

LE MULTIDICIONNAIRE

MODE D'EMPLOI / MANUAL DEL USUARIO

BOOKMAN® III

Comment accéder au dictionnaire français-espagnol

- Allumez votre produit.
- Appuyez sur **CARTE**.
- Utilisez les flèches pour mettre en évidence l'icône Français-Español.
- Appuyez sur **ENTRER**.

Pour des instructions détaillées sur l'utilisation du dictionnaire français-espagnol, consultez le mode d'emploi du *Dictionnaire Français-Espagnol* BFE-2080 inclus. Pour plus de détails sur le *Multidictionnaire*, consultez les pages suivantes.

Cómo tener acceso al diccionario español-francés

- Encienda la unidad.
- Oprima **CARTE**.
- Use las teclas de flecha para destacar el icono de español-francés.
- Oprima **ENTRER**.

Para instrucciones más detalladas sobre el *Diccionario Español-Francés* BFE-2080, vea por favor el manual del usuario. Para los detalles acerca del *Multidictionnaire*, lea por favor esta manual.

Accord de Licence

VEUILLEZ LIRE L'ACCORD DE LICENCE AVANT D'UTILISER UN PRODUIT BOOKMAN. PAR L'UTILISATION D'UN PRODUIT BOOKMAN VOUS INDIQUEZ VOTRE ACCEPTATION IMPLICITE DES CONDITIONS DE LA LICENCE. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC CES CONDITIONS, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PAQUET, AVEC VOTRE REÇU DE CAISSE, AU MAGASIN OÙ VOUS AVEZ ACHETÉ LE PRODUIT BOOKMAN, ET LE MONTANT DE VOTRE ACHAT VOUS SERA REMBOURSÉ. PRODUIT BOOKMAN signifie le logiciel et la documentation fournis dans le paquet et FRANKLIN signifie Franklin Electronic Publishers, Inc.

LICENCE D'USAGE LIMITÉ

Tous les droits relatifs au PRODUIT BOOKMAN demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation du PRODUIT BOOKMAN sur un seul système FRANKLIN BOOKMAN à la fois. Vous n'êtes autorisé à faire des copies ni du PRODUIT BOOKMAN, ni des données qui y sont sauvegardées, que ce soit sous forme électronique ou d'impression sur papier. De telles copies constitueraient une violation des lois applicables en matière de copyrights. En outre, vous n'êtes autorisé ni à modifier ni à adapter, démonter, décompiler, traduire ou créer des travaux dérivés, ni à effectuer aucune opération de rétro-technique sur le PRODUIT BOOKMAN. Vous n'êtes pas autorisé à exporter, ou à réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT BOOKMAN sans vous conformer à la réglementation nationale en vigueur. Le PRODUIT BOOKMAN contient des informations de type confidentiel et exclusives, et vous acceptez de prendre les mesures nécessaires pour protéger ces informations contre toute divulgation ou usage non autorisés. La licence demeure en vigueur jusqu'à ce qu'elle soit révoquée. La licence est révoquée immédiatement, sans que FRANKLIN ait l'obligation de notifier un préavis, si vous manquez à vous conformer à l'une quelconque des dispositions de la licence.

Table des matières

Guide des touches	3
Remplacement des piles	5
Choix d'un livre	6
Installation d'une carte livre	6
Utilisation du menu principal	7
Utilisation du dictionnaire	8
Modification des paramètres	8
Pour afficher les Confondables	11
Mise des mots en évidence	11
Utilisation du dictionnaire des synonymes	12
Conjugaisons	12
Utilisation des Essentiels scolaires	14
Pour jouer aux jeux	18
Utilisation du répertoire	22
Utilisation de l'horloge	22
Utilisation de la calculatrice	25
Utilisation du convertisseur de devises	26
Utilisation du convertisseur métrique	26
Remise de votre appareil à zéro	27
Transferts de mots d'un livre à un autre	27
Avis FCC	28
Droits d'auteur, marques de commerce et brevets	28
Garantie limitée (Etats-Unis uniquement)	29
Garantie limitée (CE et Suisse)	30
Garantie limitée (en dehors des Etats-Unis, CE et Suisse)	30



Touches du dictionnaire

- CONJ** Conjugué un mot.
- DICT** Passe au dictionnaire.
- SYNON** Passe au dictionnaire des synonymes.
- LEÇON** Passe au menu *Essentiels scolaires*.
- CONF** Liste les Confondables (homonymes et homophones) d'un mot.

Touches de l'Organiseur

- HEURE** Passe à l'horloge.
- REPERT** Passe au menu Répertoire.
- CALC** Passe à la calculatrice.
- CONV** Passe au convertisseur métrique.
- DEVISE** Passe au convertisseur de devises.

Touches de fonction

-  Allume ou éteint l'appareil.
-  Affiche un message d'aide.



Dans le dictionnaire, passe à l'écran de saisie. Remet la calculatrice à zéro. Dans le répertoire et le convertisseur, passe à leurs menus principaux.



Revient en arrière, efface un lettre, ou éteint la mise en évidence dans une entrée.



Entre un mot, sélectionne un choix, ou commence une mise en évidence dans une entrée.



Passe à l'organiseur : horloge, répertoire, calculatrice, convertisseur et convertisseur de devises.



Affiche les menus principaux pour le dictionnaire.



A l'écran de saisie, tape un ? pour représenter une lettre dans un mot. A un menu, affiche un article du menu. A une entrée de dictionnaire, affiche le mot entrée. Dans les jeux, révèle le mot et abandonne la partie.



Modifie le clavier pour taper des lettres majuscules et des signes de ponctuation.



Modifie le clavier pour aller à l'entrée **PREC** (précédente), **SUIV** (suivante), **HAUT**, **BAS** (faire monter ou descendre d'une page) et pour taper un tiret (-).



Quitte le livre que vous consultez.

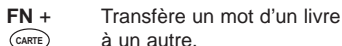
Combinaisons de touches*



A une entrée de dictionnaire, permet de faire défiler vers le haut ou vers le bas, une page à la fois.



A partir d'une entrée de dictionnaire, va à l'entrée précédente ou suivante.



Transfère un mot d'un livre à un autre.

FN + J Tape un trait d'union.

FN + _ ' Tape @ dans le répertoire.

MAJ + _ ' Tape une apostrophe.

FN + M Tape une barre oblique.

**Tenez la première touche enfoncée et appuyer sur la deuxième.*

MAJ + ?* A l'écran de saisie, tape un astérisque pour remplacer une série de lettres dans un mot. Dans les jeux, donne un indice.



Touches de direction

Se déplace dans la direction indiquée.



Dans les menus et les entrées de dictionnaire, permet de faire défiler vers le bas, une page à la fois. A l'écran de saisie, ajoute un espace.

Touches de Calculatrice

A-P Taperont automatiquement les chiffres 0 - 9.

Q(1/x) Calcule une valeur inverse.

S(√x) Calcule une racine carrée.

D(x²) Met un nombre au carré.

F(%) Calcule un pourcentage.

G(.) Insère un point décimal.

H(+), J(-) Additionne, soustrait, multiplie, **K(x), L(÷)** ou divise les nombres.

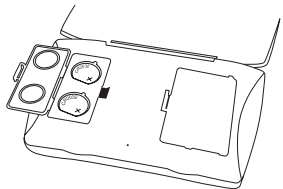
- W(+/-)** Change le nombre à l'écran en un nombre positif ou négatif.
- X(M+)** Ajoute le nombre au nombre mis en mémoire.
- C(M-)** Soustrait le nombre du nombre mis en mémoire.
- V(MR)** Rappelle le nombre mis en mémoire.
- B(MC)** Efface la mémoire.

✓ A propos des illustrations d'écran

Il est possible que certaines illustrations d'écran apparaissant dans ce Mode d'emploi soient légèrement différentes de ce que vous voyez sur votre écran. Cela ne signifie pas que votre appareil fonctionne mal.

Votre appareil est alimenté par deux piles au lithium CR-2032 de 3 volts. Pour les installer ou les remplacer, exécutez les opérations ci-dessous. Il vous faut avoir les piles neuves sous la main avant d'enlever les piles usées.

1. **Eteignez et retournez votre appareil.**
2. **Soulevez le couvercle du compartiment à pile, derrière l'appareil, en poussant le verrou.**



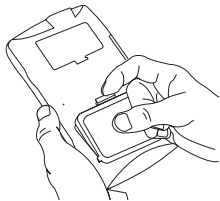
3. **Enlevez les piles usées.**
4. **Installez les piles en plaçant le côté positif vers le haut.**
5. **Remplacez le couvercle du compartiment à piles.**

Avertissement : Si les piles tombent complètement à plat ou si vous mettez plus de quelques secondes à les remplacer, vous perdrez toutes les informations sauvegardées dans le livre incorporé ou la carte livre. Conservez toujours une copie écrite de vos renseignements importants.

Installation d'une carte livre

Votre dictionnaire contient un livre intégré. Vous pouvez acheter plus de titres sur des cartes de livre à www.franklin.com. Pour installer une carte de livre, suivez ces étapes.

1. **Éteignez votre appareil et retournez votre appareil à l'envers.**
2. **Alignez les languettes de la carte livre avec les encoches de la fente.**



3. **Appuyez sur la carte livre jusqu'au clic.**

Avertissement : Vous ne devez jamais installer ou enlever une carte livre lorsque votre appareil est allumé. Vous perdriez toutes les informations sauvegardées dans le livre incorporé et dans la carte livre.

✓ **Une aide toujours disponible**

Vous pouvez voir le message d'aide à partir de n'importe quel écran en appuyant sur la touche **AIDE**. Utilisez les touches de direction pour lire le message. Pour quitter l'aide, appuyez sur **EFFAC**.

Choix d'un livre

Lorsqu'une carte livre est installée dans l'appareil, vous pouvez choisir le livre que vous désirez consulter.

1. **Appuyez sur  pour allumer votre produit.**

2. **Appuyez sur CARTE.**

Les icônes apparaissent pour chaque livre disponible.

3. **Appuyez sur  ou  pour mettre votre choix en évidence.**

4. **Appuyez sur ENTRER pour confirmer votre choix.**

5. **Appuyez sur CARTE pour retourner au menu des cartes.**

✓ **Dépannage de carte BOOKMAN**

Assurez-vous que votre carte de livre est installée correctement. Si votre carte exécute sans ordre, suivez les instructions de remise à zéro dans « Remise de votre appareil à zéro » à la page 27. Si ceci ne fixe pas le problème, enlevez la carte et puis enlevez la bande en caoutchouc blanche située entre les deux goupilles en métal. Nettoyez la bande en caoutchouc avec vos doigts et puis replacez-la en vous assurant qu'elle est complètement dans son entaille.

Utilisation du menu principal

Lorsque vous appuyez sur **MENU**, vous voyez apparaître six icônes. Utilisez-les pour aller rapidement dans une section du dictionnaire. Utilisez les touches à flèches pour mettre en évidence l'icône de votre choix, puis appuyez sur **ENTRER**.

Pour comprendre le menu



Va à l'écran de saisie du dictionnaire.



Va à l'écran de saisie du dictionnaire des synonymes.



Va au menu *Essentiels scolaires*.



Va au menu Jeux.





Va à *Ma Liste de mots*.



Va au menu Outils.

Affichage d'une démonstration et utilisation des instructions

Vous pouvez voir une démonstration ou consulter les instructions de ce dictionnaire quand vous voulez.

1. Appuyez sur **MENU**.
2. Utilisez les touches à flèches pour mettre en évidence l'icône  et appuyez sur **ENTRER**.
3. Appuyez sur  pour mettre en évidence *Instructions* ou *Voir la démo* puis appuyez sur **ENTRER**.

Pour interrompre une démonstration ou quitter les instructions, appuyez sur **EFFAC**.

Pour aller à menu principal, appuyez sur **MENU**.

Si une carte livre est installée dans votre appareil Franklin, choisissez *Voir la démo* dans le menu Outils et vous verrez la démonstration de cette carte.

✓ Suivez les flèches


Les flèches clignotantes apparaissant à la droite de l'écran vous indiquent quelles touches à flèches vous pouvez utiliser pour vous déplacer sur l'écran.

Modification des paramètres

Lorsque vous utilisez ce dictionnaire, vous pouvez activer la fonction *Apprendre un mot*, régler la grosseur des lettres, le délai d'arrêt et le contraste de l'écran. Le délai d'arrêt définit la durée de fonctionnement sans utilisation, au cas où vous oublieriez d'éteindre l'appareil. *Apprendre un mot* vous permet d'améliorer votre vocabulaire en affichant un nouveau mot et sa définition à chaque mise en marche du dictionnaire.

1. Appuyez sur MENU.

2. Utilisez les touches à flèches pour

mettre en évidence l'icône , puis appuyez sur ENTRER.

Le mot *Paramètres* sera mis en évidence.

3. Appuyez sur ENTRER pour le sélectionner.

4. Appuyez sur ou pour déplacer

▶ sur *Apprendre un mot*, *Contraste*, *Arrêt*, ou *Lettres*.

5. Appuyez sur ou pour modifier le ou les paramètres de votre choix.

Vos modifications sont automatiquement sauvegardées.

6. Appuyez sur EFFAC lorsque vous désirez retourner à l'écran de saisie du dictionnaire.

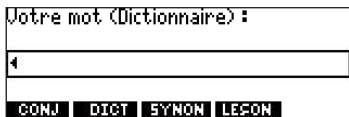
Utilisation du dictionnaire

Pour rechercher un mot dans le dictionnaire, suivre les instructions suivantes.

1. Appuyez sur MENU, mettez en

évidence l'icône  et appuyez sur ENTRER.

Ou vous pouvez également appuyez sur DICT au menu principal.



C'est l'écran de saisie dictionnaire.

2. Tapez un mot, (par exemple, *leitmotiv*).

Pour effacer une lettre, appuyez sur ARR. Pour taper une majuscule, tenez la touche MAJ enfoncée et appuyez sur une lettre. Pour taper un trait d'union, tenez la touche FN enfoncée et appuyez sur J.

Pour taper un nombre, tenez la touche FN enfoncée et appuyez sur A-P.

3. Appuyez sur ENTRER pour voir la définition.

leitmotiv, leitmotive, leitmotivs *nom masculin* (allemand *Leitmotiv*)
• Motif ou thème assez caractéristique, destiné à rappeler, dans un



CONJ | DICT | SYNON | LEÇON | CONF

Si il y a plus d'une définition, *Entrée 1 de* # apparaît, où # représente le nombre de définitions disponibles.

4. Appuyez sur  ou ESPACE pour lire la définition.

Appuyez sur **SYNON** pour consulter l'entrée du dictionnaire des synonymes.

5. Tenez la touche FN enfoncée et

appuyez sur  ou  si vous désirez voir la définition suivante ou précédente.

6. Appuyez sur EFFAC lorsque vous avez terminé.

✓ Compléter un mot

Si vous ne savez pas exactement comment écrire un mot, tapez un point d'interrogation (?) à la place de chaque lettre inconnue. Pour trouver des préfixes, des suffixes ou d'autres parties d'un mot, tapez un astérisque (*) à leur place dans le mot. Chaque astérisque remplace une série de lettres.

Remarque : Si vous tapez un astérisque au début d'un mot, vous devrez patienter un petit moment pour voir les mots correspondants.

1. Appuyez sur MENU et sur DICT.
2. Tapez un mot avec des ? et des *.

Votre mot (Dictionnaire) :

ec*t?*r


CONJ | DICT | SYNON | LEÇON

Pour taper un astérisque, tenez la touche MAJ enfoncée et appuyez sur ?*.

3. Appuyez sur ENTRER.

écarter
écartir
éclater
écointer
écoller



CONJ | DICT | SYNON | LEÇON | CONF

4. Appuyez sur  pour déplacer la mise en évidence sur le mot de votre choix, puis appuyez sur ENTRER pour voir sa définition.
5. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur EFFAC.

✓ Activer la fonction « Apprendre un mot »

Ce dictionnaire a une fonction pour vous aider à augmenter votre vocabulaire. Pour activer cette fonction, appuyez sur

MENU, mettez  en évidence et appuyez sur **ENTRER**. Appuyez à nouveau sur **ENTRER** pour sélectionner *Paramètres*.

Appuyez sur  ou  pour activer *Apprendre un mot*. Appuyez sur **EFFAC** une fois terminé.



✓ Choix de plusieurs formes

Lorsqu'un mot peut s'écrire de différentes façons (par exemple, *résumé* et *résumé*) les orthographes apparaissent dans une liste. Vous n'avez qu'à mettre l'orthographe de votre choix en évidence et à appuyer sur **ENTRER** pour voir la définition correspondante. Par exemple, tapez *résumé* à l'écran de saisie. Mettez en évidence l'orthographe de votre choix et appuyez sur **ENTRER** pour voir l'entrée correspondante. Pour retourner à la liste de plusieurs formes, appuyez sur **ARR**.

✓ Correction des fautes d'orthographe

Si vous tapez un mot avec une faute d'orthographe, vous voyez apparaître une liste de corrections possibles. Par exemple, tapez *aprandre* à l'écran de saisie.



Utilisez les touches  ou  pour mettre en évidence la correction de votre choix, puis appuyez sur **ENTRER** pour voir la définition correspondante. Pour retourner à la liste de corrections, appuyez sur **ARR**.

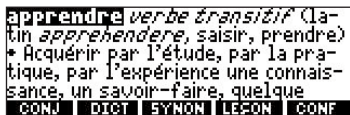
✓ Pour comprendre les messages clignotants

Lorsque vous voyez apparaître une définition, regardez dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous verrez souvent les abréviations **SYNON** ou **CONF** clignoter brièvement. **SYNON** signifie que le mot titre apparaît dans le dictionnaire des synonymes. Si vous voyez clignoter l'abréviation, appuyez sur **SYNON**. **CONF** signifie que le mot a des homonymes ou homophones. Appuyez sur **CONF** pour voir les Confondables.

Mise des mots en évidence

Vous pouvez également rechercher des mots en les mettant en évidence dans une entrée de dictionnaire, une entrée de dictionnaire des synonymes ou une liste de mots. Vous pouvez ensuite trouver leur définition, leur correspondance dans le dictionnaire des synonymes et les ajouter à *Ma liste de mots*.

1. Lorsqu'un texte quelconque est affiché, appuyez sur **ENTRER** pour faire apparaître la mise en évidence.



apprendre *verbe transitif* (latin *apprehendere*, saisir, prendre)
• Acquérir par l'étude, par la pratique, par l'expérience une connaissance, un savoir-faire, quelque

CONJ | DICT | SYNON | LEÇON | CONF

Pour faire disparaître la mise en évidence, appuyez sur **ARR**.

2. Utilisez les touches à flèches pour déplacer la mise en évidence sur le mot de votre choix.
Pour voir la définition d'un mot, appuyez sur **ENTRER**.
Pour voir une entrée du dictionnaire des synonymes, appuyez sur **SYNON**.
Pour ajouter un mot à *Ma liste de mots*, appuyez sur **LEÇON**.
3. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EFFAC**.


Pour afficher les Confondables

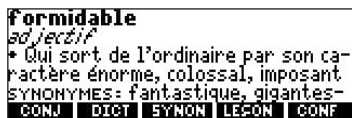
Les mots sujets à confusion ou Confondables sont des homonymes, des homophones et des variations orthographiques souvent confondues. Si un mot titre est sujet à confusion, l'abréviation **CONF** clignotera une fois dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour afficher les Confondables :

1. Appuyez sur **DICT**.
2. Tapez un mot, (par exemple, *bal*) et appuyez sur **ENTRER**.
CONF clignotera brièvement.
3. Appuyez sur **CONF** pour afficher les Confondables.
Les Confondables sont accompagnés de termes permettant de les identifier.
4. Appuyez sur **ENTRER** pour activer la mise en évidence.
5. Utilisez les touches à flèches pour déplacer la barre de mise en évidence sur le mot voulu.
6. Appuyez sur **ENTRER** pour voir la définition d'un mot ou appuyez sur **SYNON** pour voir une entrée du dictionnaire des synonymes.


Utilisation du dictionnaire des synonymes

Les entrées du dictionnaire des synonymes se composent de synonymes et antonymes. Pour consulter le dictionnaire des synonymes, suivez les instructions suivantes.

1. Appuyez sur **MENU**, mettez en évidence l'icône  et appuyez sur **ENTRER**.
Ou vous pouvez également appuyer sur **SYNON** au menu principal.
2. Tapez un mot (par exemple, *formidable*).
3. Appuyez sur **ENTRER** pour voir l'entrée dans le dictionnaire des synonymes.




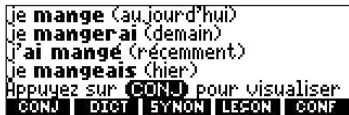
formidable
adjectif
* Qui sort de l'ordinaire par son caractère énorme, colossal, imposant.
SYNONYMES: fantastique, gigantes-

4. Appuyez sur  ou **ESPACE** pour lire l'entrée choisie.
5. Appuyez sur **EFFAC** lorsque vous avez terminé.

Conjugaisons



Les conjugaisons montrent les formes fléchies ou les changements dans le genre, le temps d'un mot, etc. Ce dictionnaire comprend les formes fléchies des noms, verbes, déterminants ou autres mots.

1. Appuyez sur **MENU**, mettez en évidence l'icône  et appuyez sur **ENTRER**.
2. Tapez un mot et appuyez sur **CONJ**.
Au cas échéant, mettez la forme du mot souhaité en évidence et appuyez sur **ENTRER**.



Je **mange** (aujourd'hui)
Je **mangerai** (demain)
J'**ai mangé** (récemment)
Je **mangeais** (hier)
Appuyez sur **CONJ** pour visualiser
CONJ | **DICT** | **SYNON** | **LESON** | **CONF**

Ces formes sont les formes principales du mot, *manger*.

3. Appuyez sur **ESPACE** ou  pour faire défiler les mots.
4. Appuyez sur **CONJ** ou maintenez la touche **FN** enfoncée et appuyez sur  à plusieurs reprises pour afficher d'autres formes fléchies.

Si le mot est un nom, un adjectif ou tout autre déterminant, il n'y aura pas d'autres formes.

5. Appuyez sur EFFAC une fois terminé.


✓ Lettres accentuées

Il est possible de rechercher des mots accentués sans taper les accents. S'il n'existe pas plusieurs formes, le *Multidictionnaire* passe directement au mot. Si, par contre, il existe plusieurs formes, il faut choisir le mot correct à partir de la liste de plusieurs formes.



Consulter la section « Choix de plusieurs formes » figurant à la page 10 pour de plus amples informations.

Ne pas oublier que pour entrer une lettre accentuée, il faut taper la lettre et

appuyer ensuite sur  jusqu'à affichage de l'accent voulu.

✓ Conjugaisons des verbes

Le *Multidictionnaire* du français conjugue les verbes aux temps suivants : indicatif présent, indicatif imparfait, indicatif passé simple, indicatif futur simple, conditionnel présent, subjonctif présent, subjonctif imparfait, indicatif passé composé, indicatif plus-que-parfait, indicatif passé antérieur, indicatif futur antérieur, conditionnel passé, subjonctif passé, subjonctif plus-que-parfait, impératif, participe présent, participe passé.



Grâce aux *Essentiels scolaires*, il est possible de tester ses connaissances orthographiques, améliorer son vocabulaire, lire des proverbes et accéder à des informations sur les éléments chimiques, la prononciation, la géographie, les planètes et les départements. Il est possible d'accéder au menu *Essentiels scolaires* d'une des façons suivantes :

1. Appuyez sur MENU.

2. Mettez  en évidence et appuyez ensuite sur ENTRER.

Ou alors, appuyez sur LEÇON.





3. Appuyez sur  ou  pour mettre la rubrique voulue en évidence et appuyez sur ENTRER pour la sélectionner.

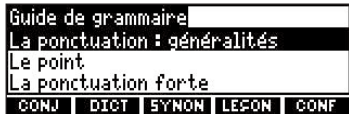
Pour tous les articles excepté *Ma liste de mots*, choisissez un article de sous-menu, au besoin. Continuez de choisir jusqu'à ce que vous atteigniez le texte.




4. Appuyez sur EFFAC une fois terminé.

Utilisation du Guide de grammaire

Votre multidictionnaire comprend un guide de grammaire qui donne les informations essentielles sur les notions grammaticales françaises.

1. Appuyez sur  pour mettre *Guide de grammaire* en évidence puis appuyez sur ENTRER.
2. Appuyez sur  pour mettre la matière que vous voulez étudier en évidence puis appuyez sur ENTRER.



3. Appuyez sur ESPACE ou  pour lire.
4. Appuyez sur FN +  ou  pour voir la matière suivante ou précédente.

Utilisation de *Ma liste de mots*

Il est possible de sauvegarder un maximum total de 40 mots dans *Ma liste de mots* pour une étude ou révision personnelle. *Ma liste de mots* est sauvegardée entre chaque session à moins que l'appareil ne soit remis à zéro.

✓ Pour ajouter des mots dans Essentiels scolaires

1. Appuyez sur MENU.

2. Mettez  en évidence et appuyez ensuite sur ENTRER.



Si la liste est vide, *Voir Liste: Vide* apparaît.

3. Appuyez sur ENTRER pour sélectionner *Ajouter un mot*.
4. Tapez le mot dont vous voulez vous rappeler, ou que vous souhaitez plus tard.
5. Appuyez sur ENTRER pour ajouter le mot.

✓ Ajouter des mots mis en évidence

Vous pouvez également ajouter des mots à *Ma liste de mots* à partir d'une définition ou d'une liste de corrections. Mettez un mot en évidence et appuyez sur **LEÇON**. *Ajouter "votre mot"* sera mis en évidence. Appuyez sur **ENTRER** pour ajouter le mot.

✓ Pour ajouter des mots à partir de l'écran saisi

Vous pouvez aussi ajouter des mots à votre liste à partir de l'écran de saisie. A l'écran de saisie, tapez un mot pour l'ajouter à votre liste.

Pour ajouter votre mot, appuyez sur **LEÇON**. Votre choix est inclus dans l'article de menu. Appuyez sur **ENTRER** pour ajouter le mot.


✓ Pour ajouter des mots ne figurant pas dans ce dictionnaire

Si vous désirez ajouter un mot ne figurant pas dans ce dictionnaire, vous pouvez choisir l'une des trois options suivantes : *Ajouter quand même*, *Annuler* et *Liste de Correction*. Mettez en évidence l'option de votre choix et appuyez sur **ENTRER**.

Utilisation des Essentiels scolaires

Attention : L'ajout de mots qui ne figurent pas dans ce dictionnaire utilise nettement plus de mémoire que l'ajout de mots qui y figurent. Si vous ajoutez uniquement des mots qui ne figurent pas dans ce dictionnaire, *Ma liste de mots* pourrait ne plus contenir que 10 mots.

Pour voir des mots sauvegardés

1. Appuyez sur **MENU**.
2. Mettez  en évidence puis appuyez sur **ENTRER**.
Voir Liste... est mis en évidence.
3. Appuyez à nouveau sur **ENTRER** pour consulter la liste de mots sauvegardés.
4. Mettez en évidence le mot de votre choix.
5. Appuyez sur **ENTRER** pour voir sa définition.
Appuyez sur **SYNON** pour voir son entrée de dictionnaire des synonymes (si disponible).
Appuyez sur **CONJ** pour voir ses conjugaisons (si disponible).

Utilisation des Essentiels scolaires




Pour supprimer un mot dans *Ma liste de mots*

1. Dans *Ma liste de mots*, choisissez **Retirer un mot** et mettez en évidence le mot que vous désirez supprimer.
2. Appuyez sur **ENTRER** pour le supprimer.

Pour effacer tous les mots dans *Ma liste de mots*

1. Dans *Ma liste de mots*, choisissez **Effacer la liste**.
2. Appuyez sur **O** pour confirmer que vous désirez effacer toute la liste ou appuyez sur **N** pour annuler l'opération.

Concours d'orthographe

1. Appuyez sur **MENU**.
2. Mettez  en évidence puis appuyez sur **ENTRER**.
Ou alors, appuyez sur **LEÇON**.
3. Appuyez sur  ou  pour déplacer le mise en évidence sur *Concours d'orthographe* et appuyez sur **ENTER**.

Utilisation des Essentiels scolaires

On peut choisir *Mon Concours* qui utilise des mots de *Ma liste de mots*.

On peut choisir *Concours d'orthographe* qui utilise des mots du dictionnaire.

Attention: Puisque vous ne pouvez pas taper les accents dans *Ma liste de mots*, les mots accentués dans *Ma liste de mots* n'apparaîtront pas dans *Mon Concours*.

4. **Sélectionnez le choix désiré et appuyez sur ENTRER.**

Un mot s'affichera à l'écran en clignotant pour être épelé.

5. **Tapez le mot que vous venez de voir et appuyez sur ENTRER pour voir s'il est bien orthographié.**

6. **Appuyez sur ENTRER pour voir sa définition.**

Appuyez sur **SYNON** pour voir son entrée de dictionnaire des synonymes (si disponible).

Appuyez sur **CONJ** pour voir ses conjugaisons (si disponible).

7. **Appuyez sur ESPACE pour un nouveau mot.**

8. **Appuyez sur EFFAC une fois terminé.**

Utilisation des Essentiels scolaires

Cartes Eclairs

1. **Appuyez sur MENU.**

2. **Mettez  en évidence et appuyez ensuite sur ENTRER.**

Ou alors, appuyez sur **LEÇON**.

3. **Appuyez sur  ou  pour déplacer la mise en évidence sur *Cartes Éclair* et appuyez sur ENTRER.**

On peut choisir *Mes Cartes Éclair* qui utilisent des mots de *Ma liste de mots*.
On peut choisir *Cartes Éclair* qui utilisent des mots du dictionnaire.

4. **Sélectionnez le choix désiré et appuyez sur ENTRER.**

Un mot s'affichera à l'écran en clignotant pour que l'on puisse l'étudier ou le définir.

5. **Appuyez sur ENTRER pour voir la définition du mot.**

Appuyez sur **SYNON** pour voir son entrée de dictionnaire des synonymes (si disponible).








Appuyez sur **CONJ** pour voir ses conjugaisons (si disponible).

6. **Appuyez sur ESPACE pour un nouveau mot.**
7. **Appuyez sur EFFAC une fois terminé.**



Il existe une sélection de onze jeux divertissants.

Changement des paramètres des jeux

Avant de jouer, on peut choisir la source des mots, le niveau de difficulté et si on veut utiliser les graphiques ou non.

1. Appuyez sur **MENU**, mettez  en évidence et appuyez sur **ENTRER**.
2. Maintenir la touche **MAJ** enfoncée, appuyez sur  pour mettre en évidence *Options des jeux* et appuyez sur **ENTRER**.
3. Utilisez  ou  pour faire déplacer  vers *Mots*, *Difficulté* ou *Graphique*.
Mots choisit la source des mots : *Tous*, *Ma liste de mots*, *Votre choix*, ou *Apprendre un mot*.
Difficulté détermine le degré de facilité ou de difficulté d'un jeu.
Graphique permet l'inclusion d'animations à la fin du jeu.
4. Utilisez  ou  pour changer les paramètres voulus.
5. Appuyez sur **ENTRER** une fois terminé.

Sélection de jeux

Dans le menu de jeux, utilisez  ou  pour déplacer la barre de mise en évidence sur le jeu de votre choix et appuyez sur **ENTRER**.

Pour obtenir de l'aide pendant les jeux

Au cours de n'importe quel jeu, on peut lire les instructions en appuyant sur **AIDE**.

Dans tous les jeux à l'exception de *Tic Tac Toe* et *Puissance Quatre*, il est possible d'obtenir un indice en appuyant sur **MAJ** tout en tenant **?** enfoncé, ou de révéler le mot du jeu en appuyant sur **?**.

Remarque : On perd la partie si on révèle le mot du jeu.


Le Pendu

Le jeu du Pendu sélectionne un mot mystère et met le candidat au défi de le deviner lettre par lettre. Les lettres du mot mystère sont dissimulées par des points d'interrogation. Le nombre d'essais restant est indiqué par des chiffres. Tapez les lettres que l'on pense faire partie du mot mystère. Si on a raison, la lettre s'affiche à la place du ou des points d'interrogation correspondants.

Conjugaison

La *Conjugaison* vous aide à pratiquer la conjugaison des mots français. Tapez la forme demandée du mot en haut de l'écran. Pour voir la forme correcte, tenez la touche **MAJ** enfoncée et appuyez sur **?***.

Pour conjuguer une autre forme du même mot, appuyez sur **ESPACE**.

Pour conjuguer un autre verbe, tenez la touche **FN** enfoncée et appuyez sur .

Poker des Lettres

La *Poker des Lettres* vous défie de faire des mots plus longs avec les lettres que l'on vous donne, que la machine avec ses lettres. La machine et vous misez et mettez de côté chacun à votre tour, mais vous ne voyez pas les lettres de la machine avant la fin du jeu. Le marquage des points est similaire au poker normal : un mot de quatre lettres est mieux qu'un mot de trois ou de deux lettres (au poker normal, un carré est mieux qu'une main pleine). Plus votre mot est long, plus vous avez des chances de gagner.

Pour jouer, tapez un mot formé avec vos cartes-lettres, et appuyez sur **ENTRER**.

Vous pouvez former deux mots en tapant un espace entre eux. Surveillez les jeux du donneur.

Vous devez connaître les termes de poker suivants avant de commencer à jouer, car ils apparaissent sous forme d'icônes sur l'écran.

Appuyez sur la première lettre pour faire votre choix. Par exemple, pour *Miser*, appuyez sur **M**, pour *Augmenter*, appuyez sur **A**, et ainsi de suite.

Attention : Pour *Abandonner*, appuyez sur **B**. **Miser** veut dire que vous voulez miser sur votre main. Vous pouvez miser jusqu'à 100,00\$.

Passer veut dire que vous passez la mise au donneur.

Abandonner veut dire que vous voulez terminer, et perdre, la main.

Voir veut dire que vous voulez égaler la mise du donneur.

Augmenter veut dire que vous voulez augmenter la mise du donneur. Vous pouvez l'augmenter jusqu'à 100,00\$.

Remarque : Pour taper une mise, appuyez sur **A - P** pour les numéros.

Pour jouer aux jeux

Le pot commence à 1000,00\$, avec un ante de 10,00\$ (la mise de départ pour débiter le jeu). Si vous n'êtes pas capable de faire un mot en même temps, tapez les lettres que vous allez probablement utiliser plus tard parmi celles qu'on vous a données. Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARR**. Pour continuer sans taper de lettres, appuyez sur **ENTRER**.

Si vous misez avant la machine, vous verrez un icône,

« Passer/Miser/Abandonner ». Si la machine parie en premier, vous verrez un icône « Voir/Augmenter/Abandonner » apparaître.

Vous pouvez vous défaire de trois lettres maximum. Après vous en être défait, vous verrez un message montrant de combien de cartes, s'il y en a, s'est défait la machine. Si la main termine à égalité, vous ne perdez pas votre argent. Le pot est reporté à la main suivante.

Anagrammes

Tapez une anagramme puis appuyez sur **ENTRER**. Utilisez les touches fléchées pour voir les anagrammes déjà entrées. Tenez **MAJ** enfoncée et appuyez sur **?*** pour mélanger les lettres du mot choisi. Appuyez sur **?*** pour terminer la partie et

Pour jouer aux jeux

révéler le(s) mot(s). Appuyez sur **ENTRER** pour voir la définition du mot ou sur **CONJ** pour le conjuguer. Appuyez sur **ARR** pour revenir aux anagrammes.

Le Petit Train

Dans *Le Petit Train*, le joueur et le train tapent chacun à leur tour des lettres pour former un mot. Celui qui tape la dernière lettre du mot remporte la partie. Pour afficher les lettres, qu'on peut taper à son tour, maintenez la touche **MAJ** enfoncée et appuyez sur **?***. Appuyez sur **?*** pour finir une partie et révéler le mot. Pour voir la définition du mot, appuyez sur **ENTRER**. Appuyez sur **SYNON** pour voir l'entrée de dictionnaire des synonymes. Appuyez sur **ARR** pour revenir au jeu.

Mes anagrammes

Mes anagrammes créent une liste complète d'anagrammes pour chaque groupe de lettres que vous introduisez. Tapez les lettres avec lesquelles vous voulez construire un mot et appuyez sur

ENTRER. Utilisez  pour voir les mots. Pour voir une définition d'un mot, appuyez sur **ENTRER** pour activer la mise en

évidence, utilisez les flèches pour sélectionner un mot, puis appuyez de nouveau sur **ENTRER** pour le chercher. Appuyez ensuite sur **ARR** pour revenir au jeu. Appuyez sur **ESPACE** pour commencer une nouvelle partie.

Pour interrompre la partie et revenir au menu des jeux, appuyez sur **ARR**.



Lettramot

Dans *Lettramot*, vous devez mettre les lettres dans l'ordre pour former un mot. Le nombre de mots pouvant être formés apparaît à droite des lettres. Tapez une proposition et appuyez sur **ENTRER**. Vous avez trois essais pour deviner le mot correct. Pour mélanger les lettres, tenez la touche **MAJ** enfoncée et appuyez sur **?***. Appuyez sur **?*** pour abandonner. Pour voir une définition d'un mot, appuyez sur **ENTRER** pour activer la mise en évidence, utilisez les flèches pour sélectionner un mot, puis appuyez de nouveau sur **ENTRER** pour le chercher. Pour faire une autre partie, appuyez sur **ESPACE**. Appuyez sur **ARR** pour revenir au jeu.

Puissance Quatre



Puissance Quatre défie le joueur de connecter quatre disques dans une direction quelconque.

Il est possible de jouer seul ou avec un

ami. Utilisez  ou  pour déplacer le disque à l'endroit voulu, puis appuyez sur **ENTRER**. Les disques sont affichés sur la droite de l'écran pour indiquer la personne dont c'est le tour. Le premier joueur à avoir connecté quatre disques gagne la partie.

Tic Tac Toe

Tic Tac Toe défie le joueur d'obtenir trois **x** sur une ligne avant que son adversaire n'obtienne trois **o**. Il est possible de jouer seul ou avec un ami. Le jeu commence avec le **x** au centre de la grille. Déplacez votre lettre à la position voulue à l'aide de

 ou  , puis appuyez sur **ENTRER**. Le premier joueur à aligner trois lettres gagne la partie.





Utilisation de l'horloge

L'horloge affiche l'heure et la date actuelle. Vous pouvez sauvegarder deux types d'heures : heure locale et heure mondiale.

1. Appuyez sur  et sur HEURE.



Appuyez sur HEURE pour passer de l'heure locale à l'heure mondiale.

2. Appuyez sur ENTRER pour régler l'heure et la date.
3. Utilisez  et  pour passer d'une option à l'autre dans le champ mis en évidence.
4. Utilisez  et  pour vous positionner sur un autre champ.
5. Appuyez sur ENTRER lorsque vous avez terminé.
Appuyez sur EFFAC pour sortir sans sauvegarder les réglages effectués.
6. Réglez l'heure mondiale de la même façon que l'heure locale.

Utilisation du répertoire

Ajouter des entrées

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 100 noms, numéros de téléphone et adresses dans le répertoire. Le nombre total de noms que vous pouvez ajouter dépend de la taille de chaque entrée.

1. Appuyez sur  et sur REPERT.



2. Mettez *Ajouter une entrée* en évidence, puis appuyez sur ENTRER.
3. Tapez un nom puis appuyez sur ENTRER.




4. Tapez un numéro de téléphone puis appuyez sur ENTRER.

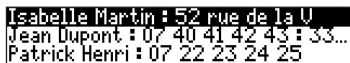
Remarque : Les touches **A-P** tapent automatiquement les chiffres 0 à 9. Pour taper une lettre dans ce champ, appuyez sur **FN** et sur une lettre. Pour taper un tiret, appuyez sur **FN** et **J**.

5. Tapez une adresse postale ou électronique puis appuyez sur **ENTRER**.

Pour taper un @, appuyez sur **FN** et **M**.


Voir ou modifier une entrée

1. Appuyez sur  et sur **REPERT**.
2. Mettez *Voir: XX entrées (XX% libre)* en évidence, puis appuyez sur **ENTRER**.



```
Isabelle Martin : 52 rue de la V
Jean Dupont : 07 40 41 42 43 : 33...
Patrick Henri : 07 22 23 24 25
```

3. Pour modifier une entrée, mettez-la en évidence et appuyez sur **ENTRER**.


Tapez vos changements. Utilisez  pour déplacer le curseur, utiliser **ARR** pour effacer.

4. Appuyez sur **ENTRER** pour passer au champ du numéro.

Appuyez sur **ENTRER** à deux reprises pour passer au champ de l'adresse.

5. Appuyez sur **ENTRER** pour sauvegarder vos changements, ou maintenez la touche **FN** enfoncée et appuyez sur **ARR** pour annuler.


Supprimer des entrées

1. Appuyez sur  et sur **REPERT**.
2. Mettez *Supprimer une entrée* en évidence, puis appuyez sur **ENTRER**.
3. Mettez en évidence l'entrée que vous souhaitez supprimer, et appuyez sur **ENTRER**.
4. Pour effacer toutes les entrées du répertoire, mettez *Effacer la liste* en évidence dans le menu du répertoire et appuyez sur **ENTRER**.
Appuyez sur **O** pour effacer toutes les entrées, ou sur **N** pour annuler.

Utiliser un mot de passe


Vous pouvez utiliser un mot de passe pour empêcher un accès non-autorisé du répertoire.

Attention! Conservez toujours votre mot de passe par écrit dans un autre endroit sûr. Si vous perdez ou oubliez votre mot de passe, il vous faudra retirer les piles de votre appareil pour pouvoir avoir de nouveau accès au répertoire. Ceci effacera toutes les données que vous aurez sauvegardées dans ce répertoire.

1. Appuyez sur  et sur **REPERT**.
2. Mettez *Entrer un mot de passe* en évidence, puis appuyez sur **ENTRER**.



3. Tapez un mot de passe contenant au plus huit caractères puis appuyez sur **ENTRER**.

Utilisez  pour déplacer le curseur; utilisez **ARR** pour effacer.


4. Appuyez sur **C** pour confirmer ou **EFFAC** pour annuler le mot de passe.

Le mot de passe que vous avez entré vous sera demandé la première fois que vous utilisez le répertoire lors d'une session.

5. Pour modifier le mot de passe, répétez les étapes 1-4.

Pour enlever le mot de passe, appuyez sur **ENTRER** à l'écran de saisie de mot de passe vide.

Utilisation de la calculatrice

1. Appuyez sur  et sur **CALC**.
2. Tapez un chiffre.
Remarque : Avec **A-P**, vous pouvez taper automatiquement les chiffres 0 à 9. Tapez un maximum de dix chiffres. Pour taper une valeur décimale, appuyez sur **G(.)**. Pour modifier le signe d'un nombre, appuyez sur **W(+/-)**.
3. Appuyez sur une touche d'opération mathématique.
4. Tapez un autre nombre.
5. Appuyez sur **ENTRER**.
Pour répéter l'opération mathématique, appuyez encore sur **ENTRER**.

Pour calculer...	Utilisez...
valeur réciproque	FN + Q
valeur au carré	FN + D
pourcentage	FN + F
racine carrée	FN + S
nombres négatifs	FN + W
6. Appuyez sur **EFFAC** pour effacer les calculs.

Utilisation de la calculatrice


Utilisation de la mémoire de la calculatrice



1. Alors que vous êtes dans calculatrice, exécutez une opération mathématique ou tapez un nombre.
2. Pour ajouter le nombre affiché à la valeur en mémoire, appuyez sur la lettre **X(M+)**. Pour soustraire ce nombre de la valeur en mémoire, appuyez sur la lettre **C(M-)**.
Le **M** indique qu'il y a une valeur en mémoire.
3. Pour faire apparaître la valeur en mémoire, appuyez sur la lettre **V(MR)**.
4. Pour effacer la valeur en mémoire, appuyez sur la lettre **B(MC)**.

Utilisation du convertisseur métrique

1. Appuyez sur  et sur CONV.



2. Utilisez  pour choisir un type de conversion, par exemple, *Poids*.
3. Choisissez une conversion, par exemple, *grammes/onces*.
4. Tapez un nombre après une des unités.
Note: Avec **A - P**, vous pouvez taper automatiquement les chiffres 0 à 9.



Appuyez sur  ou  pour passer d'une ligne à l'autre. Appuyez sur **ARR** pour supprimer un nombre.

5. Appuyez sur **ENTRER** pour effectuer la conversion.
6. Appuyez sur **EFFAC** pour effacer la conversion.

Utilisation du convertisseur de devises

1. Appuyez sur  et sur DEWISE.



2. Entrez un taux de change.
Le taux doit être exprimé en unités de l'autre devise pour une unité de la devise nationale (*n* devises étrangères / 1 devise nationale).
3. Entrez une valeur pour la devise nationale ou la devise étrangère.
Appuyez sur  ou  pour passer d'une ligne à l'autre. Utilisez **ARR** pour effacer un nombre.
4. Appuyez sur **ENTRER** pour effectuer la conversion.
5. Appuyez sur **EFFAC** pour effacer la conversion.

Transferts de mots d'un livre à un autre

Ce dictionnaire peut transférer des mots dans certaines cartes livres BOOKMAN. Pour copier un mot dans un autre livre, vous devez d'abord installer une carte livre dans votre appareil. De plus la carte livre doit pouvoir envoyer ou recevoir des mots. Pour savoir si une carte livre peut envoyer et recevoir des mots, consultez son Mode d'emploi.

1. Dans ce dictionnaire, mettez un mot en évidence.

Lorsque vous désirez mettre en évidence un mot du dictionnaire, appuyez sur **ENTRER** pour faire apparaître la mise en évidence, puis utilisez les touches à flèches pour la déplacer sur le mot de votre choix.

2. Tenez la touche FN enfoncée, puis appuyez sur CARTE.

3. Mettez en évidence l'icône de l'autre livre.

4. Appuyez sur ENTRER.


Le mot qui était en évidence figure maintenant dans l'autre livre.

5. Appuyez sur ENTRER si vous désirez effectuer une recherche avec ce mot.

Remise de votre appareil à zéro

Si le clavier ne répond plus ou si l'écran fonctionne mal, exécutez les opérations ci-dessous.

1. Tenez la touche EFFAC enfoncée et

appuyez sur  **.**

Si rien ne se produit, essayez l'opération 2.

2. Utilisez un trombone pour appuyer délicatement sur le bouton de remise à zéro de votre appareil.

Le bouton de remise à zéro est encastré dans une cavité de la grosseur d'une tête d'épingle, à droite de l'emplacement pour les cartes livres.

Avertissement ! Si vous appuyez trop fort sur le bouton de remise à zéro, vous risquez de désactiver définitivement votre appareil. En outre, la remise à zéro efface les paramètres et les informations sauvegardées dans le livre incorporé, ainsi que dans toute carte livre installée dans l'appareil.

Conforme aux limites imposées aux dispositifs informatiques de la Classe B en vertu du Sous-chapitre B de la Section 15 des Règlements FCC. L'utilisation est soumise aux deux conditions suivantes : (1) Le dispositif ne doit pas provoquer de signaux parasites préjudiciables et (2) Le dispositif doit accepter tout signal parasite reçu, y compris ceux qui risquent de provoquer un fonctionnement indésirable.

REMARQUE : Cet appareil a été testé et jugé conforme aux tolérances pour un appareil numérique de classe B, en vertu de la section 15 du Règlement de la FCC. Ces tolérances sont prévues pour offrir une protection raisonnable contre tout brouillage nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut rayonner une énergie de radiofréquence et risque, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux instructions, de provoquer un brouillage nuisible aux communications radio. La présence de brouillage dans une installation particulière ne peut cependant être exclue. Si cet équipement provoque un brouillage nuisible à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en allumant et éteignant l'appareil, il est recommandé à l'utilisateur d'essayer d'éliminer le brouillage à l'aide d'une ou plusieurs des méthodes suivantes :

- Réorienter or déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Brancher l'équipement sur une prise faisant partie d'un circuit différent de celui sur lequel est branché le récepteur.
- Contacter le distributeur ou un technicien radio/télévision qualifié pour tout conseil.

REMARQUE : Cet appareil a été testé avec des câbles blindés sur les unités périphériques. Pour assurer la conformité, utiliser des câbles blindés avec l'appareil.

REMARQUE : Le fabricant n'est en aucun cas responsable de tout brouillage radio ou télévision causé par des modifications non autorisées apportées à cet équipement. Les dites modifications risqueraient d'annuler le droit d'usage de cet équipement.

Modèle DFL-1450: Le *Multidictionnaire*

• Piles : deux CR-2032 au lithium de 3 volts •
Dimensions : 13,6 x 8,75 x 1,55 cm. • Poids : 150,3 g.
© 2000-2003 Franklin Electronic Publishers, Inc.,
Burlington, N.J. 08016-4907 USA. Tous droits réservés.

Tests FCC conformes aux normes FCC.

POUR UN USAGE A LA MAISON OU AU BUREAU.

© 2002 VUEF/Larousse. Tous droits réservés.

Brevets américains : 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340;
5,203,705; 5,218,536; 5,229,936; 5,396,606;
5,333,313; 5,627,726; 5,153,831; 5,249,965
ISBN: 1-59074-2300-3



Pour la garantie limitée (États-Unis) en anglais, visitez-nous : www.franklin.com.

Conseil : si le clavier ne fonctionne pas ou que l'affichage présente des erreurs, il est recommandé de réinitialiser le système. Voir à ce sujet "Remise de votre appareil à zéro".

AVERTISSEMENT (SUISSE) : Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur Franklin (non fourni) ; pour les accessoires en option, visitez www.portacomp.ch. Pendant toute la durée de la garantie, veuillez composer le numéro de téléphone + 41-43 322 en cas de dysfonctionnement de l'appareil. Composez le numéro de téléphone 41-43 322 02 22 ou visitez www.portacomp.ch pour obtenir des informations sur la commande de produits.

Cet appareil peut changer de mode de fonctionnement s'il survient une décharge électrostatique. Pour retourner au mode de fonctionnement normal, appuyez sur le bouton de remise à zéro ou sur **MARCHE/ARRÊT**. Vous pouvez également y arriver enlevant/remplaçant les piles.

Garantie limitée (Etats-Unis uniquement)

Garantie limitée, Stipulation d'exonération de garanties et Recours limité

(A) Garantie limitée : Franklin garantit à l'utilisateur original que, pendant une période d'un (1) an à compter de la date originale d'achat, comme fait preuve une copie du ticket de caisse, ce produit Franklin sera exempt de tout vice de matériau et de fabrication. Cette garantie limitée n'inclut pas les dommages dus aux cas de force majeure, accidents, mauvaise utilisation, abus, négligence, modification, environnement inadéquat ou entretien incorrect. La seule obligation et responsabilité de Franklin, et votre recours exclusif selon les termes de cette garantie limitée, sera la réparation ou le remplacement du même produit ou d'un produit équivalent de la portion défectueuse de ce produit et ce, sur la seule décision de Franklin s'il est jugé que le produit était défectueux et que les défauts se sont révélés pendant la durée de la garantie limitée. Ce recours constitue votre recours exclusif pour inobservation de cette garantie. Cette garantie vous confère certains droits ; il se peut que vous ayez d'autres droits qui varient d'une juridiction à une autre.

(B) Stipulation d'exonération de garanties et limite de responsabilité : A l'exception des garanties limitées expressément indiquées ci-dessus, ce produit Franklin est fourni sur une base « en l'état ». Sans aucune autre garantie ou condition, expresse ou tacite, y compris, mais non de façon limitative, les garanties de qualité marchande, la commerciabilité ou l'adaptation à un usage particulier, ou ceux inhérents à la loi, au statut, à l'usage du commerce, ou aux habitudes commerciales établies. Cette garantie s'applique uniquement aux produits fabriqués par Franklin et n'inclut pas les piles, la corrosion des contacts de piles ou tout autre dommage causé par les piles. Ni Franklin ni ses distributeurs ou fournisseurs ne seront en aucun cas responsables envers vous ou toute autre personne ou société pour dommages indirects, accessoires, spéciaux ou consécutifs quels qu'ils soient, y compris, mais non de façon limitative, la perte de revenu ou de profit, la perte ou la détérioration de données, ou toute autre perte commerciale ou économique même si nous avons été prévenus de l'éventualité desdits dommages, ou que ceux-ci aient été autrement prévisibles. Nous ne sommes pas non plus responsables des réclamations d'un tiers. Notre responsabilité globale maximale envers vous, ainsi que celle de nos distributeurs et fournisseurs, n'excédera pas le montant payé par vous pour le produit Franklin, comme en fait foi la preuve d'achat. Vous reconnaissez que ceci est une répartition raisonnable des risques. Certains états/pays ne permettant pas l'exclusion ou la limitation de responsabilité des dommages consécutifs ou indirects, cette limitation susmentionnée peut ne pas s'appliquer à vous. Si les lois de la juridiction pertinente ne permettent pas une renonciation complète des garanties tacites, la durée des garanties tacites et conditions est alors limitée à la durée de la garantie expresse accordée par le présent document.

(C) Service sous garantie : Lors de la découverte d'un défaut, il faut contacter le service à la clientèle de Franklin en composant le

1-800-266-5626 pour exiger un numéro d'autorisation de retour de marchandise (« RMA »), avant de retourner le produit (frais de transport prépayés) à l'adresse suivante :

Franklin Electronic Publishers, Inc.

Attn: Service Department

One Franklin Plaza

Burlington, NJ 08016-4907

Pour tout produit retourné, veuillez inclure une note indiquant le RMA, vos coordonnées, une brève description du défaut et une copie du ticket de caisse comme preuve de la date d'achat originale. Il vous faut également inscrire de manière visible le RMA sur l'emballage en cas de retour de produit pour éviter tout délai important dans le traitement de votre retour. Nous vous recommandons fortement d'utiliser une forme de livraison facile à repérer pour votre retour à Franklin.

Garantie limitée (CE et Suisse)

Ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Il sera réparé ou remplacé gratuitement avec un produit équivalent (sur décision de Franklin) en cas de défaut de main d'œuvre ou de matériel.

Les produits achetés en dehors de la Communauté européenne et de la Suisse, retournés pendant la période de garantie, devront être renvoyés au revendeur original avec le ticket de caisse et une description du problème. Toute réparation faite sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide restera aux frais du client.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut suite à un mauvais usage, à des dommages accidentels, ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

Garantie limitée (en dehors des États-Unis, CE et Suisse)

Ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin pendant une période d'un an à compter de la date d'achat. Il sera réparé ou remplacé gratuitement avec un produit équivalent (sur décision de Franklin) en cas de défaut de main d'œuvre ou de matériel.

Les produits achetés en dehors des États-Unis, de la Communauté européenne et de la Suisse, retournés pendant la période de garantie, devront être renvoyés au revendeur original avec le ticket de caisse et une description du problème. Toute réparation faite sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide restera aux frais du client.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut suite à un mauvais usage, à des dommages accidentels, ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

Franklin®

Electronic Publishers

www.franklin.com/fr