insidevision

8-12 Avenue Emile Aillaud

91350 Grigny

Tél : 01 83 53 51 00

Mail : contact@insidevision.fr

Web : www.insidevision.fr

Manuel - Edition Janvier 2018

Prise en main de la tablette insideONE.

Lexique de la gestuelle de la tablette insideONE.

Utilisation des claviers.

Scénarios d’utilisation de Home.

Table des matières

[1 Prise en main de la tablette insideONE. 4](#_Toc504725503)

[1.1 Démarrage 4](#_Toc504725504)

[1.1.1 Contenu du carton 4](#_Toc504725505)

[1.1.2 Qu’est-ce que insideONE ? 4](#_Toc504725506)

[1.1.3 Qu’est-ce que insideONE peut faire ? 4](#_Toc504725507)

[1.1.4 Présentation physique de insideONE. 5](#_Toc504725508)

[1.2 Entretien de l’insideONE 6](#_Toc504725509)

[2 Lexique de la gestuelle de la tablette insideONE 7](#_Toc504725510)

[2.1 Pré-requis à l’utilisation du tactile : 7](#_Toc504725511)

[2.2 Gestuelles 7](#_Toc504725512)

[2.2.1 Les différentes zones : 7](#_Toc504725513)

[2.2.2 Les différents gestes : 8](#_Toc504725514)

[2.3 Zones : 8](#_Toc504725515)

[2.3.1 Le Bouton (Bt): 8](#_Toc504725516)

[2.3.2 Zone Slider Gauche (Sg) 8](#_Toc504725517)

[2.3.3 Zone Slider Bas (Sb) 9](#_Toc504725518)

[2.3.4 Zone Slider Droit (Sd) 9](#_Toc504725519)

[2.3.5 Zone Ecran, écran 10](#_Toc504725520)

[3 Utilisation des claviers 12](#_Toc504725521)

[3.1 Activer le clavier braille. 12](#_Toc504725522)

[3.2 Choisir un clavier. 12](#_Toc504725523)

[3.2.1 Choisir un clavier braille dans Windows 12](#_Toc504725524)

[3.2.2 Choisir un clavier braille dans Home 13](#_Toc504725525)

[3.3 Raccourcis braille 13](#_Toc504725526)

[4 Démarrage, Mises en veille et Extinction de l’insideONE 15](#_Toc504725527)

[4.1 Démarrage de l’insideONE 15](#_Toc504725528)

[4.2 Eteindre l’insideONE 15](#_Toc504725529)

[4.2.1 Dans Windows 15](#_Toc504725530)

[4.2.2 Dans Home 15](#_Toc504725531)

[4.2.3 Forcer l’extinction 15](#_Toc504725532)

[4.3 Mise en veille et sortie de veille de l’insideONE 15](#_Toc504725533)

[4.3.1 Différences entre la mise en veille et la mise en veille prolongée. 15](#_Toc504725534)

[4.3.2 Mise en veille et sortie de veille 16](#_Toc504725535)

[4.3.3 Mise en veille prolongée et sortie de veille 16](#_Toc504725536)

[5 La barre de transcription alphanumérique (bta) 17](#_Toc504725537)

[5.1 Le code couleur 17](#_Toc504725538)

[5.2 La dénomination des objets et les préfixes 17](#_Toc504725539)

[5.3 Les espaces vides et la ponctuation 17](#_Toc504725540)

[5.4 Les suffixes 18](#_Toc504725541)

[5.5 Affichage du texte 18](#_Toc504725542)

[6 Scénarios d’utilisation de Home 19](#_Toc504725543)

[6.1 Règles de présentation des objets 19](#_Toc504725544)

[6.1.1 Pour le braille 19](#_Toc504725545)

[6.2 Note. 20](#_Toc504725546)

[6.2.2 Le Menu RUN. 21](#_Toc504725547)

[6.2.3 Menu POP. 25](#_Toc504725548)

[7 Windows 27](#_Toc504725549)

[7.1 NVDA 27](#_Toc504725550)

[7.2 Bureau Windows 27](#_Toc504725551)

[7.2.1 On-Off 27](#_Toc504725552)

[7.2.2 Applications 27](#_Toc504725553)

[7.2.3 Administrator 27](#_Toc504725554)

[7.2.4 NVDA 27](#_Toc504725555)

[8 Assistance 28](#_Toc504725556)

[8.1 Prise en main à distance 28](#_Toc504725557)

[8.1.1 Utilisation 28](#_Toc504725558)

[8.1.2 Avertissement 28](#_Toc504725559)

# Prise en main de la tablette insideONE.

## Démarrage

### 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 Micro USB 5.25V 3A. Pour le branchement, les aspérités doivent être positionnées vers le haut.

### 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 apparaitre 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. Nous désirons que des personnes voyantes non initiées au Braille puissent utiliser insideONE, en interaction avec l’utilisateur déficient visuel, nous proposons donc 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 disparaitre les claviers. Dans ce cas, l’intégralité de le verre peut être utilisée pour la gestuelle.

### 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, 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.

### 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.

#### Face avant :

A gauche se trouve le microphone incorporé.

#### Face arrière :

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

#### Côté droit :

De bas en haut se trouvent 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.

#### Côté gauche :

De bas en haut se trouvent 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 micro-SD (pour l’insérer, tenez la carte micro-SD 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.

#### 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.

#### 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.

## Entretien de l’insideONE

Pour nettoyer l’insideONE, que ce soit pour l’afficheur braille, le verre ou la coque, débranchez tous les câbles et éteignez l’appareil. Utilisez un chiffon doux, sec et non pelucheux. Évitez les infiltrations d’humidité dans les ouvertures de l’appareil. N’utilisez pas de produit lave-verre, de détergent domestique, d’air comprimé, d’aérosol, de solvant, d’ammoniac ou de produit abrasif ou contenant du peroxyde d’hydrogène pour nettoyer votre insideONE. L’insideONE est protégé par un revêtement oléophobe. Passez un chiffon doux et non pelucheux sur l’écran de l’insideONE pour retirer le sébum laissé par vos mains. Les propriétés oléophobes de ce revêtement diminuent avec le temps et une utilisation normale. Évitez de frotter l’écran avec une matière abrasive afin de ne pas altérer davantage ses propriétés oléophobes et de ne pas le rayer.

* Utilisez uniquement un chiffon doux non pelucheux. Les chiffons, les serviettes, les serviettes en papier ou tout élément abrasif similaire peuvent endommager l’appareil.
* Débranchez insideONE de toute source d’alimentation externe. Déconnectez également tout appareil et câble du produit.
* Évitez de mettre le produit en contact avec des substances liquides.
* Évitez les infiltrations d’humidité dans les ouvertures de l’appareil.
* N’utilisez pas d’aérosol, ni de solvant ou de produit abrasif.
* Ne vaporisez pas de nettoyant directement sur le produit.

Si du liquide s’infiltre dans l’insideONE, contactez immédiatement votre distributeur. Les dommages causés par un liquide ne sont pas couverts par la garantie ni par les contrats de maintenance.

# Lexique de la gestuelle de la tablette insideONE

## Pré-requis à l’utilisation du tactile :

insideONE est une tablette tactile. La matrice tactile est chargée d’analyser les gestes, les appuis que vous faites, et le nombre de contact présents au moment où vous faites un geste.

Vous devez donc faire attention lorsque vous faites un geste, à ne pas avoir un autre doigt au contact de le verre de l’insideONE, sinon le geste ne sera pas analysé correctement.

Par exemple, si vous êtes sur le bureau de Windows, et que vous voulez vous déplacer sur l’icône située à gauche, vous devez au niveau de l’écran glisser un doigt vers la gauche.

Ceci fonctionne très bien, excepté si en plus du doigt qui fait le geste, un autre doigt est au contact de la verre, par exemple au-dessus de l’affichage braille. Dans ce cas il n’y aura pas de mouvement vers la gauche.

Pourquoi est-ce que ça ne fonctionne pas dans cet exemple ?

Dans cet exemple pour faire le déplacement vers l’icône de gauche, la matrice tactile ne doit voir qu’un seul doigt qui va vers la gauche, Or ici elle voit deux doigts, donc elle ne peut pas effectuer la fonction de déplacement vers la gauche.

En conclusion, il s’agit là d’une contrainte de la technologie tactile commune à tous les appareils tactiles existants.

Vous devez donc faire attention à l’endroit où se situent vos doigts, de façon à n’avoir au contact du verre que les doigts qui doivent effectuer une fonction ou une saisie de texte.

Pour rappel le verre débute juste au-dessus de l’affichage braille et occupe le reste de la face supérieure de l’insideONE.

## Gestuelles

Les gestuelles de la tablette insideONE s’appliquent sur toutes les zones de façon identique sur Home et NVDA.

### Les différentes zones :

Des gestes peuvent être faits à différents endroits sur la tablette.

Au niveau de l’écran :

Si le clavier braille n’est pas actif, vous pourrez faire les gestes sur l’ensemble de l’écran.

Si le clavier braille est activé, vous ne pouvez faire aucun geste sur l’écran, seule la saisie de texte est active, les gestes doivent être faits dans le slider bas et le slider droit.

Si le clavier voyant est levé, les gestes voyants sont activés, il est donc possible de cliquer sur l’écran comme sur une tablette ordinaire. Attention, ce mode d’utilisation n’est pas adapté aux non-voyants. Le pourtour de l’écran avec le bouton et les trois sliders (Gauche, Bas et Droit) sera principalement utilisé par les déficients visuels.

Par convention, dans les tableaux, les différentes zones seront nommées de manière abrégée :

Bouton sera nommé Bt

Slider gauche sera nommé Sg

Slider bas sera nommé Sb

Slider droit sera nommé Sd

### Les différents gestes :

1 tap : est un contact simple rapide à un doigt sur l’écran.

2 taps : Deux contacts rapides de suite à un doigt sur l’écran.

3 taps : Trois contacts rapides de suite à un doigt sur l’écran. Les taps 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.

Attention : le geste ne doit ni débuter, ni finir dans la zone écran.

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 verre, et les faire descendre en traversant le Slider Bas, et une fois dépassé la rainure, vous pourrez ôter vos doigts.

## Zones :

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

Pour faire les gestes dans les sliders et le bouton, le geste ne doit ni débuter, ni finir dans la zone écran.

### Le Bouton (Bt):

Le tableau ci-dessous présente les différents gestes. Les colonnes sont séparées par un point-virgule (;).

La colonne Action présente les actions communes pour Home et NVDA. Si ce n’est pas le cas, cela sera précisé.

Zone ; Geste ; Action

Bt; 1 doigt glissé à droite ; Bascule vers une autre application Windows ouverte (équivalent de Alt + Echap) si au moins une application Windows est ouverte.

Bt; 1 doigt glissé à gauche ; Bascule vers une autre application Windows ouverte (équivalent de Alt + Echap) si au moins une application Windows est ouverte.

Bt ; 2 taps à 1 doigt ; De Home, vous basculez sur le bureau Windows. De Windows, vous basculez à Home.

Bt ; 1 doigt maintenu 5 secondes ; Extinction/Allumage de l’écran. Ceci n’éteint pas la tablette.

### Zone Slider Gauche (Sg)

Le tableau ci-dessous présente les différents gestes. Les colonnes sont séparées par un point-virgule (;).

La colonne Action présente les actions communes pour Home et NVDA. Si ce n’est pas le cas, cela sera précisé.

Zone ; Geste ; Action

Sg ;1 doigt glissé vers le haut ; Monte les claviers braille 8, puis 6 points.

Sg ; 1 doigt glissé vers le bas ; Descend les claviers.

Sg ; 1 doigt maintenu pendant 5 secondes ; Monte le clavier voyant.

### Zone Slider Bas (Sb)

Le tableau ci-dessous présente les différents gestes. Les colonnes sont séparées par un point-virgule (;).

La colonne Action présente les actions communes pour Home et NVDA. Si ce n’est pas le cas, cela sera précisé.

Zone; Geste ; Action

Sb ; 1 doigt glissé à droite ; Déplace l’affichage braille aux 32 caractères suivants.

Sb ; 1 doigt glissé à gauche ; Déplace l’affichage braille aux 32 caractères précédents.

Sb ; 2 doigts glissés à droite ; Home – Menu : Va à l’objet suivant de type différent. Home – texte : Déplace le curseur au mot suivant. NVDA : Tabulation.

Sb ; 2 doigts glissés à gauche ; Home – Menu : Va à l’objet précédent de type différent. Home – texte : Déplace le curseur au mot précédent. NVDA : Shift +Tabulation.

Sb ; 2 doigts glissés à droite puis à gauche ; Home – Menu : Sort du menu et ramène dans l’application. Home – texte : Désélectionne du texte sélectionné. NVDA : Echappement.

Sb ; 2 doigts glissés à gauche puis à droite ; Home – Menu : Sort du menu et ramène dans l’application. Home – texte : Désélectionne du texte sélectionné. NVDA : Echappement.

Sb ; 2 doigts glissés vers le bas ; Lecture vocale à partir du curseur.

Sb ; 2 doigts glissés vers le haut ; Lecture vocale de l’objet courant.

Sb ; 3 doigts glissés à droite ; Home – Menu : Va au dernier objet de même niveau. Home – texte : Déplace le curseur à la fin du paragraphe. NVDA : Touche « fin ».

Sb ; 3 doigts glissés à gauche ; Home – Menu : Va au premier objet de même niveau. Home – texte : Déplace le curseur au début du paragraphe. NVDA : Touche «origine».

Sb ; 3 doigts glissés vers le bas ; Déplace le curseur à la fin du document.

Sb ; 3 doigts glissés vers le haut ; Déplace le curseur au début du document.

Sb ; 3 doigts glissés vers la droite, puis vers la gauche ; Annule la dernière action. (Contrôle Z).

Sb ; 3 doigts glissés vers la gauche, puis vers la droite ; Home : Refait la dernière action. NVDA : (Contrôle + Y).

Sb ; 3 doigts glissés vers la droite, puis vers la gauche; Home : Annule la dernière action. NVDA : (Contrôle + Z).

Sb ; 2 taps à un doigt ; Equivalent au curseur routine, valide l’objet pointé en braille, ou déplace le curseur.

Sb ; 3 taps à un doigt ; Sélectionne le mot pointé en braille. (non disponible dans NVDA pour l’instant)

Sb ; 1 tap à 2 doigts ; Arrêt de la parole.

Sb ; 2 doigts maintenus 2 secondes ; Home : Appel du menu Pop. NVDA : Touche «Menu contextuel».

Sb ; 2 taps à 2 doigts ; Home : Appel du menu Run. NVDA : Touche «Alt».

Sb ; 2 taps à 3 doigts ; Active / Désactive la synthèse vocale.

### Zone Slider Droit (Sd)

Le tableau ci-dessous présente les différents gestes. Les colonnes sont séparées par un point-virgule (;).

La colonne Action présente les actions communes pour Home et NVDA. Si ce n’est pas le cas, cela sera précisé.

Zone; Geste ; Action

Sd ; 1 doigt glissé vers le haut ; Monte le curseur d’une ligne équivalent à Flèche «haut».

Sd ; 1 doigt glissé vers le bas ; Descend le curseur d’une ligne équivalent à Flèche «bas».

Sd ; 1 doigt glissé vers la droite ; Home – Menu : Va à l’objet suivant

de même type. Home – texte : Déplace le curseur au caractère suivant (flèche droite). NVDA : Flèche «droite».

Sd ; 1 doigt glissé vers la gauche ; Home – Menu : Va à l’objet précédent de même type. Home – texte : Déplace le curseur au caractère précédent (flèche gauche). NVDA : Flèche «gauche».

Sd ; 2 taps à 1 doigt ; Home – Menu : Valide l’objet sélectionné. NVDA : Touche « Entrée ».

### Zone Ecran, écran

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 disparaitre 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.

Remarques :

La zone écran est totale dans le cas où les claviers n’apparaissent pas.

Si un clavier braille est actif et visible à l’écran, alors il n’est pas possible de faire de geste sur l’écran. Les gestes doivent être faits dans le Sb et le Sd.

Le tableau ci-dessous présente les différents gestes. Les colonnes sont séparées par un point-virgule (;).

La colonne Action présente les actions communes pour Home et NVDA. Si ce n’est pas le cas, cela sera précisé.

Zone ; Geste ; Action

Ecran ; 1 doigt glissé à droite ; Flèche Droite.

Ecran ; 1 doigt glissé à gauche ; Flèche Gauche.

Ecran ; 1 doigt glissé vers le haut ; Flèche Haut.

Ecran ; 1 doigt glissé vers le bas ; Flèche Bas.

Ecran ; 2 doigts glissés à droite ; Home – Menu : Va à l’objet suivant de type différent. Home – texte : Déplace le curseur au mot suivant. NVDA : Tabulation.

Ecran ; 2 doigts glissés à gauche ; Home – Menu : Va à l’objet précédent de type différent. Home – texte : Déplace le curseur au mot précédent. NVDA : Shift + Tabulation.

Ecran ; 2 doigts glissés à droite puis à gauche ; Home – Menu : Sort du menu et ramène dans l’application. Home – texte : Désélectionne du texte sélectionné. NVDA : Echappement.

Ecran ; 2 doigts glissés à gauche puis à droite ; Home – Menu : Sort du menu et ramène dans l’application. Home – texte : Désélectionne du texte sélectionné. NVDA : Echappement.

Ecran ; 2 doigts glissés vers le bas ; Lecture vocale à partir du curseur.

Ecran ; 2 doigts glissés vers le haut ; Lecture vocale de l’objet courant.

Ecran ; 3 doigts glissés à droite ; Home – Menu : Va au dernier objet de même niveau. Home – texte : Déplace le curseur à la fin du paragraphe. NVDA : Touche « fin ».

Ecran ; 3 doigts glissés à gauche ; Home – Menu : Va au premier objet de même niveau. Home – texte : Déplace le curseur au début du paragraphe. NVDA : Touche «origine».

Ecran ; 3 doigts glissés vers le bas ; Déplace le curseur à la fin du document équivalent à la touche « Ctrl + Fin ».

Ecran ; 3 doigts glissés vers le haut ; Déplace le curseur au début du document équivalent à la touche « Ctrl + Origine ».

Ecran ; 3 doigts glissés vers la droite, puis vers la gauche ; Annule la dernière action. (Contrôle Z).

Ecran ; 3 doigts glissés vers la gauche, puis vers la droite ; Home : Refait la dernière action. NVDA : (Contrôle + Y).

Ecran ; 2 taps à un doigt ; Equivalent au curseur routine, valide l’objet pointé en braille, ou déplace le curseur.

Ecran ; 1 tap à 2 doigts ; Arrêt de la parole.

Ecran ; 2 doigts maintenus 2 secondes ; Home : Appel du menu Pop. NVDA : Touche «Menu contextuel».

Ecran ; 2 taps à 2 doigts ; Home : Appel du menu Run. NVDA : Touche «Alt».

Ecran ; 2 taps à 3 doigts ; Active / Désactive la synthèse vocale.

# Utilisation des claviers

## Activer le clavier braille.

Vous trouverez ci-après un tableau avec trois colonnes séparées par un point-virgule ( ;).

Zone ; Geste ; Action

Clavier braille ; Maintenir les doigts sur les touches 123456 pendant 1 seconde, puis relâcher. Un son indique que le clavier braille est actif (affiché en violet à l’écran).

Remarques :

Après avoir activé le clavier, et levé vos doigts une première fois, vous pouvez commencer à saisir du texte.

Le clavier reste actif tant que vous ne le fermez pas par le slider de gauche. Il reste actif même lorsque vous passez du clavier 8 points au clavier 6 points et vice versa.

Aucune touche ne se déclenche si vous traversez la touche et relevez vos doigts hors du marquage de la touche.

Le clavier écrit lorsque vous relevez les doigts et non lorsque vous appuyez sur les touches.

Pour commencer à écrire, nous vous conseillons dans un premier temps, de laisser vos doigts au contact de la verre, de trouver les points 1 et 4, puis de ne laisser que les doigts correspondant au premier caractère que vous souhaitez écrire, puis d’enchainer une saisie normale pour les autres caractères.

Une fois que vous aurez pris l’habitude d’écrire, vous n’aurez plus à chercher le clavier, vos doigts se positionneront naturellement dans les emplacements prévus à cet effet.

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.

## Choisir un clavier.

Au démarrage de l’insideONE, le clavier est en braille 8 points.

Le changement de clavier braille a deux conséquences ; cela change la façon dont est saisi le braille, et la façon dont est affiché le braille.

Si vous êtes en clavier 8 points, vous devez saisir en braille informatique, et vous lirez des caractères affichés avec le point 7 pour la majuscule, et les points 7 et ou 8 pour les caractères accentués et des caractères spéciaux.

Si vous êtes en clavier 6 points, vous devez saisir en braille littéraire, et vous lirez des caractères affichés avec les préfixes de majuscule et de chiffre.

### Choisir un clavier braille dans Windows

Dans Windows, vous pouvez changer de clavier en faisant un glissé vers le haut dans le Sg.

Au changement de clavier, un message audio et braille annonce « Braille 8 Fr », ou « Braille 6 Fr ». Instantanément votre afficheur retranscrira le contenu de l’écran dans le type de Braille que vous avez choisi, et votre saisie braille doit être faite dans le type de braille choisi.

Si vous êtes en Braille 6 points, ce que vous tapez avec des préfixes ou des symboles composés sera correctement et automatiquement retranscrit en noir.

Attention, si vous basculez sur Home avec un type de clavier braille différent de celui que vous utilisiez dans windows, le clavier adopté sera celui de Home, et lorsque vous retournerez sous Windows, vous conserverez le type clavier braille utilisé par Home.

### Choisir un clavier braille dans Home

Dans Home, vous pouvez aussi passer d’un clavier braille 8 points à un clavier braille 6 points, mais cela change en même temps le type de fichier dans lequel vous travaillez.

Ce qui entraine qu’à chaque changement de type de clavier braille, un nouveau fichier est créé avec une extension se rapportant au type de braille utilisé.

Les fichiers dont l’extension est ng0 sont des fichiers en braille informatique 8 points.

Les fichiers dont l’extension est ng1 sont des fichiers en braille littéraire 6 points.

Le changement de type de clavier braille ouvre un dialogue vous informant que vous allez perdre les mises en évidence de caractères ; le gras, le soulignement et l’italique.

Vous aurez le choix entre continuer le changement de clavier, si ce choix est validé, un nouveau fichier correspondant au type de braille choisi sera créé. Si au départ vous étiez dans un fichier déjà nommé, celui-ci restera dans l’état de son dernier enregistrement. Si au départ vous étiez dans un nouveau fichier, celui-ci ne sera pas mémorisé, à moins que vous ne l’enregistriez.

Si vous choisissez « Enregistrer sous », vous compléterez ce processus et retournerez dans votre document de départ. Pour changer de type de clavier, il faudra utiliser le choix « continuer » lors du changement de clavier.

Si vous choisissez « Enregistrer », vous compléterez ce processus et retournerez dans votre document de départ. Pour changer de type de clavier, il faudra utiliser le choix « continuer » lors du changement de clavier.

Si vous choisissez « Annuler », vous retournerez dans le document de départ sans changement de type de clavier.

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, ni si vous êtes dans un menu.

Attention le changement du type de clavier braille dans Home le change aussi dans Windows.

Vous trouverez ci-après un tableau avec trois colonnes séparées par un point-virgule ( ;).

Zone ; Geste ; Action

Sg ; 1 doigt glissé vers le haut ; Monte le clavier braille 8 points. Activer le clavier pour commencer à écrire.

Sg ; 1 doigt glissé vers le haut ; Monte le clavier braille 6 points. Activer le clavier pour commencer à écrire.

Sg ; 1 doigt maintenu pendant 5 secondes ; Monte le clavier voyant.

Sg ; 1 doigt glissé vers le bas ; Descend les claviers.

Sur la Barre de Transcription Alphanumérique (bta) apparaît pendant 5 secondes le message d’avertissement indiquant le type de clavier utilisé.

## Raccourcis braille

A partir du clavier braille, vous pouvez faire les touches de fonctions que l’on trouve sur un clavier ordinaire.

Touche de fonction ; Touches braille

Alt ; 1 0

Ctrl ; 1 4 0

Shift ; 2 3 4 0

Majuscule verrouillée actif/inactif ; 7 9

Verrouillage numérique actif/inactif ; 2 fois rapidement 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 ; 8 ou 9 0

Break ; 1 2 0

Supprimer ; 1 4 5 0

Pause ; 1 2 3 4 9

Espace ; 0 ou 9

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

# Démarrage, Mises en veille et Extinction de l’insideONE

## Démarrage de l’insideONE

Pour allumer l’insideONE, vous devez appuyer une fois sur le bouton On-Off situé tout en haut sur le côté droit.

La tablette démarre et va successivement lancer Windows, NVDA puis Home.

Pendant ce temps vous pourrez lire en braille, « initialisation insideONE », puis une succession de messages avec le curseur qui fait des allers retours sur l’afficheur braille, puis Home se lance et l’insideONE est prêt à travailler, vous lirez alors «a.Appli a.Map(g) a.Réglages(g) ».

## Eteindre l’insideONE

### Dans Windows

Vous pouvez utiliser l’icône On/Off située sur le bureau. Après avoir validé On-Off, vous aurez le choix entre Redémarrer, puis à droite vous trouverez Arrêter, et encore à droite Mise en veille prolongée .Vous pouvez aussi utiliser l’extinction classique de Windows.

### Dans Home

Dans toutes les applications de Home, se trouve le menu Run (2 taps à 2 doigts), vous trouverez dans ce menu la commande Arrêter qui une fois validée arrête l’insideONE.

### Forcer l’extinction

Si l’insideONE ne répond plus, vous pouvez forcer l’extinction en maintenant appuyé pendant 15 secondes le bouton On-Off situé tout en haut sur le côté droit.

Pour redémarrer l’insideONE, il suffit d’appuyer une fois sur le bouton On-Off

## Mise en veille et sortie de veille de l’insideONE

### Différences entre la mise en veille et la mise en veille prolongée.

Ces 2 options permettent "d'éteindre" et de "rallumer" la tablette plus rapidement qu'une extinction normale. En effet, lors de la mise en veille, la tablette ne s'éteint pas complètement, la mémoire vive continue quand même d'être alimentée, ceci afin de conserver le travail en cours. Lors du redémarrage, il ne sera donc pas utile de procéder au chargement du système d'exploitation, celui-ci étant déjà chargé dans la mémoire vive. En conséquence, si la batterie est épuisée, la mémoire vive n'étant plus alimentée, tout ce qu'elle contenait est perdu et le prochain démarrage sera un redémarrage "normal".

Pour pallier ce problème, il est possible de mettre la tablette en veille prolongée. Le contenu de la mémoire vive sera alors sauvegardé sur le disque dur. Le contenu de la mémoire vive étant stocké sur un support non volatile, la tablette n'a plus besoin d'être alimentée. Par contre la mise en veille prolongée et la sortie de cette mise en veille prendront un peu plus de temps que la mise en veille simple, car il faudra copier tout le contenu de la mémoire vive sur le disque dur.

### Mise en veille et sortie de veille

Lorsque l’insideONE est allumé, vous pouvez le mettre en veille, peu importe ce que vous êtes en train de faire. Il suffit d’appuyer une fois sur le bouton On-Off situé tout en haut sur le côté droit.

Pour le sortir de veille, il vous suffit d’appuyer une fois sur le bouton On-Off, vous lirez alors « Réveil », puis vous retrouverez l’application dans laquelle vous aviez mis en veille l’insideONE.

### Mise en veille prolongée et sortie de veille

Utilisez l’icône On-Off située sur le bureau, et validez Mise en veille prolongée. Pour sortir l’insideONE de veille, il vous suffit d’appuyer une fois sur le bouton On-Off. Le même processus qu’au démarrage se déroulera. La sortie de veille prolongée est donc plus longue que la sortie de veille, mais elle est plus rapide qu’un démarrage complet et permet d’économiser de la batterie par rapport à une simple mise en veille.

# La barre de transcription alphanumérique (bta)

La dernière ligne au bas de l'écran est occupée par la barre de transcription alphanumérique (bta).

Cet affichage est aligné avec l'afficheur braille, de façon à reproduire en noir, cellule par cellule ce qui est affiché en braille. Ainsi sans connaitre le braille, un voyant peut voir ce qui est affiché en braille.

## Le code couleur

Les caractères qui composent la bta ont des couleurs spécifiques.

Le caractère blanc sur fond orange désigne la lettre sous laquelle se situe le curseur. Le caractère sombre sur fond gris clair correspond à l’objet sélectionné, et le caractère gris clair sur fond gris foncé représente les objets non-sélectionnés.

Le caractère blanc sur fond violet signifie que le texte est sélectionné, et caractère gris clair avec son liseré gris désigne un code braille (préfixe ou séquence longue).

## La dénomination des objets et les préfixes

Les objets ont des représentations graphiques et textuelles propres. Ils sont dénommés par un préfixe, un radical et un suffixe.

Préfixe a. pour Application

Préfixe d. pour Dossier

Préfixe f. pour Fichier

Préfixe p. pour Périphérique (Usb, carte Sd…)

## Les espaces vides et la ponctuation

Les objets sont séparés par un ou deux espaces. Un espace sépare deux objets de même type, deux espaces séparent deux objets de types différents.

L’objet Parent se finit toujours par : et il est suivi de deux espaces car il est de type différent des objets enfants.

Le signe = indique un champ de saisie

## Les suffixes

Certains objets possèdent un suffixe pour définir leur état, à savoir s’il est non disponible à l’action (g), ou s’il est actif / inactif (on / off).

## Affichage du texte

Lorsque le clavier braille 8 points est utilisé, la bta reproduit fidèlement les caractères braille affichés.

Par contre, lorsque le clavier 6 points est utilisé, la bta ne présentera pas toujours une lecture parfaitement compréhensible pour les voyants. La raison est qu'en braille 6 points, un caractère noir peut être représenté par plusieurs caractères braille. La bta présentera alors le caractère noir précédé du préfixe braille, ce qui rendra la lecture des voyants moins fidèle.

# 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.

Dans les différents scénarios, nous considérons que le clavier braille est déjà activé.

## Règles de présentation des objets

Tout d’abord il faut comprendre la logique de présentation des informations dans Home. Cette logique sera la même dans toutes les applications de Home, celles existantes, mais aussi celles à venir. Une fois que cette logique sera comprise, vous pourrez facilement prendre en main les applications de Home.

Il existe une logique de présentation braille, et une logique visuelle en corrélation afin que les mêmes informations soient disponibles pour les braillistes et les voyants.

### Pour le braille

#### Objet parent et enfants

Dans Home, les objets sont toujours présentés horizontalement, inutile de chercher en haut ou en bas s’il y a des menus, ils seront toujours placés de gauche à droite.

Lorsqu’on parle d’objets, il s’agit de ce qui compose les menus, ou les dialogues ou l’insideONE pose des questions ou donne des informations.

Une ligne d’objet est toujours construite de la même façon. En toute première position se trouve l’élément parent représentant le nom du menu ou du dialogue dans lequel vous êtes. Puis viennent les éléments enfants.

Lorsque vous ouvrez un menu, c’est le premier objet enfant qui est affiché en braille, et sélectionné. Pour voir l’objet parent, il suffit de reculer l’afficheur braille par un glissé à gauche dans le Sb.

Il existe différents types d’objets. Pour voir que les objets sont de mêmes types, un seul espace les sépare.

Si un objet a un nom composé de plusieurs mots, les mots seront joints par le point braille 8.

Si des objets sont de types différents, 2 espaces les sépareront.

#### Préfixes et sufixes dans les menus

##### Préfixes

Certains objets seront précédés de a. p. d. f.

a; indique une application.

p. indique un périphérique

d. indique un dossier

f. indique un fichier

= indique un champ de saisie

##### Sufixes

Certains objets sont suivis de (g) et on ou off

(g) indique que l’objet est grisé, donc non disponible.

on ou off indique l’état d’un objet

#### Déplacement de la sélection et de la lecture braille

Pour déplacer la sélection entre objets de même type, utilisez les flèches gauche et droite.

Pour sélectionner le prochain objet de type différents, il faudra faire une tabulation, soit 2 doigts glissés à droite dans le Sb, ou le raccourcis clavier de tabulation. Pour reculer la sélection sur un objet de type différent, il faudra faire Tabulation arrière, soit 2 doigts glissés vers la gauche dans le SB, ou le raccourci clavier de Tabulation arrière.

Toutefois plutôt que d’utiliser les flèches ou les tabulations pour déplacer la sélection entre les différents objets, si vous travaillez en braille, il vous suffit de déplacer votre lecture braille en glissant un doigt dans le SB. Cela ne change pas l’objet qui est sélectionné, mais vous permet de voir l’ensemble des objets affichés. Il suffit de cliquer sur l’objet que vous voulez valider, ou dans le champ d’édition que vous voulez modifier.

Lorsque vous ouvrez un menu Pop ou Run, le premier objet parent est présenté, suivi des autres objets enfants. Pour voir l’objet parent, il suffit de reculer l’afficheur braille par un glissé à gauche dans le Sb.

L’élément parent se finit toujours par « : ». il est suivi de 2 espaces car il est de type différents des enfants.

Par exemple après avoir validé l’objet a.Applis .dans le menu de démarrage.

Vous lirez :

a.Note a.Maths a.Contact

Si vous reculez l’affichage braille avec un glissé à gauche dans le Sb, vous lirez :

Applis: a.Note a.Maths a.Contact

Dans cet exemple, le curseur se trouve sous le a de a.Note. Ceci indique que l’élément sélectionné et actif est a.Note, donc si vous faites Entrée, c’est cet élément qui sera activé.

## Note.

Pour suivre correctement le déroulé des étapes, vous trouverez ci-après un tableau avec trois colonne séparées par un point-virgule (;):

* La première colonne indique l’action qui sera faite.
* La seconde colonne indique le geste à faire. La troisième présente la ou les zones ou peuvent être faits les gestes. Le bouton sera nommé Bt, le slider gauche Sd, le slider bas Sb, le slider droit Sd, et l’écran Ecran. Rappel : les gestes faits dans l’écran ne fonctionnent que si aucun clavier braille n’est actif et que le clavier standard n’est pas actif.

#### Créer un fichier.

Au démarrage de Home, l’objet « a. Applis » est sélectionné.

Action ; Geste ; Zone

a.Applis est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

a.Note est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Nouveau est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Un nouveau document est ouvert.

#### Ouvrir un fichier.

Au démarrage de Home, l’objet « a. Applis » est sélectionné.

Action ; Geste ; Zone

a.Applis est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

a.Note est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Nouveau est sélectionné, aller à l’objet suivant du même type, ici Ouvrir ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Ouvrir est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

La liste des fichiers apparaît. Le premier fichier est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Remarque : S’il y a des dossiers, les dossiers seront présentés avant les fichiers.

Votre fichier est ouvert.

#### Supprimer un fichier.

Supprimer un fichier.

Cet exemple suppose qu’un fichier existe dans votre appareil.

Au démarrage de Note, l’objet Nouveau est sélectionné.

Action ; Geste ; Zone

Nouveau est sélectionné, aller à l’objet suivant du même type, ici Ouvrir ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Ouvrir est sélectionné, aller à l’objet suivant du même type, ici Supprimer ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Supprimer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le premier fichier est sélectionné ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Le premier fichier est sélectionné, Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le message d’avertissement « Voulez-vous supprimer cet élément » est sélectionné. Aller à l’objet suivant de même type, ici Non ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

L’objet Non est sélectionné. Aller à l’objet suivant de même type, ici Oui ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

L’objet Oui est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Votre fichier est supprimé.

Attention, une fois supprimé, il n’est plus possible de le récupérer.

Retour au Menu Note / Supprimer.

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

NOTE peut ouvrir à partir d’une clé USB des fichiers au format .ng0, .ng1, .docx, .doc .rtf, .txt, odt, .pdf.

Un fichier ouvert depuis la clé USB sera enregistré dans la mémoire de l’insideONE.

Au démarrage de Note, l’objet Nouveau est sélectionné.

Action ; Geste ; Zone

Nouveau est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Aller au dernier objet du même type, ici USB ; 3 doigts glissés à droite ; Ecran, Sb.

USB est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le premier fichier est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Votre fichier est ouvert depuis la clé USB.

Attention : le fichier devient un fichier au format ng0, votre clavier est donc en braille 8 points.

### Le Menu RUN.

#### Ranger un fichier dans Note.

Pour lancer le menu RUN (barre de menu) il faut être dans un document déjà ouvert dans Note.

Dans cet exemple nous allons enregistrer le document dans un dossier. Il faut dans un premier temps choisir le dossier, puis dans un second, donner un nom de fichier avec Enregistrer sous.

Action ; Geste ; Zone

Appelle le Menu RUN (Barre de menu) ; 2 taps à 2 doigts ; Ecran, Sb.

Ranger est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le premier dossier est sélectionné. Aller au second objet de même type ; 1 doigt glissé à droite ; Ecran, Sd.

Le second dossier est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb.

Le premier fichier est sélectionné. Aller à l’objet suivant de type différent, ici Nouveau dossier ; 2 doigts glissés à droite ; Ecran, Sb.

Nouveau dossier est sélectionné. Aller à l’objet suivant de même type, ici Enregistrer ; 1 doigt glissé à droite ; Ecran, Sd.

Enregistrer est sélectionné, mais il est inaccessible. Aller à l’objet suivant de même type, ici Enregistrer sous ; 1 doigt glissé à droite ; Ecran, Sd.

Enregistrer sous est sélectionné, Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sd, Sb.

Saisie au clavier, Le champ de saisie est sélectionné. Vous pouvez saisir le nom du fichier à ranger ; Ecran,

L’objet champ de saisi est sélectionné. Aller à l’objet suivant de type différent, ici Ok ; 2 doigts glissés à droite ; Ecran, Sb.

Ok est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sd, Sb.

Votre fichier a été rangé (enregistré), retour dans votre document dans Note, dans le fichier en cours.

Astuce : Pour voir le nom du fichier, allez au début du document et reculez l’affichage braille.

#### Fermer un fichier dans Note.

Pour lancer le menu RUN (barre de menu) il faut être dans un document déjà ouvert dans Note.

Dans cet exemple nous allons fermer un document déjà nommé, en acceptant les modifications qui ont été apportées.

Action ; Geste ; Zone

Appelle le Menu RUN (Barre de menu) ; 2 taps à 2 doigts ; Ecran, Sb.

Ranger est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le premier fichier est sélectionné. Aller à l’objet suivant de type différent, ici Nouveau dossier ; 2 doigts glissés à droite ; Ecran, Sb.

Aller au dernier objet de même type, ici Fermer ; 3 doigts glissés à droite, Ecran, Sb.

Fermer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le message « Voulez-vous enregistrer les modifications avant de quitter ? » est sélectionné. Aller à l’objet suivant de même type, ici oui ; 1 doigt glissé à droite, Ecran, Sd.

Oui est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Retour au menu Nouveau Ouvrir…

#### Envoyer / Imprimer.

Pour lancer le menu RUN (barre de menu) il faut être dans un document déjà ouvert dans Note.

Action ; Geste ; Zone

Appelle le Menu RUN (Barre de menu) ; 2 taps à 2 doigts ; Ecran, Sb.

Ranger est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Envoyer ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Envoyer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Imprimer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

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 le document d’origine.

Si aucune imprimante n’est installée, un fichier pdf sera généré, dans le dossier Document du profil Windows.

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 le document d’origine.

#### Envoyer / Mail.

Au démarrage le Menu RUN (Barre de menu) a été appelé, Envoyer a été validé et Imprimer est sélectionné. (Voir le paragraphe 6.2.2.2 pour les étapes précédentes).

Action ; Geste ; Zone

Imprimer est sélectionné.

Aller à l’objet suivant du même type, ici, Mail. ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Mail est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd .

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.

Une fois la validation faite, vous vous retrouvez dans le document d’origine.

#### Envoyer / USB.

Au démarrage le Menu RUN (Barre de menu) a été appelé, Envoyer a été validé et Imprimer est sélectionné. (Voir le paragraphe 6.2.2.2 pour les étapes précédentes).

Dans cet exemple, nous allons envoyer un fichier déjà nommé, à la racine de la clé USB.

Action ; Geste ; Zone

Imprimer est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Mail; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Mail est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, USB ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

USB est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le premier dossier ou fichier est sélectionné. Aller à l’objet suivant de type différent, ici Nouveau dossier ; 2 doigts glissés à droite ; Ecran, Sb.

Nouveau dossier est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Enregistrer ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Enregistrer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Votre document a été rangé sur la clé USB au format txt avec le même nom que celui que vous lui aviez donné dans l’insideONE.

Remarque : si vous désiriez changer de nom, il faut utiliser Enregistrer sous.

Vous retournez dans le document d’origine.

Attention : SI vous modifiez le document, il faudra à nouveau l’envoyer sur la clé USB.

#### 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.

Pour sélectionner un mot faire un triple tap 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.

Pour les autres modes de sélection, voir la rubrique Pop / sélection.

Action ; Geste ; Zone

Sélectionne le mot pointé en braille ; 3 taps à 1 doigt ; Sb.

Appelle le Menu RUN. (Barre de Menu) ; 2 taps à 2 doigts ; Ecran, Sb.

Ranger est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Envoyer ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Envoyer est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Police ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Police est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Un exemple de texte apparaît dans une fenêtre pour voir le résultat de la sélection choisie Gras est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Gras 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 de type différent, ici, Ok ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Ok est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Retour au document d’origine avec la modification de la police apportée sur le mot sélectionné.

Astuce : vous pouvez activer plusieurs objets en même temps, comme le gras, l’italique et le souligné.

#### Dupliquer.

Dans cet exemple nous allons sélectionner un groupe de mots, les copier et les coller.

Pour sélectionner un seul mot faire un triple tap 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.

Pour les autres modes de sélection, voir la rubrique Pop / sélection 6.2.3.2.

Avant de dupliquer, il faut sélectionner un groupe de mots, pour cela, veuillez-vous reporter aux étapes du paragraphe 6.2.3.2. Ici nous considérons que les mots viennent d’être sélectionnés.

Action ; Geste ; Zone

Appelle le Menu RUN. (Barre de Menu) ; 2 taps à 2 doigts ; Ecran, Sb.

Ranger est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Envoyer ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Envoyer est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Police ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Police est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Dupliquer ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Dupliquer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd

Astuce : Pour passer de Ranger à Dupliquer, utiliser 3 doigts glissés vers la droite.

Copier est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le groupe de mots à copier est mémorisé.

Vous vous retrouvez dans le document d’origine.

Remarque : Les mots sont toujours sélectionnés, il faut donc enlever la sélection, soit en déplaçant le curseur à l’aide des curseurs routines, ou avec une flèche, ou en faisant échappement.

Déplacer le curseur à l’endroit où vous désirez coller le mot.

Appelle le Menu RUN. (Barre de Menu) ; 2 taps à 2 doigts ; Ecran, Sb.

Ranger est sélectionné. Aller au dernier objet suivant du même type, ici, Dupliquer ; 3 doigts glissés vers la droite ; Ecran, Sb.

Dupliquer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Copier est sélectionné. Aller au dernier objet suivant du même type, ici, Coller ; 3 doigts glissés vers la droite ; Ecran, Sb.

Coller est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Une fois la validation faite, vous vous retrouvez dans le document d’origine avec votre sélection de mots collée à l’endroit désiré.

Astuce : Pour Copier, vous pouvez faire Ctrl+c, en remplacement des 7 premières étapes.

Pour Coller, vous pouvez faire Ctrl+v, en remplaçant des dernières étapes.

### Menu POP.

#### Annuler.

Pour lancer le Menu POP (Menu contextuel) il faut être dans un document déjà ouvert dans Note.

Action ; Geste ; Zone

Appelle le Menu POP. (Menu contextuel) ; 2 doigts maintenus 2 secondes ;Ecran, Sb.

Le menu POP (Menu contextuel) apparaît au-dessus de la zone texte. Annuler est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd

Vous vous retrouvez dans le document d’origine, et la dernière action a été annulée.

Astuce : Il est possible d’obtenir le même résultat avec la gestuelle 3 doigts glissés à droite puis à gauche, ou avec le raccourci clavier Ctrl + Z.

#### Sélectionner.

Sélectionner un ensemble de mots.

Pour sélectionner un mot, un ensemble de mots, une ligne ou votre document en entier, positionner le curseur sur le premier caractère de la sélection.

Action ; Geste ; Zone

Appelle le Menu POP. (Menu contextuel) ; 2 doigts maintenus 2 secondes ; Ecran, Sb.

Le menu POP (Menu contextuel) apparaît au-dessus de la zone texte. Annuler est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Sélection ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Sélection est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Début est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Astuce : Pour sélectionner l’ensemble du document, utiliser Tout, ou le raccourci clavier Ctrl+a.

Vous vous retrouvez dans le document d’origine. Déplacer le curseur après le dernier caractère à sélectionner.

Appelle le Menu POP. (Menu contextuel) ; 2 doigts maintenus 2 secondes ; Ecran, Sb.

Le menu POP (Menu contextuel) apparaît au-dessus de la zone texte. Annuler est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Sélection ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Sélection est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Début est sélectionné. Aller à l’objet suivant de même type, ici Fin ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Fin est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

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.

Attention, 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.

Astuce : Si vous voulez sélectionner l’ensemble du document, faites Ctrl+a.

#### 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.

Copier et coller un mot dans un document.

Pour sélectionner un mot faire un triple tap 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.

Pour les autres modes de sélection, voir la rubrique Pop / sélection.

Action ; Geste ; Zone

Appelle le Menu POP. (Menu contextuel) ; 2 doigts maintenus 2 secondes ; Ecran, Sb.

Le menu POP (Menu contextuel) apparaît au-dessus de la zone texte. Annuler est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Sélection ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Sélection est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Dupliquer ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Dupliquer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Copier est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Retour dans le document d’origine. Le mot sélectionné a été mémorisé.

Remarque : Le mot est toujours sélectionné, il faut donc enlever la sélection, soit en déplaçant le curseur à l’aide des curseurs routines, ou avec une flèche, ou en faisant échappement.

Positionner le curseur à l’endroit où vous voulez coller le mot.

Action ; Geste ; Zone

Appelle le Menu POP. (Menu contextuel) ; 2 doigts maintenus 2 secondes ; Ecran, Sb.

Le menu POP (Menu contextuel) apparaît au-dessus de la zone texte. Annuler est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Sélection ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Sélection est sélectionné. Aller à l’objet suivant du même type, ici, Dupliquer ; 1 doigt glissé vers la droite ; Ecran, Sd.

Dupliquer est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Copier est sélectionné. Aller au dernier objet du même type, ici, Coller ; 3 doigts glissés vers la droite ; Ecran, Sb.

Coller est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd

Retour dans le document d’origine. Le mot a été collé.

Remarque : Le mot est toujours sélectionné, il faut donc enlever la sélection, soit en déplaçant le curseur à l’aide des curseurs routines, ou avec une flèche, ou en faisant échappement.

#### Polices.

Dans un document, sans passer par le RUN, vous pouvez choisir d’appliquer un style de police par le menu POP. Sélectionner le mot à modifier.

Action ; Geste ; Zone

Sélectionner le mot pointé en braille ; 3 taps à 1 doigt ; Sb.

Appelle le Menu POP. (Menu contextuel) ; 2 doigts maintenus 2 secondes ; Ecran, Sb.

Le menu POP (Menu contextuel) apparaît au-dessus de la zone texte. Annuler est sélectionné. Aller au dernier objet de même type, ici, Police ; 3 doigts glissés vers la droite ; Ecran, Sb.

Police est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Gras est sélectionné. Valider ; 2 taps à 1 doigt ; Ecran, Sb, Sd.

Le mot sélectionné est maintenant en gras sur le document d’origine.

Par le POP, il n’est possible d’appliquer qu’un style à la fois, alors que par le RUN il est possible d’appliquer plusieurs styles en même temps.

Refaire la même procédure pour changer un autre style.

# Windows

## NVDA

InsideONE utilise le logiciel de lecture d’écran NVDA (Non Visual Desktop Access) pour vous donner accès à Windows et ses différentes applications.

Vous devez donc utiliser les commandes ordinaires de Windows et de NVDA par le biais de la gestuelle et du clavier de l’insideONE.

## Bureau Windows

Nous avons ajouté certaines icônes ; On-Off, Applications, Administrator et NVDA et Home situées sur la première ligne du bureau.

### On-Off

Après avoir validé On-Off, vous aurez le choix entre Redémarrer pour redémarrer l’insideONE, puis à droite vous trouverez Arrêter pour éteindre l’insideONE, et encore à droite Mise en veille prolongée pour mettre en veille prolongée l’insideONE.

### Applications

Après avoir validé Applications, vous vous retrouvez dans l’explorateur de fichiers dans une liste regroupant la quasi-totalité des applications installées sur l’insideONE. Cette liste apparait en affichage mosaïque, ce qui signifie qu’il y a plusieurs lignes et plusieurs colonnes.

### Administrator

Après avoir validé Administrator, vous vous retrouvez dans l’explorateur de fichiers dans la session de l’utilisateur par défaut : insidevision.

### NVDA

Après avoir validé NVDA, NVDA se relance avec les paramètres fonctionnels pour l’insideONE.

# Assistance

En cas de soucis, contactez votre distributeur.

## Prise en main à distance

### Utilisation

Pour une assistance avec prise en main à distance de l’insideONE, vous devez disposer d’une bonne connexion internet, avoir connecté l’insideONE à internet, et avoir lancé TeamViewer.

Vous trouverez sur le bureau de Windows une icône « TeamViewer », une fois cette icône validée, vous devez faire 3 fois tabulations (2 doigts glissés vers la droite).

Vous lirez alors votre ID qui est un numéro composé de 3 séries de 3 chiffres.

Cet ID ne changera pas, il est associé à votre tablette, vous pouvez le noter pour le communiquer facilement.

Il faut donner ce numéro à votre correspondant pour qu’il puisse prendre en main à distance votre appareil.

Le mot de passe associé à votre tablette est « insidevision ».

### Avertissement

Pour qu’une prise en main à distance soit possible vous devez avoir lancé TeamViewer, communiqué votre ID, et votre correspondant doit connaitre le mot de passe associé à l’insideONE.

La prise en main à distance permet à votre correspondant d’utiliser votre insideONE hormis la gestuelle par le biais de son écran, sa souris et son clavier. Votre correspondant pourra alors voir le contenu de votre disque dur et modifier votre configuration.

Nous vous recommandons de ne donner ce contrôle qu’à des personnes de confiance.

Insidevision ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des éventuels dommages que vous pourriez subir à l’occasion d’une prise en main à distance.

Fin