

SHARP®

PN-M501

PN-M401

PN-B501

PN-B401

MONITEUR LCD

GUIDE DU LOGICIEL

Sommaire

Introduction	3
Passer ce moniteur en mode APPLICATION	4
Borne LAN / Port USB / Fente pour carte SD	5
Actions de base en mode APPLICATION	6
Utilisation du Media Player <Lecteur multimédia>	7
À propos du écran	7
Utilisation du lecteur média	8
Settings <Réglages>	10
Opérations pendant la lecture	12
Affichage du contenu Web (HTML5 Browser <Navigateur HTML5>)	14
Setup <Configuration>	15
Mise à jour du logiciel (Update <Mettre à jour>)	16
Informations sur la licence logicielle de ce produit	17

Information importante

- Ce produit a été expédié après avoir subi un contrôle de qualité et une inspection du produit rigoureux. Si toutefois une panne ou un dysfonctionnement se produisent, contactez le revendeur de votre produit.
- Veuillez bien comprendre que SHARP CORPORATION ne porte aucune responsabilité en cas d'erreurs survenant lors de l'utilisation par le client ou par un tiers, ou en cas d'autres dysfonctionnements ou dommages de ce produit survenant pendant l'utilisation, sauf quand la responsabilité d'indemnisation est reconnue par la loi.
- Si vous ou un tiers utilise mal le produit, ou si le produit est soumis à de l'électricité statique ou à un bruit électrique, ou si le produit dysfonctionne ou est en réparation, il se peut que les données enregistrées soient corrompues ou perdues.
- Sauvegardez toujours les données importantes sur une clé USB ou une carte mémoire SD.
- Nous déclinons toute responsabilité pour la protection du contenu enregistré dans la mémoire interne ou pour les dommages s'y rapportant.
- Il est interdit de transcrire ou de copier tout ou partie de ce manuel et/ou de ce logiciel sans y avoir été autorisé par notre société.
- SHARP se réserve le droit d'apporter sans préavis des modifications à la présentation et aux caractéristiques des appareils aux fins d'amélioration.
- La langue du menu OSD (affichage à l'écran) utilisée dans ce manuel comme exemple est l'anglais.
- Ce manuel ne contient pas d'instructions d'utilisation de base pour Android.

Marques commerciales

- Google et Android sont des marques commerciales ou des marques déposées de Google LLC.
- Tous les autres noms de marques et de produits sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Introduction

En changeant le mode d'entrée du moniteur sur "APPLICATION", vous pouvez utiliser des applications Android. Les applications suivantes peuvent être utilisées avec le moniteur. (Réglage par défaut en usine)

Media Player <Lecteur multimédia> (voir à la page 7)	Lire un fichier image ou un fichier vidéo. Vous pouvez utiliser le moniteur pour une signalétique simple. Vous pouvez également distribuer des fichiers à partir d'un ordinateur sur le même réseau que celui où est installé SHARP Content Distributor ver. 1.3 ou version ultérieure. (Pour plus de détails, consultez le manuel de SHARP Content Distributor.)
SHARP e-Signage S Player A1	Afficher les programmes distribués depuis le logiciel de gestion du moniteur LCD SHARP e-Signage S. Pour de détails, consultez le manuel de SHARP e-Signage S.
SHARP Digital Signage Software 4.7 Android Viewer	Afficher les programmes distribués depuis le logiciel de gestion du moniteur LCD SHARP Digital Signage Software 4.7 (facultatif). Pour de détails, consultez le manuel de SHARP Digital Signage Software 4.7.
HTML5 Browser <Navigateur HTML5>	Afficher le contenu Web (HTML5). Dans certains cas, l'affichage du contenu peut être différente depuis un navigateur Web sur un ordinateur ou un autre périphérique.
FileExplorer	Gérer un fichier ou un dossier.

Nous garantissons seulement le fonctionnement de l'écran CONTENT MENU (MENU CONTENU) et des applications indiquées ci-dessus.

Nous ne garantissons pas le fonctionnement d'autres applications.

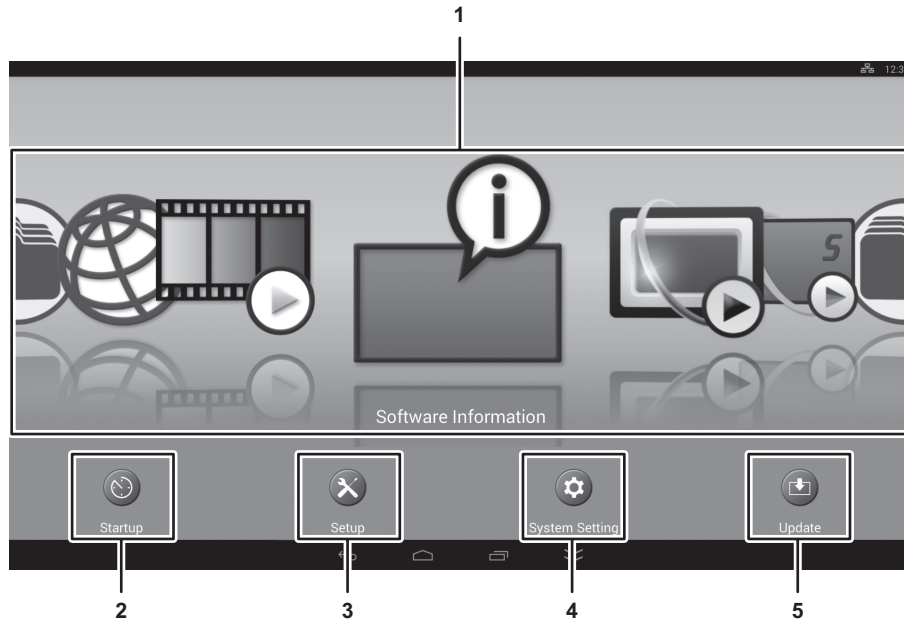
! Attention

- L'affichage ou la lecture de certains types de contenu peut prendre plus de temps, ou le contenu peut ne pas s'afficher pas ou être lu correctement.
Lorsque de l'utilisation pour la signalétique, vérifiez à l'avance le fonctionnement et la qualité d'affichage.

Passer ce moniteur en mode APPLICATION

1. Mettez ce moniteur sous tension.
2. Sélectionnez le mode d'entrée "APPLICATION" avec la sélection du mode d'entrée, ou appuyez sur le bouton CONTENT MENU.

L'écran de base du mode APPLICATION (écran CONTENT MENU (MENU CONTENU)) s'affiche.



1. Applications

Sélectionnez l'application que vous souhaitez utiliser.

L'application se lance alors.

2. Startup <Démarrage>

Lorsque le mode APPLICATION démarre, vous pouvez configurer les applications pour qu'elles démarrent automatiquement.

3. Setup <Configuration>

Vous pouvez configurer les paramètres pour le mode APPLICATION. (Voir à la page 15.)

4. System Setting <Paramètres système>

Vous pouvez configurer les paramètres pour Android.

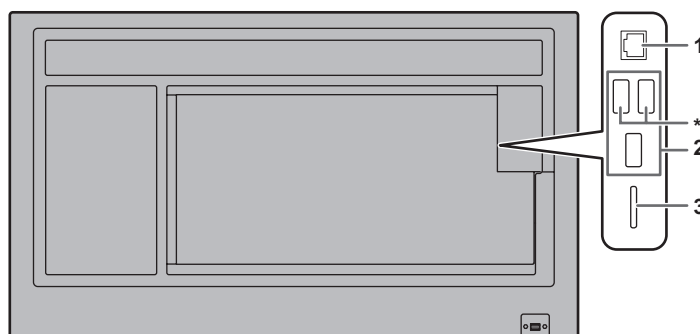
5. Update <Mettre à jour>

Mettez à jour les applications installées en usine en mode APPLICATION. (Voir à la page 16.)

(Un environnement réseau permettant l'accès à Internet est requis.)

Borne LAN / Port USB / Fente pour carte SD

Les périphériques USB (périphérique de mémoire, clavier, souris) et une carte mémoire SD peuvent être utilisés en mode APPLICATION. Vous pouvez également vous connecter à un réseau.



1. Borne LAN

- Vous pouvez connecter le moniteur à un réseau.

2. Port USB

- Connectez les périphériques USB (périphérique de mémoire, clavier, souris) que vous souhaitez utiliser en mode APPLICATION.
- Connectez une clé USB à utiliser avec le Media Player <Lecteur multimédia> à l'un des ports USB indiqués par "*" ci-dessus.

Clés USB prises en charge

Système de fichiers	FAT32
Capacité	Jusqu'à 32 Go (taille de fichier maximale 4 Go)

- Vous ne pouvez pas utiliser une clé USB qui est cryptée ou qui a une fonction de sécurité.
- Utilisez une clé USB avec une forme afin de pouvoir l'insérer dans le port USB. Les clés USB ayant des formes spéciales ne peuvent pas être insérées. Ne forcez pas pour insérer une clé USB. Cela peut endommager le connecteur et causer des dysfonctionnements.

3. Fente pour carte SD

- Insérez une carte mémoire SD.

Cartes mémoire SD prises en charge

Système de fichiers	FAT32
Capacité	<ul style="list-style-type: none"> • Carte mémoire SD : Jusqu'à 2 Go • Carte mémoire SDHC : Jusqu'à 32 Go • Taille de fichier maximale : Jusqu'à 4 Go

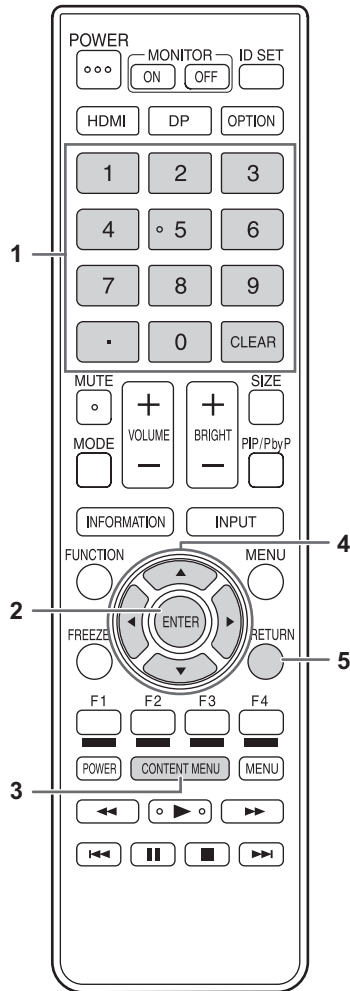
- N'utilisez pas avec la protection en écriture activée. N'utilisez pas de fonction de sécurité.
- Il n'est pas possible d'écrire sur une carte mémoire SD depuis une application que le client a installée à cause des restrictions du système Android.

■ Comment retirer une clé USB ou une carte mémoire SD

1. Sélectionnez "System Setting" <Paramètres système> dans l'écran CONTENT MENU (MENU CONTENU) du mode APPLICATION.
2. Sélectionnez "Storage" <Stockage>.
3. Sélectionnez "Unmount USB storage" ou "Unmount SD card" <Désinstaller la carte SD> en fonction du périphérique à retirer.
4. Lorsque le message de confirmation s'affiche, sélectionnez "OK".

Actions de base en mode APPLICATION

Utilisez la télécommande pour effectuer des actions en mode APPLICATION.



1. Boutons d'entrée numériques

Utiliser de saisir des chiffres.

2. ENTER (ENTRÉE)

Confirme de valider l'élément sélectionné.

3. CONTENT MENU (MENU CONTENU)

Si le mode d'entrée est réglé sur un mode autre que APPLICATION, changez le mode d'entrée en APPLICATION. Lorsque le mode d'entrée est réglé sur APPLICATION, appuyez sur ce bouton pour afficher l'écran CONTENT MENU (MENU CONTENU).

4. Curseur

Ces boutons servent à effectuer des opérations telles que la sélection d'applications ou d'éléments, et le déplacement du curseur.

5. RETURN (RETOUR)

Revient à l'écran précédent.

Conseils

- Les boutons utilisés varient selon l'application.

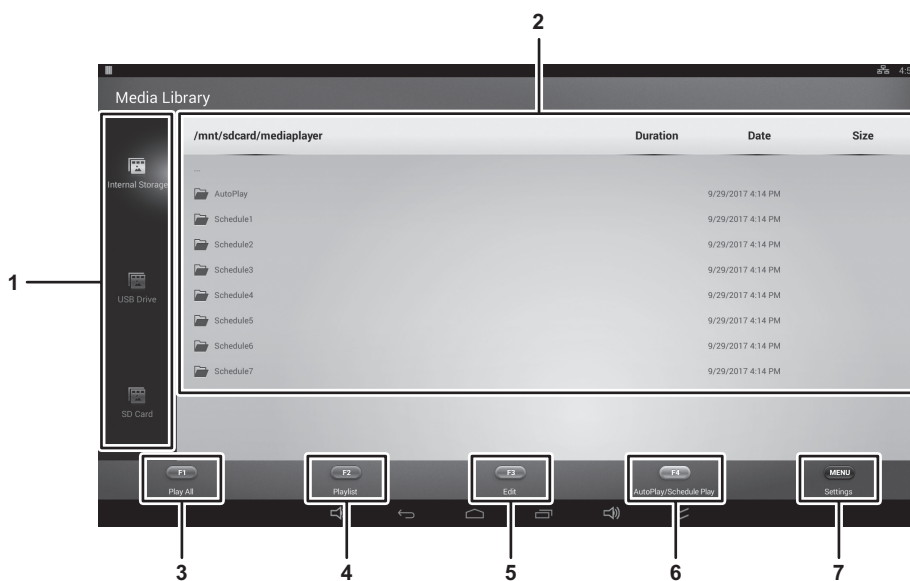
Utilisation du Media Player <Lecteur multimédia>

Sélectionnez "Media Player" <Lecteur multimédia> depuis l'écran CONTENT MENU <MENU CONTENU> du mode APPLICATION.

Conseils

- Vous pouvez configurer le Media Player <Lecteur multimédia> pour qu'il démarre lorsque le mode APPLICATION démarre. Sélectionnez "Startup" <Démarrage> sur l'écran CONTENT MENU <MENU CONTENU> et configurez le Media Player <Lecteur multimédia>.
- Plusieurs clés USB ne peuvent pas être utilisées simultanément avec le Media Player <Lecteur multimédia>. Si vous insérez plusieurs clés USB avec le Media Player <Lecteur multimédia>, seule la clé insérée en premier peut être utilisée.

À propos du écran



1. Sélectionnez le média pour afficher la liste des fichiers.
Internal Storage <Stockage interne>Mémoire interne utilisée en mode APPLICATION (Android)
USB Drive <Clé USB>Clé USB connectée à un port USB
SD Card <Carte SD>Carte mémoire SD insérée dans la fente pour carte SD
2. Une liste de fichiers apparaît.
3. Play All <Tout lire> (voir à la page 8)
Permet de lire tous les fichiers du dossier dans l'ordre des noms de fichiers.
Si une liste de lecture existe, permet de lire dans l'ordre de la liste de lecture.
4. Playlist <Liste de lecture> (voir à la page 8)
Permet de créer une liste de lecture pour le dossier affiché.
5. Edit <Modifier> (voir à la page 9)
Permet de modifier les fichiers.
6. AutoPlay/Schedule Play <Lecture automatique/Lecture programmée>
Commencez à lire le contenu en Lecture automatique ou Lecture programmée.
7. Settings <Réglages> (voir à la page 10)
Configurez les paramètres pour le Media Player <Lecteur multimédia>.

Utilisation du lecteur média

Pour les formats de fichier pouvant être lus, voir à la page 13.

■ Modification du média

Pour connecter un média, voir à la page 5.

1. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner le média.

- Internal Storage <Stockage interne> Mémoire interne utilisée en mode APPLICATION (Android)
- USB Drive <Clé USB> Clé USB connectée à un port USB
- SD Card <Carte SD> Carte mémoire SD insérée dans une fente pour carte SD

■ Lecture d'un fichier

1. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez lire, et appuyez sur le bouton ENTER.

Le fichier est sélectionné.

2. Appuyez sur le bouton ENTER.

Le fichier sélectionné est lu.

■ Lecture de tous les fichiers du dossier actuel

1. Appuyez sur le bouton F1 (Play All <Tout lire>).

Permet de lire tous les fichiers du dossier dans l'ordre des noms de fichiers.

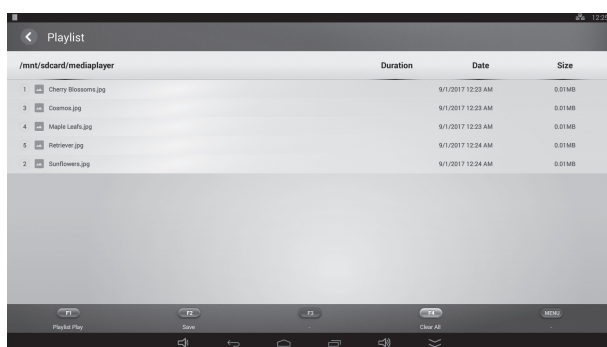
Si une liste de lecture existe, permet de lire dans l'ordre de la liste de lecture.

■ Création d'une liste de lecture

Permet de créer une liste de lecture pour le dossier affiché.

1. Appuyez sur le bouton F2 (Playlist <Liste de lecture>).

2. Sélectionnez les fichiers dans l'ordre où vous souhaitez les lire, et appuyez sur le bouton ENTER.



3. Appuyez sur le bouton F2 (Save <Enregistrer>).

La liste de lecture est enregistrée.

- Bouton F1 (Playlist Play <Commander Lecture>) Lire les fichiers dans l'ordre de la liste de lecture.
- Bouton F4 (Clear All <Effacer tout>) Annuler la liste de lecture du dossier affiché.

■ Création d'un fichier

Copie d'un fichier

- (1) Sélectionnez le fichier que vous souhaitez copier.
- (2) Appuyez sur le bouton F3 (Edit <Modifier>).
- (3) Sélectionnez "Copy" <Copier>.
- (4) Affichez la liste des fichiers du dossier de destination de la copie.
- (5) Appuyez sur le bouton F3 (Edit <Modifier>).
- (6) Sélectionnez "Paste" <Coller>.

Copie de tous les fichiers dans une liste

- (1) Appuyez sur le bouton F3 (Edit <Modifier>).
- (2) Sélectionnez "Copy all" <Copier tout>.
- (3) Affichez la liste des fichiers du dossier de destination de la copie.
- (4) Appuyez sur le bouton F3 (Edit <Modifier>).
- (5) Sélectionnez "Paste" <Coller>.

Suppression d'un fichier

- (1) Sélectionnez le fichier que vous souhaitez supprimer.
- (2) Appuyez sur le bouton F3 (Edit <Modifier>).
- (3) Sélectionnez "Delete" <Supprimer>.

■ Démarrer la Lecture automatique ou la Lecture programmée

1. Appuyez sur le bouton F4 (AutoPlay/Schedule Play <Lecture automatique/Lecture programmée>).

Démarrez la Lecture automatique selon le réglage du Autoplay Media <Lecture automatique multimédia>.

Si une programmation actuellement valide existe, la Lecture programmée commence alors.

Si la Lecture automatique et une programmation existent, la Lecture programmée commence alors.

Si aucune Lecture automatique ni programmation n'existe, la lecture ne commence pas.

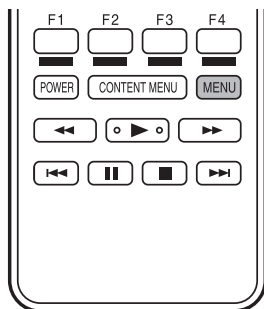
Conseils

Placez à l'avance les fichiers à lire dans le dossier suivant sur le média à utiliser pour la Lecture automatique.

/mediaplayer/AutoPlay

Settings <Réglages>

1. Appuyez sur le bouton MENU (carré) de la télécommande.



2. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur le bouton RETURN.

Autoplay Media <Lecture automatique multimédia>

Pour utiliser la lecture automatique (voir à la page 9), configurez le média que vous souhaitez lire.

Les fichiers du dossier suivant du média sélectionné seront lus.

/mediaplayer/AutoPlay

Use SHARP Content Distributor <Utiliser SHARP Content Distributor>

Indiquez si vous souhaitez utiliser ou non SHARP Content Distributor.

Lorsque ce réglage est défini sur "Disabled" <Désactivé>, le répertoire racine de chaque média est affiché initialement dans le Media Player.

Slideshow <Diaporama>

Configurez la méthode de lecture.

Shuffle <Aléatoire>

Définissez si la lecture doit être aléatoire ou non pendant la lecture continue.

ON Activer la lecture aléatoire

OFF Désactiver la lecture aléatoire

Folder Repeat <Répéter>

Définissez si la lecture des fichiers d'un dossier est répétée ou non.

ON Lecture répétée

OFF Ne pas répéter

Slideshow Duration <Durée>

Configurez l'intervalle de lecture.

La Lecture automatique et la Lecture programmée seront également lancées selon l'intervalle défini.

Picture transition <Transition d'image>

Définissez comment l'affichage change lorsque les images sont lues.

Schedule <Calendrier>

Une liste de lecture peut être lue à un moment précis.
Jusqu'à 7 plannings peuvent être enregistrés.

Schedule play <Lecture programmée>

Activez/désactivez le Schedule.

Start Time <Heure de début>

Indiquez l'heure à laquelle la liste de lecture doit être lue.

Réglez l'heure sur la base de 24 heures.

Si ce moniteur est en mode veille, ce moniteur s'allumera et démarrera la lecture.

End Time <Heure de fin>

Indiquez l'heure à laquelle la liste de lecture doit s'arrêter.

Réglez l'heure sur la base de 24 heures.

Repeat Mode <Répéter>

Only Once <Une seule fois> La Schedule s'exécutera une seule fois.

Le réglage de la Schedule s'efface après l'exécution de planning.

Selected days <Jour de la semaine> Exécute la Schedule le jour spécifié de la semaine toutes les semaines.

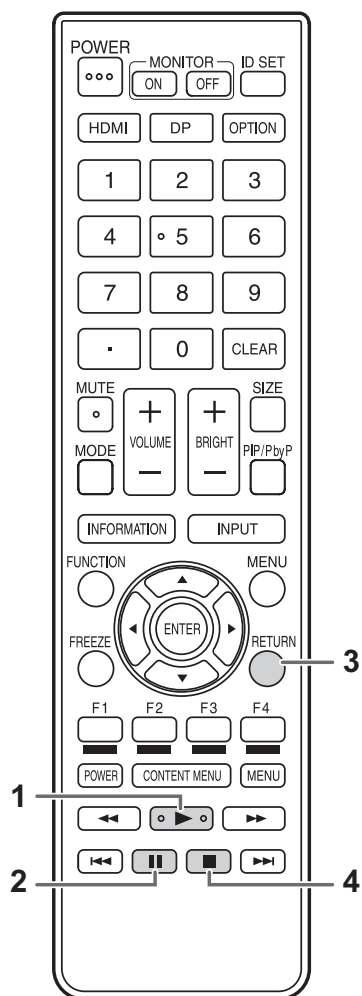
Select Content Folder <Sélectionner le dossier de contenu>

Spécifiez la liste de lecture que vous souhaitez lire.

Conseils

- Réglez POWER SAVE MODE <MODE ÉCONOMIE D'ÉNERGIE> sur OFF lorsque la Schedule est utilisée.
Lorsque POWER SAVE MODE <MODE ÉCONOMIE D'ÉNERGIE> est réglé sur ON, le planning n'est pas exécuté en mode veille.

Opérations pendant la lecture



- (1) PLAY (LECTURE) : Redémarrez la lecture du fichier en pause.
- (2) PAUSE : Pause la lecture.
- (3) RETURN (RETOUR) : Retournez à la liste des fichiers.
- (4) STOP : Arrêtez la lecture.

■ Formats pris en charge par le Media Player <Lecteur multimédia>

Les formats de fichiers pouvant être lus dans le Media Player <Lecteur multimédia> sont indiqués ci-dessous. Le fonctionnement n'est pas garanti pour les fichiers qui ne sont pas indiqués dans le tableau.

Conseils

- Certains fichiers peuvent ne pas être lus même si le format est pris en charge.
- Certains types de contenu et certaines conditions peuvent nécessiter plus de temps pour que la lecture commence, ou causer une lecture saccadée ou retardée.
- Lors de l'utilisation du Media Player <Lecteur multimédia>, vérifiez à l'avance le fonctionnement et la qualité d'affichage.

Fichiers image

Extension	Format	Résolution maximum
.jpg (.jpeg)	JPEG	3840x2160* ¹
*.bmp	BMP	
*.png	PNG	
.gif	GIF ²	

Fichiers vidéo

Extension	Encodage vidéo	Résolution maximum	Fréquence d'images
*.mpg *.mpeg	MPEG2	1920x1080	30
*.mp4	MPEG-4 (SP/ASP)	1920x1080	30
	H.264/AVC (BP/MP/HP)	3840x2160* ¹	30
		1920x1080	60
	H.265/HEVC (MP)	3840x2160* ¹	30
1920x1080		60	
*.wmv	VC-1	1920x1080	30

*1 Affiche une image réduite, sauf en Dot by Dot <Pt par Pt>. En Dot by Dot <Pt par Pt>, l'image est redimensionnée à la taille de l'écran puis affichée.

*2 Le format GIF animé n'est pas pris en charge.

Affichage du contenu Web (HTML5 Browser <Navigateur HTML5>)

■ Configuration de la page de démarrage

Lors de la première utilisation du HTML5 Browser <Navigateur HTML5>, vous devez définir le contenu qui s'affiche initialement.

1. Sélectionnez "Startup" <Démarrage> sur l'écran CONTENT MENU (MENU CONTENU) du mode APPLICATION.

2. Appuyez le bouton F2 (HTML).

3. Afficher le contenu dans le de stockage local

(1) Sélectionnez "File" <Fichier>.

(2) Indiquez le contenu HTML que vous souhaitez afficher.

Afficher le contenu sur le Web

(1) Sélectionnez "Web URL".

(2) Saisissez l'URL.

(3) Sélectionnez "OK".

■ Démarrage du navigateur

Sélectionnez "HTML5 Browser" <Navigateur HTML5> sur l'écran CONTENT MENU (MENU CONTENU) du mode APPLICATION.

Le contenu Web spécifié est affiché.

Conseils

- Vous pouvez configurer le HTML5 Browser <Navigateur HTML5> pour qu'il démarre automatiquement lorsque le mode APPLICATION démarre.
Sélectionnez "Startup" <Démarrage> sur l'écran CONTENT MENU (MENU CONTENU) et spécifiez "HTML5 Browser" <Navigateur HTML5>.

Setup <Configuration>

Vous pouvez configurer les paramètres pour le mode APPLICATION.

Vérifiez également les "Option de menu" dans le Mode D'emploi, tels que les paramètres vidéo et audio.

Sélectionnez "Setup" <Configuration> sur l'écran CONTENT MENU (MENU CONTENU) du mode APPLICATION.

■ Configuration

Date & Time <Date et heure>

Réglez la date et l'heure.

Screen Resolution (HDMI Mode) <Résolution d'écran (HDMI Mode)>

Réglez la résolution de l'écran du mode APPLICATION.

Réglez la résolution de l'écran du HDMI Mode.

Ethernet (LAN)

Définissez si vous souhaitez utiliser ou non une borne LAN.

Définissez l'adresse IP, le masque de sous-réseau et d'autres paramètres.

Wi-Fi (Wireless LAN) <Wi-Fi (réseau sans fil)>

Ce paramètre est effectif lorsque l'adaptateur sans fil optionnel est connecté.

Configurez les paramètres du LAN sans fil.

Network priority <Priorité réseau>

Ce paramètre est effectif lorsque l'adaptateur sans fil optionnel est connecté.

Définissez la priorité du LAN et du LAN sans fil.

Telnet Server <Serveur Telnet>

Configurez les paramètres pour utiliser un serveur telnet.

Telnet Server <Serveur Telnet> Lorsque vous utilisez la fonction serveur telnet, réglez sur ON.

User Name <Nom d'utilisateur> Définissez un nom de compte lors de la connexion à ce moniteur.
(Le paramètre par défaut est vide.)

Password <Mot de passe> Définissez un mot de passe lors de la connexion à ce moniteur.
(Le paramètre par défaut est vide.)

Port Définissez le numéro de port à utiliser.

Auto Logout Time (minutes)

<Temps avant déconnexion automatique (minutes)> ... Définissez l'heure de déconnexion automatique en minutes.

HTTP Server <Serveur HTTP>

Configurez les paramètres pour utiliser un serveur HTTP.

HTTP Server <Serveur HTTP> Lorsque vous utilisez la fonction serveur HTTP, réglez sur ON.

User Name <Nom d'utilisateur> Définissez un nom de compte lors de la connexion à ce moniteur.

Password <Mot de passe> Définissez un mot de passe lors de la connexion à ce moniteur.

Port Définissez le numéro de port à utiliser.

Auto Logout Time (minutes)

<Temps avant déconnexion automatique (minutes)> Définissez l'heure de déconnexion automatique en minutes.

FTP Server <Serveur FTP>

Configurez les paramètres pour utiliser un serveur FTP.

FTP Server <Serveur FTP> Lorsque vous utilisez la fonction serveur FTP, réglez sur ON.

User Name <Nom d'utilisateur> Définissez un nom de compte lors de la connexion à ce moniteur.
(Le paramètre par défaut est "admin".)

Password <Mot de passe> Définissez un mot de passe lors de la connexion à ce moniteur.
(Le paramètre par défaut est "admin".)

Port Définissez le numéro de port à utiliser.

Auto Logout Time (minutes)

<Temps avant déconnexion automatique (minutes)> Définissez l'heure de déconnexion automatique en minutes.

Proxy Setting <Réglage du proxy>

Proxy Setting <Réglage du proxy> Lorsque vous utilisez ce moniteur dans l'environnement proxy, réglez sur ON.

Address Définissez l'adresse du serveur proxy.

Port Définissez un numéro de port lors de la connexion au serveur proxy.

User Name <Nom d'utilisateur> Définissez un nom de compte lors de la connexion au serveur proxy.

Password <Mot de passe> Définissez un mot de passe lors de la connexion au serveur proxy.

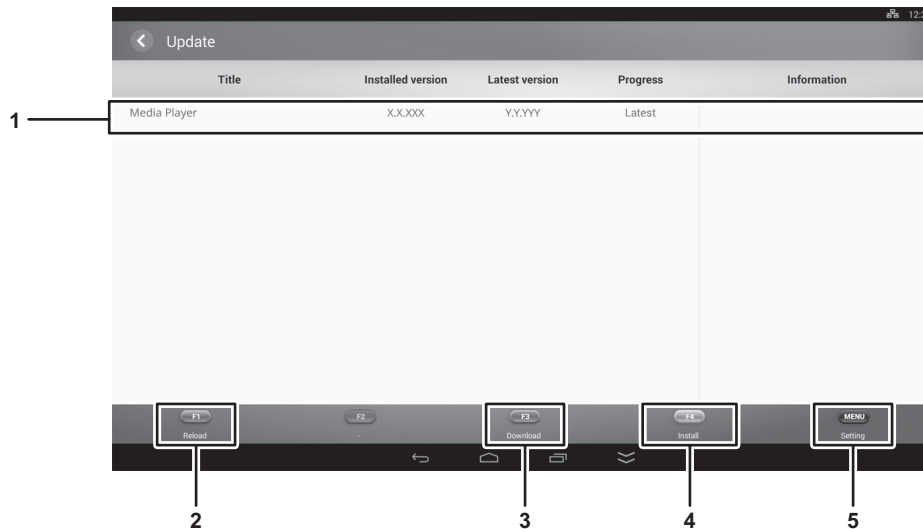
Exclusion List <Liste d'exclusion> Définissez l'adresse qui ne doit pas utiliser le serveur proxy.

Mise à jour du logiciel (Update <Mettre à jour>)

Mettez à jour les applications installées en usine en mode APPLICATION. (Un environnement réseau permettant l'accès à Internet est requis.)

Sélectionnez "Update" <Mettre à jour> l'écran CONTENT MENU <MENU CONTENU> du mode APPLICATION.

La première fois que vous démarrez la Update <Mettre à jour>, un écran de sélection de la région apparaît. Sélectionnez votre région.



1. Zone d'information

Affiche des informations sur les logiciels déjà téléchargés et les logiciels qui peuvent être téléchargés.

2. Reload <Recharger>

Actualisez les informations dans la zone d'information.

3. Download <Télécharger>

Téléchargez le logiciel sélectionné.

4. Install <Installer>

Installez le logiciel sélectionné.

5. Setting <Réglages>

Configurez les réglages de Update <Mettre à jour>.

• Location <Emplacement>

.....Sélectionnez la région à utiliser.

• Show warning messages <Afficher les messages d'avertissement>

.....Configurez si vous souhaitez afficher ou non les messages d'avertissement.

• Hide latest applications <Masquer dernières applications>

.....Configurez si vous souhaitez masquer ou non les applications mises à jour dans la zone d'information.

Informations sur la licence logicielle de ce produit

■Composition logicielle

Le logiciel inclus dans ce produit est composé de divers composants logiciels dont les copyrights appartiennent à SHARP ou à des tiers.

Ce produit utilise également des logiciels et des composants logiciels distribués gratuitement dont les copyrights appartiennent à des tiers.

■Copyrights logiciels

Les copyrights de certains composants logiciels intégrés au moniteur exigent l'affichage de leurs licences. Les licences de ces composants logiciels sont indiquées ci-dessous.

SIL Open Font License

“Noto Mono” and “Noto Sans CJK JP”

licensed under the SIL Open Font License <http://www.google.com/get/noto/#/>

The Atmel® Software Framework (ASF)

Copyright (c) 2009-2016 Atmel Corporation. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of Atmel may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.
4. This software may only be redistributed and used in connection with an Atmel microcontroller product.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ATMEL “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT ARE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ATMEL BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

SHARP[®]
SHARP CORPORATION