

ACCÈS LIBRE
AUX PROGRAMMES

MICROJEUX

MICROJEUX
COCKTAIL.3

André Deledicq
Jean Delcourt
Jean-Pascal Duclos
Jean-Baptiste Touchard
Serge Pouts Lajus

CETTE CASSETTE CONTIENT...

- 11 programmes :
 - 1 programme d'accueil musical
 - 3 jeux : de la réflexion ; de la stratégie...
 - 5 divertissements : du hasard, des réflexes...
 - 1 programme pour gérer vos finances familiales
 - 1 programme "d'au revoir" spécialement composé pour chacun d'entre vous.
- Des programmes pour réfléchir, jouer et sourire...
- Des programmes variés que vous pouvez lister, adapter librement, sophistication à votre convenance.

Pour interrompre un programme ou pour passer au suivant, appuyer sur la touche **R.A.Z.**

Les programmes figurant sur cette cassette
COCKTAIL 3 sont adaptés des livres suivants :

UN ORDINATEUR ET DES JEUX

édition CEDIC/NATHAN

UN ORDINATEUR À LA MAISON

édition CEDIC/NATHAN

UN ORDINATEUR EN FÊTE

édition CEDIC/NATHAN

	pages
BÊTISE _____	4
PARTICULES _____	5
ISOLA _____	8
TAQUIN _____	9
LA MAIN AU CLAVIER _____	10
ROULETTE RUSSE _____	11
BRIQUES _____	12
TERTELS _____	13
BIORYTHME _____	14
EMPRUNTS _____	16
MENUET _____	18
QUELQUES CONSEILS _____	19
ANNEXE : vos programmes sur la cassette _____	20

BÊTISE

Clavier - 1 joueur

Qui vous a dit qu'un ordinateur était toujours sérieux ?

Détrompez-vous ! Il lui arrive de jouer des tours et de faire des bêtises. A vous de les découvrir !

Un petit conseil cependant, n'oubliez pas de valider vos réponses en tapant sur **ENTREE**

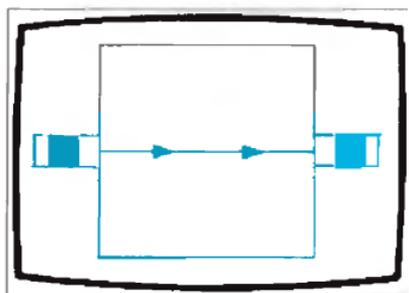


Crayon optique - 1 joueur

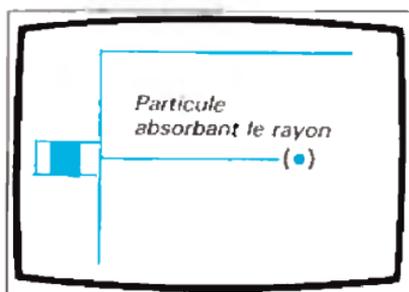
Déployez toute votre logique pour découvrir, à l'aide de rayons, 4 particules cachées dans un terrain.

- Le terrain comporte les 64 emplacements possibles pour les particules (petit carré jaune). Autour de ce champ, vous disposez de 32 canons (rectangles blancs).
- Désignez, à l'aide du crayon optique, l'un des 32 canons. Quatre cas sont alors possibles.

1) *le rayon ne rencontre aucune particule.* Il traverse le terrain et ressort par le rectangle opposé : chaque rectangle (entrée et sortie) porte alors une marque de même couleur.

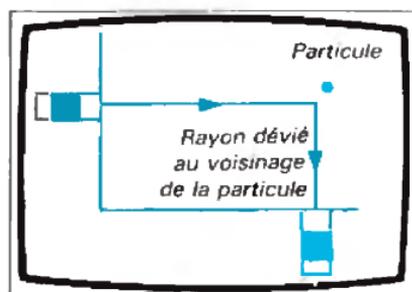


2) *le rayon est absorbé par une particule se trouvant sur sa trajectoire.* Ce fait est indiqué par un carré noir sur le canon d'entrée.

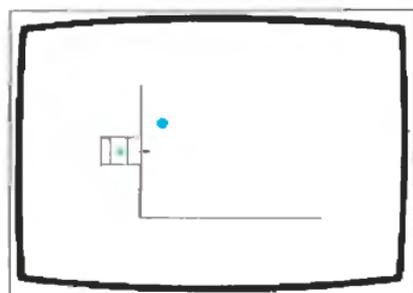


3) *le rayon est dévié*. Il a rencontré une particule sur une case voisine de sa trajectoire. Il a été dévié de 90° avant de continuer son chemin.

Comme pour le trajet direct, les canons d'entrée et de sortie portent un repère de même couleur.



4) *le rayon ne peut entrer dans le champ*. Ce cas se produit lorsqu'une particule se trouve juste à côté de la case par laquelle le rayon devrait entrer (il y aurait alors déviation hors du champ). Le signe * sur le canon d'entrée indique cette éventualité.

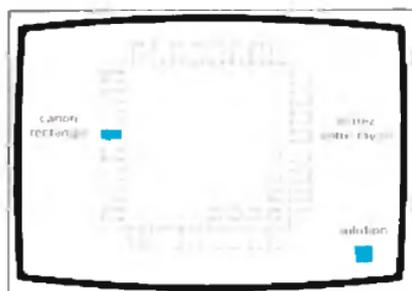


• Vous avez tous les atouts entre vos mains mais attention aux pièges ! Plusieurs tests sont souvent nécessaires avant de trouver le (bon) emplacement d'une particule.

• Lorsque vous pensez avoir trouvé les positions des quatre particules :

• Piquez le carré marqué "solution" et désignez avec le crayon les carrés, qui selon vous, sont occupés par des particules : ceux-ci se colorent en bleu.

• Si votre réponse est exacte, l'ordinateur vous félicite, sinon elle indique en rouge la solution. Ces cases restant en bleu désignent les erreurs que vous avez commises.



Note : Le champ est, en fait, un quadrillage de 8 cases sur 8 cases. Le programme laisse la possibilité de voir ou de ne pas voir ce quadrillage pendant le jeu.

Si vous voulez voir le quadrillage (c'est alors plus facile de jouer !), frappez sur un chiffre lorsque, tout au début, la machine vous demande de frapper une touche. Sinon, frappez sur toute autre touche.

ISOLA

Crayon optique - 2 joueurs

Ne vous laissez pas entourer par les cases noires.

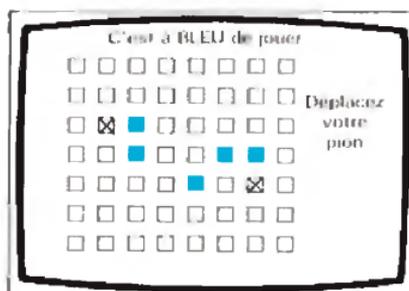
- Le terrain se compose de 56 cases (7 × 8).
- Chaque joueur possède un pion (rouge ou bleu).

- C'est à ROUGE de jouer :

Il déplace son pion en pointant le crayon optique sur une case libre (case jaune) voisine de son pion (latéralement ou en diagonale). Puis, il efface n'importe quelle case du jeu en la pointant aussi avec le crayon optique ; celle-ci devient alors noire : il est désormais impossible d'y placer un pion.

- C'est à BLEU de jouer...

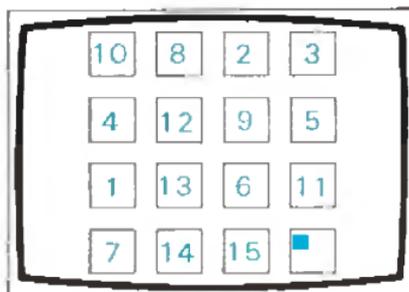
• Ainsi de suite, le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux joueurs ne puisse plus déplacer son pion. Entouré de cases noires, il ne peut plus bouger, il a perdu !



Crayon optique - 1 joueur

Soyez plus malin que le taquin : remettez les nombres de 1 à 15 dans l'ordre.

- Il s'agit de remettre en ordre les nombres de 1 à 15, placés dans un carré de 16 cases. Une des cases est donc vide.
- Pour jouer, pointez avec le crayon optique l'une des cases voisines de la case vide (marquée d'un carré rouge). Les 2 cases permuteront alors.



- Vous vous rendez vite compte qu'au taquin, c'est surtout la case vide qui se déplace.

LA MAIN AU CLAVIER

Clavier - 1 joueur

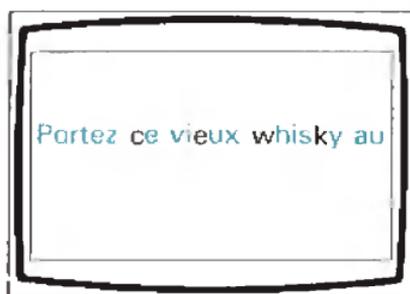
Ne buvez pas trop de whisky... il faut être vigilant !

- Un texte défile sur l'écran :
"Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume"
- Au fur et à mesure, des lettres deviennent rouges : vite, appuyez sur la touche correspondant à la lettre rouge qui est la plus à gauche de l'écran, vous gagnerez un point en lui rendant sa couleur initiale (bleue).

Le jeu s'arrête lorsqu'une lettre rouge sort de l'écran ; votre score, c'est-à-dire le nombre de lettres redevenues bleues, s'affiche.

Remarque : Avant de commencer la partie, vous devez choisir un niveau de difficulté. En fonction de celui-ci, le texte défilera plus ou moins vite sur l'écran.

(10 niveaux de difficulté : de 0 à 9). A vous de jouer !

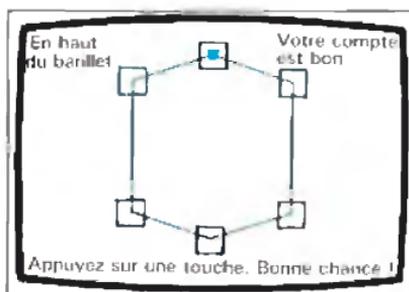


ROULETTE RUSSE (jeu de hasard)

Clavier - plusieurs joueurs

Comme les officiers russes du début du siècle, jouer à la roulette russe.

- Une balle tourne dans le barillet d'un revolver 6 coups.
- Chaque joueur, tour à tour, "lance" la balle en appuyant sur une touche.
- Lorsque la balle s'arrête en haut du barillet, son "lanceur" est mort !... Lequel survivra ?...
- Comptez sur la chance !



BRIQUES

Crayon optique - plusieurs joueurs

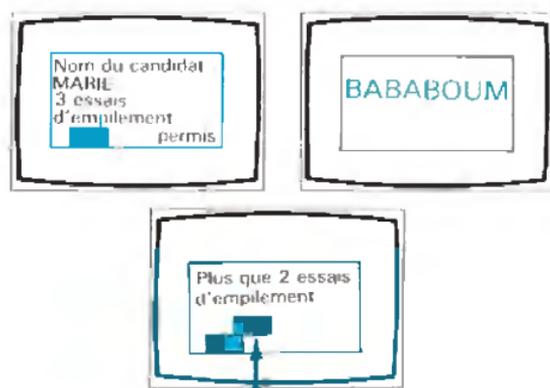
Soyez un bon maçon : empiler le mieux possible les 7 briques.

- Vous disposez de 7 briques identiques que vous devez empiler de façon à ce que chacune déborde de l'autre tout en restant en équilibre.
- Vous avez 3 essais pour les empiler.

Indiquez avec le crayon optique le centre de la brique que vous désirez placer.

Si l'équilibre est correct, continuez.

Si les briques tombent (BADABOUM), vous avez la possibilité de tenter un nouvel essai. Au bout du 3^e échec d'empilement, votre score s'affiche et c'est au suivant de tester son habileté... en maçonnerie. Pour chaque joueur, l'ordinateur donne l'aplomb (ou la distance "parcourue" vers la droite) de la dernière brique : le meilleur maçon est celui qui a le plus grand score.



Marie a pointé ici

Clavier - joueurs

Tertels : quel mot bizarre ! Mais... c'est "lettres" dans le désordre !

- L'un des joueurs entre un message (2 lignes maximum) à l'insu des autres participants. D'ailleurs, le message ne s'inscrit pas sur l'écran. Appuyez sur la touche **ENTREE**
- Puis, il donne un code secret d'accès à la solution (une suite de caractères).
- L'ordinateur renvoie le message dans lequel il a permuté toutes les lettres de chaque mot.
- Le texte ainsi maltraité est livré aux joueurs qui doivent le reconstituer.
- Si les joueurs ne trouvent pas, l'auteur du message initial donne le code secret : le texte apparaît alors aux décodeurs malheureux.



BIORYTHME

Clavier - 1 joueur

Faites votre biorythme comme aux États-Unis et au Japon.

- What about "biorythme" ?

Il s'agit d'une théorie selon laquelle l'activité humaine de chaque individu obéit à des lois cycliques, les hauts et les bas se reproduisant périodiquement.

- Ce programme vous propose de visualiser votre biorythme pour un mois entier en représentant l'alternance des hauts et des bas par des sinusoïdes de couleurs différentes pour chaque secteur d'activité :

Rouge, physique

Vert, émotionnel

Bleu, intellectuel.

- L'ordinateur vous demande :

votre année de naissance (0 à 2500)

votre mois de naissance (0 à 12)

votre jour de naissance (0 à 31)

l'année durant laquelle vous désirez connaître votre biorythme. (0 à 2500) : à votre choix

le mois durant lequel vous désirez connaître votre biorythme. (0 à 12) : à votre choix

Année de naissance : 1965

Mois de naissance : 7

Jour de naissance : 5

Année de biorythme : 1983

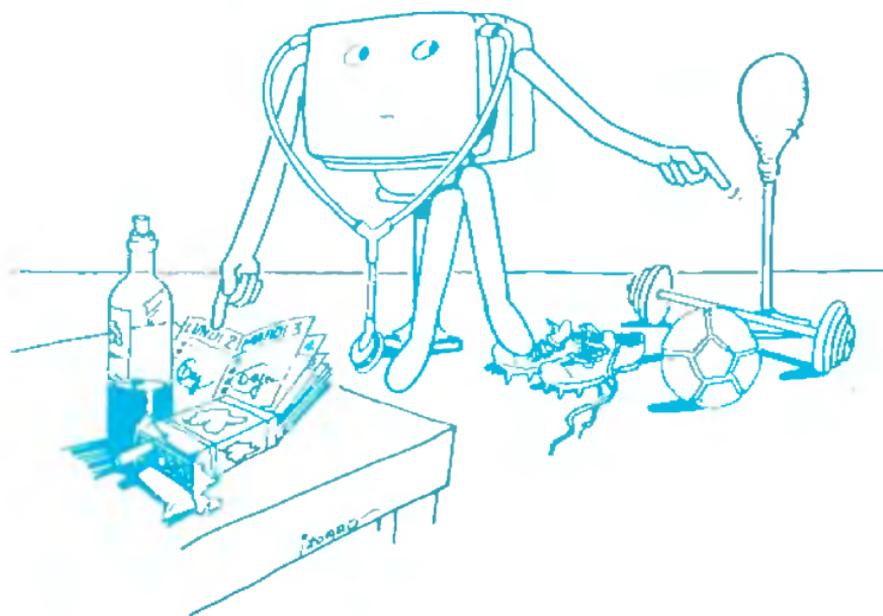
Mois de biorythme : 11

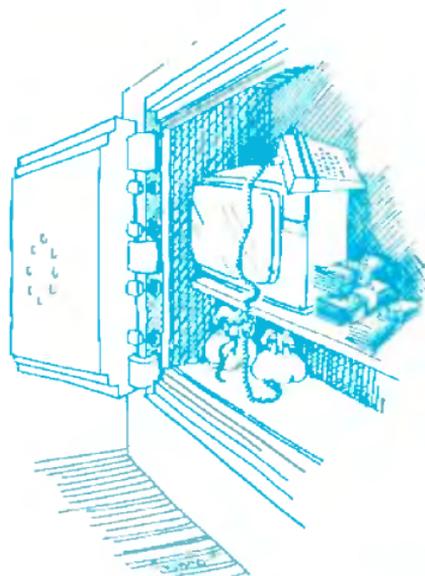
Biorythme 11 1983

Physique émotionnel intellectuel

Remarques :

- Attention, l'ordinateur n'accepte pas les erreurs de frappe ! S'il vous arrive d'en faire une, recommencez tout !
- N'oubliez pas que 1983 est différent de 83.
- Après chaque indication donnée, appuyez sur la touche **ENTREE**





Vous avez (ou vous allez) contracter un emprunt à mensualités constantes.

Quatre nombres caractérisent cet emprunt :

- la somme empruntée (S)
- le montant d'une mensualité (M)
- la durée de l'emprunt, en mois (N)
- le **taux d'intérêt** (I)

Vous pouvez alors vous posez quatre sortes de questions selon le nombre que vous désirez connaître, les trois autres vous étant connus.

L'ordinateur vous aide à résoudre ces quatre problèmes :

1) En combien de temps (de mois) devez-vous rembourser un emprunt donné (dont le taux d'intérêt est fixé ainsi que le nombre de mensualités) ?

2) Vous voulez rembourser un emprunt donné en N mois : quelle somme devez-vous payer chaque mois le taux d'intérêt étant connu ?

3) Combien pouvez-vous emprunter si vous pouvez payer M francs par mois pendant N mois à un taux d'intérêt I ?

4) Quel taux d'intérêt vous fait-on payer si vous empruntez une somme S et que l'on vous propose de verser M francs par mois pendant N mois ?

- Après vous avoir demandé le problème qui vous préoccupe, l'ordinateur vous demande toutes les variables nécessaires à ses calculs.

- Attention : n'allez pas au-delà de 10 chiffres, sinon ils s'effaceront.

L'ordinateur ne prend pas en compte les virgules ; alors arrondissez les nombres décimaux.

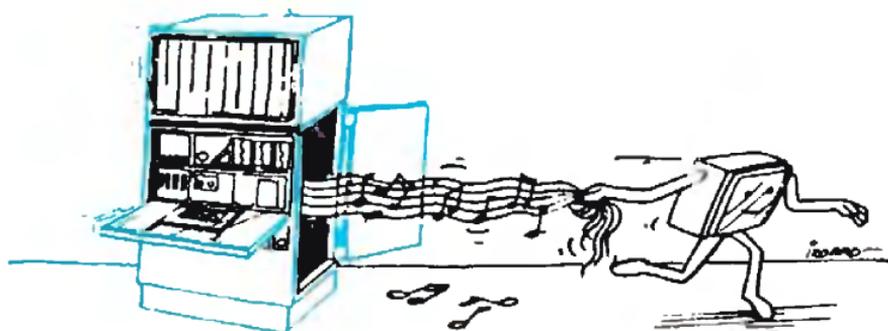
- Si le calcul que vous demandez est impossible, l'ordinateur ne manque pas de le faire remarquer.

- Après chaque calcul, la table d'amortissement de votre emprunt vous est proposée.

Taux d'intérêt annuel en pourcentage :	
reper le nombre correspondant :	20
Montant de l'emprunt	4500
Montant d'une mensualité	450
Vous devez rembourser en 10 mois	

- Pour terminer cette série de microjeux en musique, tapez votre nom (ou ceux de vos amis). Restez cependant raisonnable quant au nombre de caractères que vous frappez.
- Appuyez sur la touche **ENTREE**; l'ordinateur enchaîne au hasard une suite d'accords.

N.B. Si vous "parlez" BASIC vous pouvez changer ces accords en modifiant les instructions 160 à 220.



QUELQUES CONSEILS

- Si pour certaines exercices vous hésitez sur la marche à suivre, n'ayez pas peur de faire des essais : appuyez sur une touche quelconque du clavier ou pointez le crayon optique n'importe où sur l'écran !

- Si par hasard le message "OK" apparaît à l'écran, ne paniquez pas ! Tapez sur la touche **PAZ** et :

- Si vous "parlez" BASIC : frappez RUN et appuyez sur **ENTREE**. Vous retrouverez ainsi le jeu que vous étiez en train de faire.

- Si vous êtes "allergique" au BASIC : appuyez sur la touche "Initialisation programme" (en haut à droite du clavier) ; repositionnez la bande de la cassette au début du chargement du jeu que vous désirez faire (voir le tableau de l'annexe) et appuyez sur **ENTREE**.

REPÉREZ LA PLACE DES PROGRAMMES SUR LA CASSETTE

- La suite des 11 programmes est enregistrée sur chaque face de la cassette.
- Lorsque vous serez familiarisé avec la manipulation du lecteur de programmes, vous pourrez charger directement le jeu qui vous intéresse.
- Pour cela :
 - rembobinez la bande (touche  du lecteur) ;
 - mettez le compteur du lecteur à zéro ;
 - repérez dans le tableau ci-dessous le numéro correspondant à l'enregistrement de chaque programme(*) ;
 - avancez rapidement la bande jusqu'à ce numéro (touche )
 - et mettez le lecteur en mode lecture (touche ) ;
 - appuyez sur la touche "initialisation programme" ;
 - tapez sur la touche  du clavier pour lancer le chargement.

Nom du programme	Numéro du compteur
ENTETE (cocktail 3)	23
BÊTISES	36
PARTICULES	54
ISOLA	64
TAQUIN	74
CLAVIER	84
ROULETTE RUSSE	92
BRIQUES	106
TERTELS	116
BIORYTHME	126
EMPRUNTS	146

(*) Il se peut que les numéros de votre compteur diffèrent quelque peu. Nous vous conseillons de vous positionner légèrement avant et de faire des essais.

VIFI : UN MICRO-DIDACT PLUS PRATIQUE ET PLUS SÛR

Pour éviter des manipulations complexes, chaque micro-didact est enregistré plusieurs fois sur une cassette.

Vous bénéficiez ainsi des avantages suivants :

- vous pouvez accéder plus rapidement au jeu désiré ;
- si vous avez des difficultés lors du chargement d'un des enregistrements, vous disposez des autres enregistrements.

Si un incident survient au cours de la lecture d'un programme, vous pouvez :



soit sortir la cassette du lecteur
et la mettre sur l'autre face;



soit positionner la bande au début
de l'enregistrement suivant.



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 :

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

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME



Connectez le micro-ordinateur :
– à votre téléviseur;
– au lecteur de programmes.
Mettez la cartouche BASIC dans son logement.
Branchez les 3 appareils sur 220 V.



Mettez sous tension :
– le téléviseur;
– le TO 7 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le «menu» initial.



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



Introduisez la cassette dans votre lecteur de programmes.
Mettez le compteur à zéro.



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



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

