

Contrat de licence

VEUILLEZ LIRE LE CONTRAT DE LICENCE AVANT D'UTILISER UNE CARTE BOOKMAN.

PAR L'UTILISATION D'UNE CARTE 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 CARTE BOOKMAN, ET LE MONTANT DE VOTRE ACHAT VOUS SERA REMBOURSÉ. CARTE 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 CARTE BOOKMAN demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation de la CARTE BOOKMAN sur un seul système FRANKLIN BOOKMAN à la fois. Vous n'êtes autorisé à faire des copies ni de la CARTE 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 CARTE BOOKMAN. Vous n'êtes pas autorisé à exporter, ou à réexporter, directement ou indirectement, la CARTE BOOKMAN sans vous conformer à la réglementation nationale en vigueur. La CARTE 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

Le *Dictionnaire Français-Espagnol/Diccionario Español-Francés* peut être utilisé pour traduire des mots, corriger des fautes d'orthographe, créer des listes de mots personnelles et trouver des formes fléchies. Après avoir lu ce mode d'emploi, vous serez en mesure d'utiliser les puissantes fonctions de ce dictionnaire, ainsi que de jouer aux six jeux de mots qu'il contient.

Guide des touches	3
Installation ou remplacement des piles	4
Installation des cartes	4
Sélection de livres	5
Usage des touches couleur	5
Choix de la langue des informations	6
Visualisation d'une démonstration	6
Modification des paramètres	7
Modification de la langue de saisie	7
Recherche de définitions	8
Recherche de formes fléchies	9
Recherche en fonction hypertexte	10
Recherche de mots à partir de caractères de substitution	10
Utilisation des listes de mots personnelles	11
Jeux	12
Envoi d'un mot d'un livre à l'autre	14
Remise à zéro du BOOKMAN	14
Droits d'auteur et brevets	15
Garantie limitée	15-16

Guide des touches

Touches couleur

- (ROUGE)** Affiche les formes fléchies d'un mot.
- (VERTE)** Modifie la langue.
- (JAUNE)** Affiche la liste des jeux.
- (BLEUE)** Affiche le menu de la liste personnelle.

Touches de fonction

- (AIDE)** Affiche les messages d'aide.
- (ARR)** Efface la dernière lettre que vous avez tapée, ou renvoie à l'écran précédent.
- (CARTE)** Permet de quitter le livre sélectionné.
- (EFFAC)** Efface l'écran affiché.
- (ENTRER)** Permet d'activer une recherche, de sélectionner une option de menu ou de commencer une mise en évidence.
- (ESPACE)** Tape un espace ou affiche l'écran suivant.
- (MAJ)** Permet de changer le mode du clavier pour taper les majuscules.
- (MENU)** Affiche les menus principaux.
- (ON/OFF)** Active ou inactive BOOKMAN.
- (?*)** Dans l'écran de saisie, tape un point d'interrogation à la place d'une lettre dans un mot. Dans un menu, affiche une rubrique de menu. Dans une entrée de dictionnaire, affiche le mot principal.



↑ ou ↓

Touches à flèches

Indique les déplacements possibles. Dans un écran de saisie, ↑ ou ↓ met un accent sur un mot tapé. Met un accent sur une lettre et met une lettre en majuscule.

Combinaisons de touches*

- (☆) + HT ou BAS** Dans une entrée de dictionnaire, affiche l'entrée précédente ou suivante. À partir d'une forme fléchie, affiche le groupe de formes fléchies précédent ou suivant.
- (MAJ) +**
↑ ou ↓ Passe au début ou à la fin d'un menu, d'une liste ou entrée.
- (☆) + (CARTE)** Envoie un mot d'un livre à l'autre.
- (☆) + BAS** Affichent le mot ou le groupe grammatical suivant.
- (☆) + HT** Affichent le mot ou le groupe grammatical précédent.
- (☆) + n** Tape un ñ.
- (MAJ) + (?*)** Tape un astérisque pour remplacer une série de lettres.

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

Installation ou remplacement des piles

Le BOOKMAN modèle BFE-440 utilise deux piles CR2032.

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

1. **Retournez l'appareil.**
2. **Retirez le couvercle du compartiment à piles en le faisant glisser dans la direction indiquée par le triangle.**
3. **Installez les piles, leur signe plus (+) vous faisant face.**
4. **Remettez en place le couvercle du compartiment à piles.**

► Mise en route

Appuyez sur la touche (ON/OFF) pour allumer ou éteindre votre appareil. Si vous le laissez allumé sans vous en servir, il s'éteint automatiquement. Quand vous le remettez en marche, le dernier écran affiché réapparaît.

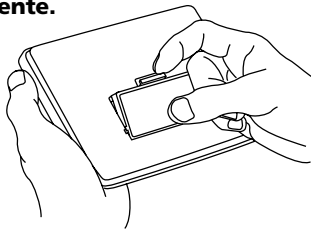
► Suivez les flèches

Les flèches clignotantes à droite de l'écran indiquent les touches à flèches sur lesquelles vous pouvez appuyer pour vous déplacer sur les menus ou pour visualiser une partie de texte supplémentaire.

Installation des cartes

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

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



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

► Remplacement des cartes

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

Sélection de livres

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

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



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 **ENTRER** pour faire la sélection.

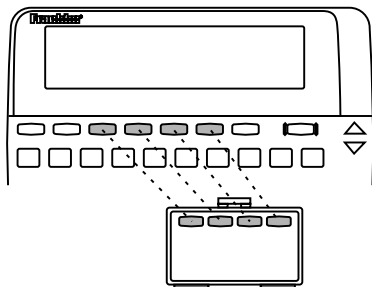
► Illustrations des écrans

Il est possible que certaines illustrations reproduites dans ce 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 carte, les touches couleur remplissent les fonctions indiquées sur la carte en question.



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

Choix de la langue des informations

La langue des informations est la langue utilisée pour les sollicitations, rubriques de menu et messages d'aide.

Lors de la première utilisation de ce dictionnaire

Lorsque vous utilisez ce dictionnaire pour la première fois, ou après une remise à zéro, l'écran suivant s'affiche :



Français: Appuyez **A**
Español: Pulsa **B**

- Pour choisir le français en tant que langue des informations, appuyez sur **A**.
- Pour choisir l'espagnol en tant que langue des informations, appuyez sur **B**.

Pour changer la langue des informations

Une fois que la langue des informations est choisie, il est facile de passer à une autre langue.

1. Appuyez sur **MENU** pour passer aux menus principaux.
2. Mettez en évidence le menu *Réglage* à l'aide de **←** ou **→**.
3. Trouvez *Idioma de los mensajes* et appuyez sur **ENTRER**.
4. Pour revenir à la langue des informations précédente, choisissez *Langue des informations* et appuyez sur **ENTRER**.

Visualisation d'une démonstration

Lorsqu'aucune carte-livre n'est installée dans votre BOOKMAN, une démonstration apparaît automatiquement après la sélection de ce livre. Pour arrêter la démonstration, appuyez sur **EFFAC**.

Pour la désactiver, appuyez sur **MENU**, et sélectionnez ensuite *Désactiver la démo* à partir du menu. Pour la réactiver, sélectionnez *Activer la démo*.

Lorsqu'une carte-livre est installée dans votre BOOKMAN, appuyez sur **MENU**, mettez en évidence *Voir la démo* à partir du menu *Réglage* puis appuyez sur **ENTRER**.

► L'aide est toujours disponible

Vous pouvez visualiser un message d'aide sur pratiquement tous les écrans, en appuyant sur **AIDE**. Appuyez sur les touches de direction pour le lire. Pour sortir de la commande Aide, appuyez sur **ARR**.

Pour lire un tutoriel sur la façon d'utiliser les fonctions et les touches principales de ce livre, sélectionnez *Instructions* à partir du menu.

Modification des paramètres

Vous pouvez régler la taille des lettres, le temps avant la mise à l'arrêt automatique et le contraste de l'écran.

1. Appuyez sur **MENU** jusqu'à ce que les menus principaux apparaissent.
2. Appuyez sur les touches à flèches pour mettre en évidence *Taille des lettres*, *Arrêt automatique* ou *Régler le contraste*.

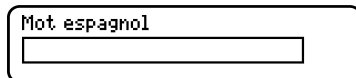
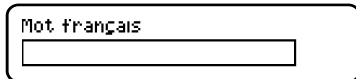


3. Appuyez sur **ENTRER**.
4. Mettez un paramètre en évidence.
Pour sortir sans modifier les paramètres, appuyez sur **ARR**.
5. Appuyez sur **ENTRER** pour sélectionner le paramètre.

Modification de la langue de saisie

La langue des informations est la langue utilisée pour taper les mots à chercher. Vous pouvez changer la langue de saisie à partir de l'écran de saisie ou à partir des menus principaux.

1. Appuyez sur **EFFAC** pour passer à l'écran de saisie.
2. Changez la langue de saisie à l'aide de **LANG** (verte).



3. Appuyez sur **MENU** pour passer aux menus principaux.
4. Changez la langue de saisie à l'aide de **LANG** (verte).



Recherche de définitions

Il est facile de trouver les définitions de mots français et espagnols.

Remarque: Dans la section française de ce mode d'emploi, tous les exemples utilisent le français en tant que langue des informations et langue de saisie.

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Le cas échéant, changez la langue de saisie à l'aide de **LANG** (verte).
3. Tapez un mot. Par exemple, tapez *temps*.

Pour taper un accent, tapez d'abord la lettre puis appuyez sur **↑** ou **↓** jusqu'à l'affichage de l'accent désiré.

4. Appuyez sur **ENTRER**.

temps [tã] (nm)
[durée] tiempo (m)
avoir le temps de faire

5. Si le mot a plus d'une forme, mettez en évidence une forme à l'aide de **↑** et **↓** puis appuyez sur **ENTRER**.
6. Utilisez les touches suivantes pour lire l'entrée de dictionnaire :

Recherche de définitions

Pour...
se déplacer vers le haut ou le bas

Appuyez sur...
↑ ou **↓**

passer à la page précédente ou suivante

HT ou **BAS**

se rendre au début ou à la fin de l'entrée **CAP** + **↑** ou **↓**

7. Pour visualiser le mot entré, appuyez sur **?***.
8. Pour visualiser l'entrée précédente ou suivante, maintenez **☆** enfoncé et appuyez sur **HT** ou **BAS**.
9. Appuyez sur **EFFAC** lorsque vous avez terminé.

► En cas de faute d'orthographe

Lorsque l'orthographe d'un mot est incorrecte dans une quelconque des langues, une liste de corrections s'affiche.

tempo
tomes
tempe

Mettez en évidence une correction à l'aide de **↑** et **↓** puis appuyez sur **ENTRER**. Ou appuyez sur **ARR** et tapez un autre mot.

Recherche de définitions

► Une autre manière de chercher des mots

Vous pouvez également chercher des mots à partir des menus principaux. Appuyez d'abord sur **MENU** jusqu'à l'affichage des menus principaux. Puis commencez à taper un mot dans la langue du menu.



Quand le mot désiré est mis en évidence dans le menu, appuyez sur **ENTRER** pour voir l'entrée de dictionnaire correspondante.

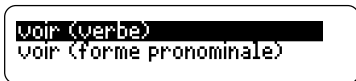
► Pour obtenir des conseils grammaticaux

Lorsque vous visualisez les formes fléchies, vous pouvez appuyer sur **AIDE** pour obtenir des descriptions détaillées concernant la façon d'utiliser les formes fléchies, avec des exemples d'usage.

Recherche de formes fléchies

Ce dictionnaire contient des conjugaisons de verbes dans les deux langues ainsi que les formes fléchies des noms et autres mots.

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Le cas échéant, changez la langue de saisie à l'aide de **LANG** (verte).
3. Tapez un verbe. Par exemple, tapez *voir*.
4. Appuyez sur **CONJ** (rouge). Ou appuyez sur **ENTRER** puis sur **CONJ** (rouge).
5. Utilisez ↓ pour mettre en évidence un groupe grammatical puis appuyez sur **ENTRER**.



6. Appuyez plusieurs fois sur **CONJ** (rouge), ou maintenez **☆** enfoncé et appuyez sur **BAS** pour voir les autres formes fléchies, le cas échéant.
7. Utilisez ↓ ou **BAS** pour vous déplacer vers le bas.
8. Pour voir les formes fléchies précédentes, tenez **☆** enfoncé et appuyez sur **HT**.
9. Appuyez sur **EFFAC** lorsque vous avez terminé.

Recherche en fonction hypertexte

Vous pouvez chercher des définitions, trouver des formes fléchies et ajouter des mots aux listes de mots personnelles en mettant en évidence des mots dans des entrées de dictionnaire. Essayez l'exemple suivant:

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Tapez *abaisser* puis appuyez sur **ENTRER**.
3. Appuyez à nouveau sur **ENTRER** pour commencer la mise en évidence.
4. Utilisez les touches à flèches pour déplacer la plage lumineuse vers le mot désiré.
5. Utilisez l'une des touches suivantes :

Pour...	Appuyez sur...
chercher le mot	ENTRER
voir les formes fléchies ajouter le mot aux listes	CONJ (rouge)
de mots personnelles	LISTE (bleue)
6. Pour revenir à l'entrée de dictionnaire, appuyez sur **ARR**.
7. Pour désactiver la mise en évidence, appuyez à nouveau sur **ARR**.

Recherche de mots à partir de caractères de substitution

Si vous n'êtes pas certain(e) de l'orthographe d'un mot, tapez un point d'interrogation à la place de chaque lettre inconnue ou un astérisque pour remplacer une série de lettres.

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Entrez un mot avec des ? ou * (par ex.: *ab*ss?nt*).
Pour taper l'astérisque, maintenez la touche **MAJ** enfoncée et appuyez sur **?***.
3. Appuyez sur **ENTRER** pour voir l'entrée de dictionnaire correspondante.
4. À l'aide des touches à flèches, mettez votre choix en évidence.
5. Pour revenir à la liste de possibilités, appuyez sur **ARR**.

► Autres usages de ? et *

Vous pouvez également taper des points d'interrogation dans des mots pour vous aider à trouver les lettres manquantes dans les jeux de lettres. Vous pouvez également utiliser des astérisques pour trouver les mots avec les mêmes débuts ou fins (par exemple, tapez *parl*).

Utilisation des listes de mots personnelles

Ce dictionnaire comporte une liste de mots personnelle française et espagnole où l'on peut sauvegarder des mots pour les mémoriser ou les réviser.

Pour ajouter des mots

Seuls les mots figurant dans ce dictionnaire peuvent être ajoutés aux listes de mots.

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Tapez un mot, entrez un mot ou mettez en évidence un mot dans un article ou une liste.

Pour savoir comment mettre en évidence un mot, lisez « Recherche en fonction hypertexte ».

3. Appuyez sur **LISTE** (bleue).
4. Appuyez sur **ENTRER** pour ajouter le mot.

Visualisation des listes

1. Appuyez sur **LISTE** (bleue).
2. Appuyez sur **ENTRER** pour visualiser la liste de mots sélectionnée.
3. Appuyez sur **LANG** (verte) pour alterner entre la liste de mots française et espagnole, le cas échéant.

Utilisation des listes de mots personnelles

4. Mettez en évidence un mot de la liste.
5. Appuyez sur **ENTRER** pour voir l'entrée de dictionnaire correspondante.

Retirer un mot

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Appuyez sur **LISTE** (bleue).
3. Appuyez sur **LANG** (verte) pour alterner entre la liste de mots française et espagnole, le cas échéant.
4. Mettez en évidence *Retirer un mot* appuyez sur **ENTRER**.
5. Mettez en évidence le mot que vous voulez retirer.
6. Appuyez sur **ENTRER** pour le retirer, ou appuyez sur **ARR** pour sortir.

Pour effacer toute la liste

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Appuyez sur **LISTE** (bleue).
3. Mettez en évidence *Effacer la liste*.
4. Appuyez sur **ENTRER**.
5. Tapez **O** (pour *oui*) ou **N** (pour *non*).

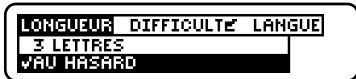
Ceci effacera uniquement la liste de mots personnelle dans la langue de saisie actuelle.

Jeux

Pour changer les paramètres des jeux

Vous pouvez changer les paramètres des jeux à tout moment. Chaque paramètre vaut pour tous les jeux.

1. Appuyez sur **JEU** (jaune).
2. Appuyez sur **ENTRER** pour choisir *Options des jeux*.



3. Mettez en évidence un menu à l'aide de **←** ou **→**.
4. Appuyez sur **↑** ou **↓** pour mettre en évidence un paramètre.
5. Appuyez sur **ENTRER** pour le sélectionner.
6. Appuyez sur **ARR** pour revenir aux jeux.

► Explication des paramètres des jeux

Longueur détermine la longueur des mots utilisés pour jouer aux jeux (entre 3 et 14 lettres). Vous pouvez également choisir *Au hasard*, *Entrez votre propre* et *Liste personnelle*. *Difficulté* permet de choisir le niveau de difficulté : *Débutant*, *Moyen*, *Avancé*, *Expert* ou *Passé maître*. *Langue* choisit le français ou l'espagnol pour jouer aux jeux.

Jeux

Pour choisir un jeu

1. Appuyez sur **JEU** (jaune).
2. Mettez en évidence un jeu à l'aide des touches à flèches.
3. Appuyez sur **ENTRER** pour le sélectionner.



► Touches à utiliser pour les jeux

Pendant un jeu, utilisez les touches suivantes:

Pour... obtenir un indice **Appuyez sur...** **CAP** + **?***

révéler la réponse et terminer la partie **?***

À la fin d'une partie, utilisez les touches suivantes:

Pour... **Appuyez sur...**

jouer une autre partie **ESPACE**

consulter l'entrée de dictionnaire pour ce mot **ENTRER**

jouer à un autre jeu **ARR**

Remarque: Si vous demandez un indice, la partie est perdue.

Le Pendu

Le Pendu vous met au défi de deviner un mot mystère, indiqué par un certain nombre de ?, une lettre à la fois. Au moment où vous tapez les lettres, celles qui sont correctes apparaissent à la place des points d'interrogation, celles qui sont fausses apparaissent au-dessous, et le nombre de tentatives restant à jouer apparaît à droite. Vous devez deviner le mot avant de ne plus avoir d'essais, et avant que l'homme ne soit pendu.

La Foire aux Mots

Dans La Foire aux Mots, vous essaieriez d'acheter toutes les lettres d'un mot mystère avant d'épuiser votre argent. Le prix de chaque lettre dépend de la fréquence de la lettre. Toutes les lettres vous coûteront une certaine somme, que vous ayez deviné juste ou non. Si vous devinez le mot, l'argent restant s'additionnera au tour suivant.

Le Petit Train

Tous à bord du Petit Train! Le train et vous devez taper, chacun votre tour, les lettres qui formeront un mot. Celui qui tape la dernière lettre d'un mot gagne.

Cartes Éclair

Cartes Éclair fait apparaître des mots que vous devez définir ou étudier. Pour visualiser la définition du mot, appuyez sur **ENTRER**. Appuyez sur **ARR** pour retourner à Cartes Éclair, et appuyez ensuite sur **↵** pour essayer un autre mot.

Conjugaison

Conjugaison vous apprend la conjugaison des verbes. Un verbe à l'infinitif, français, vous sera donné, et vous devrez le conjuguer. Votre conjugaison devra être orthographiée correctement, y compris les accents. Pour essayer une nouvelle conjugaison, appuyez sur **ESPACE**.

Jeu des Genres

Le Jeu des Genres vous demande de deviner le genre des noms français ou espagnol. Appuyez sur **M** pour le masculin, et sur **F** pour le féminin. Votre score est indiqué dans le coin supérieur à droite de l'écran.

Envoi d'un mot d'un livre à l'autre

Ce dictionnaire BOOKMAN peut envoyer des mots vers, et recevoir des mots depuis, différents autres livres BOOKMAN.

Pour envoyer un mot, vous devez d'abord installer une carte dans votre BOOKMAN, et cette carte doit pouvoir envoyer ou recevoir des mots. Pour savoir si une carte peut envoyer ou recevoir des mots, reportez-vous à son mode d'emploi.

1. Mettez en évidence un mot de ce livre.

vous [vu] (pron pers)
[pluriels] personnes -
gén] vosotros (vosotras)

Pour mettre un mot en évidence dans une liste, appuyez sur les touches à flèches.

Pour mettre un mot en évidence dans un texte, appuyez sur (ENTRER), et utilisez ensuite les touches à flèches.

2. **Maintenez la touche** (☆) **enfoncée et appuyez sur** (CARTE).
 3. **Mettez en évidence l'autre carte.**
 4. **Appuyez sur** (ENTRER).
- Le mot que vous avez mis en évidence apparaît dans l'autre livre.
5. **Appuyez sur** (ENTRER) **pour trouver le mot.**

Remise à zéro du BOOKMAN

Si le clavier du BOOKMAN ne répond plus aux commandes, ou si l'écran fonctionne mal, appuyez d'abord sur (EFFAC), 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 cartes 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 l'emplacement à carte.

Le fonctionnement de cette machine peut être perturbé par des décharges électrostatiques. Pour revenir à une utilisation normale, appuyer sur (ON/OFF) ou remettre, voire remplacer les piles.

Modèle BFE-440

- piles : 2 CR2032, 3-volt lithium
- dimensions: 12 x 8.3 x 1.4 cm
- poids: 0.4 g (sans les piles)

© 1998 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, NJ 08016-4907 USA.

Tous droits réservés.

© 1997 Larousse Bordas, Tous droits réservés.

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; 5,113,340; 5,203,705;
5,218,536; 5,229,936; 5,640,552;
5,295,070; 5,333,313; 5,007,019;
5,153,831; 5,249,965; 5,321,609;
5,396,606; 5,627,726; D362,271;
GERMAN PATS. M9409743.7 and
M9409744.5; UK REG.DES. 2043953.
Brevet européen 0 136 379. Brevets EN
INSTANCE.

Ce produit, à l'exception des piles, est garanti par Franklin pendant une période d'un an à compter de la date d'achat. Il sera réparé ou remplacé gratuitement (sur décision de Franklin) en cas de défaut de main d'oeuvre ou de matériel.

Les produits achetés en dehors des États-Unis 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 une vieillissement normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas vos droits de consommateurs.

Garantie limitée (É-U. uniquement)

FRANKLIN garantit que ce PRODUIT BOOKMAN est exempt de vice de matériel et de fabrication pour une période d'un an à compter de la date d'achat. Si votre PRODUIT BOOKMAN présente un tel vice, FRANKLIN le réparera ou le remplacera gratuitement à condition de le retourner, accompagné du reçu de caisse, au vendeur d'origine ou à Franklin Electronic Publishers, Inc., One Franklin Plaza, Burlington, NJ 08016-4907 dans un délai d'un an à compter de la date d'achat. En guise d'alternative, FRANKLIN peut, à son gré, vous rembourser le prix d'achat.

Les données contenues dans ce PRODUIT BOOKMAN peuvent être accordées à FRANKLIN sous licence. FRANKLIN n'accorde aucune garantie quant à l'exactitude des données contenues dans le PRODUIT BOOKMAN. Le fonctionnement ininterrompu et sans erreurs de ce PRODUIT BOOKMAN n'est pas couvert par une quelconque garantie. Vous assumez tous les risques de dommages ou pertes découlant de votre usage du PRODUIT BOOKMAN.

Cette garantie est invalidée si, au seul gré de FRANKLIN, le PRODUIT BOOKMAN a été trafiqué, accidentellement endommagé, maltraité, utilisé de façon incorrecte ou démonté, ou s'il a été endommagé à la suite de service ou modification par quiconque, y compris un concessionnaire autre que FRANKLIN. Cette garantie ne couvre que les produits fabriqués par ou pour FRANKLIN. Les piles, la corrosion, les contacts de piles et tous les dégâts causés par les piles ne sont pas couverts par cette garantie. AUCUN CONCESSIONNAIRE, REPRESENTANT OU EMPLOYÉ DE FRANKLIN N'A L'AUTORITÉ D'ACORDER DE GARANTIE SUPPLÉMENTAIRE, NI DE MODIFIER OU ÉTENDRE CETTE GARANTIE EXPRESSE.

LA GARANTIE CI-DESSUS EST EXCLUSIVE ET EST AU LIEU ET PLACE DE TOUTE AUTRE GARANTIE EXPRESSE OU TACITE, ORALE OU ÉCRITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER. L'OBLIGATION DE FRANKLIN DE REMPLACEMENT OU REMBOURSEMENT TELLE QUE DÉCRITE DANS LA GARANTIE CI-DESSUS CONSTITUE VOTRE SEUL ET UNIQUE RECOURS. Certain états interdisent l'exclusion des garanties tacites ou les limitations de durée de validité de la garantie. Cette garantie vous accorde des droits spécifiques ; il se peut que vous bénéficiiez d'autres droits, qui varient d'un état à l'autre. Cette garantie n'est pas valide dans la mesure où la mise en exécution d'une quelconque clause est interdite par les lois applicables.

FRANKLIN NE SERA EN AUCUN CAS RESPONSABLE, ENVERS VOUS OU TOUT TIERS, DE DOMMAGES-INTÉRÊTS PARTICULIERS, SECONDAIRES OU CONSÉQUENTS, OU TOUTE AUTRE PERTE OU DOMMAGE RÉSULTANT DE L'ACHAT, DE LA FABRICATION OU DE LA VENTE DU PRODUIT BOOKMAN, DE CETTE LICENCE OU DE TOUTE OBLIGATION QUI EN DÉCOULE OU DE L'USAGE OU DU FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, QUELLE QUE SOIT LA THÉORIE JURIDIQUE, QU'IL S'AGISSE DE RUPTURE DE CONTRAT, DÉLIT CIVIL, RESPONSABILITÉ STRICTE OU TOUTE AUTRE CAUSE D'ACTION EN JUSTICE OU POURSUITES, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES-INTÉRÊTS POUR MANQUE À GAGNER, DÉGÂTS MATÉRIELS OU DÉGÂTS POUR PRÉJUDICES INDIVIDUELS (UNIQUEMENT DANS LA MESURE PERMISE PAR LA LOI). LA RESPONSABILITÉ DE FRANKLIN POUR TOUTE REVENDICATION OU PERTE, DOMMAGE OU COÛT DÉCOULANT DE L'UNE QUELCONQUE DE CES CAUSES NE DÉPASSERA EN AUCUN CAS LE PRIX PAYÉ POUR CE PRODUIT BOOKMAN. CETTE CLAUSE RESTERA VALIDE EN CAS DE DÉROGATION AU RECOURS EXCLUSIF. Cette licence et garantie sont régies par les lois des États-Unis et de l'état du New Jersey.