

Franklin®

MWD-1450

Merriam-Webster's
Dictionary & Thesaurus

Manual del Usuario
BOOKMAN® III

Contrato de Licencia

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

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

LICENCIA DE USO LIMITADO

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

Guía de las teclas

Teclas de contacto

DICT	Muestra el diccionario.
THES	Muestra el tesoro.
GAMES	Muestra el menú Games (juegos).
LEARN	Muestra el menú Exercises (ejercicios educativos).
CONF	Muestra Confusables (palabras confundibles) para una entrada.
CLOCK	Muestra el Reloj.
DATA	Muestra el Banco de Datos.
CALC	Muestra la calculadora.
CONV	Muestra el conversor.
CURR	Muestra el conversor de divisas.

Teclas de combinación*

 +	En una entrada de diccionario, avanza o retrocede una página.
 or 	
 +	En una entrada de diccionario, muestra la entrada siguiente o la anterior.
 or 	

**Hold the first key while pressing the second.*

 +	Transfiere una palabra entre libros.
	
 + J	Escribe un guión.
 + M	Escribe una @.
 + ?	Escribe un apóstrofo.
 + ' _	Escribe una barra oblicua.
 +	En la pantalla de entrada de palabras, escribe un asterisco que representa una serie de letras en una palabra. En los juegos brinda una pista.
	

Teclas de función

	Enciende o apaga la unidad.
	Muestra un mensaje de ayuda.

Guía de las teclas



Muestra la pantalla de entrada de palabras en el diccionario. Borra los datos en la calculadora. En el conversor y el Banco de datos, muestra su menú principal.



Retrocede, borra una letra o anula lo destacado en una entrada de datos.



Introduce una palabra, selecciona un artículo o comienza un texto destacado en una entrada.



Le dirige al Organizador: reloj, banco de datos, calculadora, conversor, y conversor de divisas.



Muestra los menús principales para el diccionario.



En la pantalla de entrada de palabras, escribe un signo de interrogación (?) que representa una letra en una palabra. En un

menú, muestra un elemento de menú. En una entrada de diccionario, muestra la palabra principal. En los juegos, revela la palabra y se pierde la ronda de juego.



Cambia a letras mayúsculas y signos de puntuación.



Permite activar las funciones *prev*, *next*, *pgup*, *pgdn* y permite escribir un guión (-).



Sale del libro que está leyendo.

Teclas de dirección



Permite moverse en la dirección indicada.



En los menús y en las entradas de diccionario, avanza una página. En la pantalla de entrada de palabras, introduce un espacio.

Cómo instalar las pilas

Su unidad se alimenta de dos pilas CR-2032 de litio, de 3 voltios. Siga estas instrucciones para instalarlas o cambiarlas.

1. Voltee la unidad.
2. Levante la cubierta del compartimento de pilas en la parte posterior de su unidad, empujándola sobre el pestillo.
3. Instale las pilas con el lado positivo hacia arriba.
4. Coloque nuevamente la cubierta del compartimento de pilas.

Advertencia: Si las pilas se agotan completamente, o si se demora más de aproximadamente un minuto al cambiar las pilas, se borrará cualquier información introducida en el libro incorporado o en la tarjeta de libro, excepto la información contenida en *My Word List* (mi lista de palabras). Se recomienda mantener siempre copias escritas de la información importante.

Información

✓ **Siga las flechas**

Las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla muestran las teclas de flecha que puede oprimir para desplazarse por la pantalla.

✓ **La ayuda siempre está a la mano**

Puede ver un mensaje de ayuda en cualquier pantalla oprimiendo **HELP**. Oprima  o  para leer el mensaje. Para salir de la ayuda, oprima **BACK**.

✓ **Acerca de las ilustraciones de pantalla**

Algunas ilustraciones de pantalla en este Manual del usuario pueden diferir ligeramente de lo que usted vea en pantalla. Esto no significa que su producto esté funcionando defectuosamente.

Cómo instalar las tarjetas de libro

1. Apague su unidad y voltee su unidad.
2. Alinee las lengüetas en la tarjeta de libro con las muescas en la ranura.
3. Oprima la tarjeta de libro hacia abajo hasta que enganche en posición.

Advertencia: Nunca instale ni retire una tarjeta de libro mientras su unidad esté encendida. Se borrará cualquier información introducida en el libro incorporado o en la tarjeta de libro.

Cómo seleccionar un libro

Una vez que la tarjeta de libro esté instalada en la unidad, usted puede seleccionar qué libro desea usar.

1. Encienda la unidad.
2. Oprima **CARD**.
Aparaceu iconos para los libros disponibles.
3. Oprima ◀ o ▶ para destacar su selección.
4. Oprima **ENTER** para seleccionarlo.
5. Oprima **CARD** para volver al menú tarjeta.

Cómo usar el menú principal

Al oprimir **MENU**, verá seis íconos. Use estos íconos para trasladarse rápidamente a diferentes partes del diccionario. Use las teclas de flecha para destacar el ícono que desea y presione **ENTER**.

Instrucciones para el menú

-  Muestra la pantalla de entrada de palabras del diccionario.
-  Muestra la pantalla de entrada de palabras del diccionario de sinónimos y antónimos.
-  Muestra el menú Exercises (ejercicios educativos).
-  Muestra el menú Games (juegos).
-  Muestra *My Word List* (mi lista de palabras).
-  Muestra el menú Tools (herramientas).

Cómo ver una demostración o instrucciones

1. Oprima **MENU**.
2. Use las teclas de flecha para destacar  y oprima **ENTER**.
3. Oprima  para destacar *Tutorial* (instrucciones) o *View Demo* (ver demostración) y oprima **ENTER**.

Para detener la demostración o salir del *Tutorial* e ir a la pantalla de entrada de palabras del diccionario, oprima **CLEAR**.

Para ver el menú principal, oprima **MENU**.

Si está instalada una tarjeta de libro en su plataforma Franklin, seleccione *View Demo* (ver demostración) del menú *Setup* (ajuste) a fin de ver la demostración para dicha tarjeta.

Cómo cambiar las configuraciones

Al usar el diccionario puede activar la opción *Learn a Word* (aprenda una palabra), ajustar el tamaño de letra, el tiempo de desconexión y el contraste de pantalla. El tiempo de desconexión es el tiempo que su unidad permanece encendida si usted se olvida de apagarla. *Learn a Word* (aprenda una palabra) le ayuda a aumentar el vocabulario, por medio de mostrar una palabra nueva y su definición cada vez que enciende su diccionario.

1. Oprima **MENU** en el diccionario, en el tesoro, en el banco de datos, en la calculadora o en el conversor.
2. Use las teclas de flechas para destacar  y oprima **ENTER**.
3. Se destacará *Settings* (configuraciones). Oprima **ENTER** para seleccionarlo.



4. Oprima  o  para mover  a *Learn a Word* (aprenda una palabra), *Contrast* (contraste), *Shutoff* (apagado) o *Type Size* (tamaño de letra).
5. Oprima  o bien  para cambiar las configuraciones que desee. Sus cambios se guardan automáticamente.
6. Oprima **ENTER** al terminar.
Oprima **CLEAR** para regresar a la pantalla de entrada de palabras.

Cómo buscar entradas de diccionario

1. Toque **DICT**.
O puede oprimir **MENU**, destacar , y oprima **ENTER**.
2. Escriba una palabra.



Para borrar una letra, oprima **BACK**. Para escribir una mayúscula, mantenga oprimida **CAP** y oprima una tecla de letra. Para escribir un guión, mantenga oprimida **FN** y oprima **J**.

3. Oprima **ENTER** para ver las definiciones.
4. Oprima  o **SPACE** para leer la definición.
5. Mantenga oprimida **FN** y oprima  o  para ver la definición siguiente o la anterior.
6. Oprima **CLEAR** al terminar.

✓ **Cómo seleccionar varias formas**

Algunas palabras en este diccionario tienen más de una forma de escritura (por ejemplo: *resume*, *resumé*). Cuando la palabra que busca tiene varias formas de escritura, éstas aparecerán en un listado. Sencillamente destaque la forma que desea y oprima **ENTER** para ver su entrada de diccionario. Por ejemplo, escriba *dutch* en la pantalla de entrada de palabras. Destaque la forma que desea y oprima **ENTER** para ver la

entrada de diccionario. Para regresar al listado de formas múltiples, oprimir **BACK**.

✓ **Cómo corregir errores ortográficos**

Si escribe erróneamente una palabra, aparecerá una lista de posibles correcciones. Destaque la corrección que desea y oprima **ENTER** para ver su entrada de diccionario.

✓ **Cómo entender las definiciones**

Las entradas de diccionario consisten en la palabra principal, la función gramatical, y la definición. Otras formas de la palabra principal pueden seguir. Después de la traducción o definición, es posible que vea ejemplos del uso de la palabra.

Cómo usar el tesoro

1. Toque **THES**.

O puede oprimir **MENU**, destacar , y oprima **ENTER**.

2. Escriba una palabra.

Para borrar una letra, oprima **BACK**. Para escribir una mayúscula, mantenga oprimida **CAP** y oprima una tecla de letra. Para escribir un guión, mantenga oprimida **FN** y oprima **J**.

3. Oprima **ENTER** para ver la entrada del tesoro.



splendid: *adjective*, of the very top quality
SYNONYMS: banner, blue-ribbon, capital, classic, excellent, fantastic, fine, first-class, first-

DICT	THES	GAMES	LEARN	CONF
------	------	-------	-------	------

4. Oprima  o **SPACE** para leer la entrada.

5. Mantenga oprimida **FN** y oprima  o  para ver la entrada siguiente o anterior del tesoro.

6. Oprima **CLEAR** al terminar.

✓ **Cómo entender las entradas del tesoro**

Un significado en el tesoro es una definición compartida por un grupo de sinónimos. Los sinónimos son palabras que tienen significados semejantes, por ejemplo: *happy/joyous* (*feliz/contento*). Los antónimos son palabras que tienen un significado opuesto al de la palabra que se desea definir, por ejemplo: *happy/unhappy*

(*feliz/infeliz*). Las palabras semejantes son aquéllas que están relacionadas de alguna manera a la palabra que desea definirse, por ejemplo: *octagon/polygon, triangle, rectangle, pentagon...*(*octágono/polígono, triángulo, rectángulo, pentágono, etc.*).

✓ Cómo entender los mensajes intermitentes

Al ver una definición por primera vez, observe el ángulo superior derecho de la pantalla. A menudo **THES** o **CONF** (o ambos) parpadearán brevemente. **THES** significa que la palabra que encontró tiene una entrada en el tesoro.

Si ve que **THES** parpadea, toque **THES** para ver la entrada del tesoro.

Por otro lado, **CONF** significa que la palabra que se encontró tiene un Confusable (homónimo). Si ve que **CONF** parpadea, toque **CONF** para ver los Confusables.

✓ Cómo entender los Confusables

Los Confusables son homónimos, parónimos y variantes de escritura fáciles de confundir, por ejemplo: *rein, reign, rain*. Si la palabra seleccionada tiene homónimos, parpadeará una vez el mensaje **CONF** en la esquina superior derecha de la pantalla.

Toque **CONF** para ver los Confusables.



Cómo destacar palabras

Otra manera de buscar palabras es destacándolas en las entradas de diccionario, las entradas de tesoro o listados de palabras. Entonces usted puede buscar sus definiciones, entradas del tesoro o agregarlas a *My Word List* (mi lista de palabras).

1. En cualquier texto, oprima **ENTER** para iniciar el destacado.
Para desactivar el destacado, oprima **BACK**.
2. Oprima las teclas de flecha para destacar la palabra que desee.

Para ...

Oprima o Toque ...

definir la palabra

ENTER

ver la entrada del tesoro

THES

agregar la palabra a *My Word List* (mi lista de palabras)

LEARN

3. Oprima **CLEAR** al terminar.

Cómo encontrar unas letras en palabras

MatchMaker (correspondencias) es una herramienta útil para encontrar palabras y grupos de palabras. Si no está seguro de cómo deletrear una palabra, escriba un signo de interrogación (?) en lugar de cada letra desconocida. Para encontrar prefijos, sufijos y otras partes de palabras, escriba un asterisco (*), en una palabra. Cada asterisco representa una serie de letras. **Nota:** Si escribe un asterisco al inicio de la palabra, quizás demore un poco para encontrar las palabras correspondientes.

1. Toque **DICT**.
2. Escriba una palabra con ? y *.
Para escribir un asterisco, mantenga oprimida **CAP** y oprima ?.
3. Oprima **ENTER**.
4. Oprima  para mover el destacador hasta la palabra que desee y oprima **ENTER** para ver su definición.
5. Oprima **CLEAR** al terminar.

Cómo usar los ejercicios educativos

Con ayuda de los ejercicios educativos, usted puede probar su capacidad para deletrear y mejorar su vocabulario. Además puede ver una lista de palabras que aparecen frecuentemente en el Scholastic Assessment Test (prueba de evaluación escolar).

Cómo usar *My Word List* (mi lista de palabras)

Usted puede guardar hasta un máximo de 40 palabras en *My Word List* (mi lista de palabras) para estudio personal o repaso. Esta lista se mantiene a menos que las pilas se agoten o se restaure su unidad.

Cómo añadir palabras del Menú *Learning Exercises* (ejercicios educativos)

1. Toque **LEARN**.

O puede oprimir **MENU**, destacar , oprima **ENTER** y continuar en el paso 3.

2. Destaque *My Word List* (mi lista de palabras) y después oprima **ENTER**.



3. Oprima  o  para destacar *Add a word* (agregue una palabra) y oprima **ENTER**.
4. Escriba una palabra que desee recordar o usar más tarde.
5. Oprima **ENTER** para agregar la palabra.
6. Oprima **CLEAR** al terminar.

Adding Words from the Word Entry Screen

You can also add words to *My Word List* directly from the Word Entry screen.

1. Toque **DICT**.

2. Escriba la palabra que desee agregar a su lista de palabras (p. ej., *elegant*).
3. Toque **LEARN**.
Se destacará *Add elegant* (agregar *elegant*).
4. Oprima **ENTER** para agregar la palabra.
5. Oprima **CLEAR** para regresar a la pantalla de entrada de palabras.

✓ **Cómo agregar palabras destacadas**

También puede añadir a *My Word List* (mi lista de palabras), palabras de las listas de definiciones y correcciones. Primero destaque una palabra y después oprima **LEARN**. Se destacará la opción *Add "your word"* (añadir "su palabra"). Oprima **ENTER** para añadir dicha palabra.

Cómo ver *My Word List* (mi lista de palabras)

1. Toque **LEARN**.
O puede oprimir **MENU**, destacar , oprima **ENTER** y continuar en el paso 3.
2. Destaque *My Word List* (mi lista de palabras) y después oprima **ENTER**.
3. Se destacará *View List:...* (ver lista). Oprima **ENTER** para ver la lista de palabras.
View List: Empty (ver lista: vacía) se mostrará si la lista está vacía.
4. Destaque una palabra en la lista.
5. Oprima **ENTER** para ver su(s) definición(es).

Cómo borrar una palabra de *My Word List* (mi lista de palabras)

1. Toque **LEARN**.

- O puede oprimir **MENU**, destacar , oprima **ENTER** y continuar en el paso 3.
- Destaque *My Word List* (mi lista de palabras) y después oprima **ENTER**.
- Destaque *Delete a Word* (borrar una palabra) y oprima **ENTER**.
- Use  para destacar la palabra que desea suprimir.
- Oprima **ENTER** para suprimirla.

Cómo borrar *My Word List* (mi lista de palabras)

- Toque **LEARN**.
O puede oprimir **MENU**, destacar , oprima **ENTER** y continuar en el paso 3.
- Destaque *My Word List* (mi lista de palabras) y después oprima **ENTER**.
- Destaque *Erase the List* (borrar la lista) y oprima **ENTER**.
Oprima **Y** para borrar la lista o oprima **N** para anular la operación.

✓ Cómo agregar palabras que no están en este diccionario

Existen tres opciones para agregar palabras que no están en este diccionario: *Add Anyway* (agregue de todas maneras), *Cancel* (anular) y *Correction List* (lista de correcciones). Destaque la opción que desee y oprima **ENTER**. **Precaución:** Al agregar palabras que no están en este diccionario se usará una cantidad mayor de memoria que al editar las existentes. Si agrega solamente palabras que no aparecen en este diccionario, *My Word List* (mi lista de palabras) solamente admitirá un máximo de diez palabras.

Cómo jugar los juegos

Usted dispone de nueve divertidos juegos para seleccionar.

Cómo cambiar las configuraciones de los juegos

Antes de comenzar a jugar, usted puede elegir el lenguaje de partida y el tamaño de las palabras, el nivel de habilidad y si desea tener las gráficas de ganado/perdido.

1. Toque **GAMES**.

O puede oprimir **MENU**, destaca , y oprima **ENTER**.

2. Mantenga oprimida **CAP** y oprima  para destacar *Game Settings* (configuraciones de los juegos) y oprima **ENTER**.

3. Use  o  para mover  a *Words* (palabras), *Skill* (destreza) o *Graphics* (gráficas).

La característica *Words* (palabras) selecciona el origen de las palabras: *All of them* (todas ellas), *SAT Word List* (lista de palabras SAT), *My Word List* (mi lista de palabras) o *Enter your own* (entre su propia).

Skill (destreza) determina el grado de dificultad de un juego.

4. Use  o  para cambiar las configuraciones que desee.
5. Oprima **ENTER** al terminar.

Cómo jugar los juegos

En la lista de juegos, use  o  para colocar el destacador sobre el juego de su elección y oprima **ENTER**.

Cómo obtener ayuda en los juegos

Usted puede leer las instrucciones durante cualquier juego al oprimir **HELP**.

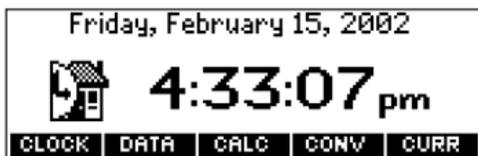
En cualquier juego, excepto en *Tic Tac Toe* (equis cero) y *Link Four* (conectar cuatro), puede obtener una pista al mantener oprimida **CAP** y oprimir **?** o revelar la palabra del juego oprimiendo **?**.

Nota: Si revela la palabra del juego, perderá la ronda.

Cómo usar el reloj

El reloj muestra la hora y fecha actual. Ud. puede almacenar dos horas: Hora local y Hora internacional.

1. Oprima .



2. Toque **CLOCK** para alternar entre Hora local y Hora internacional.
3. Para la Hora local, oprima **ENTER** para fijar la hora y la fecha.
4. Use  y  para ver las opciones en el campo iluminado.
5. Use  y  para cambiar a otro campo.

- Oprima **ENTER** al terminar.
- Oprima **CLEAR** para salir sin guardar los ajustes.
- Toque **CLOCK** para ver la Hora internacional.
- Fije la Hora internacional de la misma manera que para la hora local.

Cómo usar el Banco de datos

Cómo agregar entradas

Usted puede guardar hasta un máximo de 100 nombres y números telefónicos en el Banco de datos. el número total de nombres que podrá agregar dependerá del tamaño de cada entrada.

- Oprima .
- Toque **DATA**.



- Destaque *Add an Entry* (agregar entrada) y después oprima **ENTER**.
- Escriba un nombre y oprima **ENTER**.
- Escriba un número telefónico y oprima **ENTER**.

Nota: **Q-P** escribira automáticamente los números del **0** al **9**. Para escribir una

letra de esta fila, mantenga oprimida **FN** y oprima la tecla de la letra. Para escribir un guión, mantenga oprimida **FN** y oprima **J**.

6. Escriba una dirección postal o una dirección de correo electrónico y oprima **ENTER**. Para escribir una @, mantenga oprimida **FN** y oprima **M**.
7. Oprima **MENU** para mostrar el diccionario.

Cómo ver o editar entradas

1. Oprima .
2. Toque **DATA**.
3. Destaque *View: XX entries (XX% free)* (ver entradas) y después oprima **ENTER**.
4. Para editar una entrada, destáquela y después oprima **ENTER**. Escriba sus cambios. Use  para mover el cursor; use **BACK** para borrar.
5. Oprima **ENTER** para desplazarse al campo de números. Oprima **ENTER** dos veces para desplazarse al campo de dirección.
6. Oprima **ENTER** otra vez para guardar sus cambios o mantenga oprimida **FN** y oprima **BACK** para anular sus cambios.
7. Oprima **MENU** para mostrar el diccionario.

Cómo eliminar entradas

1. Oprima .
2. Toque **DATA**.
3. Destaque *Delete an Entry* (eliminar entrada) y después oprima **ENTER**.

4. Destaque la entrada que usted desea eliminar y oprima **ENTER**.
5. Para borrar todas las entradas del Banco de datos, destaque *Erase the List* (borrar lista) en el menú del banco de datos y después oprima **ENTER**.
Oprima **Y** para borrar todas las entradas del Banco de datos o **N** para cancelar la acción de borrado.
6. Oprima **MENU** para mostrar el diccionario.

Cómo usar una contraseña

Usted puede usar una contraseña para impedir el acceso no autorizado al Banco de datos. ¡Advertencia! Siempre anote la contraseña en un lugar seguro y separado. Si usted olvida o pierde la contraseña, podrá usar otra vez el Banco de datos sólo si extrae las pilas de su BOOKMAN, lo cual eliminará permanentemente toda la información guardada en el Banco de datos.

1. Oprima .
2. Toque **DATA**.
3. Destaque *Set password* (establecer contraseña) y después oprima **ENTER**.



4. Escriba una contraseña de hasta ocho caracteres y oprima **ENTER**.
Use  para mover el cursor; use **BACK** para eliminar caracteres.

- Oprima **C** para confirmar o **CLEAR** para cancelar la contraseña.
La contraseña que establezca se le solicitará la primera vez que use el Banco de datos durante una sesión.
- Para cambiar la contraseña, repita los pasos 1 al 5.
Para eliminar una contraseña, oprima **ENTER** en la pantalla en blanco para contraseñas.
- Oprima **MENU** para mostrar el diccionario.

Cómo usar la calculadora

- Oprima .
- Toque **CALC**.
- Escriba un número.
Nota: **Q-P** escribirá automáticamente los números del **0** al **9**. Puede escribir hasta 10 dígitos. Para escribir un decimal, oprima **G** (.). Para cambiar el signo de un número, oprima **Z** (+/-).
- Oprima una tecla de función matemática.
- Escriba otro número.

6. Oprima **ENTER**.

Para repetir el cálculo, oprima **ENTER** otra vez.

Para calcular...	Oprima...
-------------------------	------------------

inversos	FN+A
----------	-------------

cuadrados	FN+D
-----------	-------------

porcentajes	FN+F
-------------	-------------

raíces cuadradas	FN+S
------------------	-------------

números negativos	FN+Z
-------------------	-------------

7. Oprima **CLEAR** para borrar los cálculos existentes.

8. Oprima **MENU** para mostrar el diccionario.

Cómo usar la memoria de la calculadora

1. En la calculadora, realice un cálculo o escriba un número.

2. Para sumar el número en pantalla al número guardado en memoria, oprima **X (M+)**.

Para restar el número en pantalla del número guardado en memoria, oprima **C (M-)**.

M indica que el número está guardado en memoria.

3. Para recuperar el número de la memoria, oprima **V (MR)**.

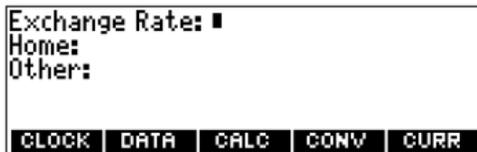
4. Para borrar la memoria, oprima **B (MC)**.

Cómo usar el conversor del sistema métrico

1. Oprima .
2. Toque **CONV**.
3. Use  para seleccionar una categoría de conversión (por ejemplo: *Weights* (medidas de peso)).
4. Seleccione una conversión (por ejemplo: *grams/ounces* (gramos/onzas)).
5. Escriba un número después de una de las unidades.
Nota: **Q-P** escribirá automáticamente los números del **0** al **9**. Oprima  o  para desplazarse entre las líneas. Oprima **BACK** para borrar un número.
6. Oprima **ENTER** para realizar la conversión.
7. Oprima **CLEAR** para borrar la conversión actual.
8. Oprima **MENU** para mostrar el diccionario.

Cómo usar el conversor de divisas

1. Oprima **⏏**.
2. Toque **CURR**.



3. Introduzca un tipo de conversión.
El tipo de conversión debe estar en las unidades de la otra divisa por cada unidad de las divisas nacionales (n otra/1 nacional).
4. Escriba una cantidad para la divisa nacional o para la extranjera.
Oprima **⬆** o **⬇** para desplazarse entre las líneas. Oprima **BACK** para borrar un número.
5. Oprima **ENTER** para realizar la conversión.
6. Oprima **CLEAR** para borrar la conversión actual.
7. Oprima **MENU** para mostrar el diccionario.

Cómo transferir palabras entre libros

El diccionario puede transferir palabras entre algunas otras tarjetas de libro BOOKMAN. Para enviar una palabra a otro libro, primero es necesario instalar una tarjeta de libro en su unidad y que esa tarjeta de libro sea capaz de recibir o enviar palabras. Para saber si una tarjeta de libro puede enviar o recibir palabras, lea su Manual del Usuario.

1. Destaque una palabra en este diccionario.

Para destacar una palabra en una entrada de diccionario, oprima **ENTER** para iniciar el destacado y use las teclas de flecha para colocar el destacado sobre la palabra que desea.

2. Mantenga oprimida **FN** y oprima **CARD**.

3. Destaque el ícono del otro libro.

4. Oprima **ENTER**.

La palabra que destacó aparecerá en el otro libro.

5. Oprima **ENTER** otra vez si fuera necesario para buscar esa palabra.

Cómo restaurar su unidad

Si el teclado no responde o si la pantalla funciona erráticamente, reinicialice el sistema, siguiendo los pasos abajo.

1. Mantenga oprimida **CLEAR** y oprima .
Si no ocurre nada, intente el Paso 2.
2. Use un clip para papeles para oprimir suavemente el botón de restauración ubicado en la parte trasera de la unidad.
El botón de restauración se encuentra en bajorrelieve en una ranura a la derecha de la ranura de la tarjeta de libro.

¡Advertencia! Al oprimir el botón de restauración con demasiada fuerza puede inhabilitar permanentemente su unidad. Además, al restaurar la unidad se borrarán las configuraciones y toda la información introducida por el usuario en el libro incorporado y en la tarjeta de libro instalada.

Derechos de autor, marcas registradas y patentes

Modelo MWD-1450: Merriam-Webster® Dictionary & Thesaurus

• Pilas: Dos CR-2032 de litio, 3 voltios

• Tamaño: 13.6 x 8.75 x 1.55 cm

© 2002 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907 EE.UU. Derechos Reservados.

© 1997 Merriam-Webster, Incorporated.

PARA USO EN LA OFICINA O EN EL HOGAR.

Patentes de los EE.UU.: 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,497,474; 4,982,181; 5,295,070; 5,627,726; 5,895,463; 5,153,831; 5,249,965; 5,321,609; 5,396,606

Patente alemana: M 9409744.5

Patente europea: 0 136 379

PATENTES EN TRÁMITE

ISBN 1-56712-973-0

Esta unidad puede cambiar de modo de funcionamiento debido a descargas electrostáticas. Puede restaurarse el funcionamiento normal de la unidad presionando la tecla de restauración  (encendido/apagado), o sacando y colocando de nuevo las pilas.

Aviso de la FCC

NOTA: Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites aplicables a dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa observando las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe una garantía de que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo de hecho causa interferencia en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le recomienda al usuario que trate de eliminar la interferencia tomando una o más de las siguientes medidas:

- Ubique o coloque la antena receptora en otra posición.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente alimentada por un circuito diferente al que alimenta al receptor.
- Consulte a su distribuidor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener ayuda.

NOTA: Esta unidad fue probada con cables blindados a todos los dispositivos periféricos. Es obligatorio usar cables blindados con esta unidad para asegurar conformidad.

NOTA: El fabricante no es responsable de ninguna interferencia a radio o televisión ocasionada por modificaciones no autorizadas a este equipo. Dichas modificaciones pueden anular la autorización al usuario para el uso de este equipo.

Garantía limitada (EE.UU. solamente)

GARANTÍA LIMITADA, RENUNCIA DE GARANTÍAS Y RECURSOS LEGALES LIMITADOS

(A) GARANTÍA LIMITADA: FRANKLIN GARANTIZA AL USUARIO FINAL ORIGINAL QUE POR UN PERÍODO DE UN (1) AÑO A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL SEGÚN CONSTE EN UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA, SU PRODUCTO FRANKLIN ESTARÁ EXENTO DE DEFECTOS DE MATERIALES Y MANO DE OBRA. ESTA GARANTÍA LIMITADA NO INCLUYE EL DAÑO POR CAUSAS DE FUERZA MAYOR, ACCIDENTE, USO INDEBIDO, ABUSO, NEGLIGENCIA, MODIFICACIÓN, ENTORNO INAPROPIADO O MANTENIMIENTO DEFICIENTE. LA ÚNICA OBLIGACIÓN Y RESPONSABILIDAD DE FRANKLIN Y SU RECURSO LEGAL EXCLUSIVO EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA LIMITADA, CONSISTIRÁ EN REPARAR O REEMPLAZAR POR UNA SEMEJANTE O EQUIVALENTE LA PORCIÓN DEFECTUOSA DEL PRODUCTO, A DISCRECIÓN DE FRANKLIN SI SE DETERMINA QUE EL PRODUCTO ESTABA DEFECTUOSO Y QUE DICHOS DEFECTOS SURGIERON DENTRO DEL PLAZO DE VIGENCIA DE LA GARANTÍA LIMITADA. ESTE RECURSO LEGAL ES EL ÚNICO RECURSO A SU DISPOSICIÓN POR INCUMPLIMIENTO DE ESTA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA LE BRINDA CIERTOS DERECHOS; USTED TAMBIÉN PODRÍA TENER OTROS DERECHOS QUE PUEDEN VARIAR DE JURISDICCIÓN A JURISDICCIÓN.

(B) RENUNCIA DE LAS GARANTÍAS Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. EXCEPTO POR LAS GARANTÍAS LIMITADAS EXPRESAMENTE Y DEFINIDAS EN EL PÁRRAFO ANTERIOR, ESTA UNIDAD FRANKLIN SE SUMINISTRA "TAL COMO ESTÁ", SIN NINGUNA OTRA GARANTÍA NI CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS DE CALIDAD COMERCIALIZABLE, COMERCIALIZABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR NI A AQUELLAS QUE RESULTEN DE LA APLICACIÓN DE LEYES, ESTATUTOS, USO COMERCIAL, O CURSO DE GESTIÓN. ESTA GARANTÍA ES APLICABLE SOLAMENTE A LOS PRODUCTOS FABRICADOS POR FRANKLIN Y NO INCLUYE LAS PILAS, LA CORROSIÓN DE LOS CONTACTOS DE LAS PILAS O CUALQUIER OTRO DAÑO CAUSADO POR LAS PILAS. NI FRANKLIN NI NUESTROS DISTRIBUIDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ALGUNA PARA CON USTED U OTRA PERSONA O ENTIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS, INCIDENTALES, ESPECIALES O CONSECUENTES DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A LA PÉRDIDA DE INGRESOS O LUCRO CESANTE, PÉRDIDA O DAÑOS DE DATOS U OTRO TIPO DE PÉRDIDA COMERCIAL O ECONÓMICA, INCLUSO SI SE NOS HUBIERA ADVERTIDO ACERCA DE DICHOS DAÑOS, O SI HUBIERAN SIDO DE ALGUNA MANERA PREVISIBLES. TAMPOCO SEREMOS RESPONSABLES POR RECLAMACIONES DE TERCEROS. NUESTRA RESPONSABILIDAD MÁXIMA ADICIONAL PARA CON USTED, Y LA DE NUESTROS DISTRIBUIDORES Y PROVEEDORES, NO DEBERÁ EXCEDER LA CANTIDAD QUE USTED PAGÓ POR EL PRODUCTO FRANKLIN, SEGÚN SU COMPROBANTE DE COMPRA. USTED RECONOCE QUE ÉSTA ES UNA ASIGNACIÓN RAZONABLE DEL RIESGO. ALGUNOS ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LA LIMITACIÓN DE

RESPONSABILIDAD POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, LA LIMITACIÓN EXPRESADA ANTERIORMENTE PODRÍA NO SER APLICABLE A USTED. SI LAS LEYES DE LA JURISDICCIÓN PERTINENTE NO PERMITEN LA RENUNCIA COMPLETA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, ENTONCES LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS Y CONDICIONES IMPLÍCITAS ESTARÁN LIMITADAS A LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA EXPRESADA EN EL PRESENTE DOCUMENTO.

(C) GARANTÍA DE SERVICIO: AL DESCUBRIR UN DEFECTO, USTED DEBE LLAMAR A LA OFICINA DE SERVICIO AL CLIENTE DE FRANKLIN, AL 1-800-266-5626, PARA SOLICITAR UN NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") ANTES DE DEVOLVER EL PRODUCTO (CON GASTOS DE ENVÍO PREPAGOS) A:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.
ATTN: SERVICE DEPARTMENT
ONE FRANKLIN PLAZA
BURLINGTON, NJ 08016-4907

SI USTED DEVUELVE UN PRODUCTO FRANKLIN, POR FAVOR INCLUYA UNA NOTA CON EL RMA, INCLUYENDO SU NOMBRE, DIRECCIÓN, NÚMERO TELEFÓNICO, UNA BREVE DESCRIPCIÓN DEL DEFECTO Y UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA COMO COMPROBANTE DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL. ADEMÁS ES NECESARIO ANOTAR EL NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") EN UNA PARTE VISIBLE DEL EMBALAJE AL DEVOLVER EL PRODUCTO. EN CASO CONTRARIO PODRÍA OCURRIR UNA PROLONGADA DEMORA EN EL TIEMPO DE PROCESAMIENTO DE SU DEVOLUCIÓN. RECOMENDAMOS FIRMEMENTE EL USO DE UN SERVICIO RASTREABLE DE ENTREGA A FRANKLIN PARA SU DEVOLUCIÓN.

Garantía limitada (CE y Suiza)

Franklin garantiza este producto, excluidas las pilas y la pantalla de cristal líquido, por un plazo de dos años a partir de su fecha de compra. Se reparará o sustituirá con un producto equivalente (según lo decida Franklin), de modo gratuito, en caso de defectos de fabricación o materiales.

Los productos adquiridos fuera de la Comunidad Europea y Suiza que se devuelvan bajo garantía, deberán devolverse al vendedor original, adjuntándose el comprobante de venta y una explicación del defecto. Se cobrarán todas las reparaciones, a menos que envíe un comprobante de compra válido.

Esta garantía excluye explícitamente los defectos por uso indebido, daño accidental o deterioro por uso. Los derechos legales del consumidor no se ven afectados por esta garantía.

Garantía limitada (fuera de EE.UU., CE y Suiza)

Franklin garantiza este producto, excluidas las pilas y la pantalla de cristal líquido, por un plazo de un año a partir de su fecha de compra. Se reparará o sustituirá con un producto equivalente (según lo decida Franklin), de modo gratuito, en caso de defectos de fabricación o materiales.

Los productos adquiridos fuera de EE.UU., la Comunidad Europea y Suiza que se devuelvan bajo garantía, deberán devolverse al vendedor original, adjuntándose el comprobante de venta y una explicación del defecto. Se cobrarán todas las reparaciones, a menos que envíe un comprobante de compra válido.

Esta garantía excluye explícitamente los defectos por uso indebido, daño accidental o deterioro por uso. Los derechos legales del consumidor no se ven afectados por esta garantía.