

Votre texte comportera au maximum 255 caractères. Soyez tranquille, à partir du 200^e, les caractères sont comptabilisés à l'écran.

"Attention, il ne vous reste plus que XX caractères à entrer".

3^e Partie - Emission du message en morse.

Le manipulateur traditionnel est remplacé par 2 touches.

La touche C pour entrer des points. La touche L pour entrer des traits. Attention, lorsque vous laissez votre doigt appuyé sur la touche C par exemple les points se succèdent rapidement.

Laissez un petit intervalle entre chaque lettre mais pas trop. Cet intervalle pourrait être compris comme un intervalle entre 2 mots. Un petit entraînement vous l'expliquera mieux que cette notice.

Et puis vous avez la possibilité, l'erreur est humaine, de reprendre un mot dans lequel vous avez fait une erreur. Pour cela laissez un intervalle long, émettez un point d'interrogation (..—.. ou titatititi).

A ce moment-là, votre dernier mot sera entièrement effacé.

Pour terminer cette partie et revenir au menu, émettez le signe + (.—.—. ou titatitati).

Utilisation

Ce programme se charge sous BASIC V1 ou V2 par la commande RUN " ".



Cidex 205 - Crolles
38190 BRIGNOUD

SOS J'APPRENDS LE MORSE

Apprentissage du code morse

Ce programme autodidactique est conçu pour vous permettre d'apprendre le code Morse sans effort grâce à 3 parties distinctes appelées à partir d'un menu.

Lorsque le programme est en attente de votre choix, veuillez entrer le ou les chiffres tels qu'ils se présentent à l'écran (ex 02 et non 2 pour 02 affiché).

1^{re} partie — Apprentissage du code Morse.

1^{er} choix — La vitesse :

Vous avez la possibilité de choisir :

1 - une vitesse lente

2 - une vitesse moyenne

3 - une vitesse rapide

ou 4 - retour au menu.

2^e choix — Ecoute et présentation des caractères ou Ecoute et vérification des caractères.

1^{re} partie : Ecoute et présentation

Dans le groupe choisi (3^e choix), le programme vous présente aléatoirement l'un des 4 ou 5 caractères du groupe, la composition en point et traits et enfin le son à la vitesse choisie (voir 1^{er} choix).

2^e partie : Ecoute et vérification des caractères.

Cette possibilité d'apprentissage du morse vous permettra de vérifier votre mémoire des sons associés aux caractères. Dans le groupe (3^e choix) et à la vitesse (1^{er} choix) choisis, le programme diffuse le son du caractère à trouver. A vous de taper le bon caractère au clavier. Si la réponse est bonne : bravo ! bonne réponse de plus. Sinon Erreur le bon caractère est le “ ” et le compteur enregistre l'erreur.

Dans ces 2 parties, il y a 20 présentations de caractères dans un même groupe. Si vous voulez sortir du groupe avant la fin, appuyez longuement sur la lettre S.

3^e choix — Choix du groupe

Il en existe 11 composés judicieusement de caractères ayant des sons proches ou à ne pas confondre.

Le 12^e groupe parcourt la 1^{re} lettre du groupe 1 au dernier caractère du groupe 11.

2^e Partie Lecture du message à entrer.

Là aussi, vous avez le choix entre plusieurs vitesses. Puis il vous faudra entrer un texte au clavier. Vous disposez d'une gamme grâce à la touche ← qui effacera autant de caractères que vous le désirez et d'une touche qui terminera votre message, c'est la touche +.

Dès l'appui sur cette touche, le message sera traduit, caractère par caractère et réinscrit sur l'écran. A vous de lui tourner le dos, et, sur une feuille de papier, de décoder puis de comparer votre texte. Votre message à entrer pourra être du langage secret (suite de 5 caractères) ou du langage clair (compréhensible directement) ; il pourra être composé de caractères d'un groupe récemment appris (1^{re} partie) ; le choix est grand.