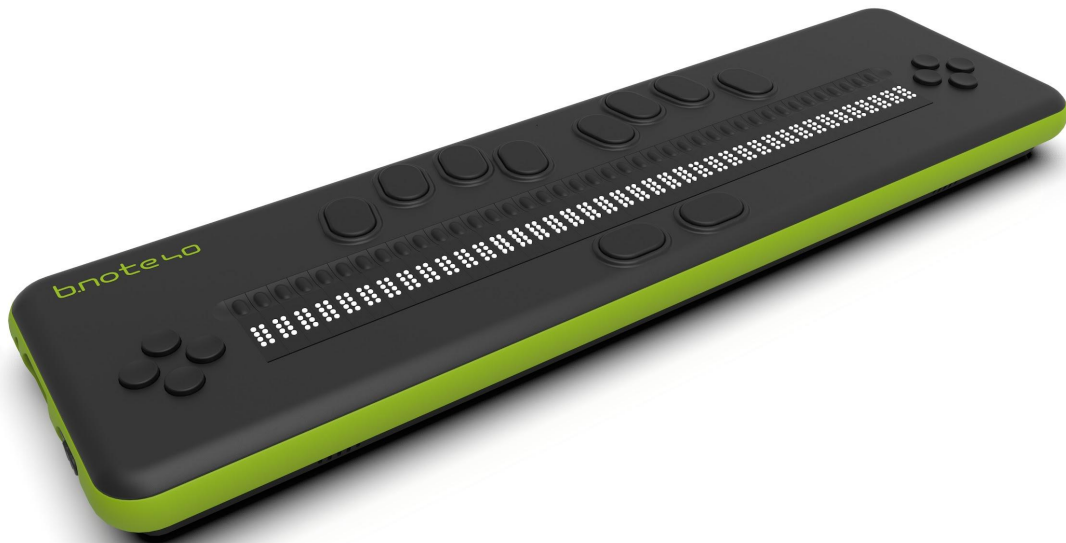
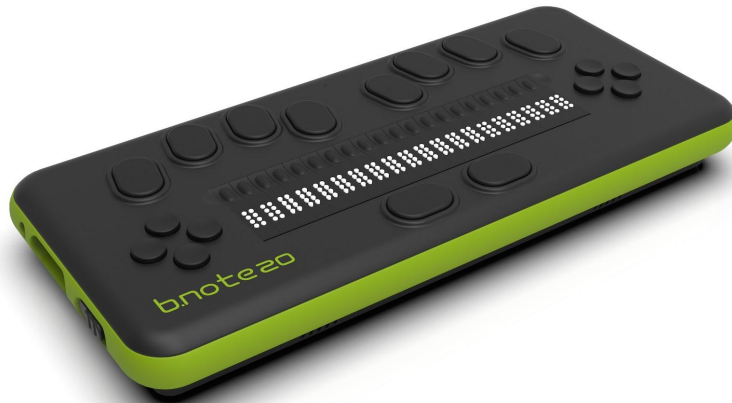




b.note

v2.5.0

**Manuel d'utilisation
(2023-10-31)**



SOMMAIRE

Description	7
Présentation	7
Caractéristiques	8
Architecture matérielle	8
Les touches de b.note	9
Le bouton marche-arrêt	9
Les touches de commandes	9
Les curseurs routines	9
Le clavier braille	10
Mise en route	10
Utilisation d'un menu	11
Utilisation d'une boîte de dialogue	11
Le menu principal de b.note	12
Usb-a et usb-b	12
Bluetooth-applications	12
nn%	12
Le menu applications de b.note	12
Usb	13
Bluetooth (0 à 4)	13
Document (0 à 5)	13
Explorateur	13
Préférences	13
Transport	13
Éteindre	13
Les applications	13
Présentation	13
L'explorateur de fichiers	14
Présentation et déplacement dans le dossier courant	14
Sélection multiple	15
Corbeille	15
Menu de l'explorateur de fichiers	15
Menu Fichier	15
Menu Edition	16
Menu Aller à	16
Menu Sauvegardes	16
Bouton Applications	17
Menu des dossiers spéciaux bluetooth et sauvegardes	17
Menu de la corbeille	17
Menu Fichier	17
L'éditeur	18

Le menu de l'éditeur	18
Fichier	18
Edition	19
Math	19
Aller à	19
Recherche	20
Insertion	20
Signets	20
Vocalisation	20
Bouton Applications	21
Les préférences	22
Le détail des préférences	22
Horloge	22
Batterie	22
Synthèse	23
USB	23
Bluetooth	23
Wifi	23
Interface utilisateur	24
Explorateur	24
Editeur	24
Mathématique	25
Musique	25
Agenda	25
Jeux de mots et de calcul	25
Clavier	25
Veille	25
Mise à jour	25
Test (menu seulement)	26
Restauration (menu seulement)	26
Versions	26
L'agenda	27
Fonctionnement de base	27
Navigation dans l'application	27
Utilisation du calendrier	27
Le menu événement	28
Le menu Aller	28
Le menu rechercher	29
Le menu Gestion de l'agenda	29
Paramètres de l'agenda	29
Les lecteurs audio	31
Audio	31

Menu du lecteur audio	31
Menu Liste de lecture	31
Menu Elément	31
Radio	32
Menu du lecteur radio	32
Menu Radio	32
Menu Lecteur	32
Les jeux éducatifs	33
Jeux de mots	33
Jeux de calcul	33
Le Chronomètre	34
Les jeux	35
Mines	35
Règle du jeu	35
Affichage et déplacements	35
Mastermind	36
Règle du jeu	36
Affichage et déplacements	36
L'utilisation connectée avec un lecteur d'écran	37
USB	37
Bluetooth	37
ANNEXE - Éditeur - Recherche.	38
ANNEXE - Éditeur - Mathématique.	38
Description	38
Calculatrice en mode texte	39
Généralités	39
Les blocs	39
Les constantes	39
Les opérateurs	40
Les fonctions à un argument	40
Les fonctions à plusieurs arguments	41
Calculatrice en braille mathématique Français	42
Généralités	42
Les blocs	42
Les constantes	42
Les opérateurs	42
Les fonctions à un argument	43
Les fonctions à plusieurs arguments	44
Calculatrice en braille mathématique UEB	45
Généralités	45
Les nombres	45
Les constantes	45

Les blocs	45
Les opérateurs	46
Les fonctions à un argument	46
Les fonctions à plusieurs arguments	46
Exemples	47
ANNEXE - Clavier braille en USB	49
ANNEXE - Clavier braille unimanuel	50
ANNEXE - Fonctions des curseurs routines	51
ANNEXE - Jumelage Bluetooth	52
Jumelage avec un PC	52
Jumelage avec une tablette ou un smartphone Android	52
Jumelage avec une tablette ou un smartphone Apple	52
ANNEXE - Transfert de fichiers en Bluetooth	53
Transfert du PC vers b.note	53
Transfert de b.note vers le PC	53
Transfert d'une Tablette (ou smartphone) android vers b.note	54
Transfert de b.note vers une Tablette (ou smartphone) android	54
ANNEXE - Raccourcis clavier de commande	55
Fonctions du pavé de gauche	55
Fonctions du pavé de droite	55
ANNEXE - Raccourcis du clavier braille	57
Généraux	57
Menu / Boîte de dialogue	57
Editeur	57
Explorateur de fichiers	59
Lecteur audio	59
Radio	60
ANNEXE - Caractères Braille informatique 8 points	60
ANNEXE - Fonctions braille 10 points	64
ANNEXE - Mise à jour des applications	66

Description

b.note est une plage braille pouvant se connecter en USB ou en Bluetooth à de nombreux ordinateurs, tablettes ou smartphones.

b.note est aussi un bloc-notes braille autonome qui possède un explorateur de fichiers, un éditeur permettant d'organiser, de lire et de modifier ses documents, une calculatrice scientifique, un lecteur de fichier MP3, un lecteur de web radio et de podcast, lecture et écriture de document en braille musical.

Présentation

Face supérieure:

- Un afficheur braille de 20 ou 40 cellules de 8 points chacune,
- Des curseurs routines à double contact situés immédiatement au-dessus de chaque cellule braille,
- Un clavier braille 10 touches dont les touches de pouce se situent en dessous de l'afficheur braille et les 8 autres touches au-dessus de la ligne de curseurs routines,
- 2 pavés de 4 touches disposées en croix, ils sont situés à droite et à gauche de l'afficheur braille.

Face inférieure :

- Une trappe vissée permet d'accéder exceptionnellement à la SD-Card de l'appareil.
- Sur *b.note* génération 2, 2 grilles à l'avant permettent l'émission sonore des 2 hauts parleurs intégrés.

Côté latéral gauche :

- Un trou permet l'introduction d'un trombone pour réinitialiser le système en cas de dysfonctionnement.
- Un connecteur USB de type 'C' permet le rechargement de l'appareil ou le dialogue avec un autre système,
- Une prise audio jack (3,5mm) pour le branchement d'un casque.
- Un bouton glissière permet la mise en marche ou l'arrêt de l'appareil,

Côté arrière :

- Sur *b.note* génération 2, une prise USB permet de brancher une clef USB pour le transfert de documents.

Caractéristiques

- Afficheur 20 ou 40 cellules,
- 20 ou 40 curseurs routines,
- Clavier braille 10 touches,
- 2 pavés de 4 touches,
- Processeurs : STM32L1 / ARM Cortex-A53, quad core, 1.4GHz,
- RAM: 512MB LPDDR2 (900MHz),
- Carte SD 64GB,
- Wifi : 2.4GHz 802.11ac dual band,
- Bluetooth : 4.2 LS BLE,
- Audio out : Jack 3,5mm et haut-parleurs intégrés (bnote génération 2),
- USB type A pour clef USB (bnote génération 2),
- USB type C pour alimentation ou branchement à un ordinateur,
- Batterie : 3.7V 6000mAh (22.2 W),
- Charge rapide avec un adaptateur secteur USB C (protocole PD Universel 2.0), Charge à 30% en 25 min., 80% en 1h30.
- Autonomie : supérieure à 14 heures,
- Dimensions : 235 (20 cel.) / 365 (40 cel.) x 105 x 27 mm,
- Poids : 500 gr. (20 cel.) / 600 gr. (40 cel.).

Architecture matérielle

b.note est un système bi-processeurs,

Il intègre un microcontrôleur 32 bits qui gère :

- l'alimentation du système,
- les claviers,
- le bouton marche-arrêt,
- le connecteur USB,

Ce processeur assure à lui seul le fonctionnement de l'appareil en tant que plage braille USB.

Pour les autres utilisations de *b.note*, un deuxième processeur beaucoup plus puissant assure les fonctions :

- Bluetooth,
- Applications internes (explorateur de fichiers, bloc-notes, lecteur multimédia)
- Synthèse vocale.

Dès que le besoin s'en fait sentir, le second processeur est mis en route. Seule une extinction de l'appareil, par un appui long sur le bouton marche-arrêt, suspend l'alimentation du second processeur.

Les touches de *b.note*

Le bouton marche-arrêt

Le bouton marche-arrêt est un bouton à glissière qu'il faut tirer vers soi pour l'actionner. Il permet de mettre en route et d'éteindre l'appareil.

Un appui court place l'appareil dans un mode "transport". Un appui long (> à 3 sec.) éteint l'appareil. Voir "Mise en route"

Les touches de commandes

b.note est équipé de 2 blocs de 4 touches disposées en croix (pavé de flèches)

Fonctions du pavé de gauche :

- L'appui sur la flèche en haut ouvre le menu de *b.note*,
- L'appui sur la flèche en bas est la touche d'entrée/sortie dans le menu de l'application,
- L'appui sur la flèche à droite est la touche d'avance de l'afficheur braille,
- L'appui sur la flèche à gauche est la touche de recul de l'afficheur braille.

Fonctions du pavé de droite :

Ces 4 touches sont utilisées pour simuler les flèches. Dans les menus, par exemple, les flèches droite et gauche permettent de sélectionner l'élément de menu suivant ou précédent.

Pour une description détaillée des fonctions des touches de commande se reporter au chapitre "ANNEXE - Raccourcis clavier de commande".

Les curseurs routines

Les curseurs routines sont des touches à double contact : un appui léger sur une de ces touches déclenche le premier contact, un appui fort déclenche le second contact.

Par défaut les fonctions des curseurs routines sont les suivantes :

- Un appui léger (premier contact) sur le premier curseur routine déclenche la fonction de recul de l'afficheur braille.
- Un appui léger sur n'importe quelle autre touche déclenche l'avance de l'afficheur. Ainsi, lorsqu'il arrive en fin de lecture, l'utilisateur n'a pas à chercher un bouton particulier, il peut appuyer sur n'importe quel curseur routine pour passer à l'affichage suivant.
- Un appui fort (second contact) permet de réaliser la fonctionnalité traditionnelle d'un curseur routine, soit l'action sur un objet ou le positionnement du curseur pour un texte.

Les fonctions attribuées aux curseurs routines peuvent être réassignées (Voir l'annexe "Fonctions des curseurs routines".)

Le clavier braille

Le clavier braille de *b.note* est composé de 8 touches et de 2 touches de pouce.

Chacune des 8 touches correspond à un point braille.

Elles sont disposées de gauche à droite ainsi : '7 3 2 1 4 5 6 8'

Les 2 touches de pouce sont nommées de gauche à droite '9' et 'A'.

Le clavier braille s'utilise en appuyant et en relâchant simultanément une ou plusieurs touches. Les fonctions ou caractères générés selon la combinaison de touches appuyées seront décrites plus loin dans ce document :

- Pour la saisie en braille informatique, voir l'annexe "Caractères Braille informatique 8 points",
- Pour toutes les fonctions autres que les caractères disponibles habituellement sur un clavier PC, voir l'annexe "Fonctions Braille 10 points"
- Pour l'utilisation du clavier braille en mode uni-manuel, voir l'annexe : "clavier braille unimanuel".

Certaines de ces fonctions (Ctrl, Alt, Maj, Windows et Insert) sont des modificateurs, qui doivent précéder l'appui de la combinaison braille sur laquelle ils s'appliquent.

Mise en route

Pour démarrer *b.note*, il suffit de tirer vers soi le bouton glissière situé sur le flanc gauche de l'appareil.

L'afficheur braille se met immédiatement sous tension et affiche son menu principal.

Une fois l'appareil démarré :

- Un appui court place l'appareil dans un mode "transport". Dans cet état toutes les touches sont sans effet et l'afficheur braille reste en position tous points baissés. Seule une nouvelle sollicitation du bouton marche-arrêt peut le sortir de ce mode.
- Un appui long (> à 3 sec.) place l'appareil en veille. Dans ce mode, l'alimentation du second processeur est coupée tout comme celle de l'afficheur braille.

Après son démarrage, *b.note* affiche son menu principal:

"usb-a usb-b bluetooth-applications nn%"

Il suffit de valider 'usb-a' ou 'usb-b' pour que le système passe à l'écoute de son port USB sur l'une des 2 émulations de port série.

Si l'on souhaite un autre fonctionnement (Bluetooth, applications internes), il convient de valider 'bluetooth-applications' ce qui mettra en route le second processeur du système. nn% indique le pourcentage de batterie.

Le retour dans le menu principal de *b.note* est déclenché par l'appui sur la touche flèche en haut du pavé de gauche.

Une fois le second processeur démarré, le menu principal est complété :

“usb-a usb-b <Liste des canaux bluetooth connectés> <liste des documents en édition>
explorateur préférences transport éteindre”

Utilisation d'un menu

Un menu apparaît comme une ligne composée d'une suite de labels.

Ces labels peuvent être composés de plusieurs mots, dans ce cas le point braille 8 remplace l'espace comme séparateur de mot.

Le premier label est le titre du menu, il est suivi du caractère ‘:’.

Les labels suivants sont des boutons actionnables qui sont séparés par des espaces.

Le point braille 7 et 8 clignote au-dessous du premier caractère du bouton, cela signifie que le bouton est focusé. Un bouton focusé est celui qui sera actionné par 9A au clavier braille.

Les boutons de menus peuvent être activés par raccourci clavier en tapant directement la lettre de raccourci quand le menu est affiché. La lettre de raccourci est indiquée par le point Braille 8 levé.

A l'ouverture d'un menu, le début de plage braille présente l'objet focusé.

Il existe deux méthodes pour parcourir un menu :

1. Vous pouvez avancer ou reculer l'afficheur braille sur le menu (appui léger sur les curseurs routines ou flèche droite et gauche du pavé de gauche) puis actionner un des boutons du menu en appuyant de façon plus forte sur un des curseurs routines situés au-dessus de ce bouton.
2. Vous pouvez déplacer le focus sur les différents boutons du menu (flèche à droite / gauche du pavé de droite). L'afficheur se déplace de façon à présenter en début de plage le bouton focusé. Vous pouvez alors actionner ce bouton (9A au clavier braille).

Utilisation d'une boîte de dialogue

Une boîte de dialogue permet de présenter des objets possédant des valeurs associées, certaines de ces valeurs peuvent-être modifiables.

Une boîte de dialogue ressemble à un menu, elle se manipule de la même façon. Elle possède toujours un bouton “Ok” pour la fermer en validant son contenu et un bouton “Annuler” pour abandonner les modifications. Ce bouton “Annuler” est présent uniquement dans les boîtes de dialogue où des modifications sont possibles.

Tout comme pour les menus, les points 7 et 8 clignotant montrent l'élément focusé, le point 8 levé signale la lettre de raccourci qui sera activée en tapant Alt+lettre (au clavier braille 8A + comb. braille de la lettre).

En dehors des boutons on peut trouver dans une boîte de dialogue :

- objet texte
- objet éditable
- objet liste

Les objets éditables et les objets liste possèdent un nom et présentent une valeur associée. Ils s'affichent sous la forme “nom-valeur”.

Les objets texte ont un rôle purement informatif, l'action sur un objet texte est sans effet. Ils ne possèdent pas de valeur et s'affichent sous la forme "nom".

Les objets éditables permettent la modification de leur valeur. L'action sur une boîte éditable fait apparaître des points 78 clignotants sous chaque caractère de sa valeur indiquant que le texte est sélectionné. La frappe de caractères au clavier braille remplace cette valeur. Un nouvel actionnement sur la boîte éditable la refermera à l'édition.

Les objets liste permettent de sélectionner une valeur dans une liste définie, il suffit pour cela de focaliser la liste et de faire dérouler les valeurs avec les touches flèches en haut/bas du pavé de droite.

Le menu principal de *b.note*

Ce menu existe en 2 versions selon que le second processeur ait démarré ou non. Ce chapitre décrit le menu principal dans sa première version, on parlera de menu applications pour la seconde version, il est décrit dans le chapitre suivant.

Usb-a et usb-b

Ces 2 boutons permettent l'utilisation de *b.note* en plage braille connectée en USB port série.

Dans ce mode toutes les actions de touches sont transmises à l'appareil connecté, l'afficheur braille sera rafraîchi à sa demande.

Bluetooth-applications

Ce bouton permet d'entrer dans les applications de *b.note*, cela déclenche l'allumage du second processeur. Une trentaine de secondes plus tard, ce menu principal devient le menu applications.

nn%

Ce dernier élément est une information qui indique le niveau de la batterie, il ne permet aucune action.

Le menu applications de *b.note*

Ce menu se substitue au menu principal dès que le second processeur est démarré. Pour alléger le menu d'application, des paramètres de l'application préférences permettent de placer la plupart de ces applications dans le menu principal, dans un sous menu 'plus d'app.' ou bien encore de les rendre invisibles.

Usb

même rôle que dans le menu précédent.

Bluetooth (0 à 4)

Le nombre de ces boutons dépend du nombre de connexions Bluetooth en cours, le texte associé à ces boutons est le nom du système Bluetooth auquel *b.note* est connecté. L'action de l'un de ces boutons permet de connecter le clavier et l'afficheur braille de *b.note* au système Bluetooth (PC, tablette ou smartphone).

Si aucune connexion Bluetooth n'est active, il n'y a aucun bouton de ce type dans le menu.

Document (0 à 5)

Ces boutons permettent de retourner sur un document en cours d'édition, le texte associé à ses boutons est le nom du fichier du document ouvert.

Lorsque le bouton commence par '*-' cela indique que le document est ouvert en lecture seule.

Si aucun document n'est en cours d'édition, il n'y a aucun bouton de ce type dans le menu.

Explorateur

Ce bouton permet de lancer l'application explorateur de fichiers (Voir chap. Applications>Explorateur de fichier).

Préférences

Ce bouton permet de lancer l'application préférences ((Voir chap. Applications>Préférences).

Transport

L'action de ce bouton est équivalente à un appui court du bouton marche-arrêt de l'appareil (Voir chap. Mise en route)

Éteindre

L'action de ce bouton est équivalente à un appui long du bouton marche-arrêt de l'appareil (Voir chap. Mise en route)

Les applications

Présentation

Les applications de *b.note* sont composées d'un explorateur de fichiers, d'un éditeur et d'une page de préférences.

Une application audio permet de construire des listes de lecture pour jouer des fichiers audio.

Une application radio permet de choisir une radio et de l'écouter.

Un jeu de démineur et un jeu de mastermind sont activables sur le paramètre 'jeux' des préférences, par défaut ces 2 applications ne sont pas visibles.

L'explorateur de fichiers

L'explorateur de fichiers présente la liste des fichiers et des dossiers contenus dans le dossier courant. Ce dernier est initialement le dossier de base 'mes documents' de *b.note* mais il peut changer en fonction des actions de l'utilisateur.

Afin de classer localement les différents documents, l'explorateur possède des fonctions qui permettent de créer/effacer des sous dossiers et de réaliser des copies/déplacements de dossier à dossier.

Les fichiers peuvent être échangés en bluetooth avec un PC ou un smartphone.
L'explorateur de fichier peut compresser et extraire des archives au format zip.

L'explorateur possède son propre menu, celui-ci est détaillé ci-après.

Présentation et déplacement dans le dossier courant

Les dossiers puis les fichiers du dossier courant sont présentés par ordre alphabétique. Chaque élément de ce dossier correspond à une ligne braille, on se déplace donc dans cette liste avec la flèche en haut ou en bas du pavé de droite.

Une action sur un dossier déclenche son affichage, il devient le dossier courant.

Une action sur un fichier déclenche son ouverture dans l'éditeur s'il est d'un format connu (".txt", ".mbe", ".docx", ".xlsx", ".odt", ".pdf", ".rtf", ".brf", ".epub"). Lorsque l'éditeur ouvre un fichier d'un format autre que ".txt" il convertit le fichier au format .txt puis efface le fichier convertit. On peut cependant retrouver le fichier d'origine dans la corbeille.

Note : Les fichiers musicxml peuvent être lus, jouer et éditer sur le bnote. Une documentation indépendante que vous trouverez à côté de cette documentation décrit son fonctionnement.

Le recul de l'afficheur (touche gauche du pavé de gauche) permet de visualiser le nom du dossier courant. Un appui fort sur les curseurs routines situés au-dessus de ce nom entraîne l'affichage du dossier parent. La touche braille 9 (Correction) permet également cette manœuvre.

Chaque élément du dossier est préfixé par les lettres "f" ou "d" indiquant son type (fichier ou dossier). Ainsi un fichier test.txt se présentera sous la forme "f test.txt" et un dossier histoire sous la forme "d histoire".

A la suite du nom de fichier on trouvera sa taille sous la forme "(x mo)", "(x ko)", "(x octets)".

Dans cette liste il est possible de taper des caractères, *b.note* se placera sur le fichier ou dossier qui commence par cette séquence, on pourra ainsi se déplacer très rapidement dans la liste.

Une fois la séquence trouvée il est possible de passer à la suivante avec F3.

Sélection multiple

Les fonctions copier et couper peuvent s'exécuter sur une liste de fichiers. L'explorateur de fichier permet, de ce fait, de sélectionner un ensemble de dossiers/fichiers.

Lorsqu'un élément fait partie de la sélection, il est présenté préfixé par le caractère s, ainsi un fichier test.txt se présentera sous la forme "sf test.txt".

Lorsqu'un élément ne fait pas partie de la sélection, il est présenté préfixé par le caractère n, ainsi un fichier test.txt se présentera sous la forme "nf test.txt".

Pour commencer une sélection, faire F8 (braille 1259) ; pour clore une sélection, faire Echap. (braille 1245A).

Lorsque la sélection est activée, vous pouvez vous déplacer d'élément en élément et faire Espace (braille A) pour sélectionner/désélectionner le fichier/dossier présenté.

Pour sélectionner tout le contenu du dossier courant vous pouvez faire le raccourci CTRL+a.

Corbeille

Lorsque vous supprimez des fichiers ou des dossiers, ils sont placés dans la corbeille. Vous pouvez visualiser le contenu de la corbeille (via le menu Dossier>corbeille) et rétablir un fichier effacé par erreur. Vous pouvez supprimer définitivement des fichiers ou des dossiers qui se trouvent dans la corbeille.

Note : La gestion de la corbeille est à la charge de l'utilisateur, elle ne cesse de se remplir à chaque effacement et il faudra que l'utilisateur fasse de temps à autre le ménage dans son contenu.

Menu de l'explorateur de fichiers

Le menu de l'explorateur de fichiers s'affiche après l'appui sur la touche flèche en bas du pavé gauche. Un autre appui sur cette touche permet de revenir au dossier de l'explorateur de fichier.

Le bouton "applications" de ce menu permet de sortir de l'explorateur et de revenir au menu d'applications.

Menu Fichier

- **nouveau fichier (Ctrl + n)**: Création d'un nouveau fichier dans le dossier courant, son contenu pourra être créé grâce à l'éditeur.
- **nouveau dossier (Ctrl + d)**: Création d'un nouveau dossier dans le dossier courant.
- **ouvrir (Entrée)**: Ouvre le dossier dans l'explorateur ou le fichier dans l'application reconnaissant son type.
- **ouvrir en lecture (Ctrl + Entrée)**: Ouvre le document dans l'éditeur en lecture seule.
- **fichiers récents** : Affiche une liste de fichiers récemment ouverts pour une réouverture rapide du document.
- **renommer (F2)**: Permet de redéfinir le nom d'un dossier ou d'un fichier.
- **supprimer (Suppr)**: Efface les fichiers et dossiers sélectionnés et les place dans la corbeille. Ils pourront être récupérés via le dossier "corbeille" si besoin.
- **compresser** : Crée un fichier compressé qui portera le nom du premier fichier ou dossier sélectionné.
- **extraire** : Décompresse le fichier zip sélectionné.
- **rechercher** : Permet de rechercher un fichier dans le dossier courant et ses sous dossiers ou depuis le dossier racine ('bnote-documents').
- **envoyer vers** : Envoi du fichier en Bluetooth vers un autre système. Voir ANNEXE - Transfert de fichiers en Bluetooth.
- **actualiser (F5)** : Permet de reconstruire la liste de dossiers/fichiers affichés.

Menu Edition

- **début / fin de sélection (F8/Echap.)** : Cette fonction permet d'entrer et de sortir du mode sélection (voir sous chapitre de la page précédente "sélection multiple").
- **copier (Ctrl + c)** : Copie dans le presse papier l'ensemble des fichiers et dossiers sélectionnés. Cette fonction ne fait que référencer les dossiers/fichiers dans le presse papier, il faudra donc enchaîner la fonction de collage avant d'effacer ou de renommer les éléments sélectionnés.
- **couper (Ctrl + x)** : Même fonction que copier à la différence que les éléments d'origine seront automatiquement effacés après le collage.
- **coller (Ctrl + v)** : Place l'ensemble des fichiers et dossiers copiés ou coupés dans le dossier courant.
- **sélectionner tout (Ctrl + a)** : Sélectionne tous les dossiers/fichiers du dossier courant.

Menu Aller à

- **bluetooth** : Affiche le contenu du dossier “bluetooth” où sont stockés les fichiers reçus via le bluetooth.
- **corbeille** : Affiche le contenu du dossier “corbeille” où sont stockés les fichiers effacés.
- **sauvegardes** : Affiche le contenu du dossier “sauvegardes” où sont stockés les fichiers de sauvegarde.
- **mes documents** : Affiche le contenu du dossier “mes documents” où sont stockés vos documents.
- **clef USB** : Affiche la clef USB connectée à l'appareil.
- **dossier parent** : Affiche le contenu du dossier parent.

Menu Sauvegardes

- **sauvegarder** : Créé dans le dossier “sauvegardes” un fichier zip contenant l'intégralité du dossier “mes documents”. Ce fichier pourra être transféré en Bluetooth vers une autre machine, par la fonction “envoyer vers”.
- **restaurer** : Restaure le dossier “mes documents” à partir d'un fichier de sauvegarde qui devra se trouver dans le dossier “sauvegardes”.

Bouton Applications

- Ce bouton permet de revenir au menu d'applications.

Menu des dossiers spéciaux bluetooth et sauvegardes

Dans ces dossiers, le menu est incomplet, il n'affiche que les fonctions qui sont pertinentes.

Menu de la corbeille

Dans ce dossier, un certains nombres de fonctions du menu sont supprimés, le menu fichier se présente comme ci-dessous :

Menu Fichier

- **Rétablir** : Rétablit l'ensemble des fichiers et dossiers sélectionnés dans la corbeille à son emplacement d'origine (l'emplacement avant la mise à la corbeille).
- **Supprimer définitivement** : Efface de manière définitive l'ensemble des fichiers et dossiers sélectionnés.
- **Vider la corbeille** : Supprime de manière définitive tous les dossiers et fichiers contenus dans la corbeille.

L'éditeur

L'éditeur présente le contenu d'un document de texte composé de paragraphes.

Ces paragraphes sont découpés en lignes d'un nombre de caractères fixes définis par l'utilisateur. Par défaut, ce nombre de caractères est identique à celui de la plage braille de l'appareil (20 ou 40 selon le modèle).

Le curseur d'édition est représenté par les points 7 et 8 clignotants sous le caractère suivant le point d'insertion.

Un texte sélectionné est aussi indiqué avec les points 7 et 8 clignotants.

L'avance et le recul de l'afficheur braille (flèche droite et gauche du pavé de gauche) déplace le curseur en début d'afficheur uniquement si un texte n'est pas sélectionné. Ainsi l'avance et le recul de l'afficheur permet de voir la sélection de texte.

Un raccourci clavier Ins+F permet de sortir de l'édition du document pour entrer en recherche incrémentale.

Il suffit de taper la séquence de caractères pour que l'éditeur se place sur la première occurrence, F3 permet de passer aux suivantes.

Si de nouveau caractères sont tapés après 1 seconde ils seront interprétés comme une nouvelle séquence à rechercher.

Cette recherche est indifférente aux accents et à la casse des caractères (min/maj).

Le raccourci clavier Echappement permet de sortir de ce mode.

Les documents peuvent être lus en braille informatique ou en braille abrégé.

Voir ANNEXE - raccourcis clavier de commande.

L'éditeur possède un ensemble de fonctions permettant de se déplacer dans le document.

Voir ANNEXE - Raccourcis clavier.

L'éditeur possède son propre menu qui est détaillé ci-après.

Le menu de l'éditeur

Le menu de l'éditeur s'affiche après l'appui sur la touche flèche en bas du pavé gauche. Un autre appui sur cette touche permet de revenir à l'éditeur.

Le bouton "applications" de ce menu permet de sortir de l'éditeur et de revenir au menu d'applications.

Fichier

- **Fermer (Ctrl + F4)** : Ferme le document, si le document a été modifié une proposition de sauvegarde sera faite.
- **Enregistrer (Ctrl + s)** : Sauve les modifications réalisées.

- **Nettoyage** : Permet de supprimer toutes les séries de lignes vides consécutives du document. Cette fonction est utile après la l'importation d'un fichier .pdf par exemple, où les lignes vides peuvent être nombreuses.
- **Statistiques** : Affiche une boîte de dialogue indiquant le nombre de paragraphes / mots / caractères contenus dans le document.
- **Exporter en brf** : Permet d'enregistrer le document au format .brf. Les paramètres de l'enregistrement qui seront demandés sont : la langue d'encodage, le type de braille, la longueur de ligne, le nombre de lignes par page, le nombre de page par fichier et une page de garde optionnelle.
- **Envoyer la sélection vers** : Lorsqu'une sélection de texte est réalisée, cette fonction permet d'envoyer par un canal bluetooth chacun de ces caractères comme ci ils étaient saisies au clavier braille. Il faudra s'assurer au préalable que le système recevant les caractères est dans une configuration permettant de recevoir ces caractères (bloc note au premier plan par exemple sous Windows).

Edition

- **Annuler (Ctrl + z)** : Annule la dernière opération réalisée, une frappe ou des effacements successifs espacés de moins de 5 secondes seront vus comme une seule opération.
- **Rétablir (Ctrl + y)** : Rétablit l'opération précédemment annulée.
- **Début / Fin de sélection (F8 / Echap.)** : Entre et sort du mode de sélection, dans ce mode les fonctions de déplacement du curseur deviennent des fonctions d'extension de la sélection.
- **Couper (Ctrl + x)** : Copie le texte sélectionné dans le presse papier et l'efface du document.
- **Copier (Ctrl + c)** : Copie le texte sélectionné dans le presse papier.
- **Coller (Ctrl + v)** : Colle le contenu du presse papier dans le document à la position du curseur.
- **Sélectionner tout (Ctrl + A)** : Sélectionne tout le document.
- **Curseur** : Affiche une boîte de dialogue montrant les coordonnées du curseur. Ces dernières peuvent être modifiées afin de déplacer le curseur.
- **Avance braille en abrégé** : Arme/Désarme un paramètre réalisant une lecture en abrégé lors de l'avance de l'afficheur. indicateur faisant 'activer

Math

L'éditeur est capable de reconnaître des expressions mathématiques et de les évaluer. Voir ANNEXE - Éditeur - Mathématique.

- **Évaluation ligne (Ctrl + m)** : Réalise le calcul de l'expression mathématique de la ligne sur laquelle se trouve le curseur.
- **Évaluation bloc (Ctrl + t)** : Réalise le calcul des expressions mathématiques situées sur un ensemble de lignes consécutives. Le calcul partira de la première ligne du bloc quelque soit la position du curseur dans ce bloc.

Aller à

Ce menu permet de déplacer le curseur en début/fin de document/paragraphe.

Recherche

- **Rechercher (Ctrl + f)** : Affiche une boîte de dialogue permettant de rechercher une suite de caractères dans le texte à partir de la position du curseur. Voir ANNEXE Éditeur - Recherche.
- **Remplacer (Ctrl + h)** : Affiche une boîte de dialogue quasiment identique à la boîte de dialogue rechercher. Elle comporte une zone supplémentaire permettant de noter la suite de caractères qui viendra remplacer le texte trouvé.
- **Suivant (F3)** : Sélectionne la prochaine occurrence du texte recherché.
- **Remplacer et suiv. (F4)** : Remplace le texte recherché et sélectionne la prochaine occurrence du texte recherché.
- **Précédent (Maj + F3)** : Sélectionne l'occurrence précédente du texte recherché.
- **Remplacer et pré. (Maj + F4)** : Remplace le texte recherché et sélectionne l'occurrence précédente du texte recherché.
- **Remplacer tout (F5)** : Remplace toutes les occurrences du texte recherché par le texte de remplacement.

Insertion

- **Résultat** : Insère le résultat du dernier calcul mathématique.
- **Date** : Insère la date à l'endroit où se trouve le curseur sous une forme "jour de la semaine, jour du mois, mois, année" soit "mercredi 25 mars 2020" par exemple.
- **Signature** : Insère le contenu du fichier "signature.txt" qui se trouve dans le dossier "Document" de *b.note*. La fonction est sans effet si un tel fichier n'a pas été créé préalablement.

Signets

- **Insérer / Effacer (Ctrl + F2 / Ctrl + Maj + F2)** : Pose un signet à la position du curseur ou le retire s'il y en a déjà un à cet endroit.
- **Suivant (F2)** : Descend le curseur dans le document jusqu'au premier signet rencontré. Ce déplacement repart en début de document si aucun signet n'est rencontré.
- **Précédent (Maj + F2)** : Monte le curseur dans le document jusqu'au premier signet rencontré. Ce déplacement repart en fin de document si aucun signet n'est rencontré.
- **Effacer tout** : Supprime tous les signets du document.

Vocalisation

- **Paragraphe (Ctrl + r)** : Lance la lecture du paragraphe dans lequel se trouve le curseur.
- **Document (Ctrl + d)** : Lance la lecture du document à partir du paragraphe dans lequel se trouve le curseur.
- **Volume** : Ouvre une boîte de dialogue contenant 2 boutons permettant d'augmenter ou de diminuer le volume, un retour vocal permet de se rendre compte de l'effet du réglage.

- **Vitesse** : Comme pour le volume mais agit sur la vitesse d'élocution de la synthèse vocale.

Bouton Applications

- Ce bouton permet de revenir au menu d'applications.

Les préférences

Cette application présente sous la forme d'une page l'ensemble des paramètres de *b.note*.

On trouvera dans cette page :

- La date et l'heure
- les informations sur la batterie
- Les réglages de la vocalisation
- Les réglage de l'usb
- Les paramètres bluetooth
- Les paramètres wifi
- Les paramètres de l'interface utilisateur
- Les paramètres de l'explorateur
- Les paramètres de l'éditeur
- Les paramètres mathématique
- Les paramètres de la musique
- Les paramètres de l'agenda
- Les paramètres de l'apprentissage du braille
- Les réglages des claviers
- Les paramètres de mise en veille
- Les paramètres de mise à jour
- Les informations de version

Dans cette page il est possible de taper des caractères, *b.note* se placera là où se trouve la séquence de caractères tapées, on pourra ainsi se déplacer très rapidement dans la page.

Une fois la séquence trouvée il est possible de passer à la suivante avec F3.

Une action sur la ligne affichée déclenche la boîte de dialogue permettant de modifier le paramètre, une modification dans le paramétrage de l'appareil est ainsi très rapide.

Le parcours des menus est la seconde façon de modifier le paramétrage de *b.note*, ils sont détaillés ci-dessous.

Le détail des préférences

Horloge

- **Date et heure** : Ces paramètres permettent de dater les documents qui seront modifiés par l'éditeur.

Batterie

- **Batterie** : Cette ligne affiche le niveau de batterie en pourcentage, l'état du chargeur et enfin la tension et le courant de batterie.

Synthèse

- **volume et vitesse** : Ces paramètres permettent de régler le volume et la vitesse d'élocution de de la synthèse vocale. Sur *b.note* génération 2, le volume peut avoir des valeurs différentes si le casque est branché ou non.
- **langue** : Ce paramètre permet de sélectionner la langue de la synthèse vocale.
- **synthèse** : Ce paramètre permet de choisir la synthèse vocale entre cerence, picotts, mbrola et espeak.
- **voix** : Ce paramètre permet de choisir une voix pour une langue et une synthèse vocale définies.
- **casque** : Ce paramètre uniquement visible sur *b.note* génération 2 n'est pas modifiable, il permet de savoir si un casque audio est détecté. La sortie son est basculée sur le casque lorsqu'un casque est branché.

USB

- **clavier usb-a-hid et usb-b-hid** : Ces paramètres permettent de connaître la façon dont seront envoyées les combinaisons braille lors du fonctionnement sur l'un des 2 port série USB, soit comme un clavier USB, soit directement au lecteur d'écran. Ces paramètres sont modifiables indépendamment mais c'est normalement le lecteur d'écran qui les prend en charge, il est donc probable que la modification effectuée ici ne dure pas. Voir ANNEXE - Clavier braille en USB.

Bluetooth

- **nom** : L'adaptateur bluetooth à pour nom par défaut "Esys-bnote-nnnn" où "nnnn" est le numéro de série de l'appareil. Vous pouvez cependant personnaliser la dernière partie de ce nom. Pour que le changement de nom soit effectif, il faudra redémarrer *b.note*.
- **visibilité** : Vous pouvez rendre l'adaptateur bluetooth visible pour permettre une auto détection de celui-ci pour un jumelage. Ce paramètre restera dans l'état défini, il conviendra de le remettre en invisible pour éviter des jumelages intempestifs.
- **Liste des appareils appairés** : Cette ligne énumère les appareils jumelés, elle conduit à une boîte de dialogue permettant d'effacer un jumelage.
- **Automatisation** : Chaque appareil appairé est présenté sur une ligne qui présente en cas de connexion qu'elle sera la réaction de *b.note*, ne rien faire ou basculer automatiquement dans le mode de fonctionnement bluetooth.

Wifi

- **Connecté à** : Cette ligne présente le ssid du point d'accès sur lequel *b.note* est connecté.
- **Favoris** : Cette ligne liste les ssid des points d'accès enregistrés, une action sur cette ligne permet de définir un ssid/mot de passe d'un nouveau point d'accès. Dans cette boîte de dialogue un bouton scan permet de voir les point d'accès à proximités.
- **Adresse ip** : Cette ligne affiche l'adresse ip du *b.note* lorsqu'il est connecté en wifi.

Interface utilisateur

- **langue message** : Ce paramètre permet de choisir la langue de l'ensemble des messages de *b.note*.
- **langue braille** : Ce paramètre permet de sélectionner la table braille utilisée.
- **Type de braille** : Cette ligne définit le braille utilisé pour l'affichage des menus, des boîtes de dialogue, de la liste des dossiers/fichiers de l'explorateur et de la page des préférences. Il est possible de choisir entre un braille informatique (8 points), un braille intégral ou un braille abrégé.
- **raccourcis visibles** : Ce paramètre autorise la visualisation des raccourcis à côté de chaque élément de menu.
- **application invisible/menu principal/sous menu plus d'apps.** : Un paramètre par application permet de définir si cette application sera invisible dans le menu principal / affichée dans le menu principal / affichée dans le sous menu plus d'apps.

Explorateur

- **Vider le dossier bluetooth** : Ce paramètre réglé sur 'oui' efface automatiquement le dossier bluetooth à l'extinction de l'appareil. C'est dans ce dossier que sont transférés les fichiers en bluetooth.
- **Vider la corbeille à l'extinction** : Ce paramètre permet de vider automatiquement la corbeille à l'extinction de l'appareil.
- **Nombre de fichiers récents** : Ce paramètre permet de dimensionner la liste des fichiers récents de l'explorateur de fichiers.

Editeur

- **Type de braille** : Cette ligne définit le braille utilisé pour l'affichage des documents dans l'éditeur. Il est possible de choisir entre un braille informatique (8 points), un braille intégral ou un braille abrégé.
- **longueur de ligne** : Cette ligne affiche une boîte de dialogue pour régler le nombre maximum de caractères d'une ligne de l'éditeur. Les paragraphes de texte sont découpés en plusieurs lignes où les mots sont insécables. Par défaut, ce paramètre est égal au nombre de cellules de l'afficheur braille (20 ou 40) de façon à ne jamais trouver de mots coupés en fin d'afficheur.
- **Avance afficheur** : Deux types de déplacement de l'afficheur sont disponibles, le mode "normal" où chaque ligne de l'éditeur est présentée et le mode "significatif" où les lignes vides disparaissent.
- **Défilement automatique de l'afficheur** : Ce paramètre permet de définir le nombre de secondes entre chaque avance automatique de l'afficheur braille.
- **Curseur visible** : Ce paramètre permet de masquer l'affichage en braille du curseur dans le texte (points braille 7 et 8 clignotants)
- **Points 78 visibles** : Ce paramètre permet de masquer les points 7 et 8 des afficheurs braille de l'éditeur.

Mathématique

- **format** : 2 formats d’affichage des résultats sont disponibles, standard ou scientifique (notation à exposant de 10)
- **précision** : Ce paramètre définit le nombre de décimales du résultat.
- **fraction** : Ce paramètre permet d’afficher le résultat sous forme de fraction lorsque cela est possible.
- **angle** : Ce paramètre permet de définir l’unité d’angle de la calculatrice, soit degré ou radian.

Musique

Voir fichier de documentation bnote-musique.

Agenda

Voir chapitre Agenda.

Jeux de mots et de calcul

Voir chapitre Jeux de mots et de calcul.

Clavier

- **Mode** : Ce paramètre permet de passer le clavier braille dans l’un de ces modes unimanuel, voir ANNEXE - Clavier braille unimanuel.
- **Braille 78** : Ce paramètre conditionne l’appui sur le point b7 ou l’appui sur le point b8.
S’il est réglé sur ‘caractère’ le caractère de la table braille choisie est généré.
S’il est réglé sur fonction l’appui sur b7 réalise la fonction Correction (backspace) et lui sur b8 fait Entrée.
- **inversion** : Ce paramètre permet d’inverser les fonctions assignées au pavé de 4 touches de gauche avec celle du pavé de droite.
- **Appui léger, fort, contigu, double léger, double fort** : Ces paramètres permettent de régler le fonctionnement des touches curseurs routines, voir ANNEXE - Fonctions des curseurs routines.

Veille

- **Délai pour transport** : Ce paramètre définit le nombre de minutes pendant lesquelles l’absence d’activité conduira à la mise automatique de l’appareil en mode transport. Une valeur à 0 permet d’invalider ce mécanisme.
- **Délai pour extinction** : Ce paramètre définit le nombre de minutes pendant lesquelles l’absence d’activité conduira à l’extinction automatique de l’appareil. Une valeur à 0 permet d’invalider ce mécanisme.

Mise à jour

Pour que cette fonctionnalité fonctionne, il faut que le *b.note* soit connecté à une borne wifi.

- **Rechercher une mise à jour (menu seulement)** : Cette fonction permet de lancer une recherche de mise à jour manuellement.
- **Vérification automatiques des mises à jour** : Ce paramètre activé, le système fera une requête réseau pour savoir si une mise à jour est disponible, si oui il préviendra l'utilisateur.

Test (menu seulement)

- Cette fonction uniquement accessible par le menu permet de lever et de descendre cycliquement tous les points braille. L'arrêt du test est déclenché par l'appui sur une des touches du pavé de touches de droite ou de gauche.

Restauration (menu seulement)

- Cette fonction permet de restaurer les paramètres des fonctions internes de *b.note*, son usage est exceptionnel.

Versions

- **Type** : Cette ligne affiche le type exact de l'appareil et son numéro de série.
- **Applications** : Cette ligne donne la version du logiciel applications.
- **firmware** : Cette ligne donne la version du logiciel intégré sur le premier processeur.
- **sdcard** : Cette ligne donne la version de l'image linux du second processeur.
- **génération 2** : Si la valeur de ce paramètre est oui, alors bnote est de seconde génération, il dispose de haut-parleurs internes et d'une prise USB permettant le branchement d'une clef.
- **Linux** : Cette ligne affiche la version du noyau linux de bnote

L'agenda

L'application Agenda a été développée par Théotime Berthod, dans le cadre de l'ouverture du développement d'applications par des personnes extérieures à la société Eurobraille. Nous lui adressons tous nos remerciements pour sa participation.

Cette application permet de noter des événements ou, dans le cadre scolaire, des devoirs à réaliser. Elle dispose également d'un calendrier intégré.

Fonctionnement de base

Lors de sa première ouverture, l'application affichera «aucun événement». Cet affichage ne changera pas tant qu'un élément n'aura pas été ajouté. Si des éléments figurent déjà dans l'agenda, ils s'afficheront sous forme d'une liste avec

- La date,
- Une indication sur l'état de l'événement,
- Le sujet (titre) de l'événement (matière scolaire),
- Le contenu de l'événement (sa description).

Navigation dans l'application

L'application agenda possède différents modes de présentation. Pour y accéder, vous n'avez qu'à appuyer sur la touche 9 (retour arrière).

Les modes sont listés ci-dessous:

- Voir à partir d'aujourd'hui: Affiche tous les événements à partir de la date de l'appareil,
- Pour aujourd'hui: N'affiche que les événements pour la date de l'appareil,
- Non fait: N'affiche que les événements non fait à partir de la date de l'appareil,
- Tout l'agenda: Affiche tous les événements contenu dans votre agenda,
- Calendrier: Passe en mode calendrier.

Note : à côté de chaque mode sauf le calendrier, sont indiqués entre parenthèses le nombre d'événements correspondant à ce mode.

Utilisation du calendrier

Lorsque vous basculez l'application en mode calendrier, vous vous retrouvez sur la date du jour. Pour naviguer de jour en jour, utilisez les flèches haut et bas du pavé de droite (haut pour précédent, bas pour suivant). Pour aller 7 jours plus loin ou revenir 7 jours en arrière, vous pouvez utiliser les flèches gauche et droite du pavé de droite (gauche pour revenir, droite pour avancer).

Si vous vous trouvez sur un jour qui contient des événements, vous verrez un "*" avant la date, puis le nombre d'événement et si il y en a, le nombre d'événements non fait entre parenthèses. Pour afficher les événements à faire pour la date sur laquelle vous vous trouvez, pressez la touche entrée et la liste des événements à faire pour le jour choisi sera affichée. Pour revenir dans le calendrier, vous n'aurez qu'à presser la touche retour arrière et une seconde fois si vous souhaitez revenir au choix des différentes présentations..

Le menu événement

Nouveau (CTRL+n):

Ouvre une boîte de dialogue permettant de créer un nouvel événement. Cette boîte contient 3 premiers champs permettant d'entrer successivement le jour, le mois puis l'année. Si vous êtes en mode standard, la date du jour suivant sera entrée par défaut. En revanche, si vous êtes en mode calendrier ou en mode affichage date, ce sera la date du jour sélectionné qui sera entrée automatiquement.

Le champ suivant est le champ sujet ou vous pouvez entrer le sujet (titre) de votre événement. Le champ contenu est le champ dans lequel vous pouvez entrer la description de l'événement. Vous pouvez valider l'ajout avec le bouton « créer ».

Modifier (entrée):

Ouvre une boîte de dialogue contenant les mêmes champs que pour la création d'événement, mais avec les informations de l'événement sélectionné. Cette boîte de dialogue contient également une case à cocher permettant de définir l'état (fait/non fait), de l'événement.

Changer le statut (CTRL+t):

Change l'état de l'événement sélectionné, si l'état est sur « non fait » il passe à « fait » et inversement.

Supprimer (suppr.):

Affiche un message d'avertissement. Si vous validez, l'événement sera supprimé de votre agenda.

Effacer les éléments expirés (CTRL+delete):

Après confirmation, supprime les éléments antérieurs à la date du jour.

Le menu Aller

Semaine précédente (b235+espace (MAJ+TAB)): Renvoi au premier jour contenant des éléments de la semaine précédente.

Semaine suivante (tabulation): Renvoie au premier jour contenant des éléments de la semaine suivante.

Jour précédent (Flèche gauche du pavé de droite): Renvoi au premier élément du jour précédent.

Jour suivant (flèche droite du pavé de droite): Renvoi au premier élément du jour suivant.

Remarque: Le menu aller disparaît lorsque l'application est en mode calendrier, aujourd'hui ou affichage date.

Le menu rechercher

Rechercher une date (CTRL+D): Ouvre une boîte de dialogue contenant trois champs à remplir (jour, mois, année). Une fois le bouton rechercher validé, vous serez redirigé sur la date entrée dans le calendrier. Si la date est invalide, vous serez invité à recommencer.

Rechercher un élément (CTRL+F): Cette fonction permet de rechercher (dans tout l'agenda), un mot et d'afficher tous les événements qui contiennent ce mot. Vous pouvez choisir de chercher parmi les sujets, parmi les contenus ou parmi tout l'agenda. Une case permettant de rechercher les événements faits ou non est également disponible. Une fois que le bouton rechercher sera validé, un message vous informera du nombre d'occurrences trouvées. Si le message indique au moins une occurrence, le bouton ok vous permettra d'accéder à la liste de ces éléments. Sinon, vous serez invité à reformuler votre recherche.

Le menu Gestion de l'agenda

Exporter l'agenda (CTRL+e):

Permet de copier le fichier .csv contenant l'agenda dans le dossier Mes documents. Note: Un fichier .csv est un tableau lisible par les différents tableurs comme LibreOffice, Excel etc...

Importer un fichier d'agenda (CTRL+i):

Ouvre une boîte de dialogue permettant d'importer un fichier .csv dans votre agenda. Après avoir choisi votre fichier, celui-ci sera importé dans votre agenda.

ATTENTION: Lors de l'importation, le fichier doit respecter les caractéristiques suivantes:

- Être au format .csv,
- Les séparateurs doivent être des ";",
- La première ligne doit contenir les 4 éléments suivants: « date », « subject », « content », " todo ", et il doit rester une ligne vide à la fin du fichier,
- La date doit être écrite sous la forme « jj/mm/aaaa »,
- La colonne « todo » ne contient que des 0 et 1 (0 pour « non fait » et 1 pour « fait »).

Vider l'agenda:

Cette fonction peut servir dans le cas où votre fichier d'agenda est endommagé, que des erreurs sont présentes ou que vous souhaitez vider votre agenda. Si vous confirmez l'effacement, votre fichier d'agenda sera restauré à son état d'origine, c'est-à-dire vide.

À propos de l'application:

Cette boîte de dialogue contient des informations relatives à la version de l'application.

Paramètres de l'agenda

Les paramètres de l'agenda sont disponibles dans les préférences de l'appareil, dans la section agenda.

Afficher l'agenda: Case à cocher permettant d'afficher ou non l'application Agenda dans le menu principal.

Si cette case n'est pas cochée, les autres paramètres ne seront pas affichés.

Présentation par défaut (standard, aujourd'hui, non fait, calendrier): Détermine sous quelle forme doivent apparaître les éléments lors de l'ouverture de l'application au démarrage de l'appareil.

"Au démarrage, signaler les événements non fait pour le jour même": Affiche un avertissement lors du démarrage de B.note si des événements pour la date actuelle ne sont pas encore marqués comme fait.

"Au démarrage, signaler les événements non fait pour le lendemain": Même fonction que celle ci-dessus, mais pour les événements à faire le jour suivant.

Remarque: Si les 2 options sont activées, sera d'abord affiché une alerte pour le jour même, puis pour le jour suivant si vous choisissez le bouton "fermer". Si vous cliquez sur "afficher", la liste des événements non faits pour le jour correspondant à l'alerte sera affichée. Si vous basculez l'état de tous les éléments de la liste sur fait, vous serez automatiquement redirigé vers la présentation par défaut de l'agenda.

Remarque supplémentaire: Il n'est pas possible de créer de nouveaux événements lors du parcours d'une liste de rappel. Vous pouvez à tout moment retrouver les présentations classiques dans le menu "afficher" ou revenir à la présentation standard avec la touche échappement.

Petite astuce:

Entre chaque arrêt du B.Note, l'agenda garde l'affichage que vous avez sélectionné, même si vous quittez puis retournez dans l'application. Si vous ne savez plus quel mode d'affichage est activé, il vous suffit de déclencher le défilement arrière de l'afficheur pour avoir le nom du mode sélectionné.

Les lecteurs audio

b.note dispose de 2 lecteurs audio qui sont visibles ou non selon le paramètre 'mp3 visible' ou 'radio visible' des préférences.

Des raccourcis clavier sont disponibles pour modifier le volume et réaliser la fonction pause/joue :

- flèche en bas + flèche à droite de pavé de gauche ou Ctrl+'+' au clavier braille : volume plus,
- flèche en bas + flèche à gauche de pavé de gauche ou Ctrl+'-' au clavier braille : volume moins,
- flèche en haut + flèche à gauche du pavé de gauche : pause/joue.

Audio

Un lecteur de fichiers audio permet d'écouter des fichiers .mp3, .wma et .ogg.

Ce lecteur vous permet de construire une liste de lecture à partir de fichiers que vous aurez placés dans le *b.note*

Menu du lecteur audio

Menu Liste de lecture

- **ouvrir (Ctrl+o)**: Ouverture d'une boîte de dialogue permettant de choisir une liste de lecture.
- **enregistrer (Ctrl+s)**: Enregistrement de la liste de lecture courante.
- **supprimer**: Effacement d'une liste choisie parmi les listes de lecture enregistrées.
- **supprimer tout**: Effacement de toutes les listes enregistrées.

Menu Élément

- **ajouter (Ctrl+a)**: Ajouter un dossier ou un fichier à la liste de lecture courante.
- **supprimer (Suppr.)**: Effacement de l'élément affiché.
- **supprimer tout**: Effacement de la liste de lecture affichée.
- **mettre au début (Ctrl+h)**: Place l'élément affiché en début de liste.
- **mettre à la fin (Ctrl+e)**: Place l'élément affiché en fin de liste.
- **monter (Ctrl+u)**: Remonte d'une ligne l'élément affiché.
- **descendre (Ctrl+d)**: Descend d'une ligne l'élément affiché.

Menu Lecteur

- **jouer l'élément (Entrée)**: Jouer l'élément affiché.
- **jouer la liste (Ctrl+l)**: Jouer la liste.
- **suivant (Ctrl+f)**: Pendant la lecture de la liste, cette fonction permet de passer à l'écoute de l'élément suivant.

- **précédent (Ctrl+b)**: Pendant la lecture de la liste, cette fonction permet de passer à l'écoute de l'élément précédent.
- **pause (Ctrl+p)**: Permet de suspendre l'écoute, la répétition de cette fonction relancera l'écoute.
- **stop (Ctrl+t)**: Arrête l'écoute.
- **position (F2)**: Ouvre une boîte de dialogue permettant en pourcentage de modifier la position de lecture dans l'élément jouer.
- **volume**: Ouvre une boîte de dialogue permettant la modification du volume.

Radio

Un lecteur de web radio est disponible, pour qu'il fonctionne il faut bien sûr que *b.note* soit connecté à un point d'accès wifi (voir chapitre [Préférences](#)).

Une web radio possède les caractéristiques suivantes :

- Un nom.
- Une origine : Téléchargée sur un serveur de référence ou définie manuellement par l'utilisateur.
- Une url de flux.

Entrée (b9A) sur une radio de la liste permet de la lancer ou de l'arrêter.

Menu du lecteur radio

Menu Radio

- **radio par url (Ctrl+u)**: Ouverture d'une boîte de dialogue permettant de définir une nouvelle radio en lui donnant un nom et une url de flux.
Note: Si le nom de cette nouvelle radio entre en conflit avec l'une de celles qui sont téléchargées du serveur, elle la remplace. Le seul moyen de la retrouver sera d'effacer la radio définie par cette fonction.
- **supprimer la radio (Suppr.)**: Cette fonction efface la radio courante.
- **mettre la liste à jour depuis internet (Ctrl + n)**: Mise à jour de toutes les radios définies par le serveur sans perdre les radios définies manuellement.

Menu Lecteur

- **jouer (Ctrl+l)**: Cette fonction lance la lecture de la radio courante.
- **arrêter (Ctrl+t)**: Cette fonction arrête la lecture de la radio.
- **volume**: Cette fonction permet d'ouvrir une boîte de dialogue permettant de régler le volume de la radio.

Les jeux éducatifs

Cet ensemble d'applications à pour vocation l'apprentissage du braille de façon ludique. Elle compte actuellement 2 applications, "jeux de mots" et "jeux de calcul". Elles sont accessibles depuis le menu principal du b.note.

Jeux de mots

Le but de ce jeu est de reproduire le mot écrit. L'afficheur est divisé en 2 parties:

- La partie gauche avec le mot écrit,
- La partie droite où s'affichera ce que l'utilisateur saisit.

Le menu record :

- Voir pour ce niveau: Affiche le score pour le niveau sélectionné,
- Effacer pour ce niveau: Remet le score du niveau à 0.

Les autres options :

- Passer au mot suivant: Permet de passer à une autre proposition de mot,
- Changer de niveau: Permet de changer de niveau avec plus ou moins de lettres,
- Réinitialiser l'application: Permet de restaurer l'application dans son état d'origine.

Les niveaux

Lors de la première ouverture de l'application, vous serez invité à choisir un niveau. Les niveaux sont divisés comme suit:

- Les 4 points du haut : 1245,
- Les 6 points : 123456 (pas de majuscule),
- Les 8 points.

Note: Le dernier niveau est conservé à l'extinction de l'appareil.

Jeux de calcul

Le but de ce jeu est d'écrire le résultat d'un calcul. Il faut résoudre des opérations qui peuvent être des additions ou des multiplications.

Le jeu se présente sous la forme suivante:

- L'opération suivie du signe égal,
- Un curseur clignotant pour saisir le résultat.

Le menu record :

- Voir pour cette table: Affiche le score obtenu pour la table sélectionnée,
- Effacer pour cette table: Efface le score pour la table sélectionnée.

Les autres options :

- Changer de table, permet de choisir une autre table d'opérations,
- Réinitialiser l'application: Restaure le jeu à son état d'origine.

Les tables

Lors de la première ouverture, vous devrez choisir une table. Chaque table est indiquée par un chiffre et le signe de son opération. Par exemple, la table de multiplication de 3 sera indiquée: "3*" et la table d'addition de 3 "3+".

Note : La dernière table est conservée à l'extinction de l'appareil.

Paramètres des applications

- Voir les apps: Affiche ou masque l'ensemble des jeux dans le menu principal,
- Autoriser le vocal:
 - Auto: annonce la proposition à chaque fois et peut être répétée en appuyant sur l'un des curseurs au-dessus du mot exemple,
 - Demander: N'énonce le mot que lors d'un appuie sur l'un des curseur au-dessus du mot exemple,
 - Jamais: N'énonce pas le mot;
- Conserver les espaces: Permet de retirer les espaces accidentels en début ou en fin de mot,
- Permettre la mauvaise frappe: Permet ou non à l'utilisateur de saisir un caractère n'étant pas le bon.

Note: Pour cette dernière option, si l'utilisateur choisit de la désactiver, il ne pourra plus déplacer le curseur. À la fin de sa saisie, le message sera affiché automatiquement. Si l'utilisateur laisse cette option active, il pourra déplacer son curseur normalement. Il faudra alors presser la touche entrée une fois le mot tapé pour que la vérification soit faite.

Le Chronomètre

Cette application possède à la fois un chronomètre et un minuteur. Lors de son utilisation, l'afficheur indique le temps écoulé, et l'état (arrêté, démarré, en pause).

Pour lancer ou stopper le chronomètre, appuyez simplement sur la touche entrée ou sur un curseur au-dessus du message d'état. Lorsque le chronomètre est activé, les valeurs affichées sont les heures, les minutes et les secondes.

Vous pouvez obtenir le temps en centième de seconde en mettant en pause le chronomètre ou en appuyant sur l'un des curseurs au-dessus du temps écoulé.

Pour effacer le temps écoulé, appuyez simplement sur la touche retour arrière.

Menu marqueur

- Ajouter un marqueur: Capture le temps au moment du déclenchement de l'action et vous propose d'entrer un nom,
- Voir les marqueurs: Affiche une boîte de dialogue permettant la gestion des marqueurs.

Lancer un minuteur

Pour lancer un minuteur, appuyez sur l'option du même nom dans la barre de menu.

Indiquez le nombre d'heures, de minutes et de secondes, puis appuyez sur ok.

Une fois le temps écoulé, vous serez automatiquement redirigé vers l'application, même si vous vous trouvez ailleurs dans le B.note.

Gestion des marqueurs

Lorsque vous ouvrez la boîte de gestion des marqueurs, la liste des différents temps capturés s'affiche. Pour savoir quel nom a été donné à un marqueur, naviguez jusqu'à lui et appuyez sur "voir le nom". Vous pouvez renommer et supprimer un marqueur. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur "fermer" ou sur échappement.

Les jeux

b.note dispose de 2 jeux qui sont visibles ou non selon le paramètre 'jeux visibles' des préférences.

Mines

Règle du jeu

mines est un jeu dont le principe est de découvrir des positions sur une grille en évitant de découvrir une position où se trouve une bombe.

La découverte d'une position entraîne la découverte de toutes les positions adjacentes qui ne sont pas à proximité d'une bombe.

Si une position découverte contient un nombre cela correspond au nombre de bombes à proximité de cette position.

Le but du jeu est de découvrir en un minimum de temps l'ensemble des positions sans bombe.

Affichage et déplacements

La grille se présente sur l'afficheur braille sous la forme :
numéro de ligne, positions de la grille, temps écoulé

Les valeurs des positions sont les suivantes :

'*' : Position non découverte,

' ' ou un nombre : Position découverte

'b' : position où une bombe a été définie

les déplacements du curseur signalé par les points braille 7 et 8 dans la grille se font avec le pavé de droite, les caractères pouvant être tapés au clavier braille sont :

' ' : ordre de découverte de la position

'b' : déclaration d'une bombe à cette position

Mastermind

Règle du jeu

le mastermind consiste à proposer une séquence de chiffres, le système répondra en indiquant le nombre de chiffres existants et le nombre de chiffres correctement placés dans la séquence à deviner.

Le but du jeu est de deviner la séquence en un minimum de propositions.

Affichage et déplacements

Chaque proposition est affichée sur une ligne avec son résultat.

On peut se déplacer dans cette liste de propositions avec les touches haut et bas du pavé de droite.

La touche entrée (b9A) permet d'entrer une nouvelle proposition.

L'utilisation connectée avec un lecteur d'écran

b.note peut communiquer avec un autre système par son connecteur USB ou en Bluetooth. Son utilisation n'est pas différente de l'utilisation d'une plage braille traditionnelle.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation du lecteur d'écran et à celle de son pilote pour *b.note*.

b.note possède malgré tout quelques particularités décrites ci-dessous.

USB

b.note est capable de se présenter comme un clavier azerty indépendamment du lecteur d'écran. Ainsi *b.note* pourra réaliser de façon autonome toutes les combinaisons braille ou bien passer ces combinaisons au lecteur d'écran qui se chargera de réaliser les caractères ou fonctions correspondantes. Cela donne lieu à 2 modes de saisie. (Voir ANNEXE - Clavier braille en USB)

Les lecteurs d'écran Jaws et Nvda prennent en charge ce fonctionnement.

Pour NVDA : L'appui simultané sur le pavé de gauche, des flèches en bas et à droite ou des flèches en bas et à gauche permet de basculer d'un mode de saisie à l'autre.

- Le premier mode permet de posséder un clavier braille complet qui à la possibilité de réaliser tous les raccourcis claviers en Ctrl+touche ou Alt+touche.
- Le second mode permet d'utiliser la frappe en abrégé de NVDA.

Note : Une case à cocher dans préférence braille permet de changer ce mode.

Pour Jaws : Le mode de fonctionnement est dans un fichier du pilote "Program File/Freedom Scientific/Jaws2020/Driver/Braille/esysiris/eurobraille.ini" le nom du paramètre est UseHidKeyboard=0 ou 1.

Bluetooth

Le bluetooth peut être utilisé pour connecter *b.note* à un lecteur d'écran et pour transférer des fichiers entre *b.note* et un ordinateur sous Windows ou un système sous Android. Voir l'annexe "Jumelage Bluetooth" et Transfert de fichiers en Bluetooth.

ANNEXE - Éditeur - Recherche.

La recherche d'une séquence de caractères dans l'éditeur peut se faire soit en descendant dans le document (F3), soit en remontant dans le document (Maj + F3).

Plusieurs paramètres permettent d'affiner la recherche :

- **Ignore casse** : Si cette option est positionnée sur oui, un caractère alphabétique est identifié quelque soit sa casse (caractère en Majuscule / Minuscule)
- **Masque accents** : Si oui un caractère est identifié quelque soit son accentuation, ainsi é, è ê, ë et e devienne le même caractère.
- **mot entier** : Si oui, seuls les mots complets sont identifiés à la séquence de recherche.

ANNEXE - Éditeur - Mathématique.

Description

L'éditeur de *b.note* intègre des fonctions de calcul permettant l'évaluation d'un paragraphe mathématique ou d'un bloc de paragraphes.

Un paragraphe ne doit contenir qu'une seule expression mathématique, on ne peut pas mélanger texte et expression mathématique au sein d'un même paragraphe. Ce paragraphe peut se présenter sur plusieurs lignes dans l'éditeur en fonction de la longueur de ligne définie.

Ces fonctions d'évaluation se trouvent dans le Menu Math de l'éditeur.

Il est possible d'écrire des séquences mathématiques en texte 8 points selon un langage décrit ci-dessous ou en braille Mathématique Français.

En texte :

Pour qu'un paragraphe du document soit reconnu comme une expression mathématique il faut qu'il commence par une séquence b6, b2.

Un bloc de plusieurs paragraphes mathématiques sera constitué de plusieurs paragraphes commençant chacun par la séquence b6,b2.

En braille mathématique :

La séquence de début de paragraphe est b6, b3.

En braille UEB:

La séquence de début de paragraphe est b56, b56.

Calculatrice en mode texte

Généralités

Les espaces ne sont pas significatifs.

Les caractères majuscules sont convertis en minuscule avant analyse.

Les nombres peuvent être saisis avec une notation à exposant de 10 contractée.
Par exemple, 2000 peut-être noté $2e3$ et 0.02 $2e-2$.

Tout caractère ne faisant pas partie d'un mot réservé est assimilé à une variable, ainsi "2a" par exemple sera interprété comme 2 fois "a" si la variable a été auparavant définie.

on peut donc écrire :

a=2

2a

ce qui donnera après évaluation 4.

Le résultat d'une évaluation est automatiquement stocké dans une variable nommée 'r', ainsi il sera possible d'enchaîner une évaluation avec une autre grâce à cette variable.

Une variable peut aussi être définie sur plusieurs caractères, au sein d'un bloc "label de variable". La variable toto s'écrit donc {toto}.

Il est possible de définir des énumérations de valeur pour les fonctions statistiques, **une énumération de valeur doit toujours être un bloc** à l'intérieur duquel se trouve chaque valeur ou expression mathématique séparé par des ','.

Exemple : (12; {titi}=(3 - 1) (2 + 1); 45; 1+2; 55)

Les blocs

()	parenthèses
[]	crochets
{ }	label de variable

Les constantes

pi	3.14...
e	2.7...

Les opérateurs

+	addition
-	soustraction
*	multiplication
/	division
%	modulo (reste de la division)
^	exposant
=	affectation

Les fonctions à un argument

ln	logarithme népérien
log	logarithme base 10
sqrt	racine carré
deg	conversion en degré
rad	conversion en radian
!	factorielle (placé à la suite de l'argument)
sin	sinus
cos	cosinus
tan	tangente
cot	cotangente
asin	arc sinus
acos	arc cosinus
atan	arc tangente
acot	arc cotangente
sh ou sinh	sinus hyperbolique
ch ou cosh	cosinus hyperbolique
th ou tanh	tangente hyperbolique

coth	cotangente hyperbolique
ash ou asinh	arc sinus hyperbolique
ach ou acosh	arc cosinus hyperbolique
ath ou atanh	arc tangente hyperbolique
acoth	arc cotangente hyperbolique

Note : Pour appliquer un exposant sur une fonction on peut écrire par exemple $\cos^2(45)$ ou $\cos(45)^2$

Les fonctions à plusieurs arguments

nroot	racine nième (suivie de n puis de la valeur)
nbr	nombre d'éléments
max	maximum
min	minimum
sum	somme
ave	moyenne
qua1	quartile 1
qua2, med	quartile 2 ou médian
qua3	quartile 3
var	Variance
dev	Deviation / Ecart type
comb	Combinaison
arr	Arrangement

Calculatrice en braille mathématique Français

Généralités

Les espaces ne sont pas significatifs.

Les caractères majuscules sont convertis en minuscule avant analyse.

Les nombres peuvent être saisis avec une notation à exposant de 10 contractée.
Par exemple, 2000 peut-être noté 2E3 et 0.02 2E-2.

Le résultat d'une évaluation est automatiquement stocké dans une variable nommée 'r', ainsi il sera possible d'enchaîner une évaluation avec une autre grâce à cette variable.

Il est possible de définir des énumérations de valeur pour les fonctions statistiques, **une énumération de valeurs doit toujours être un bloc** à l'intérieur duquel se trouve chaque valeur ou expression mathématique séparé par la combinaison braille 23.

Les blocs

56 ... 23	bloc
236 ... 356	parenthèses
12356 ... 23456	crochets
46,236 ... 46,356	accolades
5,56... 5,23	label de variable

Les constantes

pi ou 45,1234	3.14...
e	2.7...

Les opérateurs

235	addition
36	soustraction
35	multiplication
34 ou 25	division
5,5,34	modulo (reste de la division)

4	exposant
2356	affectation

Les fonctions à un argument

123,1345	logarithme népérien
123,135,1245	logarithme base 10
345	racine carré
145,15,1245	conversion en degré
1235,1,145	conversion en radian
456,35	factorielle (placé à la suite de l'argument)
234,24,1345 ou 346	sinus
14,135,234 ou 46,346	cosinus
2345,1,1345 ou 2346	tangente
14,135,2345 ou 46,2346	cotangente
1,1235,14,2344,24,1345 ou 45,346	arc sinus
1,1235,14,14,135,234 ou 45,46,346	arc cosinus
1,1235,14,2345,1,1345 ou 45,2346	arc tangente
1,1235,14,14,135,2345 ou 45,46,2346	arc cotangente
234,24,1345,125	sinus hyperbolique
14,135,234,125	cosinus hyperbolique
23445,1,1345,125	tangente hyperbolique
14,135,2345,125	cotangente hyperbolique
1,1235,234,24,1345	arc sinus hyperbolique

,125	
1,1235,14,135,234,125	arc cosinus hyperbolique
1,1235,23445,1,1345,125	arc tangente hyperbolique
1,1235,14,135,2345,125	arc cotangente hyperbolique

Les fonctions à plusieurs arguments

6,4	racine nième (suivie de n puis de la valeur)
1345,12	nombre d'éléments
134,1,1346	maximum
134,224,1346	minimum
234,135,134	somme
134,135,13456	moyenne
12345,136,1,16	quartile 1
12345,136,1,126	quartile 2 ou médian
12345,136,1,146	quartile 3
1236,1,1235	Variance
15,14,1,1235,2345	Deviation / Ecart type
14,135,134,12,24,1345	Combinaison
1,1235,1235,1,1345,1245	Arrangement

Calculatrice en braille mathématique UEB

Généralités

Les espaces ne sont pas significatifs, la ligne entière sera considérée comme une expression mathématique

Seuls les caractères en minuscule sont autorisés.

Le résultat d'une évaluation est automatiquement stocké dans une variable nommée 'r', ainsi il sera possible d'enchaîner une évaluation avec une autre grâce à cette variable.

Il est possible de définir des énumérations de valeur pour les fonctions statistiques, **une énumération de valeurs doit toujours être un bloc** à l'intérieur duquel se trouve chaque valeur ou expression mathématique séparé par la combinaison braille b6.

Les nombres

Ils sont précédés de la comb. braille (⠆)

caractère = valeur braille

0 = b245

1 = b1

2 = b12

3 = b14

4 = b145

5 = b15

6 = b124

7 = b1245

8 = b125

9 = b24

DECIMAL = b256

espace = b5

Les constantes

Pi = b45 + b1234

e = b15 + b4

Les blocs

Bloc de fraction = b12356 ... b23456

Parenthèse = b5 + b126 ... b5 + b345

Crochet = b46 + b126 ... b46 + b345

accolade = b456 + b126 ... b456 + b345

Racine = b146 ... b346

Racine nième = b146 b35 n ... b346

Les opérateurs

Égal = b5 + b2356

Addition = b5 + b235

Soustraction = b5 + b36

Division = b5 + b34 ou b34 si derrière un nombre

Modulo = b456, b1256

Multiplication = b5 + b236 ou b6 + b35

exposant = b35

Les fonctions à un argument

Logarithme népérien = b123 + b1345

Logarithme base 10 = b123 + b135 + b1245

Sinus = b234 + b24 + b1345

Cosinus = b14 + b135 + b234

Tangente = b2345 + b1 + b1345

Cotangente = b14 + b135 + b2345

Arc sinus = b1 + b1235 + b14 + b234 + b24 + b1345

Arc cosinus = b1 + b1235 + b14 + b14 + b135 + b234

Arc tangente = b1 + b1235 + b14 + b2345 + b1 + b1345

Arc cotangente = b1 + b1235 + b14 + b14 + b135 + b2345

Sinus hyperbolique = b234 + b24 + b1345 + b125

Cosinus hyperbolique = b14 + b135 + b234 + b125

Tangente hyperbolique = b2345 + b1 + b1345 + b125

Cotangente hyperbolique = b14 + b135 + b2345 + b125

Arc sinus hyperbolique = b1 + b1235 + b234 + b24 + b1345 + b125

Arc cosinus hyperbolique = b1 + b1235 + b14 + b135 + b234 + b125

Arc tangente hyperbolique = b1 + b1235 + b2345 + b1 + b1345 + b125

Arc tangente hyperbolique = b1 + b1235 + b14 + b135 + b2345 + b125

Radian = b1235 + b1 + b145

Degré = b145 + b15 + b1245

Factorielle = b235

Les fonctions à plusieurs arguments

Somme = b234 + b136 + b134

Max = b134 + b1 + b1346

Min = b134 + b24 + b1345

Nombre = b1345 + b12

Moyenne = b1 + b1236 + b15

Variance = b1236 + b1 + b1235

Deviation = b145 + b15 + b1236

Combinaison = b14 + b135 + b134 + b12

Arrangement = b1 + b1235 + b1235

ANNEXE - Clavier braille en USB

Lorsque l'appareil est connecté en USB, les caractères et fonctions du clavier braille peuvent être envoyés de différentes façons :

- USB-HID : Les caractères et fonctions sont générés comme le sont ceux d'un clavier USB traditionnel. Cette génération est totalement indépendante du système d'exploitation et du lecteur d'écran utilisé.
- Pilote : Les caractères et fonctions sont envoyés au pilote du lecteur d'écran. Ce fonctionnement est totalement dépendant du lecteur d'écran utilisé.

Le basculement d'un mode de fonctionnement à l'autre est généralement assuré par le lecteur d'écran ou le logiciel en communication avec *b.note*. Il est toutefois possible de savoir dans quel mode de fonctionnement on se trouve et de le changer manuellement

ANNEXE - Clavier braille unimanuel

Le clavier braille dispose de différents modes de fonctionnement que l'on sélectionne dans applications préférence clavier>braille.

Standard :

A chaque relâche complète du clavier braille la combinaison braille précédemment appuyée est générée. Il est toutefois possible de changer une combinaison avant sa relâche en modifiant les touches appuyées et en attendant un moment avant la relâche totale de la combinaison.

Unimanuel 1 :

Cela consiste à taper les points braille en plusieurs appuis successifs ou combinés sur les touches, puis à valider la somme de ces appuis avec la touche braille A.

Si la touche A fait partie de la combinaison braille, il faudra la taper en combinaison avec un autre point, puis la ré-appuyer seule pour valider la combinaison.

Unimanuel 2 :

C'est un mode de fonctionnement un peu plus rapide en ce sens que la validation du code se fait automatiquement.

Le clavier braille se trouve divisé en 2 parties, d'un côté les points 1,2,3,7,9 et de l'autre les points 4,5,6,8,A. Il suffit de taper la première partie de la combinaison braille en une ou plusieurs frappes, puis de taper en une seule frappe la seconde partie, la combinaison braille est alors générée.

Pour les combinaisons braille ne possédant des points que dans une seule partie, il suffit d'appuyer sur la touche braille A pour les valider.

Unimanuel 3 :

Ce mode de fonctionnement permet la saisie de combinaison braille en utilisant que la moitié gauche du clavier (points 1,2,3,7). Après saisie de la première moitié de la combinaison braille, la seconde moitié est saisie selon la correspondance suivante : 1-4, 2-5, 3-6, 7-8, 9-A.

Les touches 9 et A, tapées avec une des 2 moitiés, sont prises en compte comme telles.

La touche 9 ou A est utilisée pour générer Correction ou Espace mais aussi pour valider les combinaisons braille qui ne possèdent pas de seconde moitié.

La touche 4 frappée seule permet de saisir des combinaisons braille qui ne possèdent pas de première moitié.

Unimanuel 4 :

Ce mode de fonctionnement est le même que le précédent mais en utilisant les points 4,5,6,8,A. Pour taper la première moitié de la combinaison, on utilise la correspondance suivante 4-1, 5-2, 6-3, 8-7 et A-9. C'est la touche braille 1 qui permettra de saisir des combinaisons braille sans première moitié.

ANNEXE - Fonctions des curseurs routines

Différentes actions sont possibles sur les curseurs routines :

- Appui léger (premier contact)
- Appui fort (second contact)
- 2 Appuis légers successifs (double clic premier contact)
- 2 appuis forts successifs (double clic second contact)
- Appui sur 2 curseurs routines contigus

A chacune de ces actions, une fonction différente peut être attribuée. Par défaut les fonctions sont les suivantes :

Actions	Fonctions par défaut
Appui léger sur premier curseur routine	Recul de l'afficheur braille
Appui léger sur n'importe quel autre curseur routine	Avance de l'afficheur braille
Appui fort	Action à la position
2 Appuis légers successifs	Même fonction que le double clic à la souris, dans un texte cela sélectionne le mot par exemple
2 appuis forts successifs	Même fonction que le double clic à la souris, dans un texte cela sélectionne le mot par exemple
Appui sur 2 curseurs routines contigus	Menu contextuel (pour les lecteurs d'écran)

ANNEXE - Jumelage Bluetooth

Le jumelage Bluetooth d'un appareil avec *b.note* est assez simple :

Cette opération de jumelage est à réaliser une seule fois. L'appareil enregistre une liste de périphériques jumelés.

Jumelage avec un PC

- Démarrer *b.note* et sélectionner "bluetooth-applications" dans le menu principal.
- Activer le Bluetooth sur le PC que vous voulez jumeler. Faire ensuite une recherche de périphérique. *b.note* doit apparaître sous le nom "Esys-bnote-xxxx".
- Lancer le jumelage en le validant sur le PCI. Un port série est ouvert (COMn sur un PC), c'est ce canal qui sera utilisé par le lecteur d'écran.

Jumelage avec une tablette ou un smartphone Android

- Démarrer *b.note* et sélectionner "bluetooth-applications" dans le menu principal.
- Activer le Bluetooth sur la tablette, pour ce faire, aller dans Paramètres>Connectivité de l'appareil et choisir Bluetooth
- Dans la liste des appareils disponibles vous devez voir *b.note* apparaître sous le nom "Esys-bnote-xxxx". Lancer le jumelage en cliquant dessus.
- "Esys-bnote-xxxx" passe alors dans la liste des appareils associés.

Jumelage avec une tablette ou un smartphone Apple

- Démarrer *b.note* et sélectionner "bluetooth-applications" dans le menu principal.
- Sur votre appareil Apple aller dans paramètres / accessibilité / voice over / braille
- Dans la liste des appareils disponibles vous devez voir *b.note* apparaître sous le nom "Esys-bnote-xxxx". Lancer le jumelage en cliquant dessus.
- "Esys-bnote-xxxx" passe alors dans la liste des appareils associés.

ANNEXE - Transfert de fichiers en Bluetooth

Transfert du PC vers *b.note*

- Vérifiez que votre *b.note* est visible en bluetooth (menu préférences>bluetooth dans l'explorateur de fichier de *b.note*).
- Ouvrir sur le PC l'explorateur de fichiers Windows.
- Ouvrir le menu contextuel sur le fichier choisi (clic droit de la souris) et choisir "Envoyer vers>Périphérique Bluetooth. Vous pouvez aussi sélectionner un ensemble de fichiers.
- Choisir Esys-bnote dans la liste des appareils proposés puis cliquer sur Suivant.

Une fois reçu, le fichier est placé dans le dossier nommé "bluetooth" sur *b.note*.

Cet emplacement est réservé à la réception de fichiers, il est donc impératif de déplacer les fichiers reçus dans un dossier de son choix pour pouvoir ouvrir le fichier avec l'éditeur. Il est recommandé de maintenir le dossier "Mes documents/bluetooth" vide car la présence dans ce dossier d'un fichier de même nom entraînera l'échec du transfert.

Note:

L'envoi de fichier est également accessible sous Windows en cliquant sur l'icône Bluetooth de la barre de notification (systray). Après le choix du périphérique Bluetooth, il faudra sélectionner les fichiers à envoyer.

Transfert de *b.note* vers le PC

- Aller dans l'explorateur de fichiers de *b.note*.
- Se placer sur le fichier que vous voulez transférer. Il est également possible de sélectionner plusieurs fichiers pour un envoi groupé.
- Sélectionner la fonction du menu Fichier>Envoyer vers.
- Choisir dans la liste des périphériques le nom de l'ordinateur qui doit recevoir les fichiers.
- Une boîte de dialogue vous indique que vous devez placer le PC en réception de fichiers. Sur le PC, cliquer sur l'icône Bluetooth de la barre de notification et choisir "Recevoir un fichier". Ensuite sur *b.note*, cliquez sur Ok pour lancer le transfert.

Une fois le transfert réalisé, une boîte de dialogue "Enregistrer sous" s'ouvre sur le PC, elle vous permet de choisir le dossier dans lequel vous souhaitez placer le fichier reçu.

Note : Si un dossier ou plusieurs fichiers ont été sélectionnés pour un envoi groupé, c'est un fichier compressé (.zip) qui sera reçu sur le PC. Ce fichier aura pour nom celui du premier fichier de la sélection.

Transfert d'une Tablette (ou smartphone) android vers *b.note*

Vérifiez que votre *b.note* est visible en bluetooth (menu préférences>bluetooth dans l'explorateur de fichier de *b.note*).

Il faut ensuite activer le bluetooth sur la tablette (ou le smartphone), puis l'appairer à l'appareil Braille (en cliquant sur le périphérique qui est présent dans la liste "Appareils disponibles").

L'envoi de fichier se fait simplement en partageant le fichier avec bluetooth et en choisissant votre appareil braille dans la liste.

Transfert de *b.note* vers une Tablette (ou smartphone) android

- Aller dans l'explorateur de fichiers de *b.note*.
- Se placer sur le fichier que vous voulez transférer. Il est également possible de sélectionner plusieurs fichiers pour un envoi groupé.
- Sélectionner la fonction du menu Fichier>Envoyer vers.
- Choisir dans la liste des périphériques le nom de l'ordinateur qui doit recevoir les fichiers.
- Une boîte de dialogue vous indique que vous devez placer le PC en réception de fichiers, cliquez sur Ok pour ignorer cette boîte de dialogue et lancer le transfert.
- Une notification de transfert de fichier s'ouvre sur votre tablette / smartphone, acceptez le transfert.

Une fois le transfert réalisé, le fichier est placé parmi les "Fichiers reçus".

Note : Si un dossier ou plusieurs fichiers ont été sélectionnés pour un envoi groupé, c'est un fichier compressé (.zip) qui sera reçu. Ce fichier aura pour nom celui du premier fichier de la sélection.

ANNEXE - Raccourcis clavier de commande

Fonctions du pavé de gauche

- L'appui sur la flèche en haut déclenche le retour au menu applications de *b.note*,
- L'appui sur la flèche en bas est la touche d'entrée/sortie dans le menu d'une application de *b.note*,
- L'appui sur la flèche à droite est la touche d'avance de l'afficheur braille,
- L'appui sur la flèche à gauche est la touche de recul de l'afficheur braille.
- L'appui sur la flèche en bas et flèche à droite augmente le volume du lecteur de média,
- L'appui sur la flèche en bas et flèche à gauche diminue le volume du lecteur de média,
- l'appui sur la flèche en haut et flèche à gauche met en pause ou relance la lecture du média en cours.

Dans l'éditeur,

- L'appui simultané sur les flèches en haut et à droite bascule la fonction d'avance de l'afficheur entre avance en braille informatique ou braille abrégé,
- L'appui simultané sur les flèches en haut et en bas lance la lecture automatique du document, l'afficheur braille est avancé sur le texte à une vitesse dépendant du texte affiché.
- L'appui simultané sur les flèches à gauche et à droite du pavé de gauche diminue la vitesse d'élocution de la synthèse vocale,

Fonctions du pavé de droite

Ces 4 touches sont utilisées pour simuler les flèches de direction.

Dans l'éditeur,

- Les flèches permettent de déplacer le curseur,
- L'appui simultané sur les flèches en haut et à gauche déplace le curseur en début de document,
- L'appui simultané sur les flèches en haut et à droite déplace le curseur en fin de document,
- L'appui simultané sur les flèches en bas et à gauche baisse le volume de la synthèse vocale,
- L'appui simultané sur les flèches en bas et à droite augmente le volume de la synthèse vocale.
- L'appui simultané sur les flèches à gauche et à droite augmente la vitesse d'élocution de la synthèse vocale.

Dans l'explorateur de fichiers,

- Les flèches haut et bas permettent de parcourir la liste des documents,
- L'appui simultané sur les flèches en haut et à gauche sélectionne le premier élément de la liste des documents,
- L'appui simultané sur les flèches en haut et à droite sélectionne le dernier élément de la liste des documents.

Dans les menus,

- Les flèches droite et gauche permettent de sélectionner l'élément de menu suivant ou précédant.
- L'appui simultané sur les flèches en haut et à gauche sélectionne le premier élément de menu,
- L'appui simultané sur les flèches en haut et à droite sélectionne le dernier élément de menu.

ANNEXE - Raccourcis du clavier braille

Généraux

Ctrl++ / Ctrl+-	Permet d'augmenter/diminuer le volume des médias,
Ctrl+A / Ctrl+C / Ctrl +X / Ctrl+V	Tout sélectionner / Copier / Couper / Coller,
Ctrl+Tab /Ctrl+Maj_Tab	Permet de basculer d'une application à une autre,
Win+caractère	Permet de basculer sur une autre application (caractère = '1' à '4' pour les applications bluetooth, '5' à '9' pour les différents éditeurs ouverts et la lettre de raccourci du menu pour les autres applications. 'e' pour l'explorateur de fichier, 'p' pour les préférences...).

Menu / Boîte de dialogue

Début	Premier élément
Fin	Dernier élément
Droite	Élément suivant
Gauche	Élément de précédent
Tab	Élément suivant (avec sortie mode édition pour les boîtes de dialogue)
Maj+Tab	Élément précédent (avec sortie mode édition pour les boîtes de dialogue)

Editeur

FONCTIONS :

Ctrl+S	Sauvegarder
F2	Aller au signet suivant
Maj+F2	Aller au signet précédent
Ctrl+F2	Insérer/Supprimer signet
Ctrl+Maj+F2	Supprimer tous les signets
Ctrl+F4	Fermeture du document avec demande de sauvegarde
Ctrl+F	Recherche
Ctrl+H	Recherche et Remplace
F3	Recherche suivant
Maj+F3	Recherche précédent
F4	Remplace et recherche suivant
Maj+F4	Remplace et recherche précédent
F5	Remplacer tout
F8	Début sélection
Echap.	Fin de sélection / Fin de recherche incrémentale
Ctrl+D	Lecture document à partir du paragraphe courant
Ctrl+R	Lecture paragraphe courant
Ctrl+M	Evaluation ligne mathématique
Ctrl+T	Evaluation bloc de lignes mathématique

Ctrl+Z	Défaire la dernière saisie
Ctrl+Y	Refaire la dernière saisie
Ins+F	Entrée en mode recherche incrémentale / Echap. pour en sortir

DÉPLACEMENTS CURSEUR (Avec Maj ou après F8 : modifie la sélection):

Début	Début de ligne
Fin	Fin de ligne
Droite	Caractère à droite
Gauche	Caractère à gauche
Haut	Ligne précédente
Bas	Ligne suivante
Page suivante	Déplacement de 20 lignes vers la fin du document
Page précédente	Déplacement de 20 lignes vers le début du document
Ctrl+Début	Début de document
Ctrl+Fin	Fin de document
Ctrl+Droite	Mot suivant
Ctrl+Gauche	Mot précédent
Ctrl+Haut	Paragraphe précédent
Ctrl+Bas	Paragraphe suivant
Ctrl+Page suivante	Déplacement de 50 lignes vers la fin du document
Ctrl+Page précédente	Déplacement de 50 lignes vers le début du document

Explorateur de fichiers

Entrée	Ouvre le dossier ou le fichier
Ctrl+Entrée	Ouvre un fichier de l'éditeur en lecture seule
Ctrl+n	Nouveau fichier
Ctrl+d	Nouveau dossier
Ctrl+u	Ejection de la clef USB (lorsque l'on se trouve dessus)
F2	Renomme le fichier ou dossier sélectionné
F3	Recherche suivant (pour la recherche incrémental)
F5	Rafraîchit le dossier courant (très utile pour le dossier bluetooth)
F8	Début sélection
Echap.	Fin de sélection
Espace	Inverse la sélection de l'élément courant
Correction	Affiche le contenu du dossier parent
Effacement	Efface les fichiers/dossiers sélectionnés
Début	Premier élément de la liste de fichiers
Fin	Dernier élément de la liste de fichiers

Lecteur audio

Ctrl+o	Ouverture d'une liste de lecture
Ctrl+s	Enregistrement d'une liste de lecture
Ctrl+a	Ajoute un élément ou tous les éléments d'un dossier à la liste de lecture
Efface	Supprime l'élément affiché
Ctrl+h	Déplace l'élément en début de liste
Ctrl+e	Déplace l'élément en fin de liste
Ctrl+u	Remonte l'élément d'une ligne

Ctrl+d	Descend l'élément d'une ligne
Ctrl+l ou entrée	Joue l'élément
Ctrl+l	Joue la liste
Ctrl+f	Passe à l'élément suivant dans la liste en cours de lecture
Ctrl+b	Passe à l'élément précédent dans la liste en cours de lecture
Ctrl+p	Pause/continuer la lecture
Ctrl+t	Arrête la lecture
F2	modification de la position courante de lecture

Radio

Ctrl+u	Définition d'une nouvelle radio par son url
Espace	Supprime une radio
Ctrl+n	Reconstruit la liste des radios depuis le serveur Eurobraille
Ctrl+l	Lecture de la radio courante
Ctrl+t	Arrêt de la lecture

ANNEXE - Caractères Braille informatique 8 points

La table braille utilisée par Esysuite correspond à la table braille informatique définie en 2007 par la commission Evolution du Braille Français pour le jeu de caractères CP-1252.

Code ANSI - Combinaison braille - Description du caractère

0 - 123458 - Nul	20 - 234578 - commande de périph. 4
1 - 1234678 - début d'en - tête	21 - 13678 - confirmation négative
2 - 1258 - début de texte	22 - 123678 - Synchronisation
3 - 123468 - fin de texte	23 - 245678 - fin de transmission de bloc
4 - 14578 - fin de transmission	24 - 134678 - Annulation
5 - 158 - Demande	25 - 12368 - fin de support
6 - 12478 - Confirmation	26 - 15678 - Substitution
7 - 12458 - Sonnerie	27 - 125678 - Échappement
8 - 12578 - retour arrière	28 - 14678 - séparateur de fichier
9 - 124678 - tabulation horizontale	29 - 12678 - séparateur de groupe
10 - 24568 - Interligne	30 - 2357 - séparateur d'enregistrement
11 - 138 - tabulation verticale	31 - 2367 - séparateur d'unité
12 - 12378 - avancement de page	32 - - Espace
13 - 13478 - retour chariot	33 - 235 - point d'exclamation
14 - 13458 - Maj. out	34 - 2356 - Guillemets
15 - 2368 - Maj. in	35 - 34568 - Dièse
16 - 123478 - data link escape	36 - 357 - Dollar
17 - 1234578 - commande de périph. 1	37 - 3468 - pour cent
18 - 123578 - commande de périph. 2	38 - 1234568 - et commercial
19 - 23478 - commande de périph. 3	39 - 3 - Apostrophe

40 - 236 - parenthèse gauche	91 - 23678 - crochet gauche
41 - 356 - parenthèse droite	92 - 348 - barre oblique inversée
42 - 35 - Astérisque	93 - 35678 - crochet droit
43 - 23578 - Plus	94 - 4 - accent circonflexe
44 - 2 - virgule	95 - 578 - souligné
45 - 36 - Tiret	96 - 6 - accent grave
46 - 256 - Point	97 - 1 - a minuscule
47 - 34 - barre oblique, slash	98 - 12 - b minuscule
48 - 3456 - Zéro	99 - 14 - c minuscule
49 - 16 - Un	100 - 145 - d minuscule
50 - 126 - Deux	101 - 15 - e minuscule
51 - 146 - Trois	102 - 124 - f minuscule
52 - 1456 - Quatre	103 - 1245 - g minuscule
53 - 156 - Cinq	104 - 125 - h minuscule
54 - 1246 - Six	105 - 24 - i minuscule
55 - 12456 - Sept	106 - 245 - j minuscule
56 - 1256 - Huit	107 - 13 - k minuscule
57 - 246 - Neuf	108 - 123 - l minuscule
58 - 25 - deux points	109 - 134 - m minuscule
59 - 23 - point virgule	110 - 1345 - n minuscule
60 - 238 - Inférieur	111 - 135 - o minuscule
61 - 235678 - Égal	112 - 1234 - p minuscule
62 - 567 - Supérieur	113 - 12345 - q minuscule
63 - 26 - point d'interrogation	114 - 1235 - r minuscule
64 - 345 - a commercial, at, "arrobas"	115 - 234 - s minuscule
65 - 17 - a majuscule	116 - 2345 - t minuscule
66 - 127 - b majuscule	117 - 136 - u minuscule
67 - 147 - c majuscule	118 - 1236 - v minuscule
68 - 1457 - d majuscule	119 - 2456 - w minuscule
69 - 157 - e majuscule	120 - 1346 - x minuscule
70 - 1247 - f majuscule	121 - 13456 - y minuscule
71 - 12457 - g majuscule	122 - 1356 - z minuscule
72 - 1257 - h majuscule	123 - 2378 - accolade gauche
73 - 247 - i majuscule	124 - 4568 - barre verticale
74 - 2457 - j majuscule	125 - 5678 - accolade droite
75 - 137 - k majuscule	126 - 38 - tilde
76 - 1237 - l majuscule	127 - 1238 - caractère d'annulation
77 - 1347 - m majuscule	128 - 1578 - euro
78 - 13457 - n majuscule	129 - 12345678 - non utilisé
79 - 1357 - o majuscule	130 - 67 - guillemet - virgule inférieur
80 - 12347 - p majuscule	131 - 1248 - f hameçon minuscule
81 - 123457 - q majuscule	132 - 56 - guillemet-virg. double inférieur
82 - 12357 - r majuscule	133 - 368 - points de suspension
83 - 2347 - s majuscule	134 - 3568 - obèle
84 - 23457 - t majuscule	135 - 3567 - double obèle
85 - 1367 - u majuscule	136 - 48 - lettre modif. accent circonflexe
86 - 12367 - v majuscule	137 - 34678 - pour mille
87 - 24567 - w majuscule	138 - 234678 - s caron majuscule
88 - 13467 - x majuscule	139 - 57 - guillemet simple vers la gauche
89 - 134567 - y majuscule	140 - 2467 - oe majuscule
90 - 13567 - z majuscule	141 - 12345678 - non utilisé

142 - 135678 - z caron majuscule
 143 - 12345678 - non utilisé
 144 - 12345678 - non utilisé
 145 - 68 - guillemet - apostrophe culbutée
 146 - 37 - guillemet - apostrophe
 147 - 378 - guillemet - apost. dbl. culbutée
 148 - 678 - guillemet - apostrophe double
 149 - 124578 - puce
 150 - 478 - tiret demi - cadratin
 151 - 4578 - tiret cadratin
 152 - 467 - petit tilde avec chasse
 153 - 23458 - marque de commerce
 154 - 23468 - s caron minuscule
 155 - 58 - guillemet simple vers la droite
 156 - 2468 - oe minuscule
 157 - 12345678 - non utilisé
 158 - 13568 - z caron minuscule
 159 - 145678 - y tréma majuscule
 160 - 7 - espace insécable
 161 - 2358 - point d'exclamation inversé
 162 - 1478 - centime
 163 - 237 - livre
 164 - 45 - symbole monétaire
 165 - 25678 - yen
 166 - 458 - barre verticale interrompue
 167 - 12348 - paragraphe <alinéa>
 168 - 46 - tréma avec chasse
 169 - 148 - copyright
 170 - 1678 - indicateur ordinal féminin
 171 - 23568 - guillemet gauche
 172 - 2567 - négation
 173 - 78 - trait d'union conditionnel
 174 - 12358 - marque déposée
 175 - 1348 - macron avec chasse
 176 - 267 - degré
 177 - 3678 - plus ou moins
 178 - 457 - exposant deux
 179 - 4567 - exposant trois
 180 - 5 - accent aigu avec chasse
 181 - 257 - micro
 182 - 45678 - pied de mouche <fin de paragraphe>
 183 - 8 - point médian
 184 - 456 - cédille avec chasse
 185 - 47 - exposant un
 186 - 2678 - indicateur ordinal masculin
 187 - 23567 - guillemet droit
 188 - 1368 - un quart
 189 - 468 - un demi
 190 - 13468 - trois quarts
 191 - 268 - point d'interrogation inversé
 192 - 123567 - a accent grave majuscule
 193 - 1235678 - a accent aigu majuscule
 194 - 167 - a accent circonflexe majuscule
 195 - 178 - a tilde majuscule
 196 - 34567 - a tréma majuscule
 197 - 27 - a rond en chef majuscule
 198 - 3457 - ae majuscule
 199 - 123467 - c cédille majuscule
 200 - 23467 - e accent grave majuscule
 201 - 1234567 - e accent aigu majuscule
 202 - 1267 - e acc. circonflexe majuscule
 203 - 12467 - e tréma majuscule
 204 - 2478 - i accent grave majuscule
 205 - 347 - i accent aigu majuscule
 206 - 1467 - i acc. circonflexe majuscule
 207 - 124567 - i tréma majuscule
 208 - 1278 - eth majuscule
 209 - 134578 - n tilde majuscule
 210 - 13578 - o accent grave majuscule
 211 - 3467 - o accent aigu majuscule
 212 - 14567 - o acc. circonflexe majuscule
 213 - 1378 - o tilde majuscule
 214 - 24678 - o tréma majuscule
 215 - 3578 - multiplication
 216 - 345678 - o maj. barré obliquement
 217 - 234567 - u accent grave majuscule
 218 - 2345678 - u accent aigu majuscule
 219 - 1567 - u acc. circonflexe majuscule
 220 - 12567 - u tréma majuscule
 221 - 1345678 - y accent aigu majuscule
 222 - 24578 - thorn majuscule
 223 - 2348 - s dur min., szet allemand
 224 - 12356 - a accent grave minuscule
 225 - 123568 - a accent aigu minuscule
 226 - 168 - a accent circonflexe minuscule
 227 - 18 - a tilde minuscule
 228 - 34578 - a tréma minuscule
 229 - 28 - a rond en chef minuscule
 230 - 3458 - ae minuscule
 231 - 12346 - c cédille minuscule
 232 - 2346 - e accent grave minuscule
 233 - 123456 - e accent aigu minuscule
 234 - 1268 - e acc. circonflexe minuscule
 235 - 12468 - e tréma minuscule
 236 - 248 - i grave minuscule
 237 - 3478 - i aigu minuscule
 238 - 1468 - i circonflexe minuscule
 239 - 124568 - i tréma minuscule
 240 - 128 - eth minuscule
 241 - 1245678 - n tilde minuscule
 242 - 1358 - o grave minuscule

243 - 346 - o aigu minuscule
244 - 14568 - o circonflexe minuscule
245 - 4678 - o tilde minuscule
246 - 358 - o tréma minuscule
247 - 2578 - division
248 - 568 - o minuscule barré obliquement
249 - 23456 - u grave minuscule

250 - 234568 - u aigu minuscule
251 - 1568 - u circonflexe minuscule
252 - 12568 - u tréma minuscule
253 - 134568 - y accent aigu minuscule
254 - 2458 - thorn minuscule
255 - 2568 - y tréma minuscule

ANNEXE - Fonctions braille 10 points

Ces combinaisons servent à générer toutes les touches d'un clavier PC, autres que les caractères. Elles sont également appelées bramigraphs. Graph fait penser au fait que les points braille utilisés pour générer une action, ont souvent une logique graphique qui permet de simplifier leur apprentissage.

Exemples :

- La fonction début, qui a pour effet d'aller en début de ligne dans une zone d'édition, ou de se positionner en début de liste, se fait en utilisant la combinaison b123A, (points 1 2 3 en même temps que l'espace). Sa fonction symétrique, fin, qui a pour effet d'aller en fin de ligne dans une zone d'édition, ou de se positionner en fin de liste, se fera en utilisant les points braille symétriques, en conservant l'espace donc b456A (points 4 5 6 en même temps que l'espace).
- Les 4 flèches peuvent également se générer avec des fonctions braille 10 points. Bien que l'on puisse les utiliser avec le joystick 2, il peut être plus commode de les générer ainsi lors d'une suite de raccourcis. On remarquera que les 4 flèches utilisent toujours la touche A (espace), combinée avec l'un des 4 points de la lettre w en braille (b2456). La flèche haut utilisera le point du haut du w on tapera donc b4A ; la flèche bas utilisera le point du bas du w, on tapera donc b6A ; la flèche gauche utilisera le point de gauche du w, on tapera donc b2A ; enfin la flèche droite se tapera b5A.
- Les fonctions de F1 à F12 se génèrent en utilisant les 12 premières lettres de l'alphabet en combinaison avec la touche braille 9, exemple b19 pour F1 jusque b1239 pour F12.

Liste détaillée :

EDITION :

9 - Correction

A - Espace

9A - Entrée

35A – Insertion (Utilisé comme commutateur => 2 appuis pour simuler un appui-relâche)

36A - Effacement

NAVIGATION :

123A - Début

456A - Fin

2A - Gauche

5A - Droite

4A - Haut

6A - Bas

13A - Page précédente

46A - Page suivante

AUTRES :

1245A - Echappement

256A - Tab

235A - Maj_Tab

1346A - Impression écran

12A – Pause / Break

14A ou 569 - Menu contextuel

Fonctions

19 - F1

129 - F2

149 - F3

1459 - F4

159 - F5

1249 - F6

12459 - F7

1259 - F8

249 - F9

2459 - F10

139 - F11

1239 - F12

COMMUTATEUR :

2456A ou 12349 - Menu démarrer Windows

79 - Majuscule verrouillé (Caps lock du clavier PC)

89 - Majuscule déverrouillé (Caps unlock du clavier PC)

39 - Verrouillage du pavé numérique

69 - Déverrouillage du pavé numérique

7A - Maj

78A - Ctrl

178A - Ctrl verrouillé

478A - Ctrl déverrouillé

8A - Alt

18A - Alt verrouillé

48A - Alt déverrouillé

Autres combinaisons

135A Ins verrouillé

345A Ins déverrouillé

ANNEXE - Mise à jour des applications

1. Transférer le fichier ".update" de mise à jour par la fonction de transfert de fichier bluetooth (voir ANNEXE - Transfert de fichiers en Bluetooth).
2. Depuis l'explorateur de fichiers de *b.note*, appuyez sur la touche bas du pavé de gauche pour entrer dans le menu et faire une action sur "aller à" puis "bluetooth" pour afficher le contenu de ce dossier.
3. Faites action sur le fichier .update que vous voulez installer.
4. Une boîte de dialogue de confirmation s'affiche, si vous la validez la mise à jour sera réalisée et un redémarrage sera réalisé.
5. Vous pouvez après redémarrage effacer le fichier .update devenu inutile.