

NEXT CENTURY®

de Franklin Electronic Publishers

DICTIONNAIRE DU FRANÇAIS

H  HACHETTE
Livre

MODE D'EMPLOI

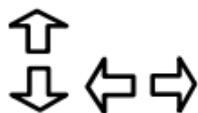
DMF-210

Guide des touches

Touches de fonction

- AIDE** Affiche les messages d'aide.
- ARR** Revient à l'écran précédent.
- CONJ** Affiche les formes fléchies d'un mot.
- EFF** Efface l'entrée.
- ENTRER** Recherche un mot, choisit une option de menu, ou commence une mise en évidence.
- JEUX** Affiche la liste des jeux linguistiques.
- MENU** Affiche le menu.
- ON/OFF** Allume ou éteint l'appareil.
- SUIV** Affiche l'article suivant, ou, aux jeux, permet de faire un nouveau tour.
- ?** Tape un point d'interrogation en remplacement d'une lettre.

Touches à flèches

-  Permet le déplacement dans la direction indiquée, ou tape un accent avec .

Installation des piles

Ce dictionnaire utilise 4 piles AAA de 1,5 volts.

1. **Retournez le dictionnaire.**
2. **Faites glisser le couvercle du compartiment des piles dans la direction du triangle.**
3. **Installez les piles, leurs signes (+) correctement alignés comme le montre le schéma dans le compartiment à piles.**
4. **Remettez en place le couvercle du compartiment à piles.**

✓ Reprise automatique

Si vous oubliez d'éteindre l'appareil, il s'éteindra automatiquement au bout de deux minutes. Lorsque vous le remettez en marche, il reprend au dernier écran que vous avez visualisé.

✓ Aide visualisée

Vous pouvez toujours visualiser les informations de secours en appuyant sur AIDE. Pour quitter, appuyez sur ARR.

Pour lire les instructions concernant l'usage des touches, appuyez sur MENU et choisissez *Instructions*.

Pour commencer

1. Appuyez sur ON/OFF.

Vous voyez une démonstration.

2. Pour terminer la démonstration, appuyez sur EFF.

3. Pour régler le contraste, appuyez sur ↓ ou ↑ de manière répétée.

Vous ne pouvez régler le contraste que lorsque *Entrez un mot* apparaît. Si l'écran reste vierge, vérifiez les piles.

✓ Supprimer la démonstration

La démonstration apparaît chaque fois que l'appareil est allumé. Pour la supprimer, appuyez sur MENU, puis sur ↓ pour mettre en évidence *Supprimer la démo*, puis sur ENTRER. Pour la remettre en marche, sélectionnez *Actionner la démo* dans le menu.

✓ Suivez les flèches

Les flèches clignotantes sur la droite de l'écran montrent les touches directionnelles sur lesquelles vous pouvez appuyer pour voir d'autres caractères ou mots.

Recherche de définitions

Suivez ces étapes afin d'apprendre la façon la plus simple de trouver les définitions et locutions d'un mot.

1. Appuyez sur EFF.
2. Tapez un mot (par ex. : *argutie*).

Entrez un mot
argutie

Vous n'avez pas besoin de taper de majuscules ou d'accents. (Si vous souhaitez taper un accent, tapez la lettre, puis appuyez sur ⤴ jusqu'à ce que l'accent correct apparaisse.) Pour effacer une lettre tapée, appuyez sur ARR.

3. Appuyez sur ENTRER.

argutie [-si] ↗
↖ Raisonnement

4. Appuyez sur ⤵ de manière répétée pour faire défiler vers le bas.
5. Appuyez sur SUIV pour afficher le mot suivant dans le dictionnaire.
6. Appuyez sur EFF pour effacer votre entrée.

✓ **Correction orthographique**

Si vous épelez mal un mot, l'orthographe correcte est affichée automatiquement. Mettez simplement en évidence une correction et appuyez ensuite sur ENTRER pour visualiser les définitions.

✓ **Comprendre les locutions**

Les définitions sont pour beaucoup de mots suivies par des locutions (*Loc* en abrégé), qui consistent en des usages particuliers d'un mot. Pour apprendre à trouver le sens d'une désignation d'une locution (par ex.: *ZOOL*), reportez-vous à « Recherche des abréviations ».

✓ **Le menu *Dictionnaire***

Vous pouvez également trouver les définitions en appuyant sur MENU et sur ENTRER pour sélectionner *Dictionnaire*.

Ensuite vous pouvez taper le mot que vous voulez chercher. Lorsque le mot est mis en évidence, appuyez sur ENTRER pour visualiser les définitions. Appuyez sur ARR pour retourner au menu *Dictionnaire*.

Recherche des abréviations

Il est facile de trouver le sens de n'importe quelle abréviation utilisée dans ce dictionnaire.

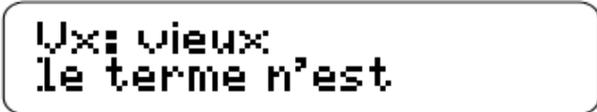
1. Appuyez sur **MENU**.
2. Appuyez sur ↓ pour mettre en évidence **Abréviations**.
3. Appuyez sur **ENTRER**.
4. Tapez une abréviation (par ex. : vx).



vx: vieux
v: verbe

Pour effacer une lettre tapée, appuyez sur **ARR**.

5. Appuyez sur **ENTRER** pour voir son sens.



vx: vieux
le terme n'est

6. Appuyez sur ↓ pour faire défiler vers le bas.
7. Appuyez sur **ARR** pour retourner à la liste.

✓ Quand un ellipse apparaît :

Lorsque vous voyez un ellipse (par ex. : *PSYCHIAT: psych...*) dans le menu *Abréviations*, vous pouvez voir l'écriture en entier en appuyant sur (?).

Recherche de conjugaisons

Vous pouvez afficher les formes fléchies des noms, verbes et adjectifs dans ce dictionnaire.

1. Appuyez sur EFF.
2. Tapez un mot (par ex. : *voir*).
3. Appuyez sur CONJ.
Plusieurs catégories grammaticales apparaissent.
4. Mettez en évidence une catégorie (par ex. : *verbe*) et appuyez sur ENTRER.

PRÉSENT DE L'IN-
DICATIF

5. Appuyez sur ↓ pour faire défiler vers le bas.

je vois
tu vois

6. Appuyez sur SUIV ou CONJ de manière répétée pour afficher les conjugaisons suivantes.
7. Appuyez sur ARR de manière répétée pour afficher les conjugaisons précédentes.
8. Appuyez sur EFF quand vous avez terminé.

✓ Manières supplémentaires de voir des conjugaisons :

- Aux définitions, appuyez sur CONJ afin de voir les formes fléchies du mot entré.
- Mettez un mot en évidence dans une définition, puis appuyez sur CONJ afin de voir ses formes fléchies. Pour apprendre à mettre des mots en évidence, reportez-vous à « Recherche en fonction hypertexte. »

✓ Conjugaisons pouvant être affichées

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| • présent de l'indicatif | • plus-que-parfait de l'indicatif |
| • imparfait de l'indicatif | • passé antérieur |
| • passé simple | • futur antérieur |
| • futur | • conditionnel passé |
| • conditionnel | • passé du subjonctif |
| • présent du subjonctif | • plus-que-parfait du subjonctif |
| • imparfait du subjonctif | • impératif |
| • passé composé | • participe présent |
| | • participe passé |

Recherche de lettres dans des mots

Si vous n'êtes pas certain(e) d'une lettre dans un mot, tapez un point d'interrogation à sa place. Essayez l'exemple suivant.

1. Appuyez sur EFF.
2. Tapez *ve?ll????*.

Entrez un mot.
ve?ll????

3. Appuyez sur ENTRER.
4. Mettez un mot en évidence.
5. Appuyez sur ENTRER pour l'afficher.

✓ Conseils

- Servez-vous des 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 des 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?*.

Recherche en fonction hypertexte

Vous pouvez mettre en évidence des mots dans les définitions, puis afficher leurs définitions ou formes fléchies. Essayez l'exemple suivant.

1. Appuyez sur EFF.
2. Tapez *valve* et appuyez sur ENTRER.
3. Appuyez à nouveau sur ENTRER.



```
valve n ↗  
1 Moitié de la
```

Le premier mot est en évidence.

4. Appuyez sur les touches à flèches pour mettre en évidence *mollusques*.



```
coquille des mollusques  
d'un
```

5. Appuyez sur ENTRER.
Ou sur CONJ pour voir ses formes fléchies.



```
mollusque n m  
1 Animal au
```

6. Appuyez sur ARR pour revenir au premier article.
7. Appuyez sur ARR pour arrêter la mise en évidence.

Jeux

Sélection d'options de jeux

Pour jouer avec différents niveaux de difficulté, sélectionnez les options des jeux avant de sélectionner un jeu.

1. Appuyez sur **JEU**X.
2. Appuyez sur **ENTRER** pour sélectionner *Options des jeux*.
3. Mettez en évidence *Mots*, *Longueur*, ou *Difficulté* et appuyez sur **ENTRER**.
4. Sélectionnez un nouveau choix.

Un signet montre la sélection courante.

Remarque : Si vous sélectionnez *Tapez votre mot* sous *Mots*, vous devrez entrer un mot avant de jouer.

5. Appuyez sur **ARR** pour sélectionner d'autres options des jeux.

Sélection des jeux

1. Appuyez sur **JEU**X.
2. Mettez en évidence un jeu.
3. Appuyez sur **ENTRER** pour commencer à jouer.

Le Pendu

L'objet du Pendu est de deviner toutes les lettres d'un mot caché avant que le petit homme ne soit pendu. Les points d'interrogation indiquent les lettres du mot caché, et le nombre indique le nombre de mauvaises réponses restantes.

Commencez par taper les lettres. Pour révéler une lettre du mot mystérieux, appuyez sur **ENTRER**. Pour révéler le mot, appuyez sur (?). Pour faire un nouveau tour, appuyez sur **SUIV**.

Anagrammes Personnelles

L'objet d'Anagrammes Personnelles est de taper tous les anagrammes d'un mot. Les anagrammes doivent se composer des lettres du mot affiché dans le coin supérieur gauche. Le nombre indique combien il reste d'anagrammes à taper.

Tapez un anagramme, puis appuyez sur **ENTRER**. Pour mélanger les lettres, appuyez sur **ENTRER**. Pour révéler tous les anagrammes d'un mot, appuyez sur (?), puis faites défiler vers le bas. Pour faire un nouveau tour, appuyez sur **SUIV**.

Remarque : Pour jouer à ce jeu avec vos propres mots ou avec une chaîne de lettres, sélectionnez *Tapez votre mot* comme option de jeux.

Cartes Eclair

Le jeu Cartes Eclair teste votre capacité à définir des mots. Essayez de définir le mot du haut. Pour afficher sa définition, appuyez sur **ENTRER**, puis sur **ARR** pour revenir à Cartes Eclair. Pour essayer un nouveau mot, appuyez sur **SUIV** ou ↵.

Le Petit Train

L'objet du Petit Train est de taper la dernière lettre d'un mot dans le dernier wagon du train. Si le train tape la dernière lettre ou si vous créez un mot qui ne figure pas dans le dictionnaire, vous avez perdu. Tapez des lettres tour à tour avec le train.

Pour voir les lettres que vous pouvez taper à votre tour, appuyez sur **ENTRER**. Pour révéler le mot, appuyez sur (?). Pour faire un nouveau tour, appuyez sur **SUIV**.

Remarque : Le Petit Train sélectionne des mots de ce dictionnaire au hasard. Les options de jeux sélectionnées ne s'appliquent pas.

✓ Définir les mots des jeux

Après chaque tour d'un jeu, vous pouvez voir la définition d'un mot en appuyant sur **ENTRER**. Appuyez ensuite sur **ARR** pour revenir au jeu.

Soins à apporter au produit

Réglage du produit

Si l'écran ou le clavier ne fonctionne plus ou fonctionne mal, vous pouvez régler le produit en introduisant doucement le bout d'un trombone dans le trou à l'arrière, marqué « RESET ». Si le produit continue de mal fonctionner, vérifiez les piles.

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 adéquates concernant les conditions de garantie ou de réparation.

Notice FCC : conforme aux limites imposées aux dispositifs informatiques de la Classe B en vertu du Sous-chapitre B de la Section 15 des Règlements 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.

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 **ON/OFF**, ou si l'on retire/remplace les piles.

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

© 1994-95, 1998 Franklin Electronic Publishers, Inc.

Franklin et Next Century sont des marques déposées de Franklin. Tous droits réservés.

© 1992 Hachette Dictionnaire Universel de Poche. Tous droits réservés.

Brevets américains : 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,333,313; 5,007,019; 5,321,609; 5,396,606.

Brevet européen : 0 136 379.

Demandes de brevet déposées.

ISBN 1-56712-220-5

Limited Warranty (U.S. only)

Franklin Electronic Publishers, Inc. ("Franklin") warrants to the end user that this product will be free from defects in material and workmanship for a period of ONE YEAR from the date of original retail purchase, as evidenced by sales receipt. On discovery of a defect, the end user must return this product (transportation charges prepaid) either to the dealer from whom it was purchased or directly to Franklin at the address given below. Each product returned must include the user's name, address, and telephone number, as well as a brief description of the nature of the defect and a copy of the sales receipt as proof of the date of the original retail purchase. Franklin will, at its option, repair or replace any product at no further charge to the end user on determination by Franklin, in its sole discretion, that the product was defective and that such defect arose within the duration of this limited warranty.

Enclose \$3.00 check or money order for shipping and handling to Franklin Electronic Publishers, Inc.

This warranty does not apply if, in the sole discretion of Franklin, the product has been tampered with, damaged by accident, abuse, misuse, or misapplication, or as a result of service or modification by any party, including any dealer, other than Franklin. FRANKLIN SHALL NOT BE RESPONSIBLE IN ANY WAY FOR ANY SERVICE OR MODIFICATION TO THIS PRODUCT BY ANY PARTY, INCLUDING ANY DEALER, OTHER THAN FRANKLIN.

This warranty applies only to products manufactured by or for Franklin. Batteries, corrosion of battery contacts and any damage caused by batteries are not covered by this warranty.

ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE STRICTLY LIMITED IN DURATION TO THAT OF THE EXPRESS WARRANTY SET FORTH ABOVE, THAT IS, ONE YEAR FROM THE DATE OF ORIGINAL RETAIL PURCHASE.

THE WARRANTY AND REMEDY SET FORTH ABOVE ARE THE EXCLUSIVE REMEDY OF THE RETAIL BUYER AND END USER IN CONNECTION WITH THE MANUFACTURE, SALE, OR USE OF THIS PRODUCT AND ARE IN LIEU OF ANY AND ALL OTHER WARRANTIES OR REMEDIES, WRITTEN OR ORAL, EXPRESS OR IMPLIED. 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.

FRANKLIN SHALL NOT BE RESPONSIBLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OR IN CONNECTION WITH THE MANUFACTURE, SALE, OR USE OF THIS PRODUCT UNDER ANY LEGAL THEORY, WHICH DAMAGES SHALL INCLUDE, BUT NOT BE LIMITED TO, LOST PROFITS, DAMAGES TO PROPERTY OR DAMAGES FOR PERSONAL INJURY (BUT ONLY TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW). UNLESS OTHERWISE CONTRARY TO APPLICABLE LAW, FRANKLIN'S LIABILITY SHALL IN NO CASE EXCEED THE PRICE PAID FOR THE PRODUCT CLAIMED TO BE DEFECTIVE.

This warranty shall not be applicable to the extent that the enforcement of any provision may be prohibited by applicable law. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state. Some states do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages or limitation on how long an implied warranty may last so the above limitation or exclusion may not apply to you. Enclose \$3.00 check or money order for shipping and handling to: FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC., ATTENTION: SERVICE DEPARTMENT, ONE FRANKLIN PLAZA, BURLINGTON, NEW JERSEY 08016-4907.



FDS-28013-00

P/N 7201435

Révision B