

Indice generale

Questo Dizionario Elettronico Motta, tratto dall'ampio patrimonio della Federico Motta Editore, offre la definizione di più di 60.000 parole,

i sinonimi e i contrari di molte di esse, e le forme coniugate dei verbi. Permette anche di costruire un percorso di consultazione e di divertirsi con cinque giochi elettronici.

Guida all'uso dei tasti	2
Installazione delle batterie	3
Installazione della cartuccia supplementare	3
Scelta di un volume	4
Uso dei tasti colorati	4
Modifica delle impostazioni	5
Dimostrazione	5
Ricerca di parole	6
Uso del menù voci	7
Coniugazione dei verbi	8
Sinonimi e contrari	9
Giochi di parole	10
Percorso di consultazione	12
Come evidenziare una parola	14
Ricerca di parole in altri volumi	15
Come resettare il BOOKMAN	15
Caratteristiche tecniche	16
Copyright, marchi registrati e brevetti	16

Guida all'uso dei tasti

Tasti colorati

- CONIU** (rosso) Per far comparire la coniugazione dei verbi.
- SINON** (verde) Per far comparire i sinonimi e i contrari delle voci contrassegnate da (**sinon**).
- GIOCHI** (giallo) Per far comparire l'elenco dei giochi.
- LISTA** (blu) Per far comparire il percorso di consultazione e arricchirlo o alleggerirlo di termini.

Tasti funzione

- CAP** Per scrivere le lettere maiuscole e la punteggiatura.
- CANC** Cancella la ricerca in corso e ritorna allo schermo di immissione.
- GUIDA** Per far comparire l'elenco degli aiuti.
- INDIETRO** Torna indietro (cancella l'ultima lettera).
- INVIO** Per scegliere una voce del menù, avviare la ricerca della/e parola/e o del testo evidenziato.
- MENU** Per far comparire il menù delle voci e delle impostazioni.
- ON/OFF** Per accendere o spegnere il BOOKMAN®.
- SCHED** Per uscire dal volume in uso.
- SPAZIO** Per inserire uno spazio o far avanzare la pagina.

- ?*** Nel menù, per far comparire la voce evidenziata. In una voce, per far comparire la parola che si sta definendo. Nello schermo di ricerca, per scrivere un punto di domanda in sostituzione di una lettera. Nei giochi, per interrompere la mano in corso.

Tasti direzione

-   Per spostare l'evidenziatore in su o in giù.
-   Per spostare il cursore o l'evidenziatore a sinistra o a destra.
-   Pagina in su o in giù.

Combinazioni di tasti*

-  +  o  In un menù, per spostarsi all'ultima o alla prima voce. In una definizione, per spostarsi alla fine o all'inizio della definizione.
-  + **?*** In fase di ricerca, per scrivere l'asterisco in sostituzione di un gruppo di lettere. Durante un gioco, per far comparire un aiuto.
-  + **SCHED** Per cercare una parola in un volume installato.
-  +   Per spostarsi alla voce seguente o precedente.
-  + **Q-P** In fase di ricerca, per scrivere i numeri.

**Mantenete premuto il primo tasto mentre premete il secondo.*

Installazione delle batterie

Il modello BOOKMAN® 640 è alimentato da quattro batterie LR03 (AAA), che si installano come segue.

Attenzione: quando le batterie si esauriscono o sono rimosse dal BOOKMAN®, tutte le informazioni supplementari inserite nel volume installato o nei volumi aggiunti vengono cancellate.

1. Capovolgere il BOOKMAN®.
2. Spingere fuori il coperchio in direzione della freccia.
3. Installare le batterie nella posizione indicata nell'alloggiamento.
4. Reinscrivere il coperchio.

Installazione della cartuccia supplementare

È possibile installare cartucce supplementari sul retro del BOOKMAN®.

Attenzione: non si deve mai installare o togliere la cartuccia quando il BOOKMAN® è acceso.

1. Spegnerne il BOOKMAN®.
2. Capovolgere il BOOKMAN®.
3. Accostare e inserire delicatamente le alette della cartuccia nelle fessure corrispondenti dell'apposito vano.



4. Premere delicatamente la cartuccia sul lato opposto, fino a farla scattare nel suo vano.

► Rimozione della cartuccia

Attenzione: Quando si rimuove una cartuccia che non sia dotata di una batteria autonoma, le informazioni aggiunte in essa vengono cancellate.

Scelta di un volume

Quando nel BOOKMAN® è installata la cartuccia supplementare, si può scegliere quale volume utilizzare.

1. **Accendere il BOOKMAN®.**

2. Premere **[SCHED]**.



3. Premere **[←] o [→]** per evidenziare il volume che s'intende usare.

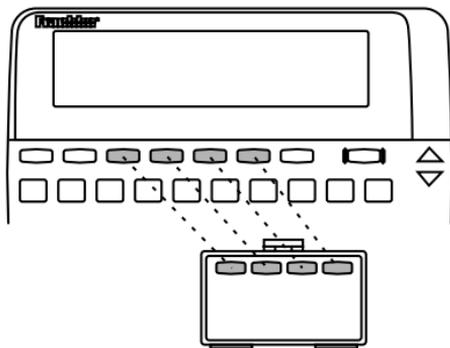


4. Premere **[INVIO]** per la scelta.

Uso dei tasti colorati

I tasti colorati del BOOKMAN® hanno funzioni diverse, a seconda del volume in uso.

Quando è in uso il volume incorporato nel BOOKMAN®, la funzione dei tasti è quella indicata sulla tastiera. Quando è in uso il volume contenuto nella cartuccia, la funzione dei tasti colorati è quella indicata sull'etichetta.



► Riaccensione

Si può spegnere il BOOKMAN® in qualsiasi fase della ricerca. Quando viene riacceso, ricomparirà la stessa schermata sulla quale era stato spento.

Va ricordato perciò che, quando è in uso la cartuccia, i tasti colorati non funzionano come indicato sulla tastiera, ma secondo l'indicazione riportata sull'etichetta di ciascuna cartuccia.

Modifica delle impostazioni

Il menù impostazioni serve a definire la dimensione dei caratteri, lo spegnimento automatico e la luminosità del display.

Per dimensione dei caratteri s'intende quanto grandi essi compaiono sul display. Per spegnimento automatico s'intende per quanto tempo il BOOKMAN® resta acceso se ci si dimentica di spegnerlo a tempo debito. La luminosità permette di scegliere se si preferisce lo schermo più o meno chiaro.

1. Premere **MENU** finchè non appare il menù.
2. Usando i tasti-freccia evidenziare *Corpo dei Caratteri, Luminosità, o Spegnimento Automatico* nel menù impostazioni.



3. Premere **INVIO**.
4. Se lo si desidera, usare **↑** o **↓** per modificare le impostazioni.
Oppure premere **INDIETRO** per lasciarle invariate.
5. Premere **INVIO** per applicare la scelta.

Dimostrazione

Prima d'iniziare, può essere utile una breve dimostrazione delle risorse del Dizionario.

Nota: le indicazioni che seguono valgono solo nel caso che il volume selezionato sia il Dizionario. Se necessario, vedere "Scelta di un volume".

1. Se non siete già a un menù, premere **MENU**.
2. Usare i tasti-freccia per evidenziare *Dimostrazione* nel menù impostazioni e premere **INVIO**.
3. Per interrompere la dimostrazione, premere **CANC**.

► Un aiuto a portata di mano

In qualsiasi momento è possibile ricevere aiuto premendo **GUIDA**. Serviranno poi **↓**, **GIÙ** o **SPAZIO** per leggerlo, e **INDIETRO** per uscirne. Scegliendo *Guida all'uso* dal menù impostazioni, si avrà a disposizione una serie di indicazioni generali sull'uso del Dizionario.

► Seguire le frecce

Le frecce lampeggianti sulla destra dello schermo mostrano quali frecce premere per spostarsi all'interno dei menù o per procedere nella lettura.

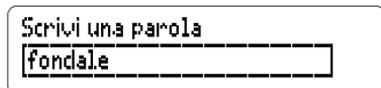
Ricerca di parole

Per cercare la definizione è necessario scrivere la parola.

1. Premere .

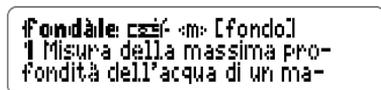
Questo è lo schermo di ricerca.

2. Scrivere una parola o una frase. Per esempio, scrivere *fondale*.



Non sono necessarie le maiuscole o gli accenti. Se si vuole scrivere una maiuscola, tenere premuto  e premere la lettera desiderata. Per accentare una vocale, dopo averla scritta, premere  finchè non compare l'accento desiderato.

3. Premere .



l'icona di una macchina fotografica () indica che alla voce corrisponde un'illustrazione del Dizionario visuale appartenente all'opera.

Nota: se la voce ha più di un significato, evidenziare il significato che interessa e

Ricerca di parole

poi premere .

4. Per la consultazione, usare questi tasti:

Per

far scorrere le righe

far scorrere le pagine

spostarsi a inizio

o fine voce

Premere

 o 

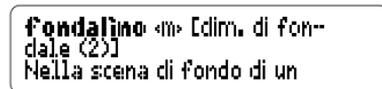
 

 +

 o 

5. Per vedere quale voce sta consultando, premere .

6. Tener premuto e o per spostarsi alla voce precedente o seguente.



7. Per finire, premere .

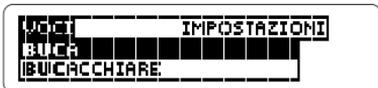
► Errori di scrittura

Se la parola risulta scritta in modo sbagliato, comparirà un elenco di suggerimenti, tra i quali si potrà evidenziare la parola giusta per mezzo di  e . Premere poi  per cercarne il significato.

Uso del menù voci

Si può arrivare alla definizione anche attraverso il menù voci.

1. Premere **MENU** finchè non appare il menù voci.
2. Cominciare a scrivere una parola; per esempio *buca*.



Non servono lettere maiuscole, accenti o altro. Per cancellare l'ultima lettera scritta, premere **INDIETRO**. Per far scorrere il menù in su e in giù, usare **↑** o **↓**. Per spostarsi alla fine o all'inizio del menù, tenendo premuto **↑**, premere **↓** o **↑**.

3. Quando compare evidenziata la parola ricercata, premere **INVIO** per averne la definizione.
4. Per la consultazione, usare questi tasti:

Per

far scorrere le righe

Premere



far scorrere le pagine



spostarsi a inizio
o fine voce



Uso del menù voci

5. Per vedere quale parola state definendo, premere **?***.
6. Tener premuto **☆** e **GIU** o **SU** per spostarsi alla voce precedente o seguente.
7. Alla fine, premere **CANC**.

► Lettere sconosciute

Sullo schermo di ricerca, in sostituzione di ogni lettera sconosciuta si può inserire un punto di domanda; un asterisco, invece, se si tratta di una serie di lettere. (Per scrivere l'asterisco, tenendo premuto **↑**, premere **?***).

Per esempio, premere **CANC**, battere *d*f*???*, poi premere **INVIO**.

A screenshot of a search screen. It shows a grid of characters. The first row contains 'datilografare' followed by several empty boxes. The second row contains 'datilografare'. The third row contains 'datilografare'. The word 'datilografare' in the first row is highlighted.

Evidenziare poi la parola desiderata, e premere **INVIO** per la ricerca.

Quest'uso di punti di domanda e asterischi può servire per la soluzione di cruciverba e giochi enigmistici del genere.

Coniugazione dei verbi

Il dizionario include la coniugazione della maggior parte dei verbi. Ad esempio:

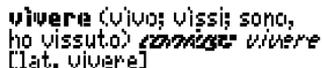
1. Premere **CANC**.

2. Scrivere *vivere* e premere **INVIO**.



vivere <v>
vivere <s>

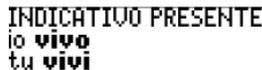
3. Premere **INVIO** per selezionare *vivere* (v).



vivere (vivo; vissi; sono,
ho vissuto) ~~CONIUG~~ vivere
(lat. vivere)

Quando in una voce compare **coniug:** significa che è disponibile la coniugazione del verbo.

4. Premere **CONIUG** (tasto rosso).



INDICATIVO PRESENTE
io **vivo**
tu **vivi**

5. Per far scorrere il testo, usare \downarrow ,
INVIO o **SPAZIO**.

6. Tenendo premuto **☆**, premere
ripetutamente **GIU** o **SU** per
spostarsi ai tempi verbali

Coniugazione dei verbi

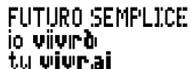
successivi o precedenti.



INDICATIVO IMPERFETTO
io **vivevo**
tu **vivevi**



PASSATO REMOTO
io **vissi**
tu **vivesti**



FUTURO SEMPLICE
io **vivrò**
tu **vivrai**

7. Alla fine, premere **CANC**.

► Per vedere velocemente le coniugazioni

Si può premere **CONIUG** (rosso) anche subito dopo aver scritto il verbo sullo schermo di ricerca, senza premere **INVIO** per consultare il dizionario.

Sinonimi e contrari

Quando in un'accezione del dizionario compare la scritta (**sinon**), significa che è disponibile una serie di sinonimi e/o contrari.

Nota: sinonimi e contrari valgono solo per quella specifica accezione della voce, e non per le altre che non presentano la scritta (**sinon**). Se si preme **SINON** (tasto verde) quando (**sinon**) non compare sullo schermo, non comparirà nessun sinonimo o contrario.

Esempio:

1. Premere **CANC**.
2. Scrivere *amore* e premere **INVIO**.
3. Far scorrere il testo usando \downarrow , **GIU'** o **SPAZIO**, finchè non compare (**sinon**).

tale sentimento, che sia
un'altra persona, un'idea,
una causa. (**SINON**)

4. Premere **SINON** (verde).

si affetto, passione, attac-
camento, amicizia, tene-
rezza.

Sinonimi e contrari

5. Per i contrari, usare \downarrow .

c odio, avversione, indiffe-
renza. **↑**

Nota: si può evidenziare un sinonimo o contrario per cercarne la definizione sul dizionario. Vedi "Come evidenziare una parola".

6. Premere **INDIETRO** per tornare alla voce di partenza.

Potete far scorrere il testo fino all'eventuale comparsa di altre indicazione (**sinon**), premere poi **SINON** (verde) per vedere altri sinonimi e contrari.

7. Alla fine, premere **CANC**.

Giochi di parole

Nel dizionario sono inclusi cinque divertenti giochi di abilità linguistica, a vari livelli di difficoltà.

Livelli di difficoltà

1. Premere **(GIOCHI)** (tasto giallo).
2. Premere **(INVIO)** per far comparire *Impostazione dei giochi.*



3. Per determinare la lunghezza della parola, scegliere nel menù **Lunghezza** e premere **(INVIO)**.
Scegliendo *Scrivi la tua parola*, la si potrà inserire dopo aver aperto il gioco prescelto.
4. Per determinare il livello di abilità, evidenziare il livello scelto nel menù **Livello**, e premere **(INVIO)**.
5. Alla fine, premere **(INDIETRO)**.

Scelta di un gioco

1. Premere **(GIOCHI)** (giallo), se

Giochi di parole

necessario.

2. Evidenziare il gioco per mezzo di \downarrow .
3. Premere **(INVIO)** per cominciare a giocare.

Anagrammi

Anagrammi consiste nel formare una o più parole impiegando tutte le lettere che formano la parola di partenza.

Per giocare, scrivere una parola e premere **(INVIO)**. In alto a destra comparirà il numero di anagrammi che si possono formare. Scrivere gli anagrammi finché non compare lo zero.

Se necessario, per vedere la lista degli anagrammi già formati, utilizzare i tasti-freccia. Per rimescolare le lettere della parola di partenza, tenendo premuto **(⇧)** premere **(?*)**.

Per chiudere il gioco e vedere tutti gli anagrammi possibili, premere **(?*)**. Premere poi **(SPAZIO)** per iniziare un'altra mano.

Guazzabuglio

Guazzabuglio consiste nel formare una o

Giochi di parole

più parole con una serie di lettere che compaiono alla rinfusa sullo schermo. Il numero di parole possibili compare in alto a destra.

Per giocare, scrivere una parola e premere **INVIO**. Per rimescolare le lettere, tenendo premuto **⇧**, premere **?**. Per chiudere la mano e avere la/e soluzione/i, premere **?**. Premere poi **SPAZIO** per iniziare un'altra mano.

Parole all'asta

Parole all'asta consiste nell'indovinare le lettere di una parola misteriosa indicata da una serie di \$. Per far comparire una lettera, premere il tasto corrispondente.

Ogni tentativo ha un costo che viene sottratto alla dotazione di cassa, il cui ammontare dipende dal livello di abilità impostato all'inizio.

Come risulta dalla tabella, le lettere più comuni sono le più costose: A-\$100, B-\$50, C-\$50, D-\$40, E-\$100, F-\$10, G-\$20, H-\$10, I-\$100, J-\$10, K-\$10, L-\$60, M-\$30, N-\$70, O-\$100, P-\$30, Q-\$10, R-\$70, S-\$50, T-\$70, U-\$30, V-\$20, W-\$10, X-\$10, Y-\$10, Z-\$10.

Giochi di parole

Chi tenta di usare una lettera già trovata in precedenza, paga una multa di \$10. Si può far comparire una lettera di aiuto tenendo premuto **⇧** e premendo **?**.

Chi esaurisce la dotazione di cassa senza aver indovinato la parola, perde. Chi la indovina vince e la somma rimanente si aggiunge alla dotazione della mano successiva.

Per far comparire la parola misteriosa e chiudere la mano, premere **?**. Premere poi **SPAZIO** per un'altra mano.

L'impiccato

L'impiccato consiste nell'indovinare le lettere di una parola misteriosa, indicate da una serie di punti di domanda, prima che l'omino finisca impiccato. Per tentare con una lettera, basta premere il tasto corrispondente. Sulla destra della fila di # compare il numero di tentativi a disposizione.

Per far comparire la parola per intero, tenendo premuto **⇧**, premere **?**; ma in questo caso si perde comunque la mano. Per far comparire la parola e chiudere la

Giochi di parole

mano, premere **[?***]. Premere poi **[SPAZIO]** per iniziare un'altra mano.

Treno di parole

Treno di parole consiste in una sfida col treno nel formare una parola scrivendo delle lettere. Vince chi completa la parola.

Per vedere le lettere che si possono scrivere, tenendo premuto **[↑]**, premere **[?***]. Premendo **[?***], compare la parola giusta e si chiude la mano. Premere poi **[SPAZIO]** per iniziare un'altra mano.

► Giochi e dizionario

Alla fine di ogni mano, si possono cercare sul dizionario le parole del gioco. Nel caso di Parole all'asta, L'impiccato, e Treno di parole, basta semplicemente premere **[INVIO]** al termine di ogni mano, per consultare il dizionario.

Nel caso di Anagrammi o Guazzabuglio, premere **[INVIO]**, evidenziare la parola desiderata con i tasti-freccia (se necessario), e premere di nuovo **[INVIO]**. Premere poi **[INDIETRO]** per tornare a giocare

Percorso di consultazione

Si possono raccogliere fino a dieci parole in un elenco personale. Una volta inserite in questo speciale elenco, la loro spiegazione risulta reperibile più facilmente, così come la coniugazione dei verbi.

Nota: le parole restano incluse nell'elenco finché le batterie non vengono sostituite (o non si esauriscono), oppure finché il BOOKMAN non viene resettato.

Aggiungere una parola al percorso

Si possono aggiungere solo parole che figurino come lemmi del dizionario. Se la parola non è un lemma, vedi "Interpretazione delle parole evidenziate".

Nota: per imparare a fare aggiunte all'elenco, vedi "Come evidenziare una parola".

1. Trovare un lemma del Dizionario.

Per sapere come, vedi "Ricerca di parole" o "Uso del menù voci".

2. Premere **[LISTA]** (blu).

3. Premere **[INVIO]** per aggiungere il lemma all'elenco.

oppure

1. Premere **CANC**.
2. Premere **LISTA** (tasto blu).



ELIMINA UNA PAROLA
 AGGIUNGI UNA PAROLA
 ELIMINA UNA PAROLA
 CANCELLA L'ELENCO

3. Per mezzo di **↓** evidenziare **Aggiungi una parola** e premere **INVIO**.
4. Scrivere una parola.
5. Premere **INVIO** per aggiungere la parola all'elenco.

Cercare parole nel percorso

1. Premere **LISTA** (blu).
2. Se necessario, evidenziare **Elenco: X parole** e premere **INVIO**.
3. Per mezzo di **↓** e **↑** evidenziare una parola.
4. Premere **INVIO** per consultare il dizionario, o premere **CONIU** per far comparire la coniugazione, se si tratta di un verbo.
5. Premere **INDIETRO** per tornare al repertorio.

Eliminare una parola dal percorso

1. Premere **LISTA** (blu).
2. Per mezzo di **↓** evidenziare **Elimina una parola** e premere **INVIO**.
3. Per mezzo di **↓** evidenziare una parola.
4. Premere **INVIO** per eliminarla; o premere **INDIETRO** se si rinuncia a cancellare.

Cancellare il percorso

1. Premere **LISTA** (blu).
2. Per mezzo di **↓** evidenziare **Cancella l'elenco** e premere **INVIO**.
3. Premere **S** per **si** o **N** per **no**.

Come evidenziare una parola

Si possono evidenziare parole all'interno di una voce di dizionario o di un elenco di sinonimi o contrari, per poi cercarne il significato (o la coniugazione) sul dizionario, o per aggiungerle al percorso di consultazione.

1. Premere **CANC**.
2. Scrivere una parola e premere poi **INVIO**. Per esempio, scrivere *onda*.
3. Premere di nuovo **INVIO** per avviare il lampeggio.

onda /f/ [lat. unda]
↓ Movimento alternato superficiale di una massa d'ac- ↓

Nota: si può annullare il lampeggio, premendo **INDIETRO**.

4. Per mezzo dei tasti-freccia, evidenziare un'altra parola.

↓ Movimento alternato superficiale di una massa d'acqua, **permossa** dal vento.

5. Usare uno di questi tasti:

Come evidenziare una parola

Per

cercare la parola

INVIO

far comparire la coniugazione

CONIU (rosso)

(se la parola evidenziata è un verbo)

aggiungere la parola al repertorio

LISTA (verde)

6. Premere **INDIETRO** per ritornare alla parola evidenziata.
7. Premere **INDIETRO** di nuovo per annullare il lampeggio.
8. Alla fine, premere **CANC**.

► Interpretazione delle parole evidenziate

Quasi tutte le parole presenti nelle voci consentono il rimando a un lemma del Dizionario; ma non tutte si presentano nella forma di lemma al singolare (per esempio, il plurale *piedi* non può rinviare direttamente al singolare *piede*, che è il lemma principale). In questo caso, comparirà una serie di suggerimenti, tra i quali si potrà scegliere il lemma principale appropriato.

Ricerca di parole in altri volumi

Questo dizionario consente il trasferimento di parole tra alcune cartucce BOOKMAN®, in modo da poter cercare le parole in altri volumi.

Per questo trasferimento, bisogna installare una cartuccia nel BOOKMAN®. Inoltre, la cartuccia deve essere abilitata a inviare o ricevere parole. Per accertare questa possibilità, leggere la Guida all'uso.

- 1. Evidenziare una parola del dizionario o del repertorio personale. Vedi "Come evidenziare una parola" o "Percorso di consultazione".**
- 2. Tenendo premuto** , **premere** .
- 3. Evidenziare l'icona di un altro volume.**
- 4. Premere** .
- La parola evidenziata appare nell'altro volume.
- 5. Premere** , **se necessario, per cercare la parola nell'altro volume.**

Come resettare il BOOKMAN®

Se la tastiera o lo schermo del BOOKMAN® non rispondono correttamente, regolarsi come segue.

Attenzione: Una pressione eccessiva sul pulsante di reset può danneggiare irreversibilmente il BOOKMAN®. Inoltre, l'operazione cancella qualsiasi informazione inserita nel volume incorporato o nella cartuccia installata.

- 1. Tenendo premuto** , **premere** .
- Se l'operazione non ha esito, passare al punto 2.
- 2. Con una graffetta da ufficio, premere delicatamente il pulsante di reset, che è situato in fondo a un minuscolo forellino sul retro del BOOKMAN®, vicino al vano delle cartucce.**

► Scariche elettrostatiche

Attenzione: L'operatività del BOOKMAN® può modificarsi a causa di scariche elettrostatiche. È possibile ripristinare le normali funzioni premendo il pulsante di reset  o togliendo e rimontando le batterie.

Specificazioni

Dimensioni: 14 x 10,3 x 2,5 cm

Peso: 171 g

Misura dello schermo: 24 x 127 pixels

Batterie: quattro LR03 (AAA) da 1,5 volt.

Manutenzione

Per pulire l'apparecchio, detergetelo con un panno impregnato di un prodotto adatto alla pulizia dei vetri. Non vaporizzare il prodotto direttamente sull'apparecchio; non utilizzatelo o non conservatelo in condizioni di temperatura o di umidità massime. Evitare gli urti.

Dizionario Elettronico Motta
BOOKMAN® Modello FMD-640 2.0

© 1997 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, NJ 08016-4907 U.S. Tutti i diritti riservati. BOOKMAN è un marchio registrato di Franklin.

© 1997 Federico Motta Editore S.p.A., Milano. Tutti i diritti riservati.

Brevetti U.S. 4.490,811; 4.830,618; 5.113,340; 5.203,705; 5.218,536; 5.229,936; 4.982,181; 5.295,070; 5.333,313; 5.007,019; 5.153,831; 5.249,965; 5.321,609; 5.396,606.

Brevetti europei: 0136 379. Brevetti tedeschi: M9409743.7; M9409744.5.

ISBN 1-56712-352-X.

Contratto di licenza

L'uso del libro elettronico BOOKMAN® sottintende l'accettazione dei termini della presente licenza, sotto specificati. Se questi non sono accettati, potete restituire questo pacchetto con la fattura d'acquisto al rivenditore dal quale avete acquistato il vostro libro elettronico BOOKMAN® con restituzione del prezzo di acquisto. Viene chiamato libro elettronico il prodotto di software, hardware e la documentazione inclusi in questo pacchetto e FRANKLIN significa Franklin Electronic Publishers, Inc.

LICENZA DI LIMITAZIONI D'USO

Tutti i diritti del libro elettronico BOOKMAN® rimangono di proprietà della FRANKLIN. Con il vostro acquisto, la FRANKLIN, concede una licenza personale e non esclusiva per l'uso del libro elettronico BOOKMAN® su un singolo BOOKMAN® alla volta. Non siete autorizzati a fare copie del libro elettronico BOOKMAN®, o dei dati programmati immessi sia in forma elettronica sia stampata. Le copie costituirebbero una violazione delle leggi sui diritti di copia riservati. Inoltre non siete autorizzati a modificare, adattare, smontare, scomporre, tradurre, creare funzioni derivate, o, in qualsiasi maniera, interferire con la tecnologia del libro elettronico BOOKMAN®. L'esportazione o la riesportazione diretta o indiretta del libro elettronico BOOKMAN® devono avvenire in osservanza delle regole governative pertinenti. Il libro elettronico BOOKMAN® contiene informazioni confidenziali e di proprietà della FRANKLIN che vi impegnate a proteggere adeguatamente da uso o divulgazione non autorizzati. Questa licenza è in effetto finché non sarà terminata. In caso di violazione di qualsiasi termine di questa licenza, quest'ultima è immediatamente nulla senza notifica preventiva della FRANKLIN.