

Procédure pour installer un logiciel « virtuel » de l'Atelier Scientifique

Références concernées :

- Atelier scientifique Collège Tooxy/AirNeXT réf. 000 825
- Atelier scientifique généraliste PC Foxy/AirNeXT réf. 000 107
- Atelier scientifique complet PC Foxy/AirNeXT réf. 000 110
- Atelier scientifique généraliste SVT Foxy/AirNeXT réf. 000 106
- Atelier Scientifique complet SVT Foxy/AirNeXT réf. 000 109




À la réception de votre console, seuls les modules embarqués (PC et SVT) sont disponibles pour vous permettre une utilisation immédiate. Toutefois, d'autres modules sont disponibles sous cinq licences :

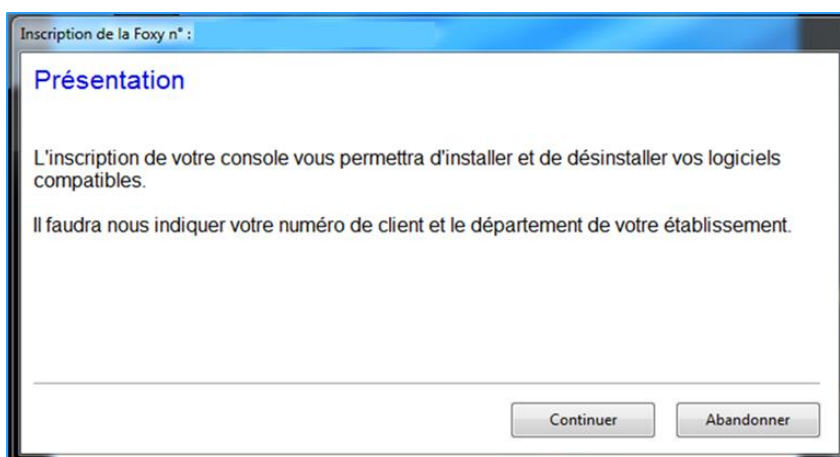
- Atelier scientifique Collège Tooxy/AirNeXT réf. 000 825
 - Atelier scientifique généraliste PC Foxy/AirNeXT réf. 000 107
 - Atelier scientifique complet PC Foxy/AirNeXT réf. 000 110
 - Atelier scientifique généraliste SVT Foxy/AirNeXT réf. 000 106
 - Atelier Scientifique complet SVT Foxy/AirNeXT réf. 000 109
- } Pour le lycée

Pour activer les modules dont vous avez fait l'acquisition, il est nécessaire d'inscrire votre console. Pour cela, une connexion Internet est nécessaire ainsi que votre numéro de client.

1. Alimentez votre console puis reliez-la à votre ordinateur.
2. Attendez que le lanceur apparaisse à l'écran.



3. En haut à droite, deux icônes sont présentes  
4. Cliquez sur  , la fenêtre suivante apparaît.



5. Cliquez sur « Continuer » et entrez les informations demandées dans la fenêtre suivante.

Inscription de la Foxy n° :

Entrez votre numéro de client.
Ce numéro est composé de 5 ou 6 chiffres.

Entrez le numéro de département de votre établissement

Où trouver mon numéro de client ?

Continuer Abandonner

6. Le nom de votre établissement apparaît.
7. Suivez les instructions à l'écran.
8. Une nouvelle fenêtre apparaît dans laquelle est indiqué le nombre de licence dont vous disposez.

Établissement	Statut
L'Atelier Embarqué (Physique)	Installé
L'Atelier Embarqué (SVT)	Installé
L'Atelier Généraliste (Physique)	Pas installé (reste 40 licences)
L'Atelier Généraliste (SVT)	Pas installé (reste 40 licences)
L'Atelier Dédié (Physique)	Pas installé (reste 40 licences)
L'Atelier Dédié (SVT)	Pas installé (reste 40 licences)
Champ magnétique (Physique)	Aucune licence disponible

Installer Désinstaller Identifier la console... Terminer


9. Vous pouvez alors installer (ou désinstaller) les licences qui sont à votre disposition.

Établissement	Statut
L'Atelier Embarqué (Physique)	Installé
L'Atelier Embarqué (SVT)	Installé
L'Atelier Généraliste (Physique)	Installé (reste 39 licences)
L'Atelier Généraliste (SVT)	Pas installé (reste 40 licences)
L'Atelier Dédié (Physique)	Pas installé (reste 40 licences)
L'Atelier Dédié (SVT)	Pas installé (reste 40 licences)
Champ magnétique (Physique)	Aucune licence disponible

Installer Désinstaller Identifier la console... Terminer



Mise à jour de la console

Dès qu'une nouvelle version est disponible, vous êtes immédiatement avertis grâce à une icône située sur le lanceur .

Cliquez sur l'icône en question et suivez les instructions. Pendant la mise à jour, ne retirez pas l'alimentation ou ne déconnectez pas la console de l'ordinateur. Pour utiliser votre console une fois la mise à jour effectuée, déconnectez-la puis reconnectez-la.