

## Para empezar:

Para colocar las pilas proceda como se indica a continuación:

- 1. Apague el BOOKMAN.**
- 2. Quite la tapa del compartimiento de pilas, situado encima del altavoz, presionando hacia arriba con el dedo en el sentido de la flecha, hasta retirar la tapa.**
- 3. Coloque las pilas siguiendo el dibujo que figura en el compartimiento.**
- 4. Cierre el compartimiento de pilas, volviendo a poner la tapa.**

La primera vez que encienda el BOOKMAN, el Diccionario bilingüe estará preseleccionado. Para seleccionar la tarjeta del Gran Diccionario Enciclopédico Electrónico, proceda como se indica a continuación:

- 1. Pulse la tecla TARJET.**
- 2. Pulse ⇨ o ⇩ para seleccionar el icono del Gran Diccionario Enciclopédico Electrónico.**



- 3. Pulse INTRO para ejecutar la selección.**

## Contrato de Licencia

---

ANTES DE UTILIZAR CUALQUIER TARJETA BOOKMAN, SÍRVASE LEER ESTE CONTRATO DE LICENCIA.

LA UTILIZACIÓN POR SU PARTE DE LA TARJETA BOOKMAN SIGNIFICA QUE USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, PUEDE DEVOLVER ESTE PAQUETE CON EL RECIBO DE COMPRA AL VENDEDOR A QUIEN COMPRÓ LA TARJETA Y SE LE REEMBOLSARÁ EL PRECIO DE COMPRA. LA TARJETA BOOKMAN se refiere al producto de software y documentación tal como aparece en este paquete; Franklin hace referencia a Franklin Electronic Publishers, Inc.

### LICENCIA DE USO LIMITADO

Todos los derechos de la TARJETA BOOKMAN permanecen como propiedad de FRANKLIN. A raíz de su compra, FRANKLIN le otorga una licencia personal y no exclusiva para utilizar la TARJETA BOOKMAN en un solo FRANKLIN BOOKMAN a la vez. No le está permitido hacer copias de la TARJETA BOOKMAN o de la información preprogramada y almacenada en la misma, ya sea en formato electrónico o impreso. Dicha copia constituiría una violación de las leyes de derecho de autor. Asimismo no le está permitido modificar, adaptar, desarmar, decompilar, traducir, crear obras derivadas o efectuar de cualquier forma que sea una ingeniería de reverso de la TARJETA BOOKMAN. No le está permitido exportar o reexportar, directa o indirectamente, la TARJETA BOOKMAN sin cumplir con los reglamentos gubernamentales correspondientes. La TARJETA BOOKMAN contiene información confidencial y patentada de Franklin, para la cual se manifiesta usted de acuerdo en tomar medidas contra la divulgación o uso no autorizados. Esta licencia permanecerá en vigor hasta que se le ponga fin. Esta licencia terminará inmediatamente y sin notificación por parte de Franklin si usted omite cumplir con cualquier disposición de la misma.

# Contenido

<b>Colocación de las pilas</b> .....	<b>3</b>
<b>Instalación de tarjetas</b> .....	<b>3</b>
<b>Selección de un libro</b> .....	<b>4</b>
<b>Utilización de las teclas de color</b> .....	<b>4</b>
<b>Utilización de las funciones especiales</b> .....	<b>5</b>
<b>Gran Diccionario Enciclopédico Electrónico</b> .....	<b>6</b>
<b>Prefacio</b> .....	<b>7</b>
<b>Guía de las teclas</b> .....	<b>10</b>
<b>Cambio de ajustes</b> .....	<b>12</b>
<b>Para ver una demostración</b> .....	<b>12</b>
<b>Consulta de las entradas del Diccionario Enciclopédico</b> .....	<b>13</b>
<b>Utilización de la lista de entradas</b> .....	<b>15</b>
<b>Utilización del menú "Materias"</b> .....	<b>15</b>
<b>Utilización del menú "Temas"</b> .....	<b>16</b>
<b>Búsquedas combinadas</b> .....	<b>18</b>
<b>Realce de una palabra (hipertexto)</b> .....	<b>19</b>
<b>Generar las conjugaciones</b> .....	<b>19</b>
<b>Encontrar las equivalencias lingüísticas</b> .....	<b>20</b>
<b>Completar parte de una palabra</b> .....	<b>20</b>
<b>Creación de una lista personal de palabras</b> .....	<b>21</b>
<b>Ajuste de los juegos</b> .....	<b>22</b>
<b>Utilización de los juegos</b> .....	<b>22</b>
<b>Especificaciones</b> .....	<b>24</b>
<b>Diccionario bilingüe</b> .....	<b>25</b>
<b>Guía de las teclas</b> .....	<b>26</b>
<b>Cambio del idioma</b> .....	<b>27</b>
<b>Configuración y cambio de ajustes</b> .....	<b>28</b>
<b>Para ver una demostración</b> .....	<b>28</b>
<b>Entradas en inglés</b> .....	<b>29</b>
<b>Entradas en español</b> .....	<b>30</b>
<b>Realce de una palabra (hipertexto)</b> .....	<b>30</b>
<b>Utilización de la lista de palabras</b> .....	<b>31</b>
<b>Generación de las conjugaciones</b> .....	<b>32</b>
<b>Encontrar la letra que falta</b> .....	<b>32</b>
<b>Encontrar las letras que faltan</b> .....	<b>33</b>
<b>Corrección de errores ortográficos</b> .....	<b>33</b>
<b>Creación de una lista personal de palabras</b> .....	<b>34</b>
<b>Ajuste de los juegos</b> .....	<b>35</b>
<b>Utilización de los juegos</b> .....	<b>36</b>
<b>Especificaciones</b> .....	<b>37</b>
<b>Restauración del BOOKMAN</b> .....	<b>38</b>
<b>Consulta de una palabra en varias obras</b> .....	<b>38</b>

## Colocación de las pilas

Su BOOKMAN 770 utiliza dos pilas de 1,5 voltios, de tipo AAA. Se instalan o se cambian como sigue:

1. **Apague el BOOKMAN.**
2. **Quite la tapa del compartimiento de pilas situado encima del altavoz, ejerciendo con su dedo una presión hacia arriba en el sentido de la flecha, hasta retirar la tapa.**
3. **Instale las pilas siguiendo el dibujo que figura en el compartimiento de pilas.**
4. **Cierre el compartimiento de pilas, volviendo a poner la tapa.**

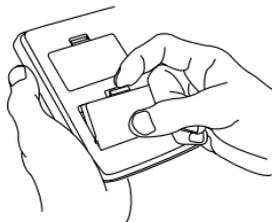
El BOOKMAN puede apagarse durante la visualización de cualquier pantalla. Cuando vuelva a encenderlo, aparecerá la pantalla que se visualizó por última vez.

**Advertencia:** Cuando las pilas se descargan o se desconectan del BOOKMAN, la información que usted añadió y que se halla en el libro interno o en cada una de las tarjetas adicionales se perderá.

## Instalación de tarjetas

**Advertencia:** Nunca instale o retire una tarjeta adicional con el BOOKMAN encendido. Si lo hace, la información que añadió en el libro interno o en las tarjetas adicionales se perderá.

1. **Apague el BOOKMAN.**
2. **Dé la vuelta al BOOKMAN.**
3. **Introduzca la base de la tarjeta en las hendiduras de una de las ranuras.**



4. **Presione suavemente la tarjeta hasta su ajuste completo en la ranura.**

### ► Volver donde abandonó

Puede apagar el BOOKMAN en cualquier pantalla. Cuando lo encienda de nuevo, aparecerá la última pantalla visualizada.

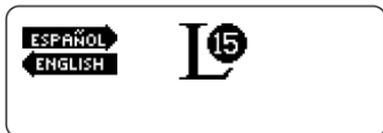
### ► Cambio de tarjetas

**Advertencia:** Cuando se reemplaza una tarjeta por otra, la información que se añadió en la tarjeta retirada se perderá.

## Selección de un libro

Una vez instalada una tarjeta en su BOOKMAN, puede elegir el libro que quiera utilizar, procediendo como sigue:

1. Encienda el BOOKMAN.
2. Pulse la tecla TARJET.



3. Pulse  $\Rightarrow$  o  $\Leftarrow$  para indicar el libro (tarjeta) que desea utilizar.



4. Pulse INTRO para ejecutar la selección.

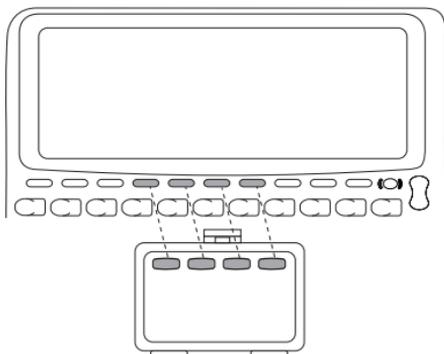
### ► A propósito de las pantallas de ejemplo

Algunas de las ilustraciones de este Manual del usuario pueden ser diferentes de las que aparezcan en pantalla, sin que ello signifique que su BOOKMAN está funcionando de manera incorrecta.

## Utilización de las teclas de color

Las funciones asociadas a las teclas de color rojo, verde, amarillo y azul de su BOOKMAN cambian según la tarjeta que se haya seleccionado.

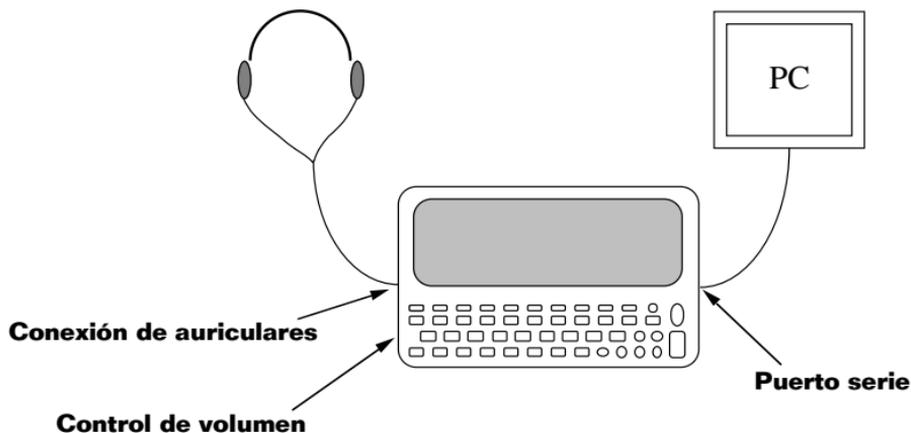
Cuando se ha seleccionado un libro interno, las teclas de color funcionan según las etiquetas grabadas en las teclas. Si el libro solicitado se encuentra en una tarjeta, las funciones correspondientes a las teclas de color serán las escritas al dorso de dicha tarjeta.



Recuerde: Las teclas de color de los libros BOOKMAN en tarjeta funcionan tal como se indica en la etiqueta de la tarjeta correspondiente; no necesariamente como en el teclado de la máquina.

# Utilización de las funciones especiales

---



Su BOOKMAN 770 está equipado con ciertas posibilidades que determinadas tarjetas pueden utilizar. Para informarse de las funciones asociadas a la utilización de tal o cual tarjeta, consulte por favor el Manual del usuario correspondiente a dicha tarjeta.

**Conexión de auriculares:** Esta conexión se ha previsto para el uso de auriculares estereofónicos (3,5 mm, impedancia de 35 ohmios).

**Atención:** los auriculares monofónicos no funcionarán con este tipo de BOOKMAN.

**Control de volumen:** La ruedecilla situada debajo de la conexión de los auriculares controla el volumen del altavoz o de los auriculares.

**Puerto serie:** Esta entrada, asociada al

cable Franklin de 3,5 mm, permite a ciertos modelos o tarjetas BOOKMAN transferir datos hacia un ordenador personal (PC). **Atención:** la utilización de un cable diferente del suministrado por Franklin puede dañar su BOOKMAN y/o su ordenador personal (PC). El cable Franklin está específicamente diseñado para facilitar la transferencia de datos entre un BOOKMAN y un ordenador personal (PC).

**Altavoz:** Está situado en la parte de atrás de su BOOKMAN, próximo al Serial Port. Para obtener mejores resultados, no lo cubra con su mano.

**Nota:** El Diccionario Enciclopédico Electrónico Plaza & Janés NO utiliza la conexión de auriculares, el control del volumen, el altavoz ni el puerto serie.

# Gran Diccionario Enciclopédico Electrónico

<b>Prefacio .....</b>	<b>7</b>
<b>Guía de las teclas .....</b>	<b>10</b>
<b>Cambio de ajustes .....</b>	<b>12</b>
<b>Para ver una demostración .....</b>	<b>12</b>
<b>Consulta de las entradas del Diccionario Enciclopédico .....</b>	<b>13</b>
<b>Utilización de la lista de entradas .....</b>	<b>15</b>
<b>Utilización del menú “Materias” .....</b>	<b>15</b>
<b>Utilización del menú “Temas” .....</b>	<b>16</b>
<b>Búsquedas combinadas .....</b>	<b>18</b>
<b>Realce de una palabra (hipertexto) .....</b>	<b>19</b>
<b>Generar las conjugaciones .....</b>	<b>19</b>
<b>Encontrar las equivalencias lingüísticas .....</b>	<b>20</b>
<b>Completar parte de una palabra .....</b>	<b>20</b>
<b>Creación de una lista personal de palabras .....</b>	<b>21</b>
<b>Ajuste de los juegos .....</b>	<b>22</b>
<b>Utilización de los juegos .....</b>	<b>22</b>
<b>Especificaciones .....</b>	<b>24</b>

## ***¿Por qué un Diccionario Electrónico?***

Simplemente, y a diferencia de la colección impresa, para que le acompañe a todas partes: a usted, en sus consultas profesionales o personales; a sus hijos, para que se lo lleven a dondequiera que vayan, y en particular a la escuela o a la universidad. El Diccionario Electrónico, como el teléfono móvil, es un objeto de nuestro tiempo.

Y de la misma manera que el teléfono móvil es un verdadero teléfono, el Diccionario Electrónico es un verdadero diccionario que incluye, abreviadas, todas las entradas y las acepciones del Gran Diccionario Enciclopédico de Plaza & Janés, más un diccionario bilingüe inglés-español y español-inglés.

No resistimos aquí el placer de facilitarle algunas cifras: más de 165.000 entradas, 90.000 nombres comunes, 64.000 nombres propios, 280.000 acepciones, 9.000 equivalencias lingüísticas en cuatro idiomas, 8.000 obras esenciales citadas, 10.000 frases, refranes y ejemplos, 3.500 sinónimos y antónimos, 7.900 regionalismos y americanismos. El Diccionario Electrónico Plaza & Janés acapara, desde el punto de vista de su contenido, un buen número de superlativos.

## ***¿En qué aspectos mejora la obra impresa?***

Aparte de su ya mencionada capacidad de acompañarle a todas partes, el Diccionario Electrónico atesora una serie de importantes ventajas:

**Autocorrección ortográfica:** Poco importa si comete un error al teclear una entrada: el mecanismo de autocorrección de la máquina le sugerirá siempre una lista de palabras entre las que encontrará seguramente la que busca.

**Mecanismo de hipertexto:** A través del realce o iluminación de una palabra desconocida dentro de una definición, la máquina le permite encadenar indefinidamente consultas instantáneas siguiendo su libre asociación de ideas o de necesidades. Puede consultar cualquier palabra de la entrada que esté leyendo, sólo con marcarla en pantalla.

**Vocabularios especializados:** Los menús Materias y Temas permiten en cualquier momento la obtención de vocabularios especializados o de listas de entradas agrupadas por categorías.

**Traducción instantánea:** A partir de las listas de palabras en alemán, francés, inglés e italiano, puede conocer la entrada española correspondiente, así como su definición.

Conjugación verbal: La máquina dispone de un mecanismo de generación de conjugaciones, con el que pueden conjugarse todos los verbos en todas sus formas.

Juegos: Esta última posibilidad – divertirse utilizando un diccionario enciclopédico – plasma uno de nuestros mayores deseos y completa una lista de ventajas que convierte el Diccionario Electrónico en el complemento ideal del Gran Diccionario Enciclopédico.

### ***¿Cómo optimizar la utilización del Diccionario Electrónico?***

Le remitimos aquí a lo que se indica más adelante en este mismo manual. No obstante, le rogamos que siga en la medida de lo posible los consejos siguientes:

- Puede colocar la tarjeta del Diccionario Electrónico en cualquiera de las dos ranuras situadas en la parte posterior de la máquina, que están cubiertas con una placa protectora de plástico negro. Mantenga la placa en la ranura que no utilice.
- Para efectuar una búsqueda: Hágalo preferentemente a partir de la pantalla MENÚ y utilice las flechas de desplazamiento. El acceso a la entrada que busca es así más rápido, a la vez que minimiza la necesidad de tecleo.

-No es necesario teclear los acentos ni las mayúsculas: Si prefiere teclear la entrada, no es necesario escribir acentos ni mayúsculas. En caso de duda, la máquina le ayudará a identificar la entrada mediante una lista. Recuerde asimismo que una forma conjugada de un verbo le remite generalmente al infinitivo correspondiente.

-El orden alfabético en el que la máquina presenta las entradas difiere ligeramente del empleado en la versión impresa. La lista está optimizada para una consulta electrónica y su único objetivo es acceder lo más rápidamente posible a la consulta de la información.

- Para desplazarse: Le recomendamos la utilización sistemática de los automatismos creados para facilitar sus desplazamientos:

-Lectura de un artículo o de una lista: Avance o retroceda pantalla a pantalla, utilizando las teclas ▼ (PRÓX) o ▲ (PREV).

-Identificación de elementos dentro de un artículo: Utilice preferentemente el realce de los iconos contextuales ( **SUB**, **GRA**, **ML**, **SIAN**, etc.). Están

programados para mostrarle de un vistazo la estructura de cada definición y para conducirlo automáticamente al pasaje buscado.

-Error de maniobra: Utilice **RETRO** para neutralizar la última maniobra realizada y continuar el trabajo. Si usa **BORRAR**, perderá la información consultada y volverá al comienzo de la búsqueda.

-Principio o fin de artículo o lista: Utilice la combinación **MAYÚS** +  o .

-Lectura, en su caso, del artículo precedente o siguiente de una lista: Utilice la combinación  +  (PREV) o  (PRÓX).

- Consulta por Materias o Temas: Le recordamos que la consulta permite seleccionar hasta cinco categorías. Es importante conocer la diferencia entre los dos tipos de consulta:

-Materias incluye mayoritariamente las acepciones de los nombres comunes y funciona por acumulación: la selección de Acústica y Administración le ofrece la suma de las entradas Acústica y Administración.

-Temas incluye tanto los nombres comunes como los propios, pero no las acepciones, y funciona por inclusión-exclusión: la selección de Cabos y España incluye los cabos españoles (92) y excluye el resto (282).

-Una búsqueda irreflexiva puede dar un resultado nulo. Por ejemplo, la búsqueda de Hungría + Cabos.

- Toda búsqueda por Materias o Temas da lugar a una selección y a un recuento, durante el cual la máquina visualiza el mensaje "Buscando", que desaparece luego para mostrar el número de entradas que cumplen las condiciones de la consulta. Es importante recordar que el mensaje "Buscando" no impide la selección de otros criterios ni la visualización o utilización de la lista.

- Para consultar una palabra extranjera: Inicie la búsqueda utilizando la tecla verde (**LENG**). Una vez indicado el idioma de búsqueda, precise su entrada tecleando el comienzo de la palabra y avanzando de este modo en la lista. Recuerde que este tipo de consulta no incluye el mecanismo de autocorrección ortográfica.

- Utilice con moderación los caracteres de sustitución ? y \*. Una búsqueda de tipo \*ar (que localiza toda palabra en el diccionario que termine en "ar") puede exigir un tiempo de búsqueda bastante grande. Recuerde asimismo que en este caso la lista visualiza primero los nombres comunes y a continuación los nombres propios (véase, por ejemplo, tecleando "?ar").

- Para utilizar los juegos: Le recomendamos que comience con el nivel mínimo de dificultad (Principiante). Habida cuenta de la extraordinaria riqueza de vocabulario de la máquina, verá que esta advertencia no es ociosa.

Recuerde asimismo que los juegos incluidos en este Diccionario Electrónico no utilizan los nombres propios, y que puede asimismo, a través del menú, incluir o excluir de los juegos los femeninos, los plurales y las conjugaciones.

### Teclas de función

- BORRAR** Borra, haciendo aparecer la pantalla "Introduzca una palabra".
- MENU** Muestra los menús principales.
- CONJ** **(roja)** Muestra las formas verbales.
- LENG** **(verde)** Muestra el menú de las equivalencias lingüísticas.
- JUGAR** **(amarilla)** Muestra el menú de los juegos.
- LISTA** **(azul)** Muestra la lista personal de palabras.
- TARJET** Sale del libro actualmente consultado.
- ON/OFF** Enciende y apaga el BOOKMAN.

### ► Cómo interpretar las teclas de color

Las teclas de color (roja, verde, amarilla, azul) desempeñan en el presente libro las funciones descritas más arriba y que figuran asimismo en el Manual del usuario.

Las teclas de color de otros libros o tarjetas y las funciones que desempeñan dependen de cada tarjeta o de cada libro y figuran en sus manuales del usuario respectivos.

Para más información, véase el capítulo "Utilización de las teclas de color".

## Otras teclas

-  **RETRO** Retrocede, borra letras o detiene una selección.
-  **MAYUS** Permite la escritura de mayúsculas y puntuación.
-  **INTRO** Inicia una búsqueda, selecciona un renglón del menú o efectúa una selección.
-  **AYUDA** Muestra mensajes de ayuda.
-  **ESPAC** Añade un espacio o hace aparecer la página siguiente.
-  **?\*** Escribe un **?**, que equivale a una letra desconocida; acompañado de  **MAYUS** añade un **\***, que equivale a un grupo de letras desconocidas. En el caso de una definición, muestra la entrada a la que corresponde.

## Teclas de dirección

-  Se desplaza en la dirección indicada por la flecha.
-  Acentúa la letra precedente.

## Combinaciones\*

-  +  **TARJET** Plantea una pregunta simultánea en varios libros.
-  +  **(PREV)** Muestra la palabra o la forma conjugada precedente. También muestra la entrada precedente, si hay alguna.

-  +  **(PRÓX)** Muestra la palabra o la forma conjugada siguiente. También muestra la entrada siguiente, si hay alguna.
-  + **N** Permite la escritura de una **ñ**.
-  + **Q-P** Permite la escritura de las cifras 0 a 9.
-  +  Se desplaza al final o al comienzo de una lista, menú o definición.
-  +  Permite la escritura de un guión (–).
-  +  Permite la escritura del símbolo más (+).

\* *Mantenga la primera tecla pulsada mientras pulse la segunda.*

## ► Siga la flecha

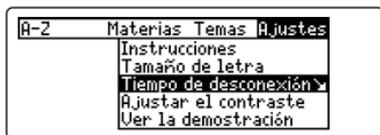
Las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla indican cuáles de ellas puede pulsar para desplazarse en los menús o visualizar más texto.

## Cambio de ajustes

El BOOKMAN permite, seleccionando el menú "Ajustes", la modificación del tamaño de letra, del tiempo de desconexión y del contraste de la pantalla.

El tiempo de desconexión es el que el BOOKMAN tarda en apagarse automáticamente. El contraste es la mayor o menor intensidad luminosa de la visualización en pantalla.

1. Pulse **MENÚ**.
2. Pulse **↔** hasta encontrar el menú "Ajustes".
3. Pulse "Tamaño de letra", "Tiempo de desconexión" o "Ajustar el contraste".



4. Pulse **INTRO**.  
Para dejar los ajustes sin cambiar, pulse **RETRO**.
5. **Utilice las flechas o teclas de desplazamiento para solicitar un nuevo ajuste; actívalo pulsando INTRO.**

## Para ver una demostración

Antes de comenzar a utilizar su BOOKMAN, le aconsejamos que vea una breve demostración de su funcionamiento.

Pulse **MENÚ** y utilice las flechas de desplazamiento hasta alcanzar el menú "Ajustes". Pulse "Ver la demostración" seguido de **INTRO** para activarla. Para detenerla, pulse "BORRAR".

### ► Siga la flecha

Las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla indican cuáles de ellas puede pulsar para desplazarse en los menús o visualizar más texto.

### ► La ayuda, siempre a mano

Puede obtener un mensaje de ayuda prácticamente para cada pantalla, pulsando la tecla **AYUDA**. Utilice las flechas de desplazamiento para leerlos. Para salir, pulse **RETRO**.

Para leer un resumen de cómo utilizar las principales funciones y teclas de este libro, seleccione "Instrucciones" en el menú "Ajustes".

## Consulta de las entradas del Diccionario Enciclopédico

La operación es simple: introduzca a partir del teclado la palabra o palabras que busca en la pantalla "Introduzca una palabra" y pulse INTRO. Recuerde que hay palabras que cuentan con más de una entrada enciclopédica.

1. Pulse **BORRAR**.
2. Introduzca una palabra. Por ejemplo, teclee "Barcelona".

Introduzca una palabra

Nota: Recuerde que puede introducir más de una palabra en la pantalla "Introduzca una palabra". No es necesario teclear las letras mayúsculas de las palabras que las poseen. Para borrar una letra, pulse RETRO.

No es necesario teclear los acentos de las palabras. Sin embargo, si los utiliza, asegúrese de que los ha tecleado correctamente; en caso contrario la palabra será considerada incorrecta. Para obtener un acento, teclee primero la letra a acentuar; utilice luego las flechas ↓ o ↑ para incorporar el acento deseado.

3. Pulse **INTRO**.

**Barcelona** ASTRONOMÍA. Asteroide descubierto en 1921 por el astrónomo barcelonés José Comas Solá.

## Consulta de las entradas del Diccionario Enciclopédico

4. Utilice ↓, ▼ (PRÓX) o ESPAC para leer.
5. Con la tecla ☆ pulsada, pulse ▼ (PRÓX) para visualizar la entrada siguiente, si existe.

**Barcelona** Prov. española de la Comunidad Autónoma de Cataluña. Cap. *Barcelona*. 7 728 km<sup>2</sup>.

Para retroceder a la entrada previa, mantenga pulsada la tecla ☆ y pulse ▲ (PREV).

Nota: Cuando se trate de una selección múltiple, sólo podrá visualizar las entradas de la misma.

6. Pulse **BORRAR** para terminar la consulta.

### ► Ortografía errónea

Si no conoce la ortografía exacta de una palabra, no se preocupe. El Diccionario Enciclopédico le da automáticamente una lista de posibles correcciones. Simplemente realce la corrección que desea y pulse INTRO para visualizarla. Por ejemplo, teclee "electronicka" en la pantalla "Introduzca una palabra". Realce la forma (corrección) que desea y pulse INTRO para visualizar la entrada. Para volver a la lista de correcciones, pulse RETRO.

### ► Selección de un icono contextual

Ciertas entradas del Diccionario Enciclopédico contienen iconos (**SUB**, **NIW**, **LOC**, etc.) que le permiten un acceso rápido a determinados tipos de información de la entrada en curso. Para seleccionar un icono, pulse INTRO para activar el realce. Utilice luego las flechas de desplazamiento hasta llegar al icono deseado y pulse INTRO para activar la selección. Pulse RETRO para volver a la pantalla precedente.

A continuación, la lista de iconos de este Diccionario Enciclopédico y su significación:

<b>SUB</b>	subentradas
<b>GRA</b>	información gramatical o de uso
<b>NIW</b>	niveles de lenguaje
<b>LOC</b>	regionalismos y americanismos
<b>REF</b>	ejemplos, refranes, frases
<b>SIAN</b>	sinónimos y antónimos
<b>GEN</b>	gentilicios
<b>OBRA</b>	lista de obras citadas

### ► Seleccionar entre formas múltiples

Ciertas palabras en este Diccionario Enciclopédico poseen más de una forma (por ejemplo china y China). Cuando éste sea el caso de la palabra que usted busca, el Diccionario le presentará una lista. Utilice las flechas de desplazamiento y realce la forma deseada, pulsando luego INTRO para obtener la definición. Para volver a la lista, pulse RETRO.

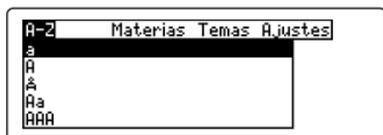
### ► Para teclear números o mayúsculas

Algunas entradas del Diccionario Enciclopédico incluyen números en su enunciado (1984, 3-hidroxiindol, etc.). Para teclear un número, mantenga pulsada la tecla  y pulse la tecla correspondiente al número buscado. Para obtener una mayúscula, mantenga pulsada la tecla MAYÚS y teclee la letra.

## Utilización de la lista de entradas

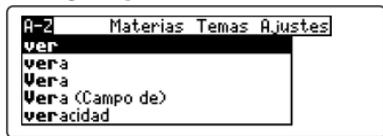
Otra forma de búsqueda de una palabra consiste en seleccionarla en la lista de palabras del diccionario activo.

1. Pulse **BORRAR**.
2. Pulse **MENÚ**.



Si una entrada es demasiado larga y no cabe en una sola línea de la lista, se muestra sólo en parte, seguida de puntos suspensivos. Para verla completa, pulse (?\*).

3. Comience a teclear la palabra hasta que aparezca realzada. Por ejemplo, teclee "ver".



Puede asimismo realzar una palabra utilizando las flechas de desplazamiento ↑ o ↓.

Recuerde que no es necesario teclear las mayúsculas ni los acentos.

Para borrar una letra pulse RETRO.

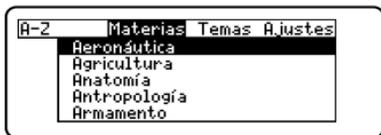
4. Para ... Pulse  
consultar una entrada del Diccionario Enciclopédico INTRO  
conocer un tiempo verbal CONJ  
añadir una entrada a su lista personal LISTA
5. Para volver a la lista de palabras, pulse RETRO.

## Utilización del menú "Materias"

Otra forma de búsqueda de palabras consiste en su selección a partir del menú "Materias".

Por ejemplo, si selecciona "Zoología" desde el menú "Materias", puede leer las entradas enciclopédicas que pertenecen a la zoología.

1. Pulse **BORRAR**.
2. Pulse **MENÚ**.
3. Pulse ⇨ para realzar el menú "Materias".



4. Comience a teclear una materia hasta que aparezca iluminada (realzada). Por ejemplo, comience a teclear "Geografía".



O utilice las flechas de desplazamiento para realzar la materia buscada.

Para ver en su totalidad una materia parcialmente visualizada, pulse (?\*).

5. Cuando la materia esté realzada, pulse INTRO.

## Utilización del menú "Materias"



La cifra que aparecerá a la izquierda del menú "Materias" indica el número total de las entradas que figuran bajo la materia seleccionada.

### 6. Para visualizar la lista de entradas que pertenecen a la materia solicitada, pulse ↵.

Nota: No es necesario esperar a que el total de entradas aparezca en la pantalla; la flecha ↵ puede pulsarse en cualquier momento.

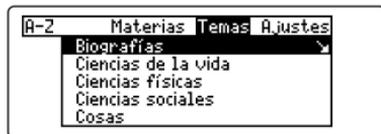
### 7. Realce (ilumine) la entrada que le interesa en la lista, tecleando el comienzo de la palabra o localizándola con las flechas de desplazamiento; pulse INTRO a continuación.

Nota: Se puede ampliar la búsqueda seleccionando más de una materia. Cada vez que una nueva materia se selecciona, el Diccionario encontrará las entradas correspondientes y las añadirá a las obtenidas anteriormente. En una misma búsqueda pueden seleccionarse hasta cinco materias. Para visualizar los resultados, puede pulsar la flecha ↵ en cualquier momento.

## Utilización del menú "Temas"

Otra nueva forma de búsqueda de palabras consiste en su selección a partir del menú "Temas", lo que permite búsquedas según diferentes categorías.

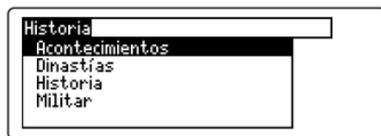
1. Pulse BORRAR.
2. Pulse MENÚ.
3. Pulse ⇨ para realzar el menú "Temas".



4. Comience a teclear una categoría hasta que aparezca iluminada (realzada). Por ejemplo, comience a teclear "Historia".

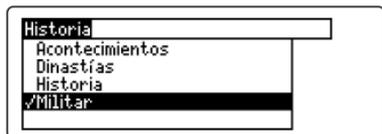
O utilice las flechas de desplazamiento para realzar la categoría buscada.

5. Cuando la categoría esté realzada, pulse INTRO.



6. Escoja una categoría adicional, tecleando el comienzo de su nombre o utilizando las flechas de desplazamiento. Pulse INTRO para seleccionarla. Por ejemplo, pulse "Militar".

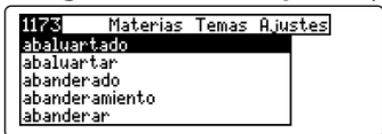
## Utilización del menú "Temas"



Un signo (✓) marca su selección. Para borrarlo, pulse INTRO de nuevo.

A la izquierda del tema aparecerá un topo (●) para indicar que una o varias categorías han sido seleccionadas.

### 7. Para visualizar la lista de entradas que pertenecen a la categoría solicitada, pulse ↵.



### 8. Realce (ilumine) la entrada que le interesa en la lista, tecleando el comienzo de la palabra, o localizándola con las flechas de desplazamiento; pulse INTRO a continuación.

Nota: Se puede ampliar la búsqueda seleccionando hasta cinco categorías a partir del menú "Temas". Si se seleccionan dos o más categorías, el Diccionario Electrónico encontrará todas las entradas pertenecientes a ambas. Por ejemplo si se seleccionan "Etnias" y "Grupos" en la categoría de "Ciencias sociales", el Diccionario Electrónico encontrará todas las

## Utilización del menú "Temas"

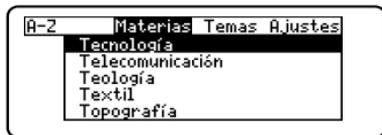
entradas pertenecientes a "Etnias" y todas las entradas pertenecientes a "Grupos".

Si por el contrario la selección se efectúa sobre dos o más temas pertenecientes a categorías diferentes, el Diccionario Electrónico encontrará únicamente las entradas que pertenecen simultáneamente a las dos categorías. Por ejemplo: si se selecciona "Industria", que pertenece a la categoría "Ciencias físicas", y "Acontecimientos", que pertenece a "Historia", el Diccionario Electrónico encontrará únicamente las entradas que figuran a la vez en "Industria" y en "Acontecimientos".

## Búsquedas combinadas

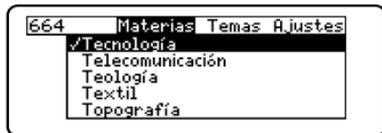
También es posible combinar una búsqueda utilizando categorías que pertenecen a las “Materias” y categorías que pertenecen a los “Temas”. En el ejemplo siguiente queremos encontrar entradas que pertenecen a la “Tecnología” y a la “Arquitectura”.

1. Pulse **BORRAR**.
2. Pulse **MENÚ**.
3. Utilice las flechas de desplazamiento para realizar el menú de búsquedas. Por ejemplo, realce “Materias”.
4. Comience tecleando una materia, por ejemplo, “Tecnología”.



O utilice las flechas  $\downarrow$  o  $\uparrow$  para realizar la materia buscada.

5. Cuando esté realizada, pulse **INTRO**.

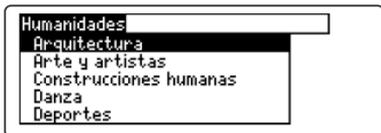


Un signo (✓) marca su selección.

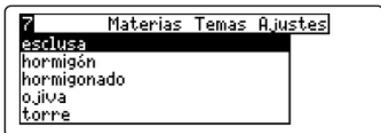
6. Pulse  $\Rightarrow$  para localizar y realzar el menú Temas.

## Búsquedas combinadas

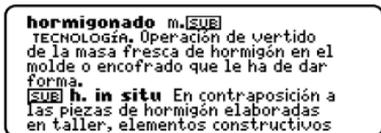
7. Realce un tema y pulse **INTRO**. Por ejemplo, seleccione y realce “Humanidades”.



8. Seleccione una categoría dentro del tema. Por ejemplo, seleccione “Arquitectura”.
9. Pulse  $\leftarrow$  para visualizar las entradas del Diccionario Electrónico que responden a sus criterios de búsqueda.



10. Realce una entrada de la lista y pulse **INTRO**. Por ejemplo, seleccione “hormigonado”.



11. Pulse **BORRAR** para terminar la consulta.

Nota: Cuando selecciona una o varias categorías en el menú Materias y una o varias categorías en el menú Temas, su Diccionario Electrónico encontrará únicamente las entradas que figuran en las dos listas a la vez.

## Realce de una palabra (hipertexto)

Una forma alternativa de búsqueda de una palabra consiste en realzarla en su contexto. Ello le permite encontrar su significado, sus conjugaciones, o añadirla a su lista personal de palabras.

1. Al visualizar una entrada, pulse **INTRO** para realzar las palabras.

**Ibérica (Cuenca)** Cuenca submarina situada entre la costa occidental de España, Portugal e islas Azores. Alcanza profundidades de hasta 5 834 m.

Para neutralizar el realce pulse **RETRO**.

2. Utilice las flechas de desplazamiento para seleccionar la palabra.

**Ibérica (Cuenca)** Cuenca submarina **situada** entre la costa occidental de España, Portugal e islas Azores. Alcanza profundidades de hasta 5 834 m.

- |   |       |
|---|-------|
| 3. Para...  | Pulse |
| consultar una entrada del Diccionario Enciclopédico | INTRO |
| conocer un tiempo verbal                            | CONJ  |
| añadir una entrada a su lista personal              | LISTA |

## Generar las conjugaciones

Se pueden generar y visualizar las conjugaciones de cada verbo.

1. Pulse **BORRAR**.
2. Teclee un verbo (por ejemplo "beber").
3. Pulse **CONJ (roja)**.

yo **bebo** (hoy)  
yo **beberé** (mañana)  
yo **bebí**, yo **bebía** (ayer)  
yo **he bebido** (recientemente)

Éstas son las formas principales del verbo beber.

4. Pulse **CONJ (rojo)**, utilizando  y  (PRÓX) para visualizar el tiempo verbal siguiente, si existe.

PRESENTE DE INDICATIVO  
yo **bebo**  
tú **bebes**  
él **bebe**  
nosotros **bebemos**  
vosotros **bebéis**  
ellos **beben**

Para visualizar el tiempo verbal precedente, pulse  y  (PREV).

### ► ¿Qué entrada está leyendo?

Cuando se está leyendo una definición del Diccionario Enciclopédico, puede visualizarse la entrada a la que corresponde pulsando .

Chino **Gentilicio:** Chinos **Religión:** Confucionistas, 200 millones; budistas, 150 millones; taoístas, 30 mil millones **China (República):** millones **Popular de:** millones; católicos, 7 millones **monetaria:** El riel **Fiesta Nacional:** 1 de octubre (aniversario)

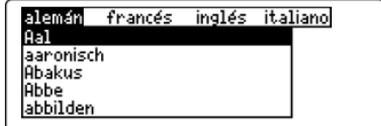
Pulse **RETRO** para volver a la definición.

## Encontrar las equivalencias lingüísticas

Un buen número de las entradas del Diccionario Electrónico incluyen la traducción al alemán, francés, inglés e italiano. Con la tecla LENG (verde) puede conocer la entrada en castellano a partir de su traducción desde cualquiera de las lenguas mencionadas, así como leer la definición correspondiente.

### 1. Pulse BORRAR.

### 2. Pulse LENG (verde).

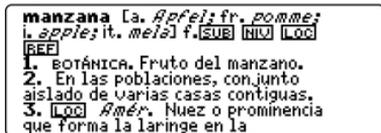


### 3. Utilice las flechas de desplazamiento para realizar la lengua extranjera deseada. Por ejemplo, realce el "inglés".

### 4. Comience tecleando una palabra en inglés hasta realzarla; por ejemplo "apple".



### 5. Pulse INTRO cuando haya realzado la palabra que le interesa.



### 6. Para visualizar la próxima entrada del diccionario, si existe, pulse y (PRÓX).

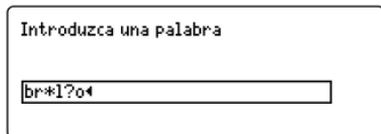
Para visualizar la entrada anterior, si existe, pulse  y  (PREV).

## Completar parte de una palabra

Si tiene una duda sobre la ortografía de una palabra, sustituya cada letra desconocida por un signo ?.

Para encontrar prefijos, sufijos y otros fragmentos de palabras, utilice el signo \*. El asterisco equivale a una serie de letras.

### 1. Teclee una palabra con ? o \*.



Para obtener un asterisco, pulse MAYÚS y .

### 2. Pulse INTRO.



### 3. Realce una de las posibilidades que aparecen en pantalla y, según su deseo, utilice una de las siguientes opciones:

Para...	Pulse
consultar una entrada del Diccionario Enciclopédico	INTRO
conocer un tiempo verbal	CONJ
añadir una entrada a su lista personal	LISTA

### 4. Pulse BORRAR para terminar la consulta.

# Creación de una lista personal de palabras

## ► Añadir palabras

Puede memorizar hasta diez palabras para su utilización personal. Dicha memorización admite palabras que existan en el diccionario. Esta lista personal se conserva indefinidamente salvo si las pilas de su BOOKMAN se agotan o la máquina se vuelve a configurar.

### 1. Pulse LISTA (azul).



2. Realce "Añadir una palabra" y pulse INTRO.
3. Teclee una palabra.
4. Pulse INTRO para añadir la palabra.
5. Añada más palabras, si lo desea.

### ► Otras formas de añadir palabras

También puede añadir palabras a su lista personal introduciéndolas en la pantalla "Introduzca una palabra" o realizándolas en una definición.

Para introducir una palabra en la pantalla "Introduzca una palabra", teclee la palabra y pulse LISTA (azul). Pulse INTRO para añadir la palabra.

Para añadir una palabra de una definición, pulse INTRO para activar el realce y utilice las flechas de desplazamiento para realzar la palabra. Pulse finalmente INTRO para añadir la palabra.

# Creación de una lista personal de palabras

## ► Visualización de su lista

1. Pulse LISTA (azul).
2. Si es necesario, realce "Leer la lista...".
3. Pulse INTRO para visualizar la lista.
4. Realce una palabra de la lista.
5. Pulse INTRO para obtener su definición o CONJ (roja) para generar las conjugaciones, si existen.

## ► Para borrar una palabra

1. Pulse LISTA (azul).
2. Realce "Borrar una palabra" y pulse INTRO.
3. Realce una palabra y pulse INTRO para eliminarla.

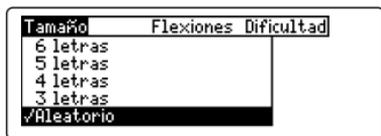
## ► Para borrar su lista

1. Pulse LISTA (azul).
2. Realce "Borrar la lista" y pulse INTRO.
3. Pulse S para borrar la lista.  
Pulse N para detener la operación.

## Ajuste de los juegos

Cada ajuste se aplica a cualquiera de los juegos.

1. Pulse **JUGAR** (amarillo).
2. Pulse **INTRO** para localizar el "Ajuste de Juegos".



3. Utilice  $\rightarrow$  o  $\leftarrow$  para realizar los menús "Tamaño", "Flexiones" o "Dificultad".
4. Utilice  $\downarrow$  o  $\uparrow$  para realizar un ajuste y pulse **INTRO**.  
Para dejar los ajustes tal como estaban, pulse **RETRO**.

### ► Para comprender los ajustes de los juegos

**Tamaño:** Selección de 3 a 14 letras o selección de palabras con un número aleatorio de letras.

**Flexiones:** Si desea también incluir las conjugaciones de los verbos en los juegos, seleccione Sí.

Si, por el contrario, desea únicamente incluir las entradas, seleccione No.

**Dificultad:** Seleccione el nivel de dificultad: principiante, intermedio, avanzado, experto y maestro. Los principiantes tendrán, por ejemplo, más posibilidades de descubrir la palabra misteriosa que el maestro.

## Utilización de los juegos

Habiendo seleccionado los ajustes de los juegos, puede comenzar a jugar.

1. Si no se encuentra todavía en la lista de los juegos, pulse **JUGAR** (amarillo).
2. Realce y seleccione un juego utilizando las flechas de desplazamiento.
3. Pulse **INTRO** para confirmar su selección.

### ► Para visualizar sus resultados

Su puntuación aparece después de cada ronda hasta que cambie de juego o salga de los juegos.

### ► Ayuda durante los juegos

Pulse **AYUDA** durante un juego si la necesita. Para salir de **AYUDA**, pulse **RETRO**.

### ► Después de una partida...

Al acabar un juego se puede solicitar una definición del diccionario o conocer una forma verbal de una palabra desconocida o añadir una nueva entrada a su diccionario. Realce la palabra y proceda como sigue:

Para...	Pulse
comenzar una nueva partida	ESPAC
consultar una entrada del Diccionario Enciclopédico	INTRO
conocer un tiempo verbal	CONJ
añadir una entrada a su lista personal	LISTA

### ► El Ahorcado

En el Ahorcado debe adivinar una palabra misteriosa, representada por signos de interrogación (?). Las letras se escribirán una a una y su progresión será indicada a la derecha de la pantalla. Las tentativas erróneas sustituyen cada signo # presente en la pantalla. Para obtener ayuda para una letra, pulse MAYÚS y (?\*). Nota: Esta ayuda le hará perder el turno del juego. Debe adivinar la palabra antes de que se acaben los intentos y el hombrecillo esté ahorcado.

Al final de la ronda puede conocer la palabra misteriosa, solicitando (?\*). Para comenzar una nueva partida del juego, pulse ESPAC.

### ► Anagramas

En Anagramas debe formar palabras a partir de una primera palabra seleccionada. Cada letra puede ser utilizada únicamente tantas veces como aparezca en la primera palabra. Cada anagrama tendrá un número de letras especificado que parpadea en pantalla antes de cada partida. El número de posibilidades aparecerá a la derecha de la pantalla al comenzar el juego. Para jugar, teclee un anagrama y pulse INTRO.

Utilice las flechas de desplazamiento para visualizar los anagramas ya creados. Pulse simultáneamente MAYÚS y (?\*) para barajar las letras de la palabra seleccionada. Para terminar una partida y visualizar los

anagramas realizados, pulse (?\*). Pulse ESPAC para comenzar una nueva partida.

### ► Sopa de Letras

La Sopa de Letras baraja las letras de una palabra misteriosa que debe combinar, utilizándolas en su totalidad, para crear nuevas palabras. El número de combinaciones posibles aparece a la derecha de las letras. Teclee su combinación y pulse INTRO. Pulse simultáneamente MAYÚS y (?\*) para barajar las letras de una palabra seleccionada. Para terminar una partida, pulse (?\*). Pulse ESPAC para comenzar una nueva partida.

### ► Relámpagos

Relámpagos presenta palabras y le invita a dar la definición correspondiente. Para visualizar la definición, pulse INTRO. Para volver a Relámpagos pulse RETRO. Para reanudar la partida, pulse ESPAC.

### ► Locomotora

La Locomotora es un juego interactivo que comienza con un gráfico que representa un tren en cuyos vagones se inscriben por turno las letras, dadas alternativamente por el jugador y por el Diccionario Electrónico. Quien inscribe la última letra y forma una palabra, gana la partida. Para ver las letras que puede inscribir, pulse simultáneamente MAYÚS y (?\*). Para terminar una partida, pulse (?\*). Pulse ESPAC para comenzar una nueva partida.

# Especificaciones

---

## **Modelo: GDE-2082**

- Tamaño: 5,9 x 4,2 x 0,6 cm
- Peso: 11,34 g

© 1998 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, NJ 08016-4907 USA.

Todos los derechos reservados.

© Plaza & Janés, S.A., 1997-1998

Todos los derechos reservados.

**Aviso de FCC:** Cumple con los límites establecidos para un aparato de cálculo, en conformidad con el inciso B del artículo 15 de las reglas FCC. Su funcionamiento está sometido a las dos condiciones siguientes: (1) este aparato no debe causar interferencias nocivas; y (2) este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo aquellas que puedan causar un funcionamiento no deseado.

Patentes de Estados Unidos:

4.490.811, 4.830.618, 4.891.775,  
5.007.019, 5.113.340, 5.153.831,  
5.203.705, 5.218.536, 5.249.965,  
5.295.070, 5.333.313, 5.396.606,  
5.627.726.

Patente europea: 0 136 379.

Patentes alemanas: M 9409743.7 y  
M 9409744.5.

Patentes pendientes.

Realización: JSP Consultant

# Diccionario bilingüe

¡Bienvenido al mundo del BOOKMAN! El BOOKMAN es un instrumento de referencia, poderoso y portátil, consistente en una plataforma electrónica que contiene un libro interno incorporado y dos ranuras en la parte posterior que permiten la introducción y la utilización de hasta otros dos libros adicionales. Con el "Diccionario bilingüe español-inglés" incorporado a la

máquina de Plaza & Janés, puede usted traducir y consultar más de 250.000 palabras, corregir posibles faltas en español y en inglés, visualizar las flexiones de los nombres y adjetivos y las conjugaciones de los verbos, e incluso crear y memorizar una lista personal de palabras para su uso ulterior. Para más amplias explicaciones, utilice por favor este Manual del usuario.

<b>Guía de las teclas .....</b>	<b>26</b>
<b>Cambio del idioma .....</b>	<b>27</b>
<b>Configuración y cambio de ajustes .....</b>	<b>28</b>
<b>Para ver una demostración .....</b>	<b>28</b>
<b>Entradas en inglés .....</b>	<b>29</b>
<b>Entradas en español .....</b>	<b>30</b>
<b>Realce de una palabra (hipertexto) .....</b>	<b>30</b>
<b>Utilización de la lista de palabras .....</b>	<b>31</b>
<b>Generación de las conjugaciones .....</b>	<b>32</b>
<b>Encontrar la letra que falta .....</b>	<b>32</b>
<b>Encontrar las letras que faltan .....</b>	<b>33</b>
<b>Corrección de errores ortográficos .....</b>	<b>33</b>
<b>Creación de una lista personal de palabras .....</b>	<b>34</b>
<b>Ajuste de los juegos .....</b>	<b>35</b>
<b>Utilización de los juegos .....</b>	<b>36</b>
<b>Especificaciones .....</b>	<b>37</b>

# Guía de las teclas

## Teclas de función

- BORRAR** Hace aparecer la pantalla de entrada.
- MENU** Muestra los menús principales.
- CONJ** **(roja)** Muestra las flexiones y conjugaciones.
- LENG** **(verde)** Permuta la lengua de entrada.
- JUGAR** **(amarilla)** Muestra el menú de los juegos.
- LISTA** **(azul)** Muestra la lista personal de palabras.
- TARJET** Permite cambiar de libro o tarjeta activa.
- ON/OFF** Enciende y apaga el BOOKMAN.



## Teclas de dirección

Desplazamientos en la dirección indicada.

## ► Cómo interpretar las teclas de color

Las teclas de color (rojo, verde, amarillo, azul) desempeñan, para el presente libro, las funciones descritas más arriba y que figuran asimismo en el Manual del usuario.

Las teclas de color de otros libros o tarjetas y las funciones que desempeñan dependen de cada tarjeta o de cada libro y figuran en sus Manuales del usuario respectivos. Para más información, véase el capítulo "Utilización de las teclas de color".

## Otras teclas

- RETRO** Retrocede, borra letras o detiene una selección.
- MAYUS** Permite la escritura de mayúsculas y puntuación.
- INTRO** Inicia una búsqueda, selecciona un renglón del menú o ejecuta una selección.
- AYUDA** Muestra mensajes de ayuda.
- ESPAÇ** Añade un espacio o hace aparecer la página siguiente.
- ?\*** Escribe un **?**, que equivale a una letra desconocida; acompañado de **(MAYUS)**, añade un **\***, que equivale a un grupo de letras desconocidas.

## Combinaciones\*

- (☆) + (TARJET)** Plantea una pregunta simultánea en varios libros.
- (☆) + ▼ (PRÓX)** Muestra la palabra o la forma conjugada siguiente.
- (☆) + ▲ (PREV)** Muestra la palabra o la forma conjugada precedente.
- (☆) + N** Obtiene la escritura de una **ñ**.
- (MAYUS) + ↵** Se desplaza al inicio o el final de una lista, menú o entrada de un diccionario.

\* Mantenga la primera tecla pulsada cuando pulse la otra tecla.

### ► Lengua de los mensajes

Cuando se utiliza la máquina por primera vez, ha de determinarse el idioma de los mensajes. Se trata del idioma en el que el BOOKMAN visualizará sus respuestas, menús e instrucciones de ayuda. Esta decisión inicial puede cambiarse cuando el usuario lo desee.

1. Solicite **MENÚ**.
2. Para escoger el español como idioma de los mensajes, solicite “Idioma de los mensajes” en menú de Setup y pulse la tecla **INTRO**.
3. Para escoger el inglés como idioma de los mensajes, solicite “Message Language” en menú de Ajuste y pulse la tecla **INTRO**.

### ► Siga las flechas

Las flechas intermitentes situadas a la derecha de la pantalla indican qué teclas grabadas con una flecha pueden solicitarse en cada momento para activar otros menús o visualizar otra porción de texto.

### ► Lengua de las entradas

La lengua de las entradas es aquella que usted utiliza para introducir sus palabras en pantalla. Esta acción determina cuál de los diccionarios, español o inglés, desea usted utilizar.

1. Si no se encuentra en la pantalla de consulta, pulse la tecla **BORRAR**.
2. Pulse la tecla **LENG** para permutar entre los dos diccionarios.

Introduce una palabra española

Introduce una palabra inglesa

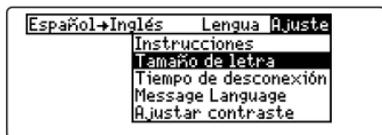
Se puede igualmente obtener el mismo resultado solicitando la tecla **MENÚ** y la lengua deseada. Utilice las flechas **↑** o **↓** para determinar un ajuste; pulse **INTRO** para ejecutarlo.

# Configuración y cambio de ajustes

El BOOKMAN permite, seleccionando el menú "Ajuste", la modificación del tamaño de letra, del tiempo de desconexión y del contraste de la pantalla.

El tiempo de desconexión es el que el BOOKMAN tarda en apagarse automáticamente. El contraste es la mayor o menor intensidad luminosa de la visualización en pantalla.

1. Pulse **MENÚ**.
2. Pulse la flecha  $\Rightarrow$  hasta encontrar el menú "Ajuste".
3. Pulse "Tamaño de letra", "Tiempo de desconexión" o "Ajustar contraste".



4. Pulse **INTRO**.  
Para dejar los ajustes sin cambiar, pulse **RETRO**.
5. **Utilice las flechas o teclas de dirección para solicitar un nuevo ajuste; actívalo pulsando INTRO.**

## Para ver una demostración

Antes de comenzar a utilizar su BOOKMAN, le aconsejamos que vea una breve demostración de lo que su máquina es capaz de hacer.

Pulse **MENÚ** y utilice las flechas de desplazamiento hasta alcanzar el menú "Ajuste". Solicite "Ver la demostración" y pulse **INTRO** para activarla. Para detenerla, pulse **BORRAR**.

### ► La ayuda está siempre a mano

En cualquier momento o situación puede solicitarse información utilizando la tecla **AYUDA**. Utilice las flechas de desplazamiento para leerla. Para salir, utilice la tecla **RETRO**.

Para leer un resumen de cómo utilizar las principales funciones y teclas de este libro, seleccione "Instrucciones" en el menú "Ajuste".

Con este diccionario activo, puede traducir al español cualquier palabra en inglés, simplemente introduciéndola.

1. Pulse **BORRAR**.
2. Si es necesario, pulse **LENG (verde)** para cambiar el idioma de entrada y pasarlo al inglés.
3. Escriba una palabra. Por ejemplo, escriba “**university**”.

Introduce una palabra inglesa

Para borrar una letra, pulse **RETRO**.  
Para introducir cifras, mantenga pulsada la tecla **(☆)** y pulse la tecla correspondiente al número deseado.

4. Pulse **INTRO**.

**university** <sustantivo>  
universidad <femenino>

5. Pulse **BORRAR** al fin de la operación.

## ► Comprender las respuestas de la máquina

La palabra en negrita al comienzo de la pantalla se llama “entrada”. La entrada va seguida de su clasificación y de su significado o equivalencia. Ciertas entradas de un diccionario pueden tener varios significados. Véase a continuación un ejemplo:

1. Escriba “**program**”.
2. Pulse **INTRO**.

**program** <BRIT: programme>  
(sustantivo)  
programa <masculino>  
**program** (verbo transitivo)  
programar  
**programmer** <US: also pro-  
gramer> (sustantivo)  
programador/a <masculino/fe-

Para ver la entrada a que corresponde la definición, pulse **(?\*)**.

El significado más usual de una entrada aparece en primer lugar.

Las palabras en mayúsculas entre corchetes indican categorías asociadas con esta entrada.

## Entradas en español

Su diccionario es perfectamente bilingüe. Puede traducir una palabra en español.

1. Pulse **BORRAR**.
2. Si es necesario, pulse **LENG (verde)** para cambiar el idioma de entrada del inglés al español.
3. Escriba una palabra. Por ejemplo, escriba “mensaje”.

Introduce una palabra española

mensaje

No es necesario escribir con acentos. Si usted desea utilizarlos, pulse las flechas  $\uparrow$  o  $\downarrow$  hasta que el acento aparezca. Si quiere escribir una ñ, mantenga pulsada la tecla  $\square$  y pulse N.

4. Pulse **INTRO**.

**mensaje** (sustantivo masculino)  
message  
**mensajero/a** (sustantivo masculino/femenino)  
messenger

5. Pulse **BORRAR** para terminar la consulta.

## Realce de una palabra (hipertexto)

Una forma alternativa de búsqueda de una palabra consiste en realzarla en su contexto. Ello le permite encontrar su significado, su traducción, sus sinónimos, etc.

1. Al visualizar una entrada, pulse **INTRO** para realzar las palabras.

**tuyo** (adjetivo)  
yours, of yours  
**tuyo** (pronombre)  
yours  
**los tuyos**  
[familiar] your relations, your family

Para detener la operación, pulse **RETRO**.

2. Utilice las flechas de desplazamiento para seleccionar la palabra.

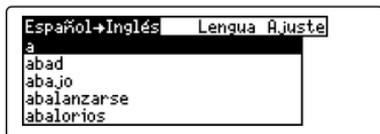
**tuyo** (adjetivo)  
yours, of yours  
**tuyo** (pronombre)  
yours  
**los tuyos**  
[familiar] your relations, your family

3. Para...  
consultar una entrada      **Pulse INTRO**  
conocer un tiempo verbal      **CONJ**  
añadir una entrada a su diccionario personal      **LISTA**

## Utilización de la lista de palabras

Otra forma de búsqueda de una palabra consiste en seleccionarla en la lista de palabras del diccionario activo.

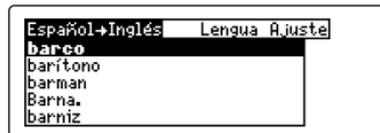
1. Pulse **MENÚ**.
2. Para cambiar el idioma utilice **LENG (verde)** o seleccione una palabra en el menú "Lengua".



Para ver la entrada completa, pulse



3. Comience a escribir la palabra hasta que la encuentre. Por ejemplo, la palabra "barco".



El mismo resultado puede obtenerse utilizando las flechas de desplazamiento ↓ o ↑.

No es necesario escribir las mayúsculas, los signos de puntuación ni los acentos.

Para borrar una letra, pulse **RETRO**.

## Utilización de la lista de palabras

- | 4. Para...  | Pulse |
|---|-------|
| consultar una entrada                                       | INTRO |
| conocer un tiempo verbal                                    | CONJ  |
| añadir una entrada a su diccionario                         | LISTA |
| 5. Para volver a la lista de palabras, pulse <b>RETRO</b> . |       |
| 6. Pulse <b>BORRAR</b> al fin de la operación.              |       |

# Generación de las conjugaciones

Las flexiones de las palabras son cambios que reflejan, según la parte de la oración considerada, su género, número y caso o sus formas verbales (voces, modos, tiempos, números y personas).

1. Si es necesario, pulse **LENG** (verde) para cambiar el idioma de entrada del inglés al español.
2. Escriba un verbo en español (por ejemplo "beber").
3. Pulse **CONJ** (rojo).
4. Si es necesario, realce una palabra y pulse **INTRO**.

yo **bebo** (hoy)  
yo **beberé** (mañana)  
yo **bebía** (ayer)  
yo **he bebido** (recientemente)

Éstas son las formas principales del verbo beber.

5. Pulse **CONJ** (rojo) o simultáneamente  y  (**PRÓX**) para visualizar el tiempo verbal siguiente.

PRESENTE DE INDICATIVO  
yo **bebo**  
tú **bebes**  
él **bebe**  
nosotros **bebemos**  
vosotros **bebéis**  
ellos **beben**

Para visualizar la flexión precedente, pulse simultáneamente  y  (**PREV**).

# Encontrar la letra que falta

Si tiene una duda sobre la ortografía de una palabra, sustituya cada letra desconocida por un signo ?. Puede utilizar más de un signo ? en la misma palabra.

1. Escriba una palabra con ? (por ejemplo persona?e).

Introduce una palabra española

persona?e

2. Pulse **INTRO**.

Correspondencias de 'persona?e'  
persona?e  
personaré  
personase  
personate

3. Realce una de las posibles respuestas.
4. Pulse **INTRO** para obtener la entrada.
5. Pulse **BORRAR** al fin de la operación.

## ► Obtener ayuda gramatical

Durante la visualización de las flexiones puede solicitar **AYUDA** para obtener descripciones detalladas, acompañadas de ejemplos, del uso de las flexiones.

## Encontrar las letras que faltan

Para encontrar palabras con un comienzo idéntico, escriba un asterisco después de dichas letras (el asterisco equivale a una serie de letras).

1. **Escriba un comienzo de palabra, seguido de un asterisco (por ejemplo psych\*).**

Introduce una palabra inglesa

Para escribir un asterisco pulse conjuntamente MAYÚS y (?\*).

2. **Pulse INTRO.**

Correspondencias de "psych\*"

- psiche
- psyches
- psychiatric
- psychiatrist
- psychiatrists
- psychiatry
- psychic

3. **Realce una de las posibles respuestas.**
4. **Pulse INTRO para obtener la entrada.**
5. **Pulse BORRAR para terminar.**

## Corrección de errores ortográficos

Si usted comete una falta de ortografía en uno de los dos idiomas, el diccionario correspondiente le mostrará una lista de sugerencias de corrección.

1. **Escriba una palabra con ortografía errónea. Por ejemplo "yabe".**

Introduce una palabra española

Para borrar una letra, pulse RETRO.

2. **Pulse INTRO.**

Correcciones de "yabe"

- llév
- llève
- llave
- llave
- llave
- yace
- yate
- llueven

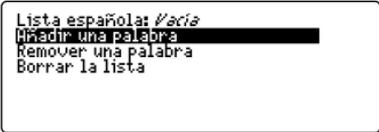
3. **Utilice las flechas de desplazamiento para realizar una corrección.**
4. **Pulse INTRO para seleccionar la entrada.**
5. **Pulse BORRAR al terminar.**

# Creación de una lista personal de palabras

## ► Añadir palabras

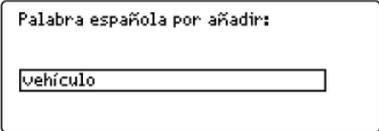
Puede usted memorizar hasta diez palabras para sus fines personales. Hay dos listas separadas para las palabras españolas e inglesas. Cuando seleccione una palabra, ésta se incorporará automáticamente a la lista apropiada. Estas listas personales se memorizan y se conservan indefinidamente salvo si las pilas del BOOKMAN se agotan o la máquina se vuelve a configurar.

1. Pulse LISTA (azul).
2. Pulse INTRO.



Lista española: Vacía  
Añadir una palabra  
Remover una palabra  
Borrar la lista

3. Escriba una palabra en el idioma de entrada en curso.



Palabra española por añadir:

vehículo

4. Pulse INTRO para añadir la entrada.
5. Añada más palabras si lo desea.

# Creación de una lista personal de palabras

## ► Otras formas de añadir palabras

También puede añadir palabras a su lista personal introduciéndolas en la pantalla de entrada o realzándolas en una definición.

Para introducir una palabra en la pantalla de entrada, escriba la palabra y pulse LISTA (azul). Pulse luego INTRO para añadir la palabra.

Para introducir una palabra en una definición, pulse INTRO para activar el realce y las flechas direccionales para localizar la palabra. Pulse luego LISTA. Pulse finalmente INTRO para añadir la palabra.

► **Visualización de sus listas**

1. Pulse LISTA (azul).
2. Pulse LENG (verde) para permutar entre las listas de inglés y el español.
3. Realce "Lista..." y pulse INTRO para ver la lista.
4. Realce una palabra en la lista.
5. Pulse INTRO para obtener la definición o CONJ (rojo) para generar las flexiones.

► **Para borrar una palabra**

1. Pulse LISTA (azul).
2. Realce "Remover una palabra" y pulse INTRO.
3. Realce una palabra y pulse INTRO para borrarla.

► **Para borrar su lista**

1. Pulse LISTA (azul).
2. Realce "Borrar la lista" y pulse INTRO.
3. Pulse Y para borrar la lista.  
Pulse N para detener la operación.

Los ajustes relativos a los juegos pueden efectuarse en cualquier momento. Cada ajuste se aplica a todos los juegos.

1. Pulse JUGAR (amarillo).
2. Pulse INTRO para localizar el "Ajuste de juegos".
3. Pulse ⇨ o ⇩ para determinar el número de letras por palabra, el nivel de dificultad y el idioma de los juegos.
4. Solicite ⇧ o ⇩ para seleccionar un ajuste y pulse INTRO.  
Para detener el proceso, pulse RETRO.
5. La máquina muestra su selección.

► **Para comprender los ajustes de los juegos**

Tamaño: selección de 3 a 14 letras o selección de palabras con un número aleatorio de letras.

Destreza: permite seleccionar el nivel: principiante, intermedio, avanzado, experto, sabio.

Lengua: selección de la lengua utilizada para jugar.

# Utilización de los juegos

---

Habiendo seleccionado los ajustes de los juegos, puede comenzar a jugar.

1. **Si no se encuentra todavía en la lista de juegos, pulse JUGAR (amarillo).**
2. **Seleccione un juego utilizando las flechas de desplazamiento.**
3. **Pulse INTRO para confirmar su selección.**

## ► Ayuda durante los juegos

Pulse AYUDA durante un juego si la necesita. Para salir de AYUDA, pulse RETRO.

## ► Después de una partida...

Después de una partida se puede solicitar una definición del diccionario o una forma verbal de una palabra desconocida, o añadir esta última a su lista personal. Realce la palabra y proceda como sigue:

Para...	Pulse
comenzar una partida	ESPAC
consultar una entrada	INTRO
conocer un tiempo verbal	CONJ
añadir una nueva entrada a su diccionario	LISTA

# Utilización de los juegos

---

## ► Conjumanía

Conjumanía enseña a conjugar los verbos. El juego le propone un infinitivo inglés o español y le pide que escriba su equivalente correcto conjugado en la otra lengua. La respuesta debe estar perfectamente escrita, acentos incluidos. Para la partida siguiente, pulse ESPAC.

## ► Anagramas

Anagramas es un desafío para formar palabras a partir de las letras contenidas en una primera palabra seleccionada. Cada letra puede utilizarse únicamente tantas veces como aparezca en la primera palabra. Cada anagrama tendrá un número de letras especificado en pantalla antes de cada partida. El número de posibilidades aparecerá a la derecha de la pantalla antes de cada juego. Para jugar, escriba un anagrama y pulse INTRO.

Utilice las flechas de desplazamiento para visualizar los anagramas ya creados. Pulse simultáneamente MAYÚS y (?\*) para barajar las letras de la palabra seleccionada. Para terminar una partida y mostrar los anagramas hechos, pulse (?\*). Pulse ESPAC para comenzar una nueva partida.

## ► El Ahorcado

El Ahorcado es un desafío para adivinar

una palabra misteriosa representada por signos de interrogación (?). Las letras se escribirán una a una y su progresión será indicada a la derecha de la pantalla. A medida que se escriben las letras correctas reemplazan los signos de interrogación; las incorrectas se sitúan abajo y el número de letras que quedan aún por adivinar aparece a la derecha. Debe adivinarse la palabra antes de que se acaben los intentos y el hombrecillo esté ahorcado. La solución puede obtenerse pulsando (?\*).

### ► Locomotora

La Locomotora es un juego interactivo que comienza con un gráfico que representa un tren en cuyos vagones se inscriben por turno las letras, dadas alternativamente por el jugador y por la máquina. El que inscribe la última letra y forma una palabra, gana la partida. Para ver las letras que puede inscribir cuando llega su turno, pulse MAYÚS y (?\* ). Para terminar una partida pulse (?\* ). Para comenzar la siguiente pulse ESPAC.

### ► Relámpagos

Relámpagos presenta palabras invitándole a dar la definición correspondiente. Para visualizar la definición, pulse INTRO. Para volver a Relámpagos, pulse RETRO. Para reanudar la partida, pulse ESPAC.

### Modelo: PJB-770

- Pilas: 2 AAA
  - Tamaño: 14 x 8,9 x 1,6 cm.
  - Peso aprox: 230 gramos
- © 1998 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, NJ 08016-4907 USA. Todos los derechos reservados.  
© 1989 William Collins Sons & Co., Ltd. Todos los derechos reservados.

**Aviso de FCC:** Cumple con los límites establecidos para un aparato de cálculo, en conformidad con el inciso B del artículo 15 de las reglas FCC. Su funcionamiento está sometido a las dos condiciones siguientes: (1) Este aparato no debe causar interferencias nocivas; y (2) este aparato debe recibir cualquier interferencia dada, incluyendo aquellas que puedan provocar un funcionamiento no deseado.

Patentes de Estados Unidos:  
4.406.626, 4.490.811, 4.830.618,  
4.891.775, 5.113.340, 5.203.705,  
5.218.536, 5.295.070, 5.333.313,  
5.396.606, 5.627.726.

Patente europea: 0 136 379.

Patentes alemanas: M 9409743.7 y  
M 9409744.5.

Patente pendiente.

### ► En caso de problemas

- asegúrese que sus tarjetas instaladas están en posición correcta.
- verifique que los contactos metálicos de las tarjetas están libres de suciedad y polvo.

## Restauración del BOOKMAN

Si el teclado del BOOKMAN no responde o si su pantalla funciona de forma inestable, pulse BORRAR, seguido de ON/OFF dos veces seguidas. Si el problema persiste, efectúe cuidadosamente los pasos siguientes:

### 1. Pulse BORRAR, seguido de dos ON/OFF.

Si no pasa nada, vaya al paso 2.

### 2. Utilice la extremidad de un sujetapapeles para oprimir suavemente el botón de restauración (RESET) del BOOKMAN.

Dicho botón está en el interior del BOOKMAN y es accesible a través de un agujero situado en su parte posterior, entre las dos ranuras de las tarjetas.

**Atención:** Pulse el botón de restauración con una presión muy leve. Hacerlo de otra manera podría averiar definitivamente su máquina. De todas formas la restauración le hará perder sus ajustes y el contenido de sus listas personales.

Esta unidad puede cambiar de comportamiento operacional debido a una descarga electrostática. La restauración de su comportamiento normal se efectúa oprimiendo la tecla de encendido ON/OFF o quitando/reemplazando las pilas.

## Consulta de una palabra en varias obras

Este Diccionario Electrónico puede enviar y recibir palabras, intercambiándolas con otras tarjetas BOOKMAN, a fin de asegurar una o varias interrogaciones múltiples.

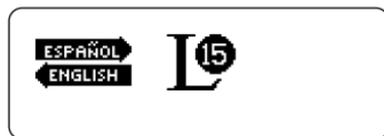
Para efectuar esta operación, instale una tarjeta en su BOOKMAN y asegúrese de que dicha tarjeta puede enviar y recibir palabras, precisión que le será dada por su Manual del usuario. Este Diccionario Electrónico puede intercambiar palabras con el Diccionario bilingüe inglés-español que lo acompaña.

### 1. Realce una palabra en el Diccionario Electrónico.

Para realzar una palabra en una lista, utilice las flechas de desplazamiento. Para realzar una palabra en su contexto, pulse INTRO y utilice a continuación las flechas de desplazamiento.

### 2. Manteniendo la pulsada, pulse TARJET.

### 3. Realce el otro libro.



### 4. Pulse INTRO.

La palabra seleccionada aparece en el otro libro.

### 5. Si es necesario, pulse INTRO para visualizar la entrada.

