



Mode d'emploi

OYO : Table des matières

Informations utiles.....	5
Symboles de mise en garde et termes de signalisation.....	5
Utilisation conforme aux dispositions	7
Consignes de sécurité	8
Généralités	8
Nettoyage et entretien.....	11
Sauvegarde des données.....	12
Conseils d'utilisation	13
Indications concernant la batterie lithium-polymère	14
Liste des pièces.....	15
Présentation OYO	16
Mise en service.....	19
Charger la batterie	19

Utilisation	22
Mettre le OYO en marche	22
Arrêter le OYO.....	22
Utilisation de l'écran tactile	23
Mode Veille.....	25
Insérer la carte mémoire micro-SD.....	26
Utilisation des menus	29
Orientation automatique de l'écran	30
Utilisation du clavier virtuel	31
Menu principal	32
Ma bibliothèque	33
Dernier livres.....	33
Acheter un livre	34
Autres contenus	34
Paramètres	35
Lire des livres	45
Annoter	45
Aller à la page	47
Menu pendant la lecture d'un livre.....	47
Musique (lecture de musique)	51

Images	53
Lancer le diaporama	53
Réglages du diaporama	53
Caractéristiques techniques	55
Recyclage	56
Contrat d'utilisation du logiciel de polices	58
GPL	80

Informations utiles

Lisez attentivement ce mode d'emploi et respectez toutes les indications qui y sont fournies. Vous pourrez ainsi garantir la fiabilité de fonctionnement et la longévité de votre appareil.

Symboles de mise en garde et termes de signalisation



DANGER !

Mise en garde contre les dangers mortels immédiats !

AVERTISSEMENT !

Mise en garde contre un danger mortel possible et/ou de graves lésions irréversibles !






PRECAUTION !

Respecter ces consignes afin d'éviter les dommages corporels et matériels !

ATTENTION !

Respecter ces consignes afin d'éviter les dommages matériels !

	<p>INDICATION ! Autres informations concernant l'utilisation de l'appareil!</p>
	<p>INDICATION ! Respecter les consignes figurant dans le mode d'emploi !</p>
	<p><i>AVERTISSEMENT !</i> <i>Mise en garde contre les dangers dus à un choc électrique !</i></p>

Utilisation conforme aux dispositions

L'OYO est un lecteur portable fonctionnant sur une batterie interne et doté d'une mémoire interne et d'une fente pour carte mémoire. Il permet de lire des eBooks disponibles aux formats compatibles. Vous pouvez également l'utiliser pour lire des fichiers MP3 et des photos. Vous pouvez accéder à Internet par connexion WIFI pour télécharger des eBooks sur l'appareil.

Cet appareil est conçu uniquement pour une utilisation à l'intérieur.

Cet appareil est destiné à un usage privé, il n'est pas prévu pour une utilisation industrielle ou commerciale. L'utiliser dans des conditions ambiantes extrêmes peut endommager votre appareil.

Consignes de sécurité

Généralités

- Ne laissez jamais d'enfants jouer sans surveillance avec l'appareil électrique. Les enfants ne sont pas capables d'identifier les éventuels dangers.
- Tenez les éléments d'emballage, comme les films plastique, hors de portée des enfants. Une utilisation inappropriée présente un risque d'asphyxie.



DANGER !

N'ouvrez jamais le boîtier de l'appareil ou de l'adaptateur secteur ! Un boîtier ouvert vous expose à danger mortel par choc électrique.

- N'introduisez aucun objet dans les fentes et ouvertures vers l'intérieur de l'appareil. Vous risquez de causer un court-circuit électrique, un choc électrique, voire un début de feu, qui peuvent endommager votre appareil.
- N'exposez pas l'appareil à des gouttes ou projections d'eau et ne posez aucun réci-

pient contenant de l'eau (ex. vase) sur l'appareil. Les infiltrations de liquide risquent de nuire à la sécurité électrique.

- Utilisez l'adaptateur secteur en le branchant uniquement à des prises de terre courant continu, 100-240V~, 50/60 Hz. En cas d'incertitudes concernant l'alimentation électrique sur le lieu d'utilisation de l'appareil, adressez-vous au fournisseur d'énergie concerné.
- La prise de courant doit se trouver à proximité de l'appareil et être facile d'accès.
- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni avec le câble USB fourni.
- Pour plus de sécurité, nous recommandons l'utilisation d'un dispositif de protection contre les surtensions afin de protéger votre appareil contre les dommages dus aux pointes de tension ou à la foudre sur le réseau d'alimentation électrique.
- Si vous souhaitez débrancher l'appareil du secteur, retirez tout d'abord l'adaptateur secteur de la prise de courant, puis la prise mâle de l'appareil. Si vous procédez dans l'ordre inverse, vous risquez d'endommager

l'adaptateur secteur ou l'appareil. Lorsque vous débranchez, tenez toujours la prise mâle. Ne tirez jamais sur le câble.

- Posez le câble de manière à ce que personne ne puisse marcher dessus ou se prendre dedans.
- Ne posez aucun objet sur les câbles, sous peine de les endommager.
- Les branchements ne doivent être soumis à aucun effort violent, ex. par le côté. Cela risque d'endommager votre appareil.
- Ne forcez pas lorsque vous branchez les câbles et les prises mâle et faites attention à ce que les prises mâle soient correctement orientées.
- N'écrasez, ni ne pliez pas exagérément les câbles pour éviter les courts-circuits et les ruptures de câble.
- Respectez une distance d'au moins un mètre par rapport aux sources parasites magnétiques et à haute fréquence (téléviseur, enceintes, téléphone portable, téléphones DECT etc.) pour éviter de perturber le fonctionnement et de perdre des données.

- L'appareil ne peut être branché qu'à des appareils conformes à la norme EN60950 « Sécurité des équipements de la technologie de l'information » ou à la norme EN60065 « Exigences de sécurité – Appareils audio, vidéo et appareils électroniques semblables ».

Nettoyage et entretien

Les mesures suivantes vous permettent de prolonger la durée de vie de l'appareil :

- Avant de procéder au nettoyage, débranchez toujours la prise mâle du secteur et tous les câbles de raccordement.
- N'utilisez aucun solvant ou produit de nettoyage corrosif ou gazeux.
- Pour nettoyer l'écran, utilisez uniquement des produits appropriés comme un nettoyant pour vitres ou pour moniteur (disponible dans le commerce spécialisé).
- Nettoyez l'écran au moyen d'un chiffon souple et sans peluche.
- N'exposez l'écran ni aux rayons directs du soleil, ni aux rayons ultraviolet.

- Faites attention à ce qu'aucune goutte d'eau ne reste sur l'appareil. L'eau peut entraîner des décolorations permanentes.

Conservez les éléments d'emballage et utilisez seulement ces éléments pour transporter l'appareil.



ATTENTION !

L'intérieur de l'appareil ne contient aucune pièce devant être entretenue ou nettoyée.

Sauvegarde des données



INDICATION !

Après chaque mise à jour de vos données, faites des sauvegardes sur des supports externes. Toute demande de dommages et intérêts pour perte de données et dommages indirects en découlant sera rejetée.

Conseils d'utilisation

- Ne posez aucun objet sur l'appareil et n'exercez aucune pression importante sur l'écran, sous peine de le casser.
- Ne touchez pas l'écran au moyen d'objets acérés afin d'éviter de l'endommager.
- Il existe un danger de blessure en cas de cassure de l'écran. Si cela se produit, saisissez les bris de verre en portant des gants de protection et transportez-les comme il se doit jusqu'à votre SAV. Lavez-vous ensuite les mains avec du savon, car il est possible que des produits chimiques se soient échappés de l'appareil.
- Des problèmes d'affichage peuvent survenir en cas d'exposition prolongée et intense aux rayons du soleil ou aussi quand l'affichage n'est pas mis à jour. Il suffit alors de changer l'affichage de l'écran pour les faire disparaître.

Indications concernant la batterie lithium-polymère

L'appareil contient une batterie lithium-polymère. Respectez les consignes suivantes concernant la manipulation :

- Rechargez la batterie régulièrement et, si possible, entièrement. Ne pas garder la batterie déchargée pendant une durée trop longue.
- Tenez la batterie à l'écart des sources de chaleur comme les radiateurs ou les flammes ouvertes (ex. bougies). Risque d'explosion !
- Si l'appareil s'allume uniquement quand il est branché au secteur, adressez-vous au SAV.

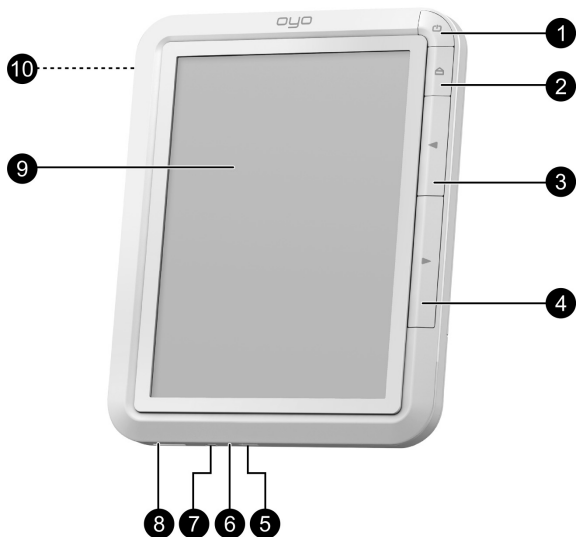
Liste des pièces

A réception, contrôlez que la livraison est bien complète. Informez-nous sous 14 jours à compter de la date d'achat, si la livraison est incomplète.

Votre coffret contient :

- 1 Lecteur d'eBook OYO
- 1 Câble USB
- 1 Adaptateur USB
- 1 Mode d'emploi

Présentation OYO



N°	Description
1	<p>Bouton marche/arrêt</p> <p>Maintenez la touche enfoncée (environ. 5 secondes) pour mettre en marche/arrêter l'appareil. Appuyez brièvement sur cette touche pour passer en mode Veille ou réactiver l'appareil.</p>
2	<p>Bouton accueil</p> <p>Appuyez sur cette touche pour quitter les menus et revenir à la page d'accueil.</p>
3	<p>Page précédente</p> <p>Cette touche vous permet de revenir à la page précédente.</p>
4	<p>Page suivante</p> <p>Cette touche vous permet de passer à la page suivante.</p>
5	<p>Prise USB-micro</p> <p>Insérez le câble USB fourni pour brancher l'OYO à un ordinateur ou à l'adaptateur USB.</p>

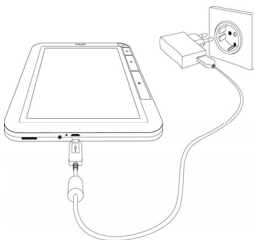
N°	Description
6	<p>Voyant de charge</p> <p>Le voyant de charge vous indique que l'OYO est alimenté par le micro-port USB. Ce voyant s'éteint lorsque la batterie est pleinement chargée.</p>
7	<p>Prise jack stéréo</p> <p>Branchez ici un casque avec jack 3,5 mm pour la lecture audio.</p>
8	<p>Emplacement carte</p> <p>Insérez une carte mémoire micro-SD ici.</p>
9	<p>Ecran</p> <p>Papier électronique.</p>
10	<p>Réinitialisation de l'appareil</p> <p>Introduisez un objet pointu (par ex. un trombone déplié) dans l'orifice de réinitialisation en exerçant une légère pression.</p>




Mise en service

Charger la batterie

Avant de mettre l'appareil en service pour la première fois, vous devez charger la batterie de votre OYO. Pour cela, procédez comme suit :

- ▶ Prenez le câble USB fourni et insérez-le dans le port USB de votre OYO.
- ▶ Insérez à présent l'autre extrémité du câble dans le port USB de votre ordinateur allumé. Si vous utilisez l'adaptateur USB, branchez-le dans une prise de courant.










- ▶ Au cours du processus de chargement, le symbole de la batterie laisse place au symbole de chargement .
- ▶ Une fois la batterie entièrement chargée, le symbole de chargement  à l'écran laisse à nouveau place au symbole . Débranchez alors l'adaptateur USB et le câble USB de l'appareil.

**INDICATION :**

Lors du premier chargement, il est recommandé de recharger la batterie pendant environ 8 heures pour garantir une capacité optimale.


Quand l'appareil est en service, le niveau de charge de la batterie est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.

Les affichages suivants sont possibles :

	Chargement de la batterie en cours
	Batterie entièrement chargée
   	Niveau de charge : moins il y a de barres dans le symbole de charge, moins la batterie est chargée.
	La batterie est vide. Rechargez immédiatement la batterie !


Utilisation

Mettre le OYO en marche

- Maintenez le bouton marche/arrêt  pendant environ 5 secondes.

L'écran de démarrage apparaît et un indicateur de chargement signale que le système démarre. Le menu principal apparaît ensuite à l'écran.

Arrêter le OYO

- Maintenez le bouton marche/arrêt  enfoncé pendant environ 5 secondes, jusqu'à ce que l'appareil s'éteigne.



INDICATION :

Après la première mise en marche de l'appareil, l'OYO tente d'établir une connexion avec la boutique en ligne, afin de vous permettre de vous inscrire. Il faut pour cela que l'appareil soit connecté à Internet !

Utilisation de l'écran tactile

L'écran se compose de ce que l'on appelle un papier électronique. Cette technologie utilise uniquement l'énergie nécessaire au changement d'état d'un point de l'image. Les textes peuvent ainsi être affichés de manière statique sans utiliser de courant. Même en mode Veille ou en mode Arrêt, la page affichée ne disparaît pas de l'écran.

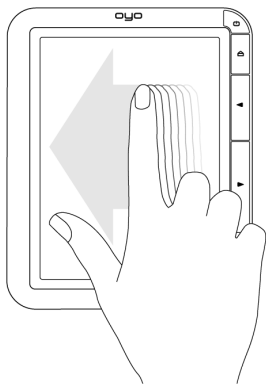
Tapoter

- ▶ Tapotez avec le doigt sur la surface de l'écran pour sélectionner les points de menu ou exécuter les fonctions.

Faire glisser

- ▶ Lorsque vous affichez un livre ou une photo, posez le doigt à un endroit sur le bord droit ou inférieur de l'écran et faites glisser le doigt vers la gauche ou vers le haut pour passer à la page suivante ou afficher la photo suivante. Faites glisser le doigt dans le

sens inverse pour revenir à la page ou à la photo précédente.





INDICATION :

Cette fonction n'est pas disponible dans tous les menus.

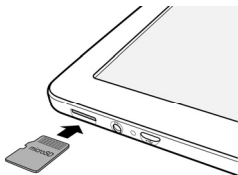
Mode Veille

Au bout d'un certain temps sans interaction, l'appareil passe automatiquement en mode Veille.

- ▶ Vous pouvez également activer à tout moment le mode Veille de façon manuelle, en appuyant brièvement sur le bouton marche/arrêt .
- ▶ Pour quitter le mode Veille, appuyez brièvement sur le bouton marche/arrêt .

Insérer la carte mémoire micro-SD

- ▶ Insérez la carte mémoire micro-SD, avec les broches orientées vers l'écran, dans la fente prévue à cet effet, jusqu'à entendre un clic.
- ▶ Pour retirer la carte mémoire, enfoncez-la doucement dans la fente jusqu'à ce qu'elle en ressorte.



INDICATION :

La fente ne peut accueillir que les cartes micro-SD et micro-SDHC.

Gérer les données sur la mémoire interne ou sur une carte mémoire micro-SD

Les données de la mémoire interne ou d'une carte mémoire insérée peuvent être gérées lorsque vous branchez l'appareil à votre ordinateur comme un dispositif de mémoire de masse.

Comment utiliser l'appareil comme dispositif de mémoire de masse raccordé à l'ordinateur :

- ▶ Le cas échéant, insérez une carte mémoire micro-SD.
- ▶ Mettez l'appareil en marche.
- ▶ Branchez l'appareil au port USB de votre ordinateur au moyen du câble USB fourni.
- ▶ Confirmez la question « **Activez la fonction stockage de données ?** » en sélectionnant le symbole correspondant.
- ▶ L'ordinateur reconnaît maintenant l'appareil comme un dispositif de mémoire de masse et affiche deux lecteurs amovibles

(un pour la mémoire interne, l'autre pour la carte mémoire micro-SD).

- ▶ Vous pouvez à présent copier, déplacer ou supprimer des données de la mémoire interne/de la carte mémoire micro-SD, comme vous le faites habituellement avec votre ordinateur, afin de gérer vos eBooks, photos ou fichiers audio sur le support de mémoire correspondant.
- ▶ Une fois la gestion des données terminée, débranchez le câble USB de l'appareil et de l'ordinateur. Les données sont automatiquement mises à jour par l'OYO et sont maintenant disponibles dans les applications.
- ▶ Vous pouvez accéder aux données correspondantes sous **Ma bibliothèque, Images, Musique**.

Utilisation des menus

Les points de menu de l'affichage à l'écran (OSD) et les champs de menu permettent d'utiliser l'appareil.

La plupart des fonctions de commande peuvent être exécutées via l'écran tactile. Certaines fonctions de base et certains menus dissimulés ne peuvent être affichés qu'au moyen des touches de commande.



INDICATION :

Dès que vous exécutez une fonction, qui n'est pas disponible, le symbole Ø apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.

Orientation automatique de l'écran

Selon que vous tenez l'appareil verticalement ou horizontalement, l'écran change automatiquement l'orientation de l'affichage, par exemple lorsque vous lisez un livre.

Vous pouvez aussi désactiver l'orientation automatique de l'écran.

- Sélectionnez à cette fin le menu **Paramètres > Sens de lecture > Portrait** ou **Paysage**.


Utilisation du clavier virtuel

Dans certains menus, un clavier vous permettant de saisir des caractères, apparaît à l'écran.

- ▶ Appuyez sur un caractère pour le saisir.
- ▶ Appuyez sur le champ **123** pour passer des lettres aux chiffres.
- ▶ Appuyez sur le champ **Aa** pour basculer des lettres minuscules aux lettres majuscules.
- ▶ Appuyez sur le symbole du crochet pour confirmer la saisie.

Menu principal

Le menu principal apparaît au démarrage.

- Vous pouvez à tout moment afficher le menu principal en appuyant sur le bouton Accueil  (plusieurs fois le cas échéant).

Les 5 sous-menus suivants apparaissent dans le menu principal :

Ma bibliothèque, Derniers livres, Acheter un livre, Autres contenus et Paramètres.

Les autres fonctions de ces sous-menus sont répertoriées dans la suite de ce mode d'emploi.

Ma bibliothèque

Sélectionnez ce point de menu pour afficher les livres se trouvant sur la mémoire interne ou une carte micro-SD insérée.

- ▶ Tapoter avec le doigt la surface de l'écran pour afficher les livres par ordre alphabétique de titres (**Titres A-Z**) ou d'auteurs (**Auteurs A-Z**) ou par dernière lecture (**Derniers lus**).
- ▶ Utilisez les touches ◀ et ▶ pour naviguer dans les listes.
- ▶ Le point de menu **Retour** vous permet de revenir au menu principal.

Dernier livres

Sélectionnez ce point de menu pour accéder directement aux derniers livres lus.

Acheter un livre

Sélectionnez ce point de menu pour accéder directement à la page de la boutique en ligne.



INDICATION :

Il faut pour cela que l'appareil soit connecté à Internet !

Autres contenus

Musique

Le menu **Musique** vous permet de lire des fichiers MP3. Vous trouverez une description précise du lecteur audio à la page 51 sous « Musique (lecture de musique) ».

Images

Le menu **Images** vous permet de lire des fichiers images. Vous trouverez une description précise du visionnage des photos à la page 53 sous « Images ».

Paramètres

Mon compte

Sélectionnez ce point de menu pour accéder directement à la page de la librairie en ligne, pour y créer un compte ou y modifier un compte existant.

En l'absence de connexion Internet, une fenêtre, vous permettant d'établir une connexion avec un réseau WLAN, apparaît.

- Confirmez le point de menu Statut WLAN en appuyant sur « **Activer** ».

L'appareil recherche les réseaux WLAN disponibles.

- Appuyez sur le point de menu d'un réseau pour établir une connexion avec un réseau.

Sens de lecture

Selon que vous tenez l'appareil verticalement ou horizontalement, l'écran change automatiquement l'orientation de l'affichage. Cette fonction vous permet de régler le comportement d'affichage :

Automatique : orientation automatique

Portrait : affichage toujours au format portrait

Paysage : affichage toujours au format paysage

Paramètres Wi-Fi


Sélectionnez ce point de menu pour afficher les réseaux WLAN disponibles.

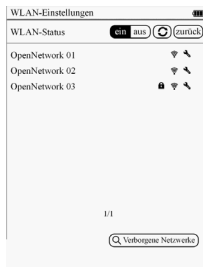




INDICATION :

Ce menu apparaît toujours automatiquement, lorsqu'une application ou un réglage requièrent un accès à Internet et que la connexion nécessaire n'est pas encore établie.

- ▶ Appuyez sur « **On/Off** » afin d'activer/de désactiver la recherche de réseaux WLAN.

Les réseaux détectés à proximité apparaissent. Le symbole  indique la puissance de la réception. Moins le nombre de barres affichées est important, plus le signal du réseau est faible.




- ▶ Appuyez sur le symbole  pour mettre à jour la recherche.
- ▶ Appuyez sur le point de menu d'un réseau pour établir une connexion avec ce réseau.
- ▶ Appuyez sur le symbole  pour parvenir aux réglages avancés d'un réseau.

Réseaux cachés

- ▶ Appuyez sur le point de menu **Réseaux cachés** pour rechercher les réseaux cachés.
- ▶ Dans le champ **Nom**, saisissez la SSID (nom du réseau) que vous recherchez.
- ▶ Avec les flèches gauche et droite du point de menu **Authentification**, réglez le type d'authentification et saisissez ensuite d'autres renseignements tels que le **Cryptage** ou un **Mot de passe**.
- ▶ Confirmez les informations saisies en tapant sur le symbole du crochet pour rechercher le réseau.

Réglages avancés

Cette fonction vous permet de procéder à des réglages personnalisés concernant la connexion à un réseau WLAN ou de consulter les paramètres d'accès d'un réseau connecté.

- ▶ Sélectionnez le point de menu « **Retour** » pour revenir à la page d'aperçu des réseaux.
- ▶ Sélectionnez le point de menu  pour établir directement une connexion avec ce réseau.
- ▶ Sélectionnez le symbole X lorsque vous voulez quitter les réglages sans enregistrer les modifications.

Connexion auto : cochez ce champ si l'appareil doit se connecter automatiquement à ce réseau lors de la mise en marche.

Adresse IP : DHCP

Sélectionnez ce point de menu quand l'adresse doit être attribuée de façon dynamique par le réseau.

Adresse IP : Statique IP

Sélectionnez ce point de menu quand une adresse IP statique doit être transmise au réseau, et saisissez les adresses pour le **Masque de sous-réseau**, **Routeur** et **DNS** au moyen du clavier virtuel.

Langues

Sélectionnez la langue désirée.

Date et heure

- ▶ Sélectionnez le symbole de l'heure sur le bord supérieur de l'écran afin de régler l'heure, le symbole du calendrier afin de régler la date.

Pour enregistrer les réglages effectués, sélectionnez le symbole de la disquette sur le bord inférieur de l'écran.

- ▶ Le symbole X vous permet de quitter les réglages sans enregistrer les modifications effectuées.

Fuseau horaire

Choisissez votre continent puis une ville correspondant à votre fuseau horaire.

Pour enregistrer les réglages effectués, sélectionnez le symbole de la disquette sur le bord inférieur de l'écran.

Paramètres avancés

Mise à jour logiciel

Cette fonction vous permet de mettre à jour le système d'exploitation de votre OYO à partir d'Internet.

Il faut pour cela que la connexion Internet soit établie.

Suivez les instructions à l'écran ou quittez en appuyant sur **Retour**.

Paramètres par défaut

Sélectionnez ce point de menu pour restaurer tous les réglages par défaut.

Paramètres par défaut et suppression des données

Sélectionnez ce point de menu pour restaurer tous les réglages par défaut et supprimer toutes les données personnelles.

Informations sur OYO

Sélectionnez ce point de menu pour consulter les informations concernant votre OYO et la version actuelle du logiciel.

Activation du lecteur OYO

La plupart des eBooks sont aujourd'hui identifiés par un identifiant Adobe, afin d'attribuer les livres électroniques à un propriétaire.

Dès que vous vous inscrivez pour la première fois à une boutique en ligne, vous recevrez également un identifiant Adobe dans le cadre de la procédure d'inscription.

Adobe ID

Sélectionnez ce point de menu pour enregistrer votre identifiant Adobe sur l'appareil afin de pouvoir afficher sur l'OYO vos eBooks identifiés par votre identifiant Adobe personnel.

Sélectionnez ensuite le point de menu **Mot de passe**.

Mot de passe

Saisissez le mot de passe de votre identifiant Adobe.

Activer/ désactiver l'OYO

Cette option vous permet d'associer ou de dissocier votre OYO et l'identifiant Adobe.

Lire des livres

Choisissez un livre dans votre bibliothèque ou sélectionnez un livre dans le menu **Derniers livres**.

Le livre s'ouvre.

- ▶ Utilisez les touches ◀ et ▶ ou faites glisser votre doigt sur l'écran pour naviguer entre les pages du livre.

Annoter

- ▶ Appuyez sur le coin inférieur droit de l'écran pour placer un marque-page sur la page actuellement affichée.
- ▶ Au moyen du clavier virtuel, saisissez un titre ou une description pour le marque-page et sélectionnez le symbole du crochet pour confirmer.

Le marque-page apparaît à présent sur la page avec un symbole de page.

Vous pouvez également lancer la fonction **An-noter** par le menu. Appuyez pour cela sur le point de menu **Options** sur le bord inférieur de l'écran.

Supprimer/modifier un marque-page

- ▶ Pour supprimer ou modifier un marque-page, appuyez sur le symbole de page du marque-page à supprimer/modifier.
- ▶ Sélectionnez le symbole de la corbeille et confirmez ensuite la fenêtre vous demandant si vous souhaitez supprimer le marque-page.
- ▶ Sélectionnez le symbole du crayon pour modifier le nom ou la description du marque-page. Au moyen du clavier virtuel, saisissez un titre ou une description pour le marque-page et sélectionnez le symbole du crochet pour confirmer.
- ▶ Si vous ne voulez procéder à aucune modification, refermez le marque-page en sélectionnant le symbole X.

Aller à la page

- ▶ Appuyez sur le numéro de page en bas à droite de l'écran.
- ▶ Saisissez le numéro de la page que vous souhaitez afficher et appuyez sur **OK**.

La page en question apparaît à l'écran.

Menu pendant la lecture d'un livre

Le bouton **Options** sur le bord inférieur de l'écran vous permet de procéder aux réglages suivants :

Modifier la taille de la police

- ▶ Appuyez sur une lettre correspondant à la taille de police dans laquelle vous voulez lire les livres.

Le réglage est appliqué directement et le livre est affiché dans la taille de police correspondante.

Sélectionner la police

- Appuyez sur la flèche de gauche ou de droite pour sélectionner la police dans laquelle vous souhaitez lire les livres.

Le réglage est appliqué directement et le livre est affiché dans la police correspondante lorsque vous quittez le menu de réglage.

Retour

Ce point de menu vous permet de revenir au livre.

Table des matières

Si le fichier de livres possède un sommaire ou une table des matières, ce point de menu vous permet de les afficher pour parvenir directement à l'endroit souhaité dans le livre.

Aller à la page

- Saisissez le numéro de la page que vous souhaitez afficher puis appuyez sur **OK**.

La page correspondante s'affiche.

Rechercher dans le texte

- ▶ Appuyez sur la ligne de saisie et saisissez ensuite au moyen du clavier virtuel un mot ou une suite de mots à rechercher dans le livre.
- ▶ Appuyez ensuite sur ✓ pour lancer la recherche.

Toutes les parties de texte, dans lesquelles se trouvent les termes recherchés, sont affichées avec le numéro de page.

Appuyez sur le point de menu correspondant pour passer directement à la partie de texte souhaitée.

Annoter

- ▶ Au moyen du clavier virtuel, saisissez un titre ou une description pour le marque-page et sélectionnez le symbole du crochet pour confirmer.

Le marque-page apparaît à présent sur la page avec un symbole de page.

Consulter les notes

Cette fonction vous permet d'afficher tous les marque-pages enregistrés dans un livre.

- ▶ Appuyez sur le point de menu d'un marque-page pour parvenir directement à la partie de texte concernée.

Référence du livre

Ce point de menu vous permet d'afficher les informations concernant le livre.

Supprimer le livre

Cette fonction vous permet de supprimer définitivement un livre de votre bibliothèque.

Lecteur MP3

Ce point de menu vous permet de passer directement au lecteur audio.

Musique (lecture de musique)

Dans le menu **Autres contenus**, sélectionnez le point de menu **Musique** pour ouvrir le lecteur audio.








Tous les fichiers MP3 se trouvant sur la mémoire interne et sur la carte mémoire sont affichés dans une liste.

- ▶ Appuyez sur un fichier pour lancer immédiatement la lecture ou naviguez avec les touches ◀ et ▶ dans la liste des titres.




Fonctions de lecture

Appuyez sur un symbole dans l'affichage de la lecture pour exécuter les fonctions suivantes :





-   Morceau précédent/suivant
-  Lancer/interrompre la lecture
-  Arrêter la lecture
-  Sourdine (couper le son)
-   Baisser/augmenter le volume



Fonction de répétition

-  Répétition désactivée
-  Répéter une fois un morceau
-  Répéter indéfiniment un morceau

Lecture aléatoire

-  Pas de lecture aléatoire
-  Lecture aléatoire

Lecture

-  Arrêter au terme de la lecture
-  Recommencer au début à la fin de la lecture


Images

Dans le menu **Autres contenus**, sélectionnez l'entrée **Images** pour lancer la fonction de visionnage des photos.


Tous les fichiers d'images figurant sur la mémoire interne et sur la carte mémoire apparaissent dans une liste.

- ▶ Appuyez sur un fichier pour afficher l'image ou naviguez avec les touches ◀ et ▶ dans la liste des photos.

Lancer le diaporama

- ▶ Choisissez le champ  pour lancer le diaporama. Cette fonction permet d'afficher toutes les photos de la série.

Réglages du diaporama

- ▶ Sélectionnez le champ  dans le coin supérieur droit de l'écran pour faire apparaître les réglages du diaporama :

Intervalle de diaporama

- ▶ Appuyez sur les flèches de droite ou de gauche du point de menu pour régler l'intervalle d'affichage du diaporama.

Répéter le diaporama

- ▶ Cochez la case correspondante si le diaporama doit être répété.

Musique de fond

- ▶ Cochez la case correspondante si de la musique doit accompagner le diaporama.

Choisir la musique

- ▶ Sélectionnez un fichier musical devant accompagner le diaporama.

Caractéristiques techniques

Dimensions : 124x154x11mm

Dimensions de l'écran/

résolution: 15,2 cm (6")/
800 x 600 Pixel/
167 dpi/16 niveaux de gris

Poids : 240 g

Capacité de

mémoire : 2 Go, dont env. 1,5 Go
utilisable

Interface WLAN : WLAN 802.11 b/g

Ports : USB 2.0/carte micro-SD /
jack casque 3,5mm

Compatibilité du système : PC

Batterie : Li-polymère, 1530 mAh
Autonomie : jusqu'à 8 000
pages tournées ou jusqu'à
2 semaines

Formats libres

de DRM : Epub, PDF, TXT, HTML

Multimédias : JPG, PNG, BMP, MP3

Recyclage



Emballage

Votre appareil se trouve dans un emballage le protégeant des dommages lors du transport. Les emballages sont des matières premières recyclables ou peuvent retourner dans le cycle des matières premières.



Appareil

Ne jetez en aucun cas un appareil en fin de vie avec les déchets ménagers ! Renseignez-vous auprès des services communaux pour connaître les possibilités de mise au rebut ou de recyclage adéquats.

Batteries



Les batteries usagées ne doivent pas être jetées avec les déchets ménagers. Les batteries peuvent être conduites à un point de collecte pour batteries usagées ou dans le commerce spécialisé pour être mises au rebut.

Copyright © 2011

Tous droits réservés.

Ce manuel est protégé par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Toute reproduction sous forme mécanique, électronique et toute autre forme sans l'autorisation écrite du fabricant est interdite.

Copyright MEDION®

Sous réserve de modifications techniques et visuelles et d'erreurs d'impression.

Contrat d'utilisation du logiciel de polices

Préambule

Le présent contrat d'utilisation du logiciel de polices devient un contrat juridiquement valable entre le bénéficiaire de la licence et la société Linotype GmbH, dès que le bénéficiaire de la licence consent aux conditions du contrat d'utilisation dans un média électronique ou achète un support avec les logiciels de polices et ouvre son scellé d'emballage.

Si le bénéficiaire de la licence rejette la relation contractuelle imposée par le présent contrat d'utilisation, il ne pourra ni accéder au logiciel de polices, ni l'exploiter, ni le télécharger. Le bénéficiaire de la licence devra minutieusement lire l'intégralité du contrat d'utilisation avant d'en accepter les clauses.

Article 1 - Droits d'utilisation

1.1 Le logiciel de polices faisant l'objet du présent contrat est la propriété intellectuelle de la société Linotype GmbH et/ ou des donneurs de licences.

La notion de logiciel de polices englobe toutes les mises à jours, upgrades, extensions, versions modifiées et copies de travail du logiciel de polices pour lesquelles un droit d'utilisation a été accordé au bénéficiaire de la licence, c'est-à-dire à une personne juridique, personne physique ou, dans le cadre d'une personne juridique, une filiale ou succursale dans laquelle elle détient une majorité. Le logiciel de polices reste à l'avenir également la propriété de la société Linotype GmbH.

1.2 Avec le paiement intégral de la redevance d'utilisation convenue, la société Linotype GmbH accorde au bénéficiaire de la licence un droit non exclusif et non transférable d'utilisation ou mémorisation du logiciel de polices simultanément sur cinq (5) ordinateurs (postes de travail) au maximum situés dans un

seul lieu géographique du bénéficiaire de la licence dans la mesure où l'accès à ce logiciel a été autorisé et validé par l'achat ou par le paiement de la redevance par le bénéficiaire de la licence et d'utilisation du logiciel de polices en format Embedded Open Type (EOT) pour tout au plus un (1) site Internet non commercial.

Le terme « Site Internet non commercial » désigne dans ce contexte un ensemble de pages Internet, d'images, de vidéos et d'autres données numériques, qui est hébergé sur un ou plusieurs serveurs Internet, auquel on accède par un identifiant racine commun pour ressources (Uniform Ressource Identifier, URI), qui contiennent un lien vers le logiciel de polices en tant que source de polices pour ce site Internet non commercial (uniquement si le logiciel de polices a été converti en format EOT), mais qui (1) n'est destiné qu'à une utilisation personnelle ou interne et des fins non commerciales, (2) contient une affectation à un domaine spécifique (domain locking) ou un contrôle d'accès correspondant, qui empêche

l'utilisation non autorisée du logiciel de polices via le lien avec d'autres sites Internet ou domaines, et qui (3) permet aux visiteurs du site Internet non commercial uniquement de visualiser et d'imprimer (mais non d'éditer, de modifier ou d'étendre) les pages Internet d'un site Internet non commercial ou les documents disponibles sur un site Internet non commercial. Le terme « Utilisation personnelle ou interne » désigne dans ce contexte l'utilisation du logiciel de polices pour les besoins personnels ou commerciaux internes et ne comprend aucune diffusion du logiciel de polices, d'éléments individuels du logiciel de polices ou des œuvres qui en découlent. L'« Utilisation personnelle ou interne » comprend (i) l'utilisation du logiciel de polices sur un serveur dont l'usage pour un site Internet non commercial est autorisé selon le présent article 1, lorsque le logiciel de polices est en format EOT, et (ii) l'utilisation du logiciel de polices au sein des unités licenciées par les membres du ménage, des employés autorisés et des fournisseurs autorisés. Tous ces membres du ménage, employés et fournisseurs

devront avoir été informés sur les conditions du présent contrat et doivent s'y conformer avant de pouvoir utiliser le logiciel de polices.

Si les restrictions mentionnées ci-avant doivent être complétées, le bénéficiaire de la licence est tenu d'acquérir une extension de la licence (cf. formulaire « Demande d'octroi d'une extension de licence »).

Le bénéficiaire de la licence est en droit d'installer le logiciel de polices exclusivement sur un seul serveur et de l'utiliser seulement sur un seul réseau local (Local Area Network, LAN) dans la mesure où l'application du logiciel de polices est limitée aux postes de travail et aux imprimantes faisant partie de l'unité pour laquelle la licence a été accordée.

L'exemple suivant doit illustrer la détermination du nombre précis de postes de travail pour lesquels une licence est indispensable : si 100 postes de travail sont connectés à un serveur avec au maximum 15 postes de travail autorisés pour utiliser simultanément le logiciel de polices, mais que le logiciel de polices est utilisé

sur 25 postes de travail différents à des moments différents, il faut acquérir une licence de société pour créer ainsi une licence pour une unité de 25 postes de travail.

Le logiciel de polices ne doit pas être installé sur un serveur accessible par Internet ou sur un autre réseau externe (sauf réseau local) ou sur des postes de travail qui ne font pas partie de l'unité pour laquelle la licence a été accordée, sauf si le logiciel de polices est en format EOT et si les autres conditions du présent contrat sont respectées lors de l'installation sur le serveur. Les programmes d'application sur serveur nécessitent une extension de licence.

Dans le cas d'une utilisation commerciale du logiciel de polices, une application supplémentaire sur un PC ou portable personnel est autorisé par licence d'ordinateur.

Des copies de sauvegarde supplémentaires du logiciel de polices sont autorisées exclusivement à des fins de sauvegarde des données.

1.3 Il est strictement interdit de transférer ce droit d'utilisation à des tiers. Dans le cas où le

bénéficiaire de la licence respecte l'intégralité des conditions suivantes, il est exceptionnellement autorisé à transférer ce droit à un tiers (cf. formulaire « Transfert d'un Logiciel de Polices de Caractères ») :

Ce tiers a déclaré expressément au bénéficiaire de la licence d'accepter sans restriction aucune les conditions du contrat d'utilisation du logiciel de polices. Dans le cas d'un transfert des droits d'utilisation à un tiers, le bénéficiaire de la licence s'engage à ne plus utiliser le logiciel de polices, d'effacer ce logiciel de polices quel que soit l'endroit où il a été stocké et de ne plus conserver aucune copie.

1.4 Pour pouvoir imprimer ou sortir des fichiers déterminés, le bénéficiaire de la licence est en droit de fournir une copie du logiciel de polices utilisé pour la création du fichier en question à une société commerciale d'exposition ou à une autre société de prestations de services. Dans le cas d'une modification de texte, la société de prestation de services doit posséder sa propre licence.

1.5 L'intégration du logiciel de polices dans les documents électroniques ou les pages Internet n'est autorisée que dans la mesure où il est hors de doute que le récepteur n'exploite pas le logiciel de polices pour l'édition ou la création de nouveaux documents (lecture seule). Il faut exclure le fait que le logiciel de polices puisse être extrait intégralement ou partiellement de tels documents.

1.6 Le bénéficiaire de la licence ne pourra transmettre que par voie électronique le logiciel de polices intégré dans les documents que si ces documents sont prévus exclusivement pour une utilisation personnelle ou interne, si le logiciel de polices est intégré comme représentation graphique statique (par ex. format « gif ») et si la transmission se fait dans un format fiable ne permettant que la visualisation et l'impression (et non pas l'édition, la modification ou les améliorations) de telles représentations graphiques statiques ou de tels documents intégrés.

Le bénéficiaire de la licence ne pourra en aucun cas intégrer un logiciel de polices dans un pro-

duit commercial courant sans avoir une licence écrite séparée accordée par la société Linotype GmbH. En outre, le bénéficiaire de la licence ne pourra intégrer le logiciel de polices dans un document électronique ou dans un fichier que pour ses propres fins personnelles ou commerciales internes.

1.7 Si le bénéficiaire de la licence a l'intention d'éditer ou de modifier un document avec un logiciel de polices intégré, il faudra au préalable contacter la société Linotype GmbH. La société Linotype GmbH ou un revendeur ou partenaire autorisé conclura alors à cette fin avec le bénéficiaire de la licence un contrat d'utilisation supplémentaire d'intégration qui fera l'objet d'un paiement d'une redevance supplémentaire.

Article 2 - Exclusion de toute autre utilisation

2.1 Sous réserve des règlements dans les paragraphes 1.3 et 1.4, il est expressément interdit de revendre, louer ou de transmettre de quelle

manière que ce soit le logiciel de polices à des tiers, même sous forme d'élément ou de partie secondaire d'autres produits, comme par exemple de documents électroniques ou d'accorder des sous-licences pour ce logiciel de polices.

2.2 Sous réserve des règlements dans les paragraphes 2.3 et 2.4, il est expressément interdit de modifier le logiciel de polices, de le combiner avec d'autres logiciels, de le décompiler, d'exploiter des modules de ce logiciel de polices pour le développement de propres produits ou d'exploiter les solutions techniques du logiciel de polices à d'autres fins que l'utilisation sur votre propre ordinateur.

2.3 Les interventions selon le paragraphe 2.2 ne sont autorisées que dans la mesure où elles sont indispensables pour obtenir l'interopérabilité du logiciel avec d'autres programmes et où ces informations ne sont ni publiées ou rendues accessibles à des tiers et si le bénéficiaire de la licence ne les a pas obtenues après une demande appropriée auprès de la société Linotype GmbH ou un de ses reven-

deurs ou partenaires autorisés. Dans un tel cas, le bénéficiaire de la licence informera la société Linotype par écrit des parties du logiciel de polices qui ont été décompilées.

2.4 A l'exception de la conversion du logiciel de polices vers le format EOT, lorsque le logiciel de polices doit être utilisé en tant que sources de polices pour un site Internet non commercial et que toutes les autres conditions du présent contrat sont respectées lors d'un tel usage, les modifications du logiciel de polices sont expressément interdites, même si elles sont indispensables pour satisfaire aux critères personnels de conception. Si le bénéficiaire de la licence souhaite des modifications autres que la conversion autorisée vers le format EOT, il faudra dans tous les cas qu'il obtienne l'accord préalable de la société Linotype GmbH. En cas de violation de cette clause, le bénéficiaire de la licence perd tout droit de support et de service après-vente accordé par la société Linotype GmbH. Le non-respect de cette clause constitue également une violation du présent contrat d'utilisation.

Malgré l'interdiction faite au bénéficiaire de la licence et à un tiers de procéder à des modifications, la société Linotype deviendra propriétaire des données modifiées du logiciel de polices.

Il est notamment interdit de modifier de quelle manière que ce soit l'identification des noms utilisés pour les polices. Si une telle modification est indispensable, elle suppose l'accord écrit préalable de la société Linotype GmbH.

Article 3 - Responsabilité et garantie

3.1 Lorsque le bénéficiaire de la licence a reçu le logiciel de polices, la société Linotype GmbH garantit pour une période de 90 jours que conformément à la documentation, le logiciel de polices est principalement exempt de défauts matériels. Pour faire valoir son droit de garantie, le bénéficiaire de la licence doit renvoyer le logiciel de polices pendant cette période de garantie au revendeur ou partenaire lui ayant fourni ce logiciel de polices en y joignant une copie du bon d'achat. Si le logiciel de polices ne

devait pas être principalement exempt de défauts matériels conformément à la documentation, la responsabilité de la société Linotype GmbH est expressément limitée, au choix de la société Linotype GmbH, au remboursement du paiement de la redevance effectué par le bénéficiaire de la licence pour l'obtention du logiciel de polices ou au remplacement du logiciel de polices défectueux. La société Linotype GmbH et tous les partenaires autorisés pour la commercialisation ne peuvent accepter et n'acceptent pas la garantie pour les performances et les résultats obtenus par le bénéficiaire de la licence par l'utilisation du logiciel de polices ou de la documentation. Les clauses et termes précédents définissent seulement les réparations et améliorations exclusives à effectuer seulement par la société Linotype GmbH ou ses fournisseurs en cas de non respect de la garantie à l'exception de la responsabilité limitée décrite ci-avant. La société Linotype GmbH, ses partenaires de commercialisation autorisés et ses fournisseurs rejettent expressément ou tacitement toute garantie que les droits de tiers

ont été respectés, que les produits sont commercialisables ou appropriés pour atteindre un objectif déterminé.

En aucun cas, Linotype GmbH, ses partenaires de commercialisation autorisés ou ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables des dommages accidentels, consécutifs ou exceptionnels, y compris la perte de bénéfices, la perte de données ou de données stockées, même si un représentant de la société Linotype GmbH ou un partenaire de commercialisation autorisé ou un fournisseur a été informé d'un tel dommage possible ou de revendications qu'un tiers fait valoir contre le bénéficiaire de la licence.

Quelques Etats ou législations ne permettent pas l'exclusion de limitations de dommages accidentels, consécutifs ou exceptionnels ou en d'autres termes, les restrictions mentionnées ci-avant ne s'appliquent pas au bénéficiaire de la licence dans certains cas. En outre, quelques Etats et législations ne permettent pas l'exclusion de garantie tacite ou de restrictions tacites dans la mesure où celles-ci sont limitées

dans le temps ; par conséquent, elles ne pourront être appliquées au bénéficiaire de la licence en cas de doute. Dans la mesure où la législation en vigueur le permet, toutes les garanties implicites sont limitées à quatre-vingt-dix (90) jours.

Quelques législations ne permettent pas une limitation temporelle de garanties implicites en cas de dommage corporel ou de décès. Dans un tel cas également, cette restriction ne s'appliquera pas au bénéficiaire de la licence. Pour ces législations et dans un cas de dommage corporel ou de décès, le bénéficiaire de la licence accepte que la responsabilité de la société Linotype GmbH ou de ses partenaires de commercialisation autorisés ou de ses fournisseurs ne dépasse pas la somme de cent mille Euros (€ 100.000), à condition que la législation en question autorise une telle restriction de la responsabilité. Cette garantie accorde au bénéficiaire de la licence des droits spéciaux. Il se peut que le bénéficiaire de la licence bénéficie de droits supplémentaires variant de pays à pays ou de législation à législation. Pour tout

complément d'information sur la garantie, le bénéficiaire de la licence est tenu de contacter le partenaire de commercialisation autorisé qui lui a fourni le logiciel de polices et la documentation.

3.2 Le bénéficiaire de la licence donne son accord que le logiciel de polices et la documentation ainsi que toutes les copies sont la propriété de la société Linotype GmbH et concède que la structure, l'organisation et le cryptage constituent une propriété essentielle de la société Linotype GmbH et/ou de ses fournisseurs. Le bénéficiaire de la licence reconnaît également que le logiciel de polices et la documentation sont protégés par le droit allemand des marques, des modèles et des dessins, les droits d'auteurs et les droits de marques d'autres pays ainsi que par les contrats/ traités internationaux. Le bénéficiaire de la licence reconnaît également que le logiciel de polices et la documentation sont à traiter comme toutes les autres marques protégées comme par exemple les livres. Le logiciel de polices et la documentation ne peuvent être copiés, exception faite des

points mentionnés explicitement dans le présent contrat. Toutes les copies que le bénéficiaire de la licence est en droit de réaliser sur la base du présent contrat d'utilisation doivent comprendre les clauses de propriété, de marque et de droits d'auteurs identiques aux présentes clauses concernées et se trouvant sur ou dans le logiciel de polices ou la documentation. Le bénéficiaire de la licence déclare qu'il n'a ni modifié, ni adapté, ni traduit le cryptage du logiciel de polices et qu'il ne tentera pas de le copier, décompiler, démonter, modifier ou d'essayer par toute autre manière de lire le texte source du logiciel de polices. Le bénéficiaire de la licence déclare en outre utiliser les marques qui sont liées au logiciel de polices et d'accepter par conséquent l'application des marques (y compris l'identification du propriétaire de la marque en question). Les marques peuvent exclusivement être utilisées pour l'identification de fichiers imprimés avec le logiciel de polices.

Le bénéficiaire de la licence déclare savoir qu'un logiciel ne peut jamais être exempt de

tout défaut et que le logiciel de polices peut donc comprendre un défaut pouvant entraver l'utilisation.

3.3 Toute revendication dépassant le cadre de la garantie accordée conformément aux paragraphes précédents comme par ex. indemnisation des temps d'arrêt, perte de production, matériel consommé inutilement et autre dommage indirect est expressément exclue dans la mesure où un tel dommage n'est pas dû à une préméditation ou à une négligence grave de la part de la société Linotype GmbH. Pour les autres dommages, la responsabilité est exclue dans la mesure où il ne repose pas sur une négligence grave des obligations de la société Linotype GmbH ou sur une négligence grave ou une violation préméditée des obligations d'un représentant légal ou des auxiliaires de la société Linotype GmbH.

Article 4 - Fin du contrat d'utilisation

4.1 Le droit d'utilisation accordé sous le paragraphe 1.2 prend fin immédiatement en cas de violation d'une clause du présent contrat.

4.2 Si le bénéficiaire de la licence, les collaborateurs du bénéficiaire de la licence ou les personnes mandatées par le bénéficiaire de la licence violent les droits d'utilisation convenues et/ ou les droits de protection de la société Linotype GmbH, la société Linotype GmbH est en droit de résilier les droits d'utilisation accordés sans préavis tout en se réservant expressément le droit de faire valoir d'autres prétentions (notamment informations, dommages intérêts etc...).

4.3 A la fin du contrat, le bénéficiaire de la licence est tenu de rendre l'original du logiciel de polices concerné par la résiliation, y compris la documentation et toutes les copies sont à effacer ou à rendre à la société Linotype GmbH.

Sur demande de la société Linotype GmbH, le bénéficiaire de la licence est tenu de déclarer par écrit qu'il a procédé à l'effacement.

Article 5 - Obligation de confidentialité

5.1 Le bénéficiaire de la licence s'engage à prendre toutes les mesures nécessaires qui s'imposent pour empêcher un accès non autorisé au logiciel de polices ou à ses copies.

5.2 Dans la mesure où le bénéficiaire de la licence a accordé l'accès au logiciel de polices à ses collaborateurs ou ses mandataires, il est tenu d'informer ces personnes du contenu et des conditions du contrat d'utilisation du logiciel de polices et d'exiger de leur part le respect de ces engagements.

Article 6 - Clauses finales

6.1 Le présent contrat, y compris les annexes faisant partie du présent contrat, reflète les conventions entre les parties contractantes. Aucun avenant oral n'a été conclu. Tout accord

oral n'engage la société Linotype GmbH qu'après confirmation écrite expresse de sa part.

6.2 Tout avenant suppose la forme écrite. Cette clause s'applique également à la modification de la clause imposant la forme écrite.

6.3 Seule la loi allemande s'applique au présent contrat, aux litiges découlant du présent contrat et aux litiges portant sur la conclusion du présent contrat. Les droits et les obligations des parties contractantes résultant du présent contrat sont régis par la législation allemande, même si la violation ou l'application des droits se fait à l'étranger. Tribunal compétent : Francfort sur le Main.

6.4 En cas de nullité d'une ou de plusieurs des clauses du présent contrat, le présent contrat reste en vigueur. Une clause caduque ou nulle doit être remplacée par une clause valable se rapprochant le plus possible de l'objectif recherché par la clause caduque et donc des objectifs économiques poursuivis par les parties contractantes.

6.5 Le droit commercial international « United Nation Convention on Contracts for the International Sale of Goods (CISG) – Convention des Nations Unies sur les contrats pour la vente internationale de marchandises » est exclu.

GPL

Si vous êtes intéressé, vous pouvez télécharger le texte source de la GNU GPL (Licence Publique Générale)/GNU LGPL (Licence Publique Générale Limitée) utilisée en cliquant sur le lien suivant : <http://oyo.chapitre.com/gnu/>.

Copyright (C) 2006 Samsung Electronics Co. Ltd.
S3C2443 SPI Controller

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Copyright (C) 2006 Samsung Electronics Co. Ltd.
This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 675 Mass Ave, Cambridge, MA 02139, USA.

USB Driver for GSM modems

Copyright (C) 2005 Matthias Urlichs

<smurf@smurf.noris.de>

This driver is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of Version 2 of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation.

Portions copied from the Keyspan driver by Hugh Blemings <hugh@blemings.org>

History: see the git log.

Work sponsored by: Sigos GmbH, Germany

<info@sigos.de>

This driver exists because the "normal" serial driver doesn't work too well with GSM modems. Issues: -- data loss -- one single Receive URB is not nearly enough - nonstandard flow (Option devices) control - controlling the baud rate doesn't make sense

This driver is named "option" because the most common device it's used for is a PC-Card (with

an internal OHCI-USB interface, behind which the GSM interface sits), made by Option Inc.

Some of the "one port" devices actually exhibit multiple USB instances on the USB bus. This is not a bug, these ports are used for different device features.

Copyright 2003 (C) Al Borchers
(alborchers@steinerpoint.com)

This code is based in part on the Gadget Zero driver, which is Copyright (C) 2003 by David Brownell, all rights reserved.

This code also borrows from usbserial.c, which is Copyright (C) 1999 - 2002 Greg Kroah-Hartman (greg@kroah.com)

Copyright (C) 2000 Peter Berger
(pberger@brimson.com)

Copyright (C) 2000 Al Borchers
(alborchers@steinerpoint.com)

This software is distributed under the terms of the GNU General Public License ("GPL") as published by the Free Software Foundation, either

version 2 of that License or (at your option) any later version.

OHCI HCD (Host Controller Driver) for USB.

(C) Copyright 1999 Roman Weissgaerber
<weissg@vienna.at>

(C) Copyright 2000-2004 David Brownell
<dbrownell@users.sourceforge.net>

[Initialisation is based on Linus']

[uhci code and gregs ohci fragments]

[(C) Copyright 1999 Linus Torvalds]

[(C) Copyright 1999 Gregory P. Smith]

OHCI is the main "non-Intel/VIA" standard for USB 1.1 host controller interfaces (though some non-x86 Intel chips use it). It supports smarter hardware than UHCI. A download link for the spec available through the <http://www.usb.org> website.

This file is licenced under the GPL. USB Serial Converter driver

Copyright (C) 1999 - 2005 Greg Kroah-Hartman
(greg@kroah.com)

Copyright (C) 2000 Peter Berger
(pberger@brimson.com)

Copyright (C) 2000 Al Borchers
(borchers@steinerpoint.com)

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License version 2 as published by the Free Software Foundation.

This driver was originally based on the ACM driver by Armin Fuerst (which was based on a driver by Brad Keryan)

See Documentation/usb/usb-serial.txt for more information on using this driver

(C) Copyright Linus Torvalds 1999

(C) Copyright Johannes Erdfelt 1999-2001

(C) Copyright Andreas Gal 1999

(C) Copyright Gregory P. Smith 1999

(C) Copyright Deti Fliegl 1999 (new USB architecture)

(C) Copyright Randy Dunlap 2000

(C) Copyright David Brownell 2000-2004

(C) Copyright Yggdrasil Computing, Inc. 2000

(usb_device_id matching changes by Adam J. Richter)

(C) Copyright Greg Kroah-Hartman 2002-2003

NOTE! This is not actually a driver at all, rather this is just a collection of helper routines that implement the generic USB things that the real drivers can use.

Think of this as a "USB library" rather than anything else.

It should be considered a slave, with no callbacks. Callbacks are evil.

file_storage.c -- File-backed USB Storage
Gadget, for USB development

Copyright (C) 2003-2005 Alan Stern

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are per-

mitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions, and the following disclaimer, without modification.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of the above-listed copyright holders may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

ALTERNATIVELY, this software may be distributed under the terms of the GNU General Public License ("GPL") as published by the Free Software Foundation, either version 2 of that License or (at your option) any later version.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS"

AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.