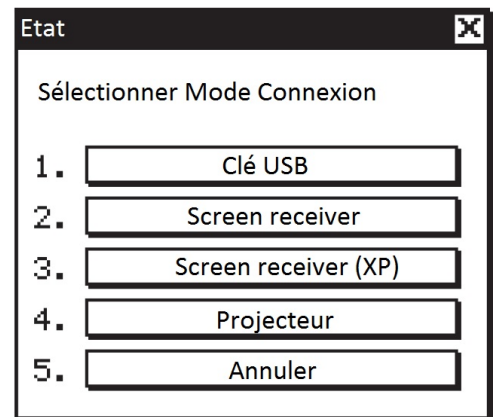


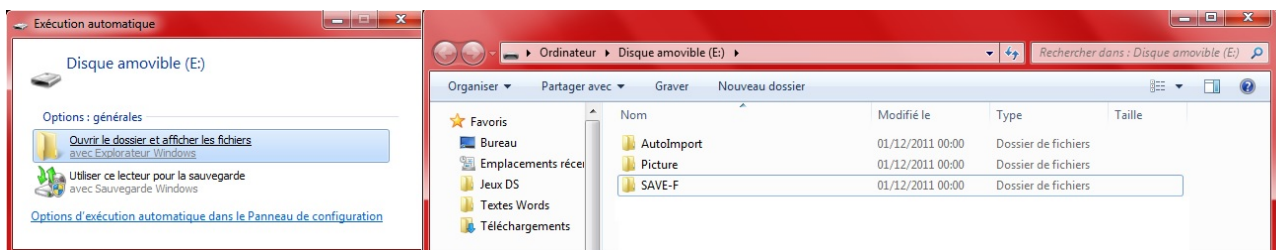
Tutoriel : Transferts et Classpad II Fx-CP400

Connectons la calculatrice à l'ordinateur :
Allumez la calculatrice et l'ordinateur. Branchez le câble USB sur le Classpad, puis sur l'ordinateur (bien appuyer du côté du Classpad). Un menu s'affiche alors sur votre calculatrice.



I- Mode Clé USB

Il s'agit du premier mode affiché. Ce mode permet le transfert de fichiers, et de programmes entre l'ordinateur et le Classpad. Lorsque vous aurez validé ce mode, un périphérique devrait apparaître sur votre ordinateur, comme une clé USB, avec différents dossiers : AutoImport, SAVE-F, et Picture (ne vous inquiétez pas si SAVE-F n'existe pas).

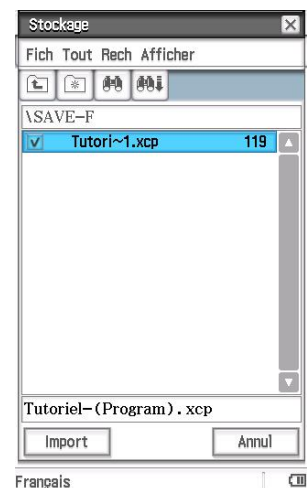


1-Vers le Classpad

Pour mettre des fichiers .xcp (programmes) sur le Classpad, il suffit de les copier simplement dans le dossier AutoImport, ou dans le dossier SAVE-F. Afin d'y accéder sur le classpad, il faut ensuite interrompre la communication, soit via la touche Clear soit en éjectant le périphérique sur l'ordinateur et en débranchant le câble USB. Si vous avez mis vos fichiers dans AutoImport, sur votre calculatrice s'affichera alors "Le contenu du dossier AutoImport a été mis dans le dossier SAVE-F.". Cela signifie que les fichiers mis dans AutoImport sont désormais stockés dans SAVE-F.

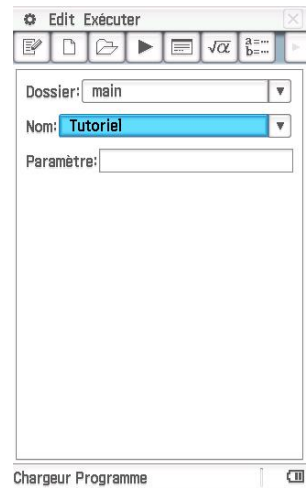


Pour les récupérer, il faut aller dans Menu > Système > Vue Stockage et Import > SAVE-F. Vous y trouverez les programmes copiés depuis l'ordinateur. Il suffit alors de sélectionner les programmes souhaités, de choisir le dossier de destination (main par défaut), et de cliquer sur OK.

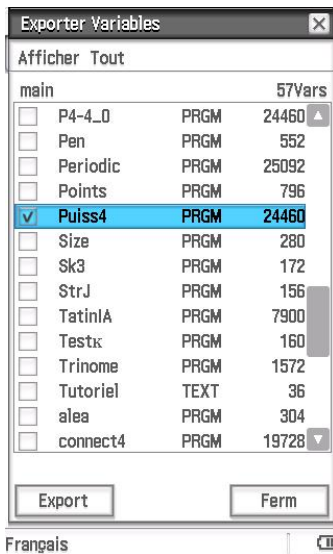


ATTENTION : les noms dans le dossier SAVE F peuvent vous paraître étranges, certains caractères sont modifiés, mais ne vous inquiétez pas, cela sera modifié lors de l'import.

Pour exécuter ou modifier vos programmes, vous n'avez plus qu'à vous rendre dans l'application Programme, sélectionner le dossier, puis le programme, et le tour est joué !



2-Vers l'ordinateur



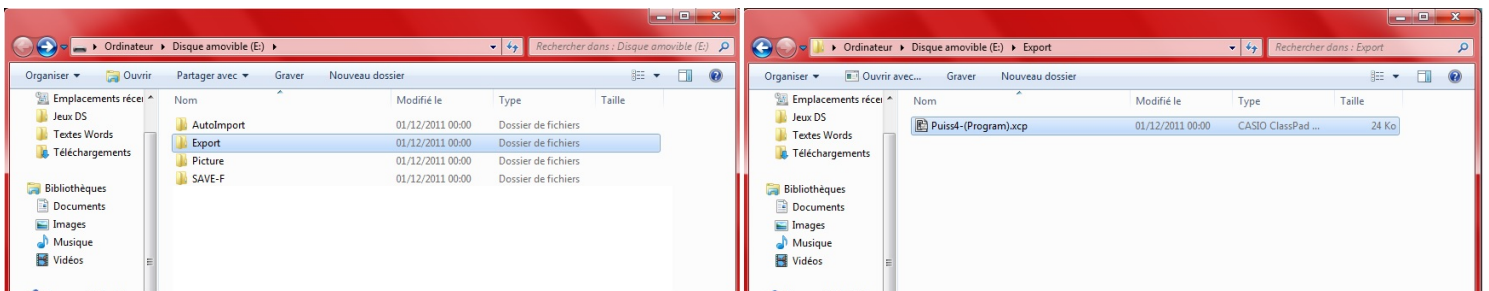
Bien, vous avez donc créé un super jeu sur votre Classpad, mais vous voulez le rendre public, il faut donc le transférer sur votre ordinateur. Pour ceci, il faut d'abord se rendre dans Menu > Système > Exporter Variables. Et oui, les programmes sont aussi considérés comme des variables. Ensuite, sélectionnez votre super programme, qui se trouvera par défaut dans le dossier main, sauf modifications et votre part, et appuyez sur Export. Plusieurs dossiers vont apparaître, dont SAVE-F et AutoImport comme précédemment. Je vous conseille de créer un nouveau dossier Export (le nom n'a pas d'importance, c'est pour s'y retrouver), ou d'utiliser le dossier SAVE-F.



Dans tous les cas, le dossier choisi sera celui dans lequel votre super programme sera stocké, et appuyez ensuite sur OK. Dans mon cas, j'ai choisi le fichier Export.

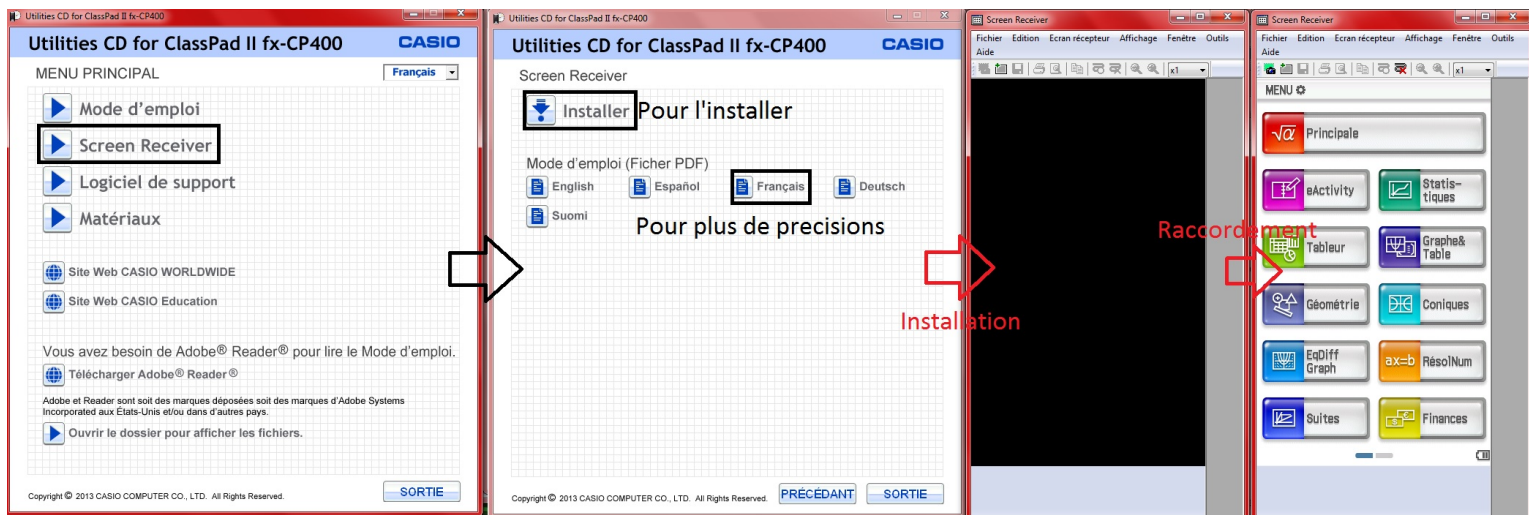
ATTENTION : un conseil, ne choisissez pas le dossier AutoImport. En effet, comme son nom l'indique, il importe automatiquement les fichiers qu'il contient, ainsi après le transfert ci-dessous le programme sera renvoyé vers un autre dossier (SAVE-F par défaut)

Ensuite, connectez votre Classpad à votre ordinateur en mode USB comme précédemment, et ouvrez le menu de fichiers. Cette fois, rendez-vous dans le dossier où vous avez décidé de stocker votre programme (Export pour moi). Vous y retrouverez normalement votre fichier .xcp, qu'il suffit ensuite de copier sur votre ordinateur.



II-Modes Screen Receiver et Screen Receiver (XP)

Screen Receiver vous permet d'afficher l'écran de votre calculatrice sur votre ordinateur. Pour ce faire, lancez tout d'abord l'application Screen Receiver sur votre ordinateur (lancez le disque d'installation, et installez Screen Receiver si ce n'est pas déjà fait). Ensuite, connectez votre Classpad via le câble USB comme précédemment. Choisissez le mode Screen Receiver pour ceux sous Windows Vista, Windows 7, Windows 8 et Mac OS, et Screen Receiver (XP) pour ceux sous Windows XP. Si un message "Réglez les paramètres Screen Receiver" s'affiche, appuyez sur OK. Attendez alors quelques instants, sans rien effectuer sur le Classpad. L'écran de votre Classpad devrait s'afficher sur votre ordinateur. Vous pouvez alors utiliser votre calculatrice normalement*.



Pour rompre la communication, il suffit de débrancher le câble USB, ou d'arrêter la transmission via l'interface PC de Screen Receiver, ou encore d'éteindre le Classpad.

*ATTENTION : l'utilisation de Screen Receiver peut ralentir considérablement la vitesse d'opération de la calculatrice, pendant l'exécution d'un calcul ou d'un programme. De plus, certaines opérations sont impossibles lorsque Screen Receiver est activé, telles que la suppression de fichiers (...). Des précisions supplémentaires peuvent être apportées par le mode d'emploi du Screen Receiver, disponible sur le CD d'installation.

III-Mode Projecteur

Ce mode est semblable au mode Screen Receiver, si ce n'est qu'il fonctionne avec un projecteur. Dans ce cas, raccordez via le câble USB la calculatrice au projecteur, puis choisissez parmi les modes qui s'affichent le mode Projecteur. Pour interrompre la communication, débranchez le câble ou éteignez le Classpad.