

Faltbarer FPV-Mini-Quadrocopter GH-25.hd

Mit HD-Kamera, WLAN & App, 2,4 GHz, 50 m

Bedienungsanleitung



Inhaltsverzeichnis

Ihr neuer FPV-Mini-Quadrocopter	5
Lieferumfang.....	5
Optionales Zubehör.....	5
Wichtige Hinweise zu Beginn	6
Sicherheitshinweise	6
Wichtige Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung	7
Wichtige Hinweise zur Entsorgung	8
Konformitätserklärung	8
Produktdetails	9
Quadrocopter.....	9
Fernsteuerung	10
Inbetriebnahme	11
Akku laden.....	11
Batterien in Fernsteuerung einsetzen.....	11
Flugarme ausklappen	12
Verwendung	12
Einschalten	12
Starten & Landen.....	14
Steuerbefehle	15
Auf- und Absteigen	15
Vorwärts- / Rückwärts-Flug	15
Seitenflug	15
Seitliche Drehung	16
Salto nach links	16
Salto nach rechts.....	16
Vorwärts-Salto.....	17
Rückwärts-Salto	17
Return-Funktion.....	17
Notlandung	18
Headless-Mode	18
Trimmen	19

App	21
App installieren.....	21
Quadrocopter mit App verbinden.....	21
Live-Bild / Steuer-Oberfläche.....	22
Datenschutz	23
Technische Daten	24
GPL-Lizenztext	25

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) zu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

www.simulus.de

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

Ihr neuer FPV-Mini-Quadrocopter

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses faltbaren FPV-Mini-Quadrocopters. Lassen Sie den Quadrocopter per Tastendruck starten und landen.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neuen FPV-Mini-Quadrocopter optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- FPV-Mini-Quadrocopter GH-25.hd
- Fernsteuerung
- USB-Ladekabel
- 8 Ersatz-Rotoren
- Schraubendreher
- Bedienungsanleitung

Zusätzlich benötigt:

- 4 x Batterie Typ AAA (z.B. PX-1565)
- USB-Netzteil (z.B. SD-2201, PX-2421)

Empfohlene App:

- Sie haben die Möglichkeit das Kamerabild Ihres Quadrocopters live auf Ihrem Mobilgerät zu betrachten. Hierfür empfehlen wir die kostenlose App **Helicute 720P FPV**.

Optionales Zubehör

- microSD-Karte bis 32 GB (z.B. ZX-2401)
- NX-6953: Zusatz-/Ersatz-Akku für Quadrocopter GH-25.hd
- NX-6954: Ersatz-Rotoren-Set für Quadrocopter GH-25.hd



ACHTUNG!

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Verschluckbare Kleinteile – Erstickungsgefahr!

Empfohlen ab 8 Jahren.

Wichtige Hinweise zu Beginn



ACHTUNG!

Meiden Sie jeglichen Kontakt mit den eingeschalteten Rotoren!

Für den sicheren Betrieb des Quadrocopters ist es unerlässlich, dass Sie zuvor alle Bedienungs-schritte, Funktionen und Sicherheitsthemen verstanden haben.

Der Pilot muss sich in die Bedienung eingearbeitet haben und die genauen Auswirkungen jedes einzelnen Bedienschrittes kennen.

Beachten Sie die gesetzlichen Bestimmungen zur Halterhaftpflicht in der Luftverkehrs-Zulassungs-Ordnung (LuftVZO). Sie benötigen gegebenenfalls eine spezielle Haftpflichtversicherung für den Quadrocopter. Diese (oder Informationen zu dieser) erhalten Sie z.B. bei einem der drei Modellsport-Verbände.

Sicherheitshinweise

- Diese Schnellstartanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose betrieben wird die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Öffnen Sie das Produkt nie eigenmächtig, außer zum Einsetzen oder Entnehmen des Akkus. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Wir empfehlen, dass der Pilot mindestens 8 Jahre alt sein sollte.
- Lassen Sie das Gerät nur an Orten fliegen, an denen der Flug gesetzlich erlaubt ist.
- Halten Sie das fliegende Gerät fern von Personen, Menschenmengen, Tieren und Hindernissen. Meiden Sie insbesondere die Nähe von Stromleitungen.
- Lassen Sie das Gerät nicht bei Sturm oder Gewitter steigen.
- Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn Sie müde, erschöpft oder krank sind oder unter dem Einfluss von Alkohol, Medikamenten oder Drogen stehen.
- Halten Sie Gegenstände, Kleidung, Haare, Schuck und Gliedmaßen fern von den rotierenden Teilen. Achten Sie stets auf genug Abstand.
- Suchen Sie zum Fliegen eine sichere Umgebung ohne Hindernisse im Umkreis von 100 Metern um den Startplatz aus.

- Gehen Sie beim Betrieb des Geräts kein Risiko ein. Der unsachgemäße Betrieb kann zu Personen- und Sachschäden führen. Es besteht hohe Verletzungsgefahr durch rotierende Teile. Halten Sie daher beim Flugbetrieb stets einen ausreichenden Abstand zu Personen (auch sich selbst), Tieren und Gegenständen ein.
- Starten und landen Sie das Gerät niemals auf der Hand!
- Das Fliegen von ferngesteuerten Modell-Fluggeräten muss erlernt werden. Wenn Sie noch nie ein solches Modell gesteuert haben, machen Sie sich zuvor mit den Reaktionen des Modells auf Ihre Fernsteuerbefehle vertraut.
- Das Fluggerät eignet sich nur zum Fliegen im Außenbereich und in Hallen. Nehmen Sie ihn nie (auch nicht probehalber) in Räumen unter 5 m Deckenhöhe und 8 m freien Raum zu allen Seiten in Betrieb!
- Achten Sie auf die richtige Reihenfolge beim Ein- und Ausschalten. Beim Einschalten wird zuerst die Fernsteuerung und dann der Quadrocopter eingeschaltet. Beim Ausschalten wird zuerst der Quadrocopter und dann die Fernsteuerung ausgeschaltet. Ein Missachten der Reihenfolge kann zum Kontrollverlust des Quadrocopters führen – Verletzungsgefahr!
- Kontrollieren Sie alle Teile vor dem Einschalten alle Verbindungen auf Ihren festen Halt. Lose Verbindungen können durch die Flugbewegungen getrennt werden. Dies kann zum Kontrollverlust des Quadrocopters führen – Verletzungsgefahr!
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wichtige Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung

Gebrauchte Akkus gehören **nicht** in den Hausmüll. Als Verbraucher sind Sie gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Akkus zur fachgerechten Entsorgung zurückzugeben. Sie können Ihre Akkus bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde abgeben oder überall dort, wo Akkus der gleichen Art verkauft werden.

- Akkus gehören nicht in die Hände von Kindern.
- Erhitzen Sie den Akku nicht über 60 °C und werfen Sie ihn nicht in Feuer: Feuer-, Explosions- und Brandgefahr!
- Schließen Sie den Akku nicht kurz.
- Versuchen Sie nicht, Akkus zu öffnen.
- Bleiben Sie beim Laden des Akkus in der Nähe und kontrollieren Sie regelmäßig dessen Temperatur.
- Setzen Sie den Akku keinen mechanischen Belastungen aus. Vermeiden Sie das Herunterfallen, Schlagen, Verbiegen oder Schneiden des Akkus.
- Brechen Sie den Ladevorgang bei starker Überhitzung sofort ab. Ein Akku, der sich beim Aufladen stark erhitzt oder verformt, ist defekt und darf nicht weiter verwendet werden.
- Achten Sie beim Aufladen des Akkus unbedingt auf die richtige Polarität des Ladesteckers. Bei falschem Ladesteckeranschluss, ungeeignetem Ladegerät oder vertauschter Polarität besteht Kurzschluss- und Explosionsgefahr!
- Nehmen Sie den Akku aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.
- Entladen Sie den Akku nie vollständig, dies verkürzt seine Lebenszeit.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polarität des Akkus. Ein falsch eingesetzter Akku kann zur Zerstörung des Gerätes führen - Brandgefahr.
- Soll der Akku längere Zeit aufbewahrt werden, empfiehlt sich eine Restkapazität von ca. 30% des Ladevolumens.

- Vermeiden Sie am Lagerort direkte Sonneneinstrahlung. Die ideale Temperatur beträgt 10 – 20 °C.

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät gehört nicht in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde. Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag / Monat / Jahr entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.



Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-6952-675 in Übereinstimmung mit der Spielzeug-Richtlinie 2009/48/EG, der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU und der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU befindet.

Kurtasz, A.

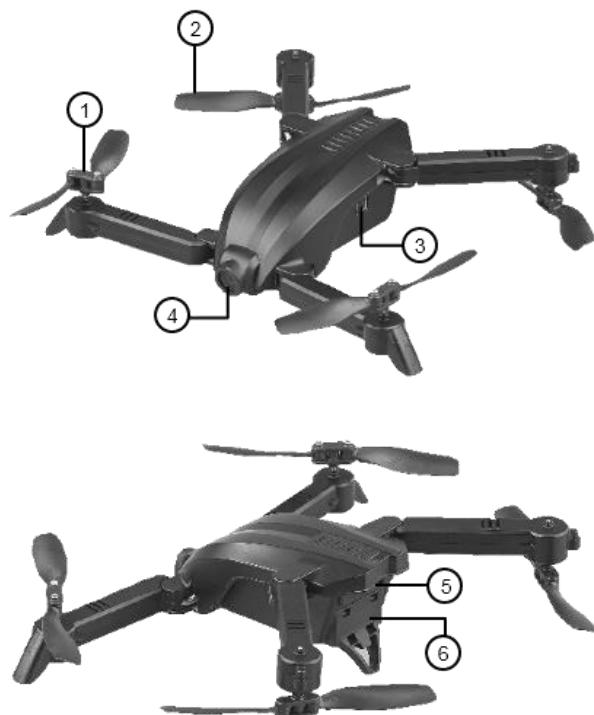
Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support.
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6952 ein.



Produktdetails

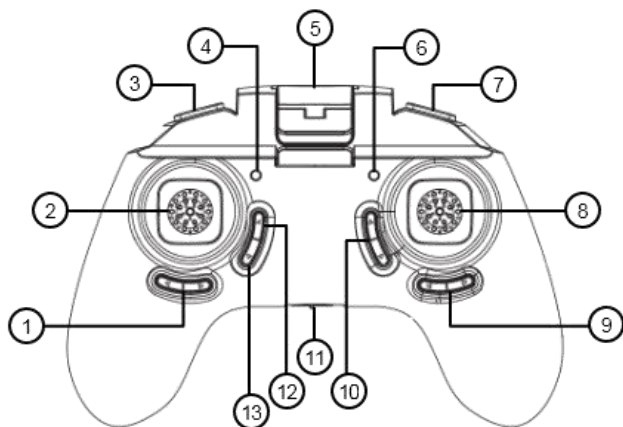
Quadrocopter



1. Rotoren-Gelenk
2. Rotor
3. Ein/Aus-Taste

4. Kamera-Linse
5. Micro-SD-Kartenschacht
6. Akku-Halterung

Fernsteuerung



- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. Trimm-Tasten | 8. Rechter Steuerhebel |
| 2. Linker Steuerhebel | 9. Trimm-Tasten |
| 3. Start/Lande-Taste | 10. Trimm-Tasten |
| 4. Betriebs-LED | 11. Ein/Aus-Schalter |
| 5. Smartphone-Halterung | 12. Headless-Taste |
| 6. Kamera-LED | 13. Return-Taste |
| 7. (ohne Funktion) | |

Inbetriebnahme

Akku laden



HINWEIS:

Laden Sie den Akku des Quadrocopters **vor jedem Gebrauch** vollständig auf.

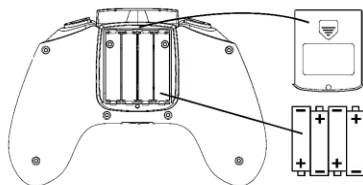
1. Schalten Sie Ihren Quadrocopter ggf. aus, indem Sie die Ein/Aus-Taste drücken.
2. Drehen Sie Ihren Quadrocopter um, so dass er auf dem Rücken liegt.
3. Lösen Sie die Akku-Halterung, indem Sie die Sicherungs-Taste in Pfeilrichtung nach unten drücken.



4. Ziehen Sie die Akku-Halterung vorsichtig aus Ihrem Quadrocopter.
5. Verbinden Sie das USB-Ladekabel mit dem Micro-USB-Eingang der Akku-Halterung und einem geeigneten USB-Netzteil.
6. Während des Ladevorgangs leuchtet die LED der Akku-Halterung (neben dem Micro-USB-Eingang).
7. Der Akku ist vollständig geladen, wenn die LED der Akku-Halterung erlischt.
8. Trennen Sie die Akku-Halterung vom USB-Netzteil.
9. Schieben Sie die Akku-Halterung wieder bis zum Anschlag in Ihren Quadrocopter, so dass sie mit einem hörbaren Klicken einrastet.

Batterien in Fernsteuerung einsetzen

1. Stellen Sie sicher, dass sich der Ein/Aus-Schalter der Fernsteuerung auf der Position **OFF** befindet.
2. Drehen Sie die Fernsteuerung um, so dass die Unterseite nach oben zeigt.
3. Entfernen Sie mit Hilfe des Schraubendrehers die Batteriefach-Schraube.
4. Schieben Sie das Batteriefach in Pfeilrichtung auf.
5. Setzen Sie vier neue Batterien des Typs AAA (Micro) in das Batteriefach ein. Achten Sie dabei auf die Angaben zur Polarität am Boden des Batteriefachs.



Flugarme ausklappen

Klappen Sie die an den Korpus Ihres Quadrocopters angelegten Flugarme bis zum Anschlag zur Seite aus. Achten Sie dabei darauf, die Rotoren nicht zu beschädigen.



Verwendung



ACHTUNG!

Der Quadrocopter ist nicht für die Verwendung bei stärkerem Wind geeignet.

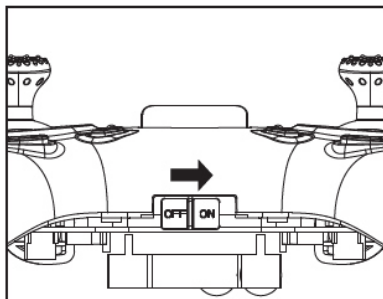
Einschalten



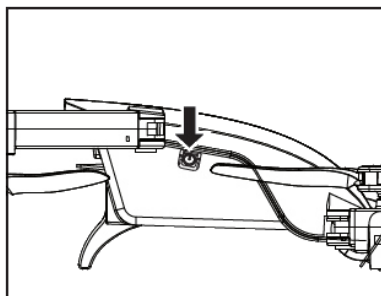
HINWEIS:

Folgen Sie den Anweisungen der Einschalt-Beschreibung bitte Schritt für Schritt.

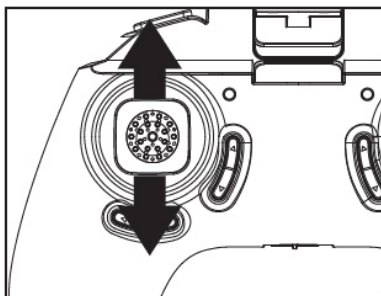
1. Schalten Sie Ihre Fernsteuerung ein, indem Sie den Ein/Aus-Schalter auf die Position **ON** schieben. Die Betriebs-LED leuchtet, die Kamera-LED blinkt.



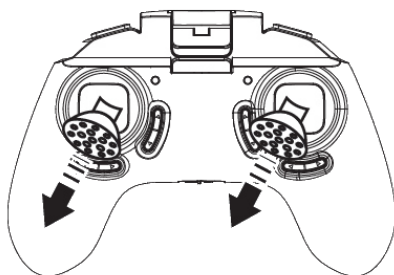
2. Drücken Sie die Ein/Aus-Taste Ihres Quadrocopters. Die LEDs des Quadrocopters blinken.



3. Stellen Sie Ihren Quadcopter auf einen festen, ebenen Untergrund.
4. Drücken Sie den linken Steuerhebel erst bis zum Anschlag nach oben und dann bis zum Anschlag nach unten. Fernsteuerung und Quadcopter werden gekoppelt.



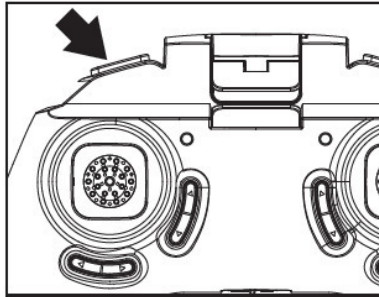
5. War die Kopplung erfolgreich, erklingen zwei Signaltöne. Die Kamera-LED der Fernsteuerung erlischt. Die LEDs des Quadcopters leuchten beständig.
6. Drücken Sie beide Steuerhebel gleichzeitig nach links unten. Halten Sie die Position für 10 Sekunden. Lassen Sie die Steuerhebel erst los, nachdem die LEDs Ihres Quadcopters kurz geblinkt haben.



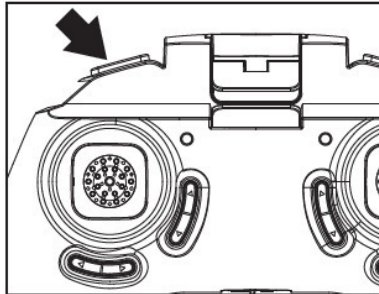
7. Die Fernsteuerung ist nun entsperrt. Der Quadcopter ist einsatzbereit.

Starten & Landen

1. Schalten Sie Ihren Quadrocopter ein.
2. Drücken Sie nach der Entsperrung der Fernsteuerung die Start/Lande-Taste.



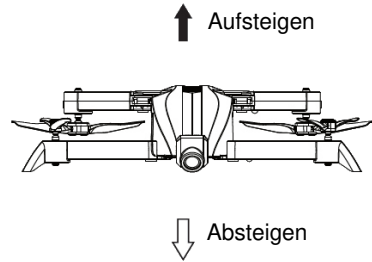
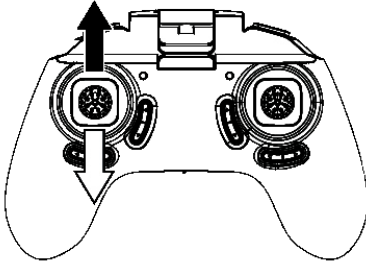
3. Die Rotoren Ihres Quadrocopters werden eingeschaltet. Der Quadrocopter hebt auf die eingestellte Standard-Höhe ab.
4. Steuern Sie Ihren Quadrocopter nun mit den Steuerhebeln oder Tasten Ihrer Fernsteuerung.
5. Leiten Sie die Landung ein, indem Sie die Start/Lande-Taste erneut drücken.



Steuerbefehle

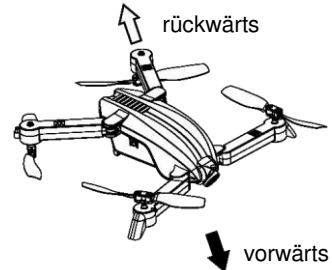
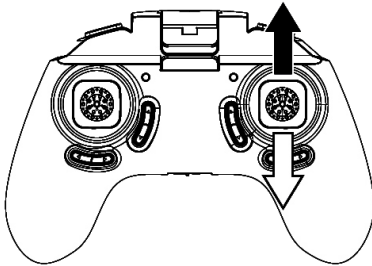
Auf- und Absteigen

Lassen Sie Ihren Quadrocopter auf- oder absteigen, indem Sie den linken Steuerhebel **langsam** in die entsprechende Richtung drücken.



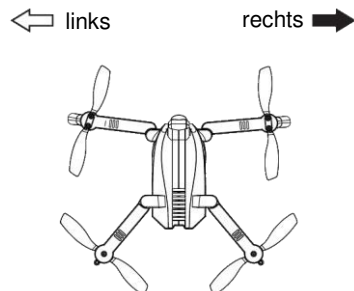
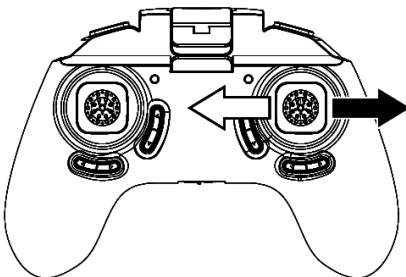
Vorwärts- / Rückwärts-Flug

Lassen Sie Ihren Quadrocopter vorwärts oder rückwärts fliegen, indem Sie den rechten Steuerhebel langsam in die entsprechende Richtung drücken.



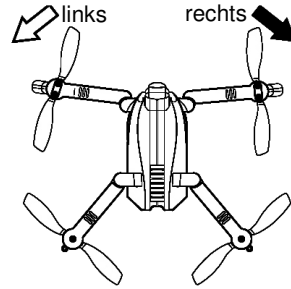
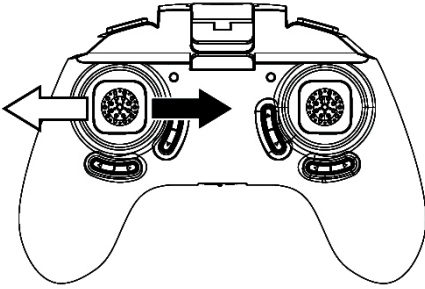
Seitenflug

Lassen Sie Ihren Quadrocopter nach links oder rechts fliegen, indem Sie den rechten Steuerhebel langsam in die entsprechende Richtung drücken.



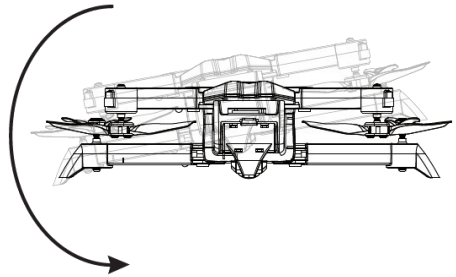
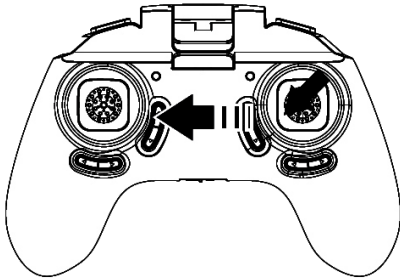
Seitliche Drehung

Lassen Sie Ihren Quadrocopter nach links oder rechts drehen, indem Sie den linken Steuerhebel langsam in die entsprechende Richtung drücken.



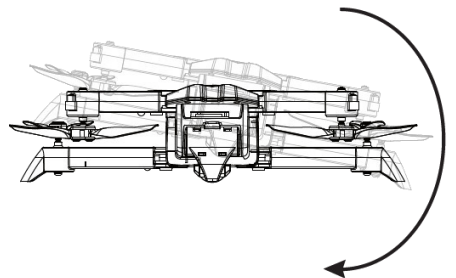
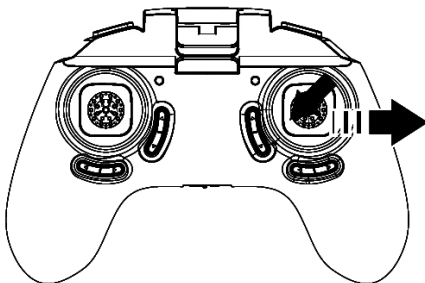
Salto nach links

Lassen Sie Ihren Quadrocopter einen Salto nach links ausführen. Drücken Sie hierzu den rechten Steuerhebel erst in die Fernsteuerung hinein. Ein Signalton erklingt. Drücken Sie den rechten Steuerhebel dann langsam nach links.



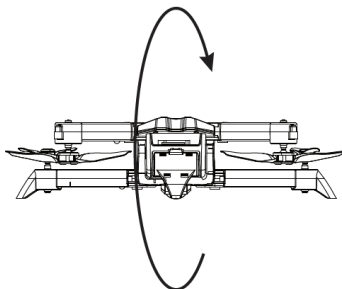
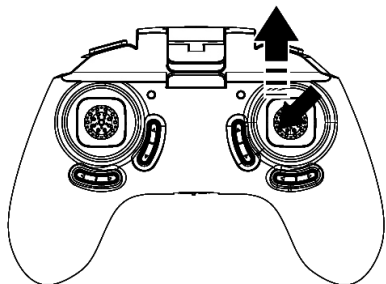
Salto nach rechts

Lassen Sie Ihren Quadrocopter einen Salto nach rechts ausführen. Drücken Sie hierzu den rechten Steuerhebel erst in die Fernsteuerung hinein. Ein Signalton erklingt. Drücken Sie den rechten Steuerhebel dann langsam nach rechts.



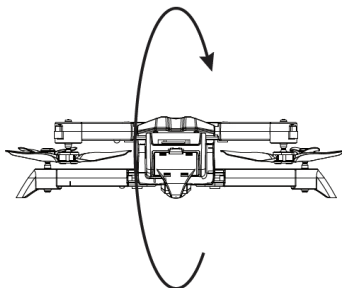
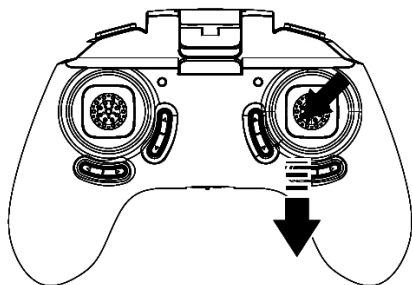
Vorwärts-Salto

Lassen Sie Ihren Quadrocopter einen Vorwärts-Salto ausführen. Drücken Sie hierzu den rechten Steuerhebel erst in die Fernsteuerung hinein. Ein Signalton erklingt. Drücken Sie den rechten Steuerhebel dann langsam nach vorne.



Rückwärts-Salto

Lassen Sie Ihren Quadrocopter einen Rückwärts-Salto ausführen. Drücken Sie hierzu den rechten Steuerhebel erst in die Fernsteuerung hinein. Ein Signalton erklingt. Drücken Sie den rechten Steuerhebel dann langsam nach unten.



Return-Funktion

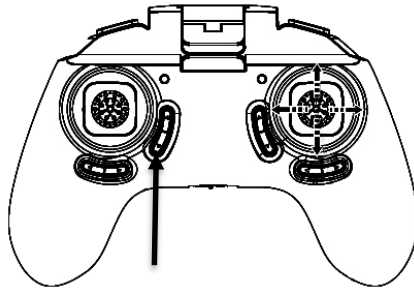


ACHTUNG!

Bitte beachten Sie bei der Nutzung dieser Funktion folgende Punkte:

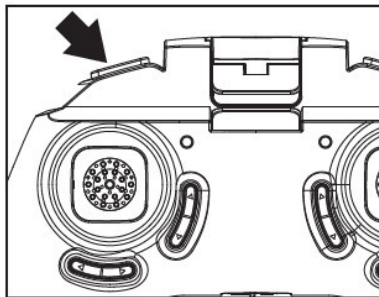
- *Bei Betätigung der Return-Taste fliegt der Quadrocopter nicht zum Startpunkt zurück, sondern er fliegt in hoher Geschwindigkeit in etwa in die Richtung, aus der er herkam.*
- *Der Quadrocopter stoppt nicht von allein, sondern er fliegt weiter, bis er manuell durch Betätigung des rechten Steuerhebels unterbrochen wird.*
- *Da der Quadrocopter keine GPS-Funktion hat, kann die Richtung gegebenenfalls deutlich von der Ursprungs-Richtung abweichen.*
- *Die Return-Taste sollte nur in Ausnahmefällen und ausschließlich von geübten Piloten verwendet werden.*

Lassen Sie den Quadrocopter mit hoher Geschwindigkeit in die Ursprungs-Richtung zurückfliegen. Beenden Sie den Flug, indem Sie den rechten Steuerhebel in eine beliebige Richtung drücken.



Notlandung

Halten Sie die Start/Lande-Taste drei Sekunden gedrückt, um Ihren Quadrocopter zur sofortigen Landung zu zwingen.



Headless-Mode

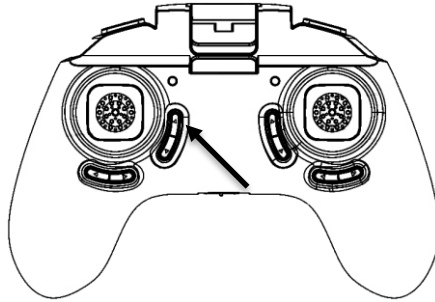
Im sogenannten Headless-Mode richtet sich die Steuerung nach der Ausrichtung des Piloten, nicht des Quadrocopters. Steuern Sie z.B. nach rechts, bewegt sich Ihr Quadrocopter von Ihnen aus gesehen nach rechts, egal wohin der Kopf des Quadrocopters gerade zeigt.



ACHTUNG!

Der Headless-Mode kann nur VOR dem Start aktiviert werden. Eine Aktivierung während des Fluges führt zu Fehlsteuerungen Ihres Quadrocopters oder dessen Absturz.

1. Koppeln Sie Quadrocopter und Fernsteuerung.
2. Drücken Sie die Headless-Taste. Die Fernsteuerung gibt kontinuierlich Siganltöne von sich. Die LEDs Ihres Quadrocopters wiederholen folgendes Muster: mehrmals schnell blinken – erlöschen – mehrmals schnell blinken.
3. Drücken Sie die Hedaless-Taste erneut, um den Headless-Mode zu beenden.

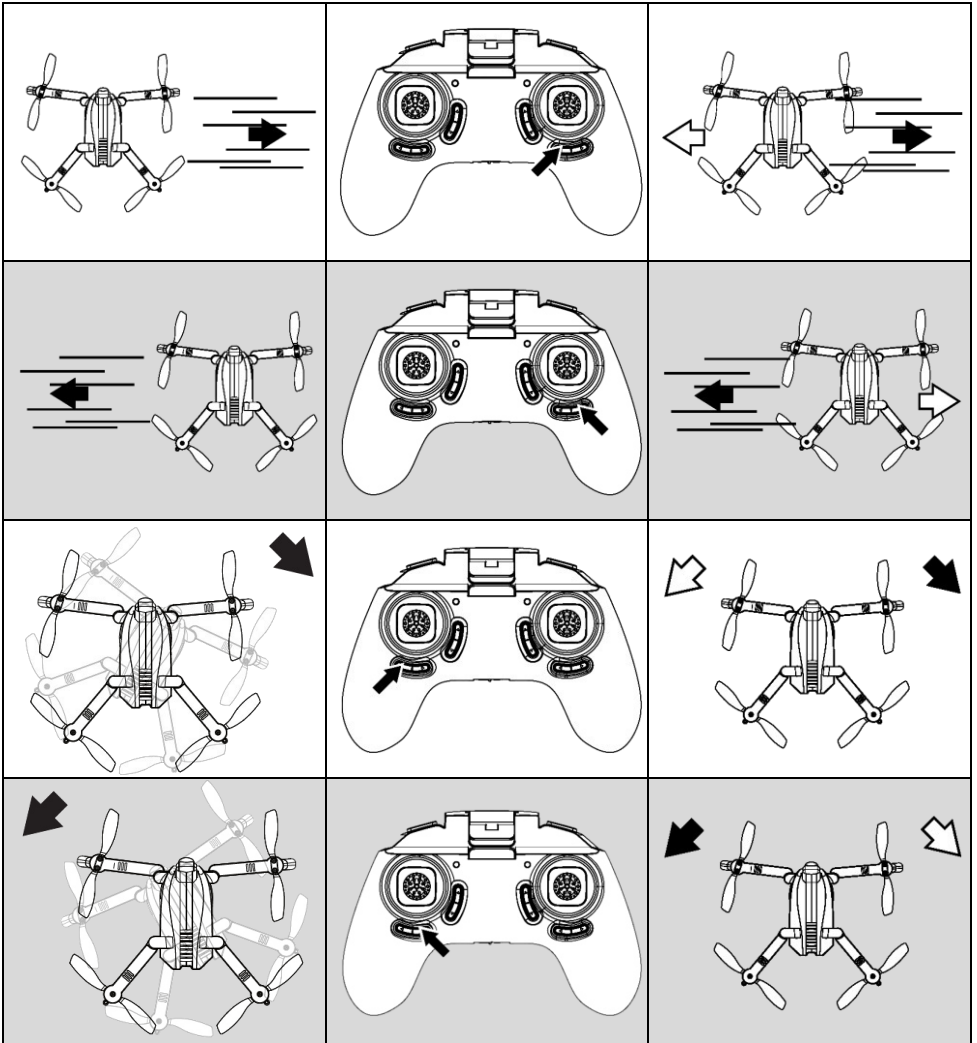


Trimmen

Bei der Trimmung handelt es sich um die Feineinstellung des Nullpunkts Ihres Quadrocopters. Liegt dieser z.B. schräg in der Luft, kann der Nullpunkt mit Hilfe der Trimm-Tasten justiert werden.

1. Beobachten Sie hierzu die Flugbahn Ihres Quadrocopters ganz genau. Vergleichen Sie die Flugbahn mit den Abbildungen unten.
2. Drücken Sie gegebenenfalls wiederholt die entsprechende Trimm-Taste, bis Ihr Quadrocopter wieder perfekt in der Luft ausgerichtet ist.

Flug-Bewegung (schwarz)	Trimm-Taste	Trimm-Bewegung (weiß)



App



HINWEIS:

Apps werden ständig weiterentwickelt und verbessert. Es kann daher vorkommen, dass die Beschreibung der App in dieser Bedienungsanleitung nicht mehr der aktuellsten App-Version entspricht.

App installieren

Sie haben die Möglichkeit das Kamerabild Ihres Quadrocopters live auf Ihrem Mobilgerät zu betrachten. Hierfür empfehlen wir die kostenlose App **Helicute 720P FPV**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät.



Oder scannen Sie den entsprechenden QR-Code ein:

Android



iOS



Quadrocopter mit App verbinden



HINWEIS:










Beachten Sie, dass das Steuern des Quadrocopters über die Fernsteuerung einfacher ist und eine größere Reichweite hat. Daher empfehlen wir ausdrücklich das Steuern per Fernsteuerung.

Beachten Sie auch, dass der Quadrocopter nicht gleichzeitig über Fernsteuerung und App gesteuert werden kann. Er kann entweder nur per App oder nur per Fernsteuerung gesteuert werden.


1. Schalten Sie Ihren Quadrocopter ein.
2. Aktivieren Sie die WLAN-Funktion Ihres Mobilgeräts.
3. Suchen Sie nach **NX-6952-XXXXXX** und verbinden Sie die Geräte.
4. Öffnen Sie die App.
5. Tippen Sie auf der Start-Seite auf **Play**.
6. Die Steuer-Oberfläche und das Live-Bild werden geöffnet.








Live-Bild / Steuer-Oberfläche

Tippen Sie auf das entsprechende Symbol, um Ihren Quadrocopter zu steuern. Zu Beginn werden lediglich die folgenden Steuer-Symbole angezeigt:

	Foto-Aufnahme
	Video-Aufnahme
	Gespeicherte Aufnahmen
	Geschwindigkeit
	Gravitations-Sensor-Modus ein/aus
	Flugroute aufzeichnen ein/aus
	Steuerhebel ein-/ausblenden
	Menü ein-/ausblenden
	Live-Bild verlassen

Durch Einblenden des Menüs und der Steuerhebel stehen Ihnen zusätzlich folgende Steuer-Symbole zur Verfügung:

	Kamerabild drehen
---	-------------------

	Flughöhe halten
	Headless-Mode ein/aus
	Gyro-Sensor kalibrieren
	Virtual Reality
	Sperrern / Entsperrern
	Landen
	Salto



HINWEIS:

Eine Erklärung der unterschiedlichen Steuer-Symbole finden Sie auch in der App. Tippen Sie hierzu auf der Startseite der App auf die Schaltfläche **Instructions**.

Datenschutz

Bevor Sie das Gerät an Dritte weitergeben, zur Reparatur schicken oder zurückgeben, entfernen Sie bitte die Speicherkarte.

Technische Daten

Li-Ion-Akku		520 mAh, 3,7 V
Ladestrom		5 V DC
Flugzeit		6 – 7 Minuten
Fernsteuerung		4 x Batterie Typ AAA
Funkfrequenz		2.407-2.478 MHz
Max. Sendeleistung		15,84 dBm
HD-Kamera	Auflösung	1280 x 720 Pixel (720p)
6-Achsen-Gyroskop		✓
Autom. Stabilisierung		✓
Headless-Funktion		✓
Richtungskontrolle		360°
Reichweite		bis zu 50 m
WLAN		✓
Maße	aufgeklappt	16 x 4 x 11 cm
	zusammengeklappt	6,2 x 4 x 8,5 cm
Gewicht		64 g

GPL-Lizenztext

Wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter opensource@pearl.de) den Source Code auch auf einem handelsüblichen Datenträger, dessen Herstellungskosten wir im Gegenzug geltend machen. Den vollständigen Lizenztext ersehen Sie nachfolgend. Näheres, insbesondere auch dazu, warum es keine offizielle deutsche Übersetzung der Lizenzbedingungen gibt, erfahren Sie unter <http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html>. Da es sich um freie Software handelt, schließen die Entwickler dieser Software die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus. Bitte beachten Sie, dass die Gewährleistung für die Hardware davon natürlich nicht betroffen ist und in vollem Umfang besteht. Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne unter opensource@pearl.de.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights. We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and / or modify the software. Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original author's reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The „Program“, below, refers to any such program or work, and a „work based on the Program“ means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term „modification“.) Each licensee is addressed as „you“. Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a. Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b. Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c. Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and „any later version“, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM „AS IS“ WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the „copyright“ line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and an idea of what it does.

Copyright (C) ++yy name of author++

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author

Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w`. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c` for details.

The hypothetical commands `show w` and `show c` should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w` and `show c`; they could even be mouse-clicks or menu items - whatever suits your program. You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a „copyright disclaimer“ for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

Kundenservice: 07631 / 360 – 350

Importiert von:

PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen

© REV1 – 30.04.2019 – BS/TS

GH-25.hd

Mini quadricoptère pliable connecté

Avec caméra HD, application, 2,4 GHz, 50 m

Mode d'emploi



Table des matières

Votre nouveau mini quadricoptère	4
Contenu	4
Accessoire en option	4
Consignes préalables	5
Consignes de sécurité	5
Consignes importantes sur les piles et leur recyclage	6
Consignes importantes pour le traitement des déchets	7
Déclaration de conformité	8
Description du produit	9
Quadricoptère	9
Manette	10
Mise en marche	11
Charger la batterie	11
Placer les piles dans la manette	11
Déplier les bras	12
Utilisation	12
Allumer	12
Décollage et atterrissage	14
Commandes de vol	15
S'élever et descendre	15
Voler vers l'avant/vers l'arrière	15
Vol sur le côté	15
Rotation	16
Salto gauche	16
Salto droit	16
Salto avant	17
Salto arrière	17
Fonction Retour	17
Atterrissage d'urgence	18
Mode Headless	18
Équilibrage	19
Application	21
Installer l'application	21

Connecter le quadricoptère avec l'application	21
Image en direct / Panneau de commandes	22
Protection des données	23
Caractéristiques techniques	24
Licence GNU.....	25

Votre nouveau mini quadricoptère

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce mini quadricoptère pliable connecté. Faites démarrer et atterrir votre quadricoptère sur simple pression d'un bouton.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- Mini quadricoptère pliable connecté GH-25.hd
- Manette
- Câble de chargement USB
- 8 rotors de rechange
- Tournevis
- Mode d'emploi

Accessoire requis : (non fourni, disponible séparément sur <https://www.pearl.fr>)

- 4 piles AAA
- Adaptateur secteur USB

Application recommandée :

- Vous avez la possibilité de regarder l'image de votre quadricoptère en direct sur votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **Helicute 720P FPV**.

Accessoire en option (non fourni, disponible séparément sur <https://www.pearl.fr>)

- Carte Micro-SD (jusqu'à 32 Go)
- NX-6953 : Batterie supplémentaire 520 mAh pour quadricoptère GH-25.hd
- NX6954 : 8 rotors de remplacement pour quadricoptère GH-25.hd



ATTENTION !

***Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Contient de petits éléments pouvant être avalés !
Risque d'étouffement !
Âge recommandé : à partir de 8 ans.***

Consignes préalables



ATTENTION !

Évitez tout contact avec les rotors en fonctionnement.

Pour une utilisation sûre du quadricoptère, il est indispensable d'avoir auparavant lu et compris toutes les étapes d'utilisation, les fonctions et les consignes de sécurité.

Le pilote doit s'être familiarisé à l'utilisation et connaître les effets précis de chaque action.

Le pilotage des drones est réglementé en fonction du type d'appareil, du lieu et du type d'utilisation. Renseignez-vous sur la législation actuellement en vigueur dans le pays d'utilisation avant de commencer à piloter l'appareil. Respectez toujours la législation et les consignes de sécurité.

Consignes de sécurité

- Ce guide de démarrage rapide vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez précieusement ce mode d'emploi afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- Veillez à ce que la prise de courant à laquelle est branché l'appareil soit toujours facilement accessible pour que l'appareil puisse être rapidement débranché en cas d'urgence.
- N'ouvrez jamais le produit, sauf pour insérer ou retirer les piles. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez le produit ni à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Nous recommandons que le pilote de l'appareil soit âgé de huit ans au moins.
- Ne faites voler l'appareil que dans des endroits où le vol est autorisé.
- Maintenez l'appareil en vol à distance des personnes, foules, animaux et obstacles. Évitez en particulier la proximité des lignes électriques.
- Ne faites pas voler l'appareil pendant une tempête ou un orage.
- N'utilisez pas l'appareil si vous êtes fatigué ou malade ou encore sous l'influence de drogue, de médicaments ou de l'alcool.

- Maintenez les éléments en rotation de l'appareil à distance des vêtements, cheveux, bijoux et des membres du corps. Veillez à ce que la distance soit toujours suffisante.
- Pour faire voler l'appareil, recherchez un environnement sûr, sans obstacle dans un rayon de 100 mètres autour du point de départ.
- Ne prenez aucun risque lors de l'utilisation de l'appareil. Une utilisation non conforme du modèle peut entraîner des dommages corporels ou matériels.
Il existe un fort risque de blessure à cause des éléments rotatifs.
Pendant le vol, veillez à garder une distance suffisante par rapport à toute personne (vous y compris), animal ou objet.
- Ne démarrez jamais l'appareil en le tenant à la main.
- L'utilisation des appareils volants télécommandés ne s'improvise pas, un apprentissage est nécessaire. Si vous n'avez jamais piloté un tel appareil, commencez par vous habituer à la manière dont l'appareil réagit aux ordres de la manette.
- L'appareil n'est conçu pour voler qu'en extérieur et dans des halls. Ne l'utilisez jamais (même à titre d'essai) dans des pièces de moins de 5 mètres de hauteur de plafond, et avec moins de 8 mètres d'espace libre de tous les côtés.
- Veillez à respecter l'ordre correct pour allumer et éteindre l'appareil. Allumez d'abord la manette puis le quadricoptère. Éteignez d'abord le quadricoptère puis la manette. Si vous ne suivez pas cet ordre, cela peut entraîner une perte de contrôle du quadricoptère. Risque de blessures !
- Avant d'allumer l'appareil, vérifiez toutes les pièces et assurez-vous que toutes les connexions sont fixées correctement. Des éléments mal fixés peuvent se détacher à cause des mouvements du vol. Cela peut entraîner une perte de contrôle du quadricoptère. Risque de blessures !
- Le pilotage des drones est réglementé en fonction du type d'appareil, du lieu et du type d'utilisation.
- Renseignez-vous sur la législation actuellement en vigueur dans le pays d'utilisation avant de commencer à piloter l'appareil.
- Respectez toujours la législation et les consignes de sécurité.
- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo. Avant d'installer une caméra de surveillance (notamment une caméra discrète) à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL et à en informer le(s) salarié(s) par écrit. Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes importantes sur les piles et leur recyclage

Les batteries usagées ne doivent **PAS** être jetées dans la poubelle de déchets ménagers. La législation oblige aujourd'hui chaque consommateur à jeter les batteries usagées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet.

Vous pouvez déposer vos batteries usagées dans les lieux de collectes de déchets de votre municipalité et dans les lieux où elles sont vendues.

- Maintenez les batteries hors de portée des enfants.
- Ne laissez pas la batterie chauffer à plus de 60 °C et ne la jetez pas dans le feu : Risque d'explosion, de feu et d'incendie !
- Ne court-circuitez pas la batterie.
- N'essayez jamais d'ouvrir la batterie.
- Restez à proximité de la batterie lors du chargement et contrôlez régulièrement sa température.
- N'exposez pas la batterie à des charges mécaniques. Évitez de faire tomber, de frapper, de tordre ou de couper la batterie.
- Interrompez immédiatement le processus de chargement en cas de forte surchauffe. Une batterie qui chauffe fortement ou se déforme au cours du chargement est défectueuse. Vous ne devez pas continuer à l'utiliser.
- Pour le chargement de la batterie, respectez obligatoirement la bonne polarité du connecteur. Un mauvais branchement de la fiche de chargement, un chargeur inadapté ou une polarité inversée entraînent un risque de court-circuit et d'explosion !
- Retirez la batterie de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée.
- Veillez à ne jamais décharger complètement la batterie ; cela diminue sa durée de vie.
- Respectez toujours la polarité de la batterie. Un mauvais sens d'insertion de la batterie peut endommager l'appareil. Risque d'incendie.
- Si vous pensez ne pas utiliser la batterie durant une longue période, nous vous recommandons de la laisser chargée à environ 30 % de sa capacité.
- Ne la stockez pas dans un endroit exposé aux rayons directs du soleil. La température idéale est comprise entre 10 et 20 °C.

Consignes importantes pour le traitement des déchets

Cet appareil électronique ne doit PAS être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité. Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.



Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-6952 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.



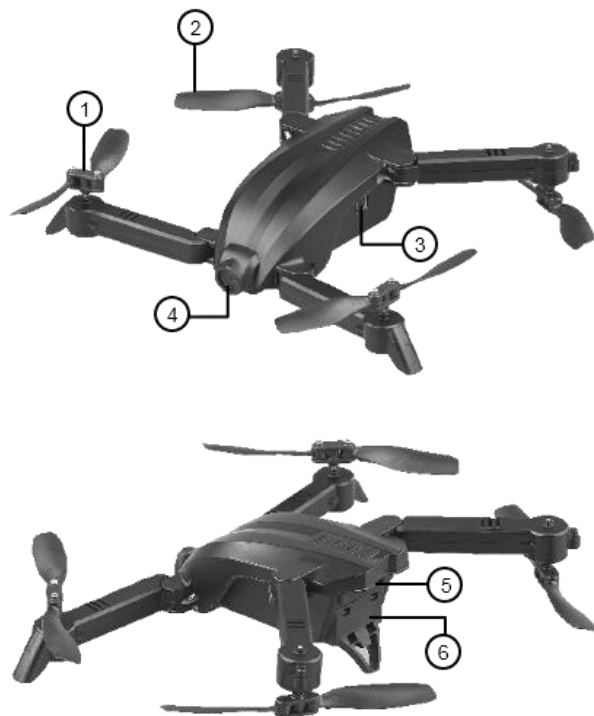
Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices> ou sur simple demande par courriel à qualite@pearl.fr.



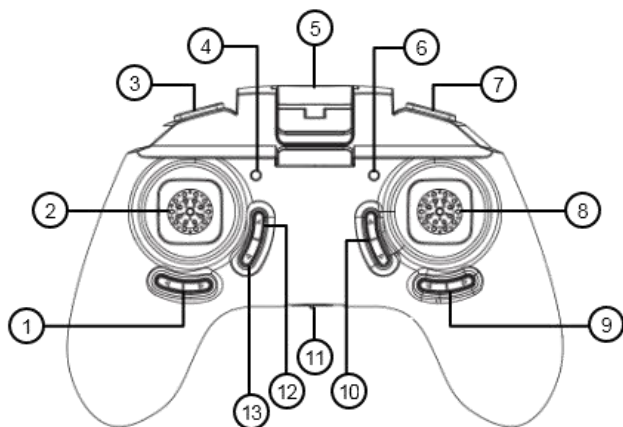
Description du produit

Quadricoptère



- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1. Bras du rotor | 4. Objectif de la caméra |
| 2. Rotor | 5. Fente pour carte Micro-SD |
| 3. Touche Marche/Arrêt | 6. Support de batterie |

Manette



- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| 1. Touche équilibrage | 8. Levier droit |
| 2. Levier gauche | 9. Touche équilibrage |
| 3. Touche Démarrage/Atterrissage | 10. Touche équilibrage |
| 4. LED de fonctionnement | 11. Interrupteur Marche/Arrêt |
| 5. Support pour smartphone | 12. Touche de Mode Headless |
| 6. LED de la caméra | 13. Touche Retour |
| 7. (pas de fonction) | |

Mise en marche

Charger la batterie



NOTE :

Chargez complètement la batterie du quadricoptère **avant chaque utilisation**.

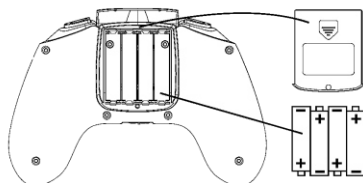
1. Éteignez votre quadricoptère en appuyant sur la touche Marche/Arrêt.
2. Retournez votre quadricoptère afin qu'il se trouve sur le dos.
3. Détachez le support de la batterie en poussant la touche de sécurité vers le bas.



4. Retirez le support de la batterie de votre quadricoptère avec précaution.
5. Branchez le câble USB à l'entrée Micro-USB du support de la batterie ainsi qu'à un adaptateur secteur USB approprié.
6. Pendant le chargement, la LED du support de la batterie brille (près de l'entrée Micro-USB).
7. Lorsque la batterie est complètement chargée, la LED du support de la batterie s'éteint.
8. Débranchez le support de la batterie de l'adaptateur secteur USB.
9. Refermez le support de la batterie de votre quadricoptère jusqu'à la butée afin qu'il s'enclenche bien (clic sonore).

Placer les piles dans la manette

1. Assurez-vous que l'interrupteur Marche/Arrêt de la télécommande se trouve en position **OFF**.
2. Retournez la manette de sorte que sa partie inférieure soit orientée vers le haut.
3. Retirez les vis du compartiment à piles à l'aide du tournevis.
4. Faites glisser le compartiment à piles dans le sens de la flèche.
5. Insérez quatre piles neuves AAA (Micro) dans le compartiment à piles. Respectez les consignes de polarité inscrites dans le fond du compartiment à piles.



Déplier les bras

Dépliez les bras pliés contre le corps de votre quadricoptère, jusqu'à ce qu'ils s'enclenchent. Ce faisant, faites attention à ne pas endommager les rotors.



Utilisation



ATTENTION !

Le quadricoptère ne doit pas être utilisé lors de vents violents.

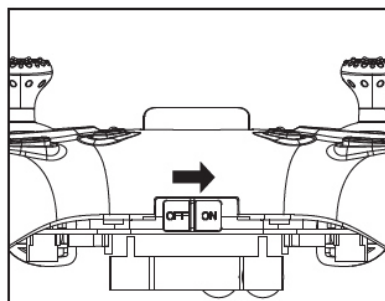
Allumer



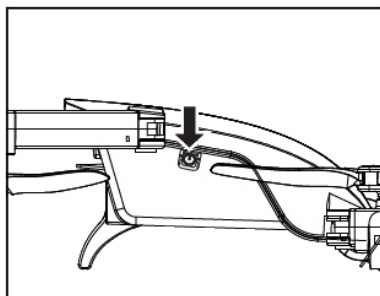
NOTE :

Suivez les instructions décrivant la procédure d'allumage étape par étape.

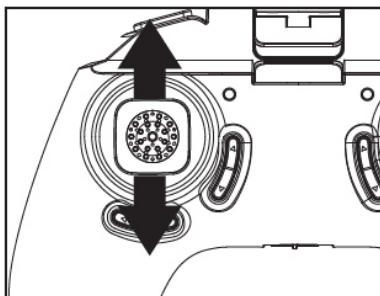
1. Pour allumer votre manette, mettez l'interrupteur Marche/Arrêt en position **ON**. La LED de fonctionnement s'allume et la LED de la caméra clignote.



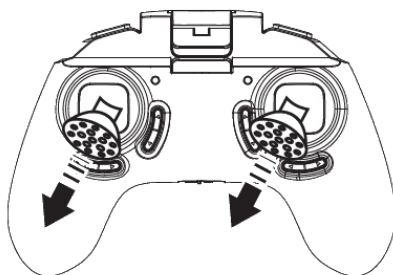
2. Appuyez sur la touche Marche/Arrêt de votre quadricoptère. Les LED du quadricoptère clignotent.



3. Placez votre quadricoptère sur une surface plane et stable.
4. Levez le levier gauche vers le haut jusqu'à l'enclenchement puis vers le bas jusqu'à l'enclenchement. La manette et le quadricoptère sont couplés.



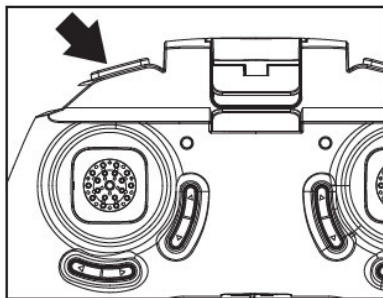
5. Si le couplage est réussi, deux signaux sonores retentissent. La LED de la caméra de la télécommande s'éteint. Les LED du quadricoptère brillent en continu.
6. Appuyez sur les deux leviers en même temps, vers le bas-gauche. Maintenez cette position pendant 10 secondes. Ne lâchez les leviers que lorsque les LED de votre quadricoptère ont cligné brièvement.



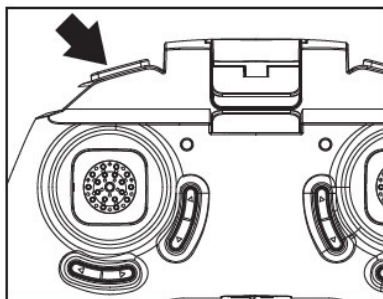
7. La manette est maintenant déverrouillée. Le quadricoptère est prêt à fonctionner.

Décollage et atterrissage

1. Allumez votre quadricoptère.
2. Après déverrouillage de la manette, appuyez sur la touche Démarrage/Atterrissage.



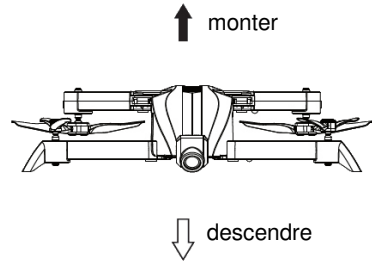
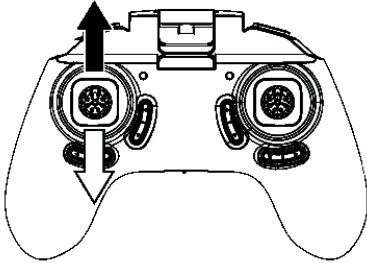
3. Les rotors de votre quadricoptère se mettent en marche. Le quadricoptère décolle de la hauteur standard paramétrée.
4. Commandez à présent votre quadricoptère avec les leviers de commande ou les touches de votre manette.
5. Faites atterrir votre quadricoptère en appuyant de nouveau sur la touche Démarrage/Atterrissage.



Commandes de vol

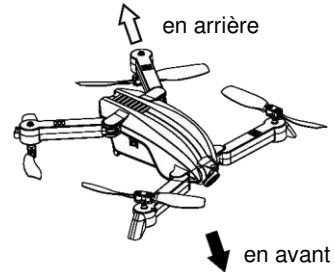
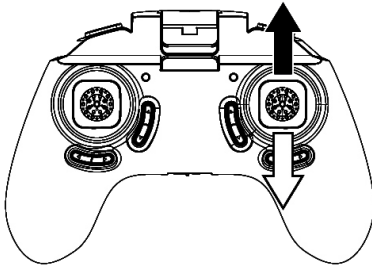
S'élever et descendre

Faites descendre ou monter votre quadricoptère en poussant **lentement** le levier de commande gauche dans la direction correspondante.



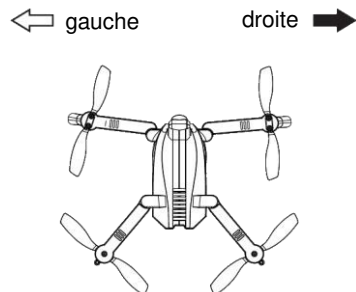
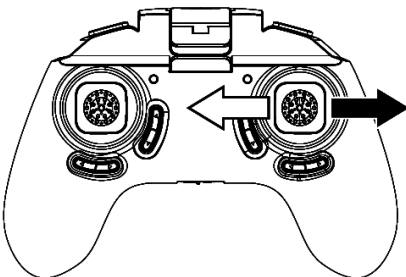
Voler vers l'avant/vers l'arrière

Faites avancer ou reculer votre quadricoptère en poussant lentement le levier de commande droit dans la direction correspondante.



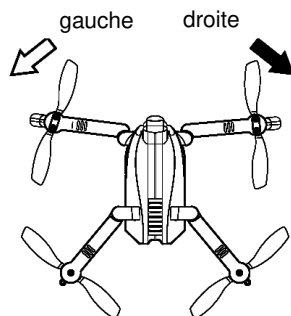
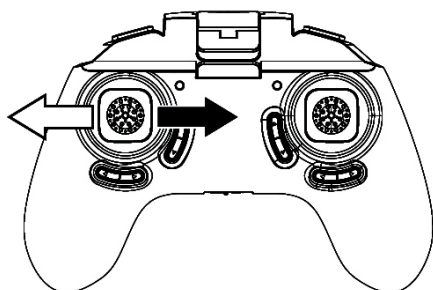
Vol sur le côté

Faites voler votre quadricoptère vers la gauche ou vers la droite en poussant lentement le levier de commande droit dans la direction correspondante.



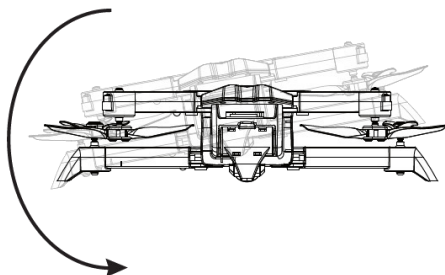
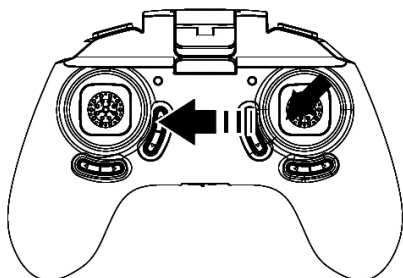
Rotation

Faites tourner votre quadricoptère vers la gauche ou vers la droite en poussant lentement le levier de commande gauche dans la direction correspondante.



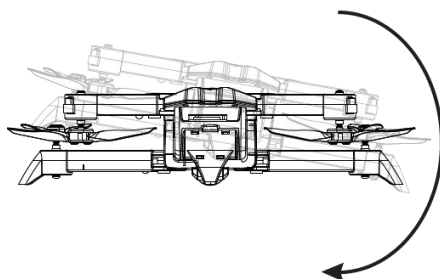
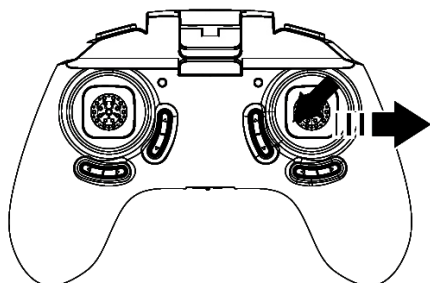
Salto gauche

Vous pouvez faire faire un salto vers la gauche à votre quadricoptère. Pour ce faire, enfoncez d'abord le levier droit de la manette. Un signal sonore retentit. Poussez ensuite le levier droit lentement vers la gauche.



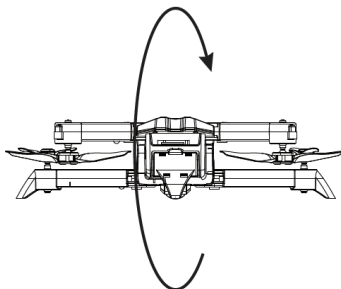
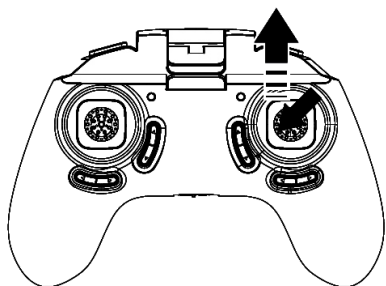
Salto droit

Vous pouvez faire faire un salto vers la droite à votre quadricoptère. Pour ce faire, enfoncez d'abord le levier droit de la manette. Un signal sonore retentit. Poussez ensuite le levier droit lentement vers la droite.



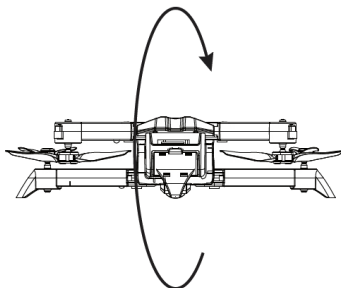
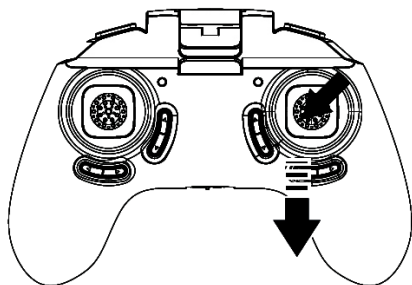
Salto avant

Vous pouvez faire faire un salto avant à votre quadricoptère. Pour ce faire, enfoncez d'abord le levier droit de la manette. Un signal sonore retentit. Poussez ensuite le levier droit lentement vers l'avant.



Salto arrière

Vous pouvez faire faire un salto arrière à votre quadricoptère. Pour ce faire, enfoncez d'abord le levier droit de la manette. Un signal sonore retentit. Poussez ensuite le levier droit lentement vers le bas.



Fonction Retour



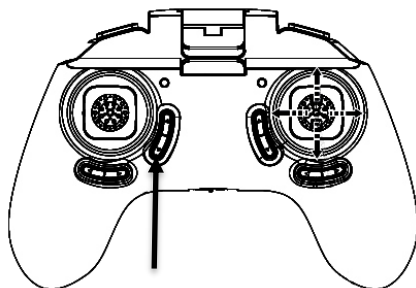
ATTENTION !

Lors de l'utilisation de cette fonction, soyez attentifs aux points suivants :

- *La touche Retour ne permet pas de faire revenir le quadricoptère au point de départ, mais de le faire voler à vitesse plus élevée dans la direction de laquelle il provenait.*
- *Le quadricoptère ne s'arrête pas tout seul, il continue de voler jusqu'à ce qu'il soit interrompu manuellement par actionnement du levier droit.*
- *Le quadricoptère n'étant pas équipé d'une fonction GPS, l'appareil peut dévier significativement de la direction d'origine.*

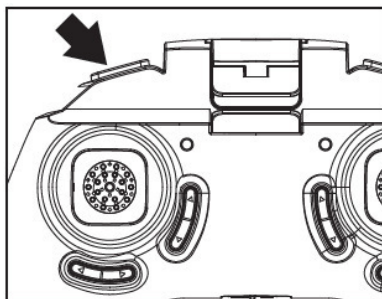
- **La touche Retour ne devrait être utilisée qu'exceptionnellement et exclusivement par les pilotes entraînés.**

Faites revenir votre quadricoptère rapidement dans la direction d'où il vient. Stoppez sa course en poussant le levier droit dans la direction souhaitée.



Atterrissage d'urgence

Pour forcer l'atterrissage, maintenez la touche Démarrage/Atterrissage appuyée pendant 3 secondes.



Mode Headless

En mode Headless, les commandes sont basées sur l'orientation du pilote et non du quadricoptère. Par exemple, lorsque vous commandez un déplacement vers la droite, le quadricoptère se déplace vers la droite de votre point de vue, et ce quelle que soit l'orientation de la tête du quadricoptère.

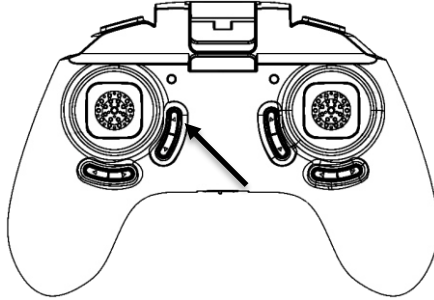


ATTENTION !

Le mode Headless ne peut être activé qu'AVANT le démarrage. Une activation pendant le vol entraîne une erreur des commandes de votre quadricoptère ou sa chute.

1. Couplez le quadricoptère et la manette.

- Appuyez sur la touche de Mode Headless. La manette émet des bips sonores en continu. Les LED de votre quadricoptère répètent le schéma suivant : clignotent rapidement - s'éteignent - clignotent rapidement.
- Appuyez une nouvelle fois sur la touche du Mode Headless pour désactiver ce mode.

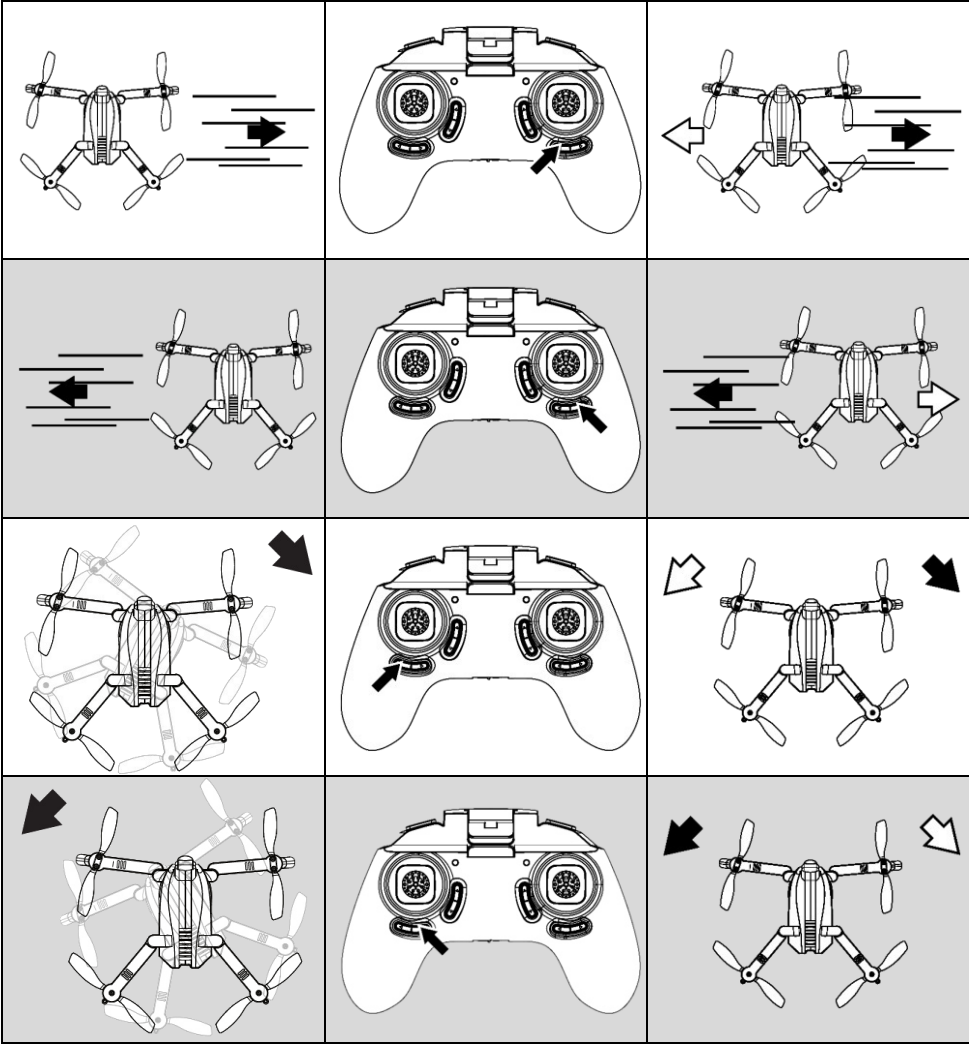


Équilibrage

L'équilibrage est un réglage précis du point neutre de votre quadricoptère. Par exemple, si le quadricoptère est penché lorsqu'il est en l'air, vous pouvez ajuster le point neutre à l'aide des touches d'équilibrage.

- Pour ce faire, observez attentivement la trajectoire de votre quadricoptère. Comparez la trajectoire avec les illustrations ci-dessous.
- Appuyez de manière répétée sur les touches d'équilibrage correspondantes jusqu'à ce que votre quadricoptère en vol soit parfaitement orienté.

Mouvement en vol (noir)	Touche d'équilibrage	Mouvement d'équilibrage (blanc)



Application



NOTE :

Les applications mobiles sont développées et améliorées en permanence. Il est donc possible que la description de l'application de ce mode d'emploi ne corresponde pas à sa version la plus récente.

Installer l'application

Vous avez la possibilité de regarder l'image de votre quadricoptère en direct sur votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **Helicute 720P FPV**. Recherchez l'application dans le Google Play Store (Android) ou dans l'App-Store (iOS) et installez-la sur votre appareil mobile.



Vous pouvez également scanner le code QR correspondant :

Android



iOS



Connecter le quadricoptère avec l'application



NOTE :

Notez que la commande du quadricoptère avec la manette est plus facile qu'avec l'application et permet une portée plus élevée. Nous vous recommandons la commande à l'aide de la manette. Notez également que le quadricoptère ne peut pas être commandé simultanément avec la manette et avec l'application. Il peut être commandé soit avec l'application seule, soit avec la manette seule.

1. Allumez votre quadricoptère.
2. Activez la fonction wifi de votre appareil mobile.
3. Recherchez **NX-6952-XXXXXX** et connectez les appareils.
4. Ouvrez l'application.
5. Dans la page d'accueil, appuyez sur **Étape suivante / Suivant**.
6. Le panneau de commandes et l'image en direct s'ouvrent.








Image en direct / Panneau de commandes

Appuyez sur le symbole correspondant pour commander votre quadricoptère. Seuls les symboles de contrôle suivants sont affichés :

	Prendre une photo
	Enregistrement vidéo
	Enregistrements sauvegardés
	Vitesse
	Mode capteur gravitationnel marche/arrêt
	Enregistrement de la trajectoire de vol marche/arrêt
	Afficher/masquer les leviers de commande
	Afficher/masquer le menu
	Quitter l'image en direct

Lorsque vous affichez le menu et les leviers de commande, les symboles de commande suivants sont à votre disposition :

	Faire pivoter l'image de la caméra
---	------------------------------------

	Maintenir la hauteur de vol
	Mode Headless marche/arrêt
	Calibrer le capteur gyroscopique
	Réalité virtuelle
	Verrouiller / Déverrouiller
	Atterrir
	Salto

**NOTE :**

*Vous trouverez également une description des éléments de commande dans l'application. Sur la page d'accueil de l'application, appuyez sur **Instructions**.*

Protection des données

Avant de transférer l'appareil à un tiers, de le faire réparer ou même de le renvoyer, veuillez en retirer la carte mémoire.

Caractéristiques techniques

Batterie Li-ion		520 mAh, 3,7 V
Courant de charge		5 V DC
Temps de vol		6 – 7 minutes
Manette		4 piles AAA
Fréquence radio		2407 - 2478 MHz
Puissance d'émission max.		15,84 dBm
Caméra HD	Résolution	1280 x 720 pixels (720p)
Gyroscope 6 axes		✓
Stabilisation autom.		✓
Fonction Headless		✓
Contrôle de la direction		360°
Portée		jusqu'à 50 m
Fonction wifi		✓
Dimensions	déplié	16 x 4 x 11 cm
	plié	6,2 x 4 x 8,5 cm
Poids		64 g

Licence GNU

Version 3, du 29 juin 2007.

Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc. <http://fsf.org/>

Disclaimer:

This is an unofficial translation of the GNU General Public License into French. It was not published by the Free Software Foundation, and does not legally state the distribution terms for software that uses the GNU GPL—only the original English text of the GNU GPL does that. However, we hope that this translation will help French speakers understand the GNU GPL better.

Attention :

Ceci est une traduction non officielle de la GNU GPL (licence publique générale GNU) en français. Elle n'a pas été publiée par la Free Software Foundation et n'établit pas juridiquement les termes de distribution des logiciels qui utilisent la GNU GPL – seul le texte anglais original de la GNU GPL le fait. Cependant, nous espérons que cette traduction aidera les francophones à mieux comprendre la GNU GPL.

Préambule

La GNU General Public License est une licence libre et copyleft destinée aux logiciels et autre type de créations. Les licences de la plupart des logiciels et autres créations utilitaires sont conçues pour ôter votre liberté de partager et modifier ces créations.

Par opposition, la GNU General Public License a pour but de garantir votre liberté de partager et modifier toutes les versions d'un programme — afin d'assurer qu'il demeurera libre pour tous ses utilisateurs. Nous, la Free Software Foundation, utilisons la GNU General Public License pour la plupart de nos logiciels ; elle s'applique aussi à toute autre création divulguée de cette façon par ses auteurs. Vous pouvez également l'appliquer à vos programmes.

Lorsque nous parlons de logiciel libre, nous nous référons à la liberté, pas au prix. Nos Licences Publiques Générales sont conçues pour garantir que vous ayez la liberté de distribuer des exemplaires de logiciels libres (à titre onéreux si vous le souhaitez), que vous receviez le code source ou puissiez l'obtenir si vous le souhaitez, que vous puissiez modifier ce logiciel ou en utiliser toute partie dans de nouveaux logiciels libres, et que vous sachiez que vous avez le droit de faire tout ceci.

Pour protéger vos droits, nous avons besoin d'empêcher que d'autres vous en privent ou vous demandent de leur abandonner. En conséquence, vous avez certains devoirs si vous distribuez des exemplaires du logiciel ou si vous le modifiez : devoirs de respecter la liberté des autres.

Par exemple, si vous distribuez des exemplaires d'un tel programme, que ce soit à titre gratuit ou onéreux, vous devez transférer aux destinataires les mêmes libertés que celles reçues. Vous devez vous assurer qu'eux aussi reçoivent ou peuvent recevoir le code source. Et vous devez leur montrer ces stipulations afin qu'ils connaissent leurs droits.

Les développeurs qui utilisent la GNU GPL protègent vos droits en deux étapes : (1) ils revendiquent leurs droits d'auteur sur le logiciel, et (2) vous offrent cette Licence qui vous donne la permission légale de le copier, le distribuer et/ou le modifier.

Pour la protection des développeurs et des auteurs, la GPL stipule clairement qu'aucune garantie n'accompagne ce logiciel libre. Pour le bien des utilisateurs et des auteurs, la GPL requiert que les versions modifiées soient marquées comme telles, afin que leurs problèmes ne soient pas attribués de façon erronée aux auteurs des versions précédentes.

Certains dispositifs sont conçus pour empêcher l'accès des utilisateurs aux fins d'installation ou d'exécution de versions modifiées du logiciel qu'ils contiennent, bien que le fabricant le puisse. Ceci

est fondamentalement incompatible avec l'objectif de protéger la liberté des utilisateurs de modifier le logiciel. Le caractère systématique de tels abus se manifeste dans le secteur des produits destinés à l'utilisation par les particuliers, précisément le secteur où cette méthode est la plus inacceptable. Par conséquent, nous avons conçu cette version de la GPL afin de prohiber la pratique pour ces produits. Si de tels problèmes survenaient de façon significative dans d'autres domaines, nous nous tenons prêts à étendre cette restriction à ces domaines dans de futures versions de la GPL, autant qu'il sera nécessaire pour protéger la liberté des utilisateurs.

Enfin, chaque programme est constamment menacé par les brevets logiciels. Les États ne devraient pas autoriser les brevets à restreindre le développement et l'utilisation des logiciels sur des ordinateurs à usage général ; mais au sein de ceux qui l'autorisent, nous souhaitons éviter le danger particulier que les brevets appliqués à un programme libre puissent le rendre en réalité propriétaire. Pour empêcher ceci, la GPL assure que les brevets ne puissent être utilisés pour rendre le programme non-libre.

Les stipulations précises relatives à la copie, la distribution et la modification suivent.

STIPULATIONS

0. Définitions.

« Cette Licence » se réfère à la version 3 de la Licence Publique Générale GNU.

« Droit d'Auteur » signifie aussi toute législation similaire à celle du droit d'auteur qui s'applique à d'autres types de créations, tels que ceux sur les topographies de semi-conducteurs.

« Le Programme » se réfère à toute création protégeable par le droit d'auteur licenciée aux termes de cette Licence. Chaque licencié est désigné par « vous ».

Les « Licenciés » et les « destinataires » peuvent être des personnes physiques ou morales.

« Modifier » une création signifie copier ou adapter tout ou partie de la création d'une façon nécessitant l'autorisation du titulaire du Droit d'Auteur, en dehors de la réalisation d'une copie conforme. La création résultante est appelée une « version modifiée » de la précédente création, ou une création « basée sur » la précédente création.

Une « création régie » désigne soit le Programme non modifié, soit une création basée sur le Programme.

« Propager » une création désigne faire quoi que ce soit avec celle-ci qui, sans autorisation, vous rendrait directement ou secondairement responsable du fait de la violation d'une disposition de la loi sur le droit d'auteur applicable, à l'exception de son exécution sur un ordinateur ou de la modification d'une copie personnelle. La propagation inclut la copie, la distribution (avec ou sans modification), la mise à disposition du public et dans certains pays d'autres activités également.

« Transmettre » une création désigne tout type de propagation qui permet à d'autres parties de réaliser ou recevoir des exemplaires. La simple interaction avec un utilisateur via un réseau informatique, sans transfert d'un exemplaire, n'est pas une transmission.

Une interface utilisateur interactive affiche des « Mentions Légales Appropriées » dans la mesure où elle inclut un dispositif pratique et visible de façon proéminente qui (1) affiche une mention de droit d'auteur appropriée et (2) indique à l'utilisateur qu'il n'y a aucune garantie portant sur la création (sauf si des garanties sont accordées), que les licenciés peuvent transmettre la création sous cette Licence, et comment voir une copie de cette Licence. Si l'interface intègre une liste de commandes ou d'options utilisateur, tel qu'un menu, un élément proéminent dans la liste remplit ce critère. 1.

1. Code source.

Le « code source » d'une création désigne la forme de la création préférée pour faire des modifications sur celle-ci. Le « Code objet » désigne toute forme de la création qui n'est pas le code source.

Une « Interface Standard » désigne une interface qui est soit une norme officielle définie par un organisme de normalisation reconnu soit, dans le cas d'interfaces spécifiées pour un langage de programmation particulier, une interface largement utilisée parmi les développeurs travaillant dans ce langage.

Les « Bibliothèques Système » d'une création exécutable incluent tout ce qui, en dehors de la création dans son ensemble, (a) est compris dans la forme usuelle de distribution d'un Composant Majeur mais ne fait pas partie de ce Composant Majeur et (b) sert seulement à permettre l'utilisation de la création avec ce Composant Majeur ou à implémenter une Interface Standard pour laquelle une mise en œuvre est disponible au public sous forme de code source. Un « Composant Majeur » désigne, dans ce contexte, un composant majeur essentiel (noyau, gestionnaire de fenêtres, etc.) du système d'exploitation propre (le cas échéant) sur lequel la création exécutable fonctionne, ou un compilateur utilisé pour produire la création, ou un interpréteur de code objet utilisé pour l'exécuter.

La « Source Correspondante » d'une création sous forme de code objet désigne tout le code source nécessaire pour générer, installer et (pour une création exécutable) exécuter le code objet et modifier la création, y compris les scripts pour contrôler ces activités. Cependant, cela n'inclut pas les Bibliothèques Systèmes de la création, ni les outils d'usage général ou les programmes libres généralement disponibles qui peuvent être utilisés sans modification pour réaliser ces activités, mais ne sont pas partie de cette création. Par exemple, la Source Correspondante inclut les fichiers de définition d'interfaces associés aux fichiers sources de la création, et le code source des bibliothèques partagées et des sous-programmes liés dynamiquement, dès lors que la création est spécialement conçue pour les requérir via, par exemple, des communications de données ou contrôles de flux internes entre ces sous-programmes et d'autres parties de la création.

La Source Correspondante n'a pas besoin d'inclure tout ce que les utilisateurs peuvent régénérer automatiquement à partir d'autres parties de la Source Correspondante.

La Source Correspondante pour une création sous forme de code source est cette même création.

2. Permissions de Base.

Tous les droits accordés par cette Licence sont concédés pour la durée des Droits d'Auteur sur le Programme, et sont irrévocables pourvu que les conditions énoncées soient remplies. Cette Licence vous permet explicitement et de manière illimitée d'exécuter le Programme non modifié. La restitution de l'exécution d'une création régie est régie par cette Licence, seulement si cette restitution, étant donné son contenu, constitue une création régie. Cette Licence reconnaît vos droits de "fair use" ou autres droits équivalents, tels que prévus par la législation sur le Droit d'Auteur.

Vous pouvez créer, exécuter et propager sans condition des créations régies que vous ne transmettez pas, aussi longtemps que votre licence demeure par ailleurs en vigueur. Vous pouvez transmettre des créations régies à d'autres personnes dans le seul but de leur faire réaliser des modifications à votre usage exclusif, ou pour qu'ils vous fournissent des infrastructures vous permettant d'exécuter ces créations, pourvu que vous vous conformiez aux termes de cette Licence lors de la transmission de tout élément dont vous ne contrôlez pas le droit d'auteur.

Ceux qui, dès lors, réalisent ou exécutent pour vous les créations régies doivent le faire exclusivement pour votre propre compte, sous votre direction et votre contrôle, selon des termes qui leur interdisent de réaliser, en dehors de leurs relations avec vous, toute copie de vos éléments soumis au droit d'auteur.

La transmission dans toutes autres circonstances n'est permise que selon les conditions stipulées ci-dessous. Sous-licencier n'est pas autorisé ; l'article 10 le rend inutile.

3. Protéger les Droits des Utilisateurs Contre les Loïs Anti- Contournement.

Aucune création régie ne sera considérée comme faisant partie d'une mesure technique efficace aux termes de toute loi applicable mettant en œuvre les obligations prévues à l'article 11 du traité international sur le droit d'auteur adopté à l'OMPI le 20 décembre 1996, ou toutes lois similaires interdisant ou restreignant le contournement de telles mesures.

Si vous transmettez une création régie, vous renoncez à tout droit d'interdire le contournement des mesures techniques dès lors qu'un tel contournement serait effectué en exerçant des droits issus de cette Licence concernant la création régie, et vous déclarez n'avoir aucune intention de limiter le fonctionnement ou la modification de la création en opposant, à l'encontre des utilisateurs de la création, vos droits ou ceux de tiers d'interdire le contournement de mesures techniques.

4. Transmission des Exemplaires Conformés.

Vous pouvez transmettre des exemplaires conformés du code source du Programme tel que vous le recevez, sur tout support, pourvu que vous apposiez scrupuleusement et de façon appropriée sur chaque exemplaire une notice de Droit d'Auteur appropriée ; conservez intactes toutes les mentions établissant que cette Licence et tous les termes non permissifs ajoutés conformément à l'article 7 s'appliquent à ce code ; conservez intactes toutes les mentions d'absence de toute garantie ; et donniez à tous les destinataires un exemplaire de cette Licence avec le Programme.

Vous pouvez percevoir un prix quelconque ou aucun prix pour chacun des exemplaires que vous transmettez, et vous pouvez proposer une assistance ou la protection d'une garantie à titre onéreux.

5. Transmission des versions sources modifiées.

Vous pouvez transmettre une création basée sur le Programme, ou les modifications pour la produire à partir du Programme, sous la forme de code source 6 selon les termes de l'article 4, dès lors que vous remplissez également toutes ces conditions :

- a) La création doit comporter des mentions proéminentes indiquant que vous l'avez modifiée, et donnant une date correspondante.
- b) La création doit comporter des mentions proéminentes indiquant qu'elle est publiée sous cette Licence et tous les termes ajoutés conformément à l'article 7. Cette obligation modifie l'obligation de l'article 4 de « conserver intactes toutes les mentions ».
- c) Vous devez licencier la création entière, dans son ensemble, aux termes de cette Licence à toute personne qui entre en possession d'un exemplaire. Cette Licence s'appliquera en conséquence, en même temps que tous les termes additionnels de l'article 7 applicables, à la création dans son ensemble, et à tous ses éléments, indépendamment de la façon dont ils sont assemblés. Cette licence ne donne aucune autorisation de licencier la création d'une quelconque autre façon, mais elle n'invalide pas une telle autorisation si vous l'avez reçue séparément.
- d) Si la création a des interfaces utilisateurs interactives, chacune doit afficher les Mentions Légales Appropriées ; cependant si le Programme a des interfaces interactives qui n'affichent pas de Mentions Légales Appropriées, votre création n'a pas besoin de leur faire afficher.

Une compilation d'une création régie avec d'autres créations séparées et indépendantes, qui ne sont pas par leur nature des extensions de la création régie, et qui ne sont pas combinées avec elle de sorte à former un programme plus large, dans ou sur un volume d'un support de stockage ou de distribution, est appelé un « agrégat » si la compilation et son droit d'auteur en résultant ne sont pas utilisés pour limiter l'accès ou les droits des utilisateurs de la compilation au-delà de ce que permettent les créations individuelles. L'inclusion d'une création régie dans un agrégat n'entraîne pas l'application de cette Licence aux autres parties de l'agrégat.

6. Transmission des Formes Non Sources.

Vous pouvez transmettre une création régie sous forme de code objet suivant les termes des articles 4 et 5, à condition que vous transmettiez également la Source Correspondante lisible par une machine selon les termes de cette Licence, d'une de ces façons :

- a) Transmettre le code objet au sein, ou incorporé dans, un produit physique (y compris un support de distribution physique), accompagné par la Source Correspondante reproduite sur un support physique durable habituellement utilisé pour l'échange de logiciels.
- b) Transmettre le code objet au sein, ou incorporé dans, un produit physique (y compris un support de distribution physique), accompagné d'une offre écrite, valable pour au moins trois ans et valable aussi longtemps que vous fournissez des pièces de rechange ou un support client pour ce modèle de produit, afin de donner à quiconque possède le code objet soit (1) un exemplaire de la Source Correspondante pour tous les logiciels dans le produit qui sont régis par cette Licence, sur un support physique durable habituellement utilisé pour l'échange de logiciels, pour un prix n'excédant pas votre coût raisonnable de transmission matérielle de la source, soit (2) un accès afin de copier la Source Correspondante depuis un serveur réseau sans frais.
- c) Transmettre des exemplaires individuels du code objet avec une copie de l'offre écrite de fournir la Source Correspondante. Cette alternative n'est permise qu'occasionnellement et de façon non commerciale, et seulement si vous avez reçu le code objet avec une telle offre, en accord avec l'article 6 alinéa b.
- d) Transmettre le code objet en offrant un accès depuis un emplacement désigné (à titre gratuit ou onéreux) et offrir un accès équivalent à la Source Correspondante de la même manière via le même emplacement et sans frais supplémentaire. Vous n'avez pas besoin d'obliger les destinataires à copier la Source Correspondante avec le code objet. Si l'emplacement pour copier le code objet est un serveur réseau, la Source Correspondante peut être sur un serveur différent (administré par vous ou par un tiers) qui permet des conditions équivalentes de copie, pourvu que vous mainteniez des indications claires à proximité du code objet indiquant où trouver la Source Correspondante. Indépendamment de quel serveur héberge la Source Correspondante, vous demeurez obligé de vous assurer qu'il est disponible aussi longtemps que nécessaire pour remplir ces obligations.
- e) Transmettre le code objet en utilisant une transmission pair-à-pair pourvu que vous informiez les autres pairs où le code objet et la Source Correspondante de la création sont proposés au public sans frais au terme de l'article 6 alinéa d.

Une portion séparable du code objet, dont le code source est exclu de la Source Correspondante en tant que Bibliothèque Système, n'a pas besoin d'être inclus dans la transmission de la création sous forme de code objet.

Un « Produit Utilisateur » est soit (1) un « produit de consommation, » ce qui désigne tout bien personnel corporel qui est normalement utilisé à des fins personnelles, familiales ou domestiques, soit (2) toute chose conçue ou vendue pour incorporation dans un foyer. En cas de doute sur le fait de déterminer si un produit est un produit de consommation, cette qualification l'emportera. Pour un produit spécifique reçu par un utilisateur donné, « normalement utilisé » renvoie à un usage typique ou commun de cette catégorie de produits, indépendamment du statut de l'utilisateur donné ou de la façon dont l'utilisateur donné utilise effectivement, souhaite utiliser ou dont il est attendu qu'il utilise le produit. Un produit est un produit de consommation indépendamment du fait que ce produit soit substantiellement à usage commercial, industriel ou professionnel, à moins que de tels usages représentent le seul mode significatif d'utilisation du produit.

Les « Informations d'Installation » d'un Produit Utilisateur désignent toutes les méthodes, procédures, clés d'autorisation ou autres informations requises pour installer et exécuter des versions modifiées d'une création régie dans ce Produit Utilisateur à partir d'une version modifiée de sa Source Correspondante. Ces informations doivent suffire à garantir que le fonctionnement continu du code

objet modifié n'est en aucun cas empêché ou entravé seulement parce qu'une modification a été effectuée.

Si vous transmettez une création sous forme de code objet conformément à cet article dans, ou avec, ou spécifiquement pour une utilisation dans, un Produit Utilisateur et si la transmission intervient comme élément d'une opération dans laquelle le droit de possession et d'utilisation du Produit Utilisateur est transféré au destinataire définitivement ou pour une durée déterminée (indépendamment de la façon dont l'opération est qualifiée), la Source Correspondante transmise en application de cet article doit être accompagnée des Informations d'Installation. Toutefois, cette obligation ne s'applique pas si ni vous ni aucun tiers ne conservez la possibilité d'installer un code objet modifié sur le Produit Utilisateur (par exemple, la création a été installée en mémoire morte).

L'obligation de fournir les Informations d'Installation n'inclut pas celle de continuer à fournir un service de support, une garantie ou des mises à jour pour une création qui a été modifiée ou installée par le destinataire, ou pour le Produit Utilisateur dans lequel elle a été modifiée ou installée. L'accès à un réseau peut être refusé lorsque la modification elle-même affecte matériellement et défavorablement le fonctionnement du réseau ou viole les règles et protocoles pour la communication au travers du réseau. La Source Correspondante transmise, et les Informations d'Installation fournies, conformément à cet article, doivent être dans un format publiquement documenté (et dont une implémentation est disponible auprès du public sous forme de code source) et ne doivent nécessiter aucune clé ou mot de passe spécial pour la décompression, la lecture ou la copie.

7. Termes additionnels.

Les « Permissions additionnelles » désignent des termes qui complètent les termes de cette Licence en stipulant des exceptions à l'une ou plusieurs de ses conditions. Les permissions additionnelles qui sont applicables à l'entier Programme doivent être traitées comme si elles étaient incluses dans cette Licence, dans la mesure où elles sont valides au terme de la loi applicable. Si des permissions additionnelles s'appliquent uniquement à une partie du Programme, cette partie peut être utilisée séparément selon les termes de ces permissions, mais l'entier Programme demeure soumis à cette Licence sans prise en compte des Permissions additionnelles.

Quand vous transmettez un exemplaire d'une création régie, vous pouvez à votre convenance supprimer toute permission additionnelle sur cet exemplaire, ou sur n'importe quelle partie de celui-ci. (Des permissions additionnelles peuvent être rédigées afin de requérir leur propre suppression dans certains cas lorsque vous modifiez la création). Vous pouvez stipuler des permissions additionnelles sur une contribution, ajoutée par vos soins à une création régie, sur laquelle vous disposez des droits d'auteur ou des permissions adéquates pour ce faire.

Nonobstant toute autre clause de cette Licence, pour une contribution que vous ajoutez à une création régie, vous pouvez (si vous y êtes autorisé par les titulaires des droits d'auteur sur cette contribution) compléter les termes de cette Licence avec des termes :

- a) Déclinant toute garantie ou limitant la responsabilité différemment des termes des articles 15 et 16 de cette Licence ; ou
- b) Exigeant le maintien de mentions légales spécifiées ou de mentions d'attribution de paternité spécifiées raisonnables au sein de cette contribution ou dans les Mentions Légales Appropriées affichées par les créations la contenant ; ou
- c) Interdisant une indication erronée de l'origine de cette contribution, ou exigeant que les versions modifiées de cette contribution soient marquées de façon raisonnable comme étant différent de la version originale ; ou
- d) Limitant l'usage à des fins publicitaires des noms des concédants ou des auteurs de la contribution ; ou

e) Refusant d'accorder des droits aux termes du droit des marques pour l'utilisation de noms commerciaux, marques commerciales ou marques de services ; ou

f) Exigeant l'indemnisation des concédants et des auteurs de cette contribution par quiconque transmettant la contribution (ou des versions modifiées de celle-ci) avec des acceptations contractuelles de responsabilité au bénéfice du bénéficiaire, pour toute responsabilité que ces acceptations contractuelles imposent directement à ces concédants et auteurs.

Tous autres termes additionnels non permissifs sont considérés comme des « restrictions supplémentaires » au sens de l'article 10. Si le Programme tel que vous l'avez reçu, ou toute partie de celui-ci, contient une mention indiquant qu'il est régi par cette Licence accompagnée d'une stipulation qui est une restriction supplémentaire, vous pouvez supprimer cette stipulation. Si un document de licence contient une restriction supplémentaire mais permet la concession subséquente ou la transmission sous cette Licence, vous pouvez ajouter à une création régie une contribution régie aux termes de ce document de licence, à condition que la restriction supplémentaire ne survive pas à une telle concession subséquente ou une telle transmission.

Si vous ajoutez des termes à une création régie en accord avec cet article, vous devez inclure, dans les fichiers sources appropriés, une déclaration des termes additionnels qui s'appliquent à ces fichiers, ou une mention indiquant où trouver les termes applicables.

Les termes additionnels, permissifs ou non permissifs, peuvent être spécifiés sous la forme d'une licence écrite séparément, ou spécifiés comme des exceptions ; les exigences ci-dessus s'appliquent dans chacun de ces cas.

8. Résiliation

Vous ne pouvez ni propager ni modifier une création régie en dehors de ce qui est expressément prévu par cette Licence. Toute autre tentative de la propager ou la modifier est nulle et mettra automatiquement un terme à vos droits issus de cette Licence (y compris toute licence de brevet accordée en application du troisième paragraphe de l'article 11).

Cependant, si vous cessez toute violation de cette Licence, alors votre licence concédée par un titulaire de droit d'auteur en particulier est réinstaurée (a) à titre provisoire à moins que et jusqu'à ce que le titulaire de droit d'auteur mette fin définitivement et explicitement à votre licence, et (b) de façon permanente si le titulaire de droit d'auteur ne vous notifie pas par un moyen raisonnable la violation dans les soixante (60) jours après la cessation.

De plus, votre licence obtenue d'un titulaire de droit d'auteur en particulier est réinstaurée de façon permanente si le titulaire vous notifie par un moyen raisonnable la violation, si c'est la première fois que vous avez reçu une notification de violation de cette Licence (pour n'importe quelle création) de la part de ce titulaire de droit d'auteur, et si vous remédiez à cette violation dans les trente (30) jours qui suivent votre réception de la notification.

La cessation de vos droits en application de cet article n'entraînera pas la résiliation des licences pour les parties qui ont reçu des exemplaires ou des droits de votre part en application de cette Licence. Si vos droits ont cessé et n'ont pas été réinstaurés de façon permanente, vous n'êtes plus autorisés à recevoir de nouvelles licences pour les mêmes éléments au titre de l'article 10.

9. Acceptation non requise pour obtenir des exemplaires.

Vous n'êtes pas obligés d'accepter cette Licence pour recevoir ou exécuter un exemplaire du Programme. La propagation accessoire d'une création régie qui se produit du seul fait de l'utilisation d'une transmission pair-à-pair pour recevoir un exemplaire identique ne nécessite pas d'acceptation. Cependant, seule cette Licence vous accorde la permission de propager ou de modifier une quelconque création régie. Ces actions enfreignent le droit d'auteur si vous n'acceptez pas cette Licence. Par conséquent, en modifiant ou propageant une création régie, vous manifestez votre acceptation de cette Licence de ce faire.

10. Concession automatique de Licence aux Destinataires Subséquents.

Chaque fois que vous transmettez une création régie, le destinataire reçoit automatiquement une licence en provenance des concédants originaires, pour exécuter, modifier et propager cette création, selon les termes de cette Licence. Vous n'êtes pas responsable d'assurer la mise en conformité par d'assurer du respect de des tiers.

Une « opération entre entités » est une opération transférant le contrôle d'une organisation, ou de l'essentiel de ses actifs, ou scindant une organisation ou fusionnant des organisations. Si la propagation d'une création régie résulte d'une opération entre entités, chaque partie à cette opération recevant un exemplaire de la création reçoit également toutes licences relatives à la création que le titulaire de droit précédent avait ou pouvait transférer aux termes du paragraphe précédent, ainsi qu'un droit de détention de la Source Correspondante de cette création du titulaire de droit précédent si le prédécesseur en dispose ou peut l'obtenir par des efforts raisonnables.

Vous ne pouvez pas imposer de restriction supplémentaire à l'exercice des droits accordés ou revendiqués au titre de cette Licence. Par exemple, vous ne pouvez pas imposer de frais de licence, redevance, ni d'autre contrepartie financière nécessaire à l'exercice des droits accordés par cette Licence ; et vous ne pouvez engager une quelconque instance judiciaire (y compris une demande connexe ou reconventionnelle dans un procès) en alléguant qu'une quelconque revendication de brevet est contrefaite par la réalisation, l'utilisation, la vente, l'offre de vente, ou l'importation du Programme ou d'une quelconque partie de celui-ci.

11. Brevets.

Un « contributeur » est un titulaire de droits qui autorise par cette Licence l'utilisation du Programme ou d'une création sur laquelle le Programme est basé. La création ainsi licenciée est appelée la « version contributive » du contributeur. Les « revendications essentielles de brevet » du contributeur sont toutes les revendications de brevets détenus ou contrôlés par le contributeur, qu'elles soient déjà acquises ou qu'elles soient acquises subséquentement, qui pourraient être enfreintes par un quelconque mode, permis par cette Licence, de réalisation, d'utilisation ou de vente de sa version contributive, mais n'incluent pas les revendications qui seraient contrefaites seulement comme conséquence d'une modification ultérieure de la version contributive. Pour les besoins de cette définition, le « contrôle » inclut le droit de concéder des sous-licences de brevets d'une manière qui soit en accord avec les obligations de cette Licence.

Chaque contributeur vous accorde une licence de brevet non exclusive, mondiale et gratuite, sur les revendications essentielles de brevet du contributeur pour réaliser, utiliser, vendre, commercialiser, importer et par ailleurs pour exécuter, modifier et propager les contenus de sa version contributive. Dans les trois paragraphes suivants, une « licence de brevet » désigne tout accord ou engagement exprès, quelle que soit sa dénomination, de ne pas se prévaloir d'un brevet (comme une permission expresse d'exercer un brevet ou un accord de ne pas poursuivre pour violation de brevet).

« Accorder » une telle licence de brevet à une partie signifie conclure un tel accord ou engagement de ne pas se prévaloir d'un brevet contre la partie.

Si vous transmettez une création régie, en sachant qu'elle repose sur une licence de brevet, et la Source Correspondante de la création n'est disponible pour personne afin de copier, gratuitement et selon les termes de cette Licence, via un serveur réseau publiquement accessible ou tout autre moyen immédiatement accessible, alors vous devez soit (1) rendre la Source Correspondante ainsi disponible, soit (2) prendre vos dispositions pour vous priver vous-même du bénéfice de la licence de brevet pour cette création spécifique, soit (3) prendre vos dispositions, d'une manière cohérente avec les obligations de cette Licence, pour étendre la licence de brevet aux destinataires subséquents.

« En sachant qu'elle repose » signifie que vous avez effectivement connaissance que, en l'absence de la licence de brevet, votre transmission de la création régie dans un pays, ou l'utilisation de la création régie par votre destinataire dans ce pays, violerait un ou plusieurs brevets identifiables dans ce pays que vous avez des raisons de penser valides.

Si, conformément à ou en relation avec une transaction ou un accord individuel, vous transmettez, ou propagez en procurant une transmission, une création régie et accordez une licence de brevet à quelques-unes des parties recevant la création régie les autorisant d'utiliser, propager, modifier ou transmettre un exemplaire donné de la création régie, alors la licence de brevet que vous accordez est automatiquement étendue à tous les destinataires de la création régie et des créations basées sur celle-ci.

Une licence de brevet est « discriminatoire » si elle n'inclut pas dans son étendue, prohibe l'exercice de, ou est conditionné au non exercice d'un ou plusieurs droits qui sont spécifiquement accordés aux termes de cette Licence. Vous ne pouvez pas transmettre une création régie si vous prenez part à un accord avec un tiers qui a pour activité la distribution de logiciels, selon lequel vous effectuez un paiement au tiers fondé sur l'étendue de votre activité de transmission de la création, et selon lequel le tiers accorde, à chacune des parties qui recevrait de vous la création régie, une licence de brevet discriminatoire (a) en relation avec les exemplaires de la création régie transmis par vous (ou les exemplaires réalisés à partir de ces exemplaires), ou (b) principalement destinée à et en relation avec des produits spécifiques ou compilations qui contiennent la création régie, à moins que vous ayez conclu cet accord, ou que la licence de brevet ait été accordée, avant le 28 mars 2007.

Aucun terme de cette Licence ne pourra être interprété comme excluant ou limitant toute licence implicite ou d'autres moyens de défense en matière de contrefaçon qui vous seraient autrement disponibles selon la loi applicable relative aux brevets.

12. Non abandon de la liberté des autres.

Si des obligations vous sont imposées (que cela soit par décision de justice, convention ou autrement) qui contredisent les exigences de cette Licence, elles ne vous libèrent pas des exigences de cette Licence. Si vous ne pouvez pas transmettre une création régie de façon à satisfaire simultanément vos obligations issues de cette Licence et toutes autres obligations pertinentes, alors en conséquence vous ne pouvez pas du tout la transmettre. Par exemple, si vous vous acceptez des stipulations qui vous obligent à collecter une redevance pour la transmission subséquente auprès de ceux vers qui vous transmettez le Programme, la seule façon qui puisse vous permettre de satisfaire tant ces stipulations que cette Licence serait de vous abstenir entièrement de transmettre le Programme.

13. Utilisation avec la Licence Générale Publique Affero GNU.

Nonobstant toute autre clause de cette Licence, vous avez la permission de lier ou combiner toute création régie avec une création licenciée en application de la version 3 de la GNU Affero General Public License en une seule création combinée, et de transmettre la création en résultant. Les clauses de cette Licence continueront à s'appliquer à la partie qui constitue la création régie, mais les obligations spéciales de l'article 13 de la GNU Affero General Public License concernant l'interaction au travers d'un réseau s'appliqueront à la combinaison en tant que telle.

14. Versions révisées de cette Licence.

La Free Software Foundation peut publier des versions révisées et/ou nouvelles de la GNU General Public License à tout moment. Ces nouvelles versions conserveront l'esprit de la présente version, mais pourront différer dans les détails afin de répondre à de nouveaux problèmes ou préoccupations.

Chaque version reçoit un numéro de version propre. Si le Programme indique qu'il est soumis à une version particulière de la GNU General Public License « ou toute version ultérieure » ("or any later version") à celle-ci, vous avez la possibilité d'appliquer les stipulations soit de cette version numérotée, soit de n'importe quelle version publiée ultérieurement par la Free Software Foundation.

Si le Programme n'indique pas une version spécifique de la GNU General Public License, vous pouvez choisir n'importe laquelle des versions publiées par la Free Software Foundation. Si le Programme précise qu'un intermédiaire peut décider des versions futures de la GNU General Public License qui pourront être utilisées, la déclaration publique d'acceptation d'une version par cet intermédiaire vous autorise de manière permanente à choisir cette version pour le Programme.

Des versions ultérieures de la licence pourront vous donner des permissions additionnelles ou différentes. Cependant, votre choix de suivre une version ultérieure n'entraîne aucune obligation supplémentaire pour tout auteur ou titulaire de droit d'auteur.

15. Déclaration d'absence de garantie.

IL N'Y A AUCUNE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, DANS LES LIMITES PERMISES PAR LA LOI APPLICABLE. À MOINS QUE CELA NE SOIT ÉTABLI DIFFÉREMMENT PAR ÉCRIT, LES TITULAIRES DE DROITS ET/OU LES AUTRES PARTIES FOURNISSENT LE PROGRAMME « EN L'ÉTAT » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, QU'ELLE SOIT EXPRIMÉE OU TACITE, CECI COMPRENANT, DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES TACITES DE COMMERCIALISATION ET D'ADÉQUATION À UN OBJECTIF PARTICULIER. VOUS ASSUMEZ LE RISQUE ENTIER CONCERNANT LA QUALITÉ ET LES PERFORMANCES DU PROGRAMME. DANS L'ÉVENTUALITÉ OÙ LE PROGRAMME S'AVÉRERAIT DÉFECTUEUX, VOUS ASSUMEZ LES COÛTS DE TOUS LES SERVICES, RÉPARATIONS OU CORRECTIONS NÉCESSAIRES.

16. Limitation de responsabilité.

DANS AUCUNE CIRCONSTANCE AUTRE QUE CELLES REQUISES PAR LA LOI APPLICABLE OU CONSENTIES PAR UN ACCORD ÉCRIT, LES TITULAIRES DE DROITS, OU TOUT AUTRE PARTIE QUI MODIFIE ET/OU TRANSFÈRE LE PROGRAMME AINSI QU'AUTORISÉ PRÉCÉDEMMENT, NE PEUVENT ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS POUR LES DOMMAGES, INCLUANT TOUT DOMMAGE GÉNÉRAL, SPÉCIAL, ACCIDENTEL OU INDIRECTS CONSECUTIFS A L'UTILISATION OU A L'INCAPACITÉ D'UTILISER LE PROGRAMME (NOTAMMENT LA PERTE DE DONNÉES OU L'INEXACTITUDE DES DONNÉES RETOURNÉES OU LES PERTES SUBIES PAR VOUS OU DES PARTIES TIERCES OU L'INCAPACITÉ DU PROGRAMME À FONCTIONNER AVEC TOUT AUTRE PROGRAMME), MÊME SI UN TEL TITULAIRE OU TOUTE AUTRE PARTIE A ÉTÉ INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES

17. Interprétation des sections 15 et 16.

Si la déclaration d'absence de garantie et la limitation de responsabilité fournies ci-dessus ne peuvent prendre effet dans certaines juridictions en raison de leurs termes, les cours de justice qui les examinent doivent appliquer la législation locale qui s'approche le plus d'une exclusion absolue de toute responsabilité civile liée au Programme, à moins qu'une garantie ou hypothèse de responsabilité accompagne un exemplaire du Programme en contrepartie d'un paiement.

FIN DES STIPULATIONS.

Comment appliquer ces stipulations à vos nouveaux programmes :

Si vous développez un nouveau programme et que vous souhaitez que le public puisse en avoir l'utilisation optimale, la meilleure façon d'y parvenir est d'en faire un logiciel libre que chacun peut redistribuer et modifier conformément à ces stipulations.

Pour ce faire, joignez les mentions suivantes au programme. Il est plus sûr de les joindre au début de chacun des fichiers sources afin d'affirmer de la façon la plus effective possible l'exclusion de garantie ; et chaque fichier devrait comporter au moins la ligne « copyright » et un lien vers la mention complète :

<une ligne donnant le nom du programme et une brève idée de ce qu'il fait.>

Copyright (C) <année> <nom de l'auteur>

Ce programme est un logiciel libre ; vous pouvez le redistribuer ou le modifier suivant les termes de la GNU General Public License telle que publiée par la Free Software Foundation, soit la version 3 de la Licence, soit (à votre gré) toute version ultérieure.

Ce programme est distribué dans l'espoir qu'il sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE : sans même la garantie implicite de COMMERCIALISABILITÉ ni d'ADÉQUATION À UN OBJECTIF PARTICULIER. Consultez la GNU General Public License pour plus de détails.

Vous devriez avoir reçu une copie de la GNU General Public License avec ce programme ; si ce n'est pas le cas, consultez : <http://www.gnu.org/licenses/>.

Ajoutez également les informations permettant de vous contacter par courrier électronique ou postal. Si le programme produit une interaction sur un terminal, faites-lui afficher une courte notice comme celle-ci lors de son démarrage en mode interactif :

```
<programme> Copyright (C) <année> <nom de l'auteur>
```

Ce programme vient SANS ABSOLUMENT AUCUNE GARANTIE ; taper "affiche g" pour les détails. Ceci est un logiciel libre et vous êtes invité à le redistribuer suivant certaines conditions ; taper "affiche c" pour les détails. Les commandes hypothétiques "affiche g" et "affiche c" devraient afficher les parties appropriées de la GNU General Public licence. Bien sûr, les commandes de votre programme pourraient être différentes ; pour une interface graphique, vous pourriez utiliser une « boîte À propos ».

Vous devriez également obtenir de votre employeur (si vous travaillez en tant que programmeur) ou de votre école, le cas échéant, un acte de « renonciation aux droits d'auteur » pour ce programme, si nécessaire. Pour plus d'informations à ce sujet, et pour comprendre comment appliquer et respecter la GNU GPL, consultez <<http://www.gnu.org/licenses/>>. La GNU General Public License ne permet pas d'incorporer votre programme dans des programmes propriétaires. Si votre programme est une bibliothèque de fonctions, vous pouvez considérer qu'il est plus utile d'autoriser un lien entre des applications propriétaires et la bibliothèque. Si c'est ce que vous voulez faire, utilisez la GNU Lesser General Public License à la place de cette Licence. Mais d'abord, veuillez lire <http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html> ou la traduction <http://www.gnu.org/licenses/why-not-lgpl.fr.html>.

Importé par :

PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen

Service commercial PEARL France : 0033 (0) 3 88 58 02 02

© REV1 – 30.04.2019 – BS/TS