



MOTOROLA

Все о телефоне Motorola E398



Автор: Рупасов Леонид



MOTOROLA

Введение

E398 - это телефон легенда; в течении уже нескольких лет он остается популярным по всему миру. И популярнее его делает то, что ковырятели всего мира пытаются улучшить его, изменить оформление, внешний вид, скорость работы, программную начинку.



MOTOROLA

Подключение телефона к компьютеру,

Первое, что нам нужно - это подключить телефон к компьютеру. Для этого можно использовать Bluetooth® или USB кабель. Второй вариант предпочтительнее, так как он дает более широкие возможности, такие как полный доступ к настройкам (SEEM) и файлам телефона, полноценная работа с картой памяти, смена прошивки, снятие блокировки оператора и т.п.

Для работы телефона в режиме карта памяти дополнительных драйверов не нужно, система определяет телефон как флешку и устанавливает все сама (если у вас конечно не Win98).





MOTOROLA

Обмена прошивки (R372) на новую (R373), Вы потеряете всего лишь фоновый режим в яве и плейлисты, но приобретете скорость, фоновое постоянно работающее ява-приложение корелет (удобный плеер [iTunes](#) перейдя со старой платформы (R372) на новую (R373), Вы потеряете всего лишь фоновый режим в яве и плейлисты, но приобретете скорость, фоновое постоянно работающее ява-приложение корелет (удобный плеер iTunes, или файловый менеджер [Media Viewer](#) с огромным функционалом, или еще не известный на момент написания этой статьи другой корелет), видео камеру, версию CLDC 1.1 в яве, а главное - результат работы всех кодеров в виде патчей или улучшений ПО, открывающие безграничные возможности модинга.

На данное время самая лучшая и продвинутая прошивка это **Dream A Reality 2.x Test 16** от кодера под ником Мачо, который живет в Кирове



MOTOROLA

Кодовые группы

Вся память телефона разделена на определенные кодовые группы (CG), у каждой из них есть определенное предназначение.

1. **CG1 - Программное обеспечение** - все, что умеет телефон, спрятано здесь, так называемая программная начинка. Большинство патчей изменяют именно ее.
2. **CG2 - Флекс** - здесь хранятся все настройки телефона.
3. **CG3 - DSP** - часть программного обеспечения, отвечает за потоковые передачи данных в телефоне.
4. **CG4 - Языковой пакет** - в нем хранятся шрифты телефона
5. **CG6 - Зона PDS** - Зона безопасности телефона, в ней хранится история прошивания телефона, копия Imei, блокировка на оператора, настройки аккумулятора и другие системные калибровки.
6. **CG15 - DRM** - вся стандартная графика телефона, все значки, часть иконок.

Для разбиения, сбора прошивок используется Flash&Backup3



MOTOROLA

Файловая система

Телефон E398 имеет древовидную систему. В телефоне 3 раздела, а и с - память телефона, b - карта памяти. На диске a находятся в основном системные файлы, на с - картинки, мелодии, видео, и т.д., на b - файлы флешки.

Есть 2 способа работать с файлами, через OBEX и P2K. Первый режим используется официальным софтом, удобен для быстрой передачи мелодий, картинок, видео с телефона и назад. Второй же режим дает полный доступ к ФС, позволяет удалять системные файлы, менять атрибуты, создавать папки т.д.

Самые лучшие файловые менеджеры - это P2KTools и Motorola Explorer



MOTOROLA

Основные файлы

ALARMCLOCK - настройки будильников

gain_table.bin - настройки громкости динамиков, микрофонов, гарнитуры

param_table.bin - настройки внешних динамиков, регулирует уровень высоких, басов

funlight.pat - файл настроек светового вызова

mma_ucp - файл пунктов меню

DM_DMH_File - файл справочника

WebSession - файл с настройками веб сессий

plmn_text_table.bin - список операторов



MOTOROLA

Языковой пакет

Языковой пакет вмещает в себя шрифты, имена всех пунктов меню на разных языках, словари Itap'a.

Для редактирования шрифтов существует программа [Moto Font Editor](#) Для редактирования шрифтов существует программа Moto Font Editor by [Dimka](#), которая позволяет детально настраивать и редактировать шрифты телефона, импортировать их из Windows, содержит встроенный графический редактор, умеет редактировать надписи, удалять словари Itap'a.



MOTOROLA

Зона безопасности PDS

ПДС зона - это 64 кб, в которых содержатся все системные настройки телефона, которые остаются после перепрошивания, и часть из них является уникальной для каждого телефона. На более новых телефонах эта зона хорошо защищена от изменения, и не зря, т.к. что-то не так там изменив, можно кривыми руками убить телефон. Конечно восстановить его потом можно, но все же без знания дела туда лучше не суваться. Чтобы разбить PDS на симы и редактировать их, можно использовать PDS Editor из состава FlashBackup



MOTOROLA

DRM - графическая оболочка

В этой кодовой группе находятся все системное визуальное оформление, от статус-значков сверху, до кнопки смены категории в мультимедиа. Для того, чтобы разбить эту кодовую группу на файлы, необходимо воспользоваться прогой [SHXCodec](#) В этой кодовой группе находятся все системное визуальное оформление, от статус-значков сверху, до кнопки смены категории в мультимедиа. Для того, чтобы разбить эту кодовую группу на файлы, необходимо воспользоваться прогой SHXCodec by [puper](#). Она разбивает DRM на множество картинок, и если все правильно заменять, то можно полностью изменить оформление телефона (вместе со скинами, об этом потом).





MOTOROLA

СКИНЫ

Скин представляет собой папку с картинками запихнутыми в несколько файлов и сам файл настроек положения элементов на экране. Скинами можно менять иконки элементов меню (кроме Видеокамеры, iTunes'а, Режим ави), цвета шрифтов, цвета ввода текста, вид всплывающих окон, софт клавиши, кнопка меню, и т.д.

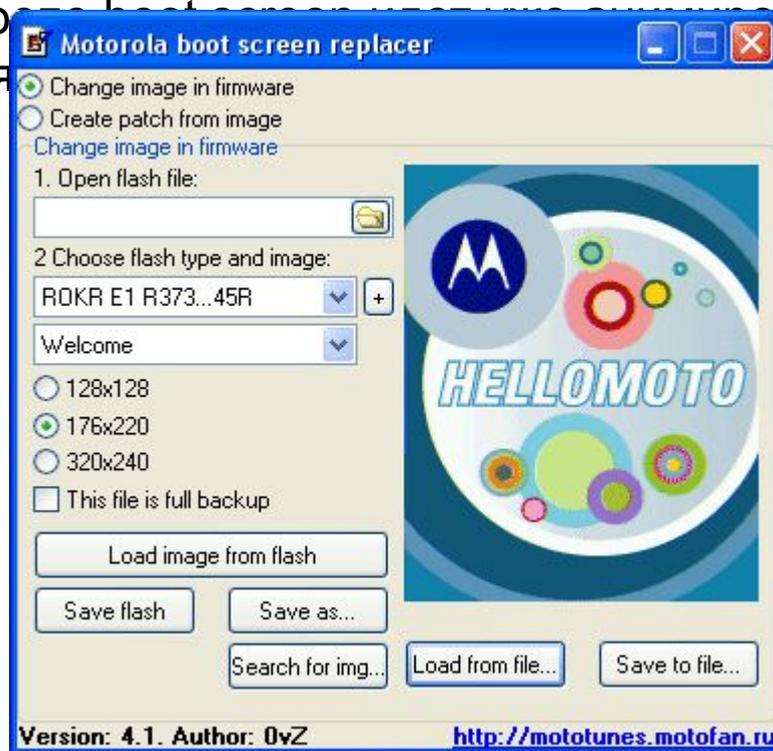




MOTOROLA

Boot Screen

Это статическая картинка, которую Вы видите сразу после включения телефона. Она находится в программной части (CG1), для того, чтобы ее поменять необходимо воспользоваться прогой [Motorola Boot Screen Replacer](#) Это статическая картинка, которую Вы видите сразу после включения телефона. Она находится в программной части (CG1), для того, чтобы ее поменять необходимо воспользоваться прогой Motorola Boot Screen Replacer by [0vZ](#), которая преобразует BMP картинку в патч, который после применятся FlashBackup'ом. Сразу по [ссылке](#) вы можете скачать нужный gif, который может находится в прона.





MOTOROLA

Работа с телефоном

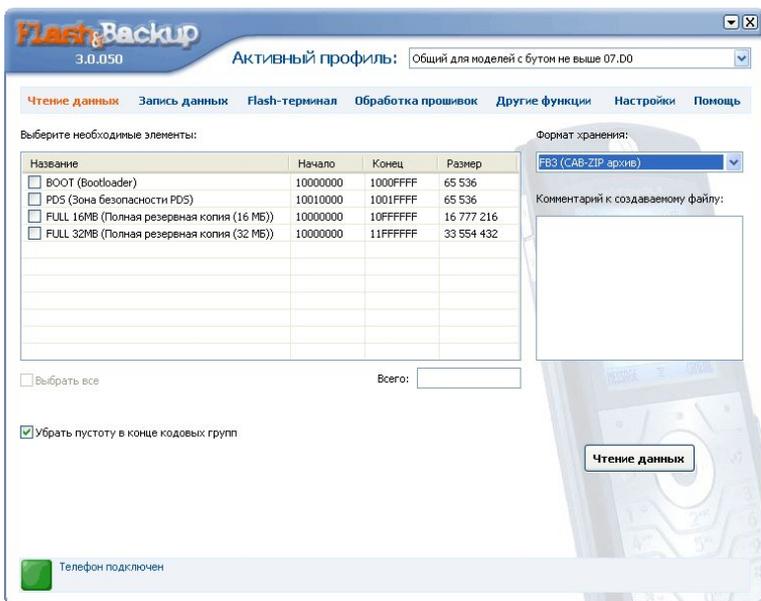
Существует множество программ для работы с телефоном, различные файл менеджеры, SEEM-редакторы, редакторы файлов, патч мейкеры и т.д. Вот набор программ, которые должен иметь каждый владелец Моторолы.



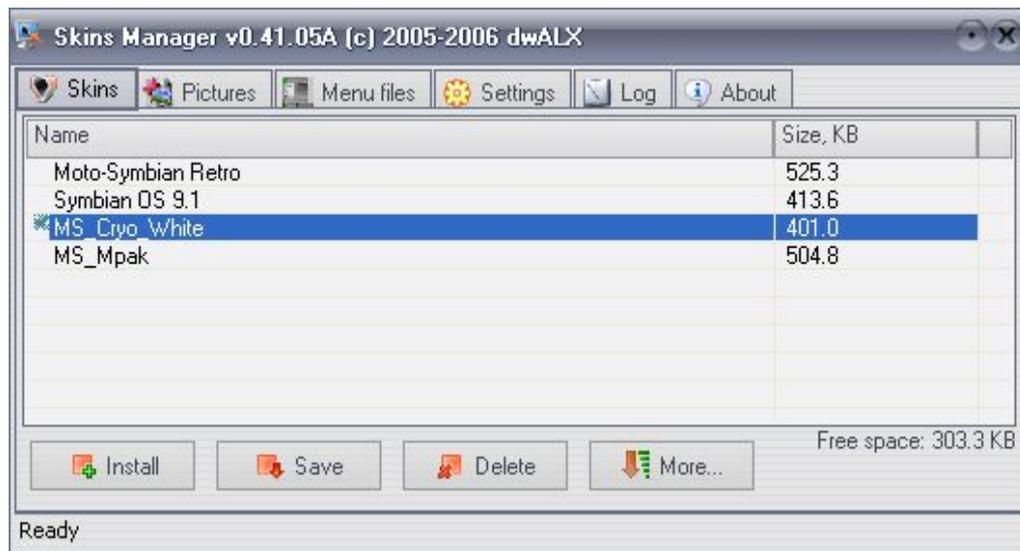
MOTOROLA

Работа с телефоном

FlashBackup - программа для создания и восстановления бэкапов памяти телефона. Также может прошивать (в том числе и по частям), применять патчи, редактировать PDS, отключать RSA. Обязательная программа.



SkiMan - программа для установки скинов, имеет множество дополнительных возможностей для их настройки.

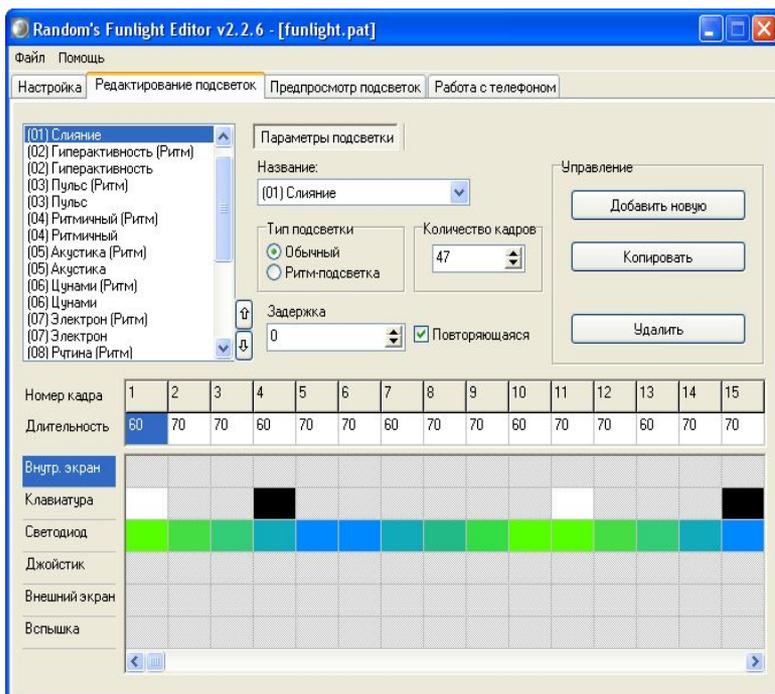




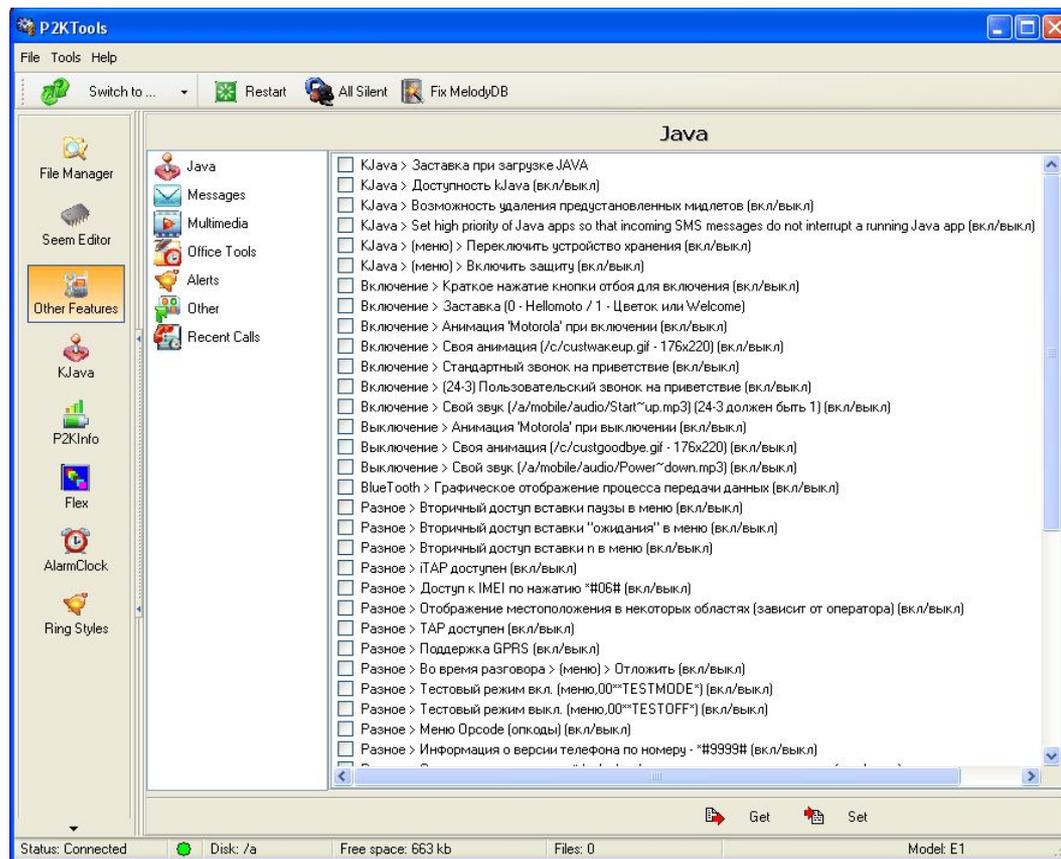
MOTOROLA

Работа с телефоном

Funlight Editor by Random - программа для редактирования funlight.pat, световой начинки телефона.



P2KTools by Bezols - программа, включающая в себя множество функций, от файлового менеджера до бэкапщика СМС. Тоже обязательная программа.





MOTOROLA

Тест

№1 Это статическая картинка которую Вы видите сразу после включения телефона

1. [PDS](#)

2. [Seem](#)

3. [Bootscreen](#)



MOTOROLA

Тест

№2 В какой группе находится программное обеспечение

1. CG4
2. CG1
3. CG13



MOTOROLA

Тест

№3 С помощью какой программы можно изменить скин

1. [SkiMan](#)

2. [FlashBackup](#)

3. [Nero](#)



MOTOROLA

Тест

№4 Что содержит в себе группа CG15

1. DRM

2. Языковой пакет

3. Скины



MOTOROLA

Тест

№5 Выберите неправильный ответ

1. ПДС зона - это 64 кб, в которых содержатся все системные настройки
2. Файл alarmclock содержит настройки будильников
3. Раздел С – карта памяти



MOTOROLA

Тест

№6 iTunes это:

1. Плеер с дополнительными возможностями
2. Программа для смены прошивки
3. Файл настройки



MOTOROLA

Вы справились !!!



MOTOROLA

Спасибо за внимание