

Avertissement de l'éditeur

Vous avez en votre possession le tout premier Dictionnaire électronique des Encyclopédies Bordas. Conçu et réalisé en même temps que les ouvrages imprimés de l'**Encyclopédie alphabétique** et du **Dictionnaire de la langue française**, il est avec ses 32 000 noms propres, ses 57 000 noms communs et ses 500 domaines de savoir un des maillons essentiels de l'*Encyclopédie Bordas Multimédia*. Novateur, original et astucieux, il est aussi, conformément à la tradition Bordas, un outil pédagogique précieux.

Élaboré en premier lieu comme un **dictionnaire-index électronique**, il permet d'utiliser au mieux l'Encyclopédie :

- Interrogez le dictionnaire électronique et vous saurez sur-le-champ à quelle(s) page(s) de quel(s) volume(s) vous reporter ; vous éviterez ainsi des manipulations longues et parfois fastidieuses.
- Vous ne comprenez pas un mot dans la définition proposée, ou vous avez oublié de quoi ou de qui il s'agit : vous pouvez obtenir immédiatement (grâce à la fonction hypertexte) un complément d'information ; puis, une fois votre curiosité satisfaite, vous revenez à votre sujet principal.
- Vous aimeriez faire une recherche thématique sur un domaine précis : grâce aux 500 domaines de savoir répertoriés, vous trouverez sans plus

attendre les articles que vous cherchez ; vous pouvez même affiner vos recherches en croisant plusieurs domaines.

Mais ce dictionnaire-index n'en reste pas moins un vrai **dictionnaire électronique** ; un dictionnaire que l'on glisse dans sa poche pour l'emporter à l'école, chez des amis ou en vacances. De la taille d'une calculette, il se fait **dictionnaire orthographique** et vous permet à tout moment de connaître l'orthographe d'un mot (vous faites une erreur, il vous corrige), sa définition, ou **conjugueur** (conjugaison de tous les verbes du dictionnaire, à tous les temps), ou **dictionnaire encyclopédique** grâce, notamment, aux définitions qu'il donne pour 32 000 noms propres, qui vous permettent de mieux situer les lieux géographiques, de connaître la date de naissance de tel homme célèbre.

Pour la détente, le plaisir du jeu d'esprit (au pied de la lettre), le dictionnaire trouve pour vous la solution de vos mots croisés : ne vous laissez plus arrêter par une définition trop difficile, la réponse est à portée de main. (Voyons : cela commence par un B et il y a six lettres avec en quatrième position un D, que me propose mon Dictionnaire électronique ?). Vous pouvez même jouer avec des amis à trouver le mot le plus long possible. Car vous avez aussi en poche de vrais **jeux électroniques**.

Coordination éditoriale :
Jean-Marc LEBRETON
Caroline KYBERD

Réalisation technique :
HYPEROFFICE

Table des matières

Avertissement de l'éditeur	1
Guide des touches	3
Installation ou remplacement des piles	4
Démonstration ou instructions	4
Recherche de mots	5
Recherches à partir de menu	6
Les alias	7
Les liens hypertextes	7
Recherche en fonction hypertexte	8
Recherche thématique	8
Affichage des conjugaisons	9
Recherche de mots à partir de caractères de substitution	10
Jeux	10
Remise à zéro du BOOKMAN®	12
Entretien de la cartouche	12
Annexe	13
Contrat de licence	14

Guide des touches

Touches de fonction

- ACCT.** Permet de choisir l'accent voulu
- AIDE** Permet d'afficher un message d'aide
- ARR.** Permet de revenir à l'étape précédente
- CONJ.** Permet l'affichage des conjugaisons des verbes
- DOM.** Permet la recherche thématique par domaines de savoir
- EFFAC** Permet de quitter l'écran affiché et de revenir au menu *Entrez un mot*
- ENTRER** Permet de valider une proposition
- JEUX** Permet l'affichage des jeux
- MAJ** Permet d'obtenir les majuscules
- MENU** Permet de revenir au menu principal
- ON/OFF** Permet d'éteindre ou d'allumer l'appareil
- ? *** Permet le remplacement d'une lettre. Dans **MENU**, permet l'affichage de la ligne complète

Touches de défilement du texte



Indique les déplacements possibles. (Dans le menu *Entrez un mot*, ↓ et ↑ permet le réglage du contraste de l'écran.)



Permet l'affichage de la page précédente ou suivante



Permet l'affichage de l'écran suivant

Combinaisons de touches*

- MAJ** + **? *** Permet de remplacer une série de lettres
- MAJ** + ↓ ou ↑ Permet de se déplacer de la première à la dernière entrée des listes du **MENU**
- ☆ + **BAS** Permet l'affichage de l'entrée suivante
- ☆ + **HT** Permet l'affichage de l'entrée précédente
- ☆ + ↓ Dans le menu *Entrez un mot*, permet de taper un trait d'union


* Maintenir la première touche enfoncée tout en appuyant sur la seconde.

Installation ou remplacement des piles

Le BOOKMAN modèle BIL-1640 utilise quatre piles AAA. Pour installer ou remplacer les piles, procédez comme suit :

1. **Retournez l'appareil**
2. **Retirez le couvercle du compartiment à piles en le faisant glisser dans la direction indiquée par le triangle**
3. **Installez les piles selon les indications dessinées dans le compartiment à piles**
4. **Remettez en place le couvercle du compartiment à piles**

► Mise en route

Appuyez sur la touche  pour allumer ou éteindre votre appareil. Vous pouvez éteindre votre appareil à tout moment. Si vous le laissez allumé sans vous en servir, celui-ci s'éteint automatiquement. Quand vous le remettez en marche, le dernier écran affiché réapparaît.

Démonstration ou instructions

Vous pouvez visionner une démonstration en choisissant dans **MENU** la fonction *Démonstration* du menu Autres. Pour arrêter cette démonstration, appuyez sur la touche **EFFAC**.

Votre appareil est également doté d'instructions intégrées. Choisissez **MENU** et sélectionnez *Instructions* dans le menu Autres.

► Affichage de l'aide

Vous pouvez à tout moment afficher un message d'aide approprié. Appuyez sur **AIDE** puis, à l'aide des touches de défilement, lisez le texte. Appuyez sur **ARR.** pour revenir à l'écran d'où vous êtes parti.

► Flèches de direction

Les flèches clignotantes situées à droite de l'écran indiquent sur quelles flèches vous pouvez appuyer pour vous déplacer à travers les menus ou pour afficher davantage de texte.

Recherche de mots

Le moyen le plus simple pour trouver une entrée du Dictionnaire ou de l'Encyclopédie est de saisir un mot dans le menu *Entrez un mot*.

Remarque : il est inutile de taper les accents. Mais si vous le souhaitez, tapez la lettre à accentuer puis appuyez sur **(ACCT.)** jusqu'à ce que l'accent correct apparaisse.

1. Appuyez sur **(EFFAC)**
2. Tapez un mot (par ex. : *alliance*)

Entrez un mot:

alliance

Pour saisir une lettre majuscule, maintenez la touche **(MAJ)** enfoncée et tapez la lettre désirée.

3. Appuyez sur **(ENTRER)**

PLUSIEURS FORMES

alliance
Alliance

Si le mot que vous saisissez se trouve à la fois dans le Dictionnaire et dans l'Encyclopédie, choisissez une des deux formes.

Recherche de mots

4. Appuyez à nouveau sur **(ENTRER)**

alliance

Dict Vol. 1 Page 52

n. f., Acte par lequel deux



5. Pour lire le texte, déplacez-vous à l'aide des touches de défilement du texte
6. Si l'appareil vous propose plusieurs entrées, maintenez **(☆)** enfoncée et appuyez simultanément sur **(BAS)** pour les faire défiler
7. Appuyez sur **(EFFAC)** lorsque vous avez terminé

► Bloc de définition de l'entrée

Chaque entrée contient plusieurs informations : l'entrée est en caractères gras, suivie du numéro du volume et de la page du Dictionnaire ou de l'Encyclopédie où est traité l'article. Pour les noms communs, vous trouvez l'étiquette grammaticale. Pour toutes les entrées de Dictionnaire et d'Encyclopédie, une définition est proposée. À la fin de la définition, s'affiche la liste des domaines de savoir de l'article.

Recherche de mots

► Correcteur orthographique

Si vous faites une faute de frappe ou d'orthographe sur un mot, une liste de corrections apparaît automatiquement, vous proposant des mots dont l'orthographe est proche. Vous pouvez mettre en surbrillance une de ces propositions ; appuyez ensuite sur **(ENTRER)** pour l'afficher. La touche **(ARR.)** vous permet de revenir sur la liste proposée.

► Affichage de l'entrée complète dans **(MENU)**

Certaines entrées trop longues pour tenir sur une seule ligne sont suivies de points de suspension. Pour les afficher dans leur totalité, mettez-les en surbrillance à l'aide des touches \downarrow ou \uparrow , puis appuyez sur **(?*)**.

► Réglage du contraste

Pour changer le contraste de l'écran, choisissez le menu *Réglez le Contraste* présent dans *Autres*. Appuyez sur les touches \downarrow ou \uparrow pour accentuer le contraste de l'écran, puis appuyez sur **(ENTRER)** pour valider votre choix.

Recherches à partir de menu

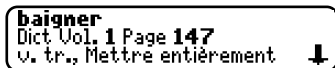
Il existe une autre méthode pour trouver un mot avec la touche **(MENU)**. Il suffit de se déplacer sur la liste des entrées avec les touches de défilement du texte, ou bien de taper les premières lettres du mot recherché ; la surbrillance se déplace alors pour vous faire des propositions de plus en plus précises.

1. Appuyez sur **(EFFAC)**
2. Appuyez sur **(MENU)**
3. Commencez à taper un mot (par ex. : *baignade*)



Pour éliminer la dernière lettre tapée, appuyez sur **(ARR.)**.

4. Quand le mot voulu est en surbrillance, appuyez sur **(ENTRER)**



5. Appuyez sur les touches de direction pour lire la suite du texte
6. Appuyez sur **(EFFAC)** lorsque vous avez terminé

Les alias

Si un mot a plusieurs formes, tapez celle que vous voulez : vous obtiendrez l'entrée dans lequel ce mot est traité.

1. Appuyez sur **EFFAC**
2. Tapez un mot, par exemple: **renflouage**
3. Appuyez sur **ENTRER**

renflouement ou renflouage
Dict. Vol. 2 Page 1705 ↓

Si un mot a plusieurs orthographes, tapez celle que vous voulez: vous obtiendrez l'entrée dans lequel ce mot est traité.

1. Appuyez sur **EFFAC**
2. Tapez un mot, par exemple: **Danzig**
3. Appuyez sur **ENTRER**

Dantzig ou Danzig
Encyc. Vol. 3 Page 1373
nom allemand de la ville ↓

Les liens hypertextes

Si une entrée a plusieurs sens encyclopédiques, ces sens sont identifiés par des numéros et se situent dans la liste des entrées, immédiatement après l'entrée principale.

ENTRÉES DOMAINES AUTRES
ANTENNE - 1.TÉLÉCOMMUNICA...
ANTENNE - 2.ZOOLOGIE (ENC...

Utilisez les touches ↑ et ↓ pour choisir l'une de ces entrées et appuyez sur **ENTRER** pour valider votre choix.

Vous pouvez également obtenir la définition de chacun de ces sens en exploitant les liens hypertextes de l'entrée principale.

1. Appuyez sur la touche **ENTRER** pour mettre en surbrillance le premier mot et descendez avec votre flèche ↓ pour mettre le lien en surbrillance

antenne
Encyc. Vol. 1 Page 271
1.TÉLÉCOMMUNICATIO... - ↓

2. Appuyez à nouveau sur **ENTRER** pour valider votre choix

antenne -
1.TÉLÉCOMMUNICATIONS
Encyc. Vol. 1 Page 271 ↓

Recherche en fonction hypertexte

Lorsqu'une entrée est affichée, vous pouvez sélectionner certains mots qui la composent et afficher les articles qui leur correspondent.

1. Appuyez sur **(EFFAC)** et entrez un mot (par ex. : *gabie*)
2. Appuyez sur **(ENTRER)** pour afficher l'article
3. Une fois l'article affiché, appuyez à nouveau sur **(ENTRER)** ; l'entrée se met alors en surbrillance
4. Appuyez sur les touches de direction pour mettre en surbrillance les mots suivants (par ex. : *hune*)



gabie
Dict Vol. 1 Page 903
n. f., HUNE à claire-voie

5. Appuyez sur **(ENTRER)** pour obtenir l'article voulu
N.B. : si le mot sélectionné a plusieurs entrées correspondantes dans l'Encyclopédie, choisissez l'une de ses acceptions dans la liste qui vous est proposée et appuyez sur la touche **(ENTRER)** pour valider votre choix.
6. Appuyez sur **(ARR.)** pour revenir à la première entrée
7. Appuyez à nouveau sur **(ARR.)** pour désactiver la surbrillance

Recherche thématique

Une des originalités de votre appareil réside dans sa capacité à entreprendre une recherche thématique. 500 domaines de savoir sont proposés dans **(MENU)**.

Pour chacun d'entre eux, vous pouvez obtenir le nombre d'articles référencés et en afficher la liste. Vous pouvez également croiser les renseignements et obtenir une liste d'articles ayant deux domaines en commun.

1. Appuyez sur **(DOM.)**
2. Tapez le domaine voulu ou choisissez-le dans la liste (en tapant les premières lettres, il apparaîtra sur votre écran)
3. Mettez en surbrillance un domaine (par ex. : *jazz*)




ENTREES DOMAINES AUTRES
JAZZ, ROCK, FOLK ET POP
JEUX

4. Appuyez sur **(ENTRER)**



173 ENTREES DOMAINES AUTRES
AFRO-CUBAINE (MUSIQUE) [E...
ANTHEIL GEORGE [ENCYC.]

5. **Vous pouvez mettre en surbrillance un article et le visualiser, ou appuyer sur ↵ pour revenir sur la liste des domaines.**

Un signe vous indique alors le domaine sélectionné, et les  à côté d'autres domaines indiquent qu'ils n'ont aucun article en commun avec le premier domaine.



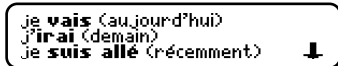
Vous pouvez sélectionner un autre domaine afin d'avoir une liste restreinte d'articles.



6. **Appuyez sur  lorsque vous avez terminé**







Vous pouvez afficher la conjugaison de nombreux verbes.


1. **Dans le menu *Entrez un mot*, Tapez ou entrez un verbe à l'infinitif (par ex. : aller)**

2. **Appuyez sur **



Pour visualiser la conjugaison du temps dans son entier, appuyez sur  ou sur 

3. **Pour afficher le temps suivant, appuyez sur  ou maintenez  enfoncée et appuyez sur **
4. **Pour afficher le temps précédent, maintenez  enfoncée et appuyez sur **
5. **Appuyez sur  lorsque vous avez terminé**

Vous pouvez également afficher la conjugaison d'un verbe en le mettant en surbrillance dans une définition puis en appuyant sur .

Recherche de mots à partir de caractères de substitution

Si vous n'êtes pas certain de l'orthographe d'un mot, tapez un point d'interrogation à la place de chaque lettre incertaine ou un astérisque pour remplacer une série de lettres.

1. Dans le menu *Entrez un mot*, tapez un mot avec des ? ou * (par ex. : n??v*t)

Pour taper l'astérisque, maintenez (MAJ) enfoncée et appuyez sur (?*).

2. Appuyez sur (ENTRER), vous obtenez la liste de tous les mots correspondant à votre demande



3. Mettez votre choix en surbrillance

4. Appuyez sur (ENTRER) pour afficher le contenu

5. Pour revenir à la liste de propositions, appuyez sur (ARR.)

Vous pouvez vous servir de ? et * pour rechercher des listes de mots. Par exemple, tous les mots de quatre lettres commençant par z (z????).

Jeux

Choix des jeux

Votre appareil propose également des jeux qui vous permettront de vous amuser tout en perfectionnant vos connaissances orthographiques.

1. Appuyez sur (JEUX)



2. Mettez en surbrillance *Jeu de lettres*, *Le Pendu* ou *Mots croisés*

3. Appuyez sur (ENTRER)

Jeu de lettres

Dans le *Jeu de lettres*, il vous est proposé de former des mots à partir des lettres affichées. Avant de commencer, vous devez d'abord choisir la longueur maximale du mot (de 4 à 14 lettres) en appuyant sur ↑ ou ↓ puis sur (ENTRER). Choisissez ensuite le mode de génération des lettres : pour le jeu *Lettres au hasard*, c'est l'appareil qui

vous propose un choix de lettres ; pour *Voyelles ou consonnes*, vous pouvez choisir, en appuyant sur V ou C, de faire apparaître les lettres dans l'ordre que vous désirez ; pour *Entrez les lettres*, vous tapez vous-même les lettres avec lesquelles vous désirez jouer.

Entrez le mot le plus long possible, puis appuyez sur **ENTREER** ; l'appareil vous donne alors la liste des mots qu'il a trouvés.

Vous pouvez également trouver les anagrammes d'un mot.

Mots croisés

Le jeu *Mots croisés* peut vous aider à résoudre des jeux de mots croisés et autres jeux de lettres. Il vous suffit de taper un point d'interrogation (?) quand il vous manque une lettre dans un mot, ou un astérisque (*) pour remplacer plusieurs lettres.

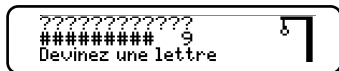
Entrez un mot:

o?v??t??e*

Le Pendu

Dans le jeu *Le Pendu*, un mot mystérieux est proposé, ses lettres sont cachées par des « ? ».

Proposez des lettres : si elles sont bonnes, elles s'afficheront dans le mot à la place des « ? » correspondants.



► Pour obtenir de l'aide dans les jeux

Vous pouvez à tout moment obtenir un message d'aide adapté à votre écran en appuyant sur **AIDE**.

Dans *Jeu de lettres*, maintenez la touche

☆ enfoncée et appuyez sur **?*** pour mélanger les lettres et pour obtenir un indice dans *Le Pendu*. Appuyez sur **?*** pour afficher la solution.

Remise à zéro du BOOKMAN®

Si le clavier du BOOKMAN ne répond plus aux commandes, ou si l'écran fonctionne mal, appuyez d'abord sur (EFFAC), puis sur (ON/OFF) deux fois. Si rien ne se produit, suivez les étapes indiquées ci-dessous pour remettre l'appareil à zéro.

Attention : En appuyant un peu trop fort sur le bouton de remise à zéro, vous risquez d'endommager définitivement le BOOKMAN. La remise à zéro a également pour effet d'effacer les paramètres et les données préalablement saisis dans le livre incorporé et dans les cartes installées.

1. Maintenez la touche (EFFAC) enfoncée et appuyez sur (ON/OFF)

Si rien ne se produit, passez à l'étape 2.

2. À l'aide d'un trombone, appuyez très légèrement sur le bouton de remise à zéro (RESET) du BOOKMAN

On trouve ce bouton encastré dans un trou gros comme une tête d'épingle, à l'arrière du BOOKMAN, près du couvercle à piles ou près de la fente à carte.

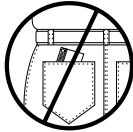
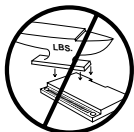
Entretien de la cartouche

• Ne pas endommager les contacts de la cartouche ni du logement

Attention : Le fait de toucher ces contacts électriques à l'aide d'objets chargés électriquement, y compris les doigts, peut effacer les informations entrées dans une cartouche ou dans le livre intégré.



• Ne pas appuyer trop fortement sur les cartouches



• Ne pas exposer les cartouches au chaud, au froid ni aux liquides



Annexe

Spécifications techniques

BOOKMAN® (Modèle BIL-1640)

- Plus de 57 500 entrées de dictionnaire, 32 000 articles d'encyclopédie et 500 domaines de savoir
- LCD à 24 x 127 pixels continus
- Quatre piles AAA de 1,5 volt
- 14 (L) x 10,3 (l) x 2,5 (h) cm
- 170 g sans les piles

**FCC tested to comply with FCC Standards.
FOR HOME OR OFFICE USE.**

Copyrights et brevets

© 1995-1998 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016, U.S.A. Tous droits réservés.

© 1994-1998 SGED, Paris. Produit exclusivement par Franklin Electronic Publishers pour la SGED - ENCYCLOPÉDIES BORDAS. Tous droits réservés.

BOOKMAN est une marque commerciale appartenant à Franklin.

Brevets U.S. 4,490, 811 ; 4,830,618 ; 4,891, 775 ; 5,113, 340 ; 5,218,536 ; 4,982,181 ; 5,007,019 ; 5,153,831 ; 5,203,705 ; 5,249,965 ; 5,295,070 ; 5,321,609 ; 5,333,313 ; 5,396,606 ; 5, 627,726.

Brevets allemands M940743.7, M940744.5.

Brevet européen : 0 136 379.

Entretien

Pour nettoyer l'appareil, essuyez-le avec un chiffon doux imprégné d'un produit de nettoyage pour vitres. Ne vaporisez pas de liquide directement sur l'appareil; ne l'utilisez pas ou ne le conservez pas dans des conditions de température ou d'humidité extrêmes. Évitez les chocs.

Avis de la FCC

Conforme aux limites pour un appareil informatique de classe B, suivant la sous-section B de la section 15 des règlements de la FCC (Federal Communication Commission/Commission fédérale des États-Unis en matière de communication). Son fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles ; (2) cet appareil doit pouvoir tolérer toutes interférences, y compris celles pouvant entraîner un mauvais fonctionnement.

Le fonctionnement de cette machine peut être perturbé par des décharges électrostatiques. Pour revenir à une utilisation normale, appuyer sur **(ON/OFF)** ou remettre, voire remplacer les piles.

FDB-28052-00
P/N 7201321

LICENCE D'USAGE LIMITÉ

Tous les droits de la CARTOUCHE BOOKMAN demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation de la CARTOUCHE BOOKMAN sur un seul système FRANKLIN BOOKMAN à la fois. Vous n'êtes pas autorisé à faire des copies de la CARTOUCHE BOOKMAN ou des données qui y sont conservées, que ce soit sous forme électronique ou d'impression sur papier. De telles copies constitueraient une violation des lois du copyright applicable. De plus, vous ne pouvez pas modifier, adapter, démonter, décompiler, traduire, créer des travaux dérivés, ou de quelque manière que ce soit créer des rétro-ingénieries de la CARTOUCHE BOOKMAN. Vous ne pouvez pas exporter ni ré-exporter, directement ou indirectement, la CARTOUCHE BOOKMAN sans vous conformer aux lois gouvernementales en vigueur.

La CARTOUCHE BOOKMAN contient des informations de type confidentiel appartenant à FRANKLIN et vous acceptez de prendre les mesures nécessaires pour les protéger contre une révélation ou un usage non autorisé. Cette licence est en vigueur jusqu'à sa révocation. Cette licence se termine immédiatement sans préavis de la part de FRANKLIN si vous ne vous conformez pas à tous les points de cette licence.

Rév. A