvořili několik dočasných položek a nechcete je jednotlivě mazat, můžete klepnout na toto tlačítko a obnovit stav aplikace ASUS GO podle poslední zálohy.

Poklepem na tomto tlačítku ztratíte všechny změny provedené od posledního zálohování. ASUS GO vás o tom bude varovat před přepsáním nynější databáze zálohou.

5.6.5.3 Odstr. značky

Značky mohou být normálně vymazány postupně. Jelikož jsou zobrazeny při všech přiblíženích, může se stát, že jich budete mít zobrazeno příliš mnoho, toto tlačítko vám umožní vymazání všech najednou. ASUS GO vás bude varovat, že ztratíte všechny vaše Značky.

5.6.5.4 Vymazat data

Toto tlačítko odstraní všechna uživatelská data. Proveďte se nastavení na výchozí (tovární) hodnoty. Pokud klepnete na toto tlačítko, přijdete o všechny uložené data a uživatelská nastavení. ASUS GO vás o tom bude varovat.

5.6.5.5 Reset rozš. nastavení

V systému ASUS GO je velké množství rozšířených nastavení. Změna některých nastavení může způsobit, že se aplikace ASUS GO nebude chovat správně. Po klepnutí na toto tlačítko se obnoví výchozí nastavení.

6 Hledat

Jednou z nejčastěji používaných funkcí softwaru ASUS GO je výběr cíle. Jakmile zvolíte cíl, můžete spustit navigaci. Cesta k tomuto bodu by měla být co nejrychlejší. Systém ASUS GO poskytuje všestranný vyhledávací modul určený ke snadnému vyhledání požadovaného cíle.

Poznámka: Pokud si cíl vyberete v jakékoli části systému pro vyhledávání (v nabídce Hledat), standardně se vrátíte zpět na obrazovku mapy, kde budete mít k dispozici několik možných povelů (nastavit jako start, nastavit jako cíl, přidat jako průjezdní bod, pokračovat cestu s, přidat značku, přidat do databáze jako bezpečnostní kameru nebo přidat jako položku POI). Pokud se však do systému Hledat dostanete s pomocí tlačítka Hledat & Jet, systém ASUS GO se okamžitě přepne do režimu Navigace a spustí navigaci.

6.1 Hledat & Jet (Hlavní menu)

Jak již bylo popsáno, cíl najdete a navigaci spustíte nejrychleji, když klepnete na tlačítko Vyhledat & Jet v položce Hlavní menu (Strana 17). Tím vstoupíte do obrazovky Vyhledat a, jakmile si vyberete cíl, ASUS GO ocitnete se v obrazovce Navigace a můžete vyrazit. Znamená to, že pokud plánujete cestu z nějakého svého Oblíbeného místa, budete ke spuštění navigace potřebovat pouze dva poklepy.

6.2 Výběr pomocí klepnutí na mapu

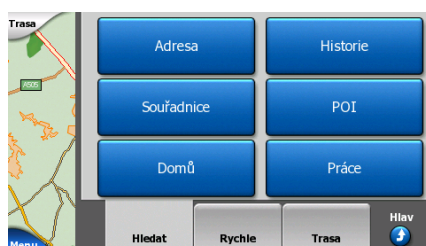
Výběr cíle pomocí mapy je velmi jednoduchý. Vyhledejte požadovaný cíl na mapě, klepněte na něj a automaticky se zobrazí nabídka Kurzor se seznamem dostupných povelů.

Poznámka: Pokud se menu Kurzor zobrazí automaticky, zůstane otevřená pouze na několik sekund. Pokud se nerozhodnete pro žádný z nabízených povelů, menu se automaticky zavře. Jakmile ji otevřete ručně, zůstane otevřená, dokud ji nezavřete nebo nepřepnete na jinou obrazovku.

Tip: Pokud chcete, aby se vybraný bod zobrazil ve středu mapy, zavřete a znovu otevřete menu Kurzor nebo počkejte, dokud se nezavře, a potom ji znovu otevřete. Pokud otevřete menu Kurzor ručně, mapa se posune tak, aby se vybrané místo zobrazilo ve středu mapy.

6.3 Používání nabídky Hledat

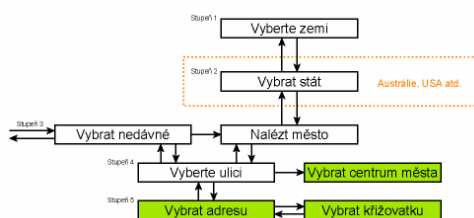
Nabídka Hledat je přístupná pomocí tlačítka Hledat & Jet v položce Hlavní menu (Strana 17) nebo tlačítka Menu na obrazovkách s mapou (Strana 34). Nabídka Hledat nabízí různé způsoby pro výběr cíle.



6.3.1 Vyhledání adresy, ulice, křižovatky nebo města

Vyhledávání města, ulice, křižovatky nebo přesné adresy lze provádět pomocí funkce Najít adresu. Jestliže znáte alespoň část adresy, jedná se o nejrychlejší způsob nalezení místa.

Následující obrázky zobrazují strukturu modulu pro vyhledávání adresy. K dispozici je pět úrovní (Země, Stát, Město, Ulice a Adresa). Stát se objevuje pouze pro některé země, např. Austrálii a USA. Seznam posledních měst a států je vstupním bodem modulu. Zelené obdélníky jsou výjezdy. Vyhledávání můžete dokončit zvolením středu obce, středu ulice, křižovatky nebo přesné adresy.



Modul se přepne do úrovně 3. Z tohoto bodu se můžete přesunout dopředu (o úroveň níž) a zadat číslo domu nebo křižovatky, pokud je zvolena ulice, nebo zpět (o úroveň výš) a změnit město nebo zemi, ve které budete vyhledávat.

6.3.1.1 Výběr obce, státu a země pro vyhledávání

Na první obrazovce modulu pro vyhledávání adresy je uveden seznam naposledy použitých obcí (a států v Austrálii).

Během normální navigace je na prvním řádku seznamu vždy sídlo, ve kterém jste, nebo sídlo, v jehož blízkosti se nacházíte. Pokud nemáte platnou pozici GPS nebo pokud se zobrazí tlačítko Sleduj, na prvním řádku bude sídlo, u kterého nebo na kterém je kurzor.



Pokud je obec, kterou hledáte, uvedena v seznamu, klepněte na ni a okamžitě přeskočíte na obrazovku Zadání názvu ulice s vybraným názvem nebo PSČ dané obce v horní části obrazovky. Pokud požadované město není zobrazeno, pomocí šipek v pravém dolním rohu zobrazíte další položky v seznamu.

Tip: Pokud během navigace potřebujete znát název města nebo země, ve které se nacházíte, spustíte funkci Hledat/Adresa a přečtete si údaj na prvním řádku seznamu. Tato funkce poskytuje spolehlivé výsledky pouze tehdy, pokud je k dispozici pozice GPS a funkce Umístění na pozici nebyla posunutím mapy zrušena.

Pokud zjistíte, že seznam posledních použitých měst obsahuje města, které v nejbližší době nenavštívíte, můžete seznam vymazat pomocí tlačítka Smazat v levém dolním rohu obrazovky.

Výběr nového sídla pro vyhledávání

Hledáte-li obec nebo město (nebo stát), které nemůžete nalézt v seznamu, stiskněte tlačítko Jiné město v pravém horním rohu. Přejdete na obrazovku pro zadání názvu nebo PSČ města, kdy můžete vybrat požadované město zadáním několika písmen z názvu nebo několika čísel z PSČ. Poté vyberte v seznamu výsledků nalezených programem, jestli se shodné položky mají zobrazovat na jedné stránce nebo na více stránkách, pokud po zadání několika písmen stisknete tlačítko Hotovo.

Poznámka: Při zadávání prvního slova hledaného sídla jsou na klávesnici aktivní jen dostupná písmena. Všechna ostatní písmena jsou neaktivní (šedá).

Poznámka: Ve vybrané zemi nemusí být dostupná poštovní směrovací čísla. V tom případě musíte zadat název sídla.

Poznámka: Pokud v Nizozemí zadáváte celé směrovací číslo (6 číslic), nemusíte zadávat ulici. Aktivuje se obrazovka pro zadání popisného čísla. Zadejte požadované číslo domu.



Můžete to udělat pomocí obrazovky s klávesnicí (typu ABC nebo QWERTY). Stačí zadat jen několik počátečních písmen, protože program vyhledává pouze mezi názvy existujících obcí v daném státu nebo zemi. Pokud se název sídla skládá z více než jednoho slova, může se klíčové slovo pro vyhledávání skládat z kteréhokoli z těchto slov nebo z jejich spojení. Několik dílčích slov můžete vyhledávat tak, že mezi ně vložíte mezery. Například Key West na Floridě lze nalézt zadáním písmen „Ke W“ nebo „We K“ (v jakémkoli pořadí slov).

Při vyhledávání adresy nemusíte používat diakritiku. Použijte pouze základní písmena (písmena bez diakritiky) a systém ASUS GO vyhledá všechny jejich kombinace v databázi (např. místo názvu kanadského města „Déléage“ zadejte pouze „Deleage“ a o zbytek se postará program).

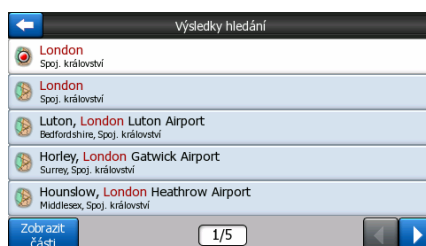
Během zadávání textu bude systém ASUS GO vypočítávat počet sídel, které odpovídají klíčovému slovu. Toto číslo se zobrazí na pravém konci vstupního řádku. Pokud se jména všech měst s odpovídajícím názvem vejdou na obrazovku, bude při stisknutí klávesy přehrán odlišný zvuk a systém ASUS GO zobrazí všechny výsledky v seznamu. Klepnutím na odpovídající položku v seznamu můžete vybrat požadovaný výsledek.

Poznámka: Pokud pro zadané klíčové slovo (nebo slova) existuje více než 300 odpovídajících položek (seznam s více než 60 stranami), systém ASUS GO zastaví vyhledávání a zobrazí na pravém konci vstupního řádku údaj „>300“. Zadejte více písmen, aby se seznam zúžil.

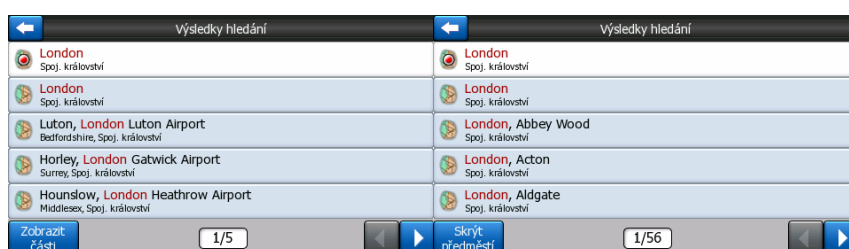
Poznámka: Pokud název sídla obsahuje znak, který na klávesnici není k dispozici (např. apostrof nebo lomítko), systém ASUS GO bude znak považovat za mezeru a slovo rozdělí. Pokud budete chtít vyhledat název „Alleyn-Et-Cawood“, můžete použít následující kombinace písmen: ‘A E C’, ‘Et A’ nebo ‘Al Ca’.

Tip: Pokud jste dokončili zadávání názvu ulice a odpovídající názvy ulic stále přesahují jednu stranu, klepněte na tlačítko Hotovo a vyberte požadované sídlo ze seznamu. Otočte stránky pomocí tlačítek s šipkami v pravém dolním rohu.

Tip: Jestliže hledáte město s názvem skládajícím se z více slov, seznam shodných položek můžete zkrátit, jestliže zadáte pár písmen z každého slova.



Poznámka: Pokud má některé sídlo v seznamu pojmenované nebo očíslované městské části, které se zároveň odděleně zobrazují na mapě, zobrazí se tlačítko Zobrazit předměstí v levém dolním rohu obrazovky. Klepnutím na toto tlačítko zobrazíte seznam okrajových čtvrtí spolu s hlavními částmi sídla. Nyní se tlačítko změní na tlačítko Skrýt předměstí. Klepnutím na ně se vrátíte na původní kratší seznam výsledků.



Jakmile vyberete město, můžete pokračovat zadáním názvu ulice, jak je popsáno v části: Strana 87.

Změna státu (pouze Austrálie, USA apod.)

Některé mapy obsahují informace o státu. Jestliže je hledané město v jiném státě, klepněte na položku Jiné město a pak na Změnit stav, pak vyberte odpovídající stát. Pokud byste chtěli hledat adresu v celé zemi, stiskněte tlačítko "Všechny státy" na začátku seznamu.



Pokud je vybrán stát, musíte vybrat jedno sídlo zadáním části jejího názvu nebo PSČ a poté vybráním ze seznamu dostupných odpovídající položek, jak bylo popsáno dříve.

Poznámka: V Austrálii můžete tuto část přeskočit. Takže před zadáním písmen klepnete na tlačítko Hotovo. Tímto způsobem můžete hledat název ulice v celém státě. V ostatních zemích je tento krok povinný. Stisknete-li tlačítko Hotovo před tím, než zadáte jakákoli písmena, objeví se seznam sídel seřazený podle abecedy.

Změna země

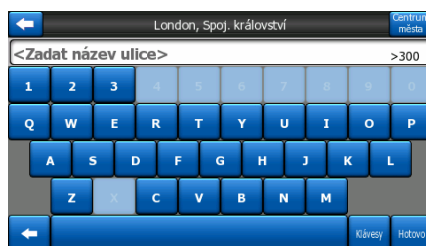
Pokud je cíl v jiné zemi, klepněte na tlačítko Změnit zemi v pravém horním rohu na obrazovce pro výběr státu (Austrálie a USA atd.) nebo na obrazovce pro výběr města a vyberte zemi ze seznamu.



6.3.1.2 Volba ulice nebo středu obce

Jakmile je vybrána obec (nebo stát v Austrálii), můžete pokračovat v zadávání ulice, kterou hledáte.

Poznámka: V případě zadávání sídla jsou při zadávání prvního slova názvu ulice aktivní jen dostupná písmena. Všechna ostatní písmena jsou neaktivní (šedá).



Výběr středu obce

Pokud budete chtít navigovat k obci, která je zobrazena v horní části obrazovky, klepněte na tlačítko Hotovo před tím, než začnete zadávat písmena. Výsledkem vyhledávání bude střed obce (místo, kde se na mapě zobrazuje jeho název).

Poznámka: Tento bod ve skutečnosti není přesný geometrický střed, ale bod záměrně zvolený tvůrci mapy. Obvykle se jedná o nejvýznamnější křižovatku v případě malého města nebo vesnice a nebo o významnou křižovatku ve středu města v případě velkého města.

Výběr ulice

Pokud hledáte adresu nebo křižovatku v rámci vybrané obce, která se zobrazuje v horní části obrazovky, musíte nejprve zadat název ulice, kterou hledáte.

Tip: Pokud hledáte křižovatku, vyberte nejprve ulici, která má ojedinělý nebo neobvyklý název. Pak stačí zadat méně písmen a získáte seznam výsledků. Můžete rovněž nejprve vybrat kratší ze dvou ulic. Ze seznamu ulic, které ji křižují, pak vyberete druhou ulici rychleji.

Tip: Můžete vyhledávat zároveň podle typu a názvu ulice. Pokud se stejný název ulice objevuje ve spojení s typem ulice, třída, hlavní třída, cesta, místo nebo obytný blok, můžete získat výsledky rychleji, pokud zadáte současně písmeno označující typ ulice. Například pokud zadáte „Pi A“, získáte výsledek Pine Avenue a přeskočíte ulice s názvem Pine Street a Pine Road.

Tip: Pokud název ulice tvoří začátek názvu několika dalších ulic, zadejte celé jméno ulice a stiskněte tlačítko Hotovo. Jako první se v seznamu zobrazí ulice s názvem, který se plně shoduje se zadaným názvem. Takto můžete jednoduše vyhledávat i velmi krátké názvy ulic.

Jakmile vyberete ulici, dostanete se automaticky na obrazovku pro zadání čísla domu (Strana 88).

Volba čísla domu z několika ulic

Pokud si nejste jisti, které výsledné ulice obsahují požadované číslo domu, klepněte na položku Hledat ve všech a přejděte na obrazovku pro zadání popisného čísla, aniž byste museli nejprve vybrat ulici. Zadejte číslo domu, klepněte na položku Hotovo. Zobrazí se seznam ulic obsahujících dané číslo domu. Hledání dokončíte zvolením adresy ze seznamu.

6.3.1.3 Výběr čísla domu nebo středu ulice

Jakmile vyberete zemi, obec a název ulice, budete požádáni o zadání čísla ulice pomocí numerické klávesnice. Před tím, než začnete zadávat čísla, se v poli pro vstup zobrazí rozsah dostupných domovních čísel pro vybranou ulici.

Zadejte číslo, klepněte na tlačítko Hotovo a systém ASUS GO zobrazí vybrané místo na mapě (nebo okamžitě spustí navigaci, pokud jste vybrali funkci Hledat & Jet v hlavním menu).

Poznámka: Na mapě vašeho regionu nemusí být čísla domů k dispozici. Podrobné informace získáte od místního prodejce.

Tip: Pokud neznáte číslo domu, pouze stiskněte tlačítko Hotovo a jako cílové místo se použije střed ulice.

6.3.1.4 Výběr křižovatky místo čísla domu

Pokud neznáte číslo domu nebo je pro vás jednodušší určit polohu místa podle křižovatky, stiskněte tlačítko Vyhledat křižovatku v pravém horním rohu obrazovky a

vyberte název požadované ulice ze seznamu ulic, jež křižují ulici zvolenou v předchozím kroku (která se zobrazuje v středu horní části obrazovky). Jako cílový bod se vybere křižovatka vybraných ulic.



6.3.1.5 Příklad vyhledání kompletní adresy

Uvádíme příklad nejkomplexnějšího vyhledání adresy, se začátkem vyhledávání v jiné zemi. V tomto příkladu se aktuálně nenacházíte ve Francii a chcete vyhledat adresu v Paříži, která zní „17 rue d’Uzès“. Po otevření části Najít adresu je třeba provést následující kroky:

- Uvidíte seznam naposledy použitých obcí. Paříž se v seznamu neobjeví.
- Klepněte na tlačítko Jiné město v pravém horním rohu.
- Jste-li v Evropě, mezi úrovněmi obcí a zemí neexistuje úroveň států. Chcete-li změnit zemi, klepněte na tlačítko Změnit stát.
- Vyberte ze seznamu Francii.
- Nyní vyberte obec ve Francii. Zadejte „Paris“ („Paříž“) pomocí virtuální klávesnice.
- Protože slovo Paris (Paříž) obsahuje název více obcí, nezobrazí se seznam obcí automaticky. Klepněte na Hotovo a dostanete se na seznam obcí, které mají v názvu slovo „Paris“ („Paříž“).
- První obec v seznamu je obec Paříž, protože se jedná o úplnou shodu. Klepněte na tuto položku.
- Nyní musíte zadat název ulice.
- Nemusíte používat diakritiku ani apostrofy a můžete zadat více slov v jakémkoliv pořadí, které budou oddělené mezerami. Zadáte-li „R D Uz“, „D Uz“, „Uz“, automaticky se zobrazí „rue d’Uzès“. Případně zadejte „R D U“, „U R D“, „Ru U“ a klepněte na tlačítko Hotovo, zobrazí se seznam odpovídajících názvů ulic.
- Poté, co jedním z uvedených způsobů získáte seznam, klepnutím na „rue d’Uzès“ vyberte ulici.
- Nyní se zobrazí numerická klávesnice. Zadejte hodnotu ‘17’ a klepnutím na tlačítko Hotovo proces dokončete: Bude vybrána adresa „17 rue d’Uzès“, Paříž, Francie.

6.3.2 Hledání v historii

Pokud jste používali funkci Hledat již dříve nebo pokud jste uložili body na mapě jako místa POI, označili jste body pomocí značek nebo jste v minulosti označili a použili nějaké body na mapě, zobrazí se v seznamu Historie.

Tento seznam je seřazen podle data, kdy byly body naposledy použity. Místa, která byla použita v poslední době se vždy zobrazují na začátku seznamu.

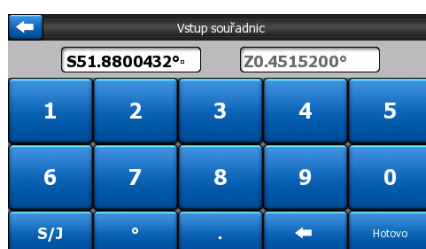


Jednoduše vyberte jakékoliv z posledních navštívených míst jako cíl. Na tomto místě nemáte možnost změnit pořadí seznamu nebo jej filtrovat podle názvu, můžete pouze pomocí tlačítek Další a Předchozí procházet celým seznamem a nalézt požadované místo.

Tip: Jestliže místo budete potřebovat později, ale nechcete ho ukládat jako místo POI, označte jej a zapamatujte si jeho barvu, abyste ho později snadno našli v položce Historie.

6.3.3 Vyhledání souřadnic


Aplikace ASUS GO také umožňuje zadat cíl pomocí souřadnic na mapě. Souřadnice musí být ve formátu zeměpisná délka a zeměpisná šířka a musí být založeny na modelu Země WGS84 (který se používá ve většině zařízení GPS).





Jakmile otevřete tuto stránku, v horní části displeje se zobrazí souřadnice aktuální pozice GPS (nebo vybraného bodu na mapě, kurzoru, není-li aktivní funkce Umístění na pozici).


Souřadnice se vždy zobrazují ve formátu nastaveném v položce Rozšířené nastavení, Volby displeje (Strana 75), můžete je však zadávat v kterémkoli ze tří formátů. Můžete dokonce zadat zeměpisnou délku a šířku v různých formátech.

Zadání zeměpisné délky a šířky je snadné. Pole nalevo obsahuje zeměpisnou délku. Začíná písmenem S (Sever) nebo J (Jih). Tento údaj sděluje aplikaci ASUS GO, zda

se bod nachází na severní nebo jižní polokouli. Pomocí tlačítka  můžete nastavení polokoule změnit. Zadejte čísla udávající zeměpisnou délku. Pokud stupně, minuty nebo sekundy nejsou celá čísla, použijte desetinnou čárku. Pomocí

tlačítek  /  (popisek závisí na aktuální poloze kurzoru v rámci zeměpisné délky) přejdete po stupních na zadání minut nebo po minutách sekund.

Jakmile dokončíte zadání zeměpisné délky, klepněte na zeměpisnou šířku napravo a

zadejte ji stejným způsobem jako zeměpisnou délku. V tuto chvíli tlačítko  pro změnu polokoule informuje systém ASUS GO o tom, zda se místo nachází na východ nebo na západ od greenwichského poledníku ve Velké Británii.

Jakmile zadáte obě čísla, stisknutím tlačítka Done (Potvrdit) potvrďte výběr.

Tip: Souřadnice určitého bodu nejrychleji zjistíte, jestliže jej vyberete klepnutím na mapu nebo pomocí funkce Hledat, načež přejdete na tuto stránku a souřadnice si přepčtete.

Tip: Jestliže potřebujete změnit koordinace na formát vybraný v ASUS GO (Strana 75), zadejte koordinace ve formátu, který máte, stiskněte Hotovo k zobrazení mapy, pak jděte zpět k zobrazení stejného místa ve vybraných koordinacích displeje.

6.3.4 Vyhledání důležitého místa (POI)

Cíl cesty můžete vybrat z tisíce míst POI dodaných se systémem ASUS GO nebo z těch, které jste si předtím vytvořili. Tato obrazovka vám pomůže najít místo, které hledáte. Položky POI jsou rozděleny do kategorií, abyste je mohli snadněji najít. Na této obrazovce vidíte první stránku nevyšší úrovně kategorií míst POI. Existují celkem tři úrovně.



Vyhledávání se provede v okolí určitého referenčního bodu. Vždy se podívejte na aktuální referenční bod zobrazený v poli nad tlačítky kategorie POI a ujistěte se, že je správný. Pokud chcete změnit referenční bod, klepněte na tlačítko Změnit ref. v pravém horním rohu obrazovky.



Jakmile klepnete na tlačítko Změnit ref., zobrazí se následující možnosti:

- **Adresa:** můžete zadat adresu, pokud chcete hledat v jejím okolí, případně můžete hledat v místě. Jako referenční bod se použije střed sídla.
- **Historie:** referenční bod pro vyhledávání můžete vybrat ze seznamu Historie.
- **Souřadnice:** zde můžete zadat dvojici hodnot zeměpisné délky a šířky, která bude určovat referenční bod, jenž se stane středem pro vyhledávání.
- **Pozice GPS:** vyhledávání proběhne v okolí aktuálního umístění získaného ze zařízení GPS, pokud je k dispozici. Pokud pozice GPS není k dispozici, použije se poslední známá pozice GPS (šedá šipka na mapě).
- **Kurzor:** vyhledávání proběhne v okolí dříve zvoleného bodu na mapě.
- **Cíl:** vyhledávání proběhne v okolí cíle aktuální trasy.

Aktuálně vybraný referenční bod se stále zobrazuje v zeleném poli v horní části stránky.

Poznámka: Pokud je k dispozici aktuální pozice GPS, stává se výchozím referenčním bodem pro vyhledávání míst POI. Pokud však spolehlivá poloha GPS k dispozici není, bude jím Kurzor.

Jakmile nastavíte referenční bod, máte k dispozici následující možnosti obrazovky Find POI (Vyhledat důležité místo):

- **Hledat v podskupinách POI:** označte jednu ze skupin míst POI klepnutím nebo pomocí směrových tlačítek, poté stiskněte klávesu Enter nebo na skupinu znovu klepněte a zobrazí se seznam podskupin. Pomocí stejného postupu se můžete přesunout do další úrovně podskupin.
- **Vyhledávání podle jména v důležitých místech na dané úrovni:** pokud klepnete na tlačítko Vyhledávání, zobrazí se obrazovka pro zadání textu, která vám umožní zúžit seznam míst POI. Pokud klepnete na tlačítko Vyhledávání v seznamu podskupin, budete vyhledávat pouze ve skupině, ve které se právě nacházíte.
- **Zobrazení všech důležitých míst aktuální skupiny v seznamu:** klepnutím na položku Vše otevřete seznam všech bodů ve skupině nebo podskupině, ve které se právě nacházíte. Pomocí tlačítek Další a Předchozí můžete procházet mezi položkami seznamu.



+Výsledky hledání jsou seřazené podle vzdálenosti od zadaného referenčního bodu (nejbližší se zobrazují první).

Poznámka: V případě položek POI, které jste sami vytvořili, můžete zároveň zobrazit výsledky v abecedním pořadí. Stiskněte tlačítko ABC, které se zobrazuje mezi tlačítkem Vyhledávání a číslem stránky.

Po zvolení požadované položky POI zobrazí systém ASUS GO příslušné podrobnosti.



Klepnutí na OK navrátí mapu do vybraného POI ve středu mapy (nebo spustí navigaci k bodu, jestliže bylo vybrané Hledat & Jet).

Klepnutím na šipku v levém horním rohu obrazovky se vrátíte na výsledky vyhledávání.

Tip: Pokud chcete vyhledat nejbližší místo POI nebo jste v blízkosti některého z těchto míst, ale nevíte přesně, kde se nachází nebo jak se nazývá, klepněte na tlačítko Vše na první stránce pro vyhledávání míst POI. Zobrazí se seznam nejbližších míst POI. Pokud požadované místo nevidíte na první stránce seznamu, přepněte pomocí tlačítka Další v pravém dolním rohu obrazovky na další stránku.

Tip: Pokud jako zařízení PNA používáte mobilní telefon nebo pokud je produkt připojen k mobilnímu telefonu jako zařízení handsfree, zobrazí se nové tlačítko Cif., jestliže se pro vybrané místo POI zobrazí telefonní číslo. Klepněte na tlačítko Cif.. Systém PNA zavolá na telefonní číslo zobrazené pro toto místo POI.

6.3.5 Vyhledání položky v nabídce Oblíbené (Domů / Práce)

Pokud jste již nastavili oblíbené cíle v nabídce Obecné nastavení (Strana 64), můžete kterýkoli z nich vybrat klepnutím na tlačítko s odpovídajícím názvem.

Pokud použijete funkci Hledat & Jet v položce Hlavní menu, ke spuštění navigace k místům v požadované položce Oblíbené stačí pouze dvakrát klepnout.

Poznámka: Pokud se pokusíte dostat k oblíbenému cíli, který ještě nebyl nastaven, aplikace ASUS GO se přepne na stránku nastavení.

7 Příručka pro odstraňování potíží

Ještě jednou vám děkujeme, že jste si pořídili tento produkt. Doufáme, že budete s jeho užíváním vždy spokojeni. Může se však stát, že narazíte na obtíže předtím, než se s aplikací ASUS GO dostatečně seznámíte. V takovém případě laskavě použijte tuto tabulku, ve které naleznete řešení nejčastěji se vyskytujících problémových situací.

Nemohu nalézt modrá (nebo žlutá šipka, pokud používáte noční barvy)šipku, která má ukazovat moji pozici. Navigace se nespustí.

Zkontrolujte ikonu Stav GPS na obrazovce Hlavní menu (Strana 17), jakékoli jiné obrazovce mapy (Strana 35) nebo na obrazovce Data GPS (Strana 27). Spojení k vašemu přijímači GPS je rozbité nebo GPS nemůže určit vaši polohu. Znovu připojte GPS nebo přesuňte zařízení GPS na místo, kde je k dispozici signál GPS, aby bylo možné pozici určit.

GPS je připojený, vysílá platná data, ale já nevidím modrá (nebo žlutá šipka, pokud používáte noční barvy) šipku zobrazují mou polohu.

Na obrazovce by měla být vidět velká poloprůhledná ikona Sleduj (Strana 33). Klepněte na ni a znovu se aktivuje funkce Sledování pozice, která přesune výřez mapy zpět na vaši aktuální pozici.

modrá (nebo žlutá šipka, pokud používáte noční barvy) šipka zobrazuje moji pozici, ale nevidím trasu (zelená nebo červená čára) a nejsou slyšet hlasové pokyny.

Je pravděpodobné, že nemáte nastavenou žádnou aktivní trasu. Zkontrolujte levý horní roh obrazovky Navigace (Strana 32), zda je vidět indikace další změny směru. Pokud je toto pole prázdné, nemáte naplánovanou žádnou trasu a musíte nějakou nejprve vytvořit. Běžnou chybou je, že vyhledáte cíl, zobrazíte ho na mapě, ale zapomenete stisknutím tlačítka Trasa do v nabídce Kurzor (Strana 37) k vytvoření trasy. Určitě dodržujte tyto kroky a vždy plánujte vaši trasu s tlačítkem Nalézt & Vyzít (Strana 82), to zajistí, že vaše trasa bude vypočítaná automaticky okamžitě po výběru cíle.

Nevidím na obrazovce tlačítko Zpět, a mapa se přesto během jízdy neotáčí.

Vyhledejte malé červené písmeno 'N' na ikoně kompasu (Strana 34) nebo ikonu letadla. Je pravděpodobné, že jste omylem aktivovali fixní zobrazení mapy sever v horní části mapy nebo režim Přehled. Klepnutím na tuto ikonu se vrátíte zpět na zobrazení se sledováním trasy s automatickým otáčením mapy.

Během vytváření trasy s více zastávkami jsem jednou klepnul (klepla) na tlačítko Trasa do u každého cíle, ale v seznamu se zobrazuje pouze ten poslední, všechny předcházející body zmizely.

Tlačítko Trasa do je určeno pouze pro spuštění vytváření nové trasy. U trasy s jedním cílem na toto tlačítko klepněte, pokud je vybrán cíl trasy. Trasy s více zastávkami můžete vytvářet, až vytvoříte trasu s jedním cílem. Přidejte body k trase s jedním cílem pomocí tlačítek Přidat bod trasy a Pokračovat. Pokud nyní stisknete tlačítko Trasa do, smaže se celá trasa. V ve vašem případě předtím existovaly pouze trasy s jedním cílem (bez zastávek), proto byly bez varování odstraněny. Pokud máte vytvořenou trasu s více zastávkami, aplikace ASUS GO vás upozorní předtím, než odstraní celou trasu.

Zapnul (Zapnula) jsem rychlostní varování ihned po zakoupení produktu, ale právě jsem dostal (dostala) pokutu za překročení rychlosti, protože mě aplikace ASUS GO nevarovala.

Pro správnou funkci rychlostního varování je třeba, aby byly aktuální rychlostní limity každé ulice správně zaneseny do mapy. Jedná se o relativně novou funkci digitálních map, a tak nemusí být v některých zemích dostupná a její přesnost je stále ještě není dostatečná (více informací získáte od lokálního prodejce). Tato funkce vám může v některých případech pomoci, ale nelze ji považovat za spolehlivou kontrolu povolené rychlosti. Proto ji lze zapnout a vypnout nezávisle na spolehlivých hlasových pokynech (Strana 65).

8 Přehled termínů

Tato uživatelská příručka obsahuje velké množství technických termínů. Pokud budete potřebovat vysvětlit některý termín nahlédněte do následujícího textu.

Příjem GPS v režimu 2D/3D: Přijímač GPS využívá satelitních signálů k výpočtu své (vaší) polohy. V závislosti na aktuální pozici neustále se pohybujících satelitů na obloze a na objektech ve vašem okolí může být signál, který vaše zařízení GPS přijímá, slabší či silnější. Zařízení GPS potřebuje k výpočtu trojrozměrného údaje pozice (včetně nadmořské výšky) silný signál z minimálně čtyř satelitů. Je-li k dispozici méně satelitů, je stále možné vypočítat pozici, avšak přesnost bude nižší a zařízení GPS nebude počítat nadmořskou výšku. Jedná se o dvourozměrný příjem. Systém ASUS GO ukazuje kvalitu příjmu v nabídce Hlavní (Strana 17), obrazovce Data GPS (Strana 29) a na obou obrazovkách map (Strana 35). Příjem GPS v režimech 2D a 3D nemá nic společného s režimy 2D a 3D pro zobrazování mapy. Jedná se o způsob zobrazování mapy na obrazovce, nezávislý na příjmu GPS.

Přesnost: Rozdíl mezi vaší reálnou polohou a polohou udanou zařízením GPS je ovlivněn několika různými faktory. Systém GPS je schopen poskytnout odhad své aktuální chyby založený na počtu satelitů, jejichž signál přijímá. Tuto informaci naleznete na obrazovce GPS Data aplikace ASUS GO (Strana 27). Používejte ji pouze jako orientační údaj. Reálnou přesnost ovlivňuje také několik dalších faktorů, z nichž některé systém GPS není schopen odhadnout (např. zpoždění signálu v ionosféře, odrážející objekty v blízkosti zařízení GPS atd.)

Aktivní trasa: Trasa je plán cesty rozvržený tak, abyste se dostali ke zvoleným cílům. Trasa je aktivní, když je používána pro navigaci. Aplikace ASUS GO obsahuje vždy pouze jednu trasu a tato je vždy aktivní, dokud ji nesmažete, dokud nedosáhnete svého konečného cíle, nebo dokud neukončíte aplikaci ASUS GO. Je-li cílů více, je trasa rozdělena do více větví (vede z jedné větve přes bod do větve druhé). Vždy může být aktivní pouze jedna z větví. Zbytek není používán a na mapě je zobrazen jinou barvou.

Automatické plánování trasy (Autorouting): Stačí pouze nastavit cíl a aplikace v závislosti na svých mapách automaticky rozhodne, po kterých silnicích musíte jet a kde musíte odbočit, abyste tohoto cíle dosáhli. ASUS GO vám umožní výběr více cílů a upravení některých důležitých parametrů trasy (Strana 70).

Automatické přepočítání trasy: Je-li tato funkce povolena (Strana 66), bude aplikace ASUS GO přepočítávat trasu v případě, že se od ní odchýlíte. Jestliže minete odbočku nebo se vyhýbáte překážce na silnici, aplikace ASUS GO několik sekund vyčká, aby se ujistila, že již nesledujete původní trasu, což můžete nastavit v Dalšíh nastaveníh, a poté ji přepočítá podle vaší nové pozice a směru jízdy.

Automatické nastavení denních a nočních barev: V závislosti na čase a poloze udané zařízením GPS je aplikace ASUS GO schopna určit, kdy daný den na vašem aktuálním místě vychází a zapadá slunce. Pomocí této informace může aplikace ASUS GO změnit denní a noční barevný režim několik minut před východem slunce a několik minut po jeho západu. (Strana 64) Jako dodatečnou informaci pro usnadnění orientace se při zobrazení mapy v režimu 3D s nízkým úhlem zobrazí slunce, nachází-li se nízko nad horizontem.

Výška: Vidí-li přijímač GPS alespoň čtyři satelity, je schopen určit svou aktuální polohu trojrozměrně. Spolu s údaji o zeměpisné šířce a délce spočítá také nadmořskou výšku. Některá starší zařízení GPS mohou podávat chybné údaje o nadmořské výšce, protože využívají jednodušší elipsoidní model Země namísto databáze s informacemi o místních hladinách moře. Uvědomte si také, že údaj o nadmořské výšce je obecně méně přesný (minimálně o násobek dvou) než horizontální poloha. Viz též Příjem GPS v režimu 2D/3D.

ETA (Očekávaná doba příjezdu): Jde o termín v navigaci často používaný. Představuje čas, kdy dosáhnete svého cíle, spočítaný na základě informací o zbývajících částech trasy a o použitých komunikacích. Tento odhad je pouze informativního charakteru. Nepromítne se do něj vaše budoucí rychlost či zdržení dopravy. V aplikaci ASUS GO najdete tuto hodnotu jako "Očekávaný příjezd" na obrazovce Informace o trase (Strana 42).

ETE (Očekávaná doba na cestě): Další termín často používaný při navigaci. Představuje čas potřebný k dosažení cíle vypočítaný na základě informací o zbývajících částech trasy a o použitých komunikacích. Tento odhad je pouze informativního charakteru. Nepromítne se do něj vaše budoucí rychlost či zdržení dopravy. V aplikaci ASUS GO najdete tuto hodnotu jako "Zbývajících čas" na obrazovce Informace o trase (Strana 42).

GPS: Zkratka pro Global Positioning System (Globální navigační systém). Tento systém provozuje Ministerstvo obrany Spojených států amerických. Tvoří jej 24 satelitů obíhajících kolem Země a několik pozemních stanic, které satelity synchronizují. K výpočtu vaší polohy využívá zařízení GPS signál těchto satelitů, které jsou z vašeho místa aktuálně viditelné. Tuto službu můžete využívat zdarma.

Sledování silnice: Tato funkce aplikace ASUS GO bude zobrazovat modrá (nebo žlutá šipka, pokud používáte noční barvy) šipku znázorňující vaši aktuální polohu na nejbližší silnici. Tato automatická funkce je nezbytná, neboť poloha poskytnutá přijímačem GPS není zcela přesná. Za normálních okolností odstraní funkce Sledování silnice občasnou chybu v určení polohy. Je-li chybové pásmo příliš velké, může být vaše poloha na mapě znázorněna v jiné ulici. Tomu se můžete vyhnout pouze použitím kvalitního přijímače GPS umístěného tak, aby měl přímý výhled na co největší část oblohy. Za normálních okolností, je-li poloha GPS dostupná, je funkce Sledování silnice v aplikaci ASUS GO vždy aktivní. Viz také Strana 22. Pro použití pro pěší ji však můžete trvale vypnout v nabídce Advanced Settings (Pokročilé nastavení) (Strana 80).

Sledování pozice: Je-li poloha GPS dostupná, bude systém ASUS GO automaticky pohybovat mapou tak, aby šipka modrá (nebo žlutá šipka, pokud používáte noční barvy) znázorňující aktuální polohu byla vždy na obrazovce. Tuto polohu můžete

ztratit, budete-li mapou pohybovat. Poté se na obrazovce objeví tlačítko Zpět. Poklep znovu aktivuje Sledování polohy. Viz také Strana 33.

Orientace mapy: Aplikace ASUS GOpro usnadnění použití umožňuje otáčet mapou. Zvolíte-li režim Sledování trasy, bude se mapa otáčet podle směru vaší jízdy. Pokud zvolíte Sever v horní části mapy, zůstane mapa orientována tak, aby sever byl nahoře. Pomocí hardwarových tlačítek vlevo a vpravo můžete mapou otáčet podle libosti. Tím okamžitě vypnete automatickou rotaci. Malý kompas v pravé horní části obrazovky mapy (Strana 34) bude vždy ukazovat aktuální směr mapy. Orientace mapy je odlišná od orientace Obrazovky.

Sever nahoře: Orientace mapy takovým způsobem, že sever se nachází nahoře na obrazovce. Viz také Sledování trasy a Orientace mapy.

POI (Důležitá místa): Body POI jsou přesná umístění důležitých míst uložených v databázi spolu s jejich názvem, skupinou a podskupinou (např. Služby/Palivo/LPG), adresou, telefonním a faxovým číslem a ostatními důležitými informacemi. Vhodné zajímavé místo v okolí vaší aktuální polohy či jakéhokoli jiného místa na mapě (Strana 91) můžete najít pomocí univerzálního vyhledávacího systému aplikace ASUS GO. V aplikaci ASUS GO také můžete mít uložena svá oblíbená zajímavá místa ve složce Mé POI.

Protokol trasy: V aplikaci ASUS GO máte možnost vytvořit záznam své cesty pomocí údajů o poloze, které vaše zařízení GPS poskytuje každou sekundu či několik sekund (v závislosti na jeho nastavení). Když začnete nahrávat, údaje o poloze se ukládají do databáze, dokud jejich nahrávání neukončíte. Tato sada po sobě jdoucích údajů o poloze se nazývá protokol trasy. Každá sada navazujících pozic má název (výchozím názvem je čas nahrávání, ale můžete jej změnit dle potřeby) a barvu, kterou může být zobrazena na mapě. Později si můžete přehrát cestu na obrazovce aplikace ASUS GO, jako kdybyste ji opět absolvovali. Tato funkce je vhodná zejména pro účely demonstrace nebo pro analýzu vašich akcí během cesty. Viz také Strana 49.

Sledování trasy: Způsob orientace mapy, kdy je mapa vždy natočena ve směru jízdy. Viz také Sever nahoře a Orientace mapy.

Průjezdni bod: Trasy v aplikaci ASUS GO mohou mít několik (libovolně mnoho) různých cílů, kterých je možno dosáhnout v určeném pořadí. Tyto body se, kromě konečného cíle, nazývají průjezdni body (zastávky na trase). Tato místa najdete na obrazovce Informace o trase na řádku Trasa (Strana 41), a na každou ze zastávek budete upozorněni hlasovými pokyny, když se k ní budete blížit a když jí dosáhnete. Má-li daná zastávka na trase sloužit pouze jako přerušení cesty, navigace bude po vašem odjezdu automaticky pokračovat. Navigace bude pokračovat také když vypnete a znovu zapnete zařízení nebo restartujete ASUS GO.

Přiblížení a oddálení: Funkce Změna měřítka se používá pro změnu měřítka mapy. Pomocí přiblížení zmenšíte měřítko mapy a uvidíte tak její menší část, ale zato podrobněji. Pomocí oddálení měřítko zvětšíte a budete mít větší přehled o dané části mapy s méně detaily. Viz také Strana 19.

9 Licenční ujednání koncového uživatele

1. Smluvní strany

1.1. Smluvní strany této smlouvy jsou na jedné straně

Nav N Go Kft (51 Gabor Aron, H-1026 Budapešť, Maďarsko, registrační číslo: 03-09-111944) jako Udělovatel licence

a na straně druhé

oprávněný uživatel (podle bodu 2) předmětu této smlouvy (podle bodu 4), dále pouze Uživatel (společně pak dále Smluvní strany).

2. Vznik smlouvy

2.1. Smluvní strany si jsou vědomy, že tato smlouva vznikla jednáním naznačujícím úmysl užívání, bez podpisu stran.

2.2. Uživatel souhlasí s tím, že jakékoli použití softwarového produkt tvořícího předmět této smlouvy (bod 4), instalace na počítač či jiné zařízení, montáž takového hardwaru do vozidla a stisknutí tlačítka odkazujícího na přijetí smlouvy, které se objeví v průběhu používání softwaru (dále jako uživatelská činnost), po jeho právním nabytí budou považovány za jednání naznačující úmysl přijetí smlouvy mezi Uživatelem a Poskytovatelem licence.

2.3. Tato smlouva žádným způsobem neopravňuje takovou osobu, která nabyla tento software nelegálním způsobem, používá ho, instaluje ho do počítače, hardwaru, namontuje ho do vozidla, anebo ho používá jakýmkoliv jiným způsobem.

2.4. Licenční smlouva konečného uživatele vznikla mezi smluvními stranami s podmínkami, které jsou obsaženy v této smlouvě.

2.5. Doba vzniku smlouvy je doba první vykonané uživatelské činnosti (nadále pouze začátek používání).

3. Aplikované právo

3.1. V otázkách, které nereguluje tato smlouva, je směrodatný zákon Maďarské republiky, se zvláštním zřetelem na Zákon č. 4 z roku 1959 Občanského zákoníku (Ptk.) a Zákon č. 76 z roku 1999 o autorských právech (Szjt.).

3.2. Současná smlouva je vydaná v angličtině a v maďarštině. V případě neshod bude rozhodovat maďarský text.

4. Předmět smlouvy

4.1. Předmětem této Smlouvy je výrobek navigačního software Udělovatele licence (nadále pouze softwarový produkt).

4.2. Softwarový produkt zahrnuje funkční počítačový program, celou jeho dokumentaci a dále mapovou databázi, která k němu patří.

4.3. Za část softwarového produktu je považováno jeho zobrazení v jakékoliv formě, jeho uložení a kódování, včetně tištěného, elektronického, anebo grafického zobrazení, uložení, zdrojového nebo cílového kódu softwarového produktu, nebo všechny předem neurčené formy zobrazení, uložení nebo kódování na jakémkoli médiu.

4.4. Opravy chyb, doplňky a také aktualizace ze strany Uživatele podle bodu 2 po vzniku této smlouvy budou považovány za součást softwarového výrobku.

5. Subjekt oprávněný autorským právem

5.1. Výlučným subjektem oprávněným autorským právem spojeným se softwarovým produktem je Poskytovatel licence – pokud neexistuje jiné smluvní nebo právní nařízení.

5.2. Autorská práva se týkají celkového softwarového produktu a jeho jednotlivých částí.

5.3. Oprávnění autorských práv k databázi map, která tvoří součást softwaru, jsou definováni v příloze této smlouvy, anebo jsou uvedeni v položce nabídky funkčního počítačového programu „About/Map“ („Vizitka/Mapa“) jako třetí fyzické nebo právnické osoby (dále jen „Oprávněný databáze“). Poskytovatel licence tímto prohlašuje, že disponuje příslušným oprávněním k použití a zastoupení od Oprávněného databáze k využívání databáze map podle této smlouvy a k předání na další používání.

5.4. Podle vzniku této smlouvy a jejího plnění zastupuje Poskytovatel licence Oprávněného databáze ve vztahu k Uživateli.

5.5. Uzavřením této Smlouvy si Poskytovatel licence udržuje všechna práva na tento softwarový výrobek kromě těch, ke kterým je Uživatel výslovně oprávněn zákony nebo v souladu s touto Smlouvou.

6. Práva uživatele

6.1. Uživatel má právo nainstalovat softwarový produkt současně pouze na jeden hardwarový prostředek (stolní počítač, kapesní počítač, přenosný počítač, navigační prostředek) a provozovat a používat ho na takovém prostředku v jednom exempláři.

6.2. Uživatel má právo pořídit jednu zálohovací kopii tohoto softwarového produktu. Pokud však bude softwarový produkt schopný fungování po instalaci i bez původního datového nosiče, kopie uložená na původním datovém nosiči bude považována za záložní kopii. Ve všech jiných případech má uživatel právo používat

záložní kopii pouze tehdy, když je jeho původní exemplář softwarového produktu z hlediska určení a práva prokazatelně a bezpochyby nepoužitelný.

7. Omezení užívání

7.1. Uživatel nemá právo

7.1.1. rozmnožovat softwarový produkt (vytvořit z něj kopii);

7.1.2. pronajímat softwarový produkt, půjčovat ho za poplatek, distribuovat ho, předat ho třetí osobě za protihodnotu anebo zdarma;

7.1.3. přeložit softwarový produkt (včetně přeložení do jiného programovacího jazyka);

7.1.4. obnovit softwarový produkt;

7.1.5. částečně anebo celkové upravovat softwarový produkt, přepracovat ho, rozebrat ho na části, spojit ho s jinými produkty, nebo vestavět ho do jiných produktů, používat ho v jiných produktech, ani v zájmu spolupráce s jinými produkty;

7.1.6. získat údaje z databáze map nacházející se v softwarovém produktu kromě používání počítačového programu, obnovit databázi, částečně nebo celkově využít databázi map, respektive skupinu uloženou v ní, kopírovat ji, modifikovat ji, doplnit ji, přepracovat ji, spojit ji s jiným produktem, anebo vestavět ji do jiného produktu, ani v zájmu spolupráce s jiným produktem;

8. Vyloučení záruky, omezení odpovědnosti

8.1. Poskytovatel licence informuje Uživatele, že sice vytvořil softwarový produkt s největší starostlivostí, avšak se zřetelem na charakter softwaru a technická omezení Poskytovatel licence nenese odpovědnost za úplnou bezchybnost softwarového produktu, respektive Poskytovatel licence nenese takový smluvní závazek, ve smyslu kterého má být softwarový produkt nabytý Uživatelem zcela bezchybný.

8.2. Poskytovatel licence nezaručuje, že softwarový produkt je vhodný pro jakýkoliv účel určený Poskytovatelem licence anebo Uživatelem, a dále nezaručuje, že softwarový produkt funguje spolu s jakýmkoliv jiným systémem, přístrojem anebo produktem (např. software nebo hardware).

8.3. Poskytovatel licence nenese odpovědnost za škody, které vzniknou chybou softwarového produktu (včetně chyb počítačového programu, dokumentace a databáze map).

8.4. Poskytovatel licence nenese odpovědnost za takové škody, které vzniknou důsledkem nevhodného použití softwarového produktu pro určitý účel, anebo chyby spolupráce při použití s jiným systémem, přístrojem anebo produktem (např. software nebo hardware).

8.5. Poskytovatel licence touto smlouvou důrazně upozorňuje Uživatele na to, že v případě používání softwarového produktu v průběhu dopravního provozu je výhradní odpovědností Uživatele dodržovat pravidla dopravní bezpečnosti a silničního

provozu (obzvlášť povinné, respektive rozumné a účelné aplikování bezpečnostních opatření, vhodnou a v daném případě očekávanou pozornost a péči obzvlášť v průběhu používání softwarového produktu); Poskytovatel licence nenese odpovědnost za škody vzniklé v souvislosti s použitím softwarového produktu za jízdy.

8.6. Informace uvedené výše v části 8 bere Uživatel výslovně na vědomí vznikem této smlouvy.

9. Důsledky porušení

9.1. Poskytovatel licence informuje Uživatele, že na základě nařízení zákona o autorském právu bude v případě porušení autorských práv Poskytovatel licence postupovat následovně:

9.1.1. může požadovat, aby soud potvrdil porušení práva;

9.1.2. může požadovat zastavení porušování práva a zamezení porušovateli práva, aby právo dále porušoval;

9.1.3. může požadovat, aby porušovatel práva dal přiměřenou kompenzaci (i veřejnou cestou, na náklady porušovatele práva);

9.1.4. může požadovat náhradu obohacení, kterého bylo dosaženo porušením práva;

9.1.5. může požadovat zastavení nepříznivé situace, respektive obnovení situace před porušením práva, na náklady porušovatele práva, respektive likvidaci prostředku anebo látky použité k porušení práva, dále likvidaci věci, která vznikla prostřednictvím porušení práva;

9.1.6. může požadovat náhradu škody.

9.2. Dále Poskytovatel licence informuje Uživatele, že ve smyslu Zákona č. 4 z roku 1978 Trestního zákoníku je porušení autorských práv a porušení práv, které s ním souvisejí, trestný čin, který je v základním případě trestán odnětím svobody v rozsahu až do dvou let, v odůvodněném případě je pak trestán odnětím svobody v rozsahu až do osmi let.

9.3. Právní spory vyplývající z této smlouvy budou strany – podle hraniční hodnoty a právního titulu – řešit s výhradní kompetencí Ústředního obvodního soudu v Budapešti (Pesti Központi Kerületi Bíróság) nebo Soudu hlavního města Budapešti (Fővárosi Bíróság).