

CARTE D'EUROPE

Alain Beck

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement .

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le T07. Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **2** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR M05

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

M05 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier RUN «CASS:» puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

SOMMAIRE

	page
1 - Caractéristiques et objectifs	3
2 - Les touches utiles	4
3 - Mode d'emploi	5
4 - Conseils d'utilisation	7

CARACTÉRISTIQUES ET OBJECTIFS

Age : à partir de 7 ans

Nombre d'utilisateurs : 2

Utilisation : clavier et crayon optique

Ce logiciel comprend 5 parties différentes, accessibles à partir du "Menu principal":

- l'Europe physique: mers, fleuves et montagnes;
- l'Europe physique: tests de contrôle;
- l'Europe politique: états et capitales;
- l'Europe politique: tests de contrôle;
- le Jeu.

PRINCIPES

Le programme permet à l'utilisateur:

- de repérer l'emplacement et le nom de 13 mers ou océans bordant l'Europe, de 13 grands fleuves, de 8 massifs montagneux, de 27 états européens et de leur capitale;
- de vérifier ses connaissances à l'aide de questionnaires aléatoires;
- de jouer, seul ou à deux, en stimulant sa mémoire et en confirmant les connaissances acquises.

LES TOUCHES UTILES

Un message clignotant dans le coin inférieur droit de l'écran indique l'opération à effectuer :

- “FAITES VOTRE CHOIX” : taper l'un des numéros proposés au menu ;
- **ENTREE** : appuyer sur la touche **ENTREE** pour passer à la suite ;
-  : utiliser le crayon optique pour répondre.

A tout instant, il est possible d'interrrompre le déroulement d'un exercice en appuyant sur la touche **RAZ**.

MODE D'EMPLOI

L'EUROPE PHYSIQUE: TESTS DE CONTROLE

Dans les options "mers" et "montagnes":

un nom déterminé aléatoirement apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Le joueur doit alors pointer, à l'aide du crayon optique, le symbole qui correspond au nom affiché.

Dans l'option "fleuves":

Un cours d'eau déterminé aléatoirement se dessine sur la carte.

Le joueur doit alors taper le nom du fleuve dans le cadre inférieur gauche de l'écran.

Seules les lettres majuscules sont utilisées.

La touche **←** permet de corriger une erreur.

La touche **ENTREE** valide la réponse.

L'EUROPE POLITIQUE: APPRENTISSAGE

Les noms des états ou des capitales apparaissent sur l'écran, précédés chacun d'un carré jaune.

Un pointage effectué au crayon optique sur l'un des carrés jaunes provoque le clignotement d'un point noir sur l'emplacement de la capitale.

Inversement, un pointage effectué sur le point blanc représentant la capitale d'un état provoque le clignotement du nom de l'état ou de la capitale correspondant.

L'appui sur la touche **RAZ** permet d'interrompre l'apprentissage.

L'EUROPE POLITIQUE: TESTS DE CONTROLE

Un des points représentant un état ou sa capitale clignote.

Le joueur doit taper le nom correspondant dans le cadre inférieur gauche de l'écran.

Seules les lettres majuscules, le trait d'union et le point sont acceptés.

La touche  permet de corriger une erreur.

La touche **ENTREE** valide la réponse.

L'appui sur la touche **RAZ** permet d'interrompre les tests.

LE JEU

L'ordinateur propose successivement à chaque joueur le nom d'une mer ou d'un massif montagneux, le nom d'un état, puis celui d'une capitale et ainsi de suite.

Le joueur désigné doit pointer à l'aide du crayon optique le symbole correspondant au nom proposé.

Chaque bonne réponse élève le niveau de la colonne rouge ou verte du joueur. Chaque mauvaise réponse abaisse ce niveau, sauf si l'option "débutant" a été choisie.

La partie s'achève lorsque:

- une des deux colonnes a atteint le sommet de l'écran;
- une des colonnes est entièrement effacée;
- 20 essais ont été effectués.

CONSEILS D'UTILISATION

Écrire au clavier en majuscules, sans accent;

Respecter les espaces (LA HAYE), les traits d'union (PAYS-BAS) et les points de certains sigles abrégés (R.D.A.).

Utiliser les appellations officielles des états (ROYAUME-UNI et non GRANDE-BRETAGNE, qui est une île);

Certaines appellations admettent des variantes, par exemple:

les Monts Ourals ou l'Oural;

la Mer de Barents ou la Mer de Barentz;

les Monts Cantabres ou les Monts Cantabriques;

les Karpathes ou les Carpates;

Seule la première orthographe citée est acceptée par l'ordinateur.

REMARQUES:

Pour améliorer la lisibilité, le symbole de la Mer Méditerranée a été positionné arbitrairement dans sa partie occidentale, au sud de la France.

Pour ne pas surcharger la carte, il n'a pas été tenu compte des petites républiques ou principautés enclavées ou insulaires (MONACO, ANDORRE, VATICAN, SAN-MARIN, LIECHENSTEIN, îles FEROE, MALTE) dont la plupart sont cependant des états européens à part entière.

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

● du magnétophone;

- d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop;
- de nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90 °C), ou avec une cassette autonettoyante, la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone;

● de la cassette :

- de ne pas toucher la bande avec les doigts;
- de protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte;
- d'éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1. Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuites.

2. Conditions de garantie.

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ÉCHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.