

Franklin®
Electronic Publishers

B·O·O·K·M·A·N™

Dictionary & Thesaurus

Mode d'emploi

MWD-640

Accord de Licence

VEUILLEZ LIRE L'ACCORD DE LICENCE AVANT D'UTILISER UNE CARTOUCHE BOOKMAN.

PAR L'UTILISATION D'UNE CARTOUCHE 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 LA CARTOUCHE BOOKMAN, ET LE MONTANT DE VOTRE ACHAT VOUS SERA REMBOURSÉ. CARTOUCHE 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 à la CARTOUCHE BOOKMAN demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation de la CARTOUCHE BOOKMAN sur un seul système FRANKLIN BOOKMAN à la fois. Vous n'êtes autorisé à faire des copies ni de la CARTOUCHE BOOKMAN, ni des données qui y sont sauvegardées, que ce soit sous forme électronique ou par 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 la CARTOUCHE BOOKMAN. Vous n'êtes pas autorisé à exporter, ou à réexporter, directement ou indirectement, la CARTOUCHE BOOKMAN sans vous conformer à la réglementation nationale en vigueur. La CARTOUCHE BOOKMAN contient des informations de type confidentiel et exclusives, et vous acceptez de prendre les mesures nécessaires pour protéger ces informations contre toute divulgation ou usage non autorisés. La licence demeure en vigueur jusqu'à ce qu'elle soit révoquée. La licence est révoquée immédiatement, sans que FRANKLIN ait l'obligation de notifier un préavis, si vous manquez à vous conformer à l'une quelconque des dispositions de la licence.

Table des matières

Bienvenue au monde de BOOKMAN !
BOOKMAN est un instrument de consultation électronique puissant et portable, avec livre incorporé et emplacement à l'arrière pour d'autres livres. Ce *Dictionary & Thesaurus* vous permet de trouver plus de 83 000 entrées de dictionnaire, 41 000 entrées de

thesaurus avec 496 000 synonymes, de corriger les fautes d'orthographe, de sauvegarder les mots dans votre liste Utilisateur et de jouer à trois jeux de mots amusants et éducatifs. Pour apprendre à utiliser d'autres livres, reportez-vous à leurs modes d'emploi respectifs.

Guide des touches	2
Installation des piles	3
Installation des cartouches	3
Sélection de livres	4
Usage des touches couleur	4
Modification des paramètres	5
Visualisation d'une démonstration	6
Recherche de définitions	6
Recherche de mots dans des définitions	7
Recherche de synonymes	7
Recherche d'une lettre	8
Recherche d'une série de lettres	9
Correction des fautes d'orthographe mc	9
Recherche des Confusables	10
Mise en évidence de mots	10
Revue de mots	11
Utilisation de la liste Utilisateur	12
Envoi d'un mot	14
Modification des paramètres des jeux	14
Jeux	15
Entretien de la cartouche	16
Limited Warranty (US only)	18
Droits d'auteur et brevets	18

Guide des touches

Touches de fonction

- CLEAR** Permet de quitter l'écran affiché et de revenir au menu *Entrez un mot*.
- MENU** Affiche les menus principaux.
- THES** **(rouge)** Affiche un synonyme.
- CONF** **(vert)** Affiche les Confusables^{mc}.
- GAMES** **(jaune)** Affiche la liste des jeux.
- LIST** **(bleu)** Affiche le menu liste Utilisateur.
- CARD** Permet de quitter le livre sélectionné.
- ON/OFF** Active ou inactive BOOKMAN.

► Signification des touches couleur

Les touches couleur (rouge, verte, jaune et bleu) permettent d'accomplir les fonctions énumérées ci-dessus, uniquement avec le livre BOOKMAN décrit dans ce Guide de l'utilisateur.

Les autres livres possèdent leurs propres touches couleur attribuées à leurs fonctions propres qui sont indiquées sur leurs cartouches et énumérées dans leurs Guides de l'utilisateur. Pour de plus amples renseignements, prière de se reporter à « Utilisation des touches couleur ».

* Maintenir la touche  enfoncée tout en appuyant sur l'autre touche.

Autres Touches

- BACK** Permet de retourner à l'écran précédent, d'effacer des lettres ou d'arrêter une mise en évidence.
- CAP** Permet de changer le mode du clavier pour taper la ponctuation.
- ENTER** Permet d'activer une recherche, de choisir une option de menu ou de commencer une mise en évidence.
- HELP** Affiche les messages d'aide.
- ?*** Tape un **?** pour remplacer une lettre inconnue dans un mot ; en mode majuscule, tape un ***** pour remplacer une série de lettres inconnues.



Touches à flèches

Déplacement dans la direction indiquée.

SPACE Introduction d'un espace, ou affichage de l'écran suivant.

Combinaisons avec la touche étoile*

-  + **CARD** Envoie un mot d'un livre à l'autre.
-  + **DN** Affiche la saisie ou correspondance suivante.
-  + **UP** Affiche la saisie ou correspondance précédente.
-  + **P** Affiche la liste « Path ».
-  + **T** Affiche un synonyme.

Installation des piles

Le modèle BOOKMAN 640 utilise quatre piles AAA. Suivez la méthode ci-dessous pour installer ou remplacer les piles.

Attention : Lorsque les piles faiblissent ou lorsque vous les retirez du BOOKMAN, les données saisies dans le livre incorporé et dans la cartouche installée sont effacées.

1. **Retournez le BOOKMAN.**
2. **Faites glisser le couvercle du compartiment des piles dans la direction du triangle.**
3. **Installez les piles, leur signe plus (+) faisant face.**
4. **Remettez en place le couvercle du compartiment à piles.**

► Reprise des activités

Vous pouvez arrêter le BOOKMAN à tout moment, quel que soit l'écran affiché. Lorsque vous remettez le BOOKMAN en marche, le dernier écran affiché réapparaît.

Installation des cartouches

Attention : Ne jamais installer ni enlever une cartouche lorsque le BOOKMAN est en marche. Au cas où ceci arriverait, toutes les données saisies dans le livre incorporé et dans la cartouche installée seraient effacées.

1. **Arrêtez le BOOKMAN.**
2. **Retournez le BOOKMAN.**
3. **Alignez les languettes de la cartouche avec les encoches de la fente.**



4. **Appuyez sur la cartouche jusqu'à ce qu'elle s'enclenche dans son logement.**

► Remplacement des cartouches

Attention ! Lorsqu'on enlève une cartouche pour la remplacer par une autre, les données saisies dans la cartouche que l'on remplace sont effacées.

Sélection de livres

Une fois que l'on a installé une cartouche dans le BOOKMAN, il faut choisir quel livre on désire utiliser.

1. **Mettez le BOOKMAN en marche.**
2. **Appuyez sur**  **.**



Voici des exemples de livres.

3. **Appuyez sur les touches**  **ou**  **pour mettre en évidence le titre du livre que vous désirez utiliser.**



4. **Appuyez sur**  **pour faire la sélection.**

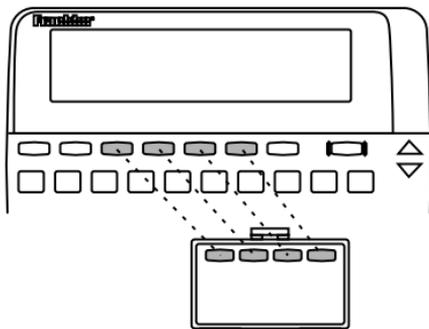
► Illustrations des écrans

Il est possible que certaines illustrations reproduites dans le Mode d'Emploi diffèrent de ce qui est réellement affiché sur l'écran. Ceci ne signifie pas que votre BOOKMAN ne fonctionne pas correctement.

Usage des touches couleur

Les touches rouge, verte, jaune et bleue du BOOKMAN changent de fonction selon le livre avec lequel elles sont utilisées.

Lorsqu'on choisit le livre incorporé, les touches couleur remplissent les fonctions indiquées sur le clavier BOOKMAN. Lorsqu'on choisit une cartouche, les touches couleur remplissent les fonctions indiquées sur la cartouche en question.



Il faut se rappeler que les touches couleur des livres BOOKMAN en cartouches remplissent les fonctions indiquées sur les cartouches et non celles indiquées sur le clavier.

Modification des paramètres

Vous pouvez ajuster la dimension des caractères, le temps avant la mise à l'arrêt automatique et le contraste de l'écran. La *Font Size* modifie le nombre de lignes de texte qui apparaissent à l'écran. Le temps avant la mise à l'arrêt est la durée d'activation du BOOKMAN si vous oubliez de l'inactiver.

1. Appuyez sur **CLEAR**.
2. Appuyez sur **MENU**.
3. Appuyez sur les touches à flèches pour mettre en évidence le menu **SETUP**.
4. Mettez en évidence : **Set Font**, **Set Shutoff**, ou **Set Contrast**.



5. Appuyez sur **ENTER**.

Modification des paramètres

6. Mettez un paramètre en évidence.

Vous pouvez également appuyer sur **↑** ou **↓** si vous avez sélectionné *Set Contrast*.

Pour sortir sans modifier les paramètres, appuyez sur **BACK**.

7. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner le paramètre.

Visualisation d'une démonstration

Avant de commencer à utiliser un livre, on peut obtenir une démonstration des fonctions et du contenu de ce livre.

S'il s'agit du livre incorporé, la démonstration apparaît automatiquement la première fois qu'on choisit le livre. Pour arrêter la démonstration, appuyer sur **CLEAR**. Pour désactiver la fonction démonstration, appuyer sur **MENU**, puis choisir *Disable Demo* dans le menu **SETUP**.

► L'aide est toujours à portée de la main

On peut afficher un message d'aide en appuyant sur **HELP** pratiquement à tous les écrans où l'on se trouve. Appuyer sur les touches à flèches pour lire le message. Pour sortir de la fonction Aide, appuyer sur **BACK**.

Pour lire les instructions concernant l'usage des fonctions et des touches principales du livre, choisir l'option *Tutorial* dans le menu Fonctions supplémentaires.

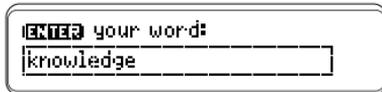
► Suivre les flèches

Les flèches clignotantes à droite de l'écran indiquent sur quelle touche à flèche il faut appuyer pour se déplacer à l'intérieur d'un menu ou faire défiler la suite d'un texte.

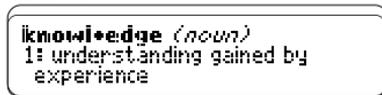
Recherche de définitions

Il est facile de chercher un mot dans le dictionnaire. Il suffit de le taper à l'écran de saisie et d'appuyer sur **ENTER**. Essayez l'exemple suivante:

1. Appuyez sur **CLEAR**.
2. Tapez un mot (par exemple, **knowledge**).

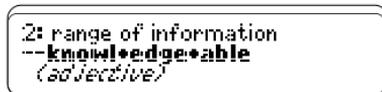


3. Appuyez sur **ENTER**.



Il s'agit d'une entrée du dictionnaire.

4. Appuyez sur **↓** ou **SPACE** pour descendre.



5. Maintenez la touche **☆** enfoncée et appuyez sur **DN** pour voir l'entrée suivante du dictionnaire par ordre alphabétique.
6. Appuyez sur **CLEAR** une fois la recherche terminée.

Recherche de mots dans des définitions

Search for a Word vous permet de trouver toutes les définitions dans lesquelles apparaît un mot particulier.

1. Appuyez sur **CLEAR**.
2. Appuyez sur **MENU**.
3. Sélectionnez *Search for a word* au menu CMDS.
4. Tapez un mot (par ex., *legal*).
5. Appuyez sur **ENTER**.

```
action (noun)
plural actions;
1: legal proceeding
```

6. Maintenez la touche **☆** enfoncée et appuyez sur **DN** pour voir la définition suivante contenant votre mot.

```
appealant (noun)
plural appealants;
: person who appeals a legal
```

Pour voir la définition précédente, maintenez la touche **☆** enfoncée et appuyez sur **UP**.

7. Appuyez sur **↓** ou **SPACE** pour lire.
8. Appuyez sur **CLEAR** une fois la recherche terminée.

Recherche de synonymes

Si vous voyez THES clignoter une fois dans la partie supérieure droite de l'écran, ce mot a un synonyme.

1. Appuyez sur **CLEAR**.
2. Tapez un mot (par exemple, *splendid*).
3. Appuyez sur **THES**.

Vous pouvez également maintenir la touche **☆** enfoncée et appuyer sur **T**.

```
splendid adj., marked by
great magnificence, display,
and usually ceremony or
```

C'est le premier synonyme.

4. Appuyez sur **↓** pour lire les synonymes.

```
formality.
SYNONYMS: grand; gorgeous;
impressive; lavish; luxuri-
```

5. Maintenez la touche **☆** enfoncée et appuyez sur **DN** pour voir d'autres synonymes.

```
splendid adj., extraordi-
narily or transcendently im-
pressive.
```

Recherche de synonymes

Pour revenir au synonyme précédent, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur .

6. Appuyez sur une fois la recherche terminée.

► Signification des entrées du thesaurus

Les entrées du thesaurus se composent de la signification thesaurus et d'une liste de synonymes. Une signification thesaurus est une définition que partage une liste de synonymes.

► Deux façons de revenir en arrière

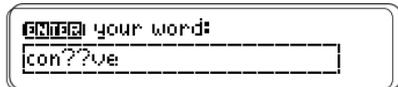
En appuyant sur la touche , vous reviendrez à l'écran précédent que vous avez visualisé. Vous pouvez continuer à revenir en arrière jusqu'à ce que vous arriviez à *Enter your word*.

En maintenant  enfoncée et en appuyant sur , vous reviendrez à l'écran précédent d'informations similaires. Ainsi, si vous visualisiez une définition du dictionnaire, vous reviendriez à la définition précédente.

Recherche d'une lettre

Si vous n'êtes pas sûr d'une lettre dans un mot, tapez un point d'interrogation à la place de chaque lettre inconnue.

1. Tapez un mot avec des ?.

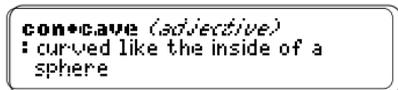


2. Appuyer sur .



3. Mettez une mise en évidence.

4. Appuyez sur pour la définir.



5. Appuyez sur une fois la recherche terminée.

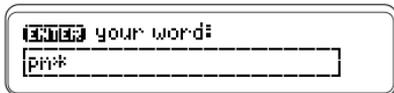
► Conseils de recherche orthographe

Vous pouvez également utiliser des ? pour aider à résoudre les mots croisés. Ainsi, si la seconde lettre d'un mot à cinq lettres est *h* et si la dernière lettre est *w*, introduisez *?h??w* pour voir d'éventuelles réponses.

Recherche d'une série de lettres

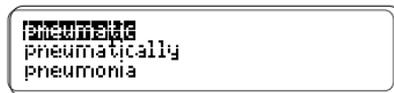
Pour trouver des préfixes, des suffixes et autres parties de mots, tapez un astérisque dans un mot. Les astérisques représentent une série de lettres. REMARQUE : si vous tapez un astérisque au début d'un mot, cela peut prendre un certain temps avant de trouver les mots correspondants.

1. Tapez un mot avec un *.



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

2. Appuyez sur **ENTER**.



3. Mettez une correspondance en évidence.

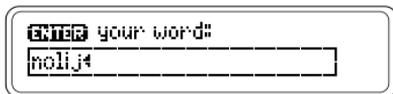
4. Appuyez sur **ENTER** pour la définir.

5. Appuyez sur **CLEAR** une fois la recherche terminée.

Correction des fautes d'orthographe^{mc}

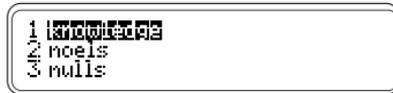
Si vous épelez mal un mot, ne vous inquiétez pas. Il sera corrigé automatiquement.

1. Tapez un mot mal épelé:



Pour effacer une lettre, appuyez sur **BACK**.

2. Appuyez sur **ENTER**.



3. Appuyez sur **↓** pour mettre une correction en évidence.

4. Appuyez sur **ENTER** pour voir son entrée au dictionnaire.

Pour revenir à la liste de correction, appuyez sur **BACK**.

5. Appuyez sur **CLEAR** une fois la recherche terminée.

Recherche des Confusables

Les « confusables » sont des homonymes et des variantes orthographiques qu'on peut facilement confondre. Si un mot a des « confusables », CONF clignotera une fois dans le coin supérieur droit de l'écran.

1. Tapez un mot (par exemple, rein).
2. Appuyez sur **CONF**.

```
rein: harness  
rain: precipitation  
reign: rule
```

Les confusables sont affichés avec les mots identifiables.

3. Appuyez sur **ENTER**, puis mettez un mot en évidence.

```
rein: harness  
rain: precipitation  
reign: rule
```

4. Appuyez sur **ENTER** pour le définir, ou appuyez sur **THES** pour voir sa signification thesaurus.

```
harness: (noun)  
plural/harnesses:  
: gear of a draft animal
```

5. Appuyez sur **CLEAR** une fois la recherche terminée.

Mise en évidence de mots

On peut également chercher des mots en les mettant en évidence dans les définitions de dictionnaire, les synonymes ou les listes de mots. Vous pouvez alors trouver leurs définitions, synonymes et Confusables, ou les ajouter à votre liste Utilisateur.

1. Dans n'importe quel texte, appuyez sur **ENTER** pour commencer la mise en évidence.

```
knowledge: (noun)  
1: understanding gained by  
experience
```

Pour arrêter la évidence, appuyez sur **BACK**.

2. Appuyez sur les touches à flèches pour mettre un mot en évidence.

```
knowledge: (noun)  
1: understanding gained by  
experience
```

3. Procédez à l'une des opérations suivantes :

Pour...

- définir le mot
- voir un synonyme
- voir les Confusables
- ajouter un mot à la liste Utilisateur

Press...

ENTER

THES

CONF

LIST

La liste « Path » vous permet de revoir les 15 derniers mots que vous avez cherchés. Votre liste « Path » est sauvegardée automatiquement entre les sessions jusqu'à épuisement des piles.

1. Sélectionnez la liste « Path » au menu CMD5.

Vous pouvez également maintenir la touche  enfoncée et appuyer sur **(P)**.

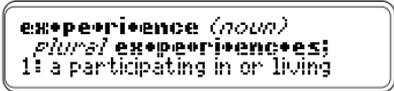


experience
knowledge

Il s'agit d'un exemple de liste « Path ». Si vous n'avez cherché aucun mot, vous voyez : *Path is empty.*

2. Mettez un mot en évidence.

3. Appuyez sur **ENTER** pour le définir.



experience (noun)
plural experiences;
1: a participating in or living

4. Appuyez sur **THES** pour voir un synonyme ou **CONF** pour voir ses Confusables, le cas échéant.



experience, noun, knowl-
edge of something based on
personal exposure.

Utilisation de la liste Utilisateur

► Ajout de mots mis en évidence

Dans n'importe quel texte, vous pouvez mettre un mot en évidence et l'ajouter à votre liste Utilisateur.

1. Dans n'importe quel texte, appuyez sur **(ENTER)** pour commencer la mise en évidence.
2. Mettez un mot en évidence.
3. Appuyez sur **(LIST)**.
4. Sélectionnez **Add "your word"**.

► Ajout de mots qui ne figurent pas dans ce dictionnaire

Lorsque vous ajoutez un mot qui ne figure pas dans ce dictionnaire, vous aurez trois options : *Cancel*, *Add anyway* ou *Correction list*. Choisissez une option.

Attention : l'ajout de mots qui ne figurent pas dans ce dictionnaire utilise considérablement plus de mémoire que l'ajout de mots qui y sont. Si vous n'ajoutez que des mots qui ne figurent pas dans ce dictionnaire, votre liste Utilisateur pourrait se limiter à pas plus de 10 mots.

Utilisation de la liste Utilisateur

Vous pouvez supprimer un ou tous les mots figurant dans votre liste Utilisateur. Faites comme suit.

► Suppression d'un mot

1. Appuyez sur **(LIST)**.
2. Sélectionnez **Delete word**.
3. Mettez en évidence un mot de la liste.
4. Appuyez sur **(ENTER)** pour le supprimer.

► Suppression de votre liste Utilisateur

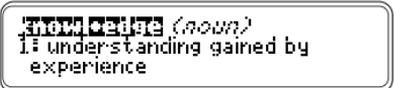
1. Appuyez sur **(LIST)**.
2. Sélectionnez **Erase list**.
3. Appuyez sur **(Y)** pour effacer toute la liste ou appuyez sur **(N)** pour annuler.

Envoi d'un mot

Votre dictionnaire BOOKMAN peut envoyer des mots dans un autre livre BOOKMAN et recevoir de même des mots de cet autre livre.

Pour envoyer un mot, il faut d'abord installer une cartouche dans le BOOKMAN, puis s'assurer que la cartouche a la capacité d'envoyer ou de recevoir des mots. Pour déterminer si la cartouche possède cette capacité, il faut lire le mode d'emploi qui l'accompagne.

1. Mettez en évidence un mot du livre en cours d'étude.



UNDERSTANDING (noun)
If understanding gained by
experience

Pour mettre en évidence un mot faisant partie d'un texte, appuyer sur **ENTER**, puis utiliser les touches à flèches.

2. Maintenez la touche **☆** enfoncée et appuyez sur **CARD**.

3. Mettez l'autre livre en évidence.

4. Appuyez sur **ENTER**.

Le mot qui a été mis en évidence apparaît dans l'autre livre.

5. Appuyez sur **ENTER** pour chercher le mot.

Modification des paramètres des jeux

Vous pouvez modifier les paramètres des jeux à tout moment. Chaque paramètre s'applique à tous les jeux.

Word List vous permet de choisir les mots avec lesquels vous jouerez. Si vous choisissez *Type Them in*, vous devrez taper les mots après avoir sélectionné un jeu.

Word Length vous permet de choisir le nombre de lettres dont se composeront les mots (3 à 13).

Skill Level vous permet de sélectionner le niveau de difficulté.

1. Appuyez sur **MENU**.

2. Appuyez sur **↩** pour mettre en évidence le menu de jeux.



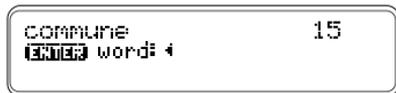
GAME SETUP CMD'S
WORD LIST
WORD LENGTH

3. Mettez un paramètre en évidence.

4. Appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner.

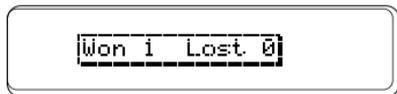
Une fois les paramètres des jeux définis, il est temps de jouer.

1. Appuyez sur **GAMES**.
2. Appuyez sur **↑** ou **↓** pour mettre un jeu en évidence.
3. Appuyez sur **ENTER** pour le commencer.



► Comptage des points

Dans Le Pendu et Le Petit Train, vos points apparaissent après chaque tour.



► Le Pendu

Le Pendu vous invite à deviner un mot-mystère, indiqué par des ?, une lettre à la fois. Le nombre de fois que vous pouvez deviner est affiché à droite des #. Pour obtenir un indice, maintenez la touche **CAP** enfoncée et appuyez sur **?***. Vous pouvez également appuyer sur **?*** pour mettre fin au tour. REMARQUE : si vous demandez un indice, vous perdez le tour. Appuyez sur **SPACE** pour commencer un nouveau tour. Appuyez sur **ENTER** pour voir la définition du mot. Appuyez sur **BACK** pour sortir d'un jeu et afficher la liste des jeux.

► Anagrammes

Il s'agit d'un exercice qui vous met au défi de trouver tous les mots pouvant être formés à l'intérieur d'un mot sélectionné. Chaque lettre peut seulement être utilisée autant de fois qu'elle apparaît dans le mot sélectionné. Chaque anagramme doit avoir une longueur minimum spécifiée. Cette donnée clignotera à l'écran avant chaque jeu. Le nombre d'anagrammes possibles apparaît du côté droit de l'écran.

Tapez une anagramme, puis appuyez sur **ENTER**. Utilisez les flèches pour voir les anagrammes que vous avez déjà introduites. Maintenez la touche **CAP** enfoncée et appuyez sur **?*** pour mélanger les lettres dans le mot sélectionné. Appuyez sur **?*** pour mettre fin à un tour et révéler les anagrammes restantes. Mettez un mot en évidence, puis appuyez sur **ENTER** pour voir sa définition au dictionnaire. Appuyez sur **BACK** pour sortir des anagrammes.

► Le Petit Train

Tous à bord du jeu à épeler Le Petit Train ! Le train et vous-même alternez pour taper les lettres qui formeront un mot. Le gagnant est celui qui tape la dernière lettre. Pour voir les lettres que vous pouvez taper quand c'est votre tour, maintenez la touche **CAP** enfoncée et appuyez sur **?***. Vous pouvez également appuyer sur **?*** pour mettre fin à un tour et révéler le mot. Appuyez sur **ENTER** pour voir la définition du mot au dictionnaire.

Entretien de la cartouche

- **Ne pas toucher aux contacts métalliques des cartouches.**

Attention : Si vous touchez ces contacts électriques avec des objets affectés d'une charge statique, dont les doigts, vous risquez d'effacer toutes les données saisies dans une cartouche ou dans le livre incorporé.



- **Ne pas appliquer de pression trop forte sur les cartouches.**



- **Ne pas exposer les cartouches à la chaleur, au froid, ni renverser de liquide dessus.**



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

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

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

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

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

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

Limited Warranty (US only)

FRANKLIN warrants to you that the BOOKMAN PRODUCT will be free from defects in materials and workmanship for one year from purchase. In the case of such a defect in your BOOKMAN PRODUCT, FRANKLIN will repair or replace it without charge on return, with purchase receipt, to the dealer from which you made your purchase or Franklin Electronic Publishers, Inc., One Franklin Plaza, Burlington, NJ 08016-4907, within one year of purchase. Alternatively, FRANKLIN may, at its option, refund your purchase price.

Data contained in the BOOKMAN PRODUCT may be provided under license to FRANKLIN. FRANKLIN makes no warranty with respect to the accuracy of data in the BOOKMAN PRODUCT. No warranty is made that the BOOKMAN PRODUCT will run uninterrupted or error free. You assume all risk of any damage or loss from your use of the BOOKMAN PRODUCT.

This warranty does not apply if, in the sole discretion of FRANKLIN, the BOOKMAN PRODUCT has been tampered with, damaged by accident, abused, misused, or misapplication, or as a result of service or modification by any party, including any dealer, other than FRANKLIN. This warranty applies only to products manufactured by or for FRANKLIN. Batteries, corrosion, or battery contacts and any damage caused by batteries are not covered by this warranty. NO FRANKLIN DEALER, AGENT, OR EMPLOYEE IS AUTHORIZED TO MAKE ANY ADDITIONAL WARRANTY IN THIS REGARD OR TO MAKE ANY MODIFICATION OR EXTENSION OF THIS EXPRESS WARRANTY. THE FOREGOING WARRANTY IS EXCLUSIVE AND IS IN LIEU OF ALL OTHER EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, WRITTEN OR ORAL, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. YOUR SOLE AND EXCLUSIVE REMEDY SHALL BE FRANKLIN'S OBLIGATION TO REPLACE OR REFUND AS SET FORTH ABOVE IN THIS WARRANTY. Some States do not allow the exclusion of implied warranties, or limitations on how long a warranty lasts. This warranty gives you specific rights; you may also have additional rights which vary from State to State. This warranty shall not be applicable to the extent that enforcement of any provision may be prohibited by applicable law.

FRANKLIN SHALL IN NO EVENT BE LIABLE TO YOU OR TO ANY OTHER PERSON FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY OTHER INDIRECT LOSS OR DAMAGE, ARISING OUT OF YOUR PURCHASE, THE MANUFACTURE OR SALE OF THE BOOKMAN PRODUCT, THIS LICENSE, OR ANY OBLIGATION RESULTING THEREFROM OR THE USE OR PERFORMANCE OF THE BOOKMAN PRODUCT UNDER ANY LEGAL THEORY, WHETHER BREACH OF CONTRACT, TORT, STRICT LIABILITY OR ANY OTHER CAUSE OF ACTION OR PROCEEDING, WHICH DAMAGES SHALL INCLUDE, BUT NOT BE LIMITED TO, LOST PROFITS, DAMAGES TO PROPERTY, OR PERSONAL INJURY (BUT ONLY TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW). FRANKLIN'S ENTIRE LIABILITY FOR ANY CLAIM OR LOSS, DAMAGE, OR EXPENSE FROM ANY SUCH CAUSE SHALL IN NO EVENT EXCEED THE PRICE PAID FOR THE BOOKMAN PRODUCT. THIS CLAUSE SHALL SURVIVE FAILURE OF AN EXCLUSIVE REMEDY. This license and warranty is governed by the laws of the United States and the State of New Jersey.

Droits d'auteur et brevets

Modèle: MWD-640

- piles : 4 AAA, 1.5 volt
- dimensions : 14 x 10,3 x 2,5 cm
- poids : 170.10 g (sans les piles)

© 1987-1995 Franklin Electronic Publishers, Inc., Mount Holly, NJ 08060 USA.
Tous droits réservés.

© 1989 William Collins Sons & Co., Ltd.
Tous droits réservés.

BOOKMAN est une marque commerciale appartenant à Sherwin M. Borsuk, utilisée sous licence.

Notice FCC : L'appareil est conforme aux limites fixées pour les calculatrices de Catégorie B, conformément aux dispositions de la Sous-Section B, Section 15 de la réglementation FCC. Le fonctionnement de l'appareil est soumis aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit causer aucune interférence nuisible; et (2) cet appareil doit pouvoir tolérer toutes les interférences reçues, y compris celles qui pourraient provoquer un fonctionnement inadéquat.

Brevets U.S. 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 4,982,181; 5,007,019; 5,113,340; 5,153,831; 5,203,705; 5,218,536; 5,229,936; 5,249,965; 5,295,070; 5,321,609; 5,333,313; 5,396,606
Brevet Européen 0 136 379. Pat. Pend.

ISBN 1-56712-133-0

FPB-28028-00
P/N 7201383

Printed in U.S.
Rev A