

Franklin®

MWD-1470

Merriam-Webster's
*Dictionnaire
& Thésaurus*

Mode d'emploi
www.franklin.com

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.

Guide des touches

Touches du dictionnaire[†]

DICT	Passe au dictionnaire.
THES	Passe au thésaurus.
GAMES	Passe au menu Games (jeux).
LEARN	Passe au menu Learning Exercises (Exercices linguistiques).
CONF	Liste les Confusables (confondables : homonymes et homophones) d'un mot.

Touches de l'organiseur[†]

CLOCK	Passe à l'horloge.
DATA	Passe au menu Databank (répertoire).

[†]Les touches sans indication situées en haut du clavier correspondent aux fonctions affichées en bas de l'écran directement au-dessus de ces touches. Appuyez sur la touche correspondant à la fonction que vous souhaitez utiliser.

CALC
CONV
CURR

Passes à la calculatrice.
Passes au convertisseur.
Passes 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 à une entrée. A une entrée de dictionnaire, affiche le mot titre.

ORG

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

MENU

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.

CAP

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

FN

Modifie le clavier pour aller
à l'entrée précédente
(**prev**), suivante (**next**), et
pour taper un tiret (-) ou ñ.

CARD

Quitte le livre que vous
consultiez.

Combinaisons de touches*

-  **+** A une entrée de dictionnaire, permet de faire défiler vers le haut ou vers le bas, une page à la fois.
-  **ou** 
-  **+** A partir d'une entrée de dictionnaire, va à l'entrée précédente ou suivante.
-  **ou** 
-  **+** Transfère un mot d'un livre à un autre.
- 
-  **+J** Tape un trait d'union.
-  **+M** Tape un @.
-  **+ _ '** Tape une apostrophe.
-  **+ _ '** Tape une barre oblique.

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



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



Permet de se déplacer vers le haut ou vers le bas (situé sur le côté de l'appareil).



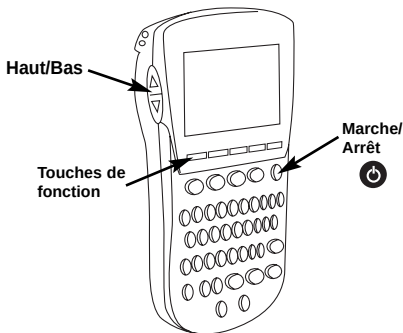
Permet de se déplacer vers la gauche ou vers la droite.



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.

Utilisation des fonctions spéciales

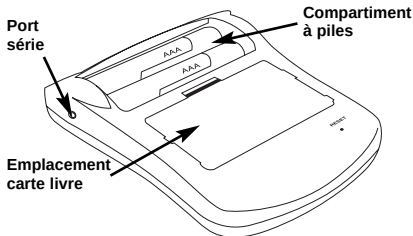
Votre unité est équipée de plusieurs fonctions spéciales que la plupart des cartes de livre BOOKMAN, mais pas toutes, utilisent. Pour savoir si vous pouvez utiliser les fonctions spéciales avec une carte de livre donnée, consultez son Guide de l'utilisateur.



Marche/Arrêt : permet d'allumer et d'éteindre l'unité.

Touches de fonction : chacune de ces touches sans indication correspond à la fonction du dictionnaire ou de l'organiseur affichée à l'écran directement au-dessus d'elle.

Haut/Bas: Fait défiler l'écran ligne par ligne vers le haut ou le bas, déplace la mise en évidence dans le sens indiqué, ou passe de ligne en ligne au menu.



Port série : permet de relier un câble série/USB ou série/série afin de connecter le dictionnaire à votre PC.

Emplacement carte livre :

l'emplacement carte est situé au dos de l'unité. Il vous permet de lire des livres électroniques achetés à www.franklin.com et est compatible avec toutes les cartes BOOKMAN et BMC.

Compartiment à piles : le compartiment à piles est situé au dos de l'unité. Il accepte deux piles AAA.

Remplacement des piles

Votre appareil est alimenté par deux piles AAA. 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. Éteindre 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 neuves en respectant les indications +/- figurant dans le compartiment à piles**
- 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. Tenez toujours une copie écrite de vos renseignements importants.

Pour information

✓ **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.

✓ **Une aide toujours disponible**

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

✓ 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.

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 **ENTER**.



Pour comprendre le menu



Va à l'écran de saisie du dictionnaire.



Va à l'écran de saisie du thésaurus.



Va au menu Learning Exercises (Exercices linguistiques).



Va au menu Games (jeux).



Va à *My Word List* (Ma liste de mots).



Va au menu Tools (outils).

Affichage d'une démonstration et utilisation du tutoriel

1. Appuyez sur **MENU**.
2. Utilisez les touches à flèches pour mettre en évidence l'icône  et appuyez sur **ENTER**.
3. Appuyez sur  pour mettre en évidence **Tutorial (tutoriel)** ou **View Demo (Voir la démo)**, puis appuyez sur **ENTER**.

Pour interrompre une démonstration ou quitter le *Tutorial* (tutoriel), appuyez sur **CLEAR**.

Pour aller à l'écran de saisie du dictionnaire, appuyez sur **MENU**.

Si une carte livre est installée dans votre appareil Franklin, choisissez *View Demo* dans le menu **Setup** (réglage) et vous verrez la démonstration de cette carte.

Modification des paramètres

Lorsque vous utilisez ce dictionnaire, vous pouvez activer la fonction *Learn a Word* (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. *Learn a Word* 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 **ENTER**.
Le mot *Settings* (paramètres) sera mis en évidence.
3. Appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner.

4. Appuyez sur  ou  pour déplacer  sur *Learn a Word* (Apprendre un mot), *Contrast* (Contraste), *Shutoff* (Arrêt) ou *Type Size* (Grosueur des lettres).
5. Appuyez sur  ou  pour modifier le ou les paramètres de votre choix.
Vos modifications sont automatiquement sauvegardées.
6. Appuyez sur **ENTER** lorsque vous avez terminé.

Pour chercher une entrée dans le dictionnaire

Appuyez sur **CLEAR** lorsque vous désirez retourner à l'écran de saisie du dictionnaire.

1.Appuyez sur DICT.

Ou vous pouvez également appuyer sur **MENU**, mettre en évidence

l'icône  et appuyer sur **ENTER**.

2. Tapez un mot.

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

3. Appuyez sur ENTER pour voir la définition.

4. Appuyez sur ou SPACE pour lire la définition.

5. Appuyez la touche FN enfoncée et appuyez sur ou si vous désirez voir la définition suivante ou précédente.

6. Appuyez sur CLEAR lorsque vous avez terminé.

✓ Choix de plusieurs formes

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



Mettez en évidence l'orthographe de votre choix et appuyez sur **ENTER** pour voir l'entrée correspondante. Pour retourner à la liste de plusieurs formes, appuyez sur **BACK**.

✓ Correction des fautes d'orthographe

Si vous tapez un mot avec une faute d'orthographe, vous voyez apparaître une liste de corrections possibles.

knowledge				
newly				
numbly				
nylon				
nonlife				
neuralgia				
naughtily				
Nola				
DICT	THES	GAMES	LEARN	CONF

Utilisez les touches ▼ ou ▲ pour mettre en évidence la correction de votre choix, puis appuyez sur **ENTER** pour voir la définition correspondante.

knowl•edge (<i>noun</i>)				
1. understanding gained by actual experience <a <i>knowledge</i> of carpentry>				
2. range of information <to the best of my <i>knowledge</i> >				
3. clear perception of truth				
4. something learned and kept in				
DICT	THES	GAMES	LEARN	CONF

✓ Comprendre les définitions

Les entrées de dictionnaire comprennent un mot titre, sa nature grammaticale, et des définitions. Il est possible que des exemples d'utilisation suivent la traduction ou la définition.

Utilisation du thésaurus

1. Appuyez sur **THES**.

Ou vous pouvez également appuyer sur **MENU**, mettre en évidence

l'icône , et appuyer sur **ENTER**.

2. Tapez un mot.

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

3. Appuyez sur ENTER pour voir l'entrée dans le thésaurus.

splendid: <i>adjective</i> , of the very top quality SYNONYMS: banner, blue-ribbon, capital, classic, excellent, fantastic, fine, first-class, first-rate, first-string, magnificent, number one, prime, quality, royal, sovereign, stunning, superior, su-
DICT THES GAMES LEARN CONF

4. Appuyez sur ▼ ou SPACE pour lire l'entrée choisie.
5. Tenez la touche FN enfoncée et appuyez sur ► ou ◀ si vous désirez voir le mot suivant ou le mot précédent du thésaurus.
6. Appuyez sur CLEAR lorsque vous avez terminé.

✓ Pour comprendre les entrées du thésaurus

Une entrée de thésaurus est une définition partagée par un groupe de synonymes. Les synonymes sont des

mots ayant la même définition (par exemple, *happy* et *joyous*). Les antonymes sont des mots ayant une signification contraire au mot titre (par exemple, *happy* et *unhappy*). Les “classmates” sont des mots reliés au mot titre (par exemple, *octagon/polygon*, *triangle*, *rectangle*, *pentagon...*).

✓ 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 **THES** ou **CONF** clignoter brièvement. **THES** signifie que le mot titre apparaît dans le thésaurus.

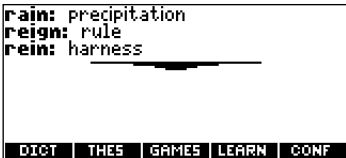
Si vous voyez clignoter l'abréviation **THES**, appuyez sur **THES** pour voir l'entrée du thésaurus.

CONF signifie que le mot titre présente un risque de confusion. Si

vous voyez clignoter l'abréviation **CONF**, appuyez sur **CONF** pour voir les Confusables (Confondables).

✓ Affichage des Confusables

Les mots sujets à confusion ou Confusables 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. Appuyez sur **CONF** pour voir les Confusables (Confondables).

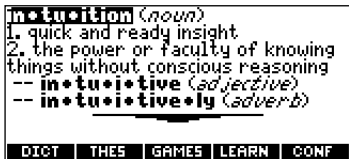


Mise des mots en évidence

Vous pouvez également rechercher des mots en les mettant en évidence dans une entrée de dictionnaire, une entrée de thésaurus ou une liste de mots.

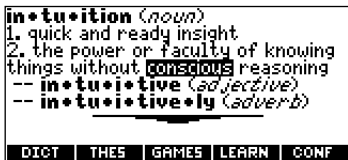
Vous pouvez ensuite trouver leur définition, leur correspondance dans le thésaurus et les ajouter dans *My Word List* (Ma liste de mots).

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



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

2. Utilisez les touches à flèches pour déplacer la mise en évidence sur le mot de votre choix.



Pour ...	Appuyez sur ...
avoir la définition d'un mot	ENTER
voir une entrée du thésaurus	THES
ajouter un mot dans <i>My Word List</i>	LEARN

3. Appuyez sur CLEAR lorsque vous avez terminé.

Trouver des lettres dans des mots

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 **DICT**.
2. Tapez un mot avec des ? et des *.

Enter your word for Dictionary:

se?rc*4

DICT **THES** **GAMES** **LEARN**

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

3. Appuyez sur ENTER.



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

Utilisation des Learning Exercises (Exercices linguistiques)

Grâce aux exercices linguistiques, vous pouvez tester vos connaissances orthographiques et améliorer votre vocabulaire. Vous pouvez également consulter une liste de mots qui apparaissent souvent dans l'examen SAT (Scholastic Aptitude Test)*.

Spelling Bee (concours d'orthographe)

1. Appuyez sur LEARN.

Ou alors, appuyez sur **MENU**,
mettez  en évidence puis
appuyez sur **ENTER**.

2. Mettez *Spelling Bee* en évidence puis appuyez sur ENTER.

**SAT est une marque déposée par le College Entrance Examination Board, qui n'est pas intervenu dans la production, ni n'a donné son aval pour ce produit.*



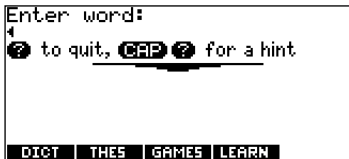
On peut choisir *My Spelling Bee* qui utilise des mots de *My Word List* (ma liste de mots). On peut choisir *SAT Spelling Bee* qui utilise des mots du *SAT Word List* (liste de mots SAT).

Attention: Puisque vous ne pouvez pas taper les accents dans *Spelling Bee*, les mots accentués dans *My Word List* n'apparaîtront pas dans *My Spelling Bee*.

3. **Sélectionnez le choix désiré et appuyez sur ENTER.**



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



4. Tapez le mot que vous venez de voir et appuyez sur ENTER pour voir s'il est bien orthographié.
5. Appuyez sur ENTER pour voir sa définition ou appuyez sur THES pour voir son entrée de dictionnaire des synonymes (si disponible).

6. Appuyez sur **SPACE** pour un nouveau mot.
7. Appuyez sur **CLEAR** lorsque vous avez terminé.

Flashcards (cartes éclairs)

1. Appuyez sur **LEARN**.
2. Mettez *Flashcards* en évidence et appuyez ensuite sur **ENTER**.



On peut choisir *My Flashcards* qui utilisent des mots de *My Word List* (ma liste de mots). *SAT Flashcards* utilise des mots de *SAT Word List* (liste de mots SAT).

3. Sélectionnez le choix désiré et appuyez sur **ENTER**.



Un mot s'affichera à l'écran en clignotant pour que l'on puisse l'étudier ou le définir. Appuyez sur **ENTER** pour voir la définition du mot (si disponible). Appuyez sur **BACK** pour retourner à *Flashcards*.

4. Appuyez sur **SPACE** pour un nouveau mot.
5. Appuyez sur **CLEAR** lorsque vous avez terminé.

SAT Word List (liste de mots SAT*)

1. Appuyez sur **LEARN**.
2. Sélectionnez *SAT Word List* (liste de mots SAT), puis appuyez sur **ENTER**.



Appuyez sur  ou  sur pour faire défiler la liste de mots SAT. Vous pouvez aussi saisir une lettre pour aller au premier mot commençant par cette lettre. Par exemple, saisissez *t*.



Appuyez sur **ENTER** ou **THES** lorsqu'un mot est sélectionné pour afficher sa définition ou son entrée de thesaurus. Appuyez sur **BACK** pour retourner à la liste.

Utilisation de *My Word List* (Ma liste de mots)

Vous pouvez sauvegarder un maximum de 40 mots dans *My Word List* (Ma liste de mots) pour les étudier et les apprendre. Cette liste demeure en mémoire jusqu'à ce que les piles tombent à plat ou que l'appareil soit remis à zéro.

Ajouter des mots depuis le menu Learning Exercises

1. Appuyez sur LEARN.

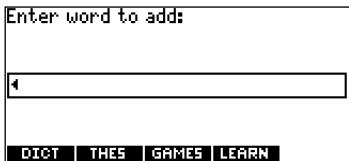
Ou vous pouvez également appuyer sur **MENU**, mettre en évidence

l'icône , et appuyer sur **ENTER**, puis passer à l'étape 3.

2. Mettez en évidence *My Word List* (ma liste de mots) et appuyez sur ENTER.



3. Appuyez sur  ou  pour mettre *Add a Word* (Ajouter un mot) en évidence et appuyez sur ENTER.



4. Tapez le mot dont vous voulez vous rappeler ou que vous désirez utiliser plus tard.
5. Appuyez sur ENTER pour ajouter le mot.
6. Appuyez sur CLEAR lorsque vous avez terminé.

Pour ajouter des mots à partir de l'écran saisie

Vous pouvez aussi ajouter des mots à votre liste à partir de l'écran de saisie.

1. Appuyez sur DICT.
2. Tapez un mot pour l'ajouter à votre liste (par ex., *elegant*).
3. Appuyez sur LEARN.



La mise en évidence sera sur *Add ...* (Ajouter...).

4. Appuyez sur ENTER pour ajouter le mot.
5. Appuyez sur CLEAR lorsque vous désirez retourner à l'écran de saisie.

✓ Ajouter des mots mis en évidence

Vous pouvez également ajouter des mots à *My Word List* (Ma liste de mots) à partir d'une définition ou d'une liste de corrections. Mettez un mot en évidence et appuyez sur **LEARN**. *Add "votre mot"* sera mis en évidence. Appuyez sur **ENTER** pour ajouter le mot.

Pour voir des mots sauvegardés

1. Appuyez sur **LEARN**.
2. Mettez en évidence *My Word List* (Ma liste des mots) et appuyer sur **ENTER**.

La mise en évidence est sur *View List...* (Voir la liste ...).

3. Appuyez sur **ENTER** pour consulter la liste de mots sauvegardés.



Si votre liste ne contient aucun mot, vous verrez le message *View List: Empty* (Voir la liste : vide).

4. Mettez en évidence le mot de votre choix.
5. Appuyez sur ENTER pour voir sa définition.

Pour supprimer un mot dans *My Word List* (Ma liste de mots)

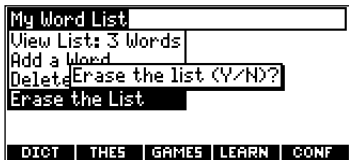
1. Appuyez sur LEARN.
2. Mettez en évidence *My Word List* (Ma liste des mots) et appuyer sur ENTER.
3. Mettez en évidence l'option

Delete a Word (Supprimer un mot)
et puis appuyez sur ENTER.

4. Utilisez ▼ pour mettre en évidence le mot que vous désirez supprimer.
5. Appuyez sur ENTER pour le supprimer.

Pour effacer tous les mots dans *My Word List* (Ma liste de mots)

1. Appuyez sur LEARN.
2. Mettez en évidence *My Word List* (Ma liste des mots) et appuyer sur ENTER.
3. Mettez en évidence *Erase the List* (Effacer la liste) et appuyez sur ENTER.



Appuyez sur **Y** pour confirmer que vous désirez effacer toute la liste. Appuyez sur **N** pour annuler l'opération.

✓ **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 : *Add Anyway* (ajouter malgré tout), *Cancel* (annuler) et *Correction List* (liste de corrections). Mettez en évidence l'option de votre choix et appuyez

sur **ENTER**.

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, *My Word List* (Ma liste de mots) pourrait ne plus contenir que 10 mots.

Pour jouer aux jeux

Votre appareil vous offre un choix de neuf jeux amusants.

Modification de Game Settings (paramètres des jeux)

Vous pouvez choisir la source et la grosseur des mots, ainsi que la difficulté. Vous déterminez également si vous avez des images graphiques de réussite ou d'échec.

1. Appuyez sur **GAMES**.

Ou vous pouvez également appuyer sur **MENU**, mettre en évidence l'icône , et appuyer sur **ENTER**.



2. Tenez la touche **CAP** enfoncée et appuyez sur pour mettre en évidence *Game Settings* (paramètres des jeux) et appuyez sur **ENTER**.



3. Utilisez  ou  pour déplacer le curseur  sur *Words* (mots), *Skill* (difficulté) ou *Graphics* (images graphiques).

Words choisit la source des mots: *All of them* (Tous), *SAT Word List* (Liste de mots SAT), *My Word List* (Ma liste de mots), ou *Enter your own* (Votre choix).

Skill détermine le niveau de difficulté du jeu.

4. Utilisez  ou  pour modifier les paramètres de votre choix.
5. Appuyez sur ENTER lorsque vous avez terminé.

Pour choisir un jeu

Dans la liste de jeux (Games), utilisez  ou  pour mettre en évidence le jeu de votre choix, puis appuyez sur **ENTER**.

Pour obtenir de l'aide avec les jeux

Durant un jeu, vous pouvez consulter les instructions de ce jeu en appuyant sur **HELP** (aide).

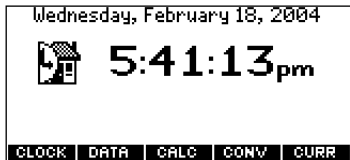
Dans tous les jeux, sauf le *Tic Tac Toe* et *Link Four*, vous pouvez demander un conseil en tenant la touche **CAP** enfoncée, puis en appuyant sur **?**. Vous pouvez également demander à l'appareil de révéler le mot du jeu en appuyant sur **?**.

Remarque : Si vous demandez à l'appareil de révéler le mot du jeu, vous perdez la partie.

Utiliser l'horloge

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

1. Appuyez sur **ORG**.



2. Appuyez sur **CLOCK** pour passer de l'heure locale à l'heure mondiale.
3. A partir de l'heure locale, appuyez sur **ENTER** pour régler l'heure et la date.
4. Utilisez  ou  pour passer d'une option à l'autre dans le champ mis en évidence.
5. Utilisez  ou  pour vous positionner sur un autre champ.
6. Appuyez sur **ENTER** lorsque vous avez terminé.

Appuyez sur **CLEAR** pour sortir sans sauvegarder les réglages effectués.

7. Appuyez sur **CLOCK** pour passer à l'heure mondiale.
8. Réglez l'heure mondiale de la même façon que l'heure locale.

Utiliser le 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 **ORG**.
2. Appuyez sur **DATA**.



- 3. Mettez *Add an Entry* (Ajouter une entrée) en évidence, puis appuyez sur ENTER.**

Name: 1
Number:
Address:

4. Tapez un nom puis appuyez sur ENTER.
5. Tapez un numéro de téléphone puis appuyez sur ENTER.

Remarque : Les touches **Q-P** tapent automatiquement les chiffres **0-9**.

Pour taper une lettre dans ce champ, appuyez sur **FN** et sur une lettre. Pour taper un tiret, appuyez sur **FN** et **J**.

6. Tapez une adresse postale ou électronique puis appuyez sur **ENTER**.

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

7. Appuyez sur **MENU** pour aller au dictionnaire.

Voir ou modifier une entrée

1. Appuyez sur **ORG**.
2. Appuyez sur **DATA**.
3. Mettez *View: XX entries (XX% free)* (Voir; XX entrées (XX% libre)) en évidence, puis appuyez sur **ENTER**.
4. Pour modifier une entrée, mettez-la en évidence et appuyez sur **ENTER**.

Tapez vos changements. Utilisez ◀ pour déplacer le curseur; utiliser **BACK** pour effacer.

5. Appuyez sur **ENTER** pour passer au champ du numéro.

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

6. Appuyez sur **ENTER** pour sauvegarder vos changements, ou maintenez la touche **FN** appuyée et appuyez sur **BACK** pour annuler.
7. Appuyez sur **MENU** pour aller au dictionnaire.

Supprimer des entrées

1. Appuyez sur **ORG**.
2. Appuyez sur **DATA**.
3. Mettez *Delete an Entry* (Supprimer une entrée) en évidence, puis appuyez sur **ENTER**.
4. Mettez en évidence l'entrée que vous souhaitez supprimer, et appuyez sur **ENTER**.

5. Pour effacer toutes les entrées du répertoire, mettez *Erase the List* (Effacer la liste) en évidence dans le menu du répertoire et appuyez sur ENTER.



Appuyez sur Y pour effacer toutes les entrées, ou sur N pour annuler.

6. Appuyez sur MENU pour aller au dictionnaire.

Utiliser un mot de passe

Vous pouvez utiliser un mot de passe pour empêcher un accès non-autorisé du répertoire. **Attention!** Garder 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 BOOKMAN pour pouvoir avoir de nouveau accès au répertoire. Ceci effacera toutes les données que vous aurez sauvegardées dans ce répertoire.

1. Appuyez sur **ORG**.
2. Appuyez sur **DATA**.
3. Mettez *Set password* (Entrer un mot de passe) en évidence, puis appuyez sur **ENTER**.



4. Tapez un mot de passe contenant au plus huit caractères puis appuyez sur **ENTER**.

Utilisez ◀ pour déplacer le curseur; utiliser **BACK** pour effacer.

- 5. Appuyez sur C pour confirmer ou CLEAR 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.

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

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

- 7. Appuyez sur MENU pour aller au dictionnaire.**

Utilisation de la calculatrice

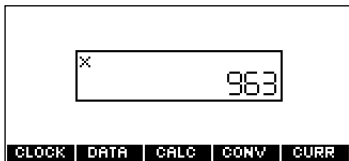
1. Appuyez sur **ORG**.
2. Appuyez sur **CALC**.



3. Tapez un chiffre.

Remarque : Avec **Q-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 **Z (+/-)**.

4. Appuyez sur une touche d'opération mathématique.



5. Tapez un autre nombre.

6. Appuyez sur **ENTER**.

Pour répéter l'opération mathématique, appuyez encore sur **ENTER**.

Pour calculer ...	Utilisez ...
Valeur réciproque	FN+A
Valeur au carré	FN+D
Pourcentage	FN+F
Racine carrée	FN+S
Nombres négatifs	FN+Z

7. Appuyez sur **CLEAR** pour effacer les calculs.

8. Appuyez sur **MENU** pour aller au dictionnaire.

Utilisation de la mémoire de la calculatrice

1. Alors que vous êtes dans Calculator (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).

Utiliser le convertisseur métrique

1. Appuyez sur ORG.
2. Appuyez sur CONV.



3. Utilisez ▼ pour choisir un type de conversion (par ex., *Weights* pour poids).
4. Choisissez une conversion (par ex., *grams/ounces* pour grammes/onces).



5. Tapez un nombre après une des unités.

Remarque : Avec **Q-P** , vous pouvez taper automatiquement les chiffres **0** à **9**. Appuyez sur $\triangle$ ou ∇ pour passer d'une ligne à l'autre.

Appuyez sur **BACK** pour supprimer un nombre.

6. Appuyez sur **ENTER** pour effectuer la conversion.
7. Appuyez sur **CLEAR** pour effacer le conversion.
8. Appuyez sur **MENU** pour aller au dictionnaire.

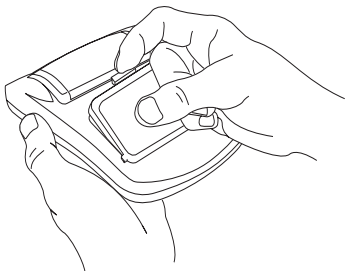
4. Entrez une valeur pour la devise nationale (home) ou la devise étrangère (other).

Appuyez sur  ou  pour passer d'une ligne à l'autre. Utiliser **BACK** pour effacer un nombre.

5. Appuyez sur **ENTER** pour effectuer la conversion.
6. Appuyez sur **CLEAR** pour effacer le conversion.
7. Appuyez sur **MENU** pour aller au dictionnaire.

Installation d'une carte livre

- 1. Éteignez votre appareil et retournez votre appareil à l'envers.**
- 2. Retirez la carte factice de protection ou toute autre carte livre qui pourrait être installée.**
- 3. Alignez les languettes de la carte livre avec les encoches de la fente.**



- 4. Appuyez sur la carte livre jusqu'au clic.**

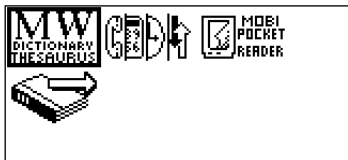
Avertissement : Vous ne devez jamais installer ou enlever une carte livre lorsque votre appareil est allumé. Vous perdriez toutes les informations sauvegardées dans le livre incorporé et dans la carte livre.

Choix d'un livre

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

- 1. Allumez votre appareil.**
- 2. Appuyez sur CARD.**

Voilà des exemples de livres.



3. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour mettre votre choix en évidence.
4. Appuyez sur ENTER pour confirmer votre choix.
5. Appuyez sur CARD pour retourner au menu des cartes.

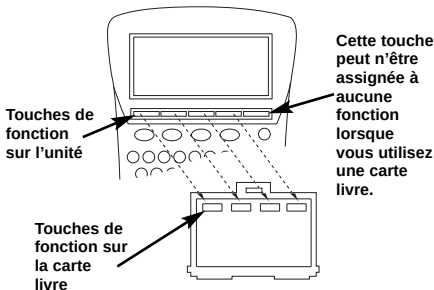
✓ Dépannage de la carte **BOOKMAN**

Assurez-vous que votre carte livre est installée correctement. Si le fonctionnement de votre carte est anormal, suivez les instructions de réinitialisation figurant dans « Remise de votre appareil à zéro ». Si cela ne résout pas le problème, retirez la carte, retirez la bande blanche en caoutchouc avec vos doigts, puis remettez-la en place en vous assurant qu'elle soit parfaitement installée.

Utilisation des touches de fonction dans les cartes livres

Les touches de fonction sont situées en haut du clavier sur votre unité. Ces touches correspondent, dans cet ordre, aux fonctions du dictionnaire et de l'organiseur affichées en bas de l'écran. Les touches de fonction du dictionnaire changent selon la carte livre. Les touches de fonction de l'organiseur, en revanche, ne changent jamais.

Remarque : lorsque vous accédez à l'organiseur depuis une carte livre, vous quittez cette carte livre. Pour y retourner, vous devez appuyer sur **CARD**, puis sélectionner votre carte livre. Les touches de fonction sur votre unité correspondent aux touches de fonction sur votre carte, comme illustré ci-dessous.



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 **ENTER** 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 CARD.

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

4. Appuyez sur ENTER.

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

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

Remise de votre **appareil à zéro**

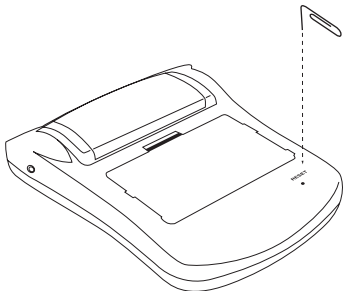
Si le clavier ne répond plus ou si l'écran fonctionne mal, exécutez les opérations ci-dessous.

- 1. Tenez la touche CLEAR 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 la fente 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.

Droits d'auteur, marques de commerce et brevets

Modèle MWD-1470-01: *Merriam-Webster® Dictionnaire & Thésaurus*

- **Piles:** Deux AAA
- **Dimensions:** 3 5/8 x 4 3/8 x 7/8 in
- **Poids :** 3.5 oz (sans les piles)

© 2002-2004 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907 U.S.A. Tous droits réservés.

© 1997 Merriam-Webster, Incorporated
Testé et certifié conforme aux normes de la FCC

POUR UNE UTILISATION AU
BUREAU OU À LA MAISON.

Pour la garantie limitée (États-Unis) en anglais, visitez-nous:

www.franklin.com.

U.S. Patents 4,830,618; 4,891,775;
5,113,340; 5,203,705; 5,218,536;
5,396,606; 5,497,474; 5,627,726;
ISBN 1-59074-261-3



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 . Vous pouvez également y arriver en enlevant/replaçant les piles.

Avis FCC

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. Lesdites modifications risqueraient d'annuler le droit d'usage de cet équipement.

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 Etats-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.