Copyright

© 1999 Data Becker GmbH & Co. KG
Merowingerst 30
40223 Düsseldorf

© 1999 Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris

Édition Septembre 1999

Auteur du programme MüllerTEAM PC Consulting, Tom Müller

Auteur du manuel Marcus van Well, Burkhard Frantzen

Photos en couverture PhotoDisc Inc, Joint Fox Image, Digital Stock
Avec l'aimable autorisation des ayants-droit Saint Exupéry et des éditions Gallimard .
Maquette de billet ©Institut Monétaire Européen, 1997 / Banque Centrale Européenne, 1998.
Automobiles Citroën.

Remerciements

Art & Sound Studios U. Bommes, Korschenbroich

Central Order, Köln

COREL Corp., Ottawa

Deutsches Institut für Filmkunde, Frankfurt

dpa Bilderdienste, Frankfurt

Mountain High Maps® Copyright + © 1993 Digital Wisdom Inc.

The Nobel Foundation, P.O. Box 5232, S-10245 Stockholm, Sweden

ORF-Enterprise, Wien

laenderpress, Mainz

Silvestris Fototagentur, Kastl

Viewpoint DataLabs International, Inc., 625 South State Street, Orem, Utah 84058
(1-800-DATASET or 1-801-229-3000)



The MPEG Layer-3 technology was developed by the Fraunhofer Institut fuer Integrierte Schaltungen IIS, Am Weichselgarten-3, D-91058 Erlangen, Germany.
Used by permission: Reg.-Code OC6229B11
For the latest information on MPEG Layer-3 and other audio technology products, access: http://www.iis.fhg.de/audio/.

Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L122-4 du code de la propriété intellectuelle).

Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du code de la propriété intellectuelle.

Le code de la propriété intellectuelle n'autorise, aux termes de l'article L122-5, que les reproductions strictement destinées à l'usage privé. Pour le logiciel, seule est autorisée une copie de sauvegarde si cela est indispensable pour préserver son utilisation

Avertissement aux utilisateurs Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l'éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations et indications fournies.

ISBN : 22-7429-1413-7
Réf DB :446931

Tous les produits cités dans cet ouvrage sont protégés, et les marques déposées par leurs titulaires de droits respectifs.

FRANCE - MICRO APPLICATION
20,22 rue des Petits-Hôtels
75010 PARIS
Tél : (01) 53 34 20 20 - Fax : (01) 53 34 20 00
http://www.microapp.com
upport technique :
Tél : (01) 53 34 20 46 - Fax : (01) 53 34 20 00
E-mail : info-ma@microapp.com

SUISSE - HELVEDIF SA
19, Chemin du Champ des Filles
CH-1228 PLAN LES OUATES
Tél. : (022) 884 18 08 - Fax : (022) 884 18 04
http://www.helvedif.ch

ILE DE LA RÉUNION -
ISYCOM SA SAUVEUR CACOUB
130 Ruelle Virapin
97440 SAINT ANDRE - ILE DE LA RÉUNION
Tél. : 02 62 58 41 00 - Fax : 02 62 58 42 00
Tél. : 01 48 78 12 47 - Fax : 01 40 82 92 34

BELGIQUE - EASY COMPUTING
Chaussée d'Alsemberg, 610
1180 BRUXELLES
Tél. : (02) 346 52 52 - Fax : (02) 346 01 20
http://www.easycomputing.com

MAROC - CONCORDE DISTRIBUTION
8, rue Jalal Eddine Essayouti - Rés. "Le Nil"
Quartier Racine - CASABLANCA
Tél. : 239 36 65 - Fax : 239 28 45

CANADA - MICRO APPLICATION Inc.
1650 Boulevard Lionel-Bertrand
BOISBRIAND (QUÉBEC) - J7H 1N7
Tél. : (450) 434-4350 Fax : (450) 434-5634
http://www.microapplication.ca

ALGÉRIE - AL-YOUMN (Media Sud)
Bât. 23, N° 25 cité des 1 200 Logements
El khroub W/CONSTANTINE
Tél. - Fax : (04) 96 18 69
e-mail : al-youmn@aristote-centre.com

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.
Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.
Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :
Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Licence d utilisation de ce progiciel
Micro Application

Article 1 : Acceptation des conditions

Par le seul fait d'installer le progiciel contenu sur le support, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

Article 2 : Licence d'utilisation

En acquérant le support inclus, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel contenu sur ce support. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du progiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu.
Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.
Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel.

Article 3 : Limites du droit d'utilisation

Le client ne détient sur le progiciel que le droit d'utilisation de la version objet.
Il s'engage donc à ne pas le reproduire, en totalité ou en partie. Le logiciel étant fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.
Le client s'engage également à ne pas chercher à le modifier, le compléter, l'adapter à un autre système d'exploitation, à le décompiler (ingénierie inverse) ou à le traduire.
Le progiciel est conçu pour l'usage strictement privé du client, qui s'interdit donc formellement de consentir des sous-licences, de le louer, de le prêter... De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.
Ces restrictions concernent le progiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le progiciel, restent la propriété de leurs créateurs.
Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence est une contrefaçon, délit pénal sanctionné de peines d'amende et d'emprisonnement.

Article 4 : Logiciels en shareware ou logiciels contributifs

Les logiciels commercialisés sous l'appellation de « shareware » sont exclusivement prévus pour vous permettre de les évaluer ou de les tester. Ils sont d'ailleurs le plus souvent constitués de versions incomplètes.
MICRO APPLICATION n'est pas l'auteur de ces logiciels et vous cède exclusivement le support comportant les versions d'évaluation.
Si vous décidez effectivement de les utiliser, vous devez vous enregistrer directement auprès de l'auteur mentionné pour chaque shareware, dans les délais et les conditions (notamment financières) qu'il exige.
A défaut de remplir ces conditions, vous serez considéré comme contrefacteur.

Article 5 : Garantie

Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à Micro Application.
Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais, à Micro Application, le support accompagné du bon de garantie que vous pourrez imprimer à partir du fichier que vous trouverez dans ce manuel ou de la carte d'enregistrement (si celle-ci n'a pas déjà été envoyée).
Micro Application retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, un nouveau support.

IMPORTANT

Droits d'utilisation des images

Est concédé à l'utilisateur final le droit d'utilisation par chargement sur le disque dur et l'écran de son micro-ordinateur des images présentes sur le support.
En revanche :

- Interdiction d'utiliser tout ou partie des images, modifiées ou non, à l'effet de réaliser des affiches, cartes postales et d'entreprendre toute action à visée promotionnelle ou publicitaire ainsi que de recadrer, adapter, et plus généralement manipuler les images à l'effet de réaliser une uvre dérivée.
- Aucun droit de propriété n'est concédé.
- Aucun autre droit d'utilisation n'est concédé.

SOMMAIRE

1 Installation 7

2 Démarrage 11

3 Recherche 13

3.1. Outil de recherche 13
3.2. Recherche par mot-clé 14
3.3. Recherche en texte intégral 16
3.4. Recherche par média ou par thème 16
3.5. Historique 17
3.6. Favoris 18
3.7. Assistant de recherche 23
3.8. Recherche rapide 24
3.9. Recherche par clic 24

4 Les médias 25

4.1. Articles 25
4.2. Itinéraires thématiques 27
4.3. Photos 28
4.4. Sons et animations 29
4.5. Maquettes 3D 29
4.6. Diagrammes 30
4.7. Diaporamas 30
4.8. Cartes de l'Atlas 30
4.9. Chronologie 32
4.10. Articles de fond 33
4.11. Articles récapitulatifs 33
4.12. Jeux et activités 33

5 Les bonus 35

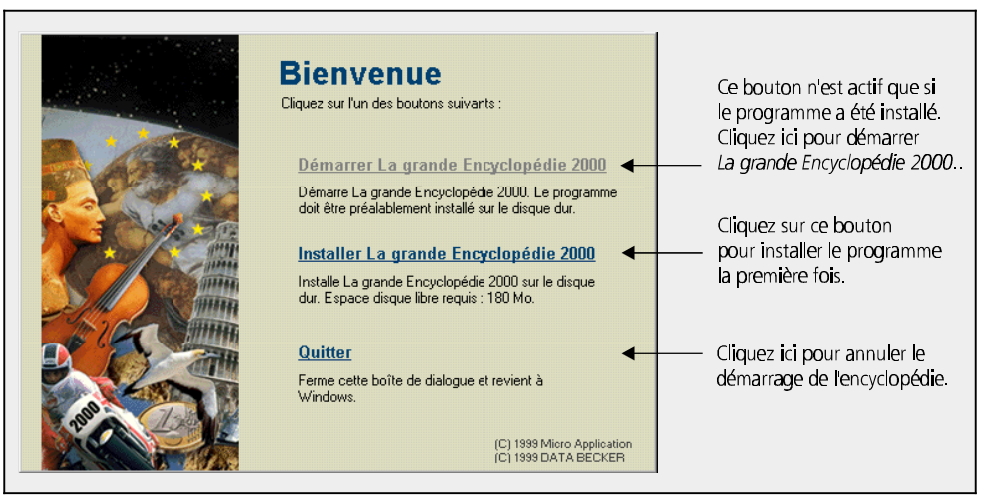
5.1. Ephéméride 36
5.2. Planétarium 36
5.3. Convertisseur d'unités 40
5.4. Assistant Exposé 41
5.5. Impression 43
5.6. Actualisation des articles et Internet 43
5.7. Personnaliser 46

1 Installation

Avant de commencer l'installation, vérifiez les trois points suivants :

- Avez-vous quitté toutes les applications actives ? Il est fortement recommandé de fermer tous les programmes en cours d'exécution afin de limiter les risques d'erreurs.
- Avez-vous assez de place sur le disque dur ? *La grande Encyclopédie 2000* utilise environ 180 Mo d'espace disque. Si l'espace disponible n'est pas suffisant, vous en serez averti en temps utile. Vous devez alors interrompre l'installation pour libérer de la place sur le disque dur.
- Votre ordinateur est-il bien configuré en au moins 800 * 600 et en au moins 65000 couleurs ? Pour le savoir, effectuez les opérations suivantes :
  - Ouvrez le menu **Démarrer** de Windows, cliquez successivement sur les commandes **Paramètres** puis **Panneau de configuration** et enfin double-cliquez sur le module **Affichage**.
  - Activez l'onglet appelé **Configuration** ou **Paramètres**.
  - Dans la zone *Palette de couleurs*, vérifiez si la liste affiche 65000 couleurs ou plus. Sinon, choisissez cette valeur en ouvrant la liste.
  - Dans la zone *Espace du bureau*, vérifiez si la réglette indique 800 par 600 pixels, ou plus. Sinon, déplacez la réglette pour qu'elle atteigne cette valeur.
  - Acceptez ces nouvelles valeurs en cliquant sur OK puis redémarrez l'ordinateur.

Pour installer *La grande Encyclopédie 2000*, placez simplement le **CD-ROM n°3** dans le lecteur. L'écran de bienvenue s'affiche automatiquement.



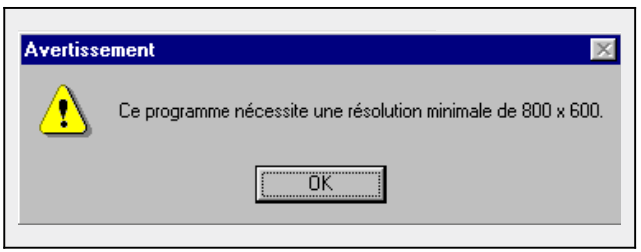
L'écran de démarrage

REMARQUE : Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement

Si la fonction de démarrage automatique de votre lecteur de CD-ROM est désactivée, le programme d'installation du CD-ROM n'est pas lancé automatiquement. Choisissez alors la commande Windows **Démarrer/Exécuter**. Tapez `d:\setup.exe`, en remplaçant `d` par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM, si nécessaire. Suivez ensuite les indications qui vous sont données à l'écran.

REMARQUE : L'Encyclopédie doit fonctionner en au moins 800 * 600 pixels

Si le message d'erreur suivant s'affiche pendant l'installation, modifiez la résolution d'affichage. Cela est expliqué plus haut au début de ce chapitre.



Modifiez la résolution de l'affichage

REMARQUE : Une taille de police personnalisée est déconseillée

Lorsque vous travaillez avec une taille de police que vous avez vous-même définie, vous pouvez rencontrer des problèmes quant à l'affichage du texte. Il est préférable de choisir l'une des tailles de police prédéfinies.

REMARQUE : Si le programme d'installation pose problème

Nous avons conçu et testé le processus d'installation au mieux. Toutefois, compte tenu de la variété des ordinateurs et des configurations disponibles, des problèmes peuvent surgir pendant l'installation. Le dossier DLL du CD-ROM n°3 contient les fichiers système nécessaires à *La grande Encyclopédie 2000*. Si vous rencontrez des messages d'erreur système durant l'installation, procédez comme suit :

- Interrompez l'installation. Copiez le dossier DLL du CD sur le disque dur en utilisant l'Explorateur de Windows. Cela pourra donner par exemple C:\DLL.
- Activez le menu **Démarrer** de Windows puis utilisez la commande **Arrêter** et choisissez l'option *Redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS.*
- Tapez la commande `CD SYSTEM` puis appuyez sur la touche **Entrée.**
- Tapez `COPY C:\DLL\*.*` puis appuyez sur la touche **Entrée** (remplacez la mention C:\DLL par celle précisant le dossier du disque dur dans lequel vous avez copié les fichiers précédemment). Remplacez tous les fichiers existants en appuyant sur la touche **T** quand la question vous est posée.
- Eteignez l'ordinateur et rallumez-le. Redémarrez l'installation de *La grande Encyclopédie 2000*.

La base de données de l'encyclopédie est copiée sur votre disque dur. Vous pouvez sélectionner le lecteur et le dossier où vous souhaitez installer l'encyclopédie en cliquant sur **Parcourir**. Par défaut, vous pouvez, après l'installation, démarrer l'encyclopédie via le menu **Démarrer**, sous la commande **Micro Application/La grande Encyclopédie 2000**.

Windows Media Player

A la fin de l'installation de l'encyclopédie, vous pouvez installer l'extension Windows Media Player. Il s'agit d'une mise à jour de Windows 95/98 qui permet de jouer des séquences vidéo MPEG et des séquences audio. Cette mise à jour est indispensable à *La grande Encyclopédie 2000* qui ne peut fonctionner sans. Microsoft Media Player est un ensemble de composants additionnels qui permettent à Windows 95/98 de jouer des séquences vidéo et audio. D'anciennes versions de ce logiciel étaient déjà fournies avec Windows 95 (OSR B) et Windows 98.

Redémarrage et fin de l'installation

Votre ordinateur est redémarré à l'issue de l'installation de Microsoft Media Player. Dès que le redémarrage est terminé, *La grande Encyclopédie 2000* est opérationnelle.

Au redémarrage, la fenêtre de l'Ephéméride fait son apparition. Elle vous permet de prendre connaissance des faits qui sont intervenus le même jour et le même mois dans le passé.

- L'icône **Sons** permet d'installer les sons de l'Ephéméride sur votre disque dur, si vous le souhaitez, mais ce n'est pas indispensable à l'utilisation de l'encyclopédie. Les sons occupent environ 20 Mo d'espace disque. Cliquez sur le bouton **Sons** si vous désirez procéder à l'installation des sons.
- Un clic sur le bouton **Afficher l'Article** vous amène directement à l'article concerné dans l'encyclopédie.
- Si vous ne souhaitez pas que la fenêtre de l'Ephéméride s'affiche à chaque démarrage de Windows, décochez la case correspondante. Vous pourrez toutefois continuer à accéder à l'Ephéméride par le menu **Démarrer** (Programmes/Micro Application/ Ephéméride) ou directement depuis l'Encyclopédie (commande **Ephéméride** du menu **Affichage**).

REMARQUE : L'Encyclopédie fonctionne en au moins 65000 couleurs

Si le démarrage de l'Encyclopédie est interrompu par un message concernant le nombre de couleurs, cela signifie que Windows n'est pas configuré correctement. Modifiez les paramètres d'affichage, cela est expliqué au début de ce chapitre.

Désinstallation

Pour retirer de votre système *La grande Encyclopédie 2000*, choisissez la commande **Démarrer/Programmes/Micro Application/La grande Encyclopédie 2000/Désinstallation**. Le programme est alors désinstallé proprement.

Pour désinstaller l'Ephéméride et les sons correspondants, utilisez le module **Ajout/Suppression de programmes** du **Panneau de configuration** de Windows.

REMARQUE : Attention lors de la suppression des fichiers

Lors de la désinstallation, vous êtes invité à confirmer la suppression de certains fichiers partagés. Si vous n'êtes pas certain de ne plus devoir utiliser ces fichiers, ne les supprimez pas. Les fichiers commençant par **Unilex2k** appartiennent à l'encyclopédie, vous pouvez donc les supprimer sans risque. Pour les autres fichiers, la plus grande prudence est de rigueur ; dans le doute, abstenez-vous de les supprimer.

2 Démarrage

Même si vous n'êtes pas un lecteur assidu des manuels d'utilisation, nous vous conseillons de lire les pages qui suivent. Vous y trouverez résumées toutes les notions nécessaires à une utilisation correcte de *La grande Encyclopédie 2000*.

Après que vous avez démarré l'encyclopédie à partir du menu **Démarrer**, (**Programmes/Micro Application**), vous voyez s'afficher une animation vidéo. Cliquez sur le bouton **Démarrer** en bas à droite et la page de bienvenue apparaît. C'est là que commence votre découverte de l'encyclopédie. En promenant la souris sur l'écran, vous remarquez les différentes entrées possibles :

- Cliquez sur **Chronologie** pour découvrir les faits marquants de notre histoire.
- Cliquez sur **Itinéraires thématiques** pour plonger directement dans le monde de l'encyclopédie multimédia.
- Cliquez sur **Recherche** pour activer l'outil de recherche qui vous permet d'effectuer des recherches par mot-clé.



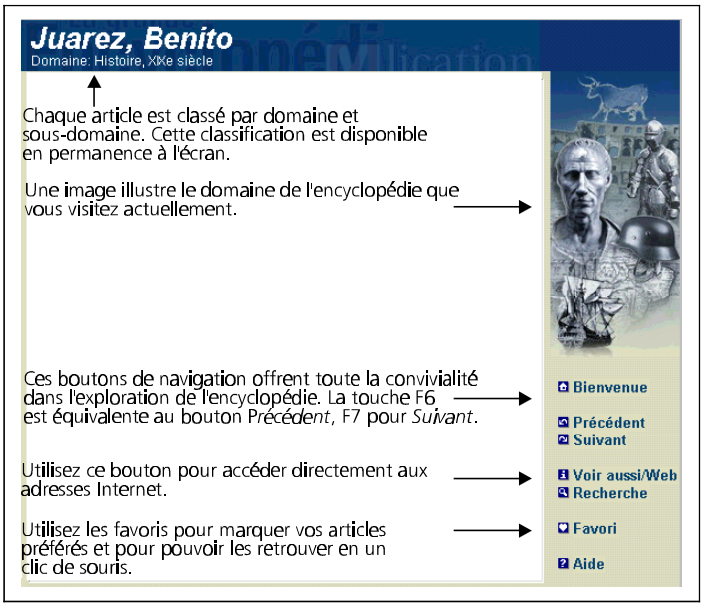
La page de bienvenue

Au bord supérieur se trouve la traditionnelle barre de menus avec laquelle vous pouvez définir certains paramètres et appeler des fonctions complémentaires. Au bord inférieur se trouve la barre d'état qui vous sera surtout utile dans le cadre du travail avec l'Outil de recherche. A droite se trouve la barre de navigation. C'est tout ! L'affichage change dès que vous quittez l'écran d'accueil pour atteindre un article de l'encyclopédie.

Entre la barre de menus et la zone de texte où s'affichent les articles se trouve une zone de titre contenant le mot-clé décrivant la page en cours. Le thème ainsi que le sous-thème sont également indiqués.

La barre de navigation

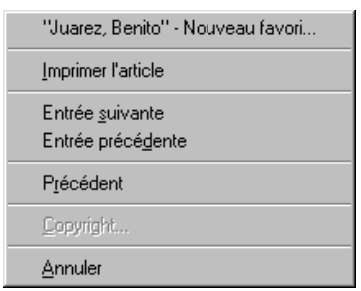
La barre de navigation occupe la partie droite de la fenêtre de l'encyclopédie. Lors de la consultation d'articles, elle est toujours disponible. En revanche, si vous vous trouvez dans les itinéraires thématiques, en mode fenêtre et en résolution 800*600, elle n'est pas affichée afin que la page d'encyclopédie soit entièrement visible.



La barre de navigation

Le bouton droit de la souris

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de l'article, un menu contextuel s'affiche.



Le menu contextuel d'un article

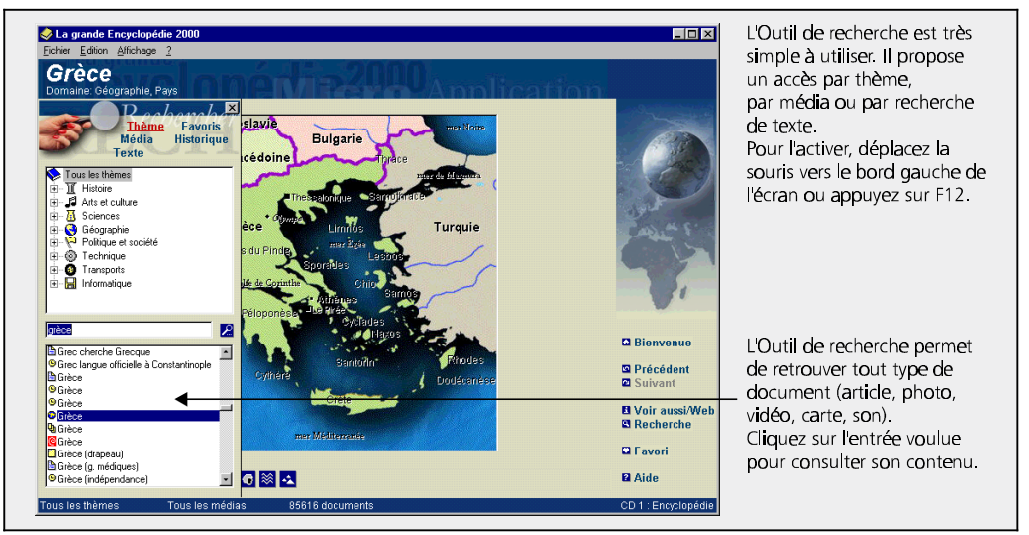
Les deux premières commandes vous permettent d'ajouter l'article à la liste des favoris ou d'imprimer l'article. Les fonctions suivantes vous servent à vous déplacer dans l'encyclopédie, ce sont les mêmes que celles de la barre de navigation. La commande **Entrée précédente** vous renvoie à l'entrée précédente de l'encyclopédie, par ordre alphabétique, la commande **Précédent** vous ramène à l'écran que vous consultiez précédemment. Enfin, vous pouvez obtenir des informations sur le copyright.

3 Recherche

Les possibilités de recherche qu'offre une encyclopédie sont essentielles. Vous en connaissez la forme la plus simple, le classement alphabétique des ouvrages sur papier. L'avantage d'une encyclopédie électronique n'est pas seulement la rapidité de recherche qu'elle permet (essayez donc de rechercher huit articles différents dans une encyclopédie classique), mais également un type de recherche bien particulier : la recherche en texte intégral avec la combinaison ET/OU. En outre, les encyclopédies électroniques sont capables d'effectuer une recherche ciblée, en ne prenant en compte que les médias d'un type défini.

3.1. Outil de recherche

Prenons un exemple. Si vous consultez l'article "Grèce" dans un dictionnaire sur papier, une illustration figure peut-être (si vous êtes chanceux) en regard du texte ; en revanche, une encyclopédie électronique parcourt pour vous en quelques secondes sa banque d'images et affiche toutes les images disponibles correspondant au mot-clé.



L'outil de recherche

L'outil de recherche comprend cinq onglets, soit autant de méthodes de recherche, depuis la recherche par mot-clé jusqu'à la gestion d'une liste de favoris.

REMARQUE : Afficher l'Outil de recherche

Vous ne trouvez pas l'outil de recherche ? Glissez votre souris vers la partie gauche de l'écran, et il apparaît automatiquement.

REMARQUE : Ne pas afficher automatiquement l'Outil de recherche

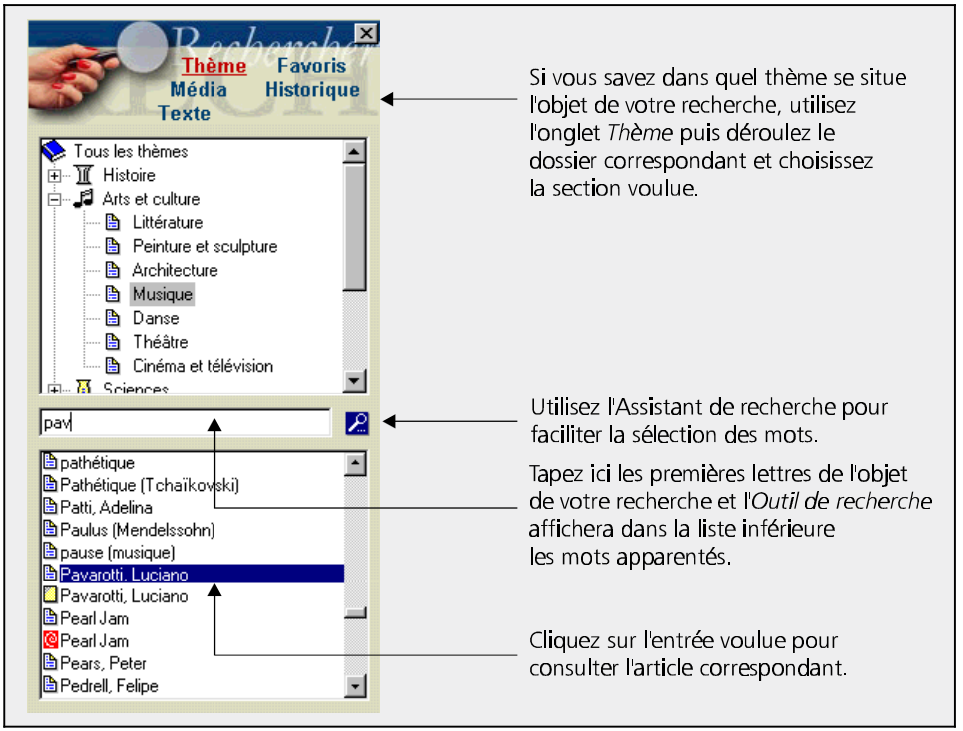
Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris vers le côté gauche de la fenêtre de *La grande Encyclopédie 2000*, l'Outil de recherche est affiché automatiquement. Si cette fonctionnalité vous gêne, vous pouvez désactiver cet automatisme en décochant l'option *Afficher automatiquement l'Outil de recherche* dans l'onglet **Outil de recherche** accessible par la commande **Fichier/Personnaliser.**

3.2. Recherche par mot-clé

Si vous voulez trouver rapidement un article particulier, la recherche par mot-clé fera votre bonheur. Pour afficher l'Outil de recherche, placez la souris sur le bord gauche de la fenêtre ou cliquez sur le bouton correspondant dans la barre de navigation. Deux volets et une zone de texte s'affichent alors. Au-dessus de ces volets figurent cinq onglets dont **Thème**, **Média** et **Texte**. Cliquez sur l'onglet **Thème**. Dans la zone *Tous les thèmes*, qui répertorie toutes les entrées de l'encyclopédie classées par ordre thématique, sont affichés les huit domaines principaux de l'encyclopédie. Comme dans un répertoire en arborescence, le contenu de l'encyclopédie y est subdivisé en domaines et mots-clés. Vous pouvez ainsi parcourir le domaine **Arts et culture** dans son ensemble ou activer un sous-domaine, par exemple **Musique**, en cliquant sur le signe **+**. Pour afficher tous les sous-domaines en même temps, cliquez sur l'icône située à gauche, en haut de la fenêtre et représentant un livre ouvert. Pour annuler cette action, activez simplement l'icône représentant un livre fermé, juste en dessous.

Au centre de l'écran, entre les deux volets, se trouve une zone de texte. Après avoir défini le domaine que vous désirez parcourir, saisissez ici le sujet recherché. Vous remarquerez que l'affichage du volet inférieur change après la saisie de chaque lettre. Il peut donc suffire de taper uniquement le début d'un mot. Ce volet affiche la liste alphabétique des mots-clés en fonction des lettres que vous saisissez. Cette fonction vous guide donc vers le mot cherché, notamment si vous n'êtes pas sûr de son orthographe. Inscrivez simplement les lettres les unes à la suite des autres et lorsque

le mot que vous recherchez apparaît dans le volet, il vous suffit de cliquer dessus pour appeler l'article correspondant. Prenons un exemple : imaginons que vous ayez un doute sur l'orthographe du mot "Pavarotti" ; grâce à cette fonction, il vous suffit de saisir "Pav" pour obtenir les informations désirées.



la recherche est entièrement assistée

REMARQUE : Le choix effectué dans les onglets Média et Thème reste actif

Lorsque vous cliquez sur un domaine, vous limitez la recherche à ce domaine. Même si vous basculez vers l'onglet **Média** ou **Texte**, la sélection reste active. Pour connaître les limites de la recherche, consultez la barre d'état qui affiche vos filtres.

REMARQUE : L'encyclopédie respecte certaines conventions

Lorsque vous recherchez des livres ou des films par mots-clés, vous n'êtes pas obligé d'en préciser le titre (par exemple "le Troisième Homme"). Vous obtiendrez une réponse simplement en commençant votre recherche par "troisième". Le principe est simple : si vous effectuiez votre recherche par mot-clé en indiquant l'article, l'Outil de recherche le prendrait tout d'abord en compte ; une seconde différenciation n'interviendrait qu'au second mot. Le tri sans article est donc une convention dans tous les tris par ordre alphabétique et *La grande Encyclopédie 2000* s'y conforme.

3.3. Recherche en texte intégral

Si vous voulez tout savoir sur les oiseaux avec une encyclopédie classique, vous devez vous contenter de consulter le mot-clé et vous reporter aux renvois. Vous aurez du mal à lire tous les articles contenant des informations sur les oiseaux. Vous pouvez bien sûr tous les consulter, mais ce sera une tâche fort fastidieuse.

C'est ici qu'intervient la recherche en texte intégral de *La grande Encyclopédie 2000* : si vous souhaitez lire tous les articles comportant le mot "oiseau", vous obtiendrez 286 documents. Une nouvelle recherche avec "oiseaux" vous proposerait 500 entrées. Pour faciliter ou préciser la recherche, l'encyclopédie dispose d'un autre outil : la combinaison ET/OU.

La combinaison ET/OU

Pour faciliter votre recherche avec les deux mots "oiseau" et "oiseaux", vous pouvez les associer grâce à la combinaison OU. Pour ce faire, cliquez sur l'onglet **Texte** et tapez les mots, en les séparant par *un espace*, dans le volet supérieur. Dans la zone de paramétrage située au-dessus, sélectionnez ensuite l'option *Un des mots-clés* ; ainsi toutes les entrées où apparaît au moins l'un des mots-clés, en bleu, seront affichées. Pour démarrer la recherche, cliquez sur le bouton **Rechercher**. Vous obtiendrez 683 documents, que vous pouvez naturellement, comme toujours, limiter par domaine ou média en choisissant les onglets correspondants.

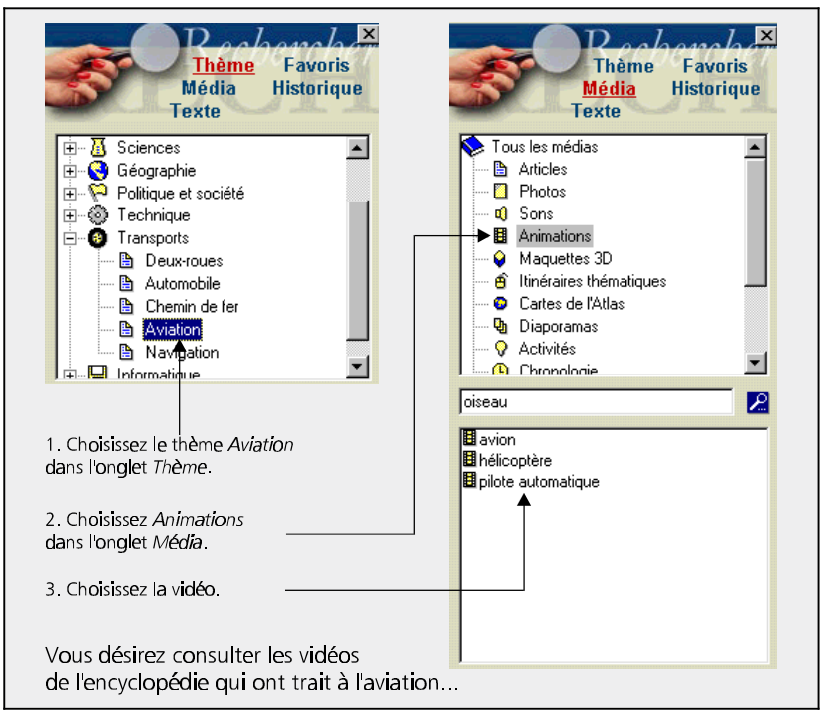
3.4. Recherche par média ou par thème

La grande Encyclopédie 2000 vous offre bien plus que du texte, des images ou des sons. Cliquez sur l'onglet **Média** situé dans le volet supérieur de l'Outil de recherche. Choisissez un thème si vous le désirez dans l'onglet **Thème**. La liste de tous les médias

que vous propose *La grande Encyclopédie 2000* s'affiche alors : séquences sonores, cartes géographiques, vidéos, maquettes 3D, pour ne citer qu'eux.

Pour consulter par exemple une vidéo se rapportant à un thème particulier, procédez comme suit :

Choisissez tout d'abord un thème dans la liste des thèmes. Que pensez-vous de **Aviation** ? Le thème **Aviation** se trouve dans le domaine **Transports**. Sélectionnez **Aviation** et basculez vers **Média**. Cliquez sur **Animation**. Dans la fenêtre inférieure, la liste de toutes les vidéos se rapportant au thème **Aviation** s'affiche. La procédure est exactement identique pour la recherche de morceaux de musique ou de cartes géographiques.



▲ *Les recherches peuvent être ciblées en toute convivialité*

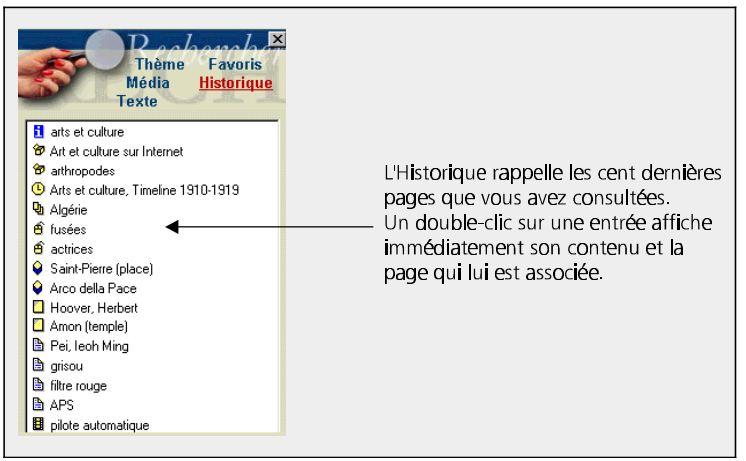
3.5. Historique

Vous naviguez déjà depuis quelques temps dans *La grande Encyclopédie 2000* et vous avez déjà effectué quelques recherches. Tout à coup, vous vous rappelez d'un article particulièrement intéressant. Comment s'appelait-il déjà ? Impossible de vous souvenir

du nom de l'entrée ! Vous commencez à feuilleter l'encyclopédie dans tous les sens, mais rien à faire, vous ne le retrouvez pas.

Et bien désormais, vous ne ferez plus l'expérience de ces entreprises de recherche désespérées. L'Outil de recherche vous offre une possibilité adéquate pour retrouver des pages que vous avez déjà consultées : l'Historique.

Sélectionnez l'onglet **Historique** dans l'Outil de recherche. Une liste des 100 dernières pages consultées apparaît. La liste est à rebours : la dernière page consultée se trouve en première position. Retrouvez l'entrée qui vous intéresse et double-cliquez dessus.



L'Historique

REMARQUE : Effacer l'historique

Quand vous commencez un travail, vous désirez peut-être effacer l'historique afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble sur l'avancée de vos recherches. Pour cela sélectionnez **Personnaliser** dans le menu **Fichier**, puis cliquez sur le bouton **Effacer** dans l'onglet **Historique**.

3.6. Favoris

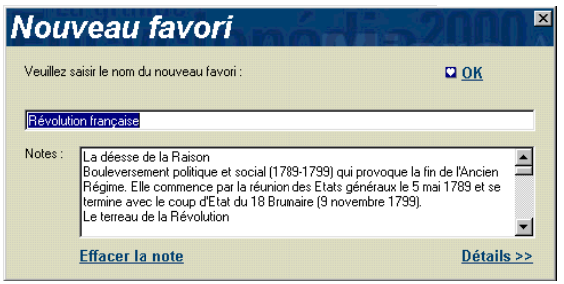
Si vous voulez marquer certains articles d'un dictionnaire papier pour pouvoir y revenir rapidement par la suite, votre dictionnaire est bientôt hérissé de marque-pages. Ils se chevauchent tous et finissent par ne plus rien marquer du tout. Et vous recommencez à chercher chaque article comme avant.

La grande Encyclopédie 2000 vous facilite la tâche. Elle comprend une fonction très pratique, qui vous évite d'avoir à rechercher à chaque fois le même article : vous pouvez l'intégrer dans la liste des favoris.

Intégrer un nouveau favori

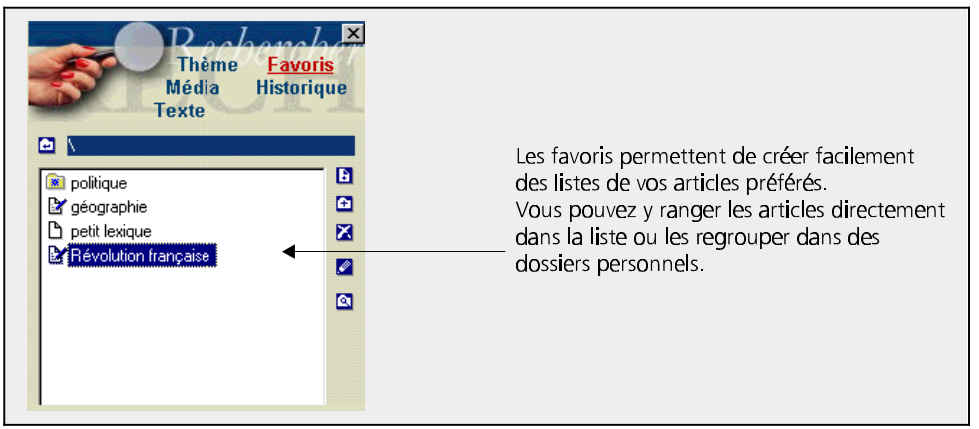
1. Vous avez trouvé l'article l'idéal sur la Révolution française et désirez l'ajouter à votre liste de favoris, afin de pouvoir le retrouver facilement. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de l'article. Sélectionnez **Nouveau favori** dans le menu contextuel.

2. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous pouvez nommer votre favori. Sinon, le nom de l'entrée lui est attribué par défaut. Cliquez sur OK.



Il est très facile de créer des favoris

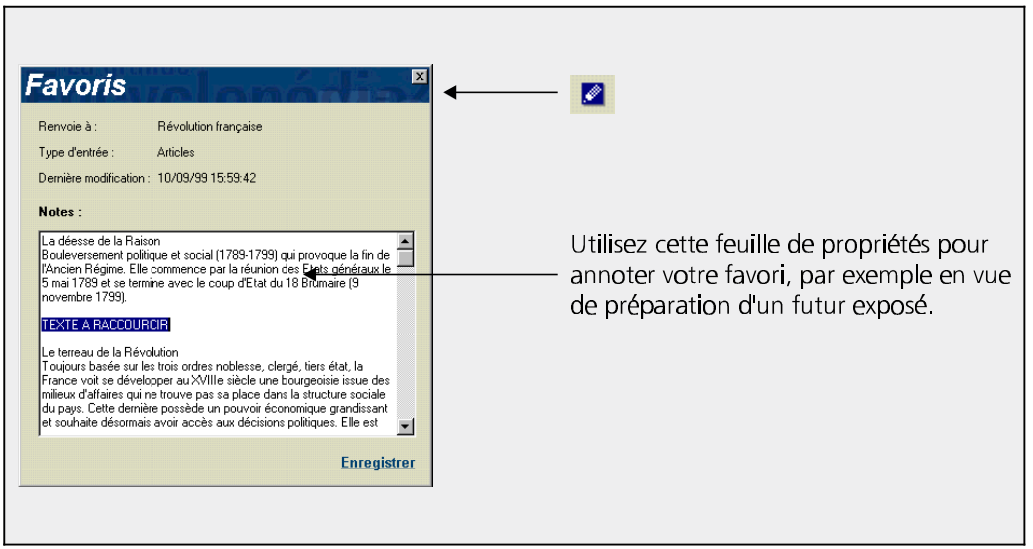
3. Pour appeler votre favori, ouvrez l'Outil de recherche et cliquez sur l'onglet **Favoris**.



Les favoris permettent de regrouper vos articles préférés

Et il est là, peut-être tout seul ... mais pas pour longtemps, car vous prendrez bientôt l'habitude d'ajouter à cette liste tous les articles importants ou intéressants que vous trouverez. Ainsi, vous pouvez à tout moment avoir un aperçu de l'avancée de vos découvertes.

4. Si vous voulez modifier la note attachée au favori, cliquez sur le symbole représentant un crayon.



Une note peut être attachée à chaque favori

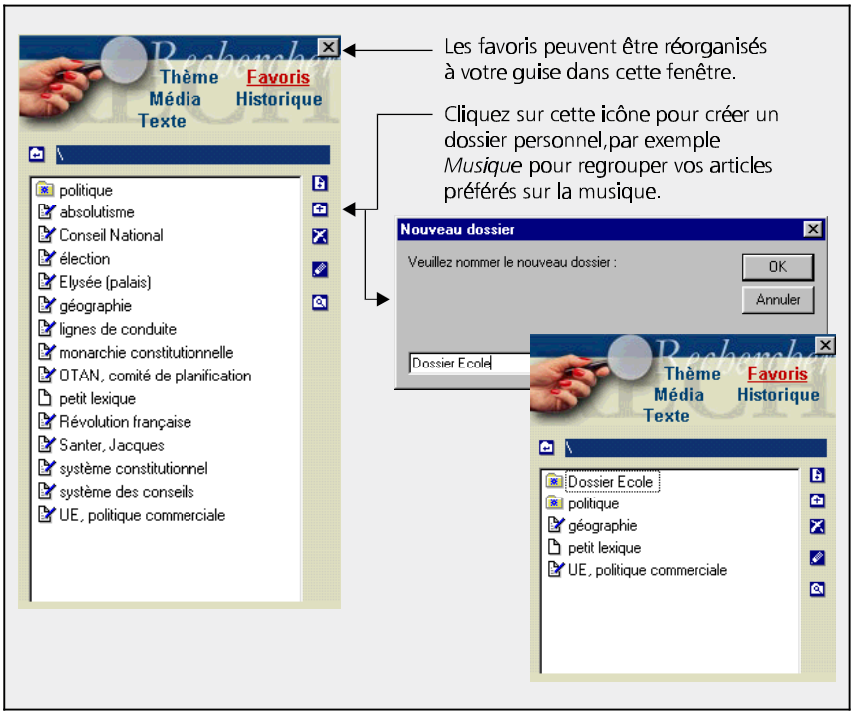
Classer vos favoris dans des dossiers

Si vous intégrez beaucoup de favoris, vous ne vous y retrouverez bientôt plus dans la liste, surtout s'il s'agit de favoris se rapportant à plusieurs thèmes différents. Dans ce cas, vous avez la possibilité de les classer dans des dossiers.

1. Cliquez sur le symbole **+** à droite dans l'onglet **Favoris**.

2. Nommez-le et cliquez sur OK.

3. Le nouveau dossier apparaît dans la liste des favoris. Si vous voulez classer dans ce dossier des favoris déjà existants, faites les simplement glisser dedans.



Usez des favoris pour classer vos articles préférés

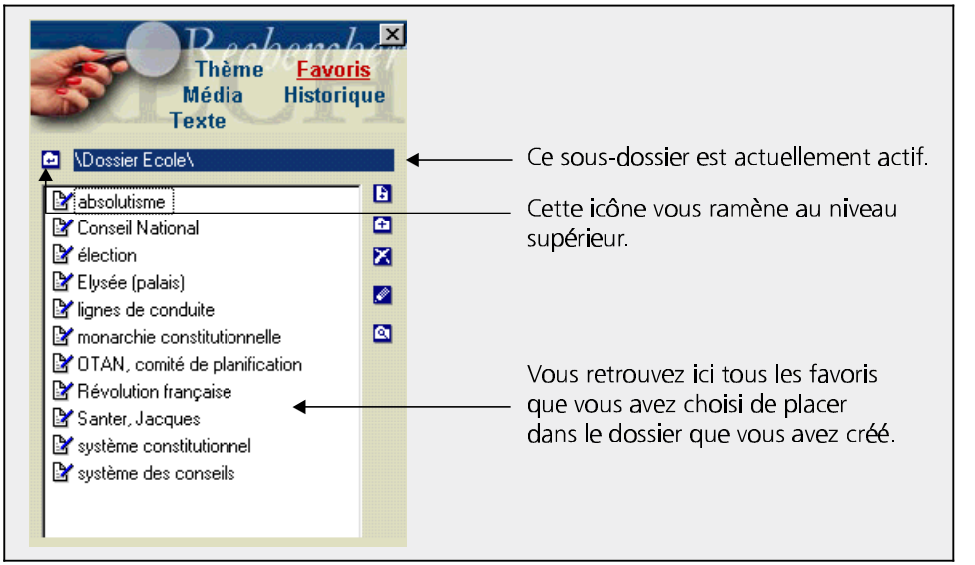
Vous pouvez dès lors consulter le contenu de votre dossier personnel. Pour cela, double-cliquez sur son nom et vous aurez ainsi accès à la liste des articles que vous y avez déplacés.

Dans la zone au-dessus de la liste apparaît le nom du dossier dans lequel vous vous trouvez. Pour remonter d'un niveau dans l'arborescence, cliquez sur le dossier à gauche de cette zone.

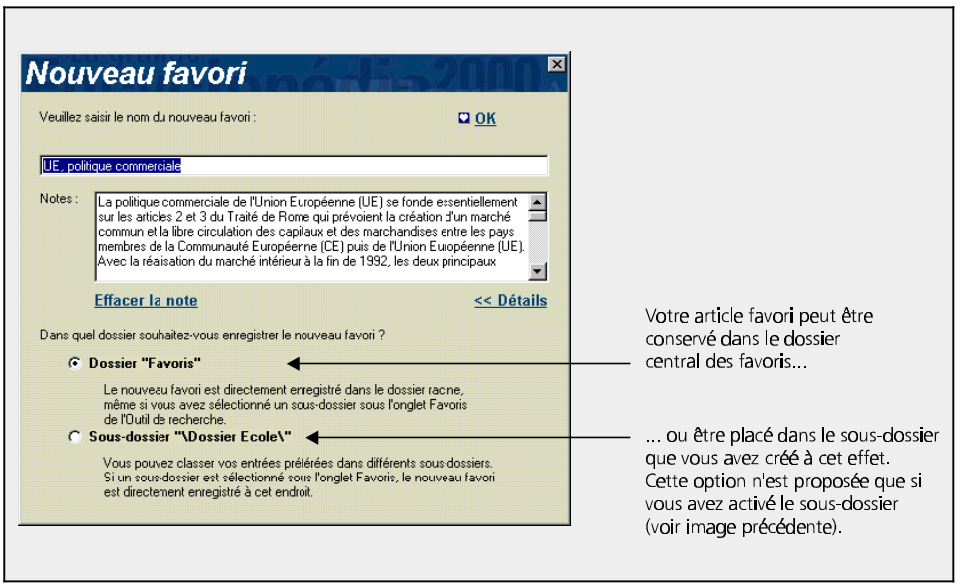
Si maintenant vous voulez intégrer un nouveau favori, il est possible de le mettre tout de suite dans un dossier de votre choix :

1. Dans la boîte de dialogue **Nouveau favori**, cliquez sur **Détails**.

2. Vous pouvez maintenant décider où enregistrer votre nouveau favori : soit au niveau supérieur de l'arborescence dans le dossier central *Favoris*, soit dans le dossier actuellement ouvert dans l'onglet favori. Cliquez sur OK.



Vous devez activer le sous-dossier créé pour pouvoir y enregistrer automatiquement vos articles favoris.

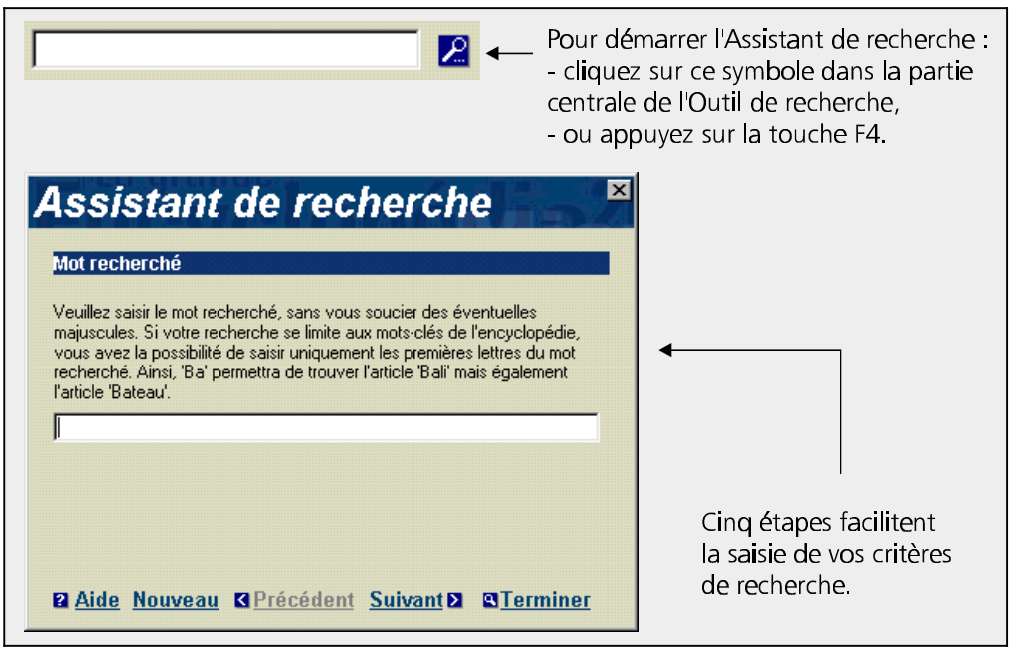


Enregistrez votre favori dans le dossier central ou dans un sous-dossier personnel

3.7. Assistant de recherche

La manipulation de l'Outil de recherche est trop compliquée pour vous ? Vous souhaitez être guidé pas à pas jusqu'à l'entrée désirée ? Ou alors vous souhaitez formuler une requête particulièrement complexe ? Dans les deux cas, l'Assistant de recherche de *La grande Encyclopédie 2000* est là pour vous aider.

La façon la plus simple d'activer l'Assistant de recherche est de presser la touche **F4**, ou encore de cliquer sur la loupe dans les onglets **Thème**, **Média** ou **Texte** de l'Outil de recherche.



L'Assistant de recherche est très utile pour vous guider pas à pas dans la formulation de vos critères de recherche

L'Assistant de recherche permet d'affiner votre recherche en cinq étapes. Il vous offre les mêmes possibilités que l'Outil de recherche, mais l'entrée des critères se fait ici de façon plus claire et plus structurée.

Si vous désirez par exemple rechercher tous les fichiers audio (sons) disponibles dans la partie Littérature, vous devez renseigner les écrans **Thème** et **Média** (affichés quand vous cliquez sur **Suivant**). Cliquez ensuite sur **Terminer** et le résultat de votre recherche s'affiche dans l'Outil de recherche.

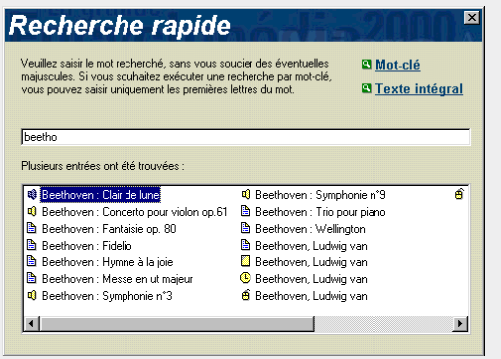
3.8. Recherche rapide

La recherche rapide est aussi simple que géniale.

1. Veillez à ce que l'Outil de recherche ne soit pas activé.

2. Tapez tout simplement votre mot-clé. Et oui, c'est aussi simple que ça !

Mot-clé : la recherche est effectuée dans les titres des articles de l'encyclopédie. Vous pouvez limiter la saisie aux premiers caractères.



Texte intégral : la recherche est effectuée dans le corps des articles de l'encyclopédie. Vous devez saisir le texte dans son intégralité.

Tapez directement le texte au clavier et cette fenêtre surgira

3. La fenêtre **Recherche rapide** apparaît automatiquement. Votre mot-clé y est déjà inscrit.

4. Il ne vous reste plus qu'à choisir entre recherche par mot-clé ou recherche en texte intégral. Cliquez sur le bouton de votre choix.

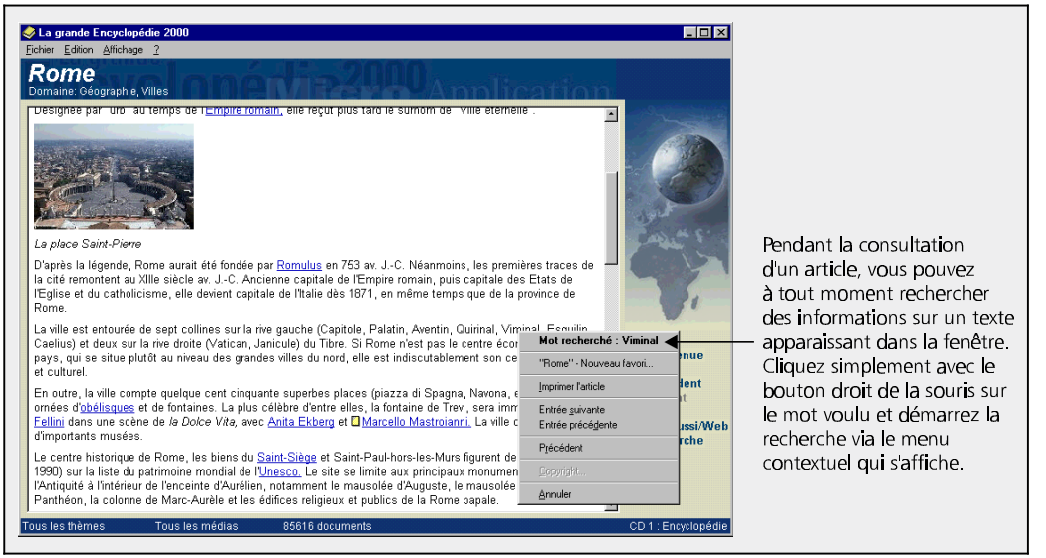
3.9. Recherche par clic

Vous êtes en train de lire un article de *La grande Encyclopédie 2000* et vous rencontrez une notion sur laquelle vous aimeriez en savoir plus. Si cette notion n'est pas en hyperlien, vous devriez normalement effectuer une nouvelle recherche. Mais il existe une méthode beaucoup plus simple.

1. Placez-vous avec le curseur exactement sur le mot et cliquez sur le bouton droit de la souris.

2. Un menu contextuel apparaît. Sélectionnez **Mot recherché : ...**

3. S'il existe une entrée correspondante dans *La grande Encyclopédie 2000*, elle s'affiche automatiquement.



▲ *La recherche est aussi possible sur les mots contenus dans le corps d'un article*

4 Les médias

La grande Encyclopédie 2000 est bien plus qu'un simple ouvrage de référence informatisé. Comme vous avez pu le constater dès le démarrage de l'encyclopédie, nous vous proposons d'acquérir des connaissances en alliant l'apprentissage à la découverte. Pour exploiter complètement toutes les possibilités de l'outil informatique, l'encyclopédie vous propose une multitude de composantes multimédias visant à élargir les informations contenues dans les articles et à les rendre plus vivantes à l'écran.

4.1. Articles

L'article est le fondement d'une encyclopédie. C'est pourquoi nous lui avons affecté une fenêtre spécifique. Cette fenêtre contient les articles et tout ce qui s'y rapporte. La barre de défilement à droite de la fenêtre et le mode plan vous permettent d'afficher l'intégralité des articles longs. Il vous suffit de déplacer le curseur de défilement vers le bas pour faire défiler le texte. Vous pouvez également cliquer sur le bouton représentant

une flèche dans la barre de défilement, mais il s'agit là d'un standard de Windows, que vous connaissez sans doute.

La barre de titre de la fenêtre **Article** affiche le mot-clé de l'article en cours ainsi que le domaine et le sous-domaine.



la fenêtre Article

L'article lui-même se trouve dans la fenêtre de texte. A droite, vous pouvez accéder à la barre de navigation. Il vous est possible de sélectionner la taille des caractères de l'article par la commande **Caractères** du menu **Edition**. Les mots en bleu signalent la présence de renvois. Si vous cliquez dessus, ils renvoient à l'un des articles de l'encyclopédie. Certains sont précédés d'une icône et renvoient aux médias de l'encyclopédie, accessibles d'un clic de la souris. Il peut s'agir d'une vidéo, d'une image, d'un itinéraire thématique ou d'un son. Lorsque vous appelez ainsi un renvoi, une nouvelle fenêtre affiche le média correspondant et, si nécessaire, une information utile à ce sujet. Vous pouvez faire défiler les textes à l'aide de la barre de défilement. Pour les images, il suffit de cliquer sur l'image dans la fenêtre **Article** pour l'agrandir. Les échantillons sonores sont accompagnés des boutons **Arrêt** et **Lecture**, situés dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre **Article**.

Par ailleurs, l'encyclopédie vous propose une autre fonction. Si vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur un mot dans la fenêtre **Article**, vous ouvrez une autre fenêtre où le mot concerné apparaît sous **Rechercher**. Pour le consulter dans

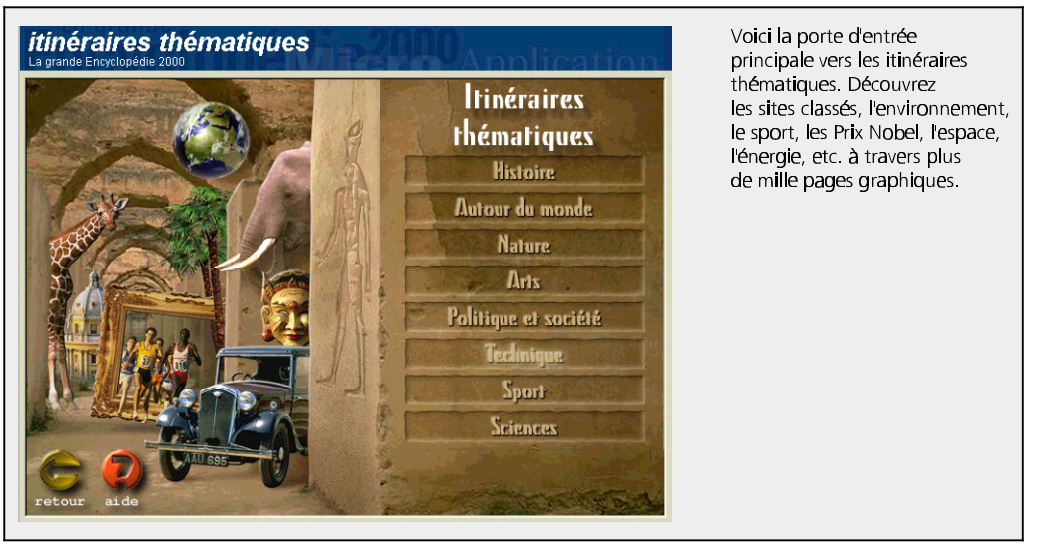
l'encyclopédie, cliquez sur **Rechercher**. Le programme parcourt alors la liste de mots-clés.

Vous pouvez évidemment imprimer les articles. Pour ce faire, le plus facile est d'activer le bouton d'impression. Ce dernier est actif chaque fois qu'il est effectivement possible d'imprimer un document ou une image. Vous obtenez dans ce cas un document imprimé conforme à ce qui s'affiche à l'écran, indiquant l'origine du texte ou de l'image.

4.2. Itinéraires thématiques

Dans *La grande Encyclopédie 2000*, vous trouverez une multitude d'informations auxquelles vous pouvez accéder de diverses manières. Les Itinéraires thématiques vous réservent un mélange d'informations et de divertissement. Il s'agit principalement des pages vous permettant d'accéder à différents médias, tels que les séquences sonores, les diaporamas, d'autres itinéraires thématiques et bien sûr les articles.

Pour accéder aux itinéraires thématiques, cliquez sur **Itinéraires thématiques** dans la page d'accueil.



La page d'accès aux itinéraires thématiques

Sur cette page, vous pouvez choisir entre huit thèmes principaux :

- **Histoire** : accédez à la chronologie générale de l'encyclopédie.
- **Autour du monde** : elles vous font voyager à travers le monde. Vous pouvez par exemple visiter les plus célèbres monuments de la planète, ou faire connaissance

avec les animaux des différents continents … à moins que vous ne préfériez découvrir le monde au moyen des cartes géographiques de l'Atlas.

- **Nature** : vous vous intéressez au corps humain ? Vous voulez approfondir vos connaissances sur les animaux et les plantes, ou comprendre le phénomène de l'orage ou du tremblement de terre ? Vous trouverez ici tous ces thèmes et bien d'autres encore.
- **Politique et Société** : ce thème comprend entre autres l'histoire de la communication humaine et les religions du monde.
- **Arts** : ce thème vous propose un voyage dans le monde des beaux-arts, au cours duquel vous vous initierez aux secrets de la peinture, vous essayerez des instruments de musique et vous approfondirez vos connaissances cinématographiques … entre autres choses.
- **Technique** : vous trouverez dans ce thème de quoi réjouir le technicien qui sommeille en vous. De l'informatique à l'astronautique, vous saurez tout sur tout.
- **Sport** : découvrez tout sur les sports et les jeux olympiques.
- **Sciences** : les cours de physique, de chimie ou de biologie vous ont toujours profondément ennuyé - sans parler, bien sûr, des mathématiques ? C'est bien dommage, car ici vous pourrez découvrir combien ces matières peuvent être passionnantes.

Considérez cette petite liste comme un simple avant-goût, car elle ne prétend pas être exhaustive. Juste de quoi vous mettre en appétit !

4.3. Photos

L'image est un élément essentiel de *La grande Encyclopédie 2000*. Les photos aident à apprendre et comprendre d'un simple coup d'œil et sont un très bon complément aux textes des articles. Vous trouverez de nombreuses photos sur presque tous les thèmes : animaux, architecture, espace, etc.

Vous rencontrerez souvent des photos intégrées dans le texte des articles. Mais vous pouvez aussi les rechercher individuellement. Pour cela, sélectionnez l'onglet **Média** dans l'Outil de recherche et choisissez **Photos**. Vous pouvez ensuite limiter votre recherche à un domaine ou sous-domaine en passant par l'onglet **Thème**. Double-cliquez ensuite sur les photos que vous désirez visionner.

Les légendes de photos fournissent des informations supplémentaires et contiennent des liens vers d'autres articles.

REMARQUE : Impression et copie des photos

Vous pouvez imprimer toutes les photos de l'encyclopédie. Cependant vous ne pouvez pas toutes les copier ou les exporter vers le Presse-papiers de Windows, compte tenu des droits d'auteur et d'utilisation liés à ces images.

4.4. Sons et animations

Certains articles et itinéraires thématiques proposent des clips audio ou vidéo. Si vous voyez une icône correspondante, activez le module s'y rapportant en cliquant dessus. Lorsque le fichier audio ou vidéo est lu, un curseur apparaît, analogue à celui du diffuseur de médias de Windows. Le bouton gauche permet d'interrompre ou de reprendre la lecture. Cette commande fonctionne comme la touche "pause" d'un magnétoscope ou d'un magnétophone.

Vous pouvez accéder directement aux différents médias grâce à l'Outil de recherche. Après avoir choisi le domaine dans l'onglet **Thème**, cliquez, dans **Média**, sur la forme de représentation que vous désirez. Dans la fenêtre inférieure apparaissent alors les entrées disponibles se rapportant à ce domaine : vous pouvez les appeler d'un clic.

REMARQUE : Il faut installer un décodeur pour écouter le son

Les fichiers son de *La grande Encyclopédie 2000* sont fournis dans un format compressé, ce qui permet de vous faire bénéficier d'un maximum d'écoute de qualité. Durant l'installation, Windows Media Player, un **décodeur MPEG**, indispensable pour la lecture des sons compressés de l'encyclopédie, a été installé. Si vous ne parvenez pas à écouter les sons fournis, il est fort probable que ce décodeur n'a pas été installé. Dans ce cas, redémarrez l'installation de *La grande Encyclopédie 2000*.

4.5. Maquettes 3D

Pour que la notion d'espace ne reste pas un vain mot, *La grande Encyclopédie 2000* vous propose les **Maquettes 3D**. Pour y accéder, utilisez la commande **Maquettes 3D** du menu **Affichage**.

Là, vous n'avez que l'embarras du choix parmi les différentes maquettes 3D représentant des édifices majeurs. Pour commencer, que diriez-vous du **Titanic** ? Un simple clic et il s'affiche sous vos yeux !

En affichant la maquette 3D, vous apprendrez également des choses à son sujet. A l'aide de la souris, vous pourrez découvrir l'œuvre sous toutes ses perspectives. Lorsque le pointeur de la souris change de forme, appuyez sur le bouton gauche : vous en saurez plus sur le détail concerné.

Vous pouvez également accéder aux maquettes 3D à partir d'autres emplacements de l'encyclopédie. Dès que vous apercevez l'icône **3D**, il vous suffit de cliquer dessus pour afficher l'image.

L'Outil de recherche permet également d'afficher les maquettes 3D. A cet effet, choisissez **Tous les thèmes** dans l'onglet **Thème**, puis **Maquettes 3D** dans **Média**. Une liste alphabétique de toutes les maquettes 3D disponibles s'affiche alors.

4.6. Diagrammes

Les diagrammes sont très utiles pour présenter des données statistiques. Dites adieu aux colonnes de chiffres rébarbatives : les diagrammes rendent les données accessibles d'un simple coup d'œil. Vous en rencontrerez dans de très nombreux contextes.

4.7. Diaporamas

Certains articles sont accompagnés d'un diaporama. Les articles relatifs aux pays vous proposent par exemple des impressions du pays et de la population en diaporama ; un thème comme l'architecture est plus évocateur s'il est étayé d'images.

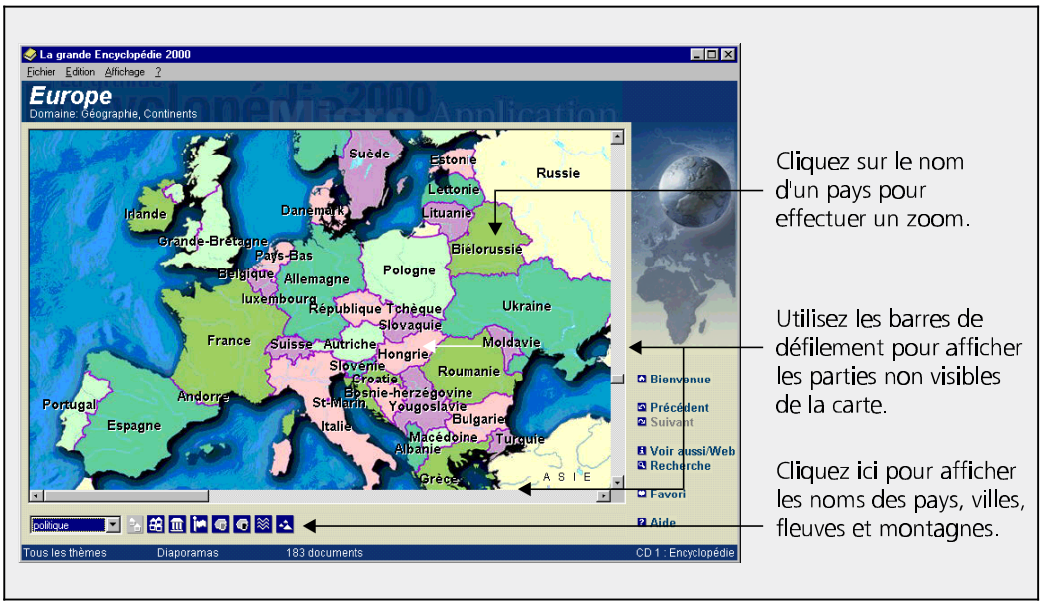
Dans ce cas, un nouveau bouton s'affiche au-dessous de l'image. En cliquant sur cette flèche, vous pouvez passer directement à l'image suivante si la lecture automatique des images est trop lente à votre goût. Il vous est possible d'interrompre à tout moment la diffusion du diaporama en appelant une nouvelle entrée ou en revenant à une entrée précédente.

4.8. Cartes de l'Atlas

Aimez-vous vous attarder sur un atlas ? Il est fort agréable de parcourir le monde en pointant le doigt vers des contrées inconnues. Certes il existe pour cela des atlas "classiques", mais il leur manque toujours des informations : alors que vous voulez en savoir plus sur les frontières ou l'altitude des montagnes, l'atlas ne vous donne que des noms... Vous avez donc besoin d'une encyclopédie ! Les cartes de l'Atlas de *La grande Encyclopédie 2000* facilitent votre balade à travers le monde en vous proposant les informations les plus variées, qu'un simple clic permet d'appeler.

Démarrez l'**Atlas** par la commande **Affichage/Cartes de l'Atlas**. Sur le planisphère qui s'affiche, vous pouvez partir pour un tour du monde à l'aide du pointeur de la souris.

Quand le pointeur prend la forme d'une main, vous pouvez demander une vue plus détaillée. Vous habitez en Europe ? Un clic, et la carte de l'Europe apparaît.



La carte interactive de l'Europe

A l'aide des barres de défilement situées à droite de la carte et en dessous , vous pouvez - mais vous vous en doutiez déjà - modifier le détail affiché. En cliquant sur la zone de paramétrage située dans l'angle inférieur gauche, vous sélectionnez l'arrière-plan de la carte : **politique**, **physique**, **satellite**. Les différents arrière-plans ne vous fournissent pas uniquement des informations sur les frontières politiques ; la représentation géologique permet également de repérer immédiatement les zones urbaines ou encore les zones à faible densité de population. En outre, les arrière-plans restent sélectionnés lorsque vous passez à un autre pays.

Les boutons situés à droite de l'écran vous accompagnent tout au long de l'encyclopédie. Mais qu'en est-il des boutons qui se trouvent sous la carte ? Ils vous servent à activer ou désactiver d'un clic certains éléments. Laissez un instant le pointeur de la souris sur l'un de ces boutons : vous obtenez alors ce que vous recherchez. Grâce à eux, vous pouvez afficher les villes de taille moyenne ou les grandes villes, les fleuves, les lacs, etc.. Pour que vous conserviez votre sens de l'orientation, leur localisation est affichée dans l'angle inférieur droit.

Mais vous n'avez pas tout vu ! Si vous souhaitez obtenir des informations détaillées sur la Suisse, cliquez soit sur **Suisse**, soit directement sur la carte à l'écran.

Après que vous avez cliqué sur **Suisse**, un résumé s'affiche. Cliquez sur les renvois en bleu pour obtenir de plus amples informations. Si au contraire vous choisissez une ville, vous basculez immédiatement vers l'article correspondant.

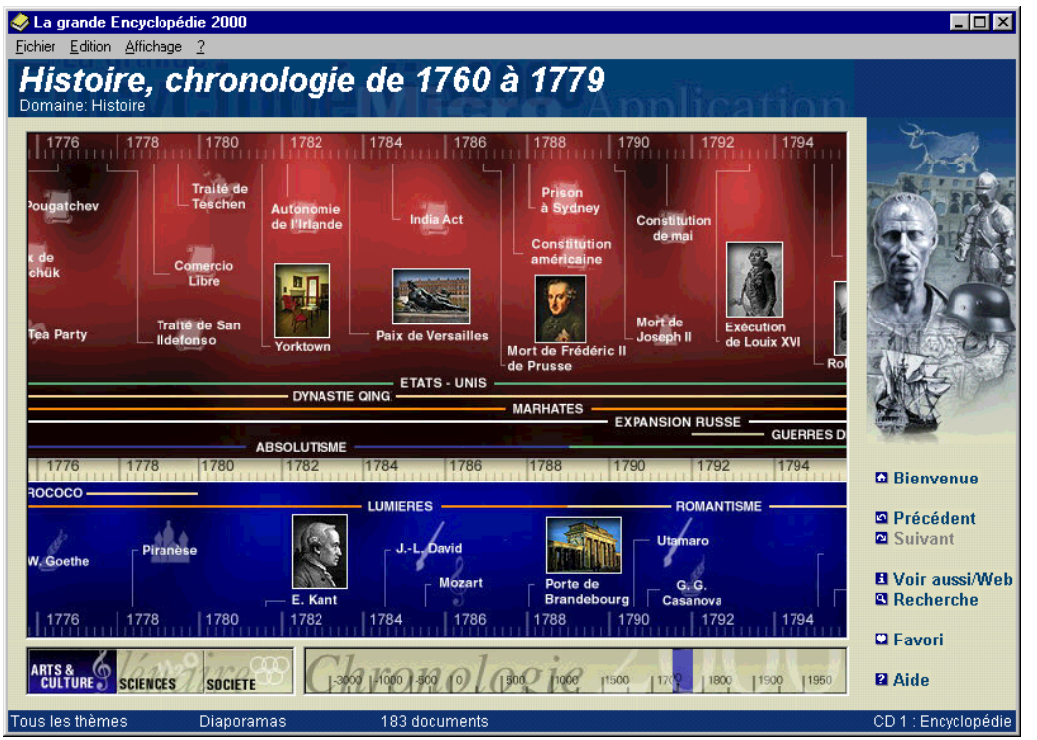
REMARQUE : De la carte classique à la carte interactive en un seul clic

Vous trouverez dans tous les articles ayant trait à des pays un renvoi vers la carte de l'atlas.

4.9. Chronologie

Vous avez toujours rêvé de voyager dans le temps, pour suivre pas à pas l'histoire de l'humanité ? *La grande Encyclopédie 2000* vous en donne l'occasion.

Il vous suffit de suivre la chronologie, à laquelle vous accédez depuis la page d'accueil.



L'accès à la chronologie

Vous pouvez faire défiler la frise chronologique illustrée. A partir de chacune des grandes étapes de l'histoire qui défilent sous vos yeux, vous pouvez appeler d'autres informations, en cliquant sur un mot ou sur une image : vous accéderez directement à l'article correspondant. Les carrés clignotants sont placés pour attirer votre attention sur des événements importants.

4.10. Articles de fond

Si un thème vous est totalement inconnu, une abondance d'informations détaillées risque de vous égarer plus que de vous aider. C'est pourquoi *La grande Encyclopédie 2000* vous propose, pour chaque grand thème et chaque sous-domaine, un article de fond.

Les articles de fond exposent de façon claire et explicite les grandes lignes d'un domaine. Ainsi, même les thèmes les plus ardus deviennent accessibles à tous.

Où trouver les articles de fond ? C'est très simple : où que vous soyez, ils sont toujours là. Quel que soit l'article où vous vous trouvez, cliquez sur **Voir aussi/Web** dans la barre de navigation. Une petite fenêtre apparaît.

Dans cette fenêtre, vous trouverez au moins une entrée précédée de l'icône **i**, qui renvoie à l'article de fond du domaine ou sous-domaine où vous vous trouvez.

4.11. Articles récapitulatifs

Il est parfois difficile de trouver toutes les entrées de l'encyclopédie se rapportant à une notion générale - par exemple, si vous désirez vous constituer un dossier de favoris. Pour cela, les articles récapitulatifs vous aident.

Vous les trouverez dans l'Outil de recherche. Cliquez sur l'onglet **Média** et sélectionnez **Articles récapitulatifs**.

La liste de ces articles s'affiche dans la fenêtre du bas. Cherchez celui qui vous intéresse et double-cliquez dessus.

L'article récapitulatif est une sorte de répertoire, qui ne contient que des renvois vers d'autres entrées. Ces entrées sont toutes en rapport avec le thème choisi, et peuvent être des articles ou toutes sortes de médias. Parmi cette sélection, vous pouvez choisir une entrée et la consulter en double-cliquant dessus.

4.12. Jeux et activités

Rien n'est plus rébarbatif que de consulter des informations brutes, et une encyclopédie multimédia n'y échappe pas. C'est pourquoi nous vous avons réservé quelques petites surprises qui valent le détour : un Quiz, des jeux et des activités.

Et comment accède-t-on à ces réjouissances ? Vous rencontrerez des boutons **Activités** au fil des nombreux itinéraires thématiques que vous parcourrez. Mais les plus impatients d'entre vous désirent sans doute s'y rendre directement : rien de plus simple.

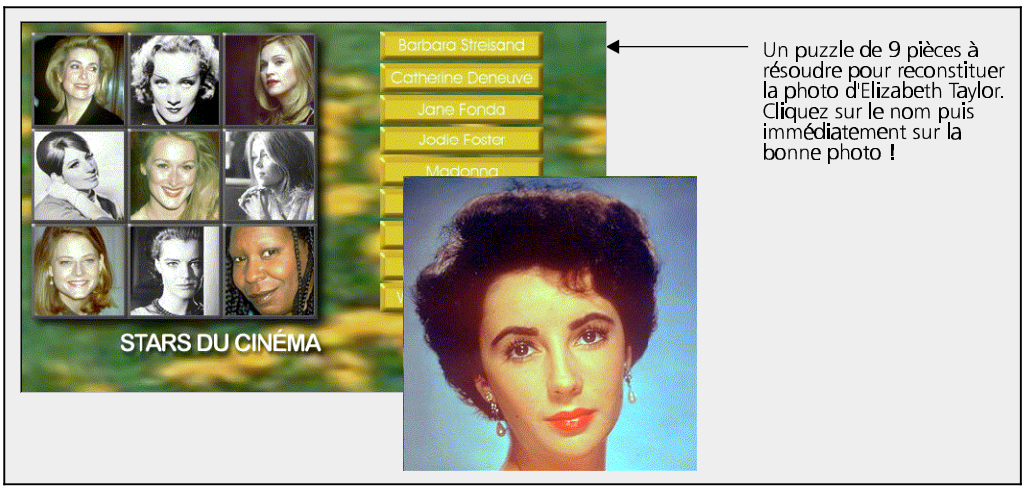
Il suffit de repasser par la page d'accueil : cliquez sur **Jeux et Activités**.

Vous avez le choix entre trois domaines, qui sauront vous distraire chacun à sa manière.

Jeux

Les jeux sont des images croisées (des puzzles un peu particuliers), qui mettront à l'épreuve vos connaissances générales et votre mémoire.

Vous voilà devant un casse-tête. Vous avez choisi le thème **Arts et culture : stars du cinéma (femmes)**. Que faire à présent ? Vous devez mettre des noms sur les visages d'actrice du puzzle. Cliquez d'abord sur le nom, puis sur la photo correspondante. Le but est de reconstituer toutes les paires pour découvrir l'image masquée derrière les photos. Et ne vous inquiétez pas : vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez.



Le jeu des images croisées

Quiz

Lancez-vous dans un jeu palpitant destiné à quatre personnes au plus. Démarrez simplement le quiz et suivez les instructions affichées à l'écran. Vous pouvez inscrire les noms des participants qui joueront chacun leur tour. L'objectif est de franchir en premier la ligne d'arrivée, située au sommet du glacier. Le chemin pour y parvenir est semé de questions concernant tous les domaines abordés dans *La grande Encyclopédie 2000*.

Le départ se trouve en bas à droite. Chacun leur tour, les joueurs mettent à l'épreuve leur culture générale en essayant de rester en tête. Le premier joueur peut choisir un chemin. Il dispose de quatre lignes de départ. La difficulté des questions varie en fonction de la couleur de la zone où elles se trouvent. Chaque bonne réponse fait avancer le joueur d'une case ; il peut alors rejouer. En cas de mauvaise réponse, il doit passer la main. Un joueur n'a pas le droit de se placer sur une case déjà occupée par un autre joueur. Le vainqueur est celui qui atteint le premier le but.

Pour savoir quel domaine et quel niveau de difficulté se cachent derrière un drapeau, cliquez sur **Légende**.

Activités

Les activités vous proposent d'apprendre en vous amusant. *La grande Encyclopédie 2000* vous offre une large sélection de thèmes à découvrir de façon interactive.

Puzzles

Les puzzles peuvent revêtir deux formes. Les premiers sont des puzzles classiques, le bouton Aide permet de voir la solution. Les seconds sont des images où il faut faire glisser les cases.

REMARQUE : Il existe une autre façon d'aborder les activités

Vous ne souhaitez pas les essayer toutes à la suite, de façon systématique, mais préférez vous laisser surprendre en temps voulu. Au fil de vos itinéraires thématiques, vous rencontrerez de nombreux boutons **Activités**. Un simple clic et vous accédez à une activité adaptée au contexte et au thème que vous êtes en train d'explorer. Vous pouvez également utiliser l'Outil de recherche. Sélectionnez l'onglet **Média**, puis **Activités**. La liste des activités s'affiche dans la fenêtre du bas. Comme elle est particulièrement fournie, vous pouvez limiter la sélection à un domaine ou sous-domaine en passant par l'onglet **Thème**.

5 Les bonus

Récapitulons : outil de recherche, itinéraires thématiques, activités, … et non, pourtant, ce n'est pas tout ! De l'impression à la mise à jour Internet, *La grande Encyclopédie 2000* vous offre encore toute une série de fonctions qui améliorent le confort d'utilisation.

5.1. Ephéméride

Pour ceux qui veulent toujours en savoir plus, *La grande Encyclopédie 2000* propose en prime une fonction Ephéméride, qui s'utilise indépendamment de l'encyclopédie. Cette fonction vous informe sur les événements marquants survenus à la date d'aujourd'hui, il y a exactement x années. Ce qui signifie ... de nouvelles informations chaque jour, 365 jours sur 365 !

Par défaut, la fenêtre de l'éphéméride vous accueille à chaque démarrage de Windows. Elle vous propose des informations concernant trois thèmes différents: Arts et Culture, Technique, Histoire. Cliquez sur celui qui vous intéresse. Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez appeler l'article correspondant dans l'encyclopédie en cliquant sur **Afficher l'article**.

Pour désactiver l'éphéméride

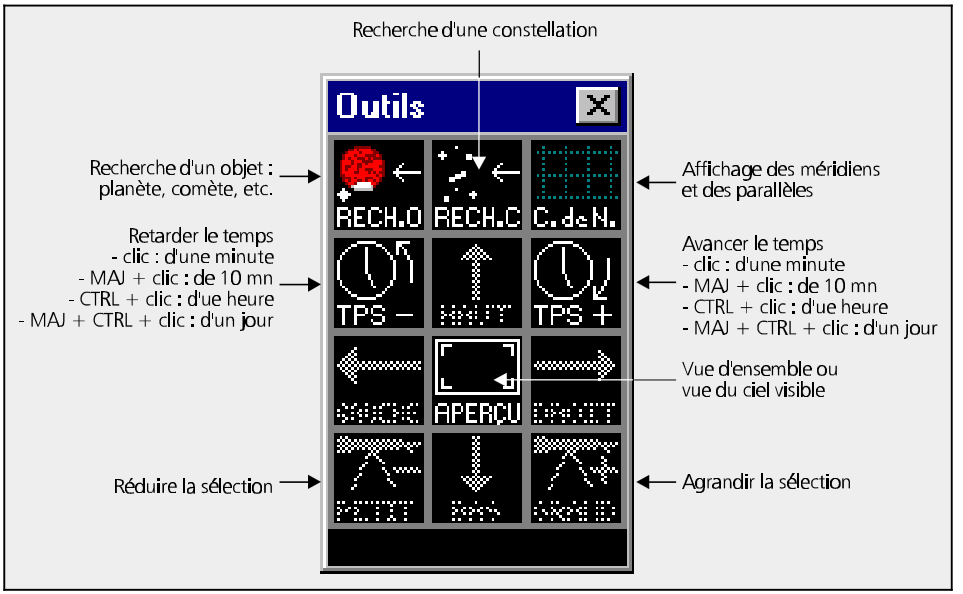
Si vous ne voulez pas que l'éphéméride apparaisse chaque fois que vous démarrez Windows, vous pouvez désactiver l'option *Afficher l'éphéméride à chaque démarrage de Windows* directement dans la fenêtre de l'éphéméride. Pour réactiver l'éphéméride, passez par le menu **Démarrer/Programmes/Micro Application/La grande Encyclopédie 2000**.

5.2. Planétarium

Cette fois-ci, retrouvons le Planétarium en utilisant l'Outil de recherche. D'autres mode d'accès existent à partir de la page d'accueil, elles vous sont désormais familières. Dans l'Outil de recherche, cliquez sur l'onglet **Média**, sélectionnez ensuite l'entrée **Activités**. Tapez `plan` dans la zone de texte et vous verrez immédiatement l'entrée `Planétarium`. Double-cliquez dessus puis sur **Go**.

La première image représente le ciel tel que l'on peut l'observer actuellement de Paris. La barre d'état vous indique les coordonnées d'heure et de lieu. Si vous déplacez le pointeur de la souris sur la carte des étoiles, vous constatez une modification des informations. Vous touchez le corps céleste à proximité immédiate du pointeur de la souris.

A gauche de l'écran se trouve une barre d'outils composée de 12 boutons et d'une barre de texte qui vous fournit une brève information sur la fonction que vous utilisez.

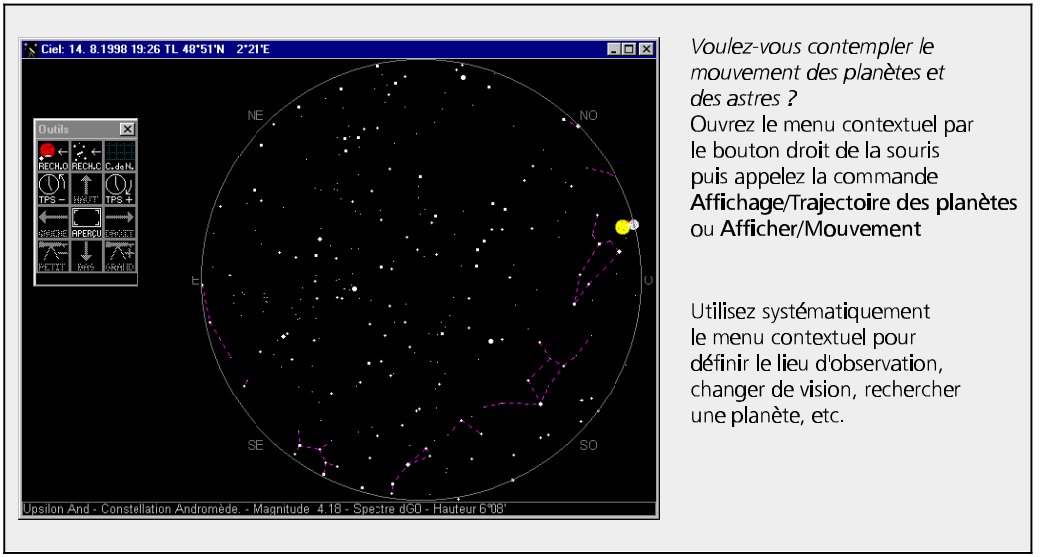


La barre d'outils du planétarium

Pour activer les outils, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Prenons les outils dans l'ordre de gauche à droite et de haut en bas, en commençant par l'outil 1, en haut à gauche. Cliquez dessus : une boîte de dialogue s'ouvre. Elle est destinée à la recherche d'objets sur la carte des étoiles. Vous pouvez saisir vous-même un objet dans la zone de texte ou en sélectionner un dans la liste située au-dessous. La procédure est la même pour l'outil 2, c'est-à-dire la recherche de constellations. Trois listes vous sont proposées, contenant chacune les mêmes constellations ; les noms sont respectivement en français, en latin et en abréviation internationale. L'outil 3 permet d'afficher les méridiens et les parallèles. Si vous voulez les masquer, il vous suffit de cliquer de nouveau sur cet outil.

Avec les outils 4 et 6, vous avez la possibilité d'avancer ou de reculer l'heure, en sachant que chaque clic sur l'outil correspond à une minute. Vous pouvez suivre la modification dans la barre d'état. Toutefois, pour des changements importants, cette procédure est laborieuse ; aussi disposez-vous d'une autre possibilité offerte par le bouton droit de la souris, que nous évoquerons un peu plus tard.

L'outil 8 permet de passer de la configuration **Ciel visible**, c'est-à-dire la carte des étoiles en fonction du lieu et de la date, à une vue d'ensemble plein écran. Le détail de la carte affiché peut être déplacé à l'aide des autres outils : vers le haut (outil 5), vers le bas (outil 11), vers la gauche (outil 7) ou vers la droite (outil 9). Vous pouvez également agrandir (outil 12) ou réduire (outil 10) la vue.



Le planétarium

Si les outils sont en grisé, cela signifie que ces derniers ne sont pas disponibles dans le paramétrage en cours. Vous pouvez par ailleurs masquer ou afficher la barre d'outils en appuyant sur la touche **F12** du clavier.

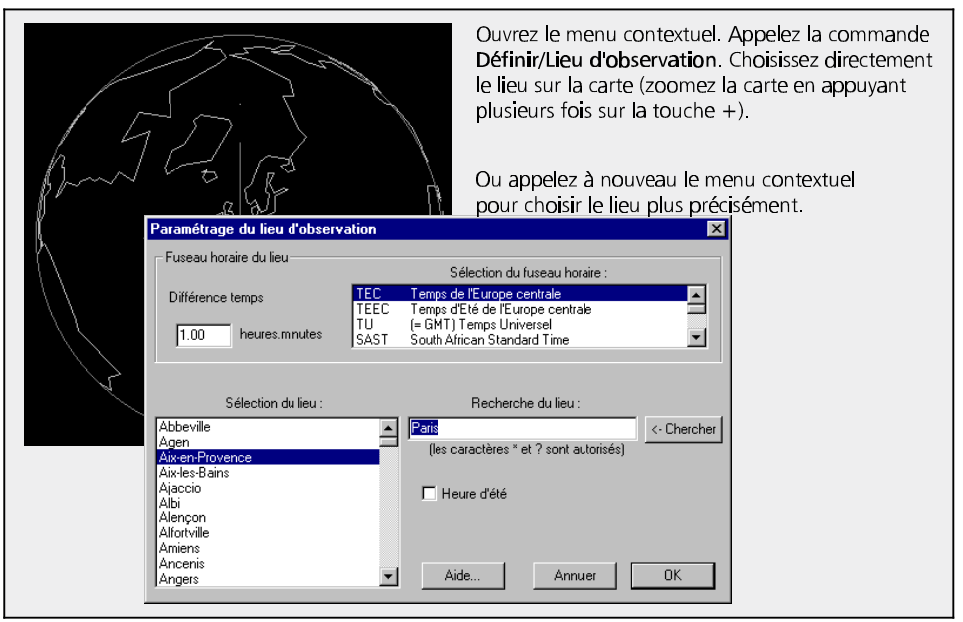
Cliquez maintenant sur une étoile, le pointeur de la souris se transforme alors en croix. Dans la boîte de dialogue, le nom de la constellation s'affiche dans la partie supérieure et les données essentielles s'y rapportant dans la partie inférieure. Mais ce n'est pas tout. Vous pouvez afficher l'image en cliquant sur **Afficher la constellation**. En choisissant **Effacer la constellation**, vous annulez cette procédure. Les boutons **->Constellation** et **->Etoile** permettent d'appeler les informations correspondantes. Pour fermer la fenêtre, cliquez sur **OK**. Vous avez cliqué sur un autre objet, par exemple une planète ? Vous pouvez accéder de la même manière aux informations et aux commentaires.

Nous vous recommandons particulièrement d'utiliser le bouton droit de la souris. Il vous permet en effet d'appeler le menu contextuel. Vous constaterez que de nombreuses fonctions y sont aisément et rapidement accessibles. La flèche qui suit certaines commandes du menu indique qu'il existe un autre menu, que vous pouvez ouvrir en déplaçant le pointeur de la souris dans la direction de la flèche. Que diriez-vous d'observer le mouvement des planètes en accéléré ? Pour cela, cliquez, dans **Afficher**, sur **Trajectoire des planètes**. L'appui d'une des touches du clavier permet d'interrompre le mouvement. Pour reconnaître les différentes planètes et estimer la taille des étoiles, ouvrez, dans **Afficher**, la légende en cliquant dessus ; elle s'affiche dans l'angle inférieur

gauche de l'écran. Vous pouvez également l'ouvrir et la fermer en appuyant sur la touche **F9** de votre clavier.

Dans **Changer vers**, vous pouvez sélectionner la vue que vous souhaitez afficher. Vous pouvez appeler ici la représentation **Système solaire intérieur** ou **Système solaire extérieur**.

La commande **Définir** permet de déterminer la date et le lieu d'observation. Pour ce faire, cliquez sur la catégorie concernée afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante. Pour paramétrer la date, cliquez dans la zone de texte correspondant respectivement au jour, au mois et à l'année. Si vous cliquez sur **Temps machine = Fuseau horaire**, la date de votre ordinateur sera automatiquement prise en charge. Pour saisir votre lieu d'habitation comme point d'observation, cliquez sur **Lieu d'observation**. Vous avez alors deux possibilités : soit vous sélectionnez le lieu d'observation sur le globe qui s'affiche en cliquant dessus, les coordonnées du lieu sélectionné s'inscrivant alors dans la barre de titre ; soit vous cliquez de nouveau sur le bouton droit de la souris et choisissez **Définir le lieu** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue contient une liste comportant de nombreux lieux que vous pouvez sélectionner en cliquant dessus. Vous pouvez également saisir un lieu dans la zone de texte située à droite et cliquer sur **Chercher**. La zone de date correspondant au lieu choisi est indiquée dans la fenêtre supérieure. En cliquant sur **OK**, vous revenez au globe.

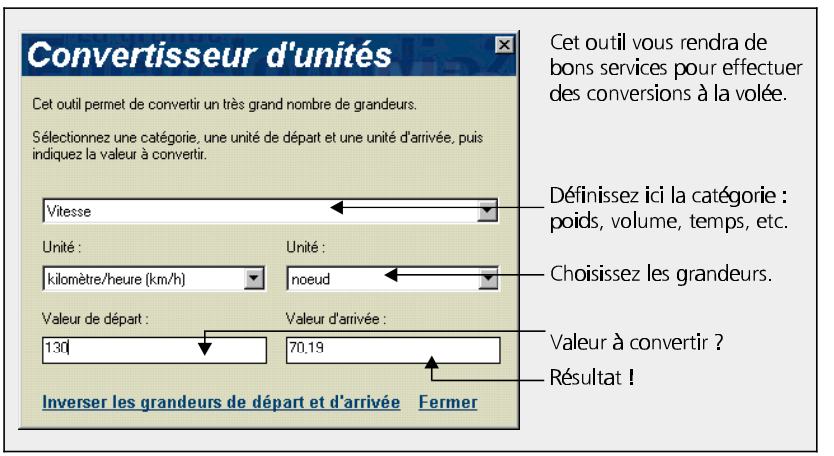


Définir le lieu d'observation

Vous pouvez également accéder aux commandes disponibles dans la barre d'outils, à savoir **Recherche d'objet**, **Recherche de constellation**, **Agrandir la sélection**, à partir du menu contextuel. Afin d'identifier rapidement toutes les planètes, étoiles, etc., cliquez dans **Descriptions** sur la catégorie qui vous intéresse. La légende apparaît sur la carte des étoiles. Pour la masquer, cliquez sur **Effacer**. Si vous cliquez sur **Tous les objets avec texte**, tous les objets appelant un commentaire seront légendés. Vous pouvez afficher ce commentaire en cliquant par exemple sur l'étoile concernée. Et maintenant, plus rien ne peut vous arrêter dans votre périple à travers l'immensité de l'univers ! Bon voyage !

5.3. Convertisseur d'unités

Le convertisseur d'unités est tout à la fois un outil utile et un jeu amusant. Il vous permet de convertir les mesures, les poids et les vitesses. Pour le démarrer, ouvrez le menu **Affichage** puis choisissez **Convertisseur d'unités**.



Conversion d'unités

Dans la première zone, choisissez une catégorie, par exemple une **Vitesse**. Vous pouvez choisir dans la liste un **N ud** comme **Unité de départ** . Combien cela fait-il en kilomètres ? Comme nous ne voulons, dans cet exemple, que déterminer l'unité, inscrivez "1" comme **Valeur de départ**. Vous devez maintenant choisir **l'Unité d'arrivée**. Choisissez **km/h** pour obtenir le résultat. Vous pouvez évidemment effectuer des calculs ingénieux, convertir des grammes en onces par exemple. En effet, le convertisseur intègre également les unités internationales, telles que l'inch ou le mile. Peut-être seriez-vous aussi curieux de savoir combien mesure votre maison selon un métreur de la Rome antique. La procédure est la même que dans l'exemple présenté ci-dessus. Après avoir sélectionné la catégorie **Longueur**, choisissez comme unité de départ le **Mètre (m)** et comme **Valeur de départ** la hauteur de votre habitation. Pour l'**Unité d'arrivée**, choisissez **Aune (rom)**.

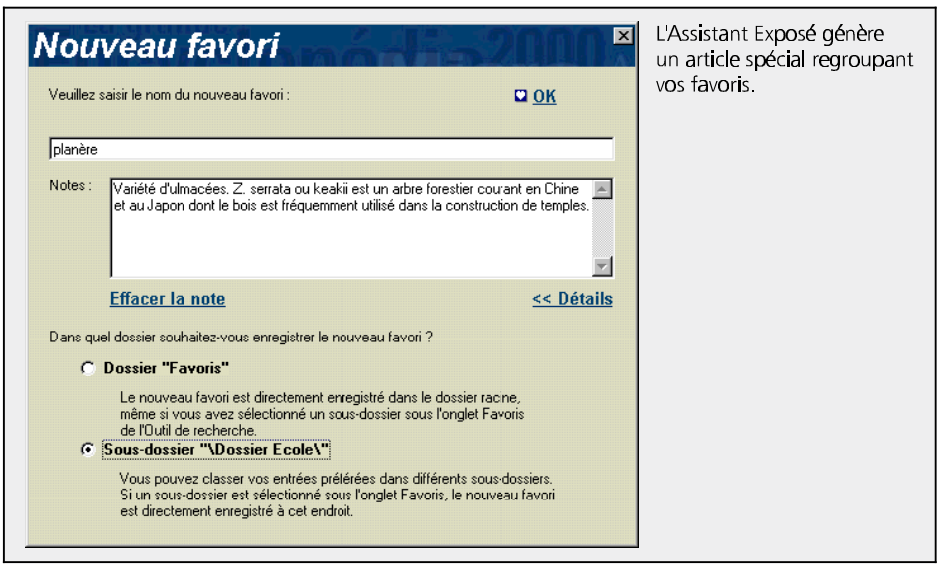
5.4. Assistant Exposé

L'Assistant Exposé sera d'une aide précieuse aux lycéens et aux étudiants, mais aussi à tous ceux qui désirent rassembler des informations sur un thème, en vue de l'achat d'un ordinateur, ou encore pour planifier vos prochaines vacances.

L'Assistant Exposé génère un article spécial dans lequel il regroupe le contenu de vos favoris.

Mais avant d'utiliser l'Assistant Exposé, il vous faut effectuer quelques tâches préparatoires.

1. Cherchez les articles qui correspondent au thème recherché et que vous souhaitez compiler pour fournir la base à votre exposé. Pour cela, exploitez toutes les possibilités de recherche à votre disposition (outil de recherche, renvois, recherche en texte intégral ou par mot-clé). Quand vous trouvez un article intéressant, ajoutez-le à votre liste de favoris : c'est à partir de cette liste que l'Assistant Exposé travaille.



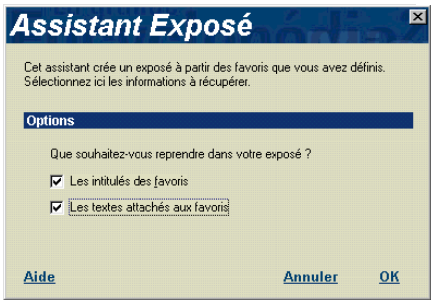
▲ *Créez vos favoris avant de démarrer l'Assistant Exposé*

3. Au besoin, vous pouvez modifier le texte du champ *Notes*, ajouter vos remarques ou supprimer certains passages. Vous pourrez également le retravailler dans la fonction **Propriétés** de votre favori.

4. Cliquez sur OK pour enregistrer le nouveau favori.

Travaillez de cette façon jusqu'à ce que vous ayez réuni tout le matériel nécessaire pour votre exposé. Ensuite, laissez faire l'Assistant Exposé.

5. Ouvrez le menu **Fichier** et sélectionnez **Assistant Exposé**.



Choisissez la deuxième option pour récupérer le corps des articles favoris

6. Dans la fenêtre qui apparaît, indiquez si vous désirez utiliser les titres des articles, les commentaires ou les deux. Cliquez ensuite sur OK.

Votre exposé apparaît à l'écran. Les éléments sélectionnés sont affichés par ordre alphabétique. Les renvois aux articles originaux ont été conservés, si bien que vous pouvez à tout moment reprendre votre recherche à partir de l'exposé.

Et maintenant ? Deux possibilités s'offrent à vous :

- Vous pouvez imprimer votre exposé (appelez le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, sélectionnez **Imprimer l'article**), et l'utiliser tel quel comme base de travail.
- Vous pouvez copier le texte dans le presse-papiers Windows (menu **Edition**) pour le transférer dans un traitement de texte, afin de le retravailler.

L'Assistant Exposé n'est là que pour vous assister !

Recopier, c'est bien, mais créer, c'est mieux. Un bon exposé ne doit pas se limiter à une accumulation d'éléments mis bout à bout. C'est le choix d'éléments pertinents concernant un sujet (par exemple, les événements à l'origine de la Révolution française) et l'interprétation que l'on en fait qui constituent un bon exposé. Et ce travail-là, l'Assistant Exposé ne peut le faire à votre place.

5.5. Impression

Même au cœur de l'ère informatique, on souhaite parfois voir les choses noir sur blanc. C'est pourquoi *La grande Encyclopédie 2000* intègre une fonction d'impression. L'impression d'un article s'effectue le plus simplement du monde, à partir du menu

contextuel. Cliquez dans la fenêtre de l'article avec le bouton droit de la souris et sélectionnez la commande **Imprimer l'article**.

Vous pouvez également démarrer l'impression à partir du menu **Fichier**, en choisissant **Imprimer**. Les deux solutions vous conduiront à la boîte de dialogue d'impression de Windows. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner votre imprimante et à indiquer le nombre de copies souhaitées. Cliquez sur OK.

Configurer l'imprimante

Aucun paramétrage particulier n'est nécessaire pour imprimer depuis *La grande Encyclopédie 2000*. Le programme reprend par défaut l'imprimante configurée dans Windows. Si toutefois vous désirez changer les configurations de l'imprimante ou utiliser une autre imprimante, utilisez la commande **Configurer l'imprimante** dans le menu **Fichier** pour ouvrir la boîte de dialogue Windows correspondante. Pour les détails du paramétrage, reportez-vous au manuel utilisateur de votre imprimante.

REMARQUE : Problème d'impression

A l'impression d'un média (article ou photo), La grande Encyclopédie 2000 utilise l'imprimante déclarée par défaut dans Windows ainsi que les paramètres par défaut de l'imprimante (taille de papier, orientation...). Nous avons constaté sur certaines configurations que Windows redéfinissait l'imprimante en papier *Letter* et orientation *Paysage*. Si vous rencontrez des problèmes à l'impression, paramétrez d'abord l'imprimante avant de démarrer l'impression.

5.6. Actualisation des articles et Internet

Internet est un réseau sans limite. Avec Internet, le monde est devenu aussi petit qu'un village, du moins en ce qui concerne les communications.

L'Encyclopédie fournit deux extensions vers Internet :

- vous pouvez télécharger la mise à jour des articles disponibles sur le serveur Internet de Micro Application. Pour cela, vous utilisez le bouton **Démarrer** de l'onglet **Mise à jour Internet** (**Fichier/Actualiser**).
- vous pouvez cliquer sur les liens Internet situés en fin d'article ou affichés dans la boîte de dialogue **Voir aussi**. Pour cela, vous devez être connecté à Internet avant de démarrer *La grande Encyclopédie 2000*. Vous retrouvez par ailleurs les liens Internet par la liste **Liens Web** dans l'onglet **Média** de l'Outil de recherche. Sinon, vous disposez aussi d'un annuaire Internet très riche accessible par le **Petit Lexique** depuis la page d'accueil de l'Encyclopédie.

Télécharger la mise à jour des articles

Grâce au centre de mise à jour, *la Grande Encyclopédie 2000* vous permet de disposer des informations les plus récentes. La réalisation de cette mise à jour est très simple, raison de plus d'en user régulièrement. La mise à jour de l'Encyclopédie 2000 est à votre disposition jusqu'en septembre 2000.

Mise à jour par Internet

La mise à jour par Internet permet d'actualiser votre Encyclopédie automatiquement.

1. Établissez d'abord votre connexion à Internet. Pour cela, utilisez votre méthode de connexion habituelle (par exemple en démarrant votre navigateur Internet tel que Microsoft Internet Explorer), pourvu qu'il s'agisse d'une connexion 32 bits, ce qui est habituellement le cas avec la grande majorité des fournisseurs d'accès. Les anciennes versions 16 bits des logiciels d'accès AOL sont malheureusement insuffisantes pour réaliser la mise à jour.

2. Dans l'Encyclopédie, choisissez la commande Actualiser dans le menu Fichier. Cliquez ensuite sur le bouton Actualiser maintenant.

3. Cliquez sur Démarrer. L'Encyclopédie procède maintenant à la recherche des nouveaux articles et les transmet à votre ordinateur.

4. Vous pouvez obtenir une liste des articles actualisés à l'aide de l'onglet Informations.

Mise à jour par CD-ROM

L'actualisation de l'Encyclopédie est possible par l'intermédiaire des CD-ROM de mise à jour. Ces CD-ROM contiennent des fichiers qui sont automatiquement pris en compte par le centre de mise à jour de l'Encyclopédie.

1. Dans l'Encyclopédie, choisissez la commande Actualiser dans le menu Fichier. Cliquez ensuite sur le bouton Actualiser maintenant. Choisissez l'onglet Mise à jour CD-ROM.

2. Insérez un CD-ROM d'actualisation dans votre lecteur de CD-ROM.

3. Choisissez dans le menu déroulant la lettre correspondante à votre lecteur de CD-ROM.

4. Cliquez sur Démarrer.

5. Le CD-ROM est maintenant analysé. Si des données relatives à la mise à jour sont détectées, elles seront automatiquement transférées sur votre disque dur.

6. Pour consulter la liste des articles mis à jour, utilisez l'onglet Informations.

Mise à jour manuelle

Vous pouvez également effectuer "manuellement" une mise à jour de l'Encyclopédie, ceci avec les fichiers disponibles sur Internet.

1. Etablissez d'abord votre connexion à Internet. Pour cela, utilisez votre méthode de connexion habituelle (par exemple en démarrant votre navigateur Internet tel que Microsoft Internet Explorer)

2. Dans l'Encyclopédie, utilisez la commande Actualiser du menu Fichier, puis cliquez sur le bouton Actualiser maintenant. Choisissez l'onglet Site Web.

3. Cliquez sur le bouton Site Web Encyclopédie. Cette action ouvre la page d'accueil du site de l'Encyclopédie (http://www.microapp.com/enc2000) dans l'écran du navigateur Internet.

4. Téléchargez le fichier de mise à jour. Il s'agit en général d'un fichier auto-extractible appelé update.exe.

5. Dans la première boîte de dialogue, sélectionnez l'option Exécuter ce programme à partir de son emplacement actuel. Validez ensuite l'écran d'avertissement de sécurité.

6. Dans la boîte de dialogue suivante, cliquez sur Continuer. Puis choisissez le dossier de votre disque dur où le fichier doit être stocké. Il s'agit par défaut de C:\WINDOWS\TEMP.

7. Dès que le téléchargement est terminé, vous pouvez couper la connexion Internet.

8. Dans l'Encyclopédie, activez l'onglet Mise à jour manuelle. Cliquez sur le bouton Explorateur, ce qui ouvre la fenêtre de l'Explorateur de Windows. Consultez le dossier C:\WINDOWS\TEMP (ou le dossier dans lequel vous avez enregistré le fichier téléchargé). Réduisez la taille de la fenêtre puis faites glisser le fichier téléchargé Update.lxp dans la zone prévue à cet effet dans la fenêtre de l'Encyclopédie.

9. Vous pouvez obtenir une liste des articles actualisés à l'aide de l'onglet Informations.

Site Web

1. Cliquez sur le bouton Site Web Encyclopédie (page d'accueil de l'Encyclopédie) pour ouvrir la page Internet de l'Encyclopédie 2000. Vous y trouverez le centre de mise à jour de l'Encyclopédie.

2. Cliquez sur le bouton Site Web Micro Application (page d'accueil du site Internet de Micro Application) pour découvrir le catalogue de Micro Application.

Informations

Cette fonction permet de faire apparaître la liste des articles actualisés.

Activer les liens Internet dans les articles

Pour certains articles, l'encyclopédie propose des liens au réseau Internet. Vous pouvez donc obtenir sur de nombreux serveurs Web des informations relatives au thème choisi. L'adresse est alors mentionnée dans les articles.

Vous devez être connecté à Internet avant de démarrer *La grande Encyclopédie 2000*.

Il suffit de cliquer sur un lien pour l'activer. Votre navigateur est automatiquement lancé et bascule vers la page Web à laquelle renvoie le lien. Il n'y a pas plus simple pour surfer sur l'Internet.

Vous pouvez également cliquer sur le lien avec le bouton droit de la souris et le copier vers le Presse-papiers via le menu déroulant. Lorsque que vous démarrez ensuite le navigateur, l'adresse peut être insérée directement dans l'URL de votre navigateur ou dans le carnet d'adresses à l'aide des touches **Ctrl+V**.

REMARQUE : Le Web change tous les jours

En raison des modifications incessantes survenant sur le réseau Internet, nous ne pouvons être tenus responsables d'éventuels problèmes liés à l'accessibilité, à l'exactitude et au contenu des pages Web.

5.7. Personnaliser

Pour mieux adapter **La grande Encyclopédie 2000** à vos besoins, utilisez la fonction **Personnaliser**. Vous la trouverez dans le menu **Fichier**.

Démarrage : vous pouvez activer ou désactiver l'éphéméride et choisir la page d'accueil qui apparaîtra la prochaine fois que vous ouvrirez l'encyclopédie.

Historique : vous vous lancez dans un nouveau projet et souhaitez faire un peu de ménage ? Vous pouvez effacer toutes les entrées contenues dans l'historique.

Outil de recherche : vous trouvez gênant que l'Outil de recherche apparaisse chaque fois que vous approchez la partie gauche de l'écran ? Vous pouvez désactiver cette fonction dans cet onglet. Vous pourrez toujours l'appeler à partir du menu **Fichier** et au moyen de la touche **F12**.

Format vidéo : vous pouvez définir le format d'affichage par défaut des vidéos à leur ouverture.

Ephéméride : vous pouvez décider de ne pas afficher automatiquement la fenêtre de l'Ephéméride au démarrage de Windows.

Enregistrement

(À utiliser en l'absence de la carte d'enregistrement)
À imprimer et retourner sous pli affranchi à :

Micro Application
Support technique
20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris
Tél : 01 53 34 20 46
3615 MICROAPP
http://www.microapp.com

La Grande Encyclopédie 2000

Réf : 2520

Vous pourrez bénéficier de :
- nos informations produits et nouveautés
- notre support technique gratuit
- nos offres de mise à jour exceptionnelles

❑ **Mme** ❑ **Mlle** ❑ **M.**

Nom : _____ Prénom : _____

Société : _____

Adresse : _____

Code Postal : /_ /_ /_ /_ / _/ Ville : _____

Pays : _____ Téléphone : _____

Date : _____ Signature :

Conformément à l'article 27 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant sur notre fichier. L'enregistrement est facultatif, mais il vous permet de bénéficier de notre support technique gratuit, de nos informations produits et nouveautés, et de nos offres de mise à jour exceptionnelles. Micro Application peut être amené à céder, louer ou échanger ces informations, sauf opposition de votre part notifiée par écrit à Micro Application.

Micro Application

Logiciel certifié d'origine

Micro Application

Garantie du support

(À imprimer et retourner accompagnée du support en cas de non-fonctionnement de celui-ci.

Micro Application

Service Garantie

20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris

3615 MICROAPP

Micro Application s'engage à remplacer votre logiciel au cas où le matériel qui vous serait livré se révélerait défectueux.
Vous disposez d'un mois, à compter de la date d'achat de votre logiciel, pour nous en faire le retour par courrier (cf : article 5 de la licence d'utilisation).

Micro Application 1999 ©
Data Becker 1999 ©

❑ **Mme** ❑ **Mlle** ❑ **M.**

Nom : _____ Prénom : _____

Société : _____

Adresse : _____

Code Postal : /_ /_ /_ /_ /_ / Ville : _____

Pays : _____ Téléphone : _____

Nom du logiciel : _____

Date d'achat : _____ Lieu d'achat : _____

Problème rencontré : _____

_____

Date : _____ Signature :

Conformément à l'article 27 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant sur notre fichier. Le présent questionnaire est obligatoire, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. Micro Application peut être amené à céder, louer ou échanger ces informations, sauf opposition de votre part notifiée par écrit à Micro Application.