

Franklin®

**BOOKMAN®**

**Dizionario Italiano  
Compatto**

**GUIDA ALL'USO  
DML-2065**

## Contratto di licenza

---

PRIMA DI UTILIZZARE UN LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN LEGGERE QUESTI TERMINI.

L'USO DEL LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN SOTTINTENDE L'ACCETTAZIONE DEI TERMINI DI QUESTA LICENZA. SE NON ACCETTATE QUESTI TERMINI, POTETE RESTITUIRE QUESTO PACCHETTO CON LA FATTURA D'ACQUISTO AL RIVENDITORE DAL QUALE AVETE ACQUISTATO IL VOSTRO LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN DIETRO RESTITUZIONE DEL PREZZO DI ACQUISTO. LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN significa il prodotto di software, hardware e la documentazione inclusi in questo pacchetto e FRANKLIN significa Franklin Electronic Publishers, Inc.

### LICENZA DI LIMITAZIONI D'USO

Tutti i diritti del LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN rimangono di proprietà della FRANKLIN. Con il vostro acquisto, la FRANKLIN concede una licenza personale e non esclusiva per l'uso del LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN su un singolo BOOKMAN FRANKLIN alla volta. Non siete autorizzati a fare copie del LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN, o dei dati programmati immessi sia in forma elettronica che stampata. Queste copie sono una violazione delle leggi sui diritti di copia riservati. Inoltre non siete autorizzati a modificare, adattare, smontare, scomporre, tradurre, creare funzioni derivate, o, in qualsiasi maniera, interferire con la tecnica del LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN. L'esportazione o la riesportazione diretta o indiretta del LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN devono essere in osservanza delle regole governative pertinenti. Il LIBRO ELETTRONICO BOOKMAN contiene informazioni confidenziali e di proprietà della Franklin che vi impegnate a proteggere adeguatamente da uso o divulgazione non autorizzati. Questa licenza è in effetto finché non sarà terminata. Questa licenza è immediatamente nulla senza notifica preventiva della FRANKLIN, in caso di violazione di qualsiasi termine di questa licenza.

# Contenuto

<b>Guida ai tasti .....</b>	<b>3</b>
<b>Come installare le batterie .....</b>	<b>4</b>
<b>Come selezionare un libro .....</b>	<b>5</b>
<b>Uso dei tasti colore .....</b>	<b>5</b>
<b>Come trovare le voci del dizionario .....</b>	<b>7</b>
<b>Come trovare le coniugazioni .....</b>	<b>10</b>
<b>Come trovare più sinonimi .....</b>	<b>10</b>
<b>Come trovare le frasi e la nomenclatura .....</b>	<b>11</b>
<b>Come usare l'ipertesto .....</b>	<b>11</b>
<b>Come usare l'elenco personale di parole .....</b>	<b>12</b>
<b>Come giocare .....</b>	<b>14</b>
<b>Cura delle schede libro .....</b>	<b>17</b>
<b>Azzerare il vostro BOOKMAN .....</b>	<b>18</b>
<b>Diritti di riproduzione e patenti .....</b>	<b>18</b>

# Guida ai tasti

## Tasti colore

CO NU

**(rosso)** Visualizza le coniugazioni dei verbi.

GIOCHI

**(verde)** Visualizza i sinonimi.  
**(giallo)** Visualizza l'elenco dei giochi.

CANC

Ritorna allo schermo di immissione.

GUIDA

Visualizza i messaggi di aiuto.

INDIETRO

Torna indietro di una fase (ad es., cancella i caratteri scritti).

INVIO

Ricerca, seleziona un particolare del menu, inizia l'evidenziatore.

MENU

Visualizza i menu principali.

ON/OFF

Accende e spegne il vostro BOOKMAN.

SCHED

Esce dal libro che state leggendo.

SPAZIO

Inserisce uno spazio, avanza di uno schermo.

↑

Modifica i tasti per usare le maiuscole e la punteggiatura.

? \*

Nello schermo di immissione principale, scrive ? per indicare una lettera qualsiasi in una

parola. Nella voce del dizionario, visualizza la parola immessa. In un gioco, rivela le risposte.



↑ o ↓



GIÙ

0

SU

## Tasti di direzione

Per spostarsi nella direzione indicata.

Mette l'accento su una lettera scritta.

Per avanzare o retrocedere di uno schermo.

## Combinazione di tasti\*

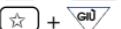


★ + L

Visualizza le opzioni dell'elenco personale di parole.



★ + SCHED



★ + GIÙ

Invia una parola tra i libri.

Visualizza la voce del dizionario o la coniugazione seguente o precedente.

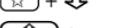


★ + Q



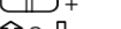
- P

Scrive i numeri.



★ + GIÙ

Scrive un trattino (-).



SU + Q



- P

Per spostarsi all'inizio o alla fine del testo o dei menu.



SU + Q



- P

Nello schermo di immissione principale, scrive \* per indicare una serie di lettere in una parola. In un gioco, dà un suggerimento.

\*Tenere abbassato il primo tasto e premere il secondo tasto.

## Come installare le batterie

Il vostro BOOKMAN modello 440 usa due batterie CR2032, che si installano o si cambiano nel modo seguente.

**Attenzione:** quando le batterie si scaricano o sono rimosse dal vostro BOOKMAN, informazioni immesse nel libro incorporato o nelle schede libro inserite, possono essere cancellate.

- 1. Capovolgere il vostro BOOKMAN.**
- 2. Rimuovere il coperchio dell'alloggio delle batterie in direzione del triangolo.**
- 3. Installare le batterie con il segno più (+) verso di voi.**
- 4. Rimettere il coperchio delle batterie.**

### ► Per riprendere da dove avete smesso

Potete spegnere il vostro BOOKMAN a qualsiasi punto. Quando si riaccende lo schermo riappare nel punto in cui avete smesso.

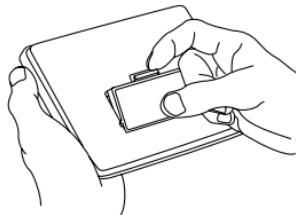
### ► Seguire le frecce

Le frecce lampeggianti sulla destra dello schermo indicano quale tasto di direzione si deve premere per spostarsi sullo schermo.

## Come inserire le schede libro

**Attenzione:** non inserire o rimuovere mai una scheda libro quando il vostro BOOKMAN è acceso. In questo caso le informazioni immesse nel libro incorporato o in qualsiasi altro libro inserito possono essere cancellate.

- 1. Spegnere il vostro BOOKMAN.**
- 2. Capovolgere il vostro BOOKMAN.**
- 3. Allineare la linguetta della vostra scheda libro tra le tacche dell'apposita fessura.**



- 4. Premere la scheda libro finché scatta nella posizione appropriata.**

### ► Come rimuovere le schede libro

**Attenzione:** quando si rimuove una scheda libro per installarne un'altra, informazioni immesse nella scheda libro rimossa possono essere cancellate.

## Come selezionare un libro

Dopo aver installato una scheda libro nel vostro BOOKMAN è possibile scegliere quale libro usare.

### 1. Accendere il vostro BOOKMAN.

### 2. Premere **SCHEDA**.



### 3. Premere $\rightarrow$ o $\leftarrow$ per evidenziare il libro che volete usare.



### 4. Premere **INVIO** per scegliere il libro.

### ► Illustrazioni dello schermo

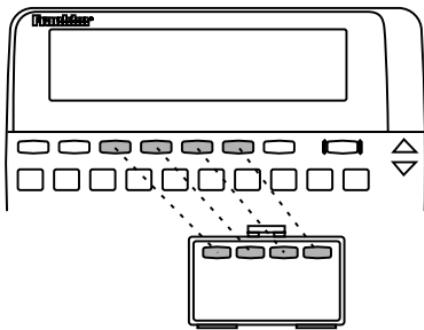
Alcune illustrazioni di questa guida all'uso possono differire da quelle che appaiono sullo schermo. Questo non significa che il vostro BOOKMAN funziona male.

Nota: gli esempi nella metà in italiano di questo manuale, usano l'italiano come lingua del messaggio.

## Uso dei tasti colore

I tasti rosso, verde, giallo e blu nella riga superiore del vostro BOOKMAN cambiano la loro funzione secondo il libro selezionato.

Se selezionate il libro incorporato, i tasti colore funzionano come indicato sulla tastiera del BOOKMAN. Se selezionate invece una scheda libro, i tasti colore funzionano come indicato su quella scheda.



Ricordate, quando selezionate una scheda libro, i tasti colore funzionano come indicato sulla scheda, non come indicato sulla tastiera.

## Come visualizzare una dimostrazione

Prima di iniziare ad usare il vostro BOOKMAN potete visualizzare una breve dimostrazione di quello che potete fare.

Se nessuna scheda libro è inserita, la dimostrazione apparirà automaticamente quando accendete il vostro BOOKMAN. Per terminare la dimostrazione, premere **CANC**. Per disattivare la dimostrazione, premere **MENU**, poi utilizzare i tasti di direzione per evidenziare il menu **Impostazioni**. Evidenziare *Disattiva la dimostrazione* e premere **INVIO** per selezionarla. Per riattivarla, scegliere *Attiva la dimostrazione* sul menu **Impostazioni**.

Quando invece una scheda libro è inserita nel vostro BOOKMAN, premere **MENU**. Poi utilizzare i tasti di direzione per evidenziare *Dimostrazione* sul menu **Impostazioni**, quindi premere **INVIO**.

## ► L'aiuto è sempre a portata di mano

Premere **GUIDA** per accedere ad un messaggio di aiuto praticamente in qualsiasi punto. Premere **↓** o **OK** per leggere il messaggio e premere **INDIETRO** per disattivarlo.

Per istruzioni sulle funzioni dei tasti, scegliere *Guida all'uso*, sul menu **Impostazioni**.

## Come cambiare le impostazioni

Il corpo dei caratteri, il tempo di spegnimento e il contrasto di questo libro si possono modificare.

Il tempo di spegnimento è il tempo in cui il vostro BOOKMAN rimane acceso quando non viene spento. La luminosità dello schermo è come chiara o scura appare la visualizzazione dello schermo.

- 1. Premere **MENU**.**
- 2. Utilizzare **↑** o **↓** per evidenziare il menu **Impostazioni**.**
- 3. Premere **↓** per evidenziare *Corpo dei caratteri, Luminosità, o Spegnimento automatico*.**



- 4. Premere **INVIO**.**
  - 5. Premere **↑** o **↓** per cambiare l'impostazione.**
- Per lasciare l'impostazione inalterata premere **INDIETRO**.
- 6. Premere **INVIO** per sceglierla.**

# Come trovare le voci del dizionario

Le voci del dizionario possono contenere guide alla pronuncia, definizioni, frasi, esempi per l'uso, sinonimi, nomenclatura e altre informazioni.

## Per usare lo schermo di immissione principale

1. Premere **CANC**.
2. Scrivere una o più parole (ad esempio, *impegnare*).

Scrivi una parola

impegnare

Per cancellare un carattere, premere **INDIETRO**.

Per scrivere in maiuscolo, tenere premuto **11** e premere il tasto corrispondente alla lettera desiderata.

Per scrivere un trattino, tenere premuto **10** e premere **↓**.

Per accentare una lettera, scrivere la lettera e quindi premere **↓** o **↑** finché non appare l'accento desiderato.

Per scrivere i numeri, tenere premuto **☆** e premere i tasti numerici.

# Come trovare le voci del dizionario

3. Premere **INVIO** per vedere la voce del dizionario per quella parola.

**impegnare** [im-pe-gnà-re]

**v.t.**

1 dare in pegno qualcosa di



4. Usare **↓**, **GU** o **SPAZIO** per scorrere in basso.
5. Per esaminare la parola immessa, premere **?**.
6. Per esaminare la voce del dizionario seguente o precedente, tenere premuto **☆** e premere **GU** o **SU**.
7. Premere **CANC** per terminare.

### ► Se una parola non è corretta

Se fate un errore quando scrivete una parola nello schermo di immissione principale, apparirà automaticamente un elenco di correzioni. Evidenziare la correzione desiderata e premere **INVIO** per vedere la voce del dizionario per quella parola.

Nota: Le correzioni appaiono anche quando scrivete una parola non contenuta in questo dizionario.

## Come trovare le voci del dizionario

### ▶ Come trovare lettere nelle parole

Nello schermo di immissione principale, potete scrivere un punto interrogativo all'interno di una parola per indicare una lettera qualsiasi, oppure un asterisco per indicare una serie di lettere.

Ad esempio, premere **CANC**, scrivere **d\*fic?** e premere **INVIO**. (Per scrivere un asterisco, tenere premuto **11** e premere **2\***.) Quindi evidenziare la parola desiderata e premere **INVIO**.

Suggerimento: I punti interrogativi e gli asterischi possono aiutarvi a risolvere parole incrociate e altri giochi di parole simili.

### ▶ Per capire i tasti Prec e Succ

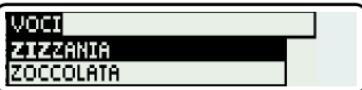
Se tenete premuto **▼** e premete **GU** o **▲** alla voce di un dizionario, si verificherà una delle seguenti azioni.

Se la parola immessa ha più di una voce nel dizionario, come indicato dai numeri in soprascrizione, apparirà la voce del dizionario seguente o precedente per quella parola. Se la parola immessa ha solo una voce nel dizionario, apparirà la voce del dizionario seguente o precedente in ordine alfabetico.

## Come trovare le voci del dizionario

### Per usare il menu Voci

1. Premere **MENU** finché non appare il menu Temi.
2. Premere **INVIO** per selezionare il menu Voci.
3. Iniziare a scrivere una parola (ad esempio, **zizzania**).



Per cancellare una lettera scritta, premere **INDIETRO**.

Per scorrere su o giù, usare **↑** o **↓**.

Per andare a inizio o fondo del menu, tenere premuto **11** e premere **↓** o **↑**.

4. Dopo aver evidenziato la parola desiderata, premere **INVIO**.

**zizzania** [ziz-za-nia] **n.f.**  
1 erba nociva che cresce nei campi di grano

5. Usare **↓**, **GU** o **SPAZIO** per scorrere in basso.
6. Per esaminare la parola

## Come trovare le voci del dizionario

imposta, premere .

**2 discordia** malcontento; **seminare** **zizzania** cercare di mettere disaccordo fra le

**7. Per esaminare la voce del dizionario seguente o precedente, tenere premuto  e premere  o .**

**8. Premere  per terminare.**

## ► Come imparare la grammatica

Per imparare alcune regole fondamentali di grammatica italiana, selezionare *Grammatica* dal menu Temi e quindi selezionare un argomento. Per leggere l'argomento selezionato, usare  o . Per uscire, premere .

Nota: Alcuni rimandi nelle voci del dizionario vi guidano verso argomenti grammaticali pertinenti. Per imparare ad utilizzare i rimandi, leggete la sezione "Come usare l'ipertesto".

## Come trovare le voci del dizionario

### ► Come interpretare i simboli

I simboli riportati di seguito appaiono nelle voci del dizionario:

Simbolo	Significato
●	locuzione o accezione particolari
►	nomenclatura
*	etimologia
→	rimando

Per informazioni sulle frasi e la nomenclatura, leggete la sezione "Come trovare le frasi e la nomenclatura". Per informazioni sui rimandi, leggete la sezione "Come usare l'ipertesto".

### ► Come interpretare le abbreviazioni

Per comprendere il significato di un'abbreviazione nel testo (ad esempio, *agg.*) che appare nella voce del dizionario, premere  e usare i tasti freccia per evidenziare l'abbreviazione. Quindi premere  per vederne il significato. Per tornare all'abbreviazione evidenziata, premere . Per disattivare l'evidenziatore, premere  di nuovo.

## Come trovare le coniugazioni

La procedura per trovare le coniugazioni dei verbi è molto semplice.

- 1. Premere **CANC**.**
- 2. Scrivere **or**-enter un verbo (ad esempio, avere).**
- 3. Premere **CONIU** (rosso).**

INDICATIVO PRESENTE

io ho  
tu hai

Nota: Se in questo dizionario la parola ha più di una forma, evidenziare la forma desiderata e premere **INVIO**.

- 4. Per scorrere in basso, usare ↓, ➔ o **SPAZIO**.**
- 5. Premere **CONIU** (rosso) ripetutamente, o tenere premuto **★** e premere **➔** ripetutamente, per esaminare le coniugazioni successive.**
- 6. Per esaminare le coniugazioni precedenti, tenere premuto **★** e premere **⬇**.**
- 7. Per tornare allo schermo di immissione principale o alla voce del dizionario, premere **INDIETRO**.**
- 8. Premere **CANC** per terminare.**

## Come trovare più sinonimi

Molte voci del dizionario contengono sinonimi, ma è possibile trovarne ancora di più utilizzando il tasto **SINON** (verde).

Nota: Quando usate il tasto **SINON** (verde), il dizionario trova quelle voci che tra i loro sinonimi contengono la parola immessa.

- 1. Premere **CANC**.**
- 2. Scrivere **or**-enter-una parola (ad esempio, **buono**).**
- 3. Premere **SINON** (verde).**

capace 1  
efficace  
mite 1

- 4. Evidenziare una parola, quindi premere **INVIO**.**

sw: bravo, buono, esperto,  
in gamba; idoneo  
contr: incapace

- 5. Per tornare ai sinonimi, premere **INDIETRO**.**
- 6. Premere **CANC** per terminare.**

## Come trovare le frasi e la nomenclatura

Potete trovare le frasi e locuzioni che contengono una parola, le frasi che contengono le flessioni di una parola, e la nomenclatura di una parola.

Nomenclatura significa gruppi di parole concernenti lo stesso soggetto o tipo, ad esempio i termini musicali.

**1. Premere CANC.**

**2. Scrivere **or-enter** una parola (ad esempio, **occhio**).**

**3. Premere PIU (blu).**

vedere di buon occhio  
qualcuno  
chiudere un occhio



**4. Evidenziare una parola o frase (ad esempio, **chiudere un occhio**).**

**5. Premere INVIO.**

\* **chiudere un occhio**, lasciar correre; mi ha fatto un dispetto, ma ho deciso

**6. Per tornare all'elenco, premere INDIETRO.**

**7. Premere CANC per terminare.**

## Come usare l'ipertesto

Quando leggete le voci del dizionario, potete evidenziare la maggior parte delle parole che appaiono nelle definizioni e trovare le corrispondenti voci del dizionario, le coniugazioni o i sinonimi, se ce ne sono. In particolare, potete evidenziare e passare ai rimandi che sono contrassegnati con .

**1. Premere CANC.**

**2. Scrivere una parola (ad esempio, **avere**) e premere INVIO.**

**3. Premere INVIO di nuovo.**

**avere** [a-vé-re] **v.t.**  
1 possedere; ha la casa in cui abita e due auto



Notate l'evidenziatore.

**4. Utilizzare i tasti freccia per evidenziare una parola (ad esempio, **possedere**).**

**avere** [a-vé-re] **v.t.**  
1 possedere; ha la casa in cui abita e due auto



**5. Utilizzare uno dei seguenti tasti:**

### Per vedere...

la voce del dizionario  
per quella parola

### Premere...

**INVIO**

le coniugazioni,  
se ce ne sono

**CONIU** (rosso)

i sinonimi,  
se ce ne sono

**SINON** (verde)

la nomenclatura,  
se ce ne sono

**PIÙ** (blu)

6. Premere **INDIETRO** per tornare alla parola evidenziata.
7. Premere **INDIETRO** di nuovo per disattivare l'evidenziatore.
8. Premere **CANC** per terminare.

Potete conservare fino a 10 parole nell'elenco personale di parole per studiarle o rivederle. Il vostro elenco personale è conservato tra una sessione e l'altra, a meno che le batterie non si scarichino o il vostro BOOKMAN venga azzerato.

### Per aggiungere le parole

Nota: Potete aggiungere solo parole contenute in questo dizionario.

1. Premere **CANC**.
2. Tenere premuto **★** e premere **L**. Oppure premere **MENU**, evidenziare *Elenco personale* sul menu Temi e premere **INVIO**.



Queste sono le opzioni dell'elenco personale di parole.

3. Evidenziare *Aggiungi una parola* e premere **INVIO** per selezionare questa opzione.
4. Scrivere una parola e premere **INVIO**.

Se necessario, selezionare la forma

## Come usare l'elenco personale di parole

---

della parola da aggiungere.

**oppure**

- 1. Scrivere una parola nello schermo di immissione principale, o evidenziare una parola in una voce del dizionario o nell'elenco di correzioni degli errori ortografici.**

Per informazioni a riguardo, leggete le sezioni "Come trovare le voci del dizionario" e "Come usare l'ipertesto".

- 2. Tenere premuto  e premere .**

Oppure premere  e selezionare *Elenco personale* dal menu Temi.

- 3. Evidenziare *Aggiungi...* e premere .**

### Per visualizzare la lista

- 1. Tenere premuto  e premere .**
- 2. Premere  per esaminare l'elenco di parole inserite.**

## Come usare l'elenco personale di parole

---

- 3. Evidenziare una parola sull'elenco.**

- 4. Per esaminare la voce del dizionario per quella parola premere .**

### Per cancellare una parola

- 1. Tenere premuto  e premere .**
- 2. Evidenziare *Elimina una parola*, quindi premere .**
- 3. Usare  o 

### Per cancellare la vostra lista**

- 1. Tenere premuto  e premere .**
- 2. Evidenziare *Cancella l'elenco*.**
- 3. Premere .**
- 4. Premere 

13**

### Per modificare le impostazioni dei giochi

- 1. Premere **GIOCHI** (giallo).**
- 2. Premere **INVIO** per selezionare *Impostazioni dei giochi*.**
- 3. Usare  $\downarrow$  o  $\leftarrow$  per evidenziare, se necessario, una opzione.**
- 4. Premere  $\downarrow$  o  $\uparrow$  per selezionare la funzione giochi desiderata.**  
Nota: Selezionare *No* sotto *Coniu* se non volete usare le coniugazioni durante il gioco.
- 5. Premere **INVIO** per selezionare la funzione.**
- 6. Premere **INDIETRO** per riprendere il gioco.**

### Per selezionare un gioco

- 1. Una opzione, premere **GIOCHI** (giallo).**
- 2. Usare  $\downarrow$  o  $\uparrow$  per evidenziare un gioco.**
- 3. Premere **INVIO** per iniziare a giocare.**

Per tornare all'elenco dei giochi, premere **INDIETRO**.

### L'impiccato

L'impiccato vi sfida ad indovinare una parola misteriosa, indicata da una serie di ?, uno per ciascuna lettera. Quando incominciate a scrivere le lettere, quelle corrette appaiono al posto del punto di domanda. Quelle incorrecte appaiono sotto, e le possibilità che restano appaiono sulla destra. Si deve indovinare la parola prima di aver esaurito le possibilità e prima che l'uomo venga impiccato.

Per trovare una singola lettera, tenere premuto **1** e premere **OK**. Oppure premere **OK** per scoprire la parola e terminare il gioco. Nota : quando si chiede un suggerimento si perde automaticamente il gioco.

### Treno di Parole

Saliamo a bordo del Treno di Parole, il gioco dell'alfabetizzazione. Voi e il treno scriverete una lettera volta per volta per formare una parola. Vince chi scrive l'ultima lettera.

Per trovare le lettere che potete scrivere durante il vostro turno, tenere premuto

⑪ e premere ②. Oppure premere ② per terminare il gioco.

### Anagrammini

Anagrammini vi sfida a creare parole utilizzando le lettere che formano un'altra parola.

Ciascuna lettera può essere usata solamente il numero di volte che appare nella parola data. Ciascun anagramma deve contenere almeno il numero di lettere che apparirà lampeggiando sullo schermo prima dell'inizio di ciascuna partita. Il numero di anagrammi possibile appare sul lato destro dello schermo.

Scrivere un anagramma, quindi premere ⑤. Usare i tasti di direzione per esaminare gli anagrammi già scritti.

Tenere premuto ⑪ e premere ② per mescolare le lettere di una parola data. Premere ② per terminare una partita e scoprire gli altri anagrammi possibili.

### Guazzabuglio

Guazzabuglio consiste nel formare una o più parole con una serie di lettere che

compaiono alla rinfusa sullo schermo. Il numero di parole possibili compare in alto a destra.

Per giocare, scrivere una parola e premere ⑤. Per rimescolare le lettere, tenendo premuto ⑪, premere ②. Per chiudere la mano e avere la/e soluzione/i, premere ②. Premere poi ⑥ per iniziare un'altra mano.

### ► Come definire le parole dei giochi

Dopo una partita dell'impiccato o del Treno di parole, potete trovare le voci del dizionario per la parola usata nel gioco premendo ⑤. Quindi premere ⑥ per tornare al gioco.

Per trovare le voci del dizionario dopo una partita di Anagrammini o Guazzabuglio, premere ⑤ e usare i tasti freccia per evidenziare una parola. Quindi premere ⑤.

## Come inviare una parola tra libri

Il dizionario del BOOKMAN può inviare e ricevere parole da certi altri libri BOOKMAN.

Per inviare una parola si deve prima installare una scheda libro nel vostro BOOKMAN. Questa scheda deve poter inviare o ricevere parole. Per sapere se una scheda libro può inviare o ricevere parole, leggere la guida all'uso di quel prodotto.

### 1. Evidenziare una parola in questo libro.

**uno** *adjective*

**012**

**es: todo uno:**

Per evidenziare una parola in un elenco, premere i tasti di direzione.

Per evidenziare una parola in un testo, premere **INVIO**, quindi usare i tasti di direzione.

### 2. Tenere premuto e premere **SCHED**.

### 3. Evidenziare l'altro libro.

### 4. Premere **INVIO**.

La parola evidenziata appare nell'altro libro.

### 5. Se necessario, premere **INVIO** per verificare la parola.

## Garanzia limitata (fuori degli Stati Uniti)

Questo prodotto, non comprese le batterie, è garantito dalla Franklin per un anno dalla data di acquisto. Sarà riparato o sostituito gratuitamente (a giudizio della Franklin) per qualsiasi difetto di lavorazione o di materiale.

I prodotti in garanzia acquistati fuori degli Stati Uniti devono essere ritornati al venditore originale con la fattura e la descrizione del difetto. Senza la fattura di acquisto, le riparazioni dovranno essere pagate.

Questa garanzia non si applica ai difetti causati dal cattivo uso, ai danni accidentali, o al normale uso. Questa garanzia non invalida i diritti di legge dell'acquirente.

### ► Scariche elettrostatiche

Scariche elettrostatiche possono produrre variazioni nel modo di funzionare di questo apparecchio. Il funzionamento normale può venire ristabilito premendo la chiave di azzeramento **ON/OFF** o rimovendo/sostituendo le batterie.

## Cura delle schede libro

---

- **Non toccare i contatti di metallo delle schede libro.**

**Attenzione:** toccando questi contatti elettrici con oggetti portatori di elettricità statica comprese le vostre mani, si possono cancellare informazioni immesse nelle schede libro o nel libro incorporato.



- **Non esercitare eccessiva pressione sulle schede libro.**



- **Non esporre le schede libro al caldo, al freddo o a liquidi.**



Se la tastiera del BOOKMAN non risponde correttamente, o lo schermo diventa erratico, premere **CANC** e quindi premere **ON/OFF** due volte. Se non succede niente, per azzerare seguire le istruzioni sottostanti.

**Attenzione:** premendo il bottone di azzeramento con una pressione più che leggera si rischia di disattivare il vostro BOOKMAN permanentemente. Inoltre, azzerando il BOOKMAN si cancellano impostazioni ed informazioni immesse nel libro incorporato ed in qualsiasi scheda libro inserita.

### 1. Tenere premuto **CANC** quindi premere **ON/OFF**.

Se non succede niente provare la procedura seguente:

### 2. Utilizzare una graffetta di carta e gentilmente premere il bottone di azzeramento del BOOKMAN.

Il bottone di azzeramento è situato nel minuscolo alloggio sulla parte posteriore del vostro BOOKMAN.

Si trova vicino al coperchio delle batterie o vicino alla fessura di inserimento delle schede libro.

### Modelli DML-440

- batterie: 2 CR2032, 3-volt, litio
- misure: 12 x 8,3 x 1,4 cm
- peso 99,23 g (senza batterie)

© 1997 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington NJ 08016 USA. Tutti i diritti riservati.

© 1995 Loescher Editore S.r.l. Tutti i diritti riservati.

**Regolamento FCC:** È in accordo ai limiti della classe B per strumenti di elaborazione, sottosezione B della parte 15 delle regole FCC. L'uso è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) Questo apparecchio non deve causare interferenze dannose; e (2) questo apparecchio deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese interferenze che possono causare effetti non desiderati.

Patenti U.S.A. 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,229,936; 4,982,181; 5,295,070; 5,333,313; 5,007,019; 5,153,831; 5,249,965; 5,321,609; 5,396,606; PATENTI TEDESCHE M9409743.7 e M9409744.5

Patenti europee 0 136 379. Patenti richieste.

ISBN 1-56712-350-3

**Franklin®**  
Electronic Publishers