

## insideONE, la tablette tactile braille



Prise en main de la tablette.  
Lexique des gestuelles.  
Scénarios d'utilisation de la tablette.

insidevision - Edition Avril 2017

1. Prise en main de la tablette insideONE.	
1.1 Démarrage.	01
1.1.1 Contenu du carton.	01
1.1.2 Qu'est-ce que insideONE ?	02
1.1.3 Qu'est-ce que insideONE peut faire ?	02
1.1.4 Présentation physique de insideONE.	03
1.1.4.1 Face avant.	03
1.1.4.2 Face arrière.	03
1.1.4.3 Côté droit.	03
1.1.4.4 Côté gauche.	03
1.1.4.5 Face de dessous.	04
1.1.4.6 Face de dessus.	04
2. Lexique de la gestuelle de la tablette insideONE.	
2.1 Gestuelles.	06
2.1.1 Les différentes zones.	06
2.1.2 Les différents gestes.	06
2.2 Zones.	07
2.2.1 Zone Bouton, Bt.	07
2.2.2 Zone Slider Gauche, Sg.	07
2.2.3 Zone Slider Bas, Sb.	08
2.2.4 Zone Slider Droit, Sd.	10
2.2.5 Zone Ecran.	11
3. Utilisation des claviers.	
3.1 Activer le clavier braille.	14
3.2 Choisir un clavier.	14-15
3.3 Raccourcis braille.	16
4. Scénarios d'utilisation de la tablette insideONE.	
4.1 Note	17
4.1.1 Le Menu d'ouverture.	17
4.1.1.1 Lancer Note.	17
4.1.1.2 Ouvrir un fichier.	18
4.1.1.3 Supprimer un fichier.	19
4.1.1.4 Ouvrir un fichier depuis la clé USB.	20

---

4.1.2 Le Menu RUN.	
4.1.2.1 Ranger un fichier.	21
4.1.2.2 Envoyer / Imprimer.	22
4.1.2.3 Envoyer / mail.	23
4.1.2.4 Envoyer / USB.	25
4.1.2.5 Polices.	26
4.1.2.6 Dupliquer.	28
4.1.3 Le Menu POP.	
4.1.3.1 Annuler la dernière action.	31
4.1.3.2 Sélectionner.	32
4.1.3.3 Polices.	33
4.1.3.4 Dupliquer.	35

# 1. Prise en main de la tablette insideONE.

## 1.1 Démarrage.

### 1.1.1 Contenu du carton.

- . Déballez précautionneusement insideONE.
- . Conservez l'emballage d'origine, il sera nécessaire en cas de transport.

Le carton contient :

- . La tablette insideONE.
- . Un adaptateur secteur USB.



Packaging renforcé avec fourreau.



Boîte de l'adaptateur secteur et les prises internationales.

Tablette insideONE calée dans sa mousse.

---

### 1.1.2 Qu'est-ce que insideONE ?

. insideONE est un appareil hybride qui intègre différents composants.

. On y trouve un ordinateur tablette PC (avec une carte mère, un processeur puissant adapté pour gérer correctement une mise en veille rapide et optimiser la consommation d'énergie, de la mémoire Ram, un disque dur, une carte son, du wifi, du Bluetooth, une batterie, 2 caméras, un écran, des haut-parleurs et différentes connectiques), ainsi qu'un afficheur braille de haute qualité de 32 caractères.

. Le tout est intégré dans un châssis auquel nous avons ajouté une matrice tactile spécifique permettant d'agir sur l'écran mais aussi dans des zones extérieures à l'écran. Au-dessus de cette matrice se trouve un verre très résistant, au travers duquel on voit l'écran. Ce verre est creusé de façon à faire apparaître les touches d'un clavier braille, mais aussi d'autres zones d'interaction.

. Pour contrôler insideONE il est donc possible d'utiliser le clavier braille, mais aussi de faire des gestes sur l'écran comme on le fait sur un smartphone. Et comme nous désirons que des personnes voyantes non initiées au Braille puissent utiliser insideONE, en interaction avec l'utilisateur déficient visuel, nous proposons aussi un clavier de saisie classique pour les voyants. Ces claviers sont en fait des logiciels qui apparaissent à l'écran, mais avec un marquage physique pour le clavier braille. Il est possible de passer instantanément du clavier braille au clavier classique, ou de faire disparaître les claviers. Dans ce cas, l'intégralité de la vitre peut être utilisée pour la gestuelle.

### 1.1.3 Qu'est-ce que insideONE peut faire ?

. insideONE est à la fois un ordinateur, un terminal informatique, et un bloc-notes si vous avez choisi de travailler avec **Home**, notre écosystème.

#### insideONE, un ordinateur.

. L'OS utilisé est Windows 10. Pour travailler dans cet environnement, nous installons par défaut le lecteur d'écran NVDA qui se lance, par défaut automatiquement au démarrage.

. Vous pouvez donc utiliser toute la puissance de Windows, et installer les logiciels de votre choix.

. Vous êtes libre d'installer n'importe quel logiciel.

#### insideONE, un bloc-notes.

. Si vous avez acquis **Home**, celui-ci se lancera automatiquement.

. Plusieurs utilisations sont possibles.

. **Home** est un écosystème qui se suffit à lui-même. Il n'est pas nécessaire de travailler dans Windows, vous pouvez rester dans **Home** et son interface adaptée pour travailler. Ce mode de travail correspond assez bien pour un usage scolaire, ou pour un utilisateur peu expérimenté.

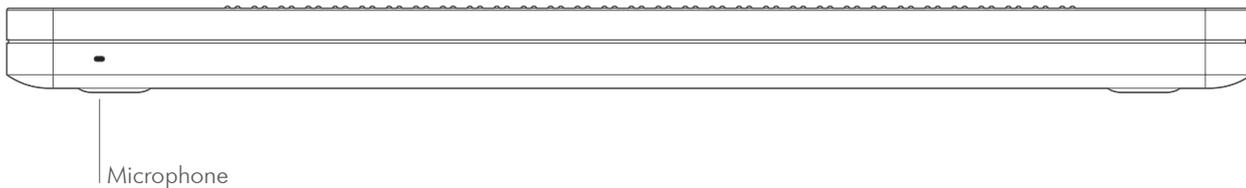
. Mais vous pouvez aussi travailler dans **Home** et avoir un plein accès à Windows et toute sa puissance.

#### 1.1.4 Présentation physique de insideONE.

- . Poser insideONE sur une surface plane.
- . Sur le dessus vous verrez le clavier braille et l'afficheur braille. L'afficheur braille doit être positionné vers vous.

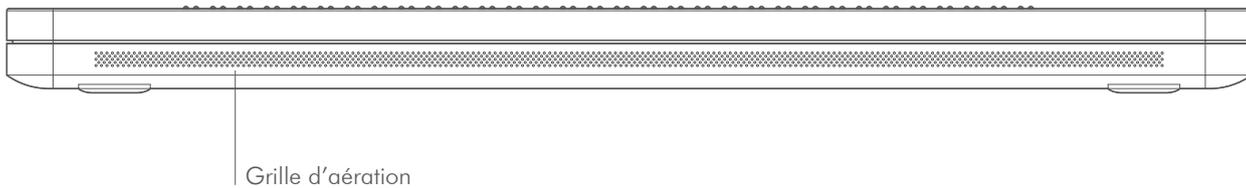
##### 1.1.4.1 Face avant.

- . A gauche se trouve le microphone incorporé.



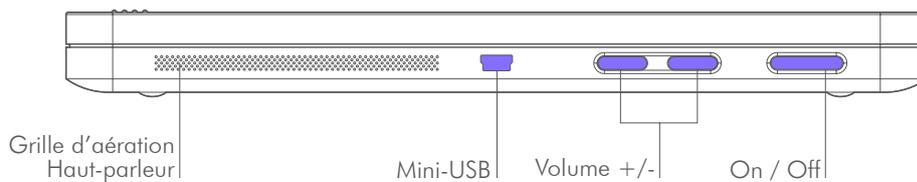
##### 1.1.4.2 Face arrière.

- . Une grille d'aération court le long de la partie inférieure.



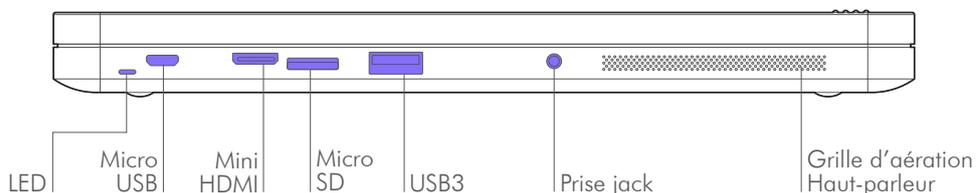
##### 1.1.4.3 Côté droit.

- . De bas en haut se trouve une grille pour le haut-parleur et l'aération, puis vers le milieu, un port mini-USB, puis le bouton volume, pour diminuer le volume, puis le bouton volume +, pour augmenter le volume, puis le bouton On-Off.



##### 1.1.4.4 Côté gauche.

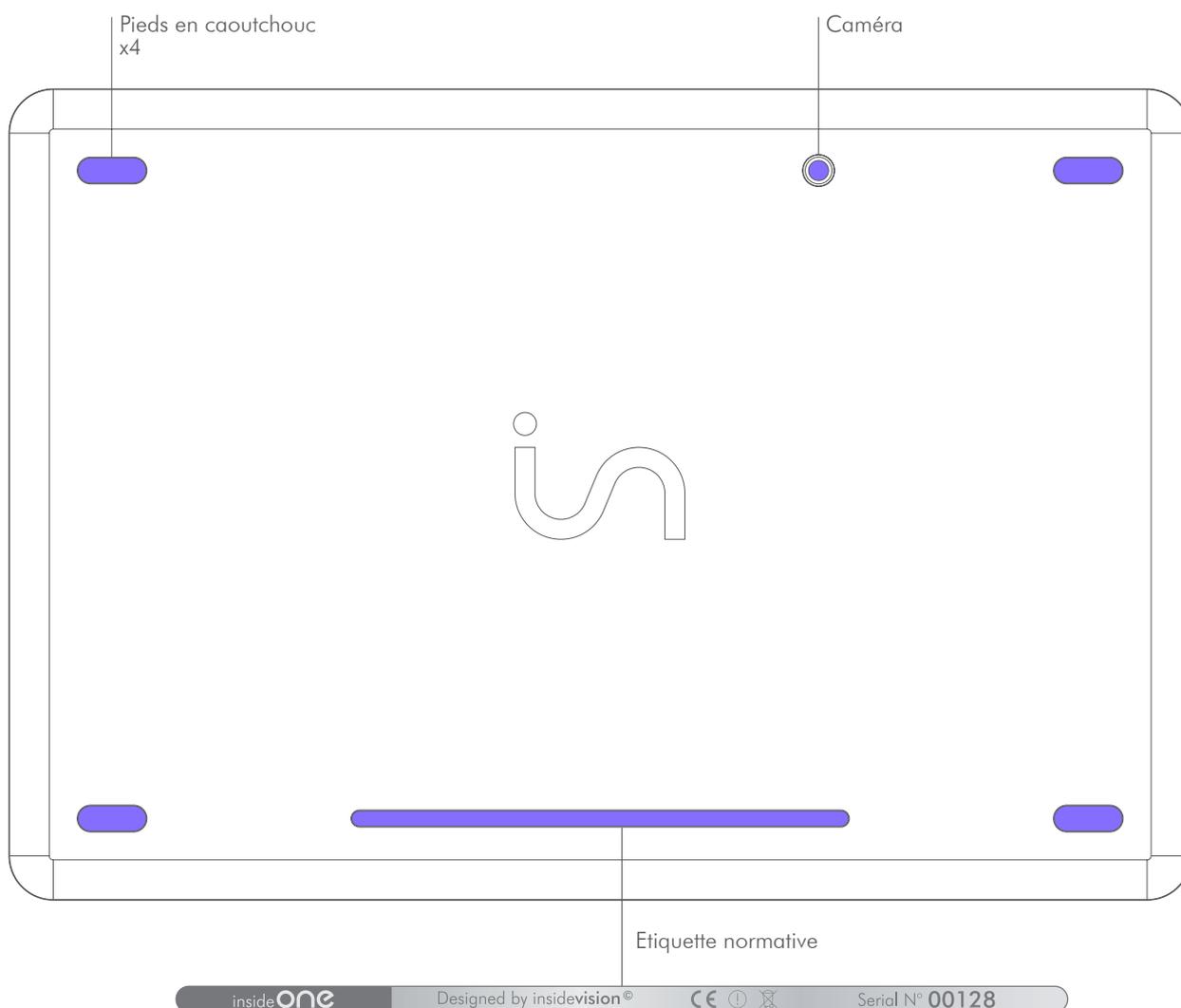
- . De bas en haut se trouve une grille pour le haut-parleur et l'aération, puis une prise jack 3.5mm pour brancher un casque ou micro-casque, puis un port USB 3, puis une fente pour carte microSD (pour l'insérer, tenez la carte microSD en orientant les contacts vers le bas, et la flèche vers la fente, appuyez délicatement jusqu'au déclic de mise en place. Pour ôter la carte, appuyez dessus puis relâchez la, elle s'éjectera), puis un port mini HDMI pour connecter un écran, puis un port micro USB type B servant à recharger insideONE, puis une LED indiquant l'état de charge de la batterie. Le rouge pour le chargement, le vert une fois chargé.



#### 1.1.4.5 Face de dessous.

. Si vous retournez insideONE, vous trouverez vers le bas, et le haut aux extrémités des pieds en caoutchouc servant à assurer la stabilité d'insideONE. En bas, entre les 2 pieds se trouve une étiquette indiquant le numéro de série, et les indications électriques ainsi que les normes auxquelles répond insideONE.

. En haut, à 5 cm gauche du pied droit se trouve la caméra arrière. Dans le sens normal d'utilisation, elle se retrouve donc à 9 cm du bord supérieur gauche.



#### 1.1.4.6 Face de dessus.

. En partant du bas vous trouvez l'afficheur braille de 32 caractères.

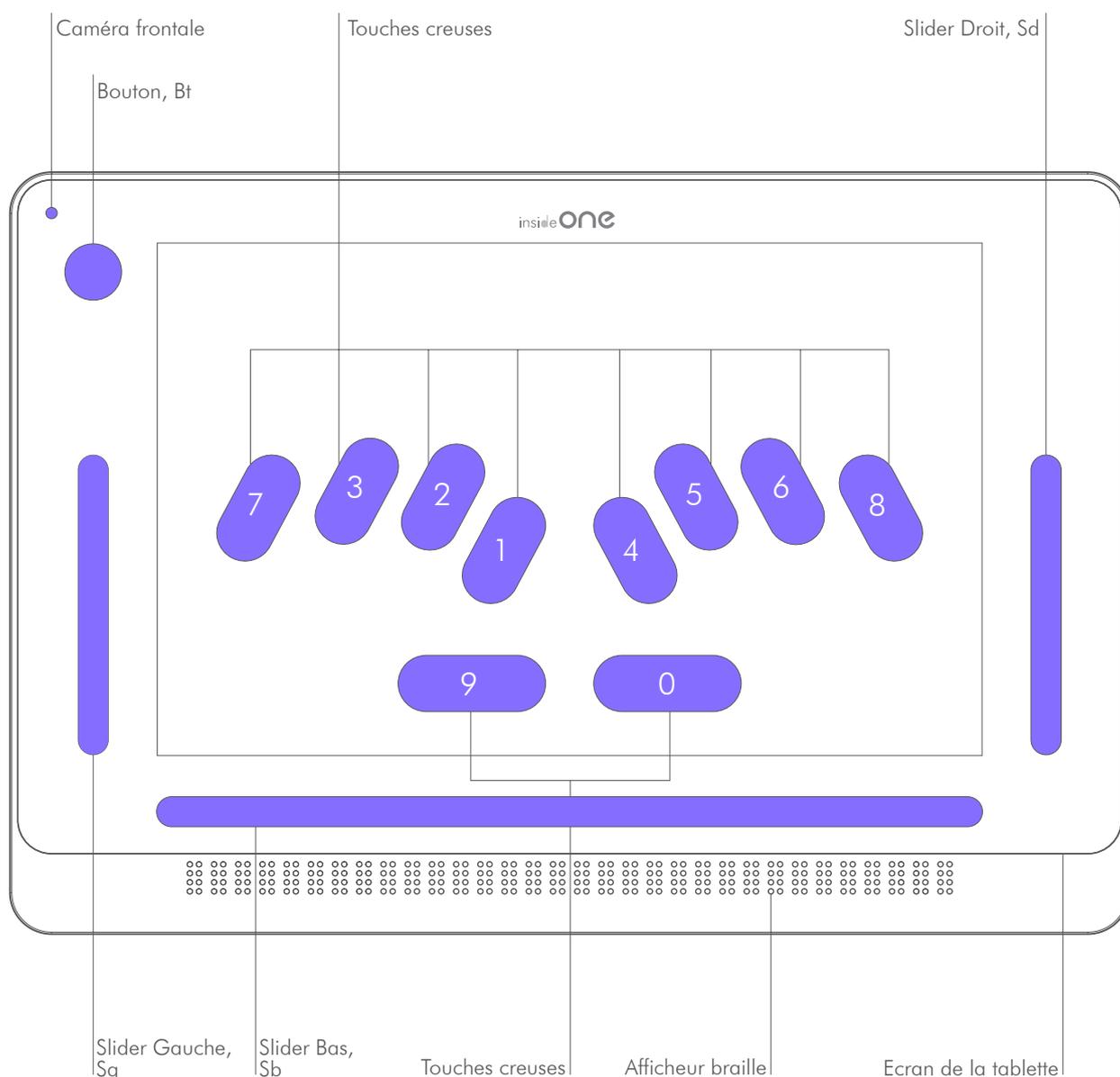
. En montant vos mains arrivent sur le verre de la tablette. Le verre est creusé par endroits pour matérialiser le clavier braille et des zones de fonctions spécifiques.

. Sous le verre à 2 cm du bord haut, à 4 cm des bords gauche et droit, et à 4.5 cm du bord bas se trouve l'écran de la tablette. Les voyants pourront donc avoir une vue sur ce que fait l'utilisateur, toutefois il est possible de désactiver l'écran pour économiser de la batterie et travailler en toute discrétion.

. Au-dessus de l'afficheur braille se trouve une rainure horizontale de 8 mm de hauteur sur une largeur légèrement supérieure à celle de l'afficheur braille. Cette rainure horizontale sera nommée Slider Bas.

. En montant en ayant les mains vers le centre vous rencontrerez 2 touches horizontales, continuez à monter, vos doigts vont se caler dans d'autres touches longues.

. Si vous positionnez vos doigts correctement, vous devriez pour la main gauche avoir l'index sur la touche 1 du clavier braille, le majeur sur la touche 2, l'annulaire sur la touche 3, l'auriculaire sur la touche 7. Pour la main droite vous aurez sous l'index la touche 4, sous le majeur la touche 5, sous l'annulaire la touche 6, sous l'auriculaire la touche 8. Si vous placez vos pouces sur les touches horizontales que vous venez de voir, alors vous aurez le pouce gauche sur la touche 9, et le pouce droit sur la touche 0.



. A la même hauteur, sur la droite se trouve une rainure verticale large de 8 mm et haute de 8 cm appelée Slider Droit.

. A gauche se trouve une rainure identique appelée Slider Gauche.

. En remontant au-dessus du Slider Gauche, se trouve le Bouton Bt ( rond creusé de 1,5 cm de diamètre ).

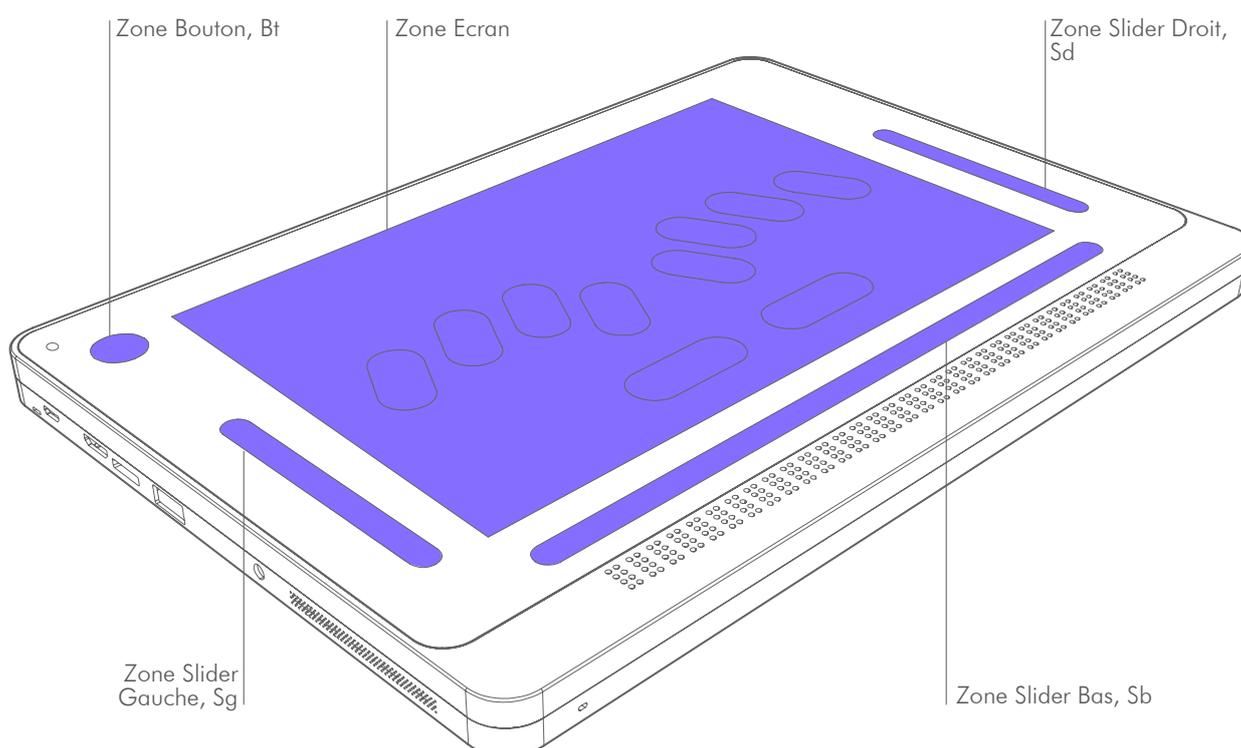
. La caméra frontale se trouve dans l'angle supérieur gauche.

## 2. Lexique de la gestuelle de la tablette insideONE

### 2.1 Gestuelles.

#### 2.1.1 Les différentes zones.

- . Des gestes peuvent être faits à différents endroits sur la tablette.
- . Au niveau de l'écran, il existe deux zones, celle à privilégier est celle située au-dessus du clavier car si le clavier est levé, il ne sera pas possible de faire de gestuelles dans l'espace contenu entre le bas de l'écran et le haut du clavier. Cette zone au-dessus du clavier sera la zone d'intervention des voyants .
- . Le pourtour de l'écran avec le bouton (Bt) et les trois sliders (Gauche, Bas et Droit) seront principalement utilisés par les déficients visuels.



#### 2.1.2 Les différents gestes.



- . 1 Tape : est un contact simple rapide à un doigt sur l'écran.
  - . 2 Tapes : Deux contacts rapides de suite à un doigt sur l'écran.
  - . 3 Tapes : Trois contacts rapides de suite à un doigt sur l'écran.
- Les tapes peuvent se faire à un, deux ou trois doigts.



- . Le glissé : balayage rapide du doigt vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.
  - . Le glissé peut se faire à un, deux ou trois doigts.
- . Les glissés au niveau des sliders :

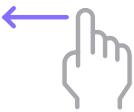
Pour les sliders verticaux Gauche et Droit, les glissés verticaux à 1 doigt se font dans la rainure. Pour le slider horizontal Slider Bas, les glissés horizontaux se font avec les doigts dans la rainure. Pour tous les sliders, si le geste est perpendiculaire au slider, il faut faire un geste traversant.

. **Pour exemple**, si vous devez faire 2 doigts glissés vers le bas en Slider Bas, vous devrez positionner 2 doigts juste au-dessus du Slider Bas, les mettre au contact de la vitre, et les faire descendre en traversant Slider Bas, et une fois dépassé la rainure, vous pourrez ôter vos doigts.

## 2.2 Zones.

. Les gestuelles de la tablette insideONE sont identiques pour **Home** et **NVDA**.

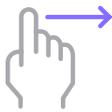
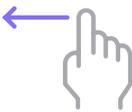
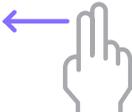
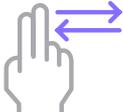
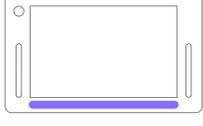
### 2.2.1 Zone Bouton, Bt.

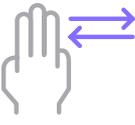
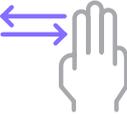
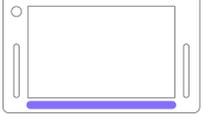
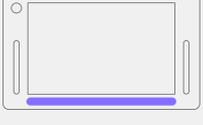
Bouton	Home	NVDA	
Gestes	Zones	Type de geste	Actions
		1 doigt glissé à droite	Bascule vers une autre application Windows ouverte (équivalent de Alt + Echap) si au moins une application windows est ouverte.
		1 doigt glissé à gauche	Bascule vers une autre application Windows ouverte (équivalent de Alt + Shift + Echap) si au moins une application windows est ouverte.
		2 tapes à 1 doigt	De Home, vous basculez sur le bureau Windows. De Windows, vous basculez à Home.
		1 doigt maintenu 5 secondes	Extinction/Allumage de l'écran. Ceci n'éteint pas la tablette.

### 2.2.2 Zone Slider Gauche, Sg.

Slider Gauche	Home	NVDA	
Gestes	Zones	Type de geste	Actions
		1 doigt glissé vers le haut	Monte les claviers braille 8, puis 6 points.
		1 doigt glissé vers le bas	Descend les claviers.
		1 doigt maintenu pendant 5 secondes	Monte le clavier voyant.

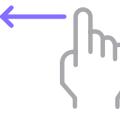
### 2.2.3 Zone Slider Bas, Sb.

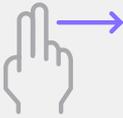
Slider Bas	Home	NVDA		
Gestes	Zones	Type de geste	Actions MENU	Actions TEXTE
		1 doigt glissé à droite	Déplace l'affichage braille aux 32 caractères suivants.	
		1 doigt glissé à gauche	Déplace l'affichage braille aux 32 caractères précédents.	
		2 doigts glissés à droite	Va à l'objet suivant de type différent.	Déplace le curseur au mot suivant.
			Tabulation.	
		2 doigts glissés à gauche	Va à l'objet précédent de type différent.	Déplace le curseur au mot précédent.
			Shift + Tabulation.	
		2 doigts glissés à droite puis à gauche	Sort du menu et ramène dans l'application.	Désélectionne du texte sélectionné.
			Echappement.	
		2 doigts glissés à gauche puis à droite	Sort du menu et ramène dans l'application.	Désélectionne du texte sélectionné.
			Echappement.	
		2 doigts glissés vers le bas		Lecture vocale à partir du curseur.
		2 doigts glissés vers le haut	Lecture de l'objet courant.	Lecture du mot courant.
		3 doigts glissés à droite	Va au dernier objet de même niveau.	Déplace le curseur à la fin du paragraphe.
			Touche «FIN».	
		3 doigts glissés à gauche	Va au premier objet de même niveau.	Déplace le curseur au début du paragraphe.
			Touche «ORIGINE».	

Slider Bas	Home	NVDA		
Gestes	Zones	Type de geste	Actions MENU	Actions TEXTE
		3 doigts glissés vers le bas		Déplace le curseur à la fin du document.
		3 doigts glissés vers le haut		Déplace le curseur au début du document.
		3 doigts glissés vers la droite, puis vers la gauche	Annule la dernière action.	
			(Contrôle Z).	
		3 doigts glissés vers la gauche, puis vers la droite	Refait la dernière action.	
			(Contrôle Y).	
		2 tapes à un doigt	Equivalent au curseur routine.	
			Valide l'objet pointé en braille.	Déplace le curseur.
		3 tapes à un doigt		Sélectionne le mot pointé en braille.
		4 tapes à un doigt		Sélectionne le paragraphe.
		1 tape à 2 doigts	Arrêt de la parole.	
		2 doigts maintenus 2 secondes	Appel du menu Pop.	
			Touche «Menu contextuel».	
		2 tapes à 2 doigts	Appel du menu Run.	
			Touche «Alt».	

Slider Bas	Home	NVDA		
Gestes	Zones	Type de geste	Actions MENU	Actions TEXTE
		2 tapes à 3 doigts	Active / Désactive la synthèse vocale.	

#### 2.2.4 Zone Slider Droit, Sd.

Slider Droit	Home	NVDA		
Gestes	Zones	Type de geste	Actions MENU	Actions TEXTE
		1 doigt glissé vers le haut		Monte le curseur d'une ligne.
		1 doigt glissé vers le bas		Descend le curseur d'une ligne.
		1 doigt glissé vers la droite	Va à l'objet suivant de même type.	Déplace le curseur au caractère suivant (flèche droite).
		1 doigt glissé vers la gauche	Va à l'objet précédent de même type.	Déplace le curseur au caractère précédent (flèche gauche).
		2 doigts glissés vers le haut		Monte le curseur de 5 lignes.
		2 doigts glissés vers le bas		Descend le curseur de 5 lignes.
		2 doigts glissés vers la gauche	Va à l'objet précédent de type différent.	Déplace le curseur au mot précédent.
			Shift + Tabulation.	

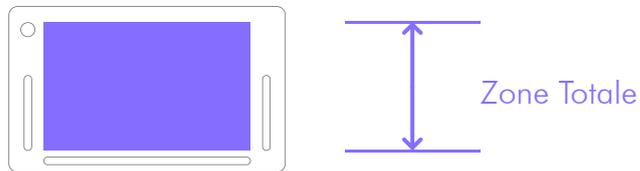
Slider Droit	Home	NVDA		
Gestes	Zones	Type de geste	Actions MENU	Actions TEXTE
		2 doigts glissés à droite	Va à l'objet suivant de type différent.	Déplace le curseur au mot suivant.
			Tabulation.	
		2 tapes à 1 doigt	Valide l'objet sélectionné.	
			Touche «Entrée»	

### 2.2.5 Zone Ecran.

De base, c'est la gestuelle décrite dans le tableau ci-dessous qui est utilisée dans la zone écran. Il est toutefois possible d'utiliser la gestuelle ordinaire de Windows, cela permet aux voyants d'utiliser normalement la tablette, sauf dans Home. Pour accéder à la gestuelle Windows, il faut monter le clavier voyant (maintenir un doigt dans le slider de gauche pendant 5 secondes). Une fois le clavier voyant monté, la gestuelle windows fonctionne. Vous pouvez faire disparaître le clavier voyant en cliquant sur la croix en haut à droite du clavier, vous aurez alors la gestuelle windows sur tout l'écran.

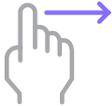
**Remarque :** Pour utiliser Home, vous devez forcément utiliser la gestuelle de base. Pour retrouver la gestuelle de base, il faut soit baisser le clavier voyant (descendre un doigt dans le slider de gauche), soit monter un clavier braille (monter un doigt dans le slider de gauche). A partir de ce moment vous pourrez activer le clavier braille en posant les doigts sur les points 123 456.

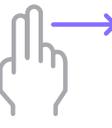
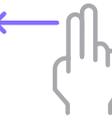
. La zone «ECRAN» est totale dans le cas où les claviers n'apparaissent pas :

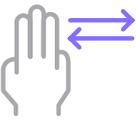
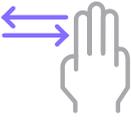
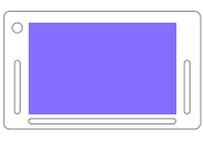


. La zone «ECRAN» est diminuée dans le cas où les claviers apparaissent :



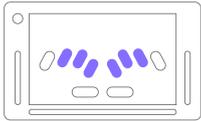
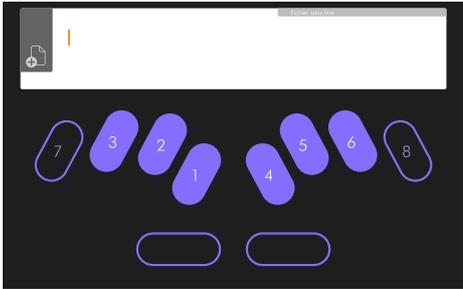
Ecran	Home	NVDA		
Gestes	Zones	Type de geste	Actions MENU	Actions TEXTE
		1 doigt glissé à droite	Flèche Droite.	Flèche Droite.
		1 doigt glissé à gauche	Flèche Gauche.	Flèche Gauche.

Ecran	Home	NVDA		
Gestes	Zones	Type de geste	Actions MENU	Actions TEXTE
		1 doigt glissé vers le haut	Flèche Haut.	Flèche Haut.
		1 doigt glissé vers le bas	Flèche Bas.	Flèche Bas.
		2 doigts glissés à droite	Va à l'objet suivant de type différent.	Déplace le curseur au mot suivant.
			Tabulation.	
		2 doigts glissés à gauche	Va à l'objet précédent de type différent.	Déplace le curseur au mot précédent.
			Shift + Tabulation.	
		2 doigts glissés à droite puis à gauche	Sort du menu et ramène dans l'application.	Désélectionne du texte sélectionné.
			Echappement.	
		2 doigts glissés à gauche puis à droite	Sort du menu et ramène dans l'application.	Désélectionne du texte sélectionné.
			Echappement.	
		2 doigts glissés vers le bas		Lecture vocale à partir du curseur.
		2 doigts glissés vers le haut	Lecture de l'objet courant.	Lecture du mot courant.
		3 doigts glissés à droite	Fin.	Déplace le curseur à la fin du paragraphe.
		3 doigts glissés à gauche	Origine.	Déplace le curseur au début du paragraphe.

Ecran	Home	NVDA		
Gestes	Zones	Type de geste	Actions MENU	Actions TEXTE
		3 doigts glissés vers le haut	Ctrl + Origine.	Déplace le curseur au début du document.
		3 doigts glissés vers le bas	Ctrl + Fin.	Déplace le curseur à la fin du document.
		3 doigts glissés vers la droite, puis vers la gauche	Ctrl + z Annule la dernière action	
		3 doigts glissés vers la gauche, puis vers la droite	Ctrl + y Refait la dernière action	
		2 tapes à un doigt	Valide l'objet sélectionné.	Sélectionne le mot courant.
		4 tapes à un doigt		Sélectionne le paragraphe.
		1 tape à 2 doigts	Arrêt de la parole.	
		2 doigts maintenus 2 secondes	Menu contextuel.	
		2 tapes à 2 doigts	Menu équivalent à Alt.	
		2 tapes à 3 doigts	Active / Désactive la synthèse vocale.	

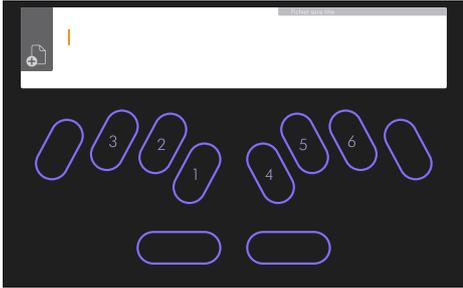
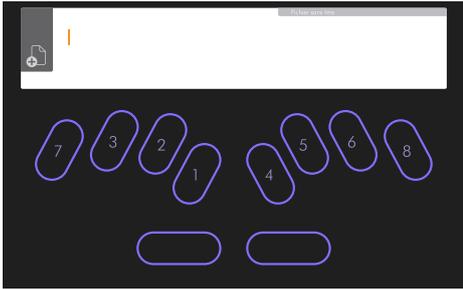
### 3. Utilisation des claviers.

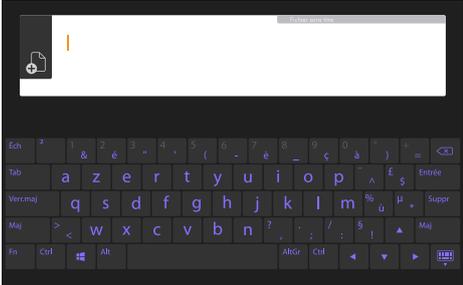
#### 3.1 Activer le clavier braille.

Créer un fichier dans Note			Activer le clavier
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 <p>Maintenir les doigts sur les points 123456 pendant 1 seconde, puis relâcher.</p>		<p>. Un son indique que le clavier braille est actif (affiché en violet à l'écran), commencer à saisir.</p> <p>. Le clavier reste actif tant que vous ne faites pas glisser 1 doigt vers le bas dans le slider de gauche pour le fermer.</p>	

**Remarque :** Il n'est pas possible d'activer le clavier braille si le clavier voyant est présent à l'écran ou s'il n'a pas été descendu par le slider de gauche.

#### 3.2 Choisir un clavier.

Créer un fichier dans Note			Choisir un clavier
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 <p>1 doigt glissé vers le haut</p>		<p>Monte le clavier braille 8 points.</p> <p>Activer le clavier pour commencer à écrire.</p>	
 <p>1 doigt glissé vers le haut</p>		<p>Monte le clavier braille 6 points.</p> <p>Activer le clavier pour commencer à écrire.</p>	

Créer un fichier dans Note		Choisir un clavier	
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 <p>1 doigt maintenu pendant 5 secondes</p>		<p>Monte le clavier voyant.</p>	
 <p>1 doigt glissé vers le bas</p>		<p>Descend les claviers.</p>	

### 3.3 Raccourcis braille.

Touches des fonctions	Raccourcis braille
Alt	1 0
Ctrl	1 4 0
Shift	2 3 4 0
Majuscule verrouillé actif/inactif	7 9
Verrouillage numérique actif/inactif	8 0
Echappement	1 5 0
Tabulation	2 3 4 5 0
Tabulation arrière	2 3 4 5 9
F1	1 9
F2	1 2 9
F3	1 4 9
F4	1 4 5 9
F5	1 5 9
F6	1 2 4 9
F7	1 2 4 5 9
F8	1 2 5 9
F9	2 4 9
F10	2 4 5 9
F11	1 3 9
F12	1 2 3 9
Origine	1 2 3 0
Fin	4 5 6 0
Droite	5 9 0
Gauche	2 9 0
Haut	1 9 0
Bas	4 9 0
Entrer	9 0 ou 8
Break	1 2 0
Supprimer	1 4 5 0
Pause	1 2 3 4 9
Espace	9 ou 0
Effacement	7
Impression écran	1 2 3 4 0
Insertion actif/inactif	2 4 0
Menu contextuel	1 3 4 0
Page précédente	1 3 0
Page suivante	4 6 0
Volume muet	1 2 3 6 9 0
Volume moins	1 2 3 6 9
Volume plus	1 2 3 6 0
Touche Windows	2 4 5 6 0

## 4. Scénarios d'utilisation de Home.

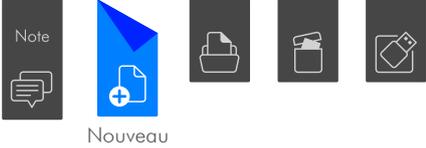
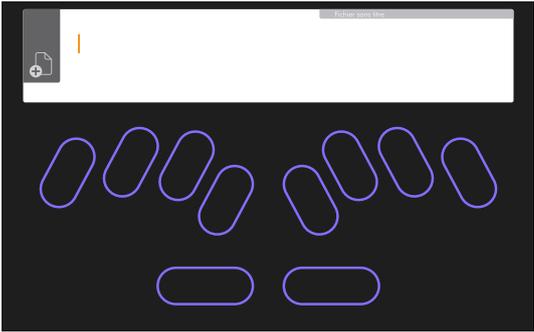
. Ce tutoriel permet l'apprentissage des gestes et la gestion des différentes actions essentielles pour comprendre facilement le fonctionnement de la navigation de la tablette tactile.

- . Pour suivre correctement le déroulé des étapes, vous trouverez :
  - . La représentation graphique du geste à produire sur les zones sensibles pour l'action.
  - . La représentation des zones de la tablette sensible à l'action à faire.
  - . La description de l'action.
  - . Les visuels graphiques des éléments figurant sur l'écran.

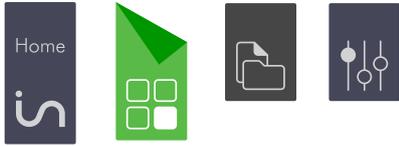
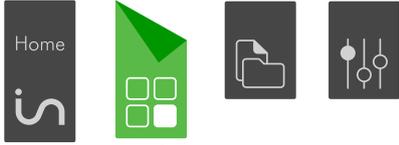
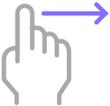
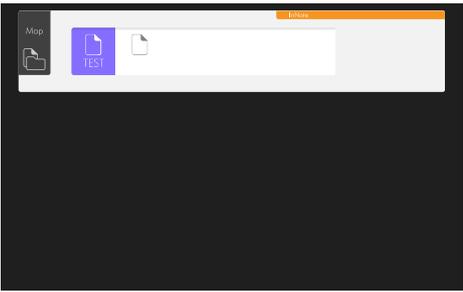
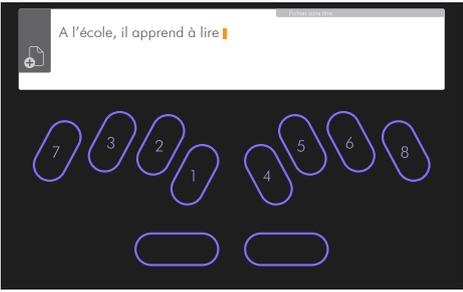
### 4.1. Note.

#### 4.1.1 Menu d'ouverture.

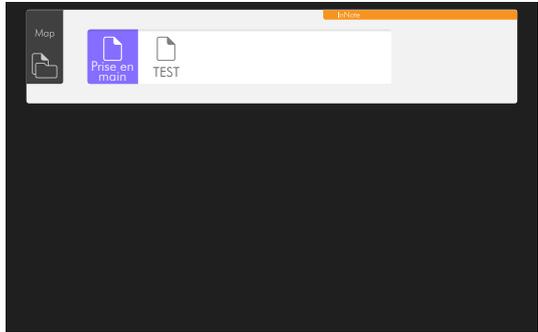
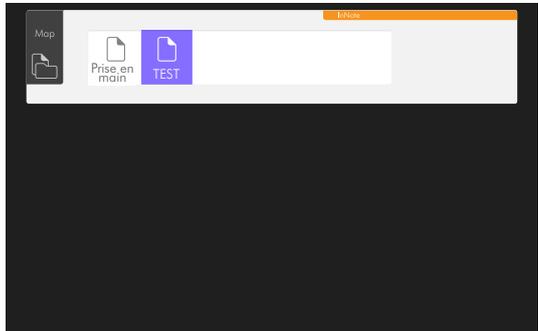
##### 4.1.1.1 Lancer Note.

Créer un fichier dans Note			Lancer Note
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
Au démarrage de Home, l'objet <b>Applis</b> est sélectionné.			
 2 tapes à 1 doigt		<b>Applis</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Note</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Nouveau</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
Un nouveau document est ouvert. Activer le clavier pour commencer à écrire.			

#### 4.1.1.2 Ouvrir un fichier.

Créer un fichier dans Note			Ouvrir le fichier TEST
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
		Au démarrage de <b>Home</b> , l'objet <b>Applis</b> est sélectionné.	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Applis</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Note</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
 1 doigt glissé vers la droite		<b>Nouveau</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici <b>Ouvrir</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Ouvrir</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
 2 tapes à 1 doigt		La liste des fichiers apparaît. <b>Test</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
		Votre fichier <b>TEST</b> est ouvert. Activer le clavier pour commencer à écrire.	

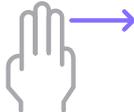
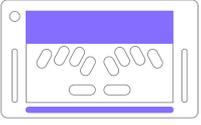
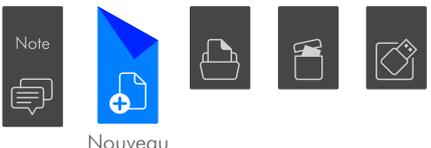
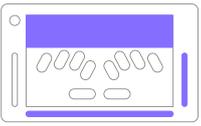
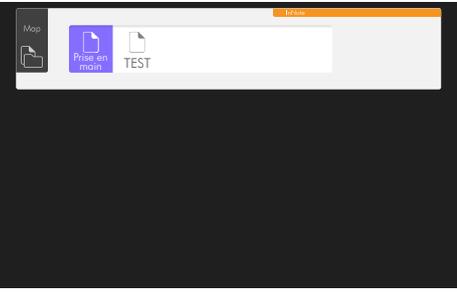
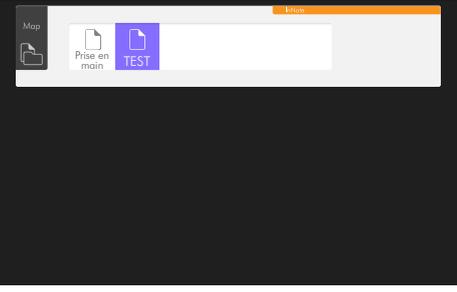
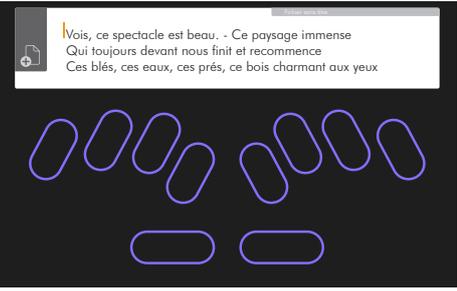
### 4.1.1.3 Supprimer un fichier.

Supprimer un fichier dans Note			Supprimer le fichier TEST
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
		Au démarrage de Note, l'objet <b>Nouveau</b> est sélectionné.	
 1 doigt glissé vers la droite		<b>Nouveau</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici <b>Ouvrir</b> .	
 1 doigt glissé vers la droite		<b>Ouvrir</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici <b>Supprimer</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Supprimer</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
 1 doigt glissé vers la droite		Le fichier <b>Prise en main</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici <b>Test</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		Le fichier <b>TEST</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
Votre fichier <b>Test</b> est supprimé. Attention, une fois supprimé, il n'est plus possible de le récupérer. Retour au Menu Note / Supprimer.			

#### 4.1.1.4 Ouvrir un fichier depuis la clé USB.

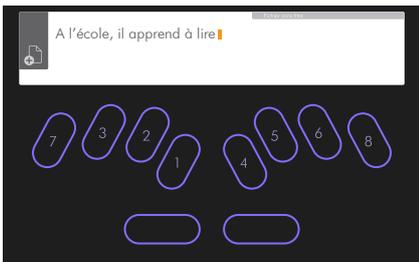
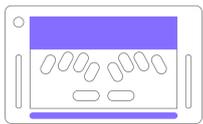
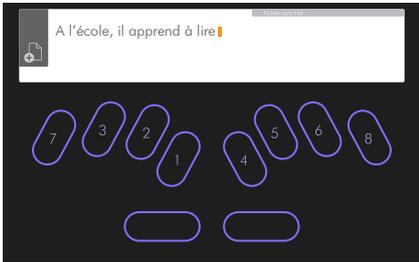
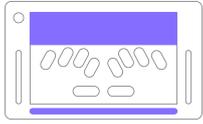
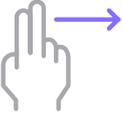
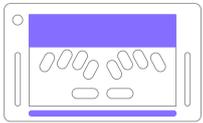
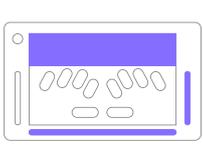
. NOTE peut ouvrir à partir d'une clé USB des fichiers au format .Note, .Docx, .Rtf, .Txt. Le format Doc est en cours de finalisation.

Seuls les fichiers situés à la racine de la clé USB peuvent être ouverts.

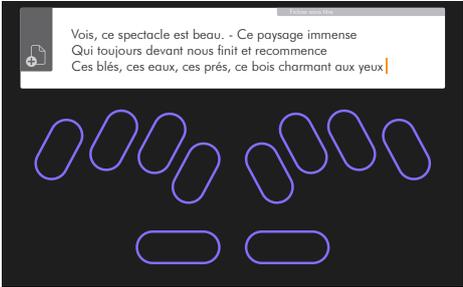
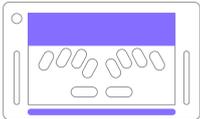
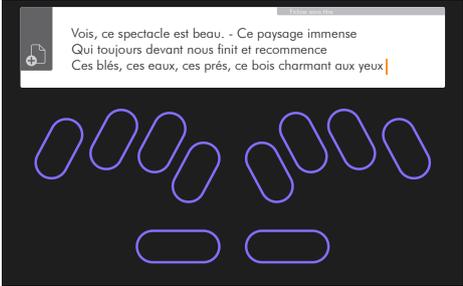
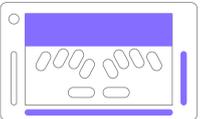
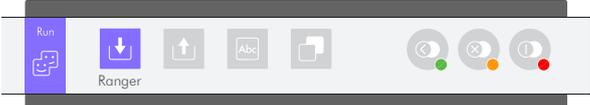
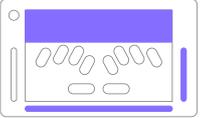
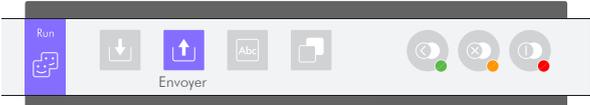
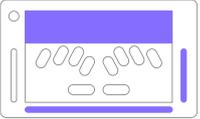
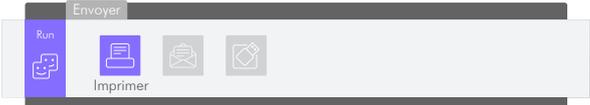
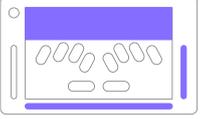
Ouvrir un fichier depuis la clé USB			Ouvrir le fichier TEST
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
		Au démarrage de Note, l'objet <b>Nouveau</b> est sélectionné.	
 3 doigts glissés à droite		<b>Nouveau</b> est sélectionné. Aller au dernier objet du même type, ici <b>USB</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>USB</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
 1 doigt glissé vers la droite		Le fichier <b>Prise en main</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici <b>Test</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		Le fichier <b>TEST</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
		Votre fichier <b>Test</b> est ouvert depuis la clé USB.	

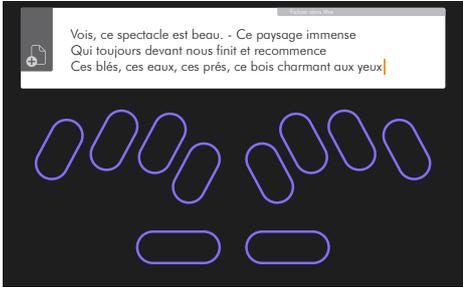
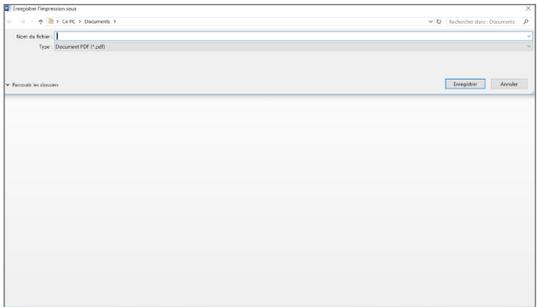
## 4.1.2 Le Menu RUN.

### 4.1.2.1 Ranger un fichier.

Ranger un fichier dans Note			Ranger (enregistrement/fermer)
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
<p>Pour lancer le menu <b>RUN</b> (barre de menu) il faut être dans un document déjà ouvert dans Note.</p>			
 2 tapes à 2 doigts		<p>Appel le Menu <b>RUN</b> (Barre de menu).</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Ranger</b> est sélectionné. <b>Valider.</b></p>	
<p>Vous pouvez saisir le nom du fichier à ranger (enregistrer) Saisie du nom : <b>TEST</b>.</p>			
 2 doigts glissés à droite		<p>Aller à l'objet suivant de type différent.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>OK</b> est sélectionné. <b>Valider.</b></p>	
<p>Votre fichier a été rangé (enregistré), retour à l'origine de <b>Note</b>.</p>			

#### 4.1.2.2 Envoyer / Imprimer.

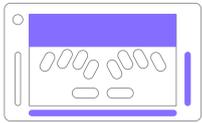
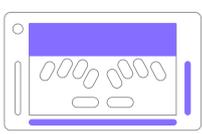
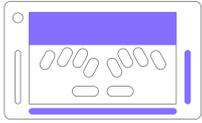
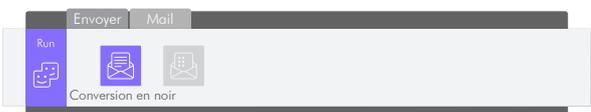
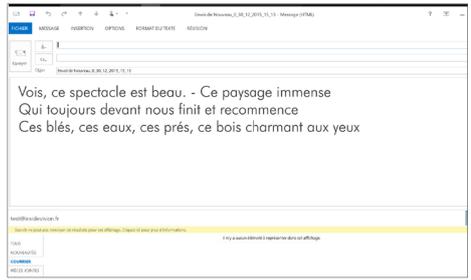
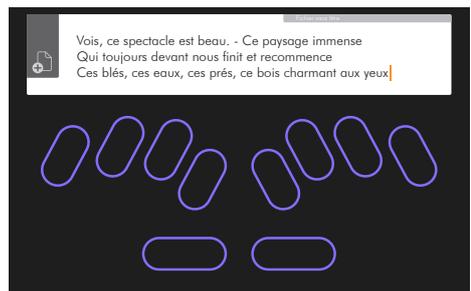
RUN   Envoyer			Imprimer un document
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
<p>Pour lancer le Menu <b>RUN</b> (barre de menu) il faut être dans un document déjà ouvert dans <b>Note</b>.</p>			
 2 tapes à 2 doigts		<p>Appel le Menu <b>RUN</b> (Barre de menu).</p>	
 1 doigt glissé vers la droite		<p><b>Ranger</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Envoyer</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Envoyer</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Imprimer</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>En noir</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	

RUN   Envoyer			Imprimer un document
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
		Si une imprimante est installée sur votre insideONE (dans la partie Windows), le document est directement imprimé sur l'imprimante par défaut et vous vous retrouvez dans <b>le document d'origine</b> .	
		Si aucune imprimante n'est installée, un fichier pdf sera généré, dans le dossier <b>Document du profil Windows</b> . Il faut entrer un nom de fichier, et valider par entrée au clavier. Cette action est faite dans Windows, donc à l'aide de NVDA et de sa gestion.	
		Une fois la validation faite, vous vous retrouvez dans <b>le document d'origine</b> .	

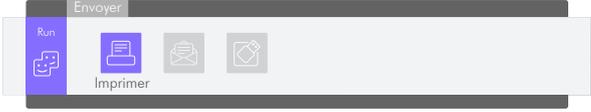
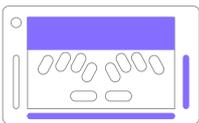
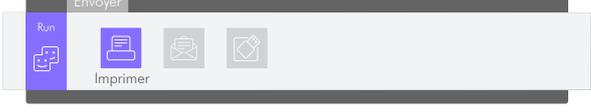
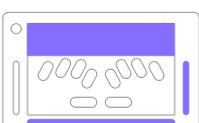
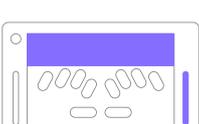
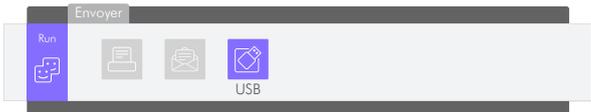
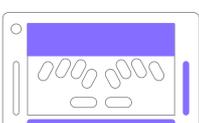
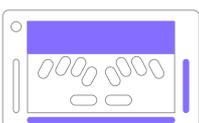
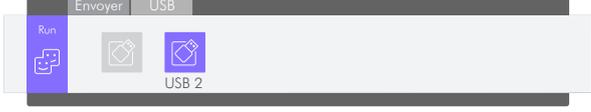
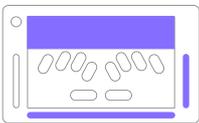
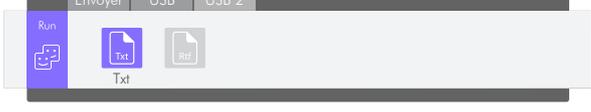
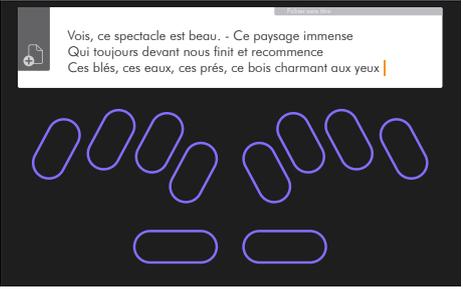
#### 4.1.2.3 Envoyer / Mail.

RUN   Envoyer			Envoyer un document par mail
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
		Au démarrage le Menu RUN (Barre de menu) a été appelé, <b>Envoyer</b> a été validé et <b>Imprimer</b> est sélectionné. (Voir le paragraphe 4.1.2.2 pour les étapes précédentes).	



RUN   Envoyer		Envoyer un document par mail	
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 1 doigt glissé vers la droite		<b>Imprimer</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Mail</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Mail</b> est sélectionné. <b>Valider</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Conversion en noir</b> est sélectionné. <b>Valider</b> .	
<p>Si une messagerie Windows est déjà configurée, un nouveau courrier est créé et le document est directement inséré dans le corps du texte. Il suffit de taper l'adresse du correspondant et de faire envoyer. Cette action est faite dans Windows, donc à l'aide de NVDA et de sa gestion.</p>			
<p>Une fois la validation faite, vous vous retrouvez dans le <b>document d'origine</b>.</p>			



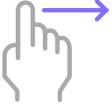
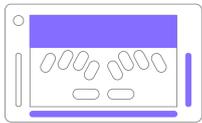
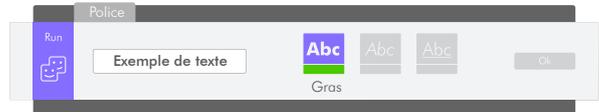
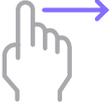
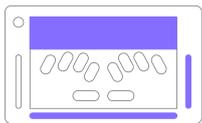
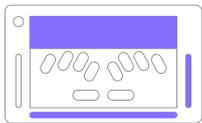
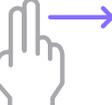
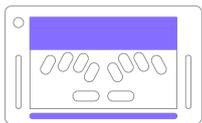
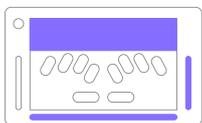
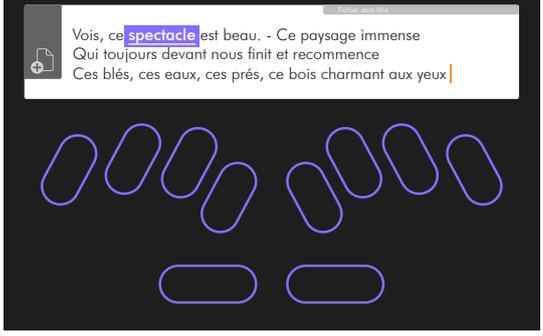
RUN   Envoyer			Envoyer un document sur une clé USB
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
<p>Au démarrage le Menu RUN (Barre de menu) a été appelé, <b>Envoyer</b> a été validé et <b>Imprimer</b> est sélectionné. (Voir le paragraphe 4.1.2.2 pour les étapes précédentes).</p>			
 1 doigt glissé vers la droite		<p><b>Imprimer</b> est sélectionné.                      Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Mail</b>.</p>	
 1 doigt glissé vers la droite		<p><b>Mail</b> est sélectionné.                      Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>USB</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>USB</b> est sélectionné.  <b>Valider.</b></p>	
 1 doigt glissé vers la droite		<p><b>USB1</b> est sélectionné.                      Aller à l'objet suivant du même type, ici <b>USB2</b>. (Si nécessaire, si plusieurs clés USB sont connectées).</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>USB2</b> est sélectionné.  <b>Valider.</b></p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Txt</b> est sélectionné.  <b>Valider.</b></p>	
<p>Le document est sauvegardé sur la clé.                      Vous vous retrouvez dans <b>le document d'origine</b>.</p>			

#### 4.1.2.5 Polices.

. Comme dans tout éditeur de texte, il est possible de sélectionner le style d'écriture. Il est aussi possible de modifier le style d'un texte déjà écrit.

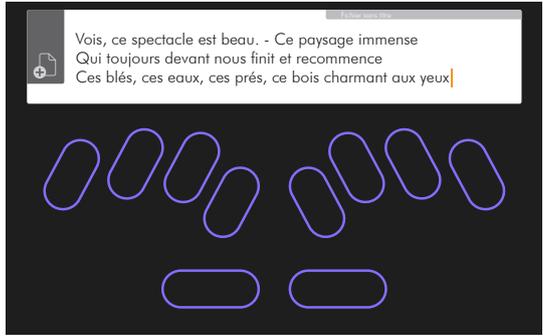
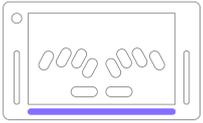
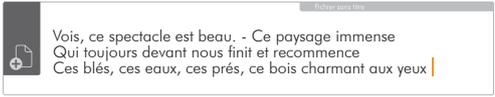
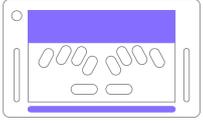
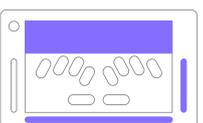
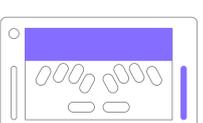
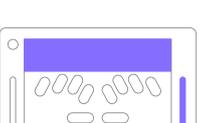
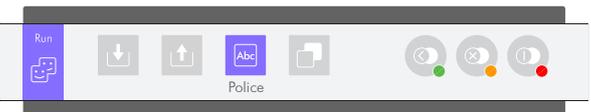
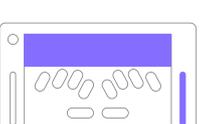
. Dans cet exemple nous allons sélectionner un mot et changer son style typographique.

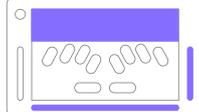
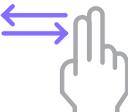
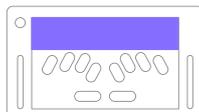
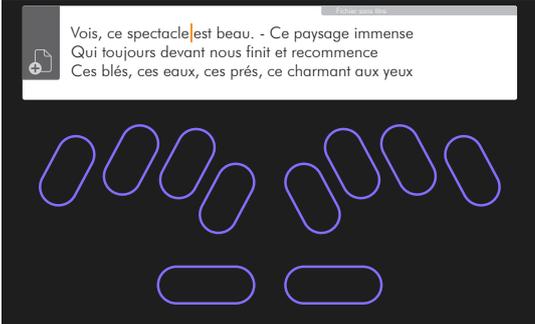
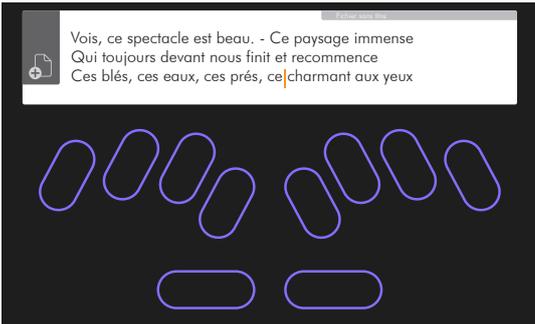
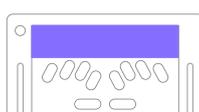
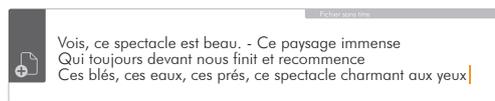
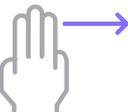
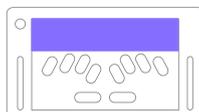
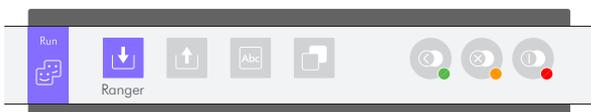
RUN   Polices			Changer le style d'une police
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
		<p>Pour sélectionner un mot faire un triple tapse à un doigt sur le mot désiré. Le mot apparait avec les points 7 et 8 en braille, et à l'écran en violet clair.</p> <p>Pour les autres modes de sélection, voir la rubrique Pop / sélection.</p>	
<p>3 tapses à 1 doigt</p>		<p>Sélectionne le mot pointé en braille. Ici le mot <b>spectacle</b>.</p>	
<p>2 tapses à 2 doigt</p>		<p>Appel le Menu <b>RUN</b>. (Barre de Menu).</p>	
<p>1 doigt glissé vers la droite</p>		<p><b>Ranger</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Envoyer</b>.</p>	
<p>1 doigt glissé vers la droite</p>		<p><b>Envoyer</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Police</b>.</p>	
<p>2 tapses à 1 doigt</p>		<p><b>Police</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	
<p>2 tapses à 1 doigt</p>		<p>Un exemple de texte apparaît dans une fenêtre pour voir le résultat de la sélection choisit <b>Gras</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	

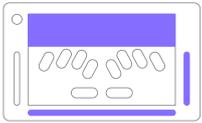
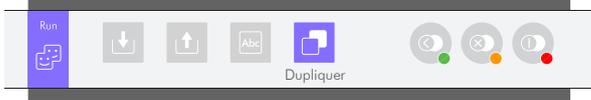
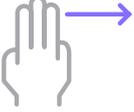
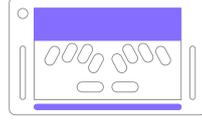
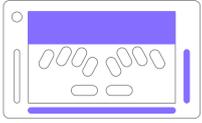
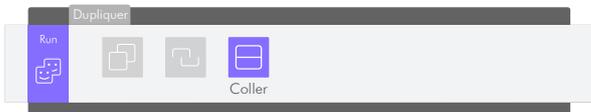
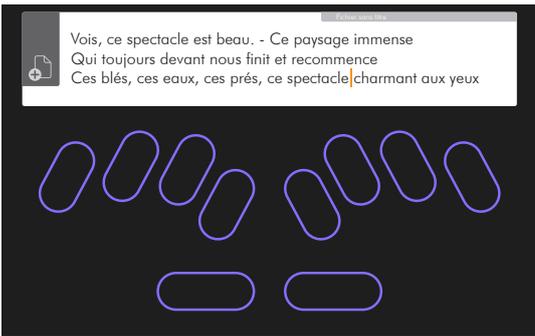
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 <p>1 doigt glissé vers la droite</p>		<p><b>Gras</b> est sélectionné et activé. La mention ON apparaît en braille, et un trait vert indique cet état à l'écran. Aller à l'objet suivant du même type, <b>Italique</b>.</p>	
 <p>1 doigt glissé vers la droite</p>		<p><b>Italique</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Souligné</b>.</p>	
 <p>2 tapes à 1 doigt</p>		<p><b>Souligné</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	
 <p>2 doigts glissés à droite</p>		<p><b>Souligné</b> est sélectionné et activé. Aller à l'objet suivant de type différent, ici, <b>Ok</b>.</p>	
 <p>2 tapes à 1 doigt</p>		<p><b>Ok</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	
<p>Retour au <b>document d'origine</b> avec la modification de la police apportée sur le mot sélectionné.</p>			
<p><b>Remarque</b> : Le mot est toujours sélectionné, il faut donc enlever la sélection, soit en déplaçant le curseur à l'aide des curseurs routine, ou avec une flèche, ou en faisant échappement.</p>			

#### 4.1.2.6 Dupliquer.

. Dans cet exemple nous allons sélectionner un mot, le copier et le coller.

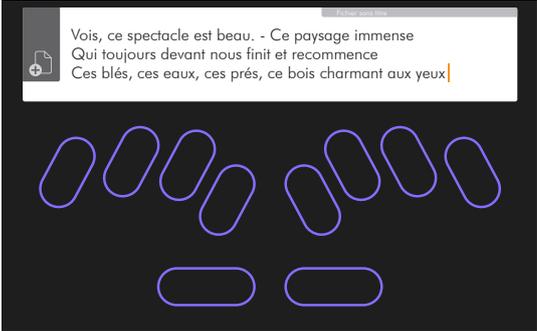
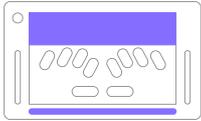
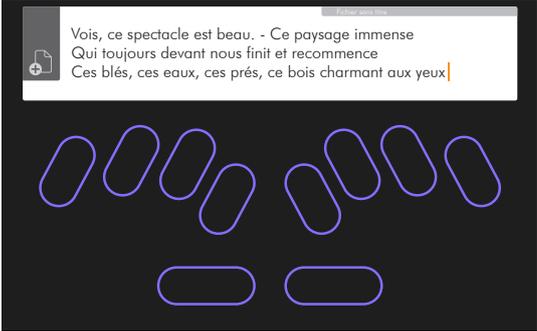
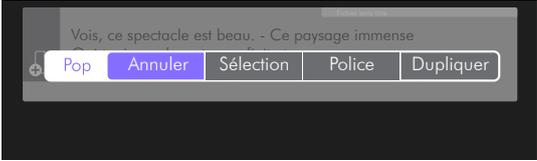
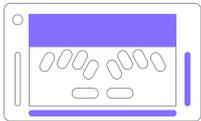
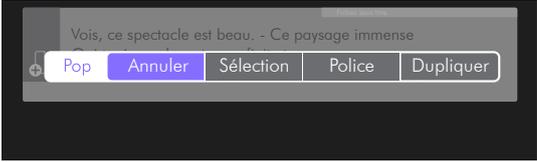
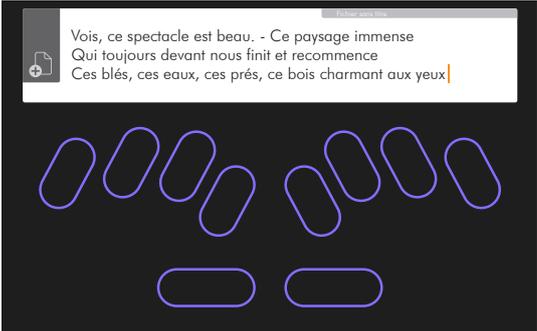
RUN   Dupliquer			Sélectionner, copier, coller
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
<p>Pour sélectionner un mot faire un triple tape à un doigt sur le mot désiré. Le mot apparait avec les points 7 et 8 en braille, et à l'écran en violet clair.</p> <p>Pour les autres modes de sélection, voir la rubrique Pop / sélection.</p>			
 3 tapes à 1 doigt		<p>Sélectionne le mot pointé en braille. Ici le mot <b>spectacle</b>.</p>	
 2 tapes à 2 doigt		<p>Appel le Menu <b>RUN</b>. (Barre de Menu).</p>	
 1 doigt glissé vers la droite		<p><b>Ranger</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Envoyer</b>.</p>	
 1 doigt glissé vers la droite		<p><b>Envoyer</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Police</b>.</p>	
 1 doigt glissé vers la droite		<p><b>Police</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Dupliquer</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Dupliquer</b> est sélectionné. <b>Valider</b>. <b>Astuce</b> : Pour passer de ranger à dupliquer, utiliser 3 doigts glissés vers la droite.</p>	

RUN   Dupliquer		Sélectionner, copier, coller	
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 <p>2 tapes à 1 doigt</p>		<p><b>Copier</b> est sélectionné. <b>Valider.</b></p>	
<p>Le mot à copier est mémorisé. Vous vous retrouvez dans <b>le document d'origine</b>.</p> <p><b>Remarque</b> : Le mot est toujours sélectionné, il faut donc enlever la sélection, soit en déplaçant le curseur à l'aide des curseurs routine, ou avec une flèche, ou en faisant échappement.</p>			
 <p>2 doigts glissés à droite puis à gauche</p> <p>Ou</p>  <p>2 doigts glissés à gauche puis à droite</p>		<p><b>spectacle</b> a été désélectionné. <b>Valider.</b></p>	
<p>Déplacer le curseur à l'endroit où vous désirez coller le mot.</p>			
 <p>2 tapes à 2 doigts</p>		<p>Appel le Menu <b>RUN</b> (Barre de menu).</p>	
 <p>3 doigts glissés à droite</p>		<p><b>Ranger</b> est sélectionné. Aller au dernier objet du même type, ici, <b>Dupliquer</b>.</p>	

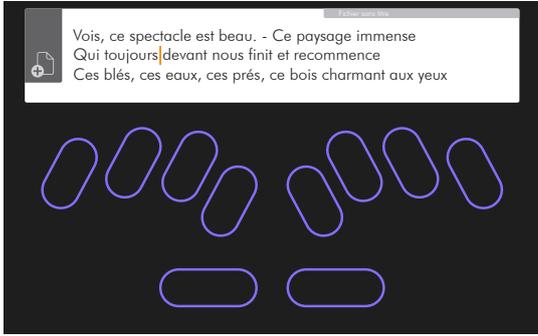
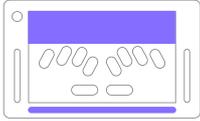
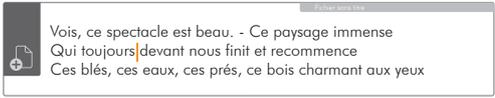
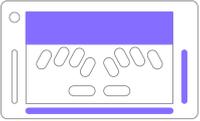
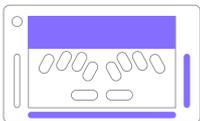
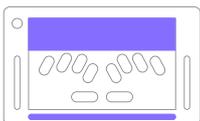
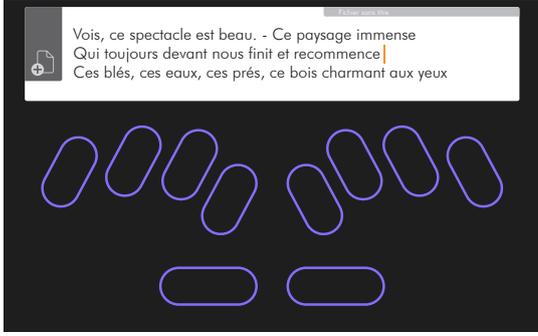
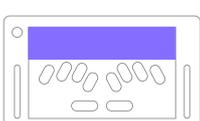
RUN   Dupliquer		Sélectionner, copier, coller	
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 2 tapes à 1 doigt		<b>Dupliquer</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
 3 doigts glissés à droite		<b>Copier</b> est sélectionné. Aller au dernier objet du même type, ici <b>Coller.</b>	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Coller</b> est sélectionné. <b>Valider.</b>	
Le mot <b>Spectacle</b> a été intégré au texte du <b>document d'origine.</b>			

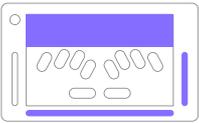
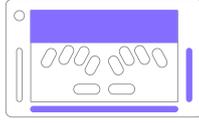
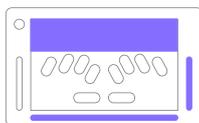
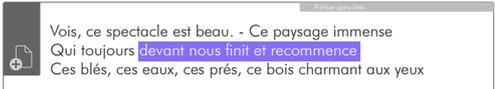
## 4.1.3 Menu POP.

### 4.1.3.1 Annuler la dernière action.

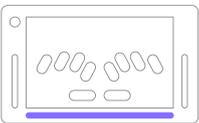
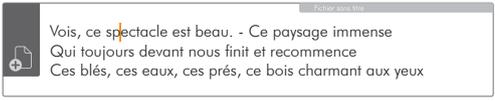
POP   Annuler (ctrl+Z)			Annuler la dernière action
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
<p>Pour lancer le Menu <b>POP</b> (Menu contextuel) il faut être dans un document déjà ouvert dans <b>Note</b>.</p>			
 <p>2 doigts maintenus 2 secondes</p>		<p>Appel le Menu <b>POP</b>. (Menu contextuel).</p>	
<p>Le menu POP (Menu contextuel) apparaît au-dessus de la zone texte.</p>			
 <p>2 tapes à 1 doigt</p>		<p><b>Annuler</b> est sélectionné. <b>Valider.</b></p>	
<p>Vous vous retrouvez dans le <b>document d'origine</b>, et la dernière action a été annulée.</p> <p><b>Astuce :</b> Il est possible d'obtenir le même résultat avec la gestuelle <b>3 doigts glissés à droite puis à gauche</b>, ou avec le raccourci clavier <b>Ctrl + Z</b>.</p>			

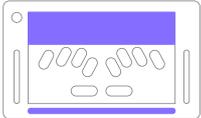
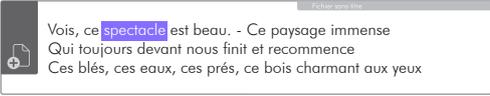
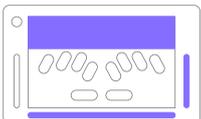
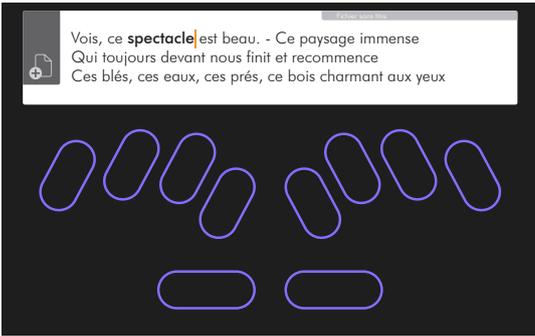
### 4.1.3.2 Sélectionner.

POP   Sélectionner			Sélectionner un ensemble de mots
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
<p>Pour sélectionner un mot, un ensemble de mots, une ligne ou votre document en entier, <b>positionner</b> le curseur sur le premier caractère de la sélection.</p>			
 2 doigts maintenus 2 secondes		<p>Appel le Menu <b>POP</b>. (Menu contextuel).</p>	
 1 doigt glissé vers la droite		<p><b>Annuler</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Sélection</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Sélection</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Début</b> est sélectionné. <b>Valider</b>. <b>Astuce</b> : Pour sélectionner l'ensemble du document, utiliser <b>Tout</b>, ou le raccourci clavier <b>Ctrl+a</b>.</p>	
<p>Vous vous retrouvez dans le <b>document d'origine</b>. <b>Déplacer</b> le curseur après le dernier caractère à sélectionner.</p>			
 2 doigts maintenus 2 secondes		<p>Appel le Menu <b>POP</b>. (Menu contextuel).</p>	

POP   Sélectionner			Sélectionner un ensemble de mots
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 1 doigt glissé vers la droite		<b>Annuler</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Sélection</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Sélection</b> est sélectionné. <b>Valider</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Fin</b> est sélectionné. <b>Valider</b> .	
<p>Vous vous retrouvez dans le document avec la sélection en braille représentée par les points braille 7 et 8 et en surbrillance dans votre document.</p> <p><b>Attention</b>, une partie du texte est sélectionnée, il faut donc choisir l'action à réaliser sur cette sélection. Toute entrée de caractère aurait pour conséquence de remplacer la sélection par le caractère saisi.</p>			

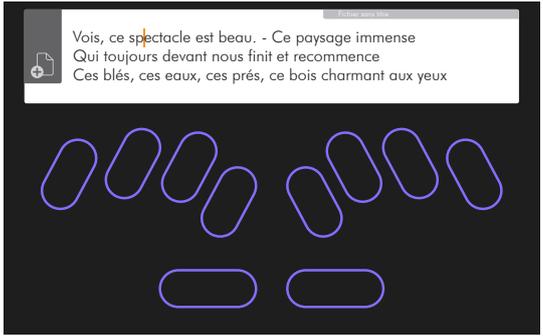
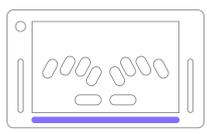
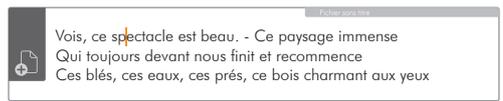
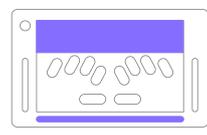
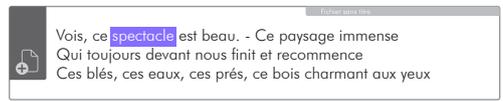
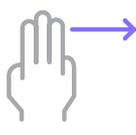
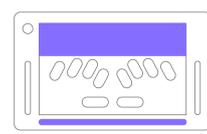
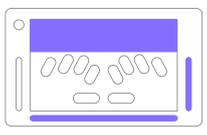
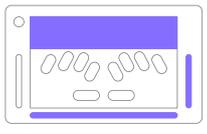
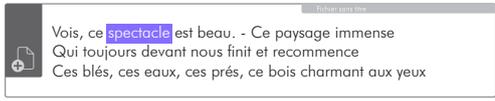
#### 4.1.3.3 Polices.

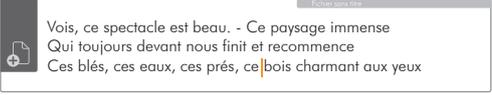
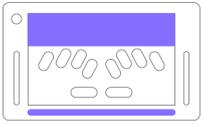
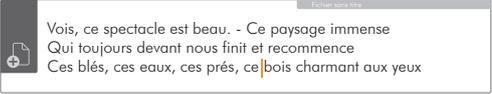
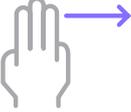
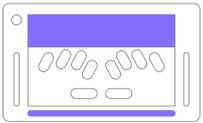
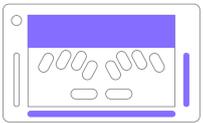
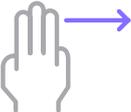
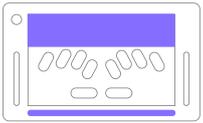
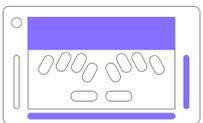
POP   Polices			Sélectionner un mot et le mettre en gras
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
<p>Dans un document, sans passer par le <b>RUN</b>, vous pouvez choisir d'appliquer un style de police par le menu <b>POP</b>. Sélectionner le mot à modifier.</p>			
 3 tapes à 1 doigt		Sélectionne le mot pointé en braille, ici <b>spectacle</b> .	

Gestes	Zones	Action	Visuel écran
 2 doigts maintenus 2 secondes		Appel le Menu <b>POP</b> . (Menu contextuel).	
 1 doigt glissé vers la droite		<b>Annuler</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Sélection</b> .	
 1 doigt glissé vers la droite		<b>Sélection</b> est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici, <b>Police</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Police</b> est sélectionné. <b>Valider</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Gras</b> est sélectionné. <b>Valider</b> .	
<p>Le mot <b>spectacle</b> est maintenant en gras sur le document d'origine.</p> <p>Par le <b>POP</b>, il n'est possible d'appliquer qu'un style à la fois, alors que par le <b>RUN</b> il est possible d'appliquer plusieurs styles en même temps.</p> <p>Refaire la même procédure pour changer un autre style.</p>			

### 4.1.3.4 Dupliquer.

. Dans un document, à partir du menu **POP**, il est possible de copier, couper ou coller un mot, une ligne ou l'ensemble de votre document.

POP   Dupliquer		Copier et coller un mot dans un document	
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
<p>Pour sélectionner un mot faire un triple tape à un doigt sur le mot désiré. Le mot apparait avec les points 7 et 8 en braille, et à l'écran en violet clair.</p> <p>Pour les autres modes de sélection, voir la rubrique Pop / sélection.</p>			
 3 tapes à 1 doigt		<p>Sélectionne le mot pointé en braille, ici <b>spectacle</b>.</p>	
 2 doigts maintenus 2 secondes		<p>Appel le Menu <b>POP</b>. (Menu contextuel).</p>	
 3 doigts glissés à droite		<p><b>Annuler</b> est sélectionné. Aller au dernier objet du même type, ici <b>Dupliquer</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Dupliquer</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	
 2 tapes à 1 doigt		<p><b>Copier</b> est sélectionné. <b>Valider</b>.</p>	
<p>Retour dans le document d'origine. Le mot <b>spectacle</b> a été mémorisé. <b>Remarque</b> : Le mot est toujours sélectionné, il faut donc enlever la sélection, soit en déplaçant le curseur à l'aide des curseurs routine, ou avec une flèche, ou en faisant échappement.</p>			

POP   Dupliquer			Copier et coller un mot dans un document
Gestes	Zones	Action	Visuel écran
Positionner le curseur à l'endroit où vous voulez coller le mot.			
 2 doigts maintenus 2 secondes		Appel le Menu POP. (Menu contextuel).	
 3 doigts glissés à droite		<b>Annuler</b> est sélectionné. Aller au dernier objet du même type, ici <b>Dupliquer</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Dupliquer</b> est sélectionné. <b>Valider</b> .	
 3 doigts glissés à droite		<b>Copier</b> est sélectionné. Aller au dernier objet du même type, ici <b>Coller</b> .	
 2 tapes à 1 doigt		<b>Coller</b> est sélectionné. <b>Valider</b> .	
Retour dans le document d'origine. Le mot <b>spectacle</b> a été collé.  <b>Remarque</b> : Le mot est toujours sélectionné, il faut donc enlever la sélection, soit en déplaçant le curseur à l'aide des curseurs routine, ou avec une flèche, ou en faisant échappement.			