

**Franklin®**

**BOOKMAN®**

---

**Perito Inglês**  
**Portuguese Expert**

**MANUAL DO USUÁRIO**  
**USER'S GUIDE**

**DBP-2076**

# Acordo de licença

---

LEIA ESTE ACORDO DE LICENÇA ANTES DE USAR QUALQUER BOOKMAN ELECTRONIC BOOK (LIVRO ELETRÔNICO BOOKMAN).

O USO DO BOOKMAN ELECTRONIC BOOK SIGNIFICA SUA ACEITAÇÃO DOS TERMOS DESTA LICENÇA. SE NÃO CONCORDAR COM ESTE TERMOS, DEVOLVA ESTE PACOTÉ COM O COMPROVANTE DA COMPRA AO DISTRIBUIDOR DO QUAL ADQUIRIU O BOOKMAN ELECTRONIC BOOK, E SERÁ REEMBOLSADO PELO PREÇO DA NOTA FISCAL. BOOKMAN ELECTRONIC BOOK significa o produto de software, o hardware e a documentação encontrados no pacote e FRANKLIN, significa a Franklin Electronic Publishers, Inc.

## LICENÇA DE USO LIMITADO

Todos os direitos do BOOKMAN ELECTRONIC BOOK permanecem como propriedade da FRANKLIN. Através da compra, a FRANKLIN concede ao usuário uma licença pessoal e não-exclusiva para usar o BOOKMAN ELECTRONIC BOOK, em um único FRANKLIN BOOKMAN por vez. Não é permitido fazer cópias do BOOKMAN ELECTRONIC BOOK, nem dos dados pré-programados nele contidos, seja em formato eletrônico ou impresso. As cópias constituem infração das leis aplicáveis de direitos autorais. Além disso, não é permitido modificar, adaptar, desmontar, descompilar, traduzir, criar trabalhos derivados de ou, de qualquer forma fazer a engenharia reversa do BOOKMAN ELECTRONIC BOOK. Não é permitido exportar nem reexportar, direta ou indiretamente, o BOOKMAN ELECTRONIC BOOK, sem o cumprimento das regulamentações governamentais apropriadas. O BOOKMAN ELECTRONIC BOOK contém informações confidenciais e de propriedade exclusiva da FRANKLIN, com relação às quais o usuário se compromete a tomar as devidas medidas para proteger contra divulgação ou uso não autorizados. Esta licença é efetiva até que seja suspensa. Esta licença será suspensa imediatamente e sem aviso pela FRANKLIN, se o usuário não cumprir qualquer uma de suas provisões.

# Índice

---

<b>Guia para o teclado .....</b>	<b>3</b>
<b>Introdução .....</b>	<b>4</b>
<b>Como instalar um cartão-livro .....</b>	<b>4</b>
<b>Como escolher um livro .....</b>	<b>5</b>
<b>Como usar as teclas coloridas .....</b>	<b>5</b>
<b>Como fixar o idioma das mensagens .....</b>	<b>6</b>
<b>Como assistir a uma demonstração .....</b>	<b>6</b>
<b>Como mudar outras configurações .....</b>	<b>7</b>
<b>Como mudar o idioma de digitação .....</b>	<b>7</b>
<b>Tradução de palavras .....</b>	<b>8</b>
<b>Como marcar uma palavra para fazer uma busca .....</b>	<b>9</b>
<b>Como encontrar flexões em inglês .....</b>	<b>10</b>
<b>Como encontrar uma letra em uma palavra .....</b>	<b>11</b>
<b>Como encontrar uma série de letras .....</b>	<b>11</b>
<b>Como corrigir erros de ortografia .....</b>	<b>12</b>
<b>Como usar as listas pessoais de palavras .....</b>	<b>12</b>
<b>Como mudar a configuração dos jogos .....</b>	<b>14</b>
<b>Instruções para os jogos .....</b>	<b>14</b>
<b>Como transferir palavras entre livros .....</b>	<b>17</b>
<b>Como reativar o BOOKMAN .....</b>	<b>17</b>
<b>Tradução do teclado .....</b>	<b>18</b>
<b>Como cuidar do cartão-livro .....</b>	<b>19</b>
<b>Garantia Limitada .....</b>	<b>19</b>

# Guia para o teclado

## Teclas coloridas

- CONJ** (vermelha) Apresenta flexões de palavras em inglês.
- LING** (verde) Alterna entre inglês e português.
- JOGO** (amarela) Lista de jogos.
- LISTA** (azul) Lista das suas palavras pessoais.

## Teclas de função

- AJUDA** Apresenta uma mensagem de ajuda.
- APAG** Limpa a tela de Digitação.
- CART** Sai do livro que você está lendo.
- ENTRAR** Registra uma palavra, escolhe um item ou inicia a marcação de texto.
- ESPAÇO** Digita um espaço ou salta à próxima página.
- LI/DE** Liga ou desliga o BOOKMAN.
- MAIÚS** Coloca o teclado em modo de letras maiúsculas ou pontuação.
- MENU** Apresenta os menus principais.
- TRAS** Retorna, apaga uma letra ou a marcação de texto.
- ? \*** Na tela de Digitação digita um ? no lugar de uma letra da palavra. Em um menu, apresenta um item do menu. Em um dicionário, apresenta a primeira palavra de um verbete.



Move linha por linha na direção indicada.



Acentua uma letra digitada.



Salta à próxima página ou à página anterior.



Transfere uma palavra entre livros.



Apresenta a próxima palavra, a palavra anterior ou grupo de flexões.



Digita um número.



Digita um hífen.



Digita um \* para substituir uma série de letras em uma palavra.

*\* Mantenha pressionada a primeira tecla enquanto estiver apertando a outra tecla.*

## Introdução

Você pode usar o Portuguese Expert para traduzir palavras, corrigir erros de ortografia em inglês e português, criar duas listas pessoais de palavras e consultar flexões em inglês. Após ler o Manual do Usuário, você poderá usar os poderosos componentes do dicionário, além de poder jogar cinco jogos de palavras.

### ► Continuando de onde você parou

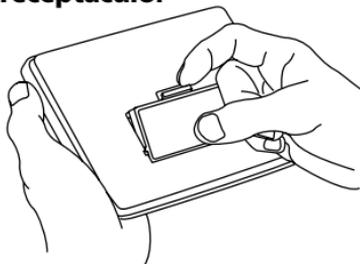
Você pode desligar o seu BOOKMAN em qualquer tela. Quando você ligar o seu BOOKMAN novamente, a tela que você viu por último aparecerá.

### ► Siga as setas

As setas que piscam no lado direito da tela indicam as teclas direcionais que você pode apertar para ir de um ponto a outro no texto.

## Como instalar um cartão-livro

1. **Desligue o seu BOOKMAN.**
2. **Vire o seu BOOKMAN.**
3. **Alinhe as duas lingüetas do cartão-livro com as fendas no receptáculo.**



4. **Aperte o cartão-livro para baixo até que esteja encaixado no lugar.**

### ► Como remover os cartões-livros

**Aviso:** Nunca instale nem remova um cartão-livro com o BOOKMAN ligado. Qualquer informação digitada no livro incorporado ou no cartão-livro será apagada.

## Como escolher um livro

Uma vez que um cartão-livro tenha sido instalado no seu BOOKMAN, você poderá escolher qual o livro que deseja usar.

### 1. Ligue o BOOKMAN.

### 2. Aperte .



Alguns exemplos de livros.

### 3. Aperte ou para marcar o livro que você deseja usar.

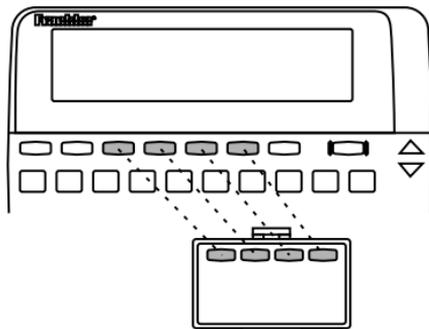


### 4. Aperte para fazer a escolha.

## Como usar as teclas coloridas

As teclas vermelha, verde, amarela e azul na fileira superior do BOOKMAN mudam de função de acordo com o livro escolhido.

Se você estiver usando o livro incorporado, as teclas coloridas funcionarão conforme rotuladas no teclado do BOOKMAN. Se você escolher um cartão-livro, as teclas coloridas funcionarão conforme rotuladas no cartão-livro.

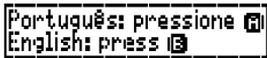


Lembre-se que quando você escolhe um cartão-livro, as teclas coloridas funcionam conforme rotuladas no cartão-livro, e não no teclado.

## Como fixar o idioma das mensagens

### Como fixar o idioma das mensagens

O idioma das mensagens é o idioma usado para os avisos e instruções apresentados na tela, itens de menus e mensagens de ajuda. A primeira vez que você usa o Perito Inglês (Portuguese Expert) a seguinte tela aparece:



Português: pressione [F1]  
English: press [B]

- Para escolher português como o idioma das mensagens aperte
- Para escolher inglês como o idioma das mensagens aperte

### Como mudar o idioma das mensagens

Uma vez que o idioma das mensagens é fixado, é fácil mudar para outro idioma. Para mudar o idioma das mensagens de português para inglês:

1. Aperte **[MENU]** para ir aos menus principais.
2. Usando as teclas direcionais, marque o menu **Configuração**.
3. Vá para baixo até **Message Language [Idioma das Mensagens]** e aperte **[ENTRAR]**.

Para mudar o idioma novamente para português, escolha *Idioma da Mensagem* no menu **Configuração**. Observação: A seção em português deste manual usa português como o idioma das mensagens para os exemplos de telas.

## Como assistir a uma demonstração

Antes de começar a usar este livro, talvez você queira assistir a uma demonstração dos seus componentes.

Após instalar e selecionar este cartão-livro, siga as seguintes instruções:

1. Aperte **[MENU]**.
2. Aperte **[←]** ou **[→]** para marcar o menu **Configuração [Setup; menu]**.
3. Aperte **[↓]** para marcar **Vista da Demo**.
4. Aperte **[ENTRAR]** para assistir à demonstração.
5. Para parar a demonstração aperte **[APAG]**.

### ► Ajuda está sempre disponível

Você pode ver uma mensagem de ajuda em qualquer tela ao apertar **[AJUDA]**. Use as teclas direcionais para ler a mensagem inteira. Para sair aperte **[TRÁS]**. Para ler sobre a função das teclas escolha *Auto-Lição* no menu **Configuração** e aperte **[ENTRAR]**.

## Como mudar outras configurações

Você pode mudar o tamanho dos caracteres tipográficos, contraste da tela e o tempo de espera para o desligamento automático do livro. O tempo de espera para o desligamento é o tempo que o BOOKMAN permanece ligado caso você se esqueça de desligá-lo.

1. Aperte **MENU**.
2. Use **←** ou **→** para marcar o menu **Configuração**.
3. Aperte **↓** para marcar **Fixar Tamanho do Tipo, Prazo de Desligamento ou Fixar Contraste**.

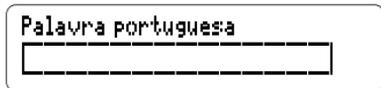


4. Aperte **ENTRAR**.
5. Aperte **←** ou **→** para mudar a configuração.  
Para que a configuração não seja mudada aperte **TRÁS**.
6. Aperte **ENTRAR**.

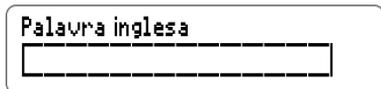
## Como mudar o idioma de digitação

O idioma de digitação é o idioma no qual você digita as palavras que quer procurar. Você pode mudar o idioma na tela de Digitação ou nos menus principais.

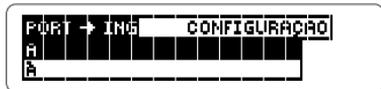
1. Se for necessário, aperte **APAG** para ir à tela de Digitação.



2. Aperte **LING** (verde) para mudar o idioma de digitação de inglês para português.



3. Aperte **MENU** para ir aos menus principais.
4. Aperte **LING** (verde) para mudar o idioma de volta ao inglês.



## Tradução de palavras

Você pode traduzir palavras em inglês para português e palavras em português para inglês simplesmente digitando uma palavra.

1. **Aperte** .
2. **Aperte**  (verde) **para mudar o idioma de digitação para português.**
3. **Digite uma palavra. Por exemplo, digite: hoje.**

Para apagar uma letra aperte .

4. **Aperte** .



hoje advérbio today; (zô:  
hoje em dia) now(adays);  
hoje à noite tonight

A palavra em negrito na parte superior de uma entrada de dicionário é a primeira palavra do verbete. Ela é seguida pela morfologia ou gênero em itálico, assim como quaisquer frases ou categorias de palavras em parênteses.

5. **Use as teclas direcionais para ler o texto no dicionário.**
6. **Para ver a primeira palavra do verbete aperte** .
7. **Aperte**  **quando terminar.**

## Tradução de palavras

### ► Como digitar acentos gráficos

Você não precisa digitar acentos gráficos quando digitar palavras na tela de digitação. Eles serão adicionados automaticamente. No entanto, se você digitar uma palavra que possui duas formas com acentos diferentes (por exemplo, pelo e pêlo), marque a forma que você deseja e aperte .

Se você quiser digitar um acento gráfico em uma palavra, primeiro digite a letra desejada (por exemplo, e) e então aperte  ou  até que o acento correto apareça.

### ► Como usar as teclas direcionais

A seguir, mostramos várias maneiras de ir-se de um ponto a outro no texto em um dicionário.

#### Para...

Ir ao verbete seguinte ou anterior no dicionário

 +  
 ou 

Ir ao verbete seguinte ou anterior no dicionário

 +  
 ou 

Saltar à página seguinte ou anterior.

 OU 

### ► Como usar a unidade de dicionário

Em vez de digitar palavras na tela de digitação, você também pode usar a lista do dicionário para procurar palavras. Primeiro aperte **MENU**. Comece a digitar uma palavra na lista do dicionário. Para apagar uma letra aperte **TRAS**.

Quando a palavra que você deseja estiver marcada, aperte **ENTRAR** para ver o verbete no dicionário. Você também pode usar as teclas direcionais para ajudar a marcar as palavras na lista do dicionário.

## Como marcar uma palavra para fazer uma busca

Uma outra maneira de procurar palavras é marcá-las nos verbetes do dicionário ou em listas de palavras. Você então pode procurar as suas definições e flexões, ou adicioná-las à sua lista pessoal de palavras. Observação: Se você procurar uma palavra em um idioma diferente do atual, o idioma atual mudará temporariamente para o outro idioma. Quando você apertar **APAG** ou **MENU**, o idioma escolhido será reativado.

### 1. Em qualquer texto, aperte **ENTRAR** para iniciar a arcação.

**OFFICIO** masculino profes-  
sion, trade; (**RELIGIAO**)  
service; (**cardá**) official

Para desativar a marcação aperte **TRAS**.

### 2. Use as teclas direcionais para marcar uma palavra.

**ofício** masculino profes-  
sion, trade; (**RELIGIAO**)  
service; (**cardá**) **OFFICIO**

### 3. Siga um dos seguintes procedimentos.

**Para...**

Definição de palavra

Ver flexões (inglês)

Adicionar palavras  
à sua lista pessoal

**Aperte...**

**ENTRAR**

**CONJ**

**LISTA**

**(vermelha)**

**(azul)**

## Como encontrar flexões em inglês

Flexões mostram mudanças no significado ou função de uma palavra. Este dicionário oferece flexões de substantivos, verbos, modificadores e outras palavras em inglês.

1. **Aperte** **APAG**.
2. **Se for necessário, aperte** **LING** **(verde) para mudar o idioma de digitação para inglês.**
3. **Digite uma palavra em inglês. Por exemplo, digite swim.**
4. **Aperte** **CONJ** **(vermelha).**  
Algumas palavras podem possuir mais de uma forma ou classificação morfológica. Neste exemplo você tem que escolher a classificação morfológica desejada.
5. **Marque a forma que você deseja e aperte** **ENTRAR**.

```
I swim; he swims (normal-  
mente)  
I swam (contem)
```

Quando você consultar as flexões de um verbo em inglês, as principais formas do verbo serão apresentadas.

## Como encontrar flexões em inglês

6. **Aperte** **↓**, **↘**, or **ESPACO** **para ir para baixo.**
7. **Aperte** **CONJ** **(vermelha) continuamente para ver mais flexões.**  
Você também pode manter pressionada a tecla **⇧** e apertar **↘** ou **△** para ir de um ponto a outro na lista de flexões.
8. **Aperte** **APAG** **quando erminar.**

### ► Ajuda para gramática

Ao consultar as flexões, você pode apertar **AJUDA** para ler exemplos do uso em inglês e explicações detalhadas. Aperte **TRAS** para retornar às flexões.

## Como encontrar uma letra em uma palavra

Caso você não esteja seguro sobre como soletrar uma palavra, digite um ponto de interrogação (?) no local de cada letra que você não sabe. Você pode usar mais do que um ponto de interrogação em uma palavra. No entanto, isto produzirá uma lista mais longa de palavras.

1. Aperte **APAG**.
2. Digite uma palavra com ?s.  
Por exemplo, digite *tr??e*.

Palavra inglesa

ca??e1

3. Aperte **ENTRAR**.

cache

cache

cadge

4. Marque a palavra desejada.
5. Aperte **ENTRAR** para ver no dicionário o verbete correspondente à palavra.

**cache** substantivo cabo;  
(telegram) cabograma  
masculino

Ou aperte **CONJ** (**vermelha**) para ver as flexões da palavra.

6. Aperte **APAG** quando terminar.

## Como encontrar uma série de letras

Use o asterisco (\*) para encontrar prefixos, sufixos e outras partes de palavras. Cada asterisco representa uma série de letras.

1. Digite uma palavra com um \*.

Palavra inglesa

mov\*1

Para digitar um asterisco mantenha pressionada a tecla **MAIUS** e aperte **?\***.

2. Use as teclas direcionais para ir de um ponto a outro na lista.

Palavra inglesa

mov\*1

3. Marque a palavra desejada e aperte **ENTRAR**.
4. Aperte **APAG** novamente para ver no dicionário o verbete correspondente à palavra.

**move** substantivo movimento; (in game) lance masculino, jogada (: *turn*)

Ou aperte **CONJ** (**vermelha**) para ver as flexões da palavra.

5. Aperte **APAG** quando terminar.

# Como corrigir erros de ortografia

Quando você cometer um erro de ortografia em um idioma, o dicionário apresentará uma lista de correções para você escolher.

## 1. Digite uma palavra com um erro de ortografia. Por exemplo, *canna*.

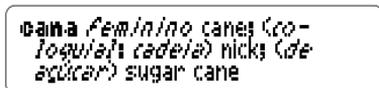
Para apagar uma letra aperte **TRÁS**.

## 2. Aperte **ENTRAR**.



## 3. Use as teclas direcionais para marcar uma correção na lista.

## 4. Aperte **ENTRAR** para consultar a palavra.



## 5. Aperte **APAG** quando terminar.

# Como usar as listas pessoais de palavras

## Como adicionar uma palavra à lista (1)

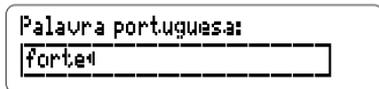
Você pode armazenar até dez palavras em inglês ou português nas listas pessoais de palavras. Você pode então usar essas duas listas para revisão ou estudo. Visto que o seu dicionário já contém uma lista de palavras em português e inglês, você pode apertar **LING** para saltar de uma lista a outra quando estiver consultando os seus itens.

## 1. Aperte **LISTA**.



## 2. Use as teclas direcionais para marcar *Adicionar uma palavra* e aperte **ENTRAR**.

## 3. Digite uma palavra no atual idioma de digitação.



## 4. Aperte **ENTRAR** para adicionar a palavra.

## 5. Aperte **APAG** quando terminar.

Observação: Você também pode adicionar verbetes do dicionário e listas de correções marcando as palavras que deseja. Para saber como fazer isto, leia "Como marcar uma palavra".

# Como usar as listas pessoais de palavras

---

## Como adicionar uma palavra à lista (2)

Você também pode adicionar palavras à sua lista pessoal de palavras diretamente da tela de Digitação.

1. Digite a palavra que você deseja adicionar e aperte **LISTA** para ir ao menu da lista pessoal de palavras.
2. Aperte **ENTRAR** para adicionar a palavra.
3. Aperte **APAG** para retornar à tela de Digitação.

Observação: Você também pode adicionar a primeira palavra de um verbete do dicionário apertando **LISTA** quando estiver no verbete.

## Como excluir uma palavra

1. Aperte **LISTA**.
2. Caso seja necessário, aperte **LING** para saltar entre as listas de palavras em inglês e português.
3. Marque *Excluir uma palavra* e aperte **ENTRAR**.
4. Use **↑** or **↓** para marcar uma palavra.
5. Aperte **ENTRAR** para excluir a palavra.

# Como usar as listas pessoais de palavras

---

## Como apagar uma lista

1. Aperte **LISTA**.
2. Marque *Apagar a lista*.
3. Aperte **ENTRAR**.
4. Aperte **para sim**.  
Isto apagará a lista pessoal de palavras apenas no idioma selecionado para digitação.
5. Aperte **APAG** para retornar à tela de digitação.

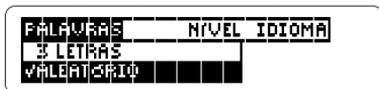
## Como consultar as suas listas

1. Aperte **LISTA**.
2. Caso seja necessário, aperte **LING** para saltar entre as listas de palavras em inglês e português.
3. Aperte **ENTRAR** para consultar a lista de palavras atual.
4. Marque uma palavra na lista.
5. Para consultar o verbete correspondente no dicionário aperte **ENTRAR**.

# Como mudar a configuração dos jogos

Você pode mudar a configuração dos jogos a qualquer momento. Cada configuração é aplicável a todos os jogos.

1. Aperte **(JOGO)** (amarela).
2. Aperte **(ENTRAR)** para escolher *Configurações do Jogo*.



3. Caso seja necessário, use **←** or **→** para marcar um menu.
4. Aperte **↑** or **↓** para marcar uma configuração.
5. Aperte **(ENTRAR)** para escolher a configuração.
6. Aperte **(TRÁS)** para retornar aos jogos.

## ► Explicações sobre as configurações dos jogos

*Palavras* determina o tamanho das palavras que você usa nos jogos (de 3 a 14 letras). Você também pode escolher entre *Aleatório*, *Digite sua própria*, *Palavras pessoais*.

*Nível*: determina o nível de dificuldade: *Iniciante*, *Intermediário*, *Avançado*, *Especialista* e *Assistente*.

*Idioma*: determina o idioma que você deseja usar nos jogos.

# Instruções para os jogos

Agora que você escolheu as configurações para os jogos, vamos jogar.

1. Aperte **(JOGO)** (amarela).
2. Marque um jogo usando as teclas direcionais.



3. Aperte **(ENTRAR)** para escolher o jogo.

## ► Ajuda durante os jogos

Aperte **(AJUDA)** quando estiver jogando, caso necessite ajuda. A Ajuda lhe explicará o jogo. Para sair aperte

**(TRÁS)**.

## ► Opções dos jogos

Após terminar uma rodada, você pode fazer o seguinte:

**Para...**

Jogar outra rodada

Consultar uma palavra no dicionário

Escolher um outro jogo

**Aperte...**

**(ESPAÇO)**

**(ENTRAR)**

**(TRÁS)**

## Instruções para os jogos

---

### Forca

O jogo da Forca o desafia a adivinhar uma palavra misteriosa, indicada por ?s, uma letra de cada vez. À medida que você digita as letras, as letras corretas aparecem no lugar dos pontos de interrogação; as letras erradas aparecem abaixo e as outras letras que você adivinhou aparecem à direita. Você tem que adivinhar a palavra antes de esgotar as suas tentativas e antes de que o homenzinho seja enforcado.

Para revelar uma única letra mantenha pressionada a tecla **MAIUS** e aperte **?\***. Aperte **?\*** para revelar a palavra e terminar a rodada. Observação: Se você pedir uma dica, perderá a rodada automaticamente.

### Cartas Flash

O jogo de Cartas Flash apresenta palavras para você definir ou estudar. Para ver a definição da palavra aperte **ENTRAR**. Aperte **TRÁS** para retornar a Cartas Flash e aperte ↵ para tentar outra palavra. Aperte **TRÁS** para retornar ao menu de jogos.

### Trem de Palavras

Todos a bordo do Trem de Palavras, o revezam digitando letras para formar uma palavra. Aquele que digitar a última

## Instruções para os jogos

---

largo de soletrar! Você é o trem se etra é o vencedor. Para revelar uma única letra, mantenha pressionada a tecla **MAIUS** e aperte **?\***. Ou aperte **?\*** para terminar a rodada.

### Leilão de Palavras

Em Leilão de Palavras você tem que adivinhar uma palavra misteriosa, comprando letras antes que o seu dinheiro acabe. Cada letra tem um preço, não obstante a letra ser correta, errada, ou já ter sido adivinhada. As letras mais freqüentemente usadas são mais caras que as letras raramente usadas. A quantidade de dinheiro com a qual você começa o jogo varia dependendo do nível.

Para jogar, digite uma letra. Se a letra que você digitou aparecer na palavra misteriosa, ela será revelada cada vez que ocorrer na palavra. Continue digitando letras até adivinhar corretamente a palavra ou até que o seu dinheiro se acabe. Para revelar uma única letra, mantenha pressionada a tecla **MAIUS** e aperte **?\***. Aperte **?\*** para revelar a palavra e terminar a rodada.

## Instruções para os jogos

---

Observação: Se você pedir uma dica, letra.erá que pagar \$25 além do preço da adivinhar uma palavra misteriosa, comprando letras antes que o seu dinheiro acabe. Cada letra tem um preço, não obstante a letra ser correta, errada, ou já ter sido adivinhada. As letras mais freqüentemente usadas são mais caras que as letras raramente usadas. A quantidade de dinheiro com a qual você começa o jogo varia dependendo do nível.

Para jogar, digite uma letra. Se a letra que você digitou aparecer na palavra misteriosa, ela será revelada cada vez que ocorrer na palavra. Continue digitando letras até adivinhar corretamente a palavra ou até que o seu dinheiro se acabe. Para revelar uma única letra, mantenha pressionada a tecla **MAIÚS** e aperte **?\***. Aperte **?\*** para revelar a palavra e terminar a rodada. Observação: Se você pedir uma dica, terá que pagar \$25 além do preço da letra.

## Instruções para os jogos

---

### Conjumania - inglês

Conjumania ensina a conjugação de verbos, apresentando um verbo no infinitivo e pedindo que você digite uma conjugação. A conjugação deve ser corretamente soletrada. Para tentar uma nova conjugação para a mesma palavra aperte **ESPAÇO**. Para tentar uma nova conjugação para uma nova palavra, mantenha pressionada a tecla **☆** e aperte **RAZ**. Observação: Após quatro conjugações a palavra é mudada automaticamente.

Para obter uma dica, mantenha pressionada a tecla **MAIÚS** e aperte **?\***. Ou aperte **?\*** para terminar a rodada. Aviso: Se você pedir uma dica, perderá a rodada automaticamente.

## Como transferir palavras entre livros

Um dicionário pode transferir palavras de um livro para outro no BOOKMAN.

Para transferir uma palavra a outro livro BOOKMAN, aquele livro tem que ser capaz de transferir e receber palavras. Para descobrir se um livro pode transferir e receber palavras, consulte o Manual do Usuário.

### 1. Marque uma palavra neste livro.



ofício masculino Profession, trade; (PELIIGIAO) service; (canda)

Para marcar uma palavra em uma lista, aperte as teclas direcionais. Para marcar uma palavra no texto, aperte **ENTRAR** e, em seguida, use as teclas direcionais.

### 2. Mantenha pressionada a tecla

**☆** e aperte **CART**.

### 3. Marque o outro livro.

### 4. Aperte **ENTRAR**.

A palavra marcada aparece no outro livro.

### 5. Caso necessário, aperte **ENTRAR** para procurar a palavra.

## Como reativar o BOOKMAN

Caso o teclado do BOOKMAN não responda aos seus comandos, ou a tela se comporte de uma maneira errática, aperte **APAG** primeiro e, em seguida, aperte duas vezes **LI/DE**. Se nada acontecer, siga as instruções abaixo para reativar o BOOKMAN.

**Aviso:** Para evitar que o BOOKMAN seja permanentemente danificado, aperte o botão de reativação cuidadosamente. Além disso, a reativação do BOOKMAN apaga as configurações e informações registradas no livro incorporado e em qualquer cartão-livro instalado.

### 1. Mantenha pressionada a tecla **APAG** e aperte **LI/DE**.

Se nada acontecer, tente a etapa nº 2.

### 2. Use um clipe de prender papel e cuidadosamente aperte o botão de reativação do BOOKMAN.

O botão de reativação fica embutido em um pequeno orifício no verso do BOOKMAN. Procure-o perto do receptáculo de cartões-livro.

### ► Resolução de problemas

- Verifique se o cartão-livro está corretamente instalado.
- Verifique se os contatos metálicos do cartão-livro não contêm nenhuma sujeira ou poeira.

## Tradução do teclado

Os teclados de alguns livros BOOKMAN usam diversos rótulos nas teclas. Use o diagrama abaixo como referência, caso as teclas do seu BOOKMAN não sejam as mesmas que as usadas neste manual. Para descobrir a função das teclas, leia “Guia para o teclado”.

### Inglês Português Alemão Espanhol

BACK	TRÁS	ZURÜCK	RETRO
CAP	MAIÚS		MAYÚ
CARD	CART	KARTE	TARJET
CLEAR	APAG	CLEAR, LÖSCHJ	BORRAR
DN	BAIX	AB	ABAJO
ENTER	ENTRAR	EINGABE	INTRO
HELP	AJUDA	HILFE	AYUDA
MENU	MENU	MENÜ	MENÚ
NEXT	SEG	NCHST	ABAJO
ON/OFF	LÍ/DE	AN/AUS	ON/OFF
PREV	PREV	VPROG	ARRIB
SPACE	ESPAÇO		ESPACIADOR
UP	CIMA	AUF	arrib

A modalidade de operação deste produto pode se alterar devido a descarga eletrostática. A operação normal do produto pode ser restabelecida apertando-se o botão de reativação, a tecla , ou removendo-se ou trocando-se as pilhas.

## Direitos autorais e patentes

### Modelo DBP-2076

- tamanho: 5,9 X 4,2 X 0,6 cm
- peso: 17 g

© 1997 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington NJ 08016-4907 E.U.A. Todos os direitos reservados.

Collins Portuguese Dictionary  
© Harper Collins Publishers 1993.

**Aviso da FCC** (Comitê federal de comunicações dos E.U.A.): Este produto satisfaz os limites para aparelhos de computação Classe B, conforme a Subseção B da seção 15 das Regras da FCC. A operação deste produto esta sujeita às seguintes condições: (1) Este aparelho não pode causar interferência nociva e (2) Este aparelho deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo interferência que possa causar o seu mau funcionamento.

Patentes nos EUA 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,229,936; 5,295,070; 5,333,313; 5,007,019; 5,153,831; 5,249,965; 5,321,609; 5,396,606; 5,333,313; PATENTES NA ALEMANHA M9409743.7 e M9409744.5; Patente européia 0136 379. Patente pendente ISBN 1-56712-400-3.

## Como cuidar do cartão-livro

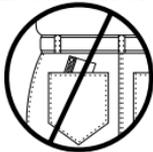
## Garantia Limitada (fora dos EUA)

- **Não toque nos contatos metálicos dos cartões-livro.**

**Aviso:** Se você tocar nos contatos elétricos com um objeto carregado com eletricidade estática, incluindo os dedos, as informações contidas no cartão-livro ou no livro incorporado podem ser apagadas.



- **Não exerça demasiada pressão nos cartões-livro.**



- **Não exponha os cartões-livro a calor, frio ou líquidos.**



Este produto, com exceção das pilhas, é garantido pela Franklin pelo período de um ano a partir da data da compra. O produto será consertado ou trocado gratuitamente no caso de haver qualquer defeito de mão-de-obra ou de materiais (a critério da Franklin).

Produtos comprados fora dos Estados Unidos que necessitem ser devolvidos sob garantia, devem ser devolvidos ao vendedor original com o comprovante da compra e uma descrição do defeito. Sem o comprovante da compra, todos os consertos serão cobrados.

Esta garantia exclui explicitamente os defeitos causados por descuido, acidentes ou uso e desgaste. Esta garantia não afeta os direitos legais do consumidor.

**Franklin®**

Electronic Publishers

[www.franklin.com](http://www.franklin.com)