

ORTHOMATIQUE

Mode d'emploi

Contrat de Licence










VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT DE LICENCE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT. VOTRE UTILISATION DE CET ARTICLE SIGNIFIE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CE CONTRAT. EN CAS DE NON-ACCEPTATION DE CES TERMES, VOUS POUVEZ RAPPORTER CE PAQUET, ACCOMPAGNE DU REÇU, AUPRES DU REVENDEUR CHEZ QUI L'ACHAT A ETE EFFECTUE, ET LE PRIX D'ACHAT DE CE PRODUIT SERA REMBOURSE. PAR PRODUIT, on entendra le logiciel et la documentation dans ce paquet et par FRANKLIN, Franklin Electronic Publishers, Inc.

LICENCE A USAGE LIMITE



Tous les droits de ce PRODUIT demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non-exclusive d'utilisation de ce PRODUIT. Il est formellement interdit de faire toute copie du PRODUIT ou des données qui y sont en mémoire, que ce soit sous forme électronique ou imprimée. Toute copie serait en effraction des lois sur les droits d'auteur en vigueur. En outre, vous ne pouvez ni modifier, ni adapter, nidémonter, ni décompiler, ni traduire, ni créer d'oeuvres dérivées de celui-ci, ni, en aucune façon, désosser le PRODUIT. Vous ne pouvez ni exporter ni réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT sans être conforme aux réglementations gouvernementales en vigueur. Le PRODUIT contient des informations confidentielles et privatives de Franklin que vous avez accepté de protéger de manière adéquate contre toute divulgation ou utilisation interdite. Cette licence est en vigueur jusqu'à résiliation. Cette licence expire immédiatement sans préavis de la part de FRANKLIN en cas de manquement à toute disposition de cette licence.

Guide des touches

Touches de fonction

-  **AIDE** Affiche les informations relatives à l'aide.
-  Passe au répertoire.
-  Passe à la calculatrice.
-  **CONJ** Affiche les formes fléchies d'un mot (conjugaison).
-  **JEUX** Affiche les jeux.
-  **ON/OFF** Allume ou éteint l'appareil.
-  **ARR** Revient une étape en arrière.
-  **EFFACER** Revient à l'écran *Tapez un mot*.
-  **ENTRER=** Entre les mots ou nombres, ou fait une sélection.

Touches calculatrice

-  **EFFACER** Efface les calculs.
-  **ENTRER=** Effectue les calculs (c.a.d agit comme =).

✓ Remarque : Dans la calculatrice, les touches effectuent automatiquement les fonctions indiquées sur celles-ci, en orange.

Autres touches



Tape un ç. Dans le répertoire, supprime une entrée.



A l'écran *Tapez un mot*, tape un point d'interrogation pour remplacer une lettre. Lorsqu'un point d'interrogation clignote près d'un mot corrigé, affiche ses Confondables™. Durant un jeu, révèle la ou les réponses et termine la partie.



Tape un astérisque pour remplacer une série de lettres.



Dans la calculatrice, passe au Convertisseur.



Touches de direction



Dans les listes, fait défiler vers le haut ou vers le bas. A l'écran *Tapez un Mot*, tape les accents et les majuscules. Lorsque l'écran *Tapez un mot* est vide, ajuste le contraste de l'écran.



La flèche droite tape un espace, la flèche gauche édite vers la gauche. A l'écran *Tapez un mot*, les flèches déplacent le curseur vers la droite ou vers la gauche.

Pour commencer

1. Appuyez sur ON/OFF.

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.

✓ 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.

Cet appareil risque de changer de mode de fonctionnement en raison de la décharge électrostatique. Pour rétablir le fonctionnement normal de cet appareil, appuyez sur la touche de remise à zéro ON/OFF, ou enlever et remettre les piles en place.

✓ **Supprimer la démonstration**

La démonstration apparaît chaque fois que l'appareil est allumé. Pour supprimer la démo, tapez "demo" à l'écran *Tapez un mot* et appuyez sur ENTRER.

✓ **Aide visualisée**

Lorsque vous utilisez le produit, vous pouvez toujours visualiser les informations de secours en appuyant sur AIDE. Pour quitter ces informations, appuyez sur ARR.

✓ **Suivez les flèches**

- Les flèches clignotantes sur la droite de l'écran montrent 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 utiliser appuyer sur ENTRER pour faire dérouler automatiquement à droite. Pour interrompre le déroulement, appuyez sur n'importe quelle touche de caractère ou de direction.

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 EFFACER.

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.**

?ni?me_



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

unième



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

✓ Accents et lettres majuscules

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


✓ Apostrophes

Pour les mots contenant une apostrophe, comme "aujourd'hui", tapez le mot sans l'apostrophe, appuyez sur ENTRER, et l'apostrophe sera placée automatiquement.

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 *. Par exemple, tapez *archev.**

Note: Pour taper un *, appuyer sur ? + .

2. Appuyez sur ENTRER.




3. Appuyez sur  pour voir d'autres possibilités.

4. Appuyez sur EFFACER lorsque vous avez terminé.


✓ 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 défilez 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.


participe présent

Appuyez sur  pour visualiser d'autres possibilités. Par exemple, sélectionnez "futur".

3. Appuyez sur ENTRER pour visualiser les formes.

croissant


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

Pour revenir à la liste des formes, appuyez sur  .

Trouver les conjugaisons

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

croîtrai (je) ↓

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 dans ce produit, les temps et modes ci-après sont conjugués:

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

✓ Format des tableaux de conjugaison

A noter que les personnes sont indiquées entre parenthèses après la conjugaison de chaque forme, et restent inchangées quel que soit le type de verbe. Par exemple, vous trouverez "allais (je)" signifiant "j'allais". Lorsque il y a des tirets dans les tableaux, cela signifie qu'il n'y a pas de conjugaison pour cette forme (par exemple, pour pleuvoir vous trouverez "--(je)").

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, ce mot a des 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 ?.

rai <nm> rayon ↓

Pour chaque Confondable, sa forme et un mot identificateur sont affichés.

4. Appuyez sur  pour voir les Confondables™.







raie <nf> trait †

5. Une fois terminé, appuyez sur EFFACER.

Pour sauvegarder les noms et numéros de téléphone








Ce produit contient un répertoire qui peut sauvegarder un maximum de 100 noms et numéros de téléphone. Le total des noms et numéros de téléphone que vous pouvez sauvegarder dépend du nombre de caractères dans chaque entrée.

Pour ajouter une entrée à la liste de numéros de téléphone




1. Appuyez sur .
2. Utilisez  ou , le cas échéant, pour voir **Ajouter entrée** et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
3. Tapez un nom et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
Chaque nom peut contenir jusqu'à 20 caractères (les lettres s'affichant en majuscules uniquement) et espaces.
Pour effacer un caractère, appuyez sur **ARR**. Pour taper un espace, appuyez sur .
Pour éditer un caractère, appuyez sur  et retapez ensuite une lettre.
4. Utilisez les touches numérotées pour taper un numéro de téléphone et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
Pour taper un trait d'union entre les sections d'un numéro de téléphone, appuyez sur **S**.
Pour taper un espace, appuyez sur .
Il n'est pas possible de taper de lettres dans le numéro de téléphone.

Pour sauvegarder les noms et numéros de téléphone

Pour voir la liste de numéros de téléphone

1. Appuyez sur .
2. Utilisez  ou , le cas échéant, pour voir *Voir répertoire* et appuyez ensuite sur ENTRER.
3. Pour sélectionner un nom, tapez le nom ou utilisez .
Pour effacer une lettre tapée, appuyez sur ARR.
4. Appuyez sur ENTRER pour voir son numéro de téléphone.
5. Pour éditer une entrée, appuyez d'abord sur , puis appuyez sur O, tapez les modifications et appuyez ensuite sur ENTRER jusqu'à ce que l'entrée soit sauvegardée. Ou appuyez sur N pour annuler la modification.
6. Pour passer à un autre nom, utilisez  ou  et appuyez ensuite sur ENTRER.
7. Appuyez sur ARR pour revenir vers les options de la liste de numéros de téléphone.



Pour supprimer une entrée de la liste de numéros de téléphone

1. Appuyez sur .
2. Appuyez sur ENTRER pour sélectionner *Voir répertoire*.
3. Appuyez sur  jusqu'à ce que l'entrée que vous souhaitez supprimer s'affiche.
4. Appuyez sur .
5. Appuyez sur O pour supprimer l'entrée ou sur N pour annuler la suppression.



6. Pour supprimer une autre entrée, répétez les étapes 3 à 5.

Pour effacer toutes les entrées de la liste de numéros de téléphone

Avertissement! Cette procédure efface de manière permanente tous les noms et les numéros de téléphone dans la liste de numéros de téléphone

1. Appuyez sur .
2. Utilisez  pour voir *Effacer liste* et appuyez ensuite sur ENTRER.
3. Appuyez sur O pour effacer toutes les entrées ou sur N pour annuler l'opération.


✓ Pour contrôler la mémoire

Pour voir la quantité de mémoire disponible dans le répertoire, appuyez sur  et utilisez ensuite  pour voir Disponible: XX%.

✓ Conserver une copie des données importantes

Avertissement! L'information entrée dans le répertoire est correctement sauvegardée en mémoire tant que la pile alimente ce produit. Néanmoins, si la pile perd toute son alimentation, cette information sera perdue de manière permanente. Il est recommandé de toujours garder une copie par écrit des informations importantes.

Pour utiliser le mot de passe



Il est possible d'utiliser un mot de passe pour conserver secrète l'information dans le répertoire. Le mot de passe sera exigé à chaque fois que quelqu'un allume l'appareil et appuie en premier sur .

Avertissements concernant le mot de passe

Avertissement! Il faut toujours inscrire le mot de passe et le conserver dans un endroit séparé. En cas d'oubli du mot de passe, il vous faut remettre l'appareil à zéro pour accéder au répertoire.


Avertissement! Remettre l'appareil à zéro efface toute l'information entrée par l'utilisateur, il est donc important de toujours avoir une copie par écrit de vos données. Pour remettre l'appareil à zéro, utilisez l'extrémité pointue d'un trombone redressé pour appuyer délicatement sur le bouton de remise à zéro. Si l'appareil ne se remet pas à zéro après avoir appuyé sur le bouton de remise à zéro, enlevez les piles, attendez au moins deux minutes et remettez-les en place. Pour les instructions concernant les piles, reportez-vous à la section **Remplacement de la pile** qui figure sur la page 4.

Pour programmer le mot de passe

1. Appuyez sur .
2. Utilisez  pour voir *Établir mot de passe* et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
3. Tapez un mot de passe et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
Votre mot de passe peut contenir jusqu'à 20 caractères.
4. Pour désactiver le mot de passe, répétez les étapes 1 et 2 ci-dessus et appuyez ensuite sur **ENTRER** lorsque *Mot de passe* s'affiche.

Pour utiliser la calculatrice

Pour effectuer un calcul



1. Appuyez sur .
2. Utilisez les touches numérotées pour taper un numéro.
Pour inscrire un nombre négatif ou positif, utilisez $x+/-$.
Pour taper une décimale, appuyez sur G.
3. Utilisez Q+, S-, Dx or F÷ pour entrer une fonction mathématique.
Remarque : La fonction de division est indiquée par un / sur l'écran.
4. Tapez un autre numéro.
Remarque : Pour trouver une racine carrée, appuyez sur C√.
5. Appuyez sur ENTRER ou V%.
Pour effacer le calcul, appuyez sur EFFACER.



Pour utiliser la mémoire de la calculatrice


1. Effectuez un calcul comme il l'est décrit ci-dessus, ou simplement tapez un nombre dans la calculatrice.
2. Appuyez sur L^{M+} pour ajouter le nombre à la mémoire de la calculatrice comme un nombre positif ou sur K^{M-} pour l'ajouter à la mémoire comme nombre négatif.
Le total dans la mémoire clignote à l'écran.
3. Appuyez sur EFFACER pour annuler la calculatrice ou recommencer un calcul.
4. Pour extraire le total de la mémoire, appuyez sur J^{MR} .
5. Pour effacer la mémoire de la calculatrice, appuyez sur H^{MC} .

Pour convertir mesures et devises

Il est possible de convertir températures, poids, mesures liquides et longueurs du et vers le système métrique. Il est également possible de convertir des devises en utilisant un taux d'échange que vous entrez.



1. Appuyez sur .
2. Appuyez sur **W(conv)**.
3. Utilisez  pour sélectionner une catégorie de conversion et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
4. Si vous avez sélectionné *Devises* comme catégorie de conversion, établissez le taux d'échange.

Pour établir le taux d'échange, utilisez d'abord  ou , le cas échéant, pour voir *Établir taux* appuyez sur **ENTRER**. Tapez ensuite un nombre correspondant au taux d'échange local et appuyez sur **ENTRER**. Pour taper un point décimal, appuyez sur la touche G. Le taux d'échange sera sauvegardé jusqu'à ce que vous le changiez.

5. Utilisez  pour sélectionner une conversion et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
6. Tapez un montant et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
7. Pour effectuer une autre conversion, appuyez sur **ARR**.

Jouer au pendu

Le jeu Le 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.



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

3. Tapez des lettres jusqu'à ce que vous obteniez le mot complet 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.

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

✓ Pour régler le niveau de difficulté

Dans le menu des jeux, à *Difficulté*, appuyez sur **ENTRER**. Utilisez  ou  pour trouver le niveau qui vous convient et appuyez ensuite sur **ENTRER** pour le sélectionner.



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*.



LENTO 12

Le mot-racine et le nombre d'anagrammes sont affichés.

3. Tapez une anagramme. Puis, appuyez sur **ENTRER**.
4. Entrez tous les anagrammes possibles.
Pour mélanger les lettres du mot-racine, appuyez sur **ENTRER**. Pour visualiser les anagrammes que vous avez trouvées, appuyez sur .
5. Appuyez sur **?**, puis sur  pour révéler toutes les anagrammes.
6. Appuyez sur **ENTRER** pour jouer un autre tour.

Mes anagrammes


Avec Mes Anagrammes, 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 mot!

1. Appuyez sur **JEUX**.
2. Appuyez sur  ou ; puis, sur **ENTRER** pour choisir *Mes Anagrammes*.
3. Tapez des lettres.

IRAVOS



4. Appuyez sur **ENTRER**.

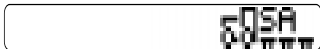
AVOIRS

5. Appuyez sur  pour voir toutes les possibilités.
6. Appuyez sur **ENTRER** pour recommencer.
7. Une fois terminé, appuyez sur **EFFACER**.

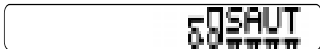
Le Petit Train

Dans Le Petit Train, le joueur et le train tapent chacun à leur tour des lettres pour former un mot. Celui qui tape la dernière lettre du mot remporte la partie.

1. Appuyez sur **JEUX**.
2. Appuyez sur  ou  ; puis, sur **ENTRER** puis choisir **Le Petit Train**.
3. Jouez à tour de rôle avec le train pour insérer les lettres jusqu'à ce qu'un mot soit formé et qu'il y ait un gagnant.



Appuyez sur ? pour finir une partie et révéler le mot.



4. Appuyez sur **ENTRER** pour jouer un autre tour.
5. Appuyez sur **ARR** pour revenir au jeu.
6. Une fois terminé, appuyez sur **EFFACER**.

Soins à apporter au produit

Modèle CL-106

Dimensions : 10,8 x 6,8 x 0,8 cm.

Pile: 1 CR-3032

Droits d'auteur, marques déposées, brevets et ISBN:

© 2000 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907 USA. Confondables™, est une marque déposée de Franklin. Tous droits réservés.

© 2000 Larousse HER. Tous droits réservés.

Brevets américains : 4,490,811; 4,830,618;

4,891,775; 5,113,340; 5,203,705 5,218,536;

5,396,606; 5,249,965; 5,321,609;

Brevet européen : 0 136 379.

ISBN 1-56712-590-5.

Pour la garantie limitée (États-Unis) en anglais, consultez notre site internet: www.franklin.com

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.

Garantie limitée (en dehors des États-Unis)

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 avec un produit équivalent (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.

www.franklin.com

FPS-28544-00

P/N 7201674

Rev.A