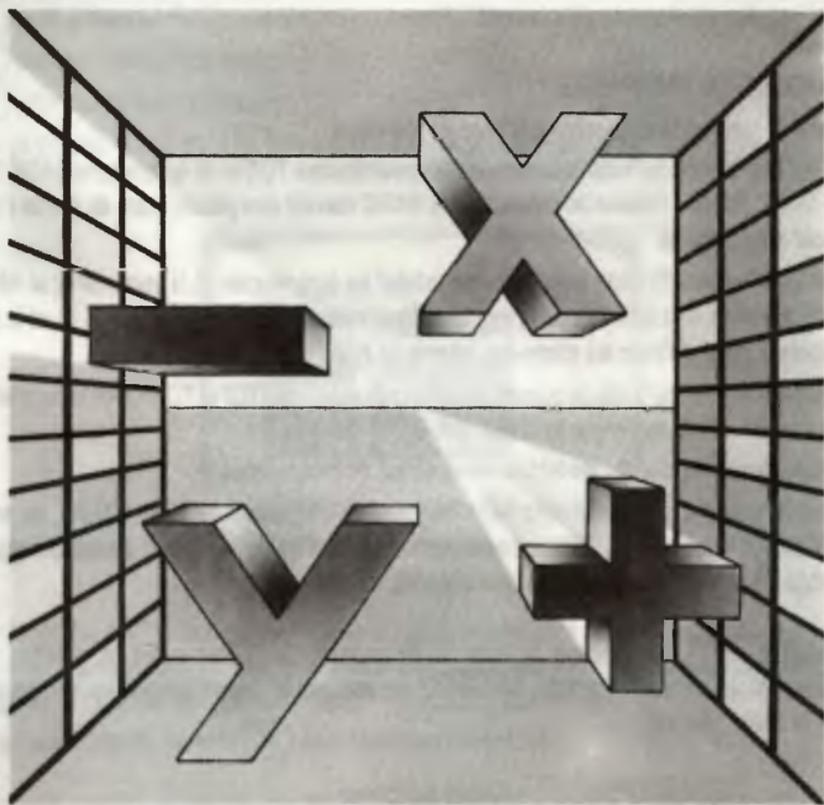


TO7, TO7/70, MO5

Ludo

APPRENTISSAGE ET ENTRAÎNEMENT



CALCUL ALGEBRIQUE

V. MARSOT

EM EDUMICRO



PRÉSENTATION

LUDO-ALGEBRE (calcul algébrique) est un logiciel éducatif d'initiation au calcul algébrique. Ce programme propose un entraînement aux manipulations sur les nombres algébriques:

- Rappels de définitions,
- exercices de recherche de valeurs absolues,
- additions et multiplications de nombres algébriques.

Ce programme fonctionne exclusivement avec le crayon optique (C.O.). Toutes les commandes sont donc effectuées simplement, directement à l'écran.

CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Régler la luminosité et le volume sonore du téléviseur.
- Vérifier la présence de l'extension-mémoire (micro-ordinateur T07) et de la cartouche BASIC (T07 et T07-70). Rappel: l'extension mémoire et le BASIC doivent être placés avant de mettre l'ordinateur sous tension.
- Introduire la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes et la rembobiner si nécessaire; **attention = la face 1 (couleur rouge) ne fonctionne qu'avec le T07 et le T07-70, et la face 2 (couleur verte) qu'avec les micro-ordinateurs de type MO5.**
- Appuyer sur la touche 3 afin de pouvoir régler le crayon optique (T07 et T07-70), ou taper d'abord l'instruction **TUNE** puis régler le crayon (MO5).
- Appuyer sur la touche **▶** du lecteur-enregistreur de programmes.
- Taper le chiffre **2** au clavier pour faire démarrer le programme (T07 et T07-70), ou taper **RUN** (MO5); le lecteur-enregistreur de programmes se met en route et, après quelques instants, la page de présentation du programme apparaît.

Frappez **ENTRÉE** pour charger la suite du programme. Le LEP se remet en marche, puis une page d'écran apparaît. Frappez **ENTRÉE** ou appuyez le crayon optique sur l'écran pour obtenir le menu général:

Calcul algébrique

1	Définition
2	Somme
3	Multiplication

Pointez le crayon optique sur le chiffre correspondant à votre choix.

1. DÉFINITION

Dès la fin du chargement, une page d'écran apparaît. Appuyez le crayon optique sur l'écran pour quitter la page, puis renouvelez l'opération.

Le programme présente 2 exemples de valeurs absolues ainsi que leur représentation visuelle.

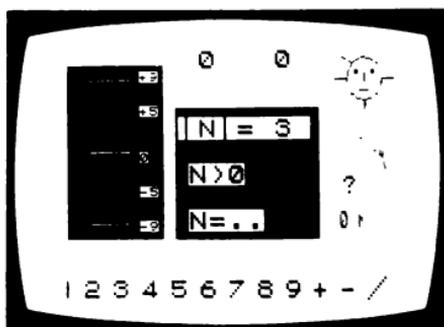
On peut alors pointer:

 pour demander d'autres exemples

 pour commencer les exercices

 pour quitter le programme

Si vous pointez le C.O. sur , le tableau suivant s'affiche à l'écran:



Pour répondre, allez «chercher» les signes et les chiffres désirés à l'aide du C.O. dans les carrés situés au bas de l'écran, et «transportez-les» dans les zones réponses. La gomme  permet de libérer la case pointée précédemment.

Après avoir répondu, pointez  pour confirmer la réponse.

AIDE: pour obtenir une aide visuelle, appuyez le crayon optique sur , puis effectuez l'exercice.

— Si la réponse est juste, la fleur sourit et chante:

vous marquez un point (score affiché en haut de l'écran sur fond rose). Passez alors à l'exercice suivant en pointant .

— Si la réponse est fausse, la fleur «fait la grimace», et une aide visuelle apparaît dans le cadre situé à gauche de l'écran. Vous avez alors une 2^e chance: placez le signe et le nombre correspondant à votre réponse (toujours à l'aide du C.O.) puis confirmez votre réponse: .

— Si votre 2^e réponse est fausse, le score s'affiche et la fleur grimace à nouveau. Pointez  une fois pour obtenir la bonne réponse (en rouge), puis une seconde fois pour passer à l'exercice suivant.

Vous pouvez également revenir aux définitions avec exemples: ,
ou quitter le programme: .

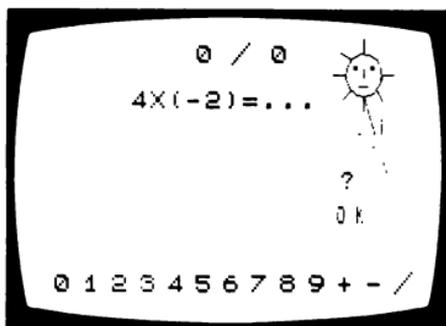
2. SOMME

Dès la fin du chargement, le programme vous propose 2 niveaux de difficulté:

niveau

niveau

Pour choisir votre niveau, appuyez le crayon optique sur le chiffre correspondant. La 1^{re} opération apparaît alors à l'écran. Inscrivez votre réponse dans le cadre jaune à l'aide du crayon optique.

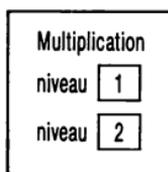


Comme dans le programme précédent, vous pouvez demander une aide visuelle en pointant , puis répondre en procédant comme précédemment, sans oublier d'inscrire le signe du nombre:

Au niveau 1, la machine vous rappelle à l'ordre et n'accepte la réponse que lorsque le signe est inscrit (cela pour habituer l'utilisateur à penser systématiquement au signe d'un nombre algébrique). Les commandes disponibles sont identiques à celles du programme précédent.

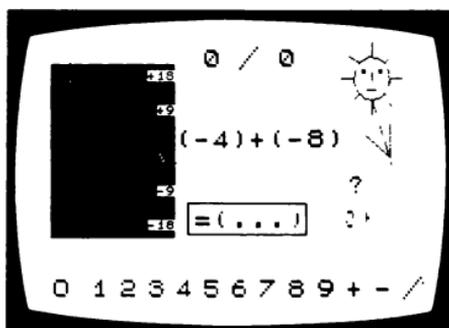
3. MULTIPLICATION

Dès la fin du chargement, apparaît à l'écran la page suivante



Choisissez le niveau désiré en pointant le C.O. sur le chiffre correspondant.

La 1^{re} opération apparaît de la façon suivante:



Opérez comme précédemment, à l'aide du C.O.

AIDE : en pointant une 1^{re} fois **[?]**, l'ordinateur vous rappelle la règle des signes. Vous pouvez, alors, soit effectuer l'opération, soit demander une aide supplémentaire en appuyant une nouvelle fois sur **[?]**. Effectuez alors l'opération intermédiaire. Confirmez votre réponse en pointant **[OK]**.

— Si l'opération intermédiaire est juste, appuyez une nouvelle fois sur **[OK]**, puis effectuez l'opération complète. Pointez **[OK]** pour confirmer.

— Si votre réponse est juste, vous marquez 1 point. Appuyez sur **[OK]** pour effectuer une autre opération. Vous pouvez changer de niveau **[↩]** ou quitter le programme.

RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

- Ne posez pas vos doigts sur la bande, la surface magnétique ou les contacts ;
- Rangez le logiciel dans sa boîte après usage ;
- Evitez les températures élevées, l'humidité, la proximité de champs magnétiques.

CASSETTE

- Evitez de manœuvrer les touches du lecteur-enregistreur de programmes (LEP) sans passer par le STOP.
- Nettoyez régulièrement tous les organes en contact avec la bande (coton imbibé d'alcool à 90 °)

DISQUETTE

- Introduisez avec précaution la disquette dans son lecteur ;
- Ne pliez pas la disquette ;
- N'écrivez pas sur l'emballage de la disquette, collez une étiquette ;
- N'arrêtez pas les unités de disquettes ou l'unité centrale en laissant des disquettes dans les lecteurs.

GARANTIE

EDUMICRO garantit que ce logiciel est conforme aux spécifications annoncées au moment de la mise à disposition.

La garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support du logiciel, les erreurs éventuelles lors de la duplication, les vices cachés.

Elle ne couvre pas les éventuelles erreurs dans l'impression de la notice.

Le non-respect des recommandations d'utilisation emportera la déchéance immédiate de la garantie, de même que le retour d'un produit sans le cachet du revendeur, ni la date.

EDUMICRO ne pourra être tenu pour responsable des dommages directs ou indirects causés par l'utilisation du présent logiciel.

L'échange du logiciel reconnu défectueux par expertise se fera gratuitement pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

Propriété

Ce logiciel est et demeure la propriété intellectuelle de EDUMICRO. Tous droits d'auteur, marques déposées, secret de fabrication sont et restent acquis à l'éditeur.

Compte tenu de la nature du logiciel et des usages, il est interdit par l'utilisateur de vendre, céder, publier, mettre à disposition à des tiers ou dupliquer ce logiciel et sa documentation.

A détacher si nécessaire et remettre à votre distributeur.

Titre du logiciel: LUDO-ALGÈBRE.

Nature: Cassette Disquette

Défaut constaté:

- Bande sourde Erreur d'étiquetage
 Défaut d'enregistrement Cassette bloquée
 Autre (à préciser)