Franklin®

SMF-108

Correcteur d’orthographe

VOCABULAIRE ISSU DU DICTIONNAIRE HACHETTE

Mode d’emploi

Contrat de licence

VEUILLEZ LIRE LE CONTRAT CE LICENCE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT CE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE. PAR L'UTILISATION DE CE PRODUIT, VOUS INDIQUEZ VOTRE ACCEPTATION IMPLICITE DES CONDITIONS DE CETTE 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 DE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE, ET LE MONTANT DE VOTRE ACHAT VOUS SERA REMBOURSÉ. PRODUIT DE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE 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 DE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation du PRODUIT DE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE. Vous n'êtes autorisé à faire des copies ni du PRODUIT DE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE, 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 du PRODUIT DE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE, ni à effectuer sur ce produit une opération de rétro-technique de quelque façon que ce soit. Vous n'êtes pas autorisé à exporter ou à réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT DE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE sans vous conformer à la réglementation nationale en vigueur. Le PRODUIT DE RÉFÉRENCE ÉLECTRONIQUE contient des informations de type confidentiel et exclusives, et vous acceptez de prendre les mesures nécessaires pour protéger ces informations contre toute divulgation ou tout usage non autorisés. Cette licence demeure en vigueur jusqu'à ce qu'elle soit révoquée. Elle est révoquée immédiatement, sans préavis de FRANKLIN, si vous ne vous conformez pas à l'une quelconque des dispositions de la licence.

Guide des touches

Touches de fonction

Affiche les messages d'aide.

Affiche les jeux.

Affiche les formes fléchies d'un mot (conjugaison).

Affiche les Confondables™.

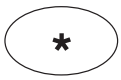
Revient en arrière.

Allume ou éteint l'appareil.

Efface l'entrée.

Entre un mot ou commence un nouveau tour (aux jeux).

Tape un **?** en remplacement d'une lettre.



Tape un ✳ en remplacement d'une série de lettres.

Touches de Direction

Va à gauche ou à droite.

Fait défiler vers le haut ou vers le bas. Ajoute un accent à la lettre précédente.

Pour commencer

1. **Appuyez sur** **.**

   Vous voyez une démonstration.

2. **Pour interrompre la démonstration, appuyez sur EFFACER.**

3. **Pour régler le contraste, appuyez sur ▲ ou ▼.**

   Vous ne pouvez régler le contraste que lorsque *Tapez un mot* apparaît. Si l'écran reste vierge, vérifiez la pile.

✓ Supprimer la démonstration

La démonstration apparaît chaque fois que l'appareil est allumé. Pour supprimer la démo, tapez ✳✳*d* et appuyez sur **ENTRER**.

✓ Aide visualisée

Lorsque vous utilisez ce programme, vous pouvez toujours visualiser des messages d'aide en appuyant sur **INFO**. Pour quitter ces informations, appuyez sur **ARR**.

✓ Suivez les flèches

- Les flèches clignotantes sur la droite de l'écran indiquent les touches de direction sur lesquelles vous pouvez appuyer pour voir d'autres caractères ou mots.
- Lorsque vous voyez une flèche droite clignotante, vous pouvez aussi appuyer sur **ENTRER** pour faire défiler automatiquement à droite. Pour interrompre le défilement, appuyez sur n'importe quelle touche de caractère ou de direction.

✓ Mise en veille automatique

Si vous oubliez d'éteindre l'appareil, il s'éteindra automatiquement au bout de deux minutes.

Une décharge électrostatique peut changer le mode de fonctionnement de cette unité. Dans un tel cas, le fonctionnement normal peut être rétabli si l'on appuie sur ⏻, ou si l'on retire/remplace les piles.

Corriger l’orthographe

Pour contrôler ou corriger l’orthographe, il suffit de taper un mot et d’appuyer sur **ENTRER**.

Si l’orthographe est correcte, la légende *Mot correct* apparaît. Si elle est incorrecte, vous voyez une liste de corrections. Voici un exemple.

1. **Appuyez sur EFFAC.**
2. **Tapez un mot mal orthographié (par exemple, aricault).**

   Pour effacer des lettres, appuyez sur **ARR**.

   ▶ tape un espace.
3. **Appuyez sur ENTRER.**

   La flèche clignotante indique d’autres corrections.
4. **Appuyez sur ▼ pour voir les corrections.**
5. **Une fois terminé, appuyez sur EFFACER.**

✓ Que signifie un ? ou [clignotant?

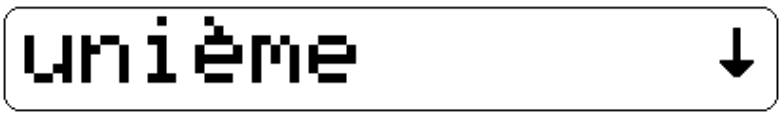
Un **?** à côté d’un mot signifie que ce mot a des Confondables. Un [signifie que vous pouvez voir la conjugaison de ce mot.

Corriger l’ orthographe

Si vous n’êtes pas sûr(e) de l’orthographe d’un mot, tapez un point d’interrogation à la place de chaque lettre inconnue. Vous pouvez taper plusieurs points d’interrogation par mot.

1. **Tapez un mot avec des points d’interrogation à la place des lettres inconnues.**

2. **Appuyez sur ENTRER pour afficher les mots correspondants.**



3. **Appuyez sur ▼ pour voir d’autres possibilités.**
4. **Appuyez sur EFFACER lorsque vous avez terminé.**

✓ Accentuation de lettres

Pour taper un accent sur une lettre, commencez par taper la lettre, puis appuyez sur ▲ ou ▼ jusqu’à ce que l’accent souhaité apparaisse.

Trouver des mots partiels

Vous pouvez trouver des préfixes, suffixes et d'autres parties de mots en tapant ✳ à la place des lettres que vous voulez trouver. Chaque ✳ peut correspondre à n'importe quel nombre de lettres. En voici un exemple:

1. **Tapez un mot avec un ✳.**

2. **Appuyez sur ENTRER.**

3. **Appuyez sur pour voir d'autres possibilités.**
4. **Appuyez sur EFFACER lorsque vous avez terminé.**

Trouver des mots partiels

✓ Conseils

- Servez-vous de points d’interrogation pour trouver des mots inhabituels. Par exemple, pour afficher un mot de quatre lettres commençant par un z, entrez *z???*.
- Servez-vous de points d’interrogation pour vous aider à résoudre des problèmes de mots croisés et d’autres jeux de mots. Par exemple, si la seconde lettre d’un mot à cinq lettres est un l et que l’avant-dernière lettre est un r, entrez *?l?r?*, puis faites défiler vers le bas pour afficher toutes les réponses possibles.

Trouver les conjugaisons

Pour conjuguer un verbe, tapez l'infinitif et appuyez sur **CONJ**. Si vous tapez une forme verbale, vous voyez l'infinitif, le temps et le mode. Ou il suffit d'appuyer sur **CONJ** lorsque vous voyez un [clignotant à côté d'un verbe.
Voici un exemple.

1. **Tapez croître.**

   Pour taper l'accent circonflexe, appuyez sur ▲ après avoir tapé *i*.

2. **Appuyez sur CONJ.**

   Appuyez sur ▼ pour visualiser d'autres possibilités.

3. **Appuyez sur ENTRER pour visualiser les formes.**

4. **Appuyez sur ENTRER pour faire défiler le texte à droite.**

   Pour revenir à la liste des formes, appuyez sur ◄.

5. **Appuyez sur pour voir toutes les formes du futur du verbe *croître*.**

6. **Appuyez sur ARR ou ◀ pour revenir à la liste des formes.**
7. **Une fois terminé, appuyez sur EFFACER.**

✓ Quelles conjugaisons pouvez-vous trouver?

Pour chaque verbe compris, les temps et modes ci-après sont conjugués:

- participe présent
- participe passé
- impératif
- présent (de l'indicatif)
- imparfait (de l'indicatif)
- passé simple
- futur
- conditionnel
- présent du subjonctif
- passé du subjonctif

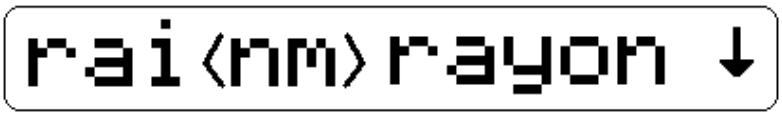
Visualiser les Confondables™

Les “Confondables” sont des mots tels que les homonymes et les homophones qui sont faciles à confondre avec d’autres mots. Lorsque vous voyez un **?** clignotant à côté d’un mot, il s’agit de Confondables. Voici un exemple:

1. **Tapez *rai*.**
2. **Appuyez sur ENTRER.**

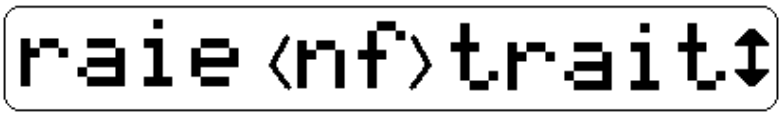
   Le point d’interrogation (?) indique que “rai” est associé à des Confondables.

3. **Appuyez sur CONF ou ?.**



   Pour chaque Confondable, sa nature grammaticale et son sens sont indiqués.

4. **Appuyez sur ▼ pour voir les Confondables.**



5. **Une fois terminé, appuyez sur EFFACER.**

Jouer au pendu

Le jeu du Pendu vous défie de deviner les lettres d'un mot caché en un certain nombre de tentatives. Il se joue comme suit.

1. **Appuyez sur JEUX.**
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ puis sur ENTRER pour choisir *Le Pendu*.**
3. **Appuyez sur ▲ ou ▼ puis sur ENTRER pour choisir un degré de difficulté.**

   Les *?* représentent le mot caché. Le chiffre représente les tentatives qui vous restent.

4. **Tapez des lettres jusqu'à ce que vous obteniez l'orthographe ou que vous n'ayez plus de tentatives.**

   Pour révéler une lettre, appuyez sur **ENTRER**. Pour révéler le mot, appuyez sur **?**. Lorsque le tour est terminé, le résultat est affiché.

5. **Appuyez sur ENTRER pour jouer un nouveau tour.**

Jouer aux anagrammes

Le jeu Anagrammes vous défie de trouver les anagrammes d'un mot-racine.

1. **Appuyez sur JEUX.**
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ puis sur ENTRER pour choisir *Anagrammes*.**
3. **Appuyez sur ▲ ou ▼ puis sur ENTRER pour choisir un degré de difficulté.**

   Le mot-racine et le nombre d'anagrammes sont affichés.
4. **Tapez une anagramme. Puis, appuyez sur ENTRER.**
5. **Entrez toutes les anagrammes possibles.**

   Pour mélanger les lettres du mot-racine, appuyez sur **ENTRER**. Pour visualiser les anagrammes que vous avez trouvées, appuyez sur ▲.
6. **Appuyez sur ? puis sur ▼ pour révéler toutes les anagrammes.**
7. **Appuyez sur ENTRER pour faire un autre tour.**

Jouer aux anagrammes perso

Avec Anagrammes Perso, vous pouvez créer des anagrammes à partir de lettres que vous choisissez. Les anagrammes apparaissent dans l'ordre de leur longueur. Voyez combien d'anagrammes sont contenues dans votre nom!

1. **Appuyez sur JEUX.**
2. **Appuyez sur ▲ ou ▼ puis sur ENTRER pour choisir *Anagrammes Perso*.**
3. **Tapez des lettres.**

4. **Appuyez sur ENTRER.**

5. **Appuyez sur ▼ pour voir toutes les possibilités.**
6. **Appuyez sur ENTRER pour faire un autre tour.**
7. **Une fois terminé, appuyez sur EFFACER.**

MPS-28007-00
Rev. A

Soins à apporter au produit

Spécifications techniques
Modèle SMF-108: *Correcteur d'orthographe*
• Pile : 1 CR2032, lithium
• Dimensions : 10,6 x 7 x 1,5 cm
• Poids : 65,2 g
Remplacement de la pile : Ce produit utilise une pile au lithium de 3 volts, CR2032. En cas de besoin de remplacement de la pile, dévissez l'arrière de l'appareil à l'aide d'un tournevis très fin et retirez délicatement le couvercle arrière. Installez une nouvelle pile, le signe plus dirigé vers vous, puis remettez le couvercle en place.
Nettoyage, rangement, problèmes : Pour le nettoyage, vaporisez un produit de nettoyage à vitre doux sur un chiffon et essuyez la surface de l'appareil. Ne vaporisez pas de liquides directement sur ce produit. N'utilisez ni ne rangez ce produit dans des conditions extrêmes ou prolongées de chaleur, de froid, d'humidité ou autres conditions néfastes. En cas de problème avec ce produit, référez-vous à la garantie. En cas d'achat en dehors des États-Unis, contactez votre lieu d'achat pour obtenir les informations adéqutes concernant les conditions de garantie ou de réparation.
Pour la garantie limitée (États-Unis) en anglais, visitez-nous: www.franklin.com.
Notice FFC : conforme aux limites imposées aux dispositifs informatiques de la Classe B en vertu du Sous-chapitre B de la Section 15 des Réglements FCC. L'utilisation est soumise aux deux conditions suivantes: (1) Le dispositif ne doit pas provoquer des signaux parasites préjudiciables et (2) Le dispositif doit accepter tout signal parasite reçu, y compris ceux qui risquent de provoquer un fonctionnement indésirable.
Droits d'auteur, marques déposées, brevets et ISBN :
© 2002 Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, N.J. 08016-4907, USA. Confondables, Matchmaker, et Spell Blaster II sont des marques déposées de Franklin. Tous droits réservés.
© 1992 Hachette. S.A. Tous droits réservés.
Brevets américains : 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,218,536; 5,396,606; 5, 295, 070.
Brevet européen : 0 136 379. Demandes de brevet déposées.
ISBN 1-56712-925-0.