

---

# Eurovocs Suite



Manuel d'utilisation

---

---

### *Contrat de licence*

Veillez lire attentivement le contrat suivant avant d'installer Eurovocs Suite. Si vous n'êtes pas d'accord avec les conditions du contrat, prière de renvoyer sans tarder le progiciel complet à Technologie et Intégration.

Technologie et Intégration vous octroie le droit d'utiliser cet exemplaire d'Eurovocs Suite sur un seul ordinateur. Ce progiciel est la propriété de Technologie et Intégration; il est couvert par le droit d'auteur et par les conventions internationales sur le copyright. Il est toutefois permis de faire une copie de réserve (une seule) de ce progiciel.

### *Copyright*

© Copyright Yabbla

Tous droits réservés. Rien de cet ouvrage ne peut être polycopié, transmis, transcrit, enregistré dans un fichier data ou traduit dans une langue quelconque ou en langage machine sous quelle forme ou de quelle manière que ce soit, soit par voie électronique, magnétique, mécanique, optique, chimique, manuelle ou autre sans le consentement préalable écrit de Yabbla.

---

---

Introduction 1

## **I. Eurovocs DocReader 3**

### *Chapitre 1 - Découvrir Eurovocs DocReader 4*

- 1.1 Lancer Eurovocs DocReader 4
- 1.2 Créer un nouveau document 4
- 1.3 Saisir et éditer un nouveau texte 4
- 1.4 Enregistrer un document 6
- 1.5 Ouvrir et fermer un document 7
  - 1.5.1 Pour ouvrir un document existant 7
  - 1.5.2 Pour fermer un document 7
- 1.6 Imprimer un document complet ou partiel 8
- 1.7 Le menu Affichage 8
- 1.8 Mettre un texte en forme 10

### *Chapitre 2 - Outils audio 12*

- 2.1 Recherche auditive 12
- 2.2 Lecture d'un document par Eurovocs DocReader 12
  - 2.2.1 Texte-à-parole 12
  - 2.2.2 Lecture des documents 13
  - 2.2.3 Navigation auditive 14
  - 2.2.4 Rythme de lecture 14
  - 2.2.5 Autres options 15
  - 2.2.6 Date, heure et position 15
  - 2.2.7 Insertion de séquences de commande 15
  - 2.2.8 Dictionnaires 16

2.3 Enregistrer un document sous la forme d'un fichier WAV ou MP3 17

2.4 Appeler l'aide 18

## **II. Skippy 23**

### *Chapitre 1 - Découvrir Skippy 24*

- 1.1 Lancer Skippy 24
- 1.2 Comment se servir de Skippy 24
- 1.3 Fermer Skippy 24

### *Chapitre 2 - Prédiction de mots 25*

- 2.1 Mots simples et associés, mots composés et dérivés 26
  - 2.1.1 Mots simples et associés 26
  - 2.1.2 Mots dérivés et composés 26

### *Chapitre 3 - Sélectionner une suggestion 28*

### *Chapitre 4 - Listes de mots 29*

- 4.1 Sélectionner une liste de mots 29
- 4.2 Créer une nouvelle liste de mots 29
- 4.3 Supprimer une liste de mots 30
- 4.4 Editer une liste de mots 30

- 
- 4.4.1 Pour éditer une liste de mots, procédez comme suit: 30
  - 4.4.2 Ajouter des abréviations dans une liste de mots 32
  - 4.4.3 Nettoyer une liste de mots 33

#### *Chapitre 5 - Configuration 35*

- 5.1 Prédiction 35
- 5.2 Format 36
  - 5.2.1 Prédictions 36
  - 5.2.2 Style boutons 37
  - 5.2.3 Texte boutons 38
- 5.3 Fenêtre 39
- 5.4 Dwell 40
- 5.5 Début de phrase 41
- 5.6 Outils 425
  - 5.6.1 Signes de ponctuation 42
  - 5.6.2 Abréviations 42
  - 5.6.3 Sélection 42
  - 5.6.4 Avertissement 42
  - 5.6.5 Lecture 43

#### *Chapitre 6 - Menu système 44*

### **III. KeyVit 45**

#### *Chapitre 1 - Découvrir KeyVit 46*

- 1.2 Démarrer KeyVit 46
- 1.2 Comment se servir de KeyVit 46
- 1.3 Fermer KeyVit 47

#### *Chapitre 2 - Sélection des touches 48*

- 2.1 Indicateurs 48
- 2.2 Modes de sélection 48
- 2.3 Mode Dwell 49

#### *Chapitre 3 - Mise en forme 54*

- 3.1 La fenêtre à onglet Mise en forme 54
- 3.2 La fenêtre à onglet Fenêtre 55

#### *Chapitre 4 - Les claviers KeyVit 57*

- 4.1 Claviers par défaut 57
  - 4.1.1 Claviers standard 57
  - 4.1.2 Clavier 'Numpad' 57
  - 4.1.3 Claviers Gewa 57
  - 4.1.4 Clavier 'Main' pour balayage 58
  - 4.1.5 Clavier 'Windows control' 58
  - 4.1.6 Claviers 'Mouse control' 61
  - 4.1.7 Le clavier Dwell 61

#### *Chapitre 5 - Créer un clavier KeyVit personnalisé 63*

- 5.1 Créer ou modifier un clavier 63

---

5.2 Le format du clavier 63

5.3 Touches clavier 65

*Chapitre 6 - Contrôle souris 69*

6.1 Balayage en mode mire, radar, bas-droite et haut-droite 69

6.2 Mode mire 69

6.2.1 Configuration mire 70

6.2.2 Mode radar 70

6.2.3 Configuration Radar 71

6.2.4 Mode bas-droite et haut-droite 72

6.2.5 Configuration bas-droite 72

6.3 Configuration générale contrôle souris 73

*Chapitre 7 - Balayage des menus 75*

7.1 Balayage des menus 75

7.1.1 Balayage des menus avec 1 bouton 75

7.1.2 Balayage des menus avec 2 boutons 75

7.1.3 Configuration balayage menus 75

*Chapitre 8 - Menu système 77*

8.1 Barre de titre et barre de menu 77

8.2 Configuration port 77

**Annexe**

---



### Introduction

#### *Eurovocs Suite en bref...*

Eurovocs Suite est un logiciel qui se compose de trois modules : Eurovocs DocReader, Skippy et KeyVit. Ces trois modules ont été spécialement conçus pour faciliter la lecture, la rédaction et l'édition de textes.

- Eurovocs DocReader est un programme de traitement de texte traditionnel associé à un programme de lecture à haute voix. Eurovocs DocReader est capable de lire n'importe quel fichier texte rédigé par vos soins, importé ou téléchargé d'Internet, voire le texte que vous êtes en train de taper! Avec Eurovocs DocReader vous pouvez même enregistrer vos documents sous la forme de fichiers sonores.
- Skippy est un module de prédiction de mots. Ce logiciel vous épargne des efforts dans ce sens qu'il vous permet de taper jusqu'à deux fois moins de caractères. Dès que vous tapez les premières lettres d'un mot, Skippy affiche une liste de mots commençant par ces lettres. Pour insérer le mot de votre choix dans le texte, il vous suffit de le sélectionner en cliquant dessus. Skippy se charge automatiquement des espacements. Ce logiciel propose en plus diverses options qui facilitent le travail de frappe et permettent de personnaliser les prédictions.
- KeyVit est un clavier qui s'affiche à l'écran et vous permet de rédiger un texte sans avoir recours à un clavier traditionnel. Le clavier KeyVit peut être personnalisé. La fonction et la présentation des touches peuvent être également modifiées. Ces touches peuvent être activées de plusieurs façons : souris, trackball, écran tactile, joystick ou interrupteur multiple, mode

dwel ou balayage avec 1 ou 2 touches. Ces options peuvent vous faciliter considérablement la tâche, surtout lorsqu'elles sont combinées avec les avantages de Skippy.

#### *L'intérêt de ce manuel*

Ce manuel est fait pour vous familiariser avec les options des trois modules d'Eurovocs Suite. Consultez-le pour savoir comment vous servir du système de traitement de texte accéléré et du système de lecture ou comment vous y prendre pour concevoir un clavier électronique "sur mesure".

#### *L'installation d'Eurovocs Suite*

Installez le cd-rom Eurovocs Suite dans le lecteur de cd-rom. Si l'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur **Démarrer > Exécuter** et lancez l'installation. Pour procéder à l'installation complète du cd-rom, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

#### *Le démarrage d'Eurovocs Suite*

Les trois modules d'Eurovocs Suite peuvent être démarrés simultanément. Pour ce faire, cliquez sur le lot de traitement (fichier "bat") sous **Démarrer > Programmes > Eurovocs Suite > Eurovocs Suite**. Si vous souhaitez qu'Eurovocs Suite s'active automatiquement à l'allumage de votre ordinateur, copiez ce lot de traitement sous **Démarrer > Programmes > Démarrer**. Ce fichier se trouve sous **Program files > Eurovocs Suite**. Il peut être converti en un fichier de traitement de texte tel que Notepad pour modifier le routage ou pour

## **Eurovocs Suite**

2

inhiber l'un ou l'autre module (en effaçant par exemple l'instruction "start KeyVit.exe").

### ***Configuration minimale requise***

Pour pouvoir tirer optimalement profit des avantages d'Eurovocs Suite, vous devez disposer d'un ordinateur suffisamment performant.

### ***Configuration minimale requise pour Skippy et KeyVit***

- Processeur Pentium
- 8 Mo de mémoire vive
- MS Windows 95/98 /NT (Skippy tourne sous Windows 95, KeyVit pas) ou version ultérieure
- Carte sonore (de préférence de 16 bits), compatible avec MMSYSTEM (système multimédia).

### ***Configuration minimale requise pour Eurovocs DocReader***

- Processeur Pentium (300 MHz) ou plus rapide
- 32 Mo de mémoire vive
- MS Windows 95/98/NT ou version ultérieure
- Carte sonore (de préférence de 16 bits), compatible avec MMSYSTEM (système multimédia).

### ***Protection***

Eurovocs Suite est doté d'un système de verrouillage électronique.

Une fois le logiciel installé, vous avez 60 jours pour le déverrouiller. Pour ce faire, mettez-vous en rapport avec votre distributeur local.

*I. Eurovocs DocReader*



## Chapitre 1 - Découvrir Eurovocs DocReader

Le présent chapitre est fait pour vous familiariser avec les principales fonctions d'Eurovocs DocReader. Vous y découvrirez comment procéder pour :

- créer un nouveau document
- activer la lecture d'un document
- enregistrer un document sous un fichier sonore

### 1.1 Lancer Eurovocs DocReader

Ouvrir le programme Eurovocs DocReader

**1 Cliquez sur le bouton Démarrer dans le coin inférieur gauche de l'écran.**

1. Sélectionnez Programmes.

Le système affiche une liste des programmes installés sur votre ordinateur.

**2 Cliquez sur Eurovocs Suite > DocReader.**

Le système affiche l'écran de démarrage et ouvre le programme Eurovocs DocReader.



*Vous pouvez également lancer ce programme directement en double cliquant sur l'icône Eurovocs DocReader sur le bureau:*



Dans la ligne de commande, vous pouvez saisir soit le nom d'un fichier, soit le nom d'un fichier suivi d'un "s" (par exemple docread "demo.txt"-s). Dans le premier cas, le système affichera automatiquement le dit fichier au lancement du programme. Dans le second cas, non seulement il affichera le fichier saisi, mais il en lancera également la lecture.

### 1.2 Créer un nouveau document

Pour créer un nouveau document, il suffit d'ouvrir Eurovocs DocReader, de saisir le texte dans le document vierge qui apparaît d'office à l'écran et de l'enregistrer pour le sauvegarder.

### 1.3 Saisir et éditer un nouveau texte

A chaque lancement d'Eurovocs DocReader, le programme crée et affiche spontanément un nouveau document vierge.

**Pour saisir et éditer un texte, procédez comme suit:**

1. Lancez Eurovocs DocReader.







Le système affiche la fenêtre principale avec un document vierge.






*Lorsque vous souhaitez ouvrir un nouveau document alors qu'un autre document est ouvert à l'écran, cliquez sur l'option **Nouveau** du menu **Fichier** ou sur l'icône correspondante de la barre d'outils standard :*



2. Saisissez votre texte dans le document vierge
3. Vous pouvez définir les paramètres du texte en cliquant sur les icônes suivantes:

Icône	Fonction
	Sélectionner une autre police en remplacement de la police du texte sélectionné.
	Sélectionner une autre taille de police en remplacement de celle du texte sélectionné.
	Afficher le texte sélectionné en caractères gras.
	<i>Afficher le texte sélectionné en italique.</i>
	<u>Souligner le texte sélectionné.</u>
	Choisir une autre couleur en remplacement de la couleur du texte sélectionné.
	Faire du bloc sélectionné une liste simple à puces.
	Augmenter ou diminuer le retrait du bloc sélectionné.

Icône	Fonction
	Aligner le bloc sélectionné à gauche.
	Centrer le bloc sélectionné.
	Aligner le bloc sélectionné à droite.

#### 4. Le menu **Edition**:



Au départ de ce menu, vous pouvez effectuer les manipulations suivantes:

- **Annuler**: Annuler la dernière opération.
- **Couper**: Couper le texte sélectionné et le stocker sur le presse-papiers.
- **Copier**: Copier le texte sélectionné et le stocker sur le presse-papiers.
- **Coller**: Insérer le contenu du presse-papiers à l'endroit du curseur.

- **Supprimer:** Supprimer la présente sélection.
- **Sélectionner tout:** Sélectionner le document dans son intégralité.
- **Rechercher:** Rechercher le mot ou le texte spécifié.
- **Remplacer:** Remplacer le mot ou texte saisi par un autre mot ou texte.
- **Insérer d'un fichier:** Insérer le contenu complet ou partiel d'un fichier dans le présent texte à l'endroit du curseur.
- **Enregistrer la sélection sous:** Enregistrer la présente sélection dans un fichier.

### 1.4 Enregistrer un document

Tout document doit être enregistré pour pouvoir être appelé et consulté ultérieurement, ou cité en référence. Lorsque le document est enregistré et que vous faites une erreur de manipulation (telle que suppression par inadvertance d'une partie de texte), vous pouvez toujours récupérer le texte perdu en cliquant sur l'option **Récupérer** du menu **Fichier**.

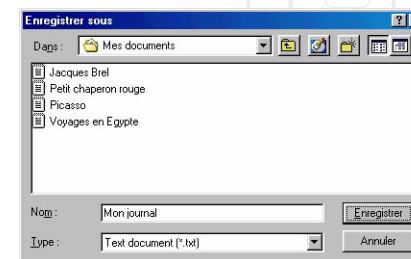
Pour rétablir une erreur, vous pouvez également cliquer sur l'option **Annuler** du menu **Editer** (ou appuyer sur Ctrl+Z). Cette option ne vous permet cependant que de retourner d'un seul pas en arrière. Si vous avez fait une erreur et que vous ne vous en êtes pas immédiatement aperçu, il se pourrait donc que vous deviez aller récupérer la version précédemment enregistrée du document.

Lors du premier enregistrement, il vous appartient de donner un nom à votre document. L'option **Enregistrer sous** du menu **Fichier** vous permet d'enregistrer un seul et même document sous plusieurs noms.

#### Pour enregistrer un document

1. Créez un nouveau document ou ouvrez (et éditez) un document existant.
2. Cliquez sur **Fichier > Enregistrer sous**.

Le système affiche la fenêtre **Enregistrer sous**.



3. Choisissez l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder le document.
4. Saisissez le nom que vous voulez attribuer à ce document dans le champ de saisie **Nom de fichier**.
5. Sélectionnez le type de fichier sous **Type de fichier**.
  - Pour sauvegarder la mise en forme (police, couleurs, etc.) de votre document, sélectionnez l'option **Rich Text Format m(RTF)**. Les documents enregistrés sous ce format se reconnaissent à leur extension \*.rtf et peuvent être ouverts en Microsoft Word sans que leur mise en forme originale ne soit compromise.
  - Si la mise en forme a peu d'importance, sélectionnez l'option **Text document**. Les documents enregistrés au format Text document portent l'extension \*.txt.

## 6. Cliquez sur **Enregistrer**.

Le document est enregistré sous le nom que vous lui avez attribué.



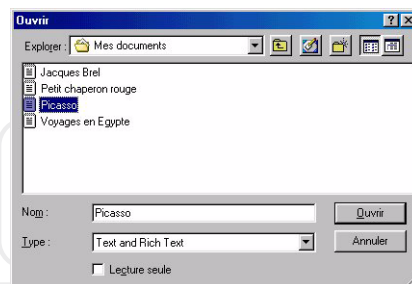
*Pour enregistrer un document qui porte déjà un nom, sélectionnez **Fichier > Enregistrer** : le système l'enregistrera dans sa dernière version sous le même nom. Pour lui attribuer un autre nom ou pour le sauvegarder ailleurs, cliquez sur **Fichier > Enregistrer sous**, tapez un autre nom dans le champ de saisie **Nom de fichier** ou attribuez-lui un nouvel emplacement.*

## 1.5 Ouvrir et fermer un document

Pour pouvoir éditer, imprimer ou tout simplement lire un document, il est clair qu'il faille d'abord l'ouvrir.

### 1.5.1 Pour ouvrir un document existant

2. Lancez Eurovocs DocReader.
3. Cliquez sur **Fichier > Ouvrir**.



Le système affiche la fenêtre **Ouvrir**.



*Dans cette fenêtre, il y a une option **Ouvrir en lecture seule**. Lorsque cette option est cochée et que vous ouvrez un document, vous ne pourrez y apporter aucune modification. Pour éditer un fichier existant, cette option ne peut donc pas être cochée.*

4. Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder le document.

Le système affiche une liste des documents enregistrés à cet endroit.

5. Cliquez sur le nom du document de votre choix et ensuite sur **Ouvrir**.

Le document sélectionné s'ouvre à l'écran.

Dans Eurovocs DocReader il n'y a pas moyen d'ouvrir plusieurs documents à la fois.



*Lorsque vous sélectionnez **Fichier > Attributs**, Eurovocs DocReader affiche la taille du document ainsi que la date de son enregistrement.*



*Pour ouvrir un document que vous avez ouvert récemment, sélectionnez le menu **Fichier**. Ce menu contient une liste des quatre documents que vous avez ouverts en dernier lieu. Cliquez sur le nom du document que vous voulez rouvrir ou agissez sur la touche de fonction correspondante (F2, F3, F4 ou F5).*

### 1.5.2 Pour fermer un document

Pour fermer un document ouvert, cliquez sur l'option **Fermer** du menu **Fichier**.



*Si vous avez apporté des modifications au texte entre le moment de l'ouverture et de fermeture du document, Eurovocs DocReader vous demandera d'office si vous souhaitez enregistrer ces modifications avant de fermer le document*

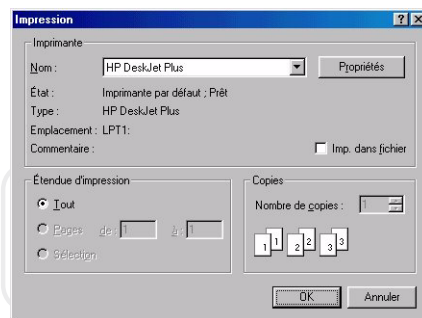
## 1.6 Imprimer un document complet ou partiel

Eurovocs DocReader vous offre la possibilité d'imprimer tant un document complet que partiel et de demander de visualiser la page telle qu'elle sera imprimée en sélectionnant **Fichier > Aperçu avant impression**. Pour configurer l'imprimante, sélectionner **Configuration imprimante** du menu **Fichier**.

Pour imprimer un document complet ou partiel, procédez comme suit :

1. Cliquez sur **Fichier > Imprimer**.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Imprimer**.



2. Sélectionnez l'imprimante et faites un choix parmi les options **Tout**, **Pages de ...à...** et **Sélection**.

- Pour imprimer la totalité du document, cochez **Tout**.
- Pour n'imprimer qu'une partie du document, cochez **Pages de : ... à : ...** et saisissez le numéro des pages à imprimer. (Pour imprimer uniquement la page 3 par exemple, saisir "de 3 à 3".)
- Pour n'imprimer que la partie sélectionnée du document, cochez l'option **Sélection**.

3. Cliquez sur **OK**.

## 1.7 Le menu Affichage





Les options du menu **Affichage** permettent d'afficher/masquer les différentes barres d'outils:

- **Barre d'outils**: Lorsque cette option est cochée, le système affiche la barre d'outils standard à l'écran. Pour masquer cette barre, décochez l'option.
- **Barre de mise en forme**: Lorsque cette option est cochée, le système affiche la barre de mise en forme.
- **Grands boutons**: Lorsque cette option est cochée, le système affiche en bas de l'écran une barre avec des boutons surdimensionnés.
- **DocTool**: Lorsque cette option est cochée, le système affiche la fenêtre DocTool.
















DocTool permet de sélectionner un bloc de texte dans Eurovocs DocReader ou tout autre programme et de:

DocTool	Fonction
	Lancer la lecture.  Pendant la lecture, cette icône se transforme en un bouton d'arrêt permettant d'interrompre à tout moment la lecture.
	Interrompre momentanément la lecture.  Permet d'interrompre momentanément la lecture et de la réactiver.
	Afficher la fenêtre de dialogue Texte-à-parole.  Dans cette fenêtre vous pouvez sélectionner la langue et la voix de votre choix, ainsi qu'en régler le volume, etc.
	Fermer DocTool et Eurovocs DocReader en cliquant sur cette icône.

- **Afficher les marges:** Lorsque cette option est cochée, le système affiche les marges du document.
- **Minimiser lors du démarrage:** Lorsque cette option est cochée, Eurovocs DocReader est minimisé lors du démarrage.
- **Minimiser dans la zone de notification:** Lorsque cette option est cochée et qu'Eurovocs DocReader est minimisé (par ex. lors du démarrage), DocTool est minimisé dans la zone de notification dans le coin inférieur droit de l'écran.

Voici un aperçu des outils de la barre standard et de leur fonction respective:

Icône	Fonction
	Nouveau.
	Ouvrir.
	Enregistrer.
	Imprimer.
	Aperçu avant impression.
	Couper.
	Copier.
	Coller.
	Supprimer.

Icône	Fonction
	Annuler.
	Rechercher.
	Lire tout le texte.
	Lire le texte en aval du curseur.
	Lire la phrase précédente.
	Lire la présente phrase.
	Lire la phrase suivante.
	Arrêter la lecture.

- Les six derniers outils de la barre standard sont repris par défaut dans la barre avec les grands boutons. Si vous souhaitez agrandir d'autres outils de la barre standard, cliquez sur l'option **Adapter** du menu **Affichage** et cochez les mentions utiles. Pour avoir un aperçu complet des grands boutons à disposition, cf. page 27.

Les différents outils de la barre de mise en forme font l'objet d'une description distincte (cf. plus loin dans le présent manuel).

### 1.8 Mettre un texte en forme

Pour modifier la mise en forme d'un texte, vous disposez de différentes options réunies sous le menu **Format**:

- **Police**: Lorsque vous cliquez sur cette option, le système affiche la fenêtre de dialogue Police dans laquelle vous pouvez sélectionner le type, le style,... de caractère de votre choix.
- **Puce**: Lorsque vous cliquez sur cette option, le système marque le paragraphe dans lequel se trouve votre curseur d'une puce en amont. Cette option est très pratique pour l'établissement de listes ou en cas d'énumérations.
- **Aligner à gauche**: Lorsque vous cliquez sur cette option, le texte sélectionné s'aligne à gauche.
- **Centrer**: Lorsque vous cliquez sur cette option, le texte sélectionné est automatiquement centré.
- **Aligner à droite**: Lorsque vous cliquez sur cette option, le texte sélectionné s'aligne à droite.
- **Augmenter le retrait**: Lorsque vous cliquez sur cette option, vous augmentez le retrait du texte sélectionné ou de la première ligne du paragraphe dans lequel se trouve votre curseur.
- **Diminuer le retrait**: Lorsque vous cliquez sur cette option, vous diminuez le retrait du texte sélectionné ou de la première ligne du paragraphe dans lequel se trouve votre curseur.
- **Protégé**: Lorsque vous cliquez sur cette option, le texte sélectionné ne peut plus être modifié. Il peut lu uniquement.



Pour sauvegarder la mise en forme d'un document, enregistrez ledit document en format RTF. Pour ce faire, sélectionnez l'option **Rich Text Format** sous **Enregistrer sous > Type de fichier**. Le nom du fichier est désormais suivi de l'extension \*.rtf.

## Chapitre 2 - Outils audio

Dans le présent chapitre, nous passons en revue les différentes fonctions vocales d'Eurovocs DocReader.

### 2.1 Recherche auditive

Pour ouvrir un fichier, vous pouvez utiliser l'option **Explorateur auditif** du menu **Fichier**. Lorsque vous sélectionnez cette option, le système affiche la fenêtre **Rechercher fichier**. Eurovocs DocReader lit le nom du fichier sur lequel vous cliquez. En sélectionnant **Attributs**, le système vous donne la taille de ce fichier et la date à laquelle il a été enregistré. Pour ouvrir un fichier au départ de cette fenêtre, cliquez tout simplement sur **OK** ou appuyez sur **Entrée**. Pour ouvrir un dossier, appuyez également sur **Entrée**.

### 2.2 Lecture d'un document par Eurovocs DocReader

Lorsque le document est ouvert, Eurovocs DocReader peut vous en donner la lecture de plusieurs façons. Pour sélectionner la voix, cliquez sur l'option **Sélectionner la voix** du menu **Lecture**.

Cette lecture peut être stoppée à tout moment en cliquant sur **Lecture > Arrêter lecture** ou sur le bouton suivant de la barre d'outils standard:

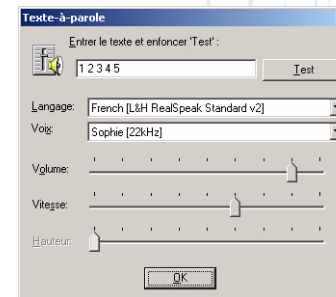


La lecture peut être également interrompue momentanément en cliquant sur **Lecture > Interrompre lecture**. Pour relancer la lecture, cliquez sur **Lecture > Relancer lecture**.

Pour sélectionner une voix, procédez comme suit:

1. Sélectionnez **Lecture > Sélectionner la voix**.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Sélectionner la voix**.



2. Sélectionner la langue dans laquelle le document est rédigé.
3. Sélectionner la voix.
4. Cliquez sur **OK**.

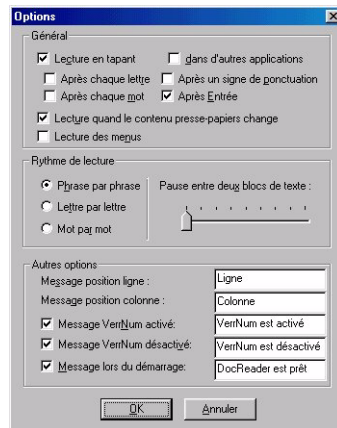


*Dans cette même fenêtre, vous pouvez régler le volume et la vitesse de lecture en agissant sur les régulateurs à coulisse. Vous pouvez également effectuer un essai en cliquant sur **Test**.*

#### 2.2.1 Texte-à-parole

1. Sélectionnez **Lecture > Options**.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Options**.



2. Dans la rubrique **Généralités** vous pouvez demander au système non seulement de lire le texte au fur et à mesure que vous le rédigez, mais aussi de lire des textes dans d'autres applications (par ex. Microsoft Word ). Eurovocs DocReader peut lancer la lecture :

- **Après chaque lettre**
- **Après chaque mot**
- **Après chaque signe de ponctuation**
- **Après Entrée**




Rien ne vous empêche de cocher plusieurs options à la fois, y compris :

- **Lecture quand le contenu du presse-papiers change** (lecture d'un bloc sélectionné et copié)
- **Lecture des menus** (par ex. lors de leur défilement)

### 2.2.2 Lecture des documents

Eurovocs DocReader peut lire à tout moment n'importe quel texte complet ou partiel. Pour sélectionner les différentes options destinées à cet effet, utilisez les outils de la barre standard ou agissez sur les grands boutons dans le champ inférieur de l'écran. Voici les différentes icônes dont vous disposez pour ce faire et leur fonction respective:

Icône	Fonction
	Lire tout le texte.
	Lire le texte en aval du curseur..
	Lire la phrase précédente.

Icône	Fonction
	Lire la présente phrase.
	Lire la phrase suivante.
	Arrêter la lecture.



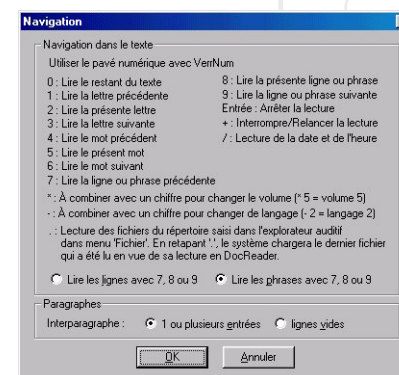
*Si vous le souhaitez, le système Eurovocs DocReader peut surligner dans le texte les mots dont il donne la lecture. Pour activer cette option, cliquez sur **Lecture > Afficher dans le texte**. Dans l'exemple ci-après, le mot "réfrigérateur" est surligné tandis qu'Eurovocs DocReader le prononce.*

Pourquoi ne pas utiliser un **réfrigérateur**

### 2.2.3 Navigation auditive

Les touches du pavé numérique (**non verrouillé**) peuvent être utilisées pour naviguer dans un texte, pour stopper ou interrompre momentanément la lecture, régler le volume de la voix, etc. Voici un

aperçu des différentes fonctions liées à ces touches. Pour disposer de cet aperçu à l'écran, cliquez sur **Lecture > Navigation**.



Cette fenêtre comprend également une option visant à donner lecture d'un nombre de lignes (unités de texte comprises entre la marge gauche et la marge droite de l'écran) ou de phrases (unités de texte comprises entre deux points) lorsqu'on agit sur les touches 7, 8 et 9 du pavé numérique.

Dans cette fenêtre, vous pouvez également définir l'interparagraphe (double interligne ou 2 x Entrée ou plus). Cet interparagraphe a son importance lors de la lecture (cf. annexe 1 : Barre grands boutons).

### 2.2.4 Rythme de lecture

#### 1. Cliquez sur **Lecture > Options**.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Options**.

2. Dans la rubrique **Rythme de lecture**, vous pouvez définir comment Eurovocs DocReader doit lire un texte. Vous avez le choix entre:

- Phrase par phrase (**par défaut**)
- Lettre par lettre
- Mot par mot



Dans cette même rubrique, vous avez la possibilité de régler le temps de pause entre deux phrases, mots ou lettres.

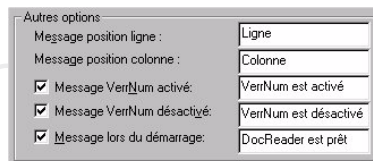


### 2.2.5 Autres options

5. Cliquez sur **Lecture > Options**.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Options**.

Dans la rubrique **Autres options**, vous pouvez saisir le message que la voix doit prononcer lorsque vous vous enquérez de la position du curseur, lorsque le pavé numérique est verrouillé ou déverrouillé et au moment du lancement du programme..



### 2.2.6 Date, heure et position

Si vous le souhaitez, Eurovocs DocReader peut vous donner la date, l'heure et la position de votre curseur:

- Cliquez sur **Lecture > Lecture de la date** (ou Ctrl+d)
- Cliquez sur **Lecture > Lecture de l'heure** (ou Ctrl+t)
- Cliquez sur **Lecture > Lecture de la position** (ou Ctrl+p)



Lorsque vous cliquez sur la dernière option (lecture de la position), Eurovocs DocReader donne le numéro de la ligne et le numéro de la colonne dans lesquelles se trouve le curseur. Si vous ne saisissez aucun message dans le champ de saisie des options **Message position ligne** et **Message position colonne**, la voix se contentera de dire "20, 9" par exemple. Si en revanche vous saisissez le mot "ligne" dans le premier champ et "colonne" dans le second, la voix dira "ligne 20, colonne 9".

Lorsque l'option **Lecture > Afficher dans le texte** est activée, le curseur se déplace également au fur et à mesure dans le texte. Cette option est très utile lors de la relecture d'un texte. Lorsque vous détectez une faute, interrompez immédiatement la lecture : le curseur sera d'emblée sur le mot erroné.

### 2.2.7 Insertion de séquences de commande

Vous pouvez à tout moment insérer une séquence de commande dans le texte pour modifier certains paramètres. Pour ce faire, mettez-vous avec votre curseur à l'endroit requis et procédez comme suit:

1. Cliquez sur **Lecture > Insérer séquence de commande**.
2. Sélectionnez une des options suivantes:

- **Pause:** pour insérer une pause à l'endroit du curseur. Pour définir la durée de la pause, sélectionnez un chiffre de 1 à 9. (1 = courte pause; 9 = longue pause).
- **Vitesse:** pour modifier la vitesse de lecture en aval du curseur. Certains passages peuvent être ainsi lus plus ou moins vite que d'autres. Pour définir la vitesse de lecture, sélectionnez un chiffre de 1 à 9 (1 = lecture lente; 2 = lecture rapide). Eurovocs Docreader maintiendra cette vitesse de lecture jusqu'à ce qu'il ne rencontre une autre séquence de commande de lecture ou que vous ne la modifiez en cliquant sur Lecture > Sélectionner la voix.
- **Volume:** pour modifier le volume de la voix en aval du curseur. Certains passages peuvent être ainsi lus à plus haute voix que d'autres. Pour définir le volume, sélectionnez un chiffre de 1 à 9 (1 = volume minimal, 9 = volume maximal). Eurovocs Docreader maintiendra ce volume jusqu'à ce qu'il ne rencontre une autre séquence de réglage du volume ou que vous ne le modifiez en cliquant sur Lecture > Sélectionner la voix.
- **Mode épellation:** pour activer localement le mode épellation. Pour activer ce mode, sélectionnez "ON"; pour le désactiver, sélectionnez "OFF".
- **Mode phonétique:** cette option permet d'utiliser des transcriptions phonétiques dans le texte. Lorsque ce mode est activé, la voix se met à lire en mode phonétique. Alphabet phonétique : cf. annexe 3. Insérez une nouvelle fois cette commande à l'endroit où la transcription phonétique prend fin.

3. Cliquez sur **OK**.

### 2.2.8 Dictionnaires

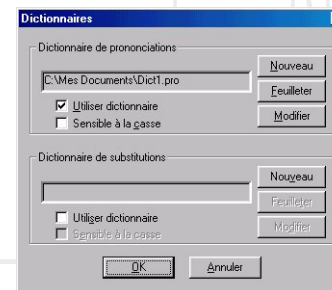
Les dictionnaires vous permettent de modifier la prononciation par défaut de certains mots.

- Le *Dictionnaire de prononciation* permet de rectifier éventuellement la prononciation de certains mots que la voix du programme ne prononcerait pas comme vous le souhaitez.
- Le *Dictionnaire de substitution*: lorsque ce dictionnaire est activé, Eurovocs DocReader lira les abréviations en toutes lettres. Exemple : lorsqu'il rencontrera l'abréviation "c.-à-d.", il lira "c'est à dire".

#### Créer un nouveau dictionnaire ou modifier un mot dans un dictionnaire existant

1. Cliquez sur **Lecture > Dictionnaires**.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Dictionnaires**.



2. Pour créer un nouveau dictionnaire, cliquez sur **Nouveau**.

Pour charger un dictionnaire, cliquez sur **Feuilleter**.

Pour modifier un mot dans un dictionnaire, cliquez sur **Modifier**.

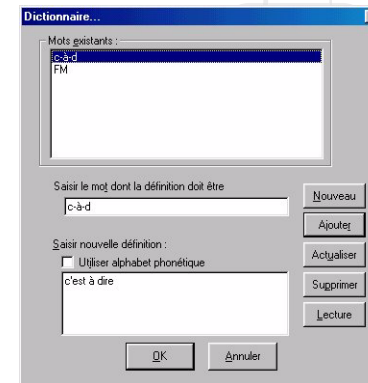


Si un dictionnaire est ouvert, son nom est affiché dans la boîte de dialogue correspondante. Pour le fermer, décochez l'option **Utiliser dictionnaire**. Lorsque l'option **Utiliser dictionnaire** est cochée, il suffit de cliquer sur **OK** pour ouvrir le dictionnaire..

Attention : Pour pouvoir cliquer sur **Feuilleter**, il faut que l'option **Utiliser dictionnaire** soit activée. De la même façon, pour pouvoir cliquer sur **Modifier**, il faut d'abord sélectionner un dictionnaire et cocher l'option **Utiliser dictionnaire**.

Il y a également une option qui permet de créer un dictionnaire **Sensible à la casse**. Si cette option est activée, la substitution n'aura lieu que si l'orthographe du mot dans le texte correspond exactement à celle du mot dans le dictionnaire. Autrement dit, il sera par exemple fait une distinction entre "FM" et "fm". Lorsque l'option **Sensible à la casse** n'est pas cochée, il ne sera fait aucune distinction entre "JS", "js" et "Js".

Lorsqu'on clique sur l'option **Modifier** (ou **Nouveau**) de la fenêtre de dialogue **Dictionnaires**, le système affiche une nouvelle fenêtre de dialogue:



Au départ de cette fenêtre de dialogue il y a moyen de modifier la définition de n'importe quel mot d'un dictionnaire. Dans le champ supérieur de cette fenêtre, le système affiche tous les mots contenus dans le dictionnaire. Lorsque vous cliquez sur un des mots de cette liste, ce mot et sa définition s'affichent dans les deux champs inférieurs.

- Pour modifier la définition d'un mot, sélectionnez ce mot dans le champ supérieur, modifiez-en la définition dans le champ inférieur et cliquez ensuite sur **Actualiser**.
- Pour supprimer un mot, sélectionnez-le dans la liste (champ supérieur) et cliquez ensuite sur **Supprimer**.

- Pour saisir un nouveau mot, cliquez sur **Nouveau**. Il vous suffit dès lors de saisir le mot et sa définition dans les champs vides correspondants (champs du milieu et inférieur).
- Pour l'ajouter à la liste, cliquez sur **Ajouter**.
- Pour l'entendre prononcer (mot et définition correspondante), cliquez sur **Lecture**.

Cette fenêtre de dialogue contient également une option **Utiliser alphabet phonétique**. Cette option permet de remplacer un mot par sa transcription phonétique. Pour créer cette transcription, utilisez les symboles en annexe du présent manuel. Vous aurez ainsi la possibilité de rectifier les erreurs de prononciation d'Eurovocs DocReader.

### 2.3 Enregistrer un document sous la forme d'un fichier WAV ou MP3

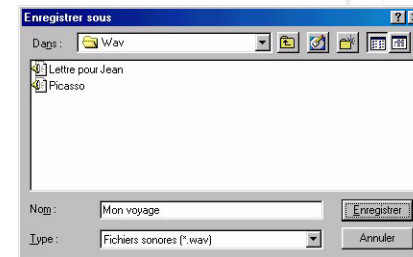
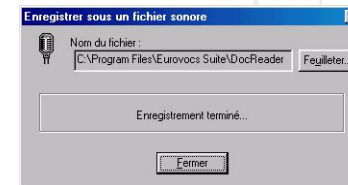
Eurovocs DocReader permet d'enregistrer des documents (complets ou partiels) rédigés en Eurovocs DocReader ou importés sous la forme de fichiers WAV ou MP3. Ce fichier est dès lors compatible avec n'importe quel logiciel ou appareil audio. Ce fichier peut être également chargé sur Internet et envoyé par courrier électronique.

#### Créer un fichier WAV ou MP3

1. Sélectionnez le menu **Lecture >**

- **Enregistrer sélection en WAV**
- ou **Enregistrer sélection en MP3**
- ou **Enregistrer texte en WAV**
- ou **Enregistrer texte en MP3**.

Le système affiche les fenêtres de dialogue **Enregistrer sous un fichier sonore** et **Enregistrer sous**.



2. Donnez un nom au fichier sonore et saisissez-le dans le champ de saisie **Nom de fichier** de la fenêtre **Enregistrer sous**.



*A défaut d'emplacement précis, le fichier sonore sera automatiquement enregistré dans le dossier WAV or MP3 (dossier dans lequel se trouve Eurovocs DocReader). Au cas où ce dossier n'existerait pas encore, le système le créera spontanément.*

Dès que le fichier sonore a un nom, le système lance son enregistrement. Un signal sonore indique le début et la fin de

l'enregistrement. Pendant cet enregistrement, il n'y a pas moyen de travailler dans Eurovocs DocReader.






## 2.4 Appeler l'aide






Lorsque vous cliquez sur **Aide > Lire fichier d'aide**, Eurovocs DocReader donne lecture d'un fichier d'aide dans lequel sont résumées les principales fonctions du programme.




Lorsque vous cliquez sur **Aide > Info...**, Eurovocs DocReader donne une brève description du programme, ainsi que le numéro de la version installée sur votre ordinateur.

## Annexe 1: Barres





## Barre d'outils








Icône	Fonction
	Nouveau.
	Ouvrir.
	Enregistrer.
	Imprimer
	Aperçu avant impression.
	Couper.
	Copier.
	Coller.
	Supprimer.

Icône	Fonction
	Annuler.
	Rechercher.
	Lire tout le texte.
	Lire le texte en aval du curseur.
	Lire la phrase précédente.







Icône	Fonction
	Lire la présente phrase.
	Lire la phrase suivante.
	Arrêter la lecture.





## Barre de mise en forme




Icône	Fonction
	Sélectionner une autre police en remplacement de la police du texte sélectionné.
	Sélectionner une autre taille de police en remplacement de celle du texte sélectionné.
	Afficher le texte sélectionné en caractères gras.
	Afficher le texte sélectionné en italique.

Icône	Fonction
	<i>Souligner le texte sélectionné.</i>
	<i>Choisir une autre couleur en remplacement de la couleur du texte sélectionné.</i>
	<i>Faire du bloc sélectionné une liste simple à puces.</i>
	<i>Augmenter ou diminuer le retrait du bloc sélectionné.</i>
	Aligner le bloc sélectionné à gauche.
	Centrer le bloc sélectionné.
	Aligner le bloc sélectionné à droite.

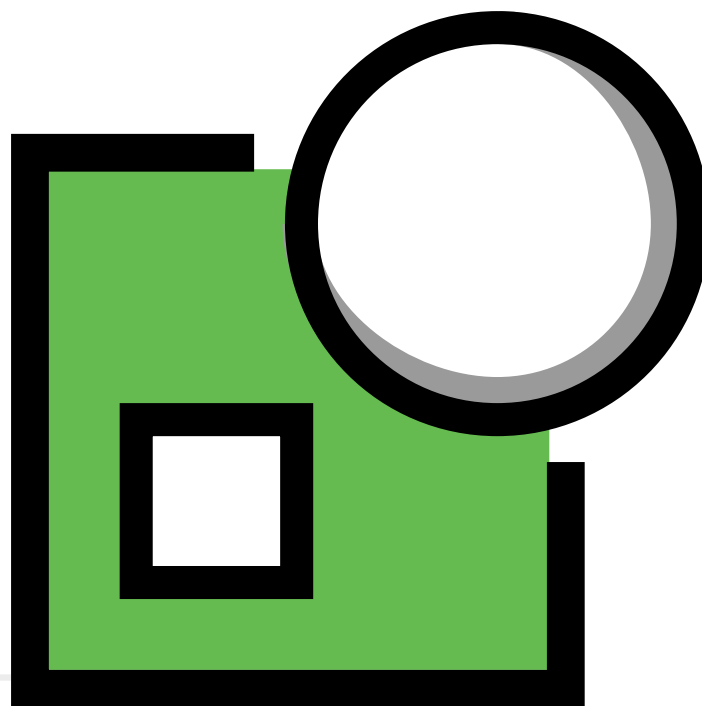
## Barre grands boutons

Icône	Fonction
	Lire tout le texte.
	Lire le texte en aval du curseur.
	Vider le document sans enregistrer.
	Lire le mot précédent.
	Lire le présent mot.
	Lire le mot suivant.

Icône	Fonction
	Lire la phrase précédente.
	Lire la présente phrase.
	Lire la phrase suivante.
	Lire le paragraphe précédent.

Icône	Fonction
	Lire le présent paragraphe.
	Lire le paragraphe suivant.
	Arrêter la lecture.

*II. Skippy*





## Chapitre 1 - Découvrir Skippy

Le présent chapitre est fait pour vous familiariser avec les principales fonctions de Skippy. Vous y découvrirez comment vous y prendre pour taper un texte plus rapidement et avec un minimum d'efforts.

### 1.1 Lancer Skippy

Pour lancer Skippy:

3. Cliquez sur le bouton Démarrer dans le coin inférieur gauche de l'écran.

4. Sélectionnez Programmes.

Le système affiche une liste des programmes installés sur votre ordinateur.

5. Cliquez sur Eurovocs Suite > Skippy.

Le système ouvre le programme Skippy



*Vous pouvez également lancer ce programme directement en double cliquant sur l'icône Skippy sur le bureau :*



### 1.2 Comment se servir de Skippy

1. Lancez Skippy.

2. Ouvrez un programme de traitement de texte (par exemple Eurovocs DocReader), un programme de courrier électronique, etc.

3. Commencez à taper.

Skippy anticipe les mots que vous voulez taper en se basant sur les premières lettres de ce mot. Skippy est ce qu'on appelle "un logiciel de prédiction de mots". Pour plus de détails à ce sujet, nous vous renvoyons au chapitre 2 du présent manuel.

### 1.3 Fermer Skippy

Pour fermer Skippy:

Cliquez sur **Menu > Fermer** ou agissez sur Alt+F4.

Pour fermer Skippy, vous pouvez également cliquer sur l'icône de la barre d'application et sélectionner ensuite l'option **Fermer**:



## Chapitre 2 - Prédiction de mots

A quoi sert un logiciel de prédiction de mots?

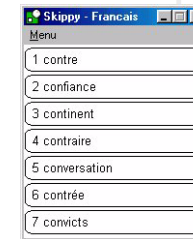
Un logiciel de prédiction de mots vous épargne des efforts dans ce sens qu'il vous permet de taper jusqu'à deux fois moins de caractères.

Exemple: Vous tapez c-o, Skippy affiche une liste de mots commençant par ces lettres, tels que comme, contre, coup, compagnons, comment, coeur, ...



Chaque fois que vous tapez une lettre en plus, Skippy adapte la liste en conséquence. Supposons que vous vouliez taper le mot

"conversation". Tapez c-o-n et vous verrez que le mot conversation s'affiche dans la liste de suggestions de Skippy..



Skippy affiche ces mots dans une liste dont la hiérarchie est définie en fonction du taux de récurrence desdits mots dans les textes que Skippy a préalablement mémorisés. Les mots revenant le plus fréquemment s'afficheront donc en tête de liste. Ces mots et leur indice de fréquence sont enregistrés dans des listes de mots. Pour plus détails à propos de ces listes, cf. chapitre 4.

Le programme propose une liste de mots français par défaut. Cette liste peut être néanmoins personnalisée en fonction de vos besoins spécifiques afin d'obtenir une prédiction mieux ciblée.

Dès que le mot que vous souhaitez taper s'affiche dans la liste, sélectionnez-le (cf. chapitre 3). Skippy se chargera de l'insérer dans votre texte et de le faire suivre d'un espace.

Dès qu'un mot est entièrement saisi, Skippy prédit le mot suivant, en affichant une nouvelle liste de suggestions basées sur sa connaissance des mots et des mots qui leur sont généralement associés

## 2.1 Mots simples et associés, mots composés et dérivés

### 2.1.1 Mots simples et associés

Le système de prédiction de Skippy est fondé sur les mots simples et associés que le programme a appris.

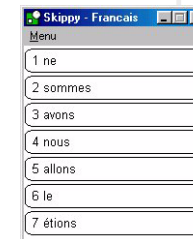
Comment est-ce que Skippy utilise ces acquis pour faire des prédictions? Supposons que vous vouliez taper "Nous avons eu une conversation avec grand-mère". Vous commencez par taper la lettre "n". Skippy affiche une liste de mots courants commençant par cette lettre. Le mot "nous" figure parmi ces suggestions.



Pour saisir le mot "nous", sélectionnez-le en agissant sur la touche de fonction F2 ou la touche 2 du pavé numérique (pour plus de détails sur les différents modes de sélection, cf. chapitre 3). Skippy l'insérera dans votre texte. Le mot sera automatiquement suivi d'un espace.

Après avoir saisi le mot "nous", Skippy anticipe une nouvelle fois votre pensée par association d'idées sans que vous n'ayez à taper la

moindre lettre supplémentaire. Il y a donc de fortes chances que le mot "avons" figure parmi les suggestions de la liste suivante.



### 2.1.2 Mots dérivés et composés

Skippy est également le champion des mots composés et dérivés. Supposons que vous vouliez taper "grand-mère". Tapez "g" et vous voyez apparaître dans la liste le mot "grand", le mot "grand-mère" n'est pas déjà dans la liste.



Sélectionnez le mot "grand", Skippy ajoutera une espace supplémentaire. Agissez sur la touche "Retour arrière" pour effacer l'espace. La liste de suggestions suivante contiendra des mots

commençant par “grand”. Le mot “grand-mère” est un de ces suggestions.



Autrement dit, vous pouvez saisir le mot "grand-mère" en quatre phases successives certes, mais en ne tapant qu'une lettre au lieu de onze (espace compris):

- tapez 'g'
- sélectionnez 'grand'
- agissez sur "Retour arrière"
- sélectionnez 'grand-mère'

Cette même procédure vaut pour tous les mots composés, avec préposition (agent de police) ou trait d'union.

## Chapitre 3 - Sélectionner une suggestion

Il y a cinq façons de sélectionner un mot figurant dans une liste de suggestions :

- Cliquer sur le mot avec la souris.
- Utiliser les touches de fonction F1... F10. Exemple: pour sélectionner et saisir le troisième mot de la liste, agissez sur F3. Pour ce faire, il faut cependant cocher l'option **Sélectionner les prédictions avec les touches de fonction** sous **Menu > Configuration > Outils**.



*Les touches de F11 et F12 peuvent être utilisées pour naviguer dans la liste de suggestions. Skippy n'affiche qu'une liste de maximum 10 suggestions à la fois. Pour faire apparaître la liste suivante, appuyez sur F12; pour retourner en arrière, agissez sur F11. Pour ce faire, vous pouvez également utiliser les touches + et - du pavé numérique qui ont exactement la même fonction pour autant que l'option **Sélectionner les prédictions avec le pavé numérique** sous **Menu > Configuration > Outils** soit cochée.*

- Utiliser les touches du pavé numérique. Exemple: pour sélectionner et saisir le septième mot de la liste, agissez sur la touche correspondante, c.-à-d. la touche 7 du pavé numérique. Pour ce faire, il faut cependant cocher l'option **Sélectionner les prédictions avec le pavé numérique** sous **Menu > Configuration > Outils**.

- Utiliser le mode dwell. Quand ce mode est activé, Skippy sélectionne et saisit après un certain temps automatiquement le mot sur lequel se trouve le curseur. Pour tout complément d'information sur ce mode, cf. chapitre 5 du présent manuel.
- Utiliser des touches spéciales pour autant que vous disposiez du clavier à l'écran KeyVit.

## Chapitre 4 - Listes de mots

Les prédictions de Skippy sont basées sur des listes de mots. Le logiciel peut tirer des enseignements aussi bien de fichiers textes existants qu'en cours de rédaction et dresser ainsi des listes de mots qui peuvent être à tout moment adaptées.



*Cf. également **Apprentissage en cours de rédaction**, chapitre 5 du présent manuel.*

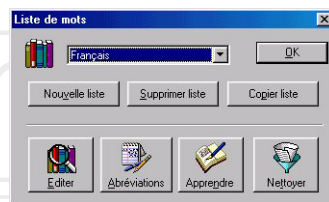
À chaque texte, sa liste de suggestions. Dans la plupart des cas, vous pourrez vous contenter de la liste par défaut. Mais si vous êtes par exemple appelé à écrire un texte sur le football, vous avez intérêt à activer – distinctement ou en combinaison avec la liste par défaut – une liste spéciale foot.

### 4.1 Sélectionner une liste de mots

Pour sélectionner une liste de mots, procédez comme suit:

1. Cliquez sur Menu > Liste de mots.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Liste de mots**:



2. Sélectionnez une liste parmi celles figurant dans le menu déroulant dans le haut de l'écran.

### 4.2 Créer une nouvelle liste de mots

Pour créer une nouvelle liste de mots, procédez comme suit:

1. Cliquez sur Menu > Liste de mots.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Liste de mots**.

2. Cliquez sur **Nouvelle liste**.

Attribuez-lui un nom. Cette nouvelle liste sera sauvegardée dans le même dossier "Lists" que Skippy.

3. Cliquez ensuite sur **Apprendre..**

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Apprendre fichier texte**.



Sélectionnez dans cette fenêtre le ou les fichiers que Skippy est censé apprendre. Le logiciel reprendra alors dans la liste nouvellement créée tous les mots simples et associés contenus dans ce(s) fichier(s).

4. Cliquez ensuite sur l'option **Ouvrir** de la fenêtre de dialogue.

Sélectionnez une des options suivantes

- Apprendre uniquement les mots simples
- Apprendre uniquement les mots associés
- Apprendre les mots simples et associés

Si vous sélectionnez la première option, Skippy n'apprendra que les mots simples et en adaptera l'indice de fréquence tel que figurant déjà dans la liste de mots. Si vous sélectionnez la deuxième option, Skippy n'apprendra que les mots associés sur la base des mots qui figurent déjà dans la liste et qui ont un indice de fréquence au moins 3.



*Les fichiers texte que Skippy est appelé à apprendre ont intérêt à être enregistrés en format ASCII (fichiers texte Windows).*

5. Cliquez sur **Démarrer**. Skippy dresse une liste des mots qu'il a repérés dans le(s) fichier(s) sélectionné(s).
6. Si vous voulez que Skippy enregistre effectivement les mots simples et/ou associés nouvellement appris dans la liste, cliquez sur **OK**. Si vous vous ravisez, cliquez sur **Annuler**.

Vous pouvez également créer une nouvelle liste de mots en faisant une copie des listes de mots existantes. Les listes originales demeurent intactes. Exemple: vous copiez la liste de mots français par défaut et vous lui donnez un autre nom. Skippy peut alors apprendre d'autres mots en provenance de fichiers texte (ayant par exemple trait au foot) et les saisir dans la nouvelle liste. Skippy sera ainsi en mesure de prédire rapidement non seulement les mots et les expressions

appartenant au jargon du foot, mais aussi les mots simples et associés "ordinaires".



L'option **Apprendre** permet également de compléter une liste de mots existante. Sélectionnez la dite liste, cliquez sur **Apprendre** et sélectionnez les fichiers que Skippy doit apprendre.

### 4.3 Supprimer une liste de mots

Pour supprimer une liste de mots, procédez comme suit:

Cliquez sur **Menu > Liste de mots**, sélectionnez la liste que vous souhaitez supprimer et cliquez sur **Supprimer**.

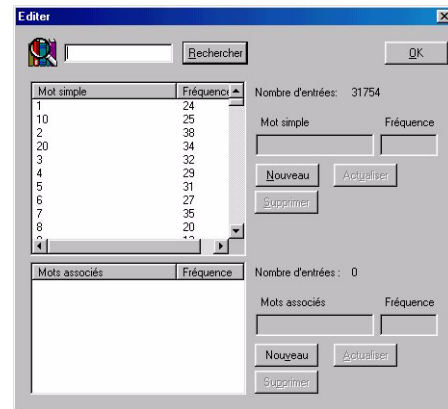
### 4.4 Editer une liste de mots

#### 4.4.1 Pour éditer une liste de mots, procédez comme suit:

Une liste existante peut être éditée dans un souci d'efficacité accrue. Vous pouvez y ajouter des mots qui n'y figurent pas encore, corriger ou supprimer des mots (par exemple des mots mal orthographiés), ainsi que modifier leur indice de fréquence.

1. Cliquez sur **Menu > Liste de mots > Editer**.

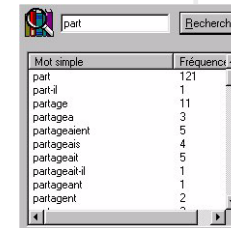
Le système affiche la fenêtre de dialogue **Editer**.



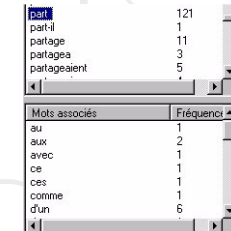
2. Au départ de cette fenêtre de dialogue, vous pouvez:

- Rechercher un mot. Saisissez par exemple le mot "part" et cliquez sur **Rechercher**. Skippy affiche le premier mot de la liste qui commence par "part" (en l'occurrence le mot "part" proprement dit), suivi, par ordre alphabétique, de tous les autres

mots qui commencent par ces mêmes lettres. En regard de chaque mot figure son indice de fréquence.



Lorsque vous cliquez sur le mot "part", le système affiche, toujours par ordre alphabétique, les mots qui lui sont couramment associés. Ces mots s'affichent dans la fenêtre inférieure de l'écran.



Les mots de ces deux listes sont classés par défaut par ordre alphabétique de A à Z. Si vous préférez qu'ils soient classés de Z à A, il vous suffit de cliquer sur **Mots** ou **Mots associés** dans la barre de titre de la fenêtre.

Vous pouvez également les classer par ordre de fréquence. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur **Fréquence** dans la barre



de titre. Pour les classer à nouveau par ordre alphabétique, cliquez sur **Mots** ou **Mots associés**.

- Ajouter de nouveaux mots ou mots associés dans une liste. Pour ce faire, cliquez sur **Nouveau** en regard de la dite liste. Tapez le mot que vous voulez ajouter dans le champ de saisie correspondant..

Mot simple	Fréquence
Nouveau	Actualiser
Supprimer	

Pour ajouter un mot associé, saisissez également le mot auquel il est associé (exemple : part de). N'oubliez pas de définir leur fréquence. Plus l'indice de fréquence d'un mot est élevé, plus ce mot s'affichera rapidement dans la liste de suggestions.

Pour ajouter le mot saisi, cliquez sur **Ajouter**.



*Pour ajouter de nouveaux mots simples ou associés dans une liste, vous pouvez également utiliser l'option **Apprendre**.*

- Supprimer un mot dans une liste. Pour supprimer un mot dans une liste, sélectionnez-le et cliquez ensuite sur **Supprimer** ou appuyez sur la touche Del. Pour supprimer plusieurs mots à la fois, sélectionnez-les en bloc en tenant la touche Shift ou Ctrl enfoncée et en agissant sur le curseur ou les touches fléchées. Attention: en supprimant un mot, vous supprimez d'office tous les mots qui lui sont associés.
- Actualiser un mot simple ou associé signifie en modifier la fréquence. Pour ce faire, cliquez sur le mot en question, tapez le

nouvel indice de fréquence dans le champ de saisie ad hoc et cliquez ensuite sur **Actualiser**.

Mot simple	Fréquence
manger	123
Nouveau	Actualiser
Supprimer	



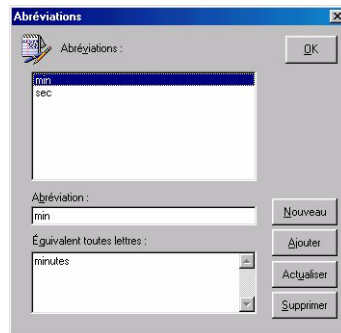
*Dans les mots composés, le mot principal doit avoir au moins un indice de fréquence 3. Si vous voulez ajouter un nouveau mot associé et que le mot auquel il se rapporte a un indice de fréquence inférieur à 3, Skippy vous demandera donc d'adapter son indice de fréquence.*

#### 4.4.2 Ajouter des abréviations dans une liste de mots

L'ajout d'abréviations peut être entre autres utile pour la saisie de noms propres, la correction automatiquement des fautes d'orthographe fréquentes ou la saisie d'une phrase complète au départ de quelques lettres. Pour ajouter une abréviation dans une liste de mots, procédez comme suit:

3. Cliquez sur **Menu > Liste de mots > Abréviations**.

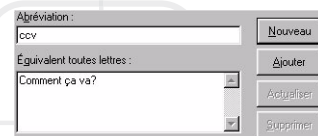
Le système affiche la fenêtre de dialogue **Abréviations**.



Lorsque vous cliquez sur une abréviation dans le champ supérieur de l'écran, le système affiche son équivalent en toutes lettres dans le champ inférieur.

4. Cliquez sur **Nouveau**.

Le système affiche deux champs de saisie vierges. Dans le champ supérieur (Abréviation), vous tapez les abréviations que vous souhaitez ajouter (par exemple c.-à-d., jc, ccv). Dans le second champ (Équivalent toutes lettres), vous tapez leur équivalent en toutes lettres (en l'occurrence : c'est à dire, Jules César et Comment ça va?).



5. Cliquez ensuite sur **Ajouter**.

La prochaine fois que vous taperez cette abréviation dans un texte, Skippy affichera son équivalent en toutes lettres parmi les suggestions.

Skippy est également capable de remplacer automatiquement l'abréviation par son équivalent en toutes lettres. Pour ce faire cliquez sur **Configuration > Outils** et cochez l'option **Insertion automatique de l'équivalent en toutes lettres d'une abréviation complète**.

Ce système permet également à Skippy de corriger automatiquement certaines fautes d'orthographe fréquentes. Exemple: lorsque vous tapez le mot "avec", vous avez la fâcheuse habitude d'inverser le a et le v. Dans ce cas, tapez "vace" dans le champ "abréviation" et "avec" dans le champ "équivalent toutes lettres". Chaque fois que vous taperez "vace", Skippy le corrigera et le remplacera automatiquement par "avec".



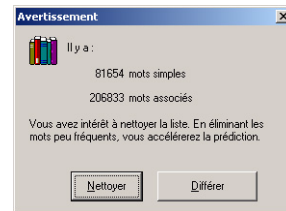
*Pour supprimer une abréviation qui figure dans une liste de mots, il suffit de la sélectionner et de cliquer ensuite sur **Supprimer**.*

*Pour actualiser une abréviation, sélectionnez-la, reformulez son équivalent en toutes lettres dans le champ de saisie inférieur et cliquez sur **Actualiser**.*

#### 4.4.3 Nettoyer une liste de mots

Une liste de mots trop pleine risque de nuire à la vitesse de prédiction.

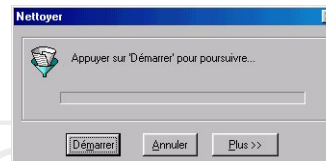
Lorsque c'est le cas, Skippy affiche lors du démarrage du programme le nombre d'occurrences contenues dans la liste des mots simples et associés et vous propose de nettoyer ces listes.



Lorsque vous cliquez sur **Nettoyer**, le système affiche la fenêtre de dialogue **Nettoyer**. Au départ de cette fenêtre, vous avez la possibilité d'éliminer de la liste les mots qui ont un indice de fréquence très bas. Si vous voulez remettre cette opération à plus tard, au risque que cela se répercute sur la vitesse de prédiction, cliquez sur **Différer**.

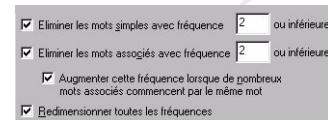
1. Cliquez sur **Menu > Liste de mots > Nettoyer**.

Le système affiche la fenêtre de dialogue **Nettoyer**.



2. Cliquez sur **Plus** et cochez une des options suivantes:
  - **Éliminer les mots simples avec fréquence... ou inférieure**
  - **Éliminer les mots associés avec fréquence... ou inférieure**

- **Redimensionner toutes les fréquences**



Lorsque vous cochez cette dernière option, Skippy réduit la fréquence de tous les mots. Ceci a pour effet que, quand vous nettoyez une liste de mots plusieurs fois d'affilée, la liste deviendra de plus en plus petite. Si vous ne cochez pas cette option, la suppression des mots à basse fréquence n'aura lieu qu'une seule fois.

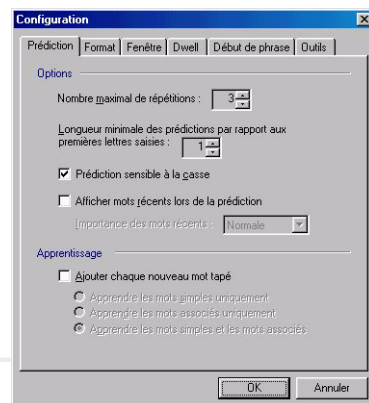
3. Cliquez sur **Démarrer**.

## Chapitre 5 - Configuration

Skippy propose diverses options qui vous permettent de personnaliser la prédiction. Sous **Menu > Configuration**, vous découvrirez six fenêtres à onglet : **Prédiction**, **Format**, **Fenêtre**, **Dwell**, **Début de phrase** et **Outils**.

### 5.1 Prédiction

La fenêtre **Prédiction** comprend une zone **Options** et une zone **Apprentissage**.



Dans la zone Options, il y a moyen de définir :

- **Nombre maximal de répétitions**

Supposons que vous ayez sélectionné 3 et que vous tapez m-a-n-g. Skippy affichera 3 fois d'affilée le mot "manger", mais le remplacera par une autre prédiction lors de la frappe suivante

- **Longueur minimale des prédictions par rapport aux premières lettres saisies**

Lorsque vous avez sélectionné 1 et que vous tapez l-u, Skippy affiche "lui" parmi d'autres suggestions. Si vous tapez l-u et que vous avez sélectionné 2, Skippy n'affichera pas le mot "lui" pour la bonne raison qu'il ne compte qu'une lettre en plus que les deux premières lettres que vous avez tapées.

Dans cette même zone, vous pouvez également cocher/décocher les options suivantes :

- **Prédiction sensible à la casse**

Si cette option est cochée, Skippy fera une distinction entre les majuscules et les minuscules..

- **Afficher les mots récents dans la liste de suggestions**

Si cette option est cochée, Skippy affichera en priorité les mots utilisés récemment. Exemple: vous tapez un texte dans lequel le mot "ordinateur" revient plusieurs fois et dans lequel il y a de fortes chances que ce mot revienne encore. Si cette option est cochée, Skippy en tiendra compte et affichera plus rapidement le mot "ordinateur" dans sa liste de suggestions. Pour configurer le degré d'importance des mots récents, vous avez le choix entre: normale, haute et très haute.

Dans la zone **Apprentissage** de la fenêtre à onglet **Prédiction**, vous pouvez également cocher éventuellement l'option **Ajouter chaque**

**nouveau mot tapé** afin que Skippy les ajoutent systématiquement à la liste. Skippy peut :

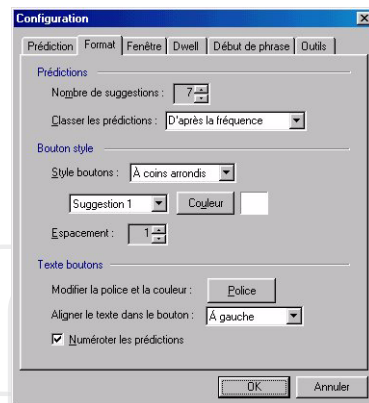
- Apprendre les mots simples uniquement
- Apprendre les mots associés uniquement
- Apprendre les mots simples et les mots associés



*Si vous voulez que le contenu de la liste d'origine demeure intact, vous ne pouvez pas cocher cette option. Si vous voulez à tout prix préserver la liste originale, vous pouvez cependant en faire une copie à laquelle Skippy peut ajouter les mots nouvellement appris.*

## 5.2 Format

Dans la fenêtre à onglet **Format**, vous pouvez configurer le format des prédictions et des boutons:



### 5.2.1 Prédictions

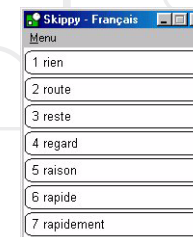
Sous **Prédictions > Nombre de suggestions**, vous pouvez sélectionner le nombre d'occurrences que doit contenir la liste de suggestions (maximum 10).

Sous **Classer**, vous pouvez demander à Skippy de classer ses suggestions par ordre alphabétique, d'après leur longueur ou d'après leur fréquence.

- Par ordre alphabétique



- D'après la longueur



- D'après la fréquence



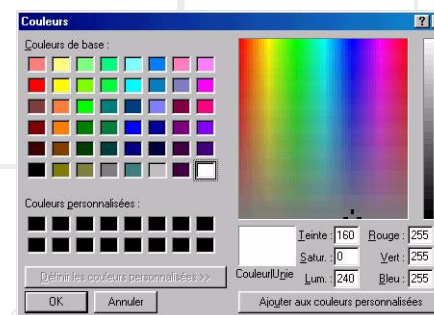
### 5.2.2 Style boutons

Voici un aperçu des diverses options.

Style boutons	Exemple
Pas de bord	2 rapide
Classique	2 rapide

Style boutons	Exemple
2D et coloré	2 rapide
3D et coloré	2 rapide
À coins arrondis	2 rapide

Si vous optez pour un style autre que Classique, vous pouvez également modifier la couleur des boutons en cliquant sur le bouton **Couleur**. Le système affiche une palette dans laquelle vous pouvez sélectionner la couleur de votre choix..



Si vous avez sélectionné cette couleur uniquement pour la première occurrence (suggestion 1), le programme vous demandera si cette

couleur est applicable à tous les boutons. Si vous répondez “non”, il vous permettra de sélectionner pour chaque bouton une autre couleur.

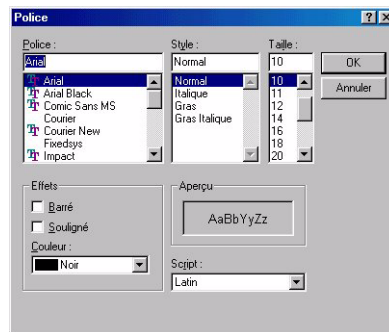
L'option **Espacement** permet de modifier la distance entre les boutons de la liste de suggestions

1 raison

2 rapide

### 5.2.3 Texte boutons

Cliquez sur **Police** pour sélectionner le type, le format et la couleur des lettres.

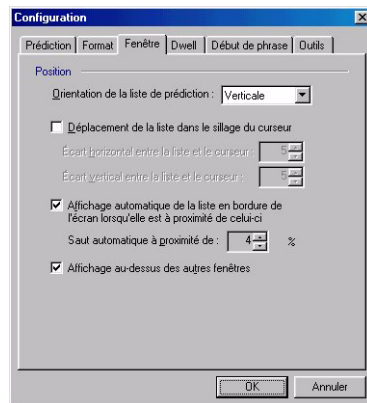


Le système affiche une fenêtre de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner le type, le style, le format et la couleur des lettres que vous souhaitez.

Vous pouvez également demander à Skippy d'aligner le texte à gauche ou de le centrer.

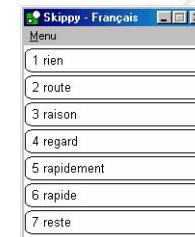
Vous pouvez également lui demander de numéroté les suggestions.

## 5.3 Fenêtre



Dans cette fenêtre à onglet, vous pouvez définir le sens d'affichage de la liste de suggestions. Vous pouvez en effet afficher les suggestions

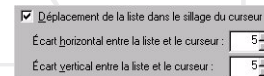
les unes en dessous des autres ou les unes à côté des autres:



Vous pouvez également y cocher/décocher les options suivantes :

- **Déplacement de la liste dans le sillage du curseur**

Cette option ajoute à la lisibilité des suggestions et profite à la vitesse de rédaction du texte du fait qu'elle s'inscrit dans le même champ de vision. Pour configurer l'écart horizontal et vertical entre la liste et le curseur, sélectionnez une valeur entre 0 et 100.



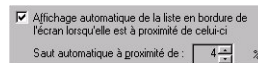
Lorsque cette option est cochée, Skippy fera en sorte que la liste de suggestions soit à tout moment parfaitement visible.

- **Affichage automatique de la liste en bordure de l'écran lorsqu'elle se trouve à proximité de celui-ci**



Lorsque cette option est cochée, la liste va se coller au bord de l'écran dès qu'elle s'en approche. Cette option empêche que la liste soit partiellement masquée et est garante d'un positionnement impeccable moyennant un minimum de manipulations.

Pour définir la distance à partir de laquelle la liste doit aller se coller automatiquement au bord de l'écran, saisissez un pourcentage entre 0 et 15.



- Cette option ne peut pas être activée lorsque la liste est programmée pour se déplacer dans le sillage du curseur.

- **Affichage au-dessus des autres fenêtres**

Lorsque cette option est cochée, la liste de suggestions ne risquera pas d'être entièrement ou partiellement masquée par d'autres fenêtres.

## 5.4 Dwell

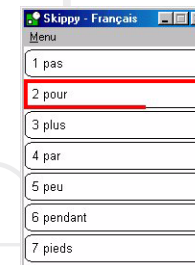
Lorsque l'option **Mode Dwell** de la fenêtre à onglet **Dwell** est activée, Skippy sélectionnera après un certain temps (programmable) automatiquement la suggestion sur laquelle se trouve le curseur.

Supposons que vous vouliez taper le mot "élèves". A la frappe de la seconde lettre, le mot "élèves" s'affiche dans la liste de suggestions. Lorsque le **mode Dwell** et le temps de temporisation sont activés, il vous suffit de mettre le curseur sur le second bouton. Celui-ci est marqué d'un cadre de couleur. Dès que le temps de temporisation

programmé est écoulé, le logiciel sélectionne le mot et l'insère dans le texte.



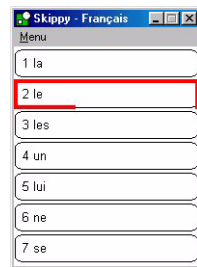
Si en revanche vous avez coché l'option **Barre de progression**, le logiciel insèrera le mot dans le texte dès l'instant où cette barre aura complètement encerclé le bouton..



Quand vous cochez l'option **Répétition automatique**, Skippy sélectionne d'abord la suggestion du bouton sur lequel se trouve le curseur. Aussi longtemps que vous ne déplacez pas le curseur, Skippy continuera de faire défiler des listes de suggestions dans lesquelles il

sélectionnera à chaque fois le mot affiché dans le même bouton et l'insérera dans le texte après écoulement du temps de temporisation.

Exemple: Vous tapez c-o-n dans le but d'insérer le mot "conversation". Skippy l'affiche en cinquième position de sa première liste de suggestions. Si votre curseur est toujours sur ce bouton au moment où le temps est écoulé, Skippy l'insérera dans votre texte et sélectionnera automatiquement le cinquième mot de la liste de suggestions suivante (en l'occurrence le mot "du") et ainsi de suite, aussi longtemps que vous ne déplacez pas votre curseur.



- Lorsque l'option **Répétition automatique** n'est pas activée, Skippy attend que vous sélectionnez vous-même le mot de votre choix avant d'afficher la liste de suggestions suivante.

Il y a également moyen de changer la largeur (valeur de 1 à 10) et la couleur du cadre (barre de progression).

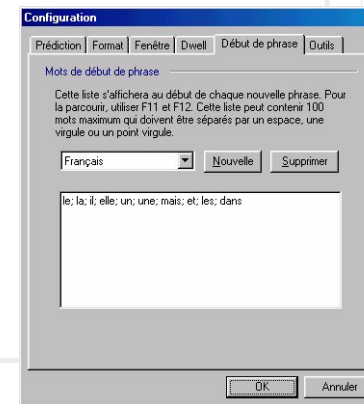
### 5.5 Début de phrase

Lorsqu'à la fin d'une phrase vous tapez un point et puis plus rien, Skippy affiche une liste de mots par laquelle la phrase suivante

pourrait débuter. Ces mots dits "de début de phrase" sont réunis dans une liste distincte qui peut contenir tout au plus 100 occurrences.

Attention : Les mots de début de phrase ne s'affichent pas par ordre alphabétique, ni d'après leur longueur ou fréquence comme c'est le cas des prédictions "ordinaires", mais dans le même ordre que dans la fenêtre à onglet **Début de phrase**.

Pour sélectionner une liste de mots de début de phrase, cliquez sur **Menu > Configuration > Début de phrase** et sur la liste de votre choix.

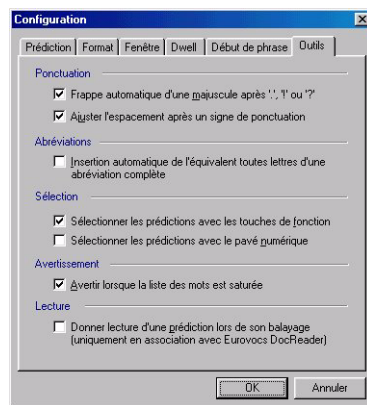


Pour créer une nouvelle liste, cliquez sur **Nouvelle** et attribuez-lui un nom. Pour supprimer une liste de mots de début de phrase, cliquez sur **Supprimer**.

Pour ajouter un nouveau mot dans une liste existante, il suffit de le saisir dans le champ ad hoc sous ladite liste. N'oubliez pas que les

mots de la liste doivent être séparés par un espace, une virgule ou un point virgule. Pour supprimer un mot, il suffit de l'effacer dans le champ de saisie.

## 5.6 Outils



### 5.6.1 Signes de ponctuation

Vous avez le choix entre les options suivantes:

- **Frapper automatique d'une majuscule après ' ', '!', '?'**
- **Ajuster automatiquement l'espacement après un signe de ponctuation.** Après un signe de ponctuation, Skippy efface l'espace inséré par défaut pour le remplacer par le signe de ponctuation qui, à son tour, est automatiquement suivi d'un espace.

### 5.6.2 Abréviations

Insertion automatique de l'équivalent en toutes lettres d'une abréviation tapée intégralement (et automatiquement suivie d'un espace).

### 5.6.3 Sélection

Comme nous vous l'avons expliqué dans le chapitre 3 du présent manuel, on peut s'y prendre de différentes façons pour sélectionner un mot dans une liste de suggestions. En cochant les deux options ci-après, vous avez le choix entre:

- **Sélectionner les prédictions avec les touches de fonction**
- **Sélectionner les prédictions avec le pavé numérique**

### 5.6.4 Avertissement

Lorsque cette option est cochée, Skippy vous avertira quand la liste que vous utilisez est saturée, c.-à-d. quand elle contient plus de 80.000 mots simples ou plus de 250.000 mots associés.

Lorsqu'une liste de mots est saturée, elle risque de ralentir la prédiction. Quand c'est le cas, Skippy affiche au démarrage de l'application le nombre de mots simples et associés contenus dans la liste et propose de la nettoyer.



Si vous êtes d'accord, cliquez sur **Nettoyer** pour faire apparaître la fenêtre de dialogue **Nettoyer** au départ de laquelle il y a moyen de supprimer les mots à basse fréquence. Si vous souhaitez remettre cette opération à plus tard, cliquez sur **Différer**.

### 5.6.5 Lecture

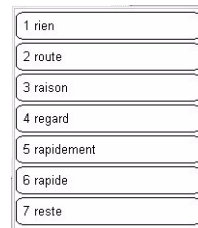
Cette option n'est utile que si vous utilisez Skippy en combinaison avec Eurovocs DocReader. En l'activant, Skippy lira les prédictions balayées à l'aide de la souris.

## Chapitre 6 - Menu système

Au départ du menu système qui s'affiche quand vous cliquez sur l'icône de la barre d'application, vous pouvez éventuellement désactiver la barre de titre en vue de la masquer



Lorsque vous désactivez la barre de titre, la barre de menu disparaît à son tour :



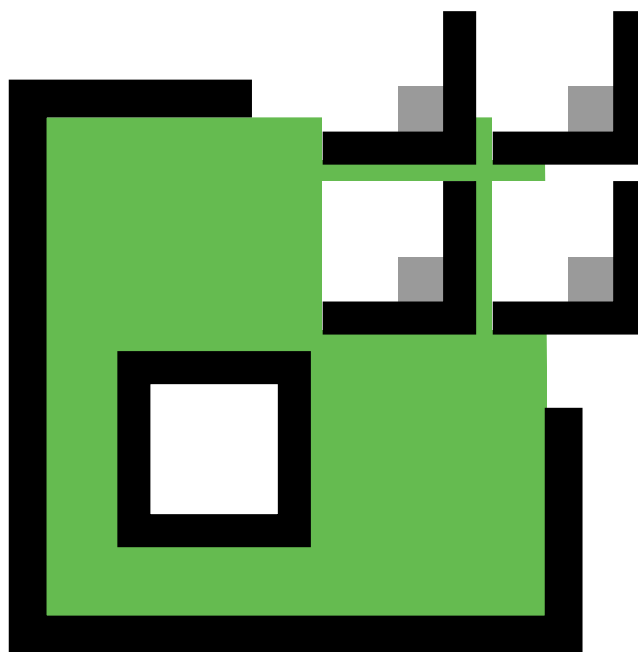
Pour draguer la liste de suggestions en l'absence de cette barre, cliquez sur **Skippy** dans la barre des tâches et servez-vous des touches fléchées. Pour fermer Skippy, cliquez sur la fenêtre avec le bouton droit de la souris et ensuite sur **Fermer**.

Pour faire réapparaître la barre de titre, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bord supérieur de la fenêtre.

Dans ce menu, vous pouvez également désactiver la barre de menu.

Le fait de masquer ces barres a pour double avantage que l'utilisateur n'a pas accès aux options de configuration du programme et ne peut donc pas les modifier de façon arbitraire et que sans ces barres, la liste de suggestions prend moins de place à l'écran.

*III. KeyVit*



## Chapitre 1 - Découvrir KeyVit

Le présent chapitre est fait pour vous familiariser avec les principales fonctions de Keyvit. KeyVit est un clavier logiciel personnalisable qui s'affiche à l'écran de votre ordinateur. Vous y retrouverez exactement les mêmes touches et touches de fonction que sur un clavier traditionnel qu'il remplace donc à merveille pour la rédaction de n'importe quel texte. KeyVit supporte également d'autres modes de commande et appareils périphériques.

Les touches peuvent être sélectionnées à l'aide d'une souris, d'une trackball, d'un écran tactile, d'un joystick ou de 1 ou 2 boutons en mode dwell ou balayage.

### 1.1 Démarrer KeyVit

1. Cliquez sur le bouton Démarrer dans le coin inférieur gauche de l'écran.

2. Sélectionnez Programmes.

Le système affiche une liste des programmes installés sur votre ordinateur.

3. Cliquez sur **Eurovocs Suite > KeyVit**.

Le système ouvre le programme KeyVit.



*Vous pouvez également lancer ce programme directement en double cliquant sur l'icône KeyVit sur le bureau.*



### 1.2 Comment se servir de KeyVit

1. Démarrez **KeyVit**.
2. Ouvrez un programme de traitement de texte (par exemple Eurovocs DocReader), un programme de courrier électronique, etc
3. Commencez à taper en sélectionnant les touches requises du clavier logiciel. (Pour ce qui est des possibilités de sélection, cf. chapitre 2 du présent manuel.)

Le clavier Keyvit peut être utilisé en combinaison avec le programme de prédiction de mots Skippy.

#### Ouvrir un autre clavier KeyVit

KeyVit vous propose toute une série de claviers "prêts à l'emploi". Pour afficher la liste des claviers à disposition, cliquez sur **Menu > Ouvrir clavier**. Tous les fichiers contenus dans la liste qui s'affiche à l'écran portent l'extension \*.kdf. Cliquez sur le clavier de votre choix

(par ex. Alphabet.kdf) pour le sélectionner. Pour en savoir plus sur ces claviers, voir chapitre 4.



### 1.3 Fermer KeyVit

Pour fermer KeyVit, procédez comme suit:

Cliquez sur **Menu > Fermer**.

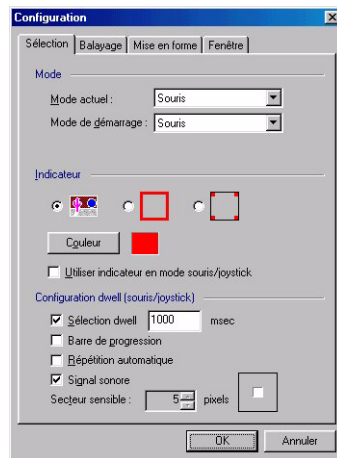
Pour fermer Keyvit, vous pouvez également cliquer sur l'icône:





## Chapitre 2 - Sélection des touches

KeyVit permet de sélectionner les touches du clavier de différentes façons. Pour sélectionner le mode de sélection de votre choix, cliquez sur **Menu > Configuration**. Le système affiche la fenêtre à onglet **Sélection** dans laquelle vous pouvez sélectionner le mode de votre choix.



### 2.1 Indicateurs

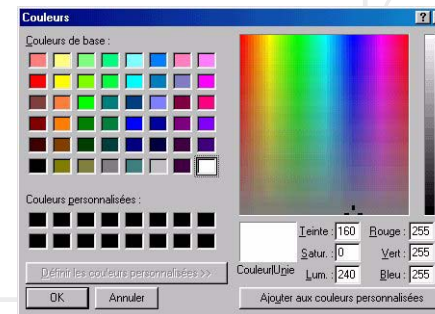
Dans cette même fenêtre, vous avez le choix entre divers indicateurs. Ces indicateurs sont configurés par défaut en mode Balayage. Les

touches peuvent soit s'illuminer, soit être repérées par un cadre ou quatre points de couleur.



Si vous voulez activer ces indicateurs alors que vous avez décidé de sélectionner les touches avec une souris, un joystick ou en mode Dwell, cochez l'option **Utiliser indicateur en mode souris/joystick**.

Vous pouvez également modifier la couleur de l'indicateur. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur le bouton **Couleur** et de sélectionner la couleur de votre choix dans la palette qui s'affiche à l'écran..



### 2.2 Modes de sélection

Dans la fenêtre à onglet **Sélection**, vous pouvez sélectionner le **Mode actuel** et le **Mode de démarrage**. Dans les deux cas, vous avez le choix entre :

- Souris

Pour sélectionner les touches du clavier à l'aide de la souris.

- **Joystick**

En mode de sélection Joystick, vous pouvez déplacer le pointeur en agissant sur le manche du balai. Lorsque le pointeur est sur la touche requise, sélectionnez-la en appuyant sur le bouton en haut du manche. Pour double cliquer, appuyez deux fois sur le bouton en haut du manche et pour glisser-déplacer, tenez ce même bouton enfoncé.

Lorsque vous avez sélectionné l'option **Joystick** du menu déroulant **Mode actuel**, vous pouvez définir la **Vitesse joystick** (en pixels/sec.). Si vous souhaitez que cette vitesse augmente au fur et à mesure que le pointeur se déplace dans une même direction, saisissez une valeur supérieure dans le champ en regard de l'option **Accélération**.

- **Balayage**

Le mode de sélection par balayage implique l'utilisation de 1 ou de 2 boutons. Le système balaiera le clavier selon le mode de balayage que vous aurez sélectionné. Si vous sélectionnez par exemple le mode de balayage "ligne-colonne", le système balaiera le clavier ligne par ligne, de haut en bas, en commençant par la première touche de chaque ligne. Pour sélectionner la touche de votre choix, agissez sur le bouton 1. Pour les autres options de balayage, voir plus loin dans le présent chapitre.



*Pour arrêter le balayage et sélectionner un autre mode de sélection, appuyez sur la touche Ech de votre clavier traditionnel.*

## 2.3 Mode Dwell

Si vous cochez l'option **Sélection dwell** dans la fenêtre à onglet **Sélection**, vous pouvez travailler aussi bien avec une souris qu'un joystick. Au passage du pointeur, la touche s'illumine ou est repérée par l'indicateur que vous avez sélectionné (cadre ou 4 points de couleur). En mode dwell, Keyvit sélectionne après un certain temps automatiquement la lettre sur laquelle se trouve le pointeur. Ce temps peut être programmé dans la fenêtre à onglet **Sélection**, dans le champ à côté de l'option **Sélection dwell**. Une fois la lettre sélectionnée, déplacez le pointeur pour relancer le mode dwell.

Sous **Configuration dwell** de la fenêtre à onglet **Sélection**, vous avez encore d'autres options :

Option dwell	Fonction
Barre de progression	Cette barre indique le temps écoulé. Dès l'instant où cette barre encercle complètement la touche sur laquelle se trouve le pointeur, le système se chargera de la sélectionner.

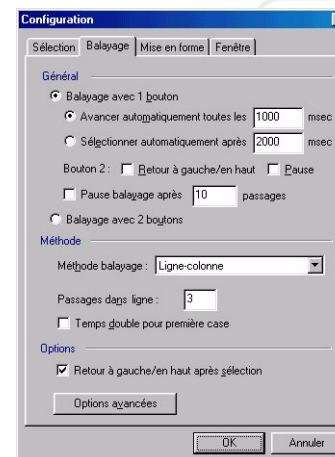
Option dwell	Fonction
Répétition automatique	Si vous ne déplacez pas le pointeur de la touche une première fois sélectionnée, le système sélectionnera cette touche une seconde fois après écoulement du temps programmé.
Signal sonore	KeyVit émet un signal sonore lorsque le temps dwell est écoulé.
Secteur sensible	Lorsque la fonction dwell "déborde" du clavier Keyvit *, il y a moyen de définir la surface du secteur dans lequel le déplacement du curseur est sans effets.

\* Cf chapitre 4 : Le clavier Dwell.

Options de balayage

Pour sélectionner un mode de balayage, procédez comme suit :

1. Cliquez sur Menu > Configuration > Balayage.



2. Cochez Balayage avec 1 bouton ou Balayage avec 2 boutons.

- **Balayage avec 1 bouton:**

Lorsque vous cochez l'option **Avancer automatiquement toutes les 5000 msec** dans la fenêtre à onglet **Balayage**, KeyVit avancera automatiquement d'une ligne ou d'une touche après écoulement du temps programmé (en l'occurrence 5 sec.). Pour sélectionner la lettre, agissez sur le bouton 1. Après avoir sélectionné une touche, KeyVit relance le balayage à partir de la ligne dans laquelle se situe la touche sélectionnée en dernier lieu. Si vous cochez l'option **Sélectionner automatiquement après 5000 msec**, vous devrez

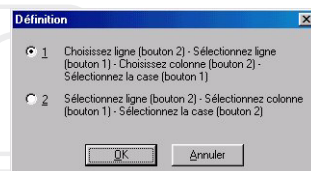
agir sur le bouton 1 pour relancer le balayage. Si vous n'agissez pas sur ce bouton dans les 5 secondes qui suivent, KeyVit sélectionnera automatiquement la ligne ou la touche repérée.

En cas de balayage avec 1 bouton, le bouton 2 peut être utilisé à d'autres fins. Si vous avez coché l'option **Retour à gauche/en haut**, vous pourrez par exemple l'utiliser pour relancer le balayage à partir de la première touche dans le coin supérieur gauche du clavier. Si vous avez coché l'option **Pause**, il vous servira à arrêter momentanément le balayage. Ces deux options peuvent être également cumulées. Pour relancer le balayage, agissez sur le bouton 1.

L'option **Pause balayage après ... passages** permet de saisir le nombre de passages à l'issue desquels lesquels KeyVit doit arrêter le balayage lorsqu'aucune touche n'a été sélectionnée.

- **Balayage avec 2 boutons:** Le balayage n'a pas lieu automatiquement. Dans ce cas, le bouton 2 sert à se déplacer et le bouton 1 à sélectionner.

Si vous avez sélectionné le mode de balayage ligne-colonne ou colonne-ligne, vous pouvez éventuellement opter pour une autre configuration sous **Définition**.



Lorsque l'option **Utiliser F11 et F12 au lieu des boutons** sous **Menu > Configuration > Balayage > Options avancées** est cochée, les touches F11 et F12 ont respectivement les mêmes fonctions que les boutons 1 et 2.

3. Sélectionnez un des modes de balayage suivants dans la fenêtre à onglet Balayage

Mode de balayage	Description
Linéaire	Balayage linéaire de toutes les touches, de haut en bas et de gauche à droite.
Zigzag	Balayage linéaire de toutes les touches, de haut en bas et de gauche à droite pour la première ligne, de droite à gauche pour la deuxième ligne, et ainsi de suite.
Concentrique	Balayage concentrique de toutes les touches, de la touche située dans le coin supérieur gauche à celle située au centre du clavier.
Ligne-colonne	KeyVit balaie d'abord les lignes. Une fois une ligne sélectionnée, elle en balaie toutes les touches.
Colonne-ligne	KeyVit balaie d'abord les colonnes. Une fois une colonne sélectionnée, elle en balaie toutes les touches.

Mode de balayage	Description
Bloc	KeyVit balaie par blocs. Une fois un bloc sélectionné, celui-ci est réparti en une série de blocs toujours plus petits conduisant finalement à la touche que l'on veut sélectionner.
Bloc-Ligne-colonne	Sous Définition bloc, il y a moyen de préciser si Keyvit doit diviser ou non le clavier/les lignes et, si oui, en combien de blocs/segments.
Linéaire (avec retour en arrière)	Balayage linéaire avec retour en arrière lorsqu'on agit sur le bouton 1. Pour sélectionner une touche, appuyez une nouvelle fois sur le bouton 1.
Zigzag (avec retour en arrière)	Balayage en zigzag avec retour en arrière lorsqu'on agit sur le bouton 1. Pour sélectionner une touche, appuyez une nouvelle fois sur le bouton 1.
Concentrique (avec retour en arrière)	Balayage concentrique avec retour en arrière lorsqu'on agit sur le bouton 1. Pour sélectionner une touche, appuyez une nouvelle fois sur le bouton 1.

En cas de balayage par ligne-colonne, colonne-ligne et bloc, il y a moyen de programmer le nombre fois que Keyvit doit balayer la même ligne/colonne ou le même bloc avant de passer aux lignes, colonnes ou blocs suivants.

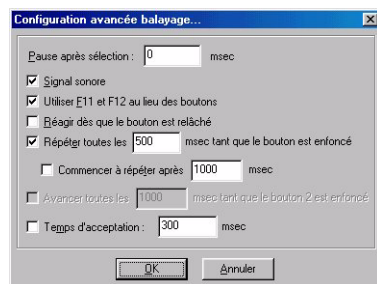
Si vous optez pour une des options avec retour en arrière, vous pouvez définir combien de fois Keyvit doit retourner en arrière et à quelle vitesse. Attention : les options avec retour

en arrière ne peuvent être activées qu'en mode de balayage avec 1 bouton. Cette option peut être utile pour effectuer d'abord un balayage rapide et retourner ensuite lentement en arrière.

En cas de balayage ligne-colonne ou colonne-ligne, vous pouvez éventuellement cocher l'option **Temps double sur première case**. Si vous cochez cette option, KeyVit s'attardera deux fois plus longtemps sur la première case de la ligne ou colonne sélectionnée.

4. La fenêtre à onglet Balayage comprend également une option Retour à gauche/en haut après sélection. Si cette option est cochée, Keyvit relancera le balayage à partir de la touche supérieure gauche, quel que soit l'endroit de la touche sélectionnée en dernier lieu. Cette option est compatible avec tous les modes de balayage, à l'exception du balayage par bloc et bloc-ligne-colonne.
5. Consultez ensuite les Options avancées.

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Options avancées** de la fenêtre à onglet **Balayage**, le système affiche la fenêtre de dialogue **Options avancées**.



Voici en quoi consistent ces options avancées et leur fonction respective.

Option avancée	Fonction
Pause après sélection: ... msec	Après chaque sélection, on peut insérer un temps de pause durant lequel on ne peut rien entreprendre.
Signal sonore	Keyvit émet un signal sonore chaque fois qu'il balaie un autre élément.
Utilisez F11 et F12 au lieu des boutons	Les touches F11 et F12 ont respectivement les mêmes fonctions que les boutons 1 et 2.
Réagir dès que le bouton est relâché	Keyvit ne sélectionne la touche que lorsque le bouton est relâché.

Option avancée	Fonction
Répéter toutes les ... msec tant que le bouton est enfoncé	Lorsque vous sélectionnez une touche et que le bouton est enfoncé, KeyVit répète automatiquement la sélection après écoulement du temps de pause programmé.
Commencer à répéter après ... msec	Lorsque la précédente option est cochée et que vous ne relâchez pas le bouton après une sélection, KeyVit ne répètera la sélection pour la première fois qu'après écoulement du temps de pause programmé.
Avancer toutes les... msec tant que le bouton 2 est enfoncé	En cas de balayage avec 2 boutons, Keyvit n'avancera après écoulement du temps de pause programmé que pour autant que vous mainteniez le bouton 2 enfoncé.
Temps d'acceptation : ... sec.	Pour sélectionner une touche, il ne suffit pas d'appuyer sur le bouton, mais de le tenir enfoncé jusqu'à écoulement du temps de pause programmé.

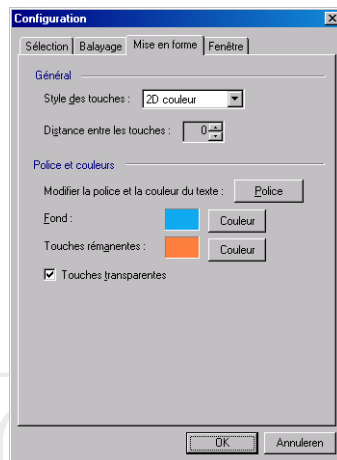
## Chapitre 3 - Mise en forme

Dans le présent chapitre, vous découvrirez comment modifier un clavier logiciel à l'aide des outils de mise en forme que KeyVit met à votre disposition.

### 3.1 La fenêtre à onglet Mise en forme

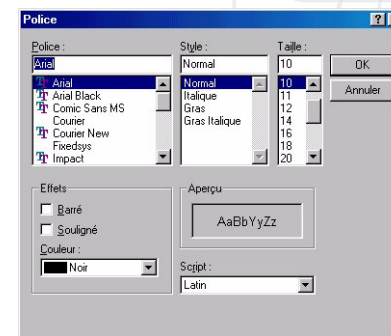
1. Cliquez sur Menu > Configuration > Mise en forme.

Le système affiche la fenêtre à onglet **Mise en forme**.



2. Sélectionnez le style des touches du clavier logiciel: pas de bord, 2D couleur ou 3D couleur.

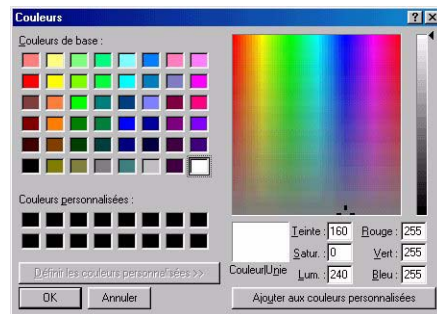
3. Définissez la distance entre les touches du clavier logiciel en saisissant une valeur de 0 à 15 (0 = touches collant les unes aux autres; 15 = touches fortement espacées).
4. Pour définir la police et la couleur des chiffres et des lettres des touches du clavier logiciel, cliquez sur le bouton Police de la fenêtre onglet Mise en forme.



Le système affiche une fenêtre de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner le type, le style, le format et la couleur des chiffres et des lettres des touches du clavier logiciel.

5. Pour modifier la couleur de fond des touches et celle des touches rémanentes (cf. plus loin), cliquez sur le bouton Couleur de la

fenêtre à onglet Mise en forme et sélectionnez la couleur de votre choix dans la palette qui s'affiche à l'écran.



Si vous préférez des touches transparentes (c.-à-d. de la même couleur que le fond), cochez l'option **Touches transparentes**.

Lorsque vous cliquez sur les touches Alt, Ctrl, Shift, CapsLock, AltGr et NumLock, celles-ci s'afficheront dans la couleur sélectionnée sous **Touches rémanentes**.

Lorsque vous sélectionnez une touche rémanente, celle-ci demeurera enfoncée aussi longtemps que vous n'avez pas sélectionné la touche avec laquelle elle doit être associée ou que vous ne la désactivez pas en la sélectionnant une seconde fois.

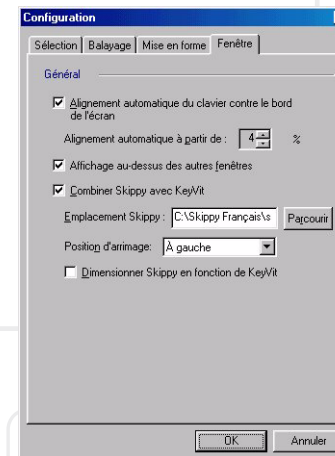
Alt et Ctrl sont des touches rémanentes "spéciales". Lorsque vous sélectionnez une de ces deux touches, vous pouvez sélectionner dans la foulée la touche avec laquelle elle doit être associée. Ceci fait, la touche rémanente est

automatiquement désactivée. Si vous voulez combiner Alt ou Ctrl avec deux autres touches ou plus, double cliquez sur la touche Alt ou Ctrl et sélectionnez les autres touches dans la foulée. Cliquez une nouvelle fois sur la touche Alt ou Ctrl pour la désactiver.

### 3.2 La fenêtre à onglet Fenêtre

Cliquez sur **Menu > Configuration > Fenêtre**.

Le système affiche la fenêtre à onglet **Fenêtre**.



Dans cette fenêtre, vous pouvez cocher/décocher les options suivantes :

- **Alignement automatique du clavier contre le bord de l'écran**



Lorsque cette option est cochée, le clavier s'aligne automatiquement contre le bord de l'écran dès qu'il s'en approche. Cette option empêche que le clavier soit partiellement masqué. Saisissez un pourcentage de 0 à 15. Dès que la distance entre le clavier et le bord de l'écran est inférieure au pourcentage programmé, le clavier s'aligne automatiquement contre le bord de l'écran.

- **Affichage au-dessus des autres fenêtres**

Lorsque cette option est cochée, le clavier ne risquera jamais d'être entièrement ou partiellement masqué par d'autres fenêtres.

- **Démarrage automatique de Skippy**

Si vous disposez du programme de prédiction de mots Skippy, vous avez peut-être intérêt à le combiner avec Keyvit. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Cochez l'option **Combiner Skippy avec Keyvit**. Lorsque cette option est cochée, Skippy démarrera et se fermera automatiquement au démarrage et à la fermeture de Keyvit.
2. Précisez l'emplacement de Skippy.
3. Précisez également la position de la liste de suggestions de Skippy par rapport à la fenêtre Keyvit. Si la liste de suggestions de Skippy est organisée verticalement, sélectionnez "à gauche" ou "à droite". Si elle est organisée horizontalement, sélectionnez "en haut" ou "en bas". Lorsque vous cochez l'option **Dimensionner Skippy en fonction de Keyvit**, le format de la liste de suggestions s'adaptera automatiquement au format de la fenêtre KeyVit.

Attention : lorsque vous déplacez le clavier Keyvit, celui-ci entraîne la fenêtre Skippy dans son sillage. C'est comme si Skippy et Keyvit étaient littéralement enchaînés l'un à l'autre.

## Chapitre 4 - Les claviers KeyVit

KeyVit vous propose une série de claviers logiciels par défaut qui peuvent être utilisés tels quels ou dont vous pouvez éventuellement vous inspirer pour créer vos propres claviers (cf. chapitre 5).

### 4.1 Claviers par défaut

#### 4.1.1 Claviers standard

Pour rédiger un texte, les claviers les plus courants sont: Alphabet, Belgian, Dutch, Dvorak, English (uk), English (us), French, German, Italian, Spanish (traditional), Swedish. L'organisation de ces claviers logiciels est identique à celle d'un clavier traditionnel.



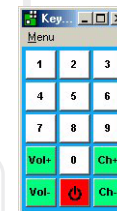
#### 4.1.2 Clavier 'Numpad'

Le clavier logiciel Numpad a exactement les mêmes touches que le pavé numérique d'un clavier traditionnel



#### 4.1.3 Claviers Gewa

Les claviers logiciels Gewa sont faits pour être utilisés avec une télécommande Gewa. Ils vous permettent de commander d'autres appareils tels que TV, chaîne hi-fi, téléphone ou magnétoscope à partir de votre ordinateur



Tous les claviers Gewa (sauf le clavier "Telephone") existent en deux versions reconnaissables à la présence ou l'absence du mot "learn" dans le nom fichier. Les claviers "learn" ont une fonction

d'apprentissage des codes infrarouges. Les autres servent tout simplement à envoyer des codes infrarouges.

Le clavier "Telephone" n'existe pas en version "learn". Ce clavier contient les codes standard permettant de commander à distance un téléphone Gewa-Jupiter et ne doit donc pas être configuré.



*Pour tout complément d'information, consultez le manuel Gewa.*

#### 4.1.4 Clavier 'Main' pour balayage

Le clavier "Main" est le clavier standard, spécial balayage



Ce clavier comprend toutes les lettres de l'alphabet, ainsi qu'une série de touches fondamentales telles que Tab et Entrée. Il compte également 8 touches (P1 - P8) vous permettant de sélectionner un mot dans la liste de suggestions Skippy, et deux touches de navigation (<< et >>).

Le Clavier "Main" peut être également combiné avec d'autres claviers :

#### F1

Lorsque vous sélectionnez cette touche, le système affiche le clavier "Extended keys". Ce clavier comprend notamment douze touches de fonction (F1 - F12), quatre touches fléchées, ainsi qu'une touche Esc, Home, End, PUp, PDn, Ctrl, Entrée et une barre d'espace.



Cette touche permet d'afficher le clavier "Special characters". Ce clavier comprend une série de touches moins courantes telles que &, @, #, %, etc., ainsi qu'une série de fonctions comme Home, PUp, PDn, etc.



Cette touche permet d'afficher le clavier "Windows control". (Pour plus de détails à propos de ce clavier, cf. plus loin dans le présent chapitre)

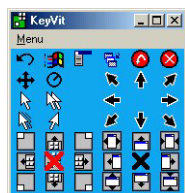


Cette touche permet d'afficher le clavier "Gewa (full)". Avant de pouvoir être utilisé, ce clavier de télécommande doit être configuré à l'aide du clavier "Gewa (full) learn".



#### 4.1.5 Clavier 'Windows control'











Le clavier "Windows control" est un clavier "spécial balayage". Certaines touches de ce clavier s'opposent même à toute sélection à l'aide d'une souris.

















Le tableau ci-après donne un aperçu des différentes touches du clavier "Windows control" et de leur fonction respective:

Touche 'Windows control'	Fonction
	Afficher le clavier "Main".
	Parcourir les options du menu de démarrage.*
	Parcourir les options du menu de l'application active.*
	Parcourir les applications actives dans la barre des tâches.*

Touche 'Windows control'	Fonction
	Relancer Windows.
	Fermer Windows.
	Démarrage du mode "mire" (cf. chapitre 6).*
	Démarrage du mode "radar" (cf. chapitre 6).*
	Clic gauche à l'endroit du pointeur.*
	Double clic.*
	Glisser-déplacer (en tenant le bouton gauche de la souris enfoncé).*
	Clic droit à l'endroit du pointeur.*
	Déplacer le pointeur vers le haut et vers la gauche.
	Déplacer le pointeur vers le haut.

Touche 'Windows control'	Fonction
	Déplacer le pointeur vers le haut et vers la droite.
	Déplacer le pointeur vers la gauche.
	Déplacer le pointeur vers la droite.
	Déplacer le pointeur vers le bas et vers la gauche.
	Déplacer le pointeur vers le bas.
	Déplacer le pointeur vers le bas et vers la droite.
	Afficher la fenêtre Keyvit dans le coin supérieur gauche de l'écran.
	Déplacer la fenêtre Keyvit vers le haut.
	Afficher la fenêtre Keyvit dans le coin supérieur droit de l'écran.
	Déplacer la fenêtre Keyvit vers la gauche.

Touche 'Windows control'	Fonction
	Fermer KeyVit.
	Déplacer la fenêtre Keyvit vers la droite.
	Afficher la fenêtre Keyvit dans le coin inférieur gauche de l'écran.
	Déplacer la fenêtre Keyvit vers le bas.
	Afficher la fenêtre Keyvit dans le coin inférieur droit de l'écran.
	Maximaliser la fenêtre active lorsqu'elle ne l'est pas.
	Déplacer la fenêtre de l'application active vers le haut.
	Minimiser la fenêtre active.
	Déplacer la fenêtre de l'application active vers la gauche.
	Fermer l'application.

Touche 'Windows control'	Fonction
	Déplacer la fenêtre de l'application active vers la droite.
	Maximaliser la fenêtre de l'application active.
	Déplacer la fenêtre de l'application active vers le bas.
	Minimiser la fenêtre de l'application active.

Les touches marquées d'une \* ne se laissent pas sélectionner à l'aide d'une souris ou d'un joystick.

#### 4.1.6 Claviers 'Mouse control'

Keyvit propose également trois claviers "Mouse control" : "Mouse control", "Mouse control (small with radar)" et "Mouse control (small with vizier)". Le premier permet de démarrer aussi bien le mode radar

que le mode mire. Pour tout complément d'information sur le mode de balayage avec la souris, cf. chapitre 6.




Si vous n'avez pas l'intention de travailler à la fois en mode radar et en mode mire, sélectionnez "Mouse control (small with radar)" ou "Mouse control (small with vizier)". Attention : les touches des claviers "Mouse control" ne peuvent pas être sélectionnées à l'aide d'une souris ou un joystick, mais uniquement par balayage.




Les touches du clavier "Mouse control" figurent également sur le clavier "Windows control". Si vous voulez connaître leurs fonctions, nous vous renvoyons au tableau "Touches Windows control".

Lorsque vous sélectionnez le clavier "Mouse control (small with radar)" ou "Mouse control (small with vizier)", vous activez le mode radar ou le mode mire et disposez des principales fonctions du clavier "Mouse control".

#### 4.1.7 Le clavier Dwell

Le clavier Dwell permet d'utiliser le mode dwell (cf. chapitre 2) également en dehors du clavier KeyVit. Le clavier Dwell comprend 4 touches associées aux fonctions suivantes :

Dwell toets	Functie
	Lorsque vous sélectionnez cette touche par dwelling et déplacez le curseur en dehors de la fenêtre Keyvit, le système cliquera avec le bouton gauche de la souris à l'endroit du curseur après écoulement du temps dwell. Pour désactiver cette touche, sélectionnez-la une seconde fois ou sélectionnez une autre touche dwell.

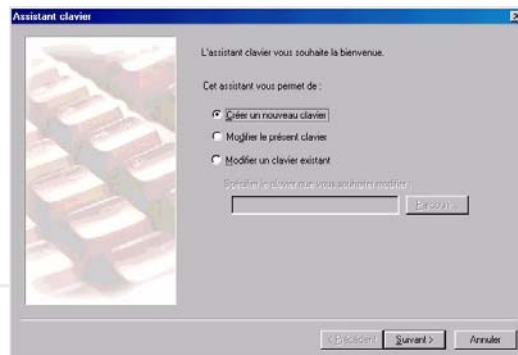
Dwell toets	Functie
	Lorsque vous sélectionnez cette touche par dwelling et déplacez le curseur en dehors de la fenêtre Keyvit, le système double cliquera à l'endroit du curseur après écoulement du temps dwell. Pour désactiver cette touche, sélectionnez-la une seconde fois ou sélectionnez une autre touche dwell
	Lorsque vous sélectionnez cette touche par dwelling et déplacez le curseur en dehors de la fenêtre Keyvit, le système cliquera avec le bouton droit de la souris à l'endroit du curseur après écoulement du temps dwell. A l'issue de cette opération, le système désactive cette touche et active automatiquement la touche "clic gauche".
	Lorsque vous sélectionnez cette touche par dwelling et déplacez le curseur en dehors de la fenêtre Keyvit, vous pourrez glisser-déplacer après écoulement du temps dwell. Si vous n'entrez rien durant le temps dwell, vous pourrez à nouveau déplacer le curseur librement. Pour désactiver cette touche, sélectionnez-la une seconde fois ou sélectionnez une autre touche dwell.

## Chapitre 5 - Créer un clavier KeyVit personnalisé

Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier l'organisation d'un clavier KeyVit existant, ou même créer un tout nouveau clavier personnalisé. Pour ce faire, sélectionnez **Menu > Assistant clavier**.

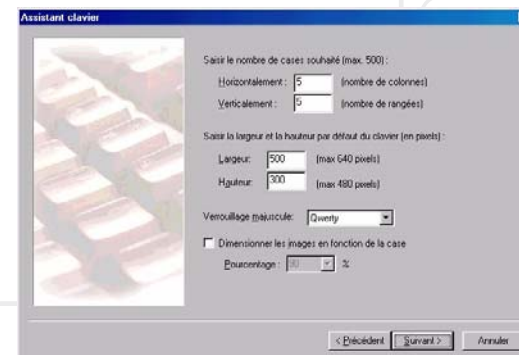
### 5.1 Créer ou modifier un clavier

Dans la première fenêtre qui s'affiche, cochez l'option **Créer un nouveau clavier**, **Modifier le présent clavier** ou **Modifier un clavier existant**. Si vous cochez la dernière option, n'oubliez pas de préciser l'emplacement du clavier. Pour continuer, cliquez sur **Suivant**.



### 5.2 Le format du clavier

Dans la fenêtre suivante, vous pouvez définir le format du clavier. Saisissez d'abord le nombre de rangées et de colonnes. Le clavier peut contenir jusqu'à 500 cases. Saisissez ensuite la largeur et la hauteur par défaut du clavier (max 640 x 480 pixels). Ces valeurs dictent les dimensions du clavier tel qu'il s'affichera lors de son ouverture à l'écran. Il est clair que par la suite vous aurez la possibilité de l'élargir ou de le rétrécir, de l'agrandir ou de le réduire à l'écran. Les valeurs maximales de 640 et 480 sont spécialement étudiées pour qu'on puisse utiliser le clavier sur différents ordinateurs.



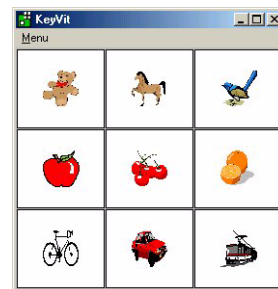
*Lorsque vous réduisez le nombre de cases d'un clavier existant (en saisissant par exemple un nombre inférieur de colonnes), l'assistant KeyVit vous avertit que vous risquez de perdre une partie des informations. Si vous ignorez cet avertissement (répondez oui à sa question), certaines cases du clavier se perdront (y compris leurs fonctions associées).*



Que ce soit sur un clavier Azerty ou Qwerty, la touche CapsLock a la même fonction (verrouillage majuscules). Dans les deux cas, il faut la sélectionner pour l'activer. Pour la désactiver, il faut, sur un clavier Qwerty, la sélectionner à nouveau et sur un clavier Azerty, sélectionner la touche Shift.

Lorsque vous modifiez le format ou l'organisation du clavier et que vous cochez l'option **Dimensionner les images en fonction de la case**, le format des images s'adaptera automatiquement au nouveau format des cases.

Exemple 1 : format non adapté



Exemple 2 : format adapté

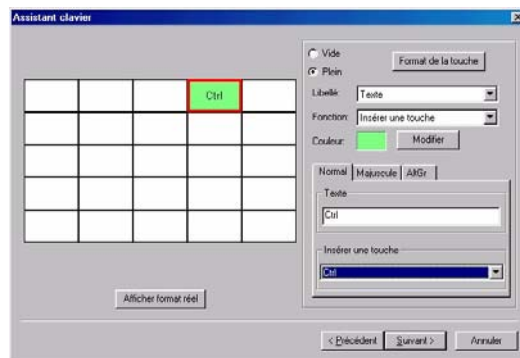


Dans la partie inférieure de la fenêtre, vous pouvez saisir un pourcentage pour définir le rapport entre le format de l'image et le format de la touche. Si ce pourcentage est par exemple égal à 90, l'image occupera 90 % de la superficie de la touche.

Pour continuer, cliquez sur **Suivant**.

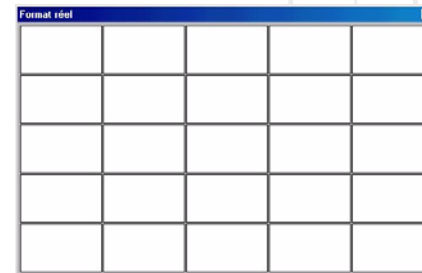
### 5.3 Touches clavier

Dans la fenêtre suivante, l'assistant Keyvit affiche un modèle per du clavier.



Ce modèle ne correspond pas forcément au format réel du clavier qui est parfois trop grand pour la fenêtre. Pour avoir une idée du format réel, vous pouvez cliquer à tout moment sur **Afficher format réel**. Dans ce clavier qui s'affiche, il n'y a pas moyen d'apporter la moindre modification. Pour ce faire, il faut retourner dans l'assistant Keyvit

proprement dit. Pour masquer le clavier en format réel, cliquez sur **Masquer format réel**.

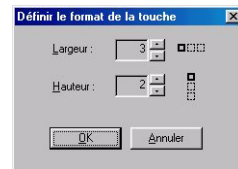


Le champ gauche de cette fenêtre est destiné à la mise en forme des touches du clavier logiciel.

Pour définir leur libellé, leur couleur, etc..., procédez comme suit :

1. Cliquez sur une des cases du clavier de gauche. Cette case est repérée d'un cadre rouge indiquant qu'elle est sélectionnée. Vous pouvez dès lors modifier son libellé, sa fonction et sa couleur.
2. Cochez l'option Vide ou Plein. Si la case ne doit pas être attribuée, Keyvit la supprimera.
3. Une touche "normale" équivaut à une case. Pour créer une touche (vide ou pleine) plus grande, vous pouvez regrouper plusieurs cases tant en largeur qu'en hauteur. Pour ce faire, cliquez sur Format de la touche. Vous pouvez par exemple créer une touche d'une largeur de 2 cases sur une hauteur de 3 cases. Cette touche prendra au total 6 cases. Pour agrandir une case, vous

pouvez également mettre le pointeur sur le bord de cette case et glisser-déplacer.



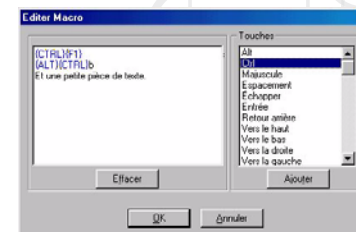
4. Par "libellé" on entend le texte, l'icône ou l'image qui doit figurer sur la touche. Si vous optez pour un texte, tapez-le dans le champ de saisie sous Texte. Si vous optez pour une icône, sélectionnez une des icônes figurant dans la liste sous Icône (cf. annexe 1). Si vous optez pour une image, Keyvit vous permet de sélectionner et d'afficher sur la touche n'importe quel fichier image en format BMP, JPG, GIF, WMF ou EMF contenu dans votre ordinateur.

Vous pouvez également modifier le libellé d'une touche en cliquant tout simplement sur la touche Shift (ou CapsLock) ou AltGr du clavier logiciel à condition qu'elle soit préprogrammée à cet effet. Pour ce faire, cliquez sur l'onglet **Majuscule** ou **AltGr** de la fenêtre de configuration et procédez comme dans la fenêtre à onglet **Normal** (en faisant une distinction entre texte, icône et image).

5. Par "fonction" on entend l'action que la touche entreprend quand elle est sélectionnée. Vous pouvez lui attribuer une des fonctions suivantes:
  - **Insérer un caractère ou une touche** : tapez dans le champ de saisie inférieur de la fenêtre le caractère à insérer dans le texte

lorsque vous sélectionnez cette touche. Pour insérer une touche (par ex. Page suivante ou Supprimer), sélectionnez-la dans la liste déroulante sous Insérer une touche.

- **Insérer un texte/macro** : tapez dans le champ de saisie inférieur de la fenêtre le texte à insérer lorsque vous sélectionnez cette touche. Pour éditer une macro, cliquez sur le bouton "..." à droite du champ de saisie texte. Avec une macro, vous pouvez par exemple insérer une combinaison de plusieurs touches. Exemple : avec la macro '{ALT}bneinfo@tni.be{TAB}{TAB}{TAB}' vous pouvez ouvrir un nouveau message Outlook Express, adressé à info@tni.be. Lorsque vous cliquez sur le bouton "...", le système affiche la fenêtre suivante :



Si on veut envoyer une touche, on peut la taper (pour envoyer ALT, on tape {ALT}) ou on peut le sélectionner dans la liste pour l'insérer. On peut vider la fenêtre avec le bouton **Effacer**.

- **Lancer programme** comme "C:\WINDOWS\notepad.exe". Sélectionnez le programme par cliquer sur "..." dans le bas de la fenêtre.

- **Ouvrir un autre clavier** : lorsque vous cliquez sur "...", le système affiche une liste des claviers disponibles dans laquelle vous pouvez sélectionner par exemple le clavier "numpad.kdf".
- **Envoyer vers le port série** : pour Gewa par exemple, tapez "Is 01 01" dans le champ de saisie *ad hoc*.
- **Exécuter fonction interne** : sélectionnez une des fonctions affichées dans la liste déroulante dans le bas de la fenêtre. (Pour consulter la liste des fonctions internes, cf. annexe 1)
- **Lire un texte (avec DocReader)** : tapez le texte que DocReader doit lire dans le champ de saisie inférieur de la fenêtre.

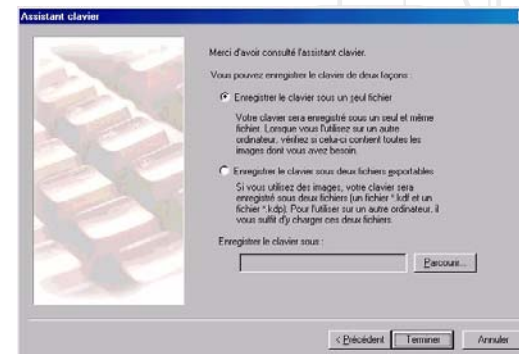
Vous pouvez également modifier la fonction d'une touche en cliquant tout simplement sur la touche Shift (ou CapsLock) ou AltGr du clavier logiciel à condition qu'elle soit préprogrammée à cet effet. Pour ce faire, cliquez sur l'onglet **Majuscule** ou **AltGr** de la fenêtre de configuration et procédez comme dans la fenêtre à onglet **Normal**. L'action sélectionnée sous **Majuscule** et **AltGr** doit être du même type que celle configurée dans la fenêtre à onglet **Normal**.

6. Chaque touche du clavier logiciel peut se voir attribuer une autre couleur. Pour changer la couleur d'une touche, sélectionnez ladite touche, cliquez sur Modifier et sélectionnez la couleur de votre choix dans la palette qui s'affiche à l'écran.



*Lorsque vous cliquez sur une case du clavier avec le bouton droit de la souris, vous avez la possibilité de la couper, copier, coller et supprimer.*

Une fois que vous avez attribué à chaque touche du clavier un libellé, une fonction et une couleur, cliquez sur **Suivant**. Le système affiche la fenêtre que voici :



Dans cette fenêtre, cochez une des deux options suivantes :

- **Enregistrer le clavier sous un seul fichier**

Le clavier est enregistré sans les images. Si vous voulez utiliser ce clavier sur un autre ordinateur, il faudra veiller à ce que celui-ci contienne toutes les images dont vous avez besoin.

- **Enregistrer le clavier sous deux fichiers exportables**

Lorsque vous utilisez des images, le clavier est enregistré sous deux fichiers distincts (un fichier kdf et un fichier kdp). Si vous voulez utiliser ce clavier sur un autre ordinateur, il vous suffit d'exporter ces deux fichiers pour disposer de toutes les images sur cet autre ordinateur.

Dans ce cas, il vous suffira de cliquer sur l'option Libellé de l'assistant clavier pour voir apparaître une liste des images importées.

N'oubliez pas de donner un nom à votre clavier. S'il s'agit d'un clavier existant que vous avez personnalisé, son nom s'affichera d'emblée dans la fenêtre. Pour fermer l'assistant clavier, cliquez sur **Terminer**.

Pour afficher le nouveau clavier, cliquez sur **Menu > Ouvrir clavier**. KeyVit affichera automatiquement le clavier que vous venez de modifier.

## Chapitre 6 - Contrôle souris

La souris est contrôlée à l'aide **d'un seul bouton**. Le second bouton peut donc se voir attribuer une autre fonction (cf. plus loin dans le présent chapitre). La touche Esc permet de désactiver à tout moment ce mode, mais attention : elle désactive par la même occasion le mode de balayage.





*Le mode souris n'est compatible qu'avec le mode de sélection par balayage.*

### 6.1 Balayage en mode mire, radar, bas-droite et haut-droite

En mode souris, vous pouvez opter pour le mode mire, radar, bas-droite ou haut-droite. Pour pouvoir activer un de ces modes, vous devez disposer d'une touche clavier spécialement configurée à cet effet. Pour lui attribuer une fonction, utilisez l'assistant clavier (cf. chapitre 5). Pour ce qui est de la liste des fonctions internes, cf. annexe 1. (Attention : les touches qui ont une fonction de contrôle souris ne peuvent pas être sélectionnées à l'aide d'une souris traditionnelle.)

Le clavier "Mouse control" comprend une série de touches de contrôle souris "prêtes à l'emploi". Pour activer le mode mire ou radar, cliquez sur:

Touche 'Mouse control'	Fonction
	Activer le mode Mire.
	Activer le mode Radar.

### 6.2 Mode mire

En mode mire, le système affiche en boucle différents curseurs à l'endroit du curseur de la souris. Si vous agissez sur le bouton 1 alors qu'un de ces curseurs est affiché à l'écran, le système affiche



*La mire disparaît, le contrôle souris est désactivé et KeyVit relance le mode de balayage.*



Le pointeur se déplace vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche, entraînant dans son sillage le curseur de la souris. Lorsque vous agissez sur le bouton 1 pour l'arrêter, les différents curseurs s'affichent à nouveau en boucle.



Si vous souhaitez que le système affiche encore d'autres curseurs, cliquez sur **Menu > Contrôle souris** et cochez **Affichage clic gauche**, **Affichage double clic**, **Affichage clic droit** et/ou **Affichage glisser-déplacer** dans la fenêtre à onglet **Généralités**.

Le système affichera les curseurs suivants:

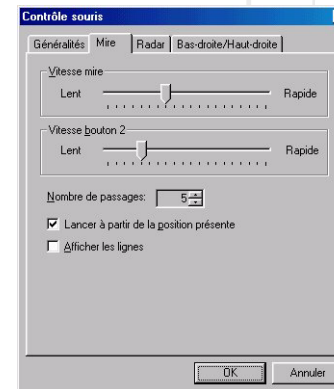


Vous pouvez également utiliser le mode mire sans souris. Avec l'assistant clavier, vous pouvez par exemple attribuer à une touche la fonction de **Démarrage de la mire vers la droite**. Dans ce cas, lorsque vous sélectionnerez cette touche par balayage, le pointeur se déplacera horizontalement du centre vers la droite de l'écran. En mode mire, vous pouvez mettre le pointeur à n'importe quel endroit de l'écran

#### 6.2.1 Configuration mire

Sous **Menu > Contrôle souris > Mire**, vous pouvez régler la vitesse de la mire en agissant sur le régulateur à coulisse *ad hoc*. Si vous choisissez de modifier la vitesse de déplacement du pointeur avec le bouton 2 (cf. Configuration générale balayage avec souris, cf. plus loin dans le présent chapitre), procédez également à la configuration de la

**Vitesse bouton 2** (vitesse de déplacement de la mire après actionnement du bouton 2).



A droite de l'option **Nombre de passages**, indiquez combien de fois le pointeur peut balayer la même ligne avant de retourner au clavier.

Au démarrage du mode mire, le point d'intersection de la ligne verticale et de la ligne horizontale est normalement au centre de l'écran. Si vous cochez l'option **Lancer à partir de la position présente**, la mire démarrera à l'endroit du pointeur.

Lorsque vous cochez l'option **Afficher les lignes** dans la même fenêtre à onglet, le système affiche deux lignes qui coupent l'écran en quatre.

#### 6.2.2 Mode radar



En mode radar, le système affiche un radar au centre de l'écran. Pour sélectionner un des quatre quadrants, utilisez le bouton 1. Le radar balaiera le quadrant que vous avez sélectionné. Lorsque le radar est à l'endroit requis, agissez sur le bouton 1. Le pointeur se met à se déplacer le long de la ligne du radar. Pour arrêter le pointeur à l'endroit du curseur, appuyer sur le bouton 1.

*Si vous souhaitez que le système affiche encore d'autres curseurs, cliquez sur **Menu > Contrôle souris** et cochez **Affichage clic gauche**, **Affichage double clic**, **Affichage clic droit** et/ou **Affichage glisser-déplacer** dans la fenêtre à onglet **Généralités**.*



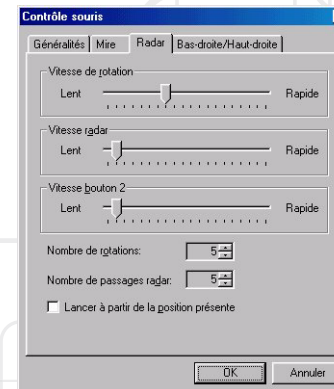
Pour désactiver le mode radar, appuyez sur le bouton 1 au moment où le système affiche l'icône "Stop". Le pointeur demeurera à l'endroit où le radar s'est arrêté.

**Vous pouvez également utiliser le mode radar sans souris. Avec l'assistant clavier, vous pouvez par exemple attribuer à une touche la fonction de Démarrage du radar dans le quadrant 3. Dans ce cas,**

lorsque vous sélectionnez cette touche par balayage, le radar démarrera d'emblée dans le troisième quadrant.

### 6.2.3 Configuration Radar

Sous **Menu > Contrôle souris > Radar**, vous pouvez régler la **Vitesse de rotation** (vitesse de balayage) du radar, la **Vitesse radar** (vitesse à laquelle le pointeur se déplace le long de la ligne du radar) et la **Vitesse bouton 2** (vitesse de déplacement du pointeur ou du radar après actionnement du bouton 2) en agissant sur les régulateurs à coulisse *ad hoc*. Cette dernière option ne s'activera que pour autant que vous ayez choisi de modifier la vitesse de déplacement du pointeur avec le bouton 2 (cf. Configuration générale contrôle souris, plus loin dans le présent chapitre).



A droite de l'option **Nombre de rotations**, indiquez combien de fois le radar peut balayer les différents quadrants avant de retourner au



clavier. A droite de l'option **Nombre de passages radar**, indiquez combien de fois le pointeur peut balayer la même ligne du radar.

Au démarrage du mode mire, le radar se trouve normalement au centre de l'écran. Si vous cochez l'option **Lancer à partir de la position présente**, le radar démarrera à l'endroit du pointeur

#### 6.2.4 Mode bas-droite et haut-droite

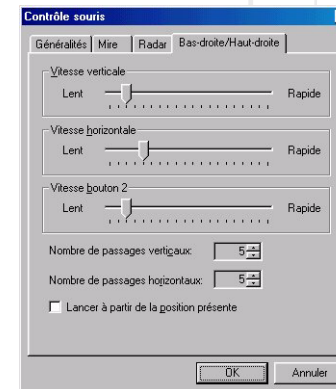
Avec l'assistant clavier, vous pouvez attribuer à une touche la fonction **Activer le mode bas-droite**. Ce mode est similaire au mode mire. Lorsque cette touche est sélectionnée par balayage, l'écran est balayé de haut en bas par une ligne horizontale. Pour arrêter cette ligne, agissez sur le bouton 1. La ligne disparaît. A hauteur de cette ligne (désormais masquée), le pointeur se met à se déplacer horizontalement de gauche à droite. Pour arrêter le pointeur, appuyez à nouveau sur le bouton 1.

Lorsque vous attribuez à une touche la fonction **Activer le mode haut-droite**, la ligne balaiera l'écran de bas en haut et le pointeur se déplacera de droite à gauche lorsque vous agissez sur le bouton 1. Pour l'arrêter, appuyez une seconde fois sur le bouton 1.

#### 6.2.5 Configuration bas-droite

Sous **Menu > Contrôle souris > Bas-droite**, vous pouvez configurer la **Vitesse verticale** (vitesse de déplacement vertical de la ligne horizontale), la **Vitesse horizontale** (vitesse de déplacement latéral du pointeur) et la **Vitesse bouton 2** (vitesse de déplacement de la ligne ou du pointeur après actionnement du bouton 2) en agissant sur les régulateurs à coulisse *ad hoc*. La dernière option ne s'activera que pour autant que vous ayez choisi de modifier la vitesse de

déplacement du pointeur avec le bouton 2 (cf. Configuration générale contrôle souris, plus loin dans le présent chapitre).

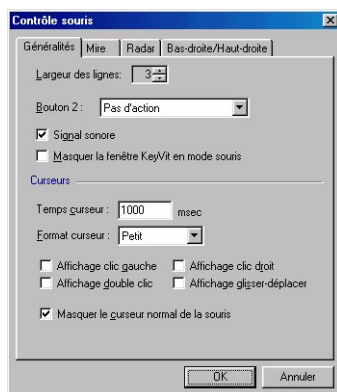


A droite de l'option **Nombre de passages verticaux**, indiquez combien de fois la ligne horizontale peut balayer l'écran. A droite de l'option **Nombre de passages horizontaux**, indiquez combien de fois le pointeur peut balayer la même ligne horizontale.

Les options configurées dans la fenêtre à onglet **Bas-droite** sont également valables pour le mode Haut-droite. Exemple : si vous cochez l'option **Lancer à partir de la position présente** dans la fenêtre à onglet **Bas-droite** et vous voulez activer le mode Haut-droite, la ligne ne démarrera pas dans le bas de l'écran, mais à l'endroit du pointeur.

### 6.3 Configuration générale contrôle souris

Sous **Menu > Contrôle souris > Généralités**, vous pouvez saisir certains paramètres d'ordre général.



- Premièrement, vous pouvez définir la **Largeur des lignes** qui apparaissent à l'écran tant en mode "mire" que "radar" et "bas-droite". Pour ce faire, sélectionnez une valeur de 1 à 20.

- Secundo, vu que la souris est contrôlée à l'aide d'un seul bouton (bouton 1), vous pouvez attribuer à l'autre bouton (bouton 2) une des fonctions suivantes :

Bouton 2	Fonction
Pas d'action	L'actionnement du bouton 2 est sans effet.
Clic gauche	L'actionnement du bouton 2 génère un clic gauche à l'endroit du curseur.
Double clic	L'actionnement du bouton 2 génère un double clic à l'endroit du curseur.
Clic droit	L'actionnement du bouton 2 génère un clic droit à l'endroit du curseur.
Changer de direction	Pour changer de direction dans tous les modes de balayage avec souris. Par ex. en mode bas-droite, l'actionnement du bouton 2 permet d'inverser le sens de balayage de la ligne horizontale et du pointeur.
Modifier la vitesse	Dans tous les modes de balayage avec souris, le bouton 2 peut être utilisé pour modifier la vitesse de déplacement de la ligne ou du pointeur. N'oubliez pas de configurer cette vitesse dans la fenêtre à onglet "mire", "radar" ou "bas-droite".
Retourner au clavier	L'actionnement du bouton 2 désactive le mode de balayage avec souris et relance le balayage du clavier.

- Lorsque l'option **Signal sonore** est cochée, le système émet un signal sonore indiquant le déplacement d'une ligne ou du pointeur tant en mode mire que radar et bas-droite.
- Lorsque l'option **Masquer la fenêtre Keyvit en mode souris** est cochée, Keyvit n'affichera pas le clavier tant en mode mire que radar et bas-droite.
- Cette fenêtre comprend aussi une série d'options "spéciales curseur" en mode mire et radar :

Option curseur	Fonction
Temps curseur	Ce temps détermine la vitesse d'affichage en boucle des curseurs en mode mire et mode radar. Si vous saisissez 5000 msec, il y aura chaque fois un intervalle de 5 sec. entre l'affichage des différents curseurs.
Format curseur	Cliquez sur "petit" ou "grand".
Affichage clic gauche	A l'issue de chaque déplacement du pointeur, le système affiche en boucle différents curseurs. Lorsque cette option est cochée, il affiche également un curseur avec un clic gauche.
Affichage double clic	A l'issue de chaque déplacement du pointeur, le système affiche en boucle différents curseurs. Lorsque cette option est cochée, il affiche également un curseur avec un double clic.

Option curseur	Fonction
Affichage clic droit	A l'issue de chaque déplacement du pointeur, le système affiche en boucle différents curseurs. Lorsque cette option est cochée, il affiche également un curseur avec un clic droit.
Affichage glisser-déplacer	A l'issue de chaque déplacement du pointeur, le système affiche en boucle différents curseurs. Lorsque cette option est cochée, il affiche également un curseur "glisser-déplacer".
Masquer le curseur normal de la souris	Lorsque cette option est cochée et que vous utilisez un des modes souris, le système masque le curseur normal de la souris.

## Chapitre 7 - Balayage des menus

Le balayage des menus peut s'effectuer avec **un ou deux boutons**. La touche Esc permet de désactiver à tout moment cette commande, mais attention : elle désactive par la même occasion le mode de balayage.



*Le balayage des menus n'est compatible qu'avec le mode de sélection par balayage.*

### 7.1 Balayage des menus

KeyVit offre quatre possibilités. Avec l'assistant clavier, vous pouvez attribuer à une touche une des fonctions suivantes :

- Parcourir le menu de démarrage
- Parcourir le menu de l'application active
- Parcourir les applications actives (sur la barre des tâches)
- Parcourir le menu système de l'application

Le balayage des menus reprend la quasi intégralité des paramètres configurés sous **Menu > Configuration > Balayage**. Dans cette dernière fenêtre, vous pouvez cocher **Balayage avec 1 bouton** ou **Balayage avec 2 boutons**. Cela signifie que ce choix se répercutera sur le mode de balayage et de sélection des options des menus (avec 1 ou 2 boutons).

#### 7.1.1 Balayage des menus avec 1 bouton

Dans la fenêtre à onglet **Balayage** sous **Menu > Configuration > Balayage**, cochez l'option **Balayage avec 1 bouton**.

Lorsque dans cette même fenêtre vous cochez l'option **Avancer automatiquement toutes les 5000 msec**, KeyVit balaira automatiquement l'option suivante du menu après écoulement du temps programmé (en l'occurrence 5 sec.). Si par contre vous cochez l'option **Sélectionner automatiquement après 5000 msec**, vous devrez agir sur le bouton 1 pour relancer le balayage. Si vous n'entrepreniez rien dans les 5 secondes qui suivent, KeyVit sélectionnera automatiquement.

Si vous agissez sur le bouton 2 alors que vous avez coché l'option **Balayage avec 1 bouton**, Keyvit désactive le balayage du menu et relance automatiquement celui du clavier logiciel.

#### 7.1.2 Balayage des menus avec 2 boutons

Lorsque vous cochez l'option **Balayage avec 2 boutons** dans la fenêtre à onglet **Balayage**, vous pourrez utiliser le bouton 1 pour sélectionner l'option et le bouton 2 pour relancer le balayage du menu.

#### 7.1.3 Configuration balayage menus

La fenêtre **Balayage des menus** sous **Menu** contient plusieurs options vous permettant de configurer le balayage des menus.



Premièrement, vous pouvez saisir le **Nombre de passages**. Exemple : si vous sélectionnez 2, Keyvit balaiera maximum deux fois le même menu. Si à l'issue de ces deux passages vous n'avez sélectionné aucune option, Keyvit s'arrêtera de balayer ce menu et relancera automatiquement le balayage du clavier logiciel. Si en revanche vous sélectionnez une option, il affichera un sous-menu qu'il balaiera deux fois avant de retourner au menu précédent.

Tout comme en mode souris, vous pouvez également cocher l'option **Signal sonore**. L'option **Quitter menu après une inactivité de... sec** peut être pratique en cas de balayage avec 2 boutons. Si cette option est cochée et que vous n'entrez rien dans les ... sec programmées, KeyVit quittera automatiquement le menu après écoulement de ce temps.

Nous vous renvoyons également à **Menu > Configuration > Balayage > Options avancées** où vous trouverez certaines options qui valent également pour le balayage des menus :

- Utilisez F11 et F12 au lieu des boutons
- Réagir dès que le bouton est relâché
- Répéter toutes les ... msec tant que le bouton 2 est enfoncé
- Temps d'acceptation ... msec

Pour ce qui est de la fonction de ces options, nous vous renvoyons au chapitre 2 du présent manuel.



*Remarque pour Windows XP : Le menu de démarrage doit être configuré comme "Menu de démarrage classique" sous "Démarrage > Panneau de configuration > Barre des tâches et Menu de démarrage > Menu de démarrage".*

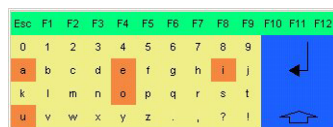
## Chapitre 8 - Menu système

### 8.1 Barre de titre et barre de menu

Dans le menu système qui se déploie lorsque vous cliquez sur l'icône de la barre de titre, vous pouvez éventuellement désactiver la barre de titre :



Lorsque vous désactivez la barre de titre, la barre de menu disparaît à son tour



Pour faire réapparaître la barre de titre, cliquez sur "KeyVit" dans la barre des tâches et utilisez les touches fléchées. Pour fermer KeyVit, cliquez sur l'écran avec le bouton droit de la souris et cliquez sur l'option **Fermer**.

Le fait de masquer ces barres a pour double avantage que l'utilisateur n'a pas accès aux options de configuration du programme et ne peut

donc pas les modifier de façon arbitraire et que sans ces barres, la fenêtre prend moins de place à l'écran.

### 8.2 Configuration port

Dans le menu système, vous avez également une option **Configuration port**. Cette option porte sur la configuration des boutons qui sont reliés au port sériel (par ex. Woodpecker).

## Annexe 1

## Icônes prédéfinies

Icône
Flèche Majuscule
Flèches de tabulation
Flèche de retour arrière
Flèche Entrée
Touche Windows
Touche d'application
Touche fléchée [↑]
Touche fléchée [↓]
Touche fléchée [→]
Touche fléchée [←]
Barre d'espacement

## Touches d'envoi vers l'application active

Touche
Barre d'espacement
Echappement [Esc]
Entrée
Retour arrière
Touche fléchée [↑]
Touche fléchée [↓]
Touche fléchée [→]
Touche fléchée [←]
Insertion [Ins]
Suppression [Del]
Début [Home]
Fin [End]
Pg Préc [PgUp]
Pg Suiv [PgDn]
Tabulation
Touche Windows

Touche
Touche d'application
Majuscule [Shift]
Verrouillage majuscule [CapsLock]
Alt
Ctrl
AltGr
F1 ... F12
Touches numériques 0 ... 9
Touche [/ ] du pavé numérique
Touche [*] du pavé numérique
Touche [+] du pavé numérique
Touche [-] du pavé numérique
Touche [Entrée] du pavé numérique
Touche [.] du pavé numérique
Touches OFF 0 ... OFF 9 du pavé numérique
Touche OFF. du pavé numérique
Verrouillage défilement [Scroll Lock]
Impression écran [PrtSc]

## Liste des fonctions internes

Fonction
Déplacer la souris vers le haut
Déplacer la souris vers le bas
Déplacer la souris vers la droite
Déplacer la souris vers la gauche
Déplacer la souris vers le haut et la droite
Déplacer la souris vers le bas et la droite
Déplacer la souris vers le haut et la gauche
Déplacer la souris vers le bas et la gauche
Activer le mode "mire"
Démarrage de la mire vers le haut
Démarrage de la mire vers le bas
Démarrage de la mire vers la droite
Démarrage de la mire vers la gauche
Activer le mode "radar"
Démarrage du radar dans le quadrant 1
Démarrage du radar dans le quadrant 2
Démarrage du radar dans le quadrant 3



Fonction
Démarrage du radar dans le quadrant 4
Activer le mode bas-droite
Activer le mode haut-droite
Clic gauche
Clic droit
Double clic
Glisser- déplacer
Clic gauche en dwell
Clic droit en dwell
Double clic en dwell
Glisser-déplacer en dwell
Parcourir le menu de l'application active
Parcourir le menu système de l'application
Parcourir les applications actives
Parcourir le menu de démarrage
Déplacer la fenêtre active vers le haut
Déplacer la fenêtre active vers le bas
Déplacer la fenêtre active vers la droite

Fonction
Déplacer la fenêtre active vers la gauche
Elargir la fenêtre active
Rétrécir la fenêtre active
Agrandir la fenêtre active
Réduire la fenêtre active
Fermer l'application active
Déplacer KeyVit vers le haut
Déplacer KeyVit vers le bas
Déplacer KeyVit vers la droite
Déplacer KeyVit vers la gauche
KeyVit dans le coin supérieur gauche
KeyVit dans le coin supérieur droit
KeyVit dans le coin inférieur gauche
KeyVit dans le coin inférieur droit
Fermer KeyVit
Relancer Windows
Fermer Windows
Skippy : Sélectionner suggestion 1

Fonction
Skippy : Sélectionner suggestion 2
Skippy : Sélectionner suggestion 3
Skippy : Sélectionner suggestion 4
Skippy : Sélectionner suggestion 5
Skippy : Sélectionner suggestion 6
Skippy : Sélectionner suggestion 7
Skippy : Sélectionner suggestion 8
Skippy : Sélectionner suggestion 9
Skippy : Sélectionner suggestion 10
Skippy : Défilement de la liste vers le haut
Skippy : Défilement de la liste vers le bas
DocReader : Lire tout le texte
DocReader : Lire le restant du texte
DocReader : Lire lettre précédente
DocReader : Lire présente lettre
DocReader : Lire lettre suivante
DocReader : Lire mot précédent
DocReader : Lire présent mot

Fonction
DocReader : Lire mot suivant
DocReader : Lire phrase précédente
DocReader : Lire présente phrase
DocReader : Lire phrase suivante
DocReader : Lire paragraphe précédent
DocReader : Lire présent paragraphe
DocReader : Lire paragraphe suivant
DocReader : Arrêter la lecture
DocReader : Interrompre la lecture
DocReader : Effacer sans enregistrer

**A**

Abréviations 32

Affichage

Barre d'outils 8

Barre de mise en forme 8

DocTool 8

Grands boutons 8

Marges 9

Affichage au-dessus des autres fenêtres 40, 56

Affichage en bordure de l'écran 39

Afficher dans le texte 14

Ajouter chaque nouveau mot tapé 35

Alignement automatique 55

Aligner à droite 10

Aligner à gauche 10

Alphabet phonétique 17

Apprendre 29

Après chaque lettre 13

Après chaque mot 13

Après chaque signe de ponctuation 13

Après entrée 13

Assistant clavier 63

Dimensionner les images 64

Enregistrer le clavier sous un seul fichier 67

Enregistrer le claviers sous deux fichiers exportables 67

Format de la touche 65

Verrouillage majuscule 64

Augmenter le retrait 10

**B**

Balayage

Avancer automatiquement 50

Avec 1 bouton 50

Avec 2 boutons 51

Méthodes 51

Options avancées 52

Retour à gauche/en haut après sélection 52

Sélectionner automatiquement 50

Balayage des menus

Configuration 75

Barre d'outils 19

Barre de menu 44, 77

Barre de mise en forme 20

Barre de titre 44, 77

Bas-droite configuration 72

### **C**

Centrer 10

Classer 36

Clavier

    Dwell 61

    Gewa 57

    Main 58

    Mouse control 61

    Numpad 57

    Ouvrir 46

    Standard 57

    Windows control 58

Configuration port 77

Contrôle souris 69

    Configuration générale 73

    Curseurs 74

    Curseurs en contrôle souris 74

### **D**

Début de phrase 41

Déplacement dans le sillage du curseur 39

Dictionnaire de prononciation 16

Dictionnaire de substitution 16

Dictionnaires 16

    Feuilleter 16

    Modifier 17

    Nouveau 16

    Sensible à la casse 17

Dimensionner les images 64

Diminuer le retrait 10

DocTool 8

Dwell 40, 49

    Barre de progression 40, 49

    Répétition automatique 40, 50

    Secteur sensible 50

    Signal sonore 50

### **E**

Edition 4

Enregistrer fichier sonore 17

Espacement 38

### Eurovocs DocReader

Aide 18

Lancer 4

Explorateur auditif 12

## **F**

### Fenêtre

Affichage au-dessus des autres fenêtres 40, 56

Affichage en bordure de l'écran 39

Alignement automatique 55

Démarrage automatique de Skippy 56

Déplacement dans le sillage du curseur 39

Orientation 39

### Fichier

Attributs 12

Edition 4, 5

Enregistrer 6

Explorateur auditif 12

Fermer 7

Imprimer 8

Nouveau 4

Ouvrir 7

Fichiers sonores 17

Fonctions internes 79

### Format

Prédictions 36

Style boutons 37

Texte boutons 38

Format de la touche 65

Fréquence 25

## **G**

Grands boutons 21

## **I**

Imprimer 8

Indicateurs 48

## **J**

Joystick 49

Joystick accélération 49

## **K**

KeyVit

Démarrer 46

Fermer 47

Utilisation 46

## **L**

Largeur des lignes en contrôle souris 73

Lecture

Afficher dans le texte 14

Arrêter 12

Interrompre/Relancer 12

Navigation 14

Options

Après chaque lettre 13

Après chaque mot 13

Après chaque signe de ponctuation 13

Après Entrée 13

Autres 15

Contenu du presse-papiers 13

Dans d'autres applications 13

Lecture des menus 13

Lecture en tapant 13

Rythme de lecture 14

Sélectionner voix 12

Lecture des menus 13

Liste de mots

Abréviations 32

Apprendre 29

Editer 30

Nettoyer 33

Nouvelle liste 29

Sélectionner 29

Supprimer 30

Longueur minimale des prédictions 35

## **M**

Marges 9

Masquer la fenêtre Keyvit en mode souris 74

Minimiser dans zone de notification 9

Minimiser lors du démarrage 9

Mire configuration 70

Mise en forme 54

Mode bas-droite 72

Mode dwell 40, 49

Mode épellation 16

Mode mire 69

Mode phonétique 16

Mode radar 70

Modes de sélection 48

Mots associés 26

Mots dérivés et composés 26

Mots récents 35

MP3 17

### **N**

Navigation 14

Nettoyer 33

Nombre maximal de répétitions 35

### **O**

Outils

Abréviations 42

Avertissement 42

Lecture 43

Sélection 42

Signes de ponctuation 42

### **P**

Pause séquence de commande 15

Prédiction

Ajouter chaque nouveau mot tapé 35

Longueur minimale des prédictions 35

Mots récents 35

Nombre maximal de répétitions 35

Sélection 28

Sensible à la casse 35

Prédiction de mots 25

Presse-papiers 13

Protégé 10

Puce 10

### **R**

Radar configuration 71

Rich Text Format (RTF) 6

### **S**

Sélection 48

Balayage 49

Joystick 49

Souris 48

Sélectionner une suggestion 28

Sensible à la casse 35

Séquences de commande 15

Mode épellation 16

Mode phonétique 16

Pause 15

Vitesse 16

Volume 16

Signes de ponctuation 42

Skippy

Fermer 24

Lancer 24

Utiliser 24

Souris 48

Style boutons 37

### **T**

Texte boutons 38

Touches autocollantes 55

Touches transparentes 55

### **U**

Utiliser alphabet phonétique 17

### **V**

Verrouillage majuscule 64

Vitesse séquence de commande 16

Volume séquence de commande 16

### **W**

WAV 17