

ATARI®

MICRO-ORDINATEURS

ÉDITION 84/85

LES LOGICIELS.

Plus de 100 logiciels
d'éducation, de jeux,
d'enrichissement
personnel,
de gestion/vie pratique,
de programmation.

LA QUÊTE DU GRAAL

ou
Les Aventures
des Chevaliers
du Roi Arthur

ÉDUCATION
CASSETTE

MATHÉMATIQUES
Entraînement
ou calcul

ATARI

HATIER

LA GAMME ATARI XL

1. LES MICRO-ORDINATEURS ATARI

● ATARI 600 XL

Une introduction idéale au monde des micro-ordinateurs avec une capacité initiale de 16 K, et la possibilité de l'étendre à 64 K avec les mêmes caractéristiques que le 800 XL.

● ATARI 800 XL

Un micro-ordinateur polyvalent et très performant, (une capacité mémoire initiale de 64 K, nombreux périphériques, multiples programmes d'éducation, création, programmation, gestion, jeux etc.).

2. LES PÉRIPHÉRIQUES ATARI

● Lecteur/enregistreur de cassettes ATARI 1010 :

Bi-piste (sonore et numérique).

● Unité de disquettes ATARI 1050.

● Imprimante quatre couleurs ATARI 1020.

● Imprimante qualité courrier ATARI 1027 : avec son programme de démonstration, spécialement conçu pour les programmes de traitement de texte.

● LA TABLETTE TACTILE ATARI et son logiciel de création ATARI ARTIST.

● LE CRAYON LUMINEUX.

3. DES KITS D'APPLICATION ATARI

● KIT ÉDUCATION :

Un lecteur de cassettes ATARI 1010 TM.

+ le programme LA QUÊTE DU GRAAL :

Jeu d'aventure passionnant pour apprendre la logique, les 4 opérations mathématiques de base et pour développer la mémoire.

● KIT PROGRAMMATION :

Un lecteur de cassettes ATARI 1010 TM.

+ le programme INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC (Cours N° 1).

+ un guide : CONNAÎTRE LE BASIC ATARI comprenant des exercices pour faciliter et approfondir votre initiation à la programmation.

● KIT LOISIRS : la cartouche DONKEY KONG

+ 2 manettes à levier.

4. ACCESSOIRES

● COMMANDE A BOULE.

● SUPER COMMANDE A LEVIER.

● COMMANDE A LEVIER.

Dates de disponibilité :

1 = Sept. - 2 = Oct. - 3 = Nov. - 4 = Déc.

EDUCATION

N° Série

Support

Nbre Ko

INFORMATIQUE

● INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC (Cours N° 1)

CX 4101

C

16

● INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC (Cours N° 2) (2)

CX 4106

C

16

● INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC (Cours N° 3) (2)

CX 4117

C

16

C'est facile d'apprendre à programmer avec les trois cours ATARI BASIC : le 1^{er} est destiné à vous familiariser à la manipulation du clavier, le 2^e vous permettra d'écrire vos programmes, le 3^e développe plus particulièrement les possibilités graphiques et sonores de votre micro-ordinateur ATARI. A partir de 10 ans.

● LOGO (3)

Un langage de programmation très simple qui génère ses propres instructions. Idéal pour initier les enfants et les adultes à l'informatique.

● KIT LOGO (3)

Cartouche Logo + livre et cassette HATIER

RX 8032

K

16

KXF 7097

2 K

16

MATHÉMATIQUES

ALGÈBRE (3)

(Classes de 6^e - 5^e).

Les nombres décimaux et les entiers relatifs n'auront plus de secret pour vous ! Ce logiciel contient 3 programmes dont un rappel de cours et deux séries d'exercices d'application.

● LES BONBONS/CHAOS

(vendus ensemble).

Le programme LES BONBONS est une initiation aux phénomènes de probabilités. Dans CHAOS, l'enfant apprend à reconnaître les formes et les couleurs.

De 6 à 12 ans.

● COMMENT COMPTER

Compter des objets ou des pièces de monnaie de 1 à 15. Une façon amusante d'enseigner le calcul aux enfants. 6 niveaux.

De 4 à 10 ans.

● CROCODILE/FLIP-FLOP (2)

(vendus ensemble).

Dans CROCODILE, révisez multiplications et divisions. En cas d'erreur, le crocodile mange un poisson.

Dans FLIP-FLOP, on teste les connaissances en géométrie.

L'enfant doit reconnaître si une figure est déduite d'une autre par glissement, rotation, ou inversée comme dans un miroir.

De 7 à 14 ans.

● CUBES

Un jeu arithmétique pour s'initier au calcul rapide grâce à plus de 500 puzzles d'additions - 1 ou 2 joueurs.

De 5 à 12 ans.

TXF 53001
DXF 54001

C
D

48
48

DT 1013
DT 2013

C
D

16
48

APX 10148

C

48

DT 1009
DT 2009

C
D

16
48

APX 10101

C

16

EDUCATION

● EXTRA-TERRESTRES/MATUVU

(vendus ensemble).

Dans EXTRA-TERRESTRES, une soucoupe inscrit dans le ciel un numéro. A vous de déposer sur terre le nombre correspondant d'extra-terrestres. Un logiciel pour apprendre aux enfants de 3 à 6 ans à compter jusqu'à 9, à additionner et à soustraire.

Dans MATUVU, l'enfant apprend à compter à l'aide de visages qui apparaissent furtivement sur l'écran.

De 4 à 10 ans.

● GLOUP/FLÈCHE

(vendus ensemble)

Dans GLOUP, répondez correctement à 20 problèmes mathématiques aussi vite que possible, pour empêcher le gros poisson de rattraper le petit et de l'avalir.

Développez dans FLÈCHE votre sens de la direction et du déplacement sur un plan.

De 7 à 14 ans.

● GOLF/BARRE (2)

(vendus ensemble).

Le programme GOLF permet aux enfants de développer leurs connaissances de la géométrie tout en calculant les angles et les distances nécessaires pour remporter un tournoi de Golf.

BARRE développe le calcul mental et nécessite de faire des constructions arithmétiques.

De 7 à 14 ans.

● HICKORY DICKORY

Une pendule se dessine sur l'écran. A l'aide soit du clavier, soit de la commande à levier, l'enfant doit donner l'heure, en chiffres digitaux.

A partir de 5 ans.

● INSECTIVORES/CONCENTRATION

(vendus ensemble).

Dans INSECTIVORES, des insectes de deux couleurs, rouge et noirs, s'affrontent et s'annulent. Pour apprendre aux enfants la notion de nombres positifs et négatifs.

Dans CONCENTRATION, l'écran se transforme en damier dont chaque case recèle une fraction. Pour apprendre le calcul fractionnaire et éduquer la mémoire.

De 6 à 12 ans.

● MATHEMATIC TAC TOE (2)

Une version éducative et électronique du célèbre jeu de morpion qui testera votre rapidité au calcul mental.

A partir de 6 ans.

● LA QUETE DU GRAAL (ATARI/HATIER)

Un jeu d'aventures pour apprendre les mathématiques en compagnie des Chevaliers du Roi Arthur.

A partir de 8 ans.

N° Série

Support

Nbre Ko

DT 1011
DT 2011

C
D

16
48

DT 1008
DT 2008

C
D

48
48

DT 1010
DT 2010

C
D

16
48

APX 10071

C

16

DT 1012
DT 2012

C
D

16
48

APX 10082

C

16

DT 1005

C

16

EDUCATION

FRANÇAIS

● LA CHASSE AUX FAUTES / COURSE AUX HAPAX (ATARI/HATIER) (3)

(vendus ensemble).

Pour apprendre l'orthographe en jouant, seul ou en famille. Ce programme contient les 40.000 mots les plus utilisés de la langue française.

LANGUES ÉTRANGÈRES

● ANGLAIS (ATARI/ASSIMIL) (4)

Exercices d'auto-contrôle en anglais.

Ce logiciel comprend 16 programmes enregistrés sur 4 cassettes. Il permet d'assimiler la grammaire, l'orthographe et le vocabulaire de l'anglais courant grâce à des exercices d'applications liés à un livre de référence.

● WORD GO (2)

Un jeu éducatif qui développe à la fois votre rapidité de réflexion et votre vocabulaire anglais.

Et vous pouvez vous mesurer à un 2^e joueur en améliorant votre anglais.

A partir de 8 ans.

ÉCONOMIE

● JEU DU ROYAUME (2)

Il y a très très longtemps, vous étiez roi d'un petit royaume. Des catastrophes naturelles détruisirent les récoltes. Sauriez-vous gouverner dans de telles conditions?

A partir de 10 ans.

● MINISTRE DE L'ÉNERGIE (2)

Pas facile lorsqu'on est ministre de satisfaire la population sans mettre l'économie en faillite.

A vous de jouer!!

N° Série

Support

Nbre Ko

DT 1006
DT 2006

C
D

48
48

AXF 51004

4 C

48

APX 20212

D

48

CX 4102

C

16

CX 4121

C

16

EDUCATION

SCIENCES

● ATARI LAB. (2)

Un véritable laboratoire scientifique pour découvrir les concepts fondamentaux des transferts d'énergie grâce à des expériences pratiques.
Livré avec un interface, une cartouche, un détecteur de température, un thermomètre à alcool, et un manuel complet d'expériences.

● CENTRALE NUCLÉAIRE (2)

Vous voilà dans la chambre de commande d'une centrale. Panne dans le circuit de refroidissement, emballement des réacteurs, blocage des barres, tremblement de terre, ce programme est plus qu'un jeu, un simulateur qui vous entraîne à décider juste... et vite.
A partir de 12 ans.

● CONSTRUCTION ÉLECTRIQUE

Pour apprendre en jouant le montage des circuits électriques en courant continu, un vrai professeur de physique pour ses élèves.
A partir de 14 ans.

● PHYSIQUE (4)

(Classe de 6^e).
Etude technologique de l'ampoule électrique : son observation attentive, sa description avec des croquis et légendes, son historique et naturellement, en complément, de nombreux textes de connaissances.

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

● DRAPEAUX D'EUROPE (2)

Un programme très coloré qui aidera les enfants et les adultes à devenir des experts dans la connaissance des drapeaux européens.
A partir de 8 ans.

● GÉOGRAPHIE (3)

Un logiciel éducatif qui enseigne les États, les capitales, les continents, les pays...
Un vrai professeur électronique, à la patience sans limite !!
A partir de 4 ans.

N° Série Support Nbre Ko

AED 80013 K 16

CX 4123 C 48

APX 20215 D 48

TXF 53002 C 48
DXF 54002 D 48

APX 20149 D 48

APX 20164 2 D 48

EDUCATION

DIVERS

● LES CHIFFRES ET LES LETTRES (ATARI/NATHAN) (3)

Un jeu éducatif directement inspiré du jeu d'Armand Jammot sur Antenne 2.

● LES CHIFFRES ET LES LETTRES : DISQUETTE DICTIONNAIRE (3)

Ce programme contient tous les mots de 7, 8 ou 9 lettres de la langue française, compatibles avec les règles du jeu LES CHIFFRES ET LES LETTRES.
(A utiliser avec la cartouche RXF 52001).

● ACCORDS DE LA GUITARE (4)

Perfectionnez vos connaissances sur les accords de la guitare et défiez la machine avec les "Jeux des notes et des accords".

● QUESTIONS ET RÉPONSES (2)

Testez vos propres connaissances, interrogez vos amis, créez toutes sortes de jeux amusants. Avec ce logiciel, vous pouvez programmer trois types de questionnaires pour élargir votre culture générale, étendre votre vocabulaire, ou composer des exercices pour apprendre vos leçons...
A partir de 10 ans.

N° Série Support Nbre Ko

RXF 52001 K 16

DT 2020 D 48

TXF 53003 C 48
DXF 54003 D 48

APX 20081 D 48

JEUX - LOISIRS

N° Série

Support

Nbre Ko

KIT LOISIRS

Contient 2 manettes de jeu et le programme DONKEY KONG dans lequel vous aiderez Mario, le charpentier intrépide, à délivrer son amie des griffes du DONKEY KONG.

● ASTÉROÏDS (3)

Des astéroïdes de plus en plus petits et de plus en plus rapides frappent votre vaisseau spatial. Attention, un vaisseau ennemi vous attend... 1 à 4 joueurs.

● CENTIPÈDE

Votre jardin magique est envahi par des scorpions, des chenilles et des araignées. Défendez-vous!! 1 joueur.

● DEFENDER (3)

Mission impossible pour sauver des humanoïdes paniqués par des nuages mystérieux et des attaques de vaisseaux fantômes.

● DIG DUG

Un jeu de labyrinthe peu habituel! Vous creusez vous-même vos propres couloirs. Méfiez-vous des Fygars et des Pookahs qui vous en veulent! Mais vous pouvez les écraser dans les rochers.

● DONKEY KONG Junior

Vous êtes le fils de Momo le gorille. Essayez de le faire sortir de sa cage...

● GALAXIAN (3)

Des vaisseaux envahisseurs menacent la Terre. A vous de partir à leur rencontre pour les détruire. 1 ou 2 joueurs.

● JOUST

Vous voilà en pleine fiction, chevalier chevauchant une buse! Votre vol est semé d'obstacles et d'horribles ptérodactyles venus du fond des temps vous attaquent toutes griffes dehors.

● JUNGLE HUNT

Tel Tarzan vous sautez de liane en liane dans la jungle profonde, mais attention aux crocodiles, aux rochers, et au sorcier qui vous guettent...

● MISSILE COMMAND (3)

Défendez vos villes contre l'attaque surprise de missiles balistiques armés de têtes nucléaires. 1 ou 2 joueurs.

● MISS PAC MAN

Miss PAC MAN mange des fruits, des pillules d'énergie et des fantômes. Tout va bien. Maintenez-lui son énergie, et gare aux fantômes!!

● MOON PATROL

Au volant d'une jeep lunaire. Il faut passer à tout prix malgré les rochers, les ravins, et surtout les ovnis qui passent à l'attaque.

● PAC MAN (2)

La vedette des jeux ATARI. Aidez le gentil enzyme glouton à échapper aux méchants fantômes en dévorant les pastilles d'énergie. 1 joueur.

CXL 4013

K

16

CXL 4020

K

16

CXL 4025

K

16

RX 8026

K

16

RX 8040

K

16

CXL 4024

K

16

RX 8044

K

16

RX 8049

K

16

CXL 4012

K

16

RX 8043

K

16

RX 8052

K

16

CXL 4022

K

16

JEUX - LOISIRS

N° Série

Support

Nbre Ko

● PENGU

Le jeu se passe dans l'Antarctique. PENGU, le gentil Pingouin, a des problèmes avec les Snobies. La scène est glaciale, mais l'ambiance est drôlement chaude!!

● PÔLE POSITION

Au volant d'une formule 1 aux accélérations foudroyantes! Attention aux accidents et aux sorties de route. Ce Grand Prix des pilotes n'est pas gagné d'avance!

● QIX (2)

Poursuivi par QIX et Sporro à travers l'écran, vous devez compléter case après case. Un jeu de stratégie unique en son genre.

● ROBOTRON

Des vagues successives de robots surgissent de partout. Il faut être rapide au laser pour leur échapper. Quand on y parvient, quelle aventure à raconter!!

● SPACE INVADERS (3)

D'étranges créatures venues de l'espace attaquent votre base lunaire. Détruisez-les au rayon laser. 1 ou 2 joueurs.

● SUPER BREAKOUT

Evadez-vous à travers un mur de briques. Mais attention, la balle ricoche et peut vous atteindre. 1 à 8 joueurs.

● 3D TIC TAC TOE

Un jeu de morpion, en 3 dimensions! Si vous jouez seul contre l'ordinateur, choisissez pour commencer le réseau le plus bas! 1 ou 2 joueurs.

● STAR RAIDERS (3)

Votre écran de télévision est le hublot d'un vaisseau spatial, vous êtes le pilote. La galaxie est à vous... à condition d'échapper aux vaisseaux Zylan qui vous attaquent, en 3 dimensions. 1 joueur.

LOGICIELS DE JEU

SOUS FORME DE DISQUETTE

● ATTAQUE!

Une implacable bataille de chars, appuyée par l'aviation ennemie, se déroule de jour comme de nuit, sur un terrain difficile. 1 ou 2 joueurs.

● LIMONADE

Un jeu de stimulation, très drôle et instructif. Vous voilà à la tête d'une petite entreprise de limonade. A vous de bien la gérer pour éviter la faillite.

● CAVERNES DE MARS

Aux commandes de votre engin spécial, vous descendez dans les profondeurs de Mars, repaire d'ennemis monstrueux. 1 joueur.

RX 8045

K

16

RX 8034

K

16

CXL 4027

K

16

RX 8033

K

16

CXL 4008

K

16

CXL 4006

K

16

CXL 4010

K

16

CXL 4011

K

16

APX 20072

D

48

APX 20001

D

48

CX 8130

D

16

JEUX - LOISIRS

● DESCENTE A SKI

Descendez tous schuss sur votre écran ! A vous de guider votre skieur suivant le profil de la pente.

De belles gamelles en perspectives mais aussi, quels scores de champion ! 1 joueur.

● FRONT DE L'EST 1941

Parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire ?

Un jeu de stratégie passionnant où vous commandez l'armée d'invasion allemande, et l'ordinateur l'armée russe.

(Programme disponible pour la série XL et ATARI 800 en PAL).

● CACHE-CACHE DE MOTS (2)

Un programme qui passionne les fanatiques de jeux de réflexion. C'est un peu comme les mots croisés ou toutes les combinaisons sont possibles.

A partir de 6 ans.

N° Série	Support	Nbre Ko	ENRICHISSEMENT PERSONNEL	N° Série	Support	Nbre Ko
APX 20063	D	48	CRÉATION ARTISTIQUE	CXL 4005	K	16
			● CHEVALET VIDÉO La peinture à l'ordinateur ! Votre œuvre terminée, demandez à ATARI de l'agrandir, la déformer, de changer les couleurs. Fascinant !			
APX 20050	D	48	● CRAYON LUMINEUX (3) Dessinez en couleurs sur votre téléviseur avec le crayon lumineux et gardez votre dessin en mémoire sur cassette ou sur disquette. Un bon jeu pour les enfants. (Pas d'eau à renverser, pas de peintures de guerre sur le visage !).	CX 75	K	16
			● TABLETTE TACTILE avec le programme ATARI ARTIST TM. Pour dessiner, colorier, tracer des courbes à volonté. Vous pouvez mélanger vos propres créations avec celles qui sont déjà en mémoire, dans une cassette ou une disquette.	CX 77	K	16
APX 20140	D	48	MUSIQUE			
			● BOITE A MUSIQUE Vous dessinez à l'aide de la commande à levier, une ligne sur l'écran du téléviseur. ATARI en fait une mélodie suivant différents rythmes.	APX 10182 APX 20182	C D	16 48
			● JOUER DU PIANO (2) Un clavier de piano apparaît sur l'écran et vous jouez en composant sur le clavier de votre micro-ordinateur ATARI. Si la musique vous plaît, gardez-la en mémoire. A partir de 4 ans.	APX 10062 APX 20062	C D	48 48
			● MUSIC COMPOSER (2) Affichez votre partition sur l'écran de votre téléviseur puis écoutez-la. Lorsque vous êtes au point, enregistrez votre œuvre sur cassette ou sur disquette.	CXL 4007	K	16
			● ACCORDS DE LA GUITARE (voir rubrique éducation).			
			DIVERS			
			● CULTURE PHYSIQUE (3) Le moyen de garder la forme en faisant travailler votre ordinateur à votre rythme. Il conserve en mémoire vos performances précédentes. A partir de 12 ans.	APX 20033	D	48
			● SUPER BIORYTHMES (2) Déterminez les périodes basses, critiques et hautes de vos cycles physiques, intellectuels et émotionnels et prenez vos décisions en conséquence. A partir de 8 ans.	TF 4001 DF 4001	C D	48 48
			● GRAPHOLOGIE (3) L'examen de votre écriture vous révélera les éléments dominants de votre caractère grâce à une méthode simple et originale.	DXF 54004	D	48
			● THÈME ASTRAL (4) Découvrez les aspects de votre personnalité par la dominante planétaire à l'aide de vos date et lieu de naissance.	DXF 54005	D	48

GESTION / VIE PRATIQUE

N° Série

Support

Nbre Ko

● ATARI TEXTE (3)

Un programme de traitement de textes spécialement adapté au marché français. Que vous soyez étudiant, rédacteur, secrétaire, cadre, ce programme vous fera gagner beaucoup de temps et donnera à vos écrits une finition parfaite.
(A utiliser avec l'imprimante qualité courrier ATARI 1027).

● AFFICHAGE ÉLECTRONIQUE (2)

Vous pouvez écrire jusqu'à 50 pages qui seront affichables manuellement ou automatiquement sur votre écran.

● GESTION FAMILIALE (3)

RECETTES ET DÉPENSES
+ BUDGET FAMILIAL.
Deux programmes (vendus ensemble) pour vous aider à établir un planning financier efficace. Finies les mauvaises surprises en fin d'année...

● GESTION DE DONNÉES (2)

Un logiciel idéal pour stocker et répertoire des livres, des disques, des cassettes, des numéros de téléphone, ou des adresses.

● LIAISON ATARI/MINTEL (3)

Le kit de connexion ATARI/MINTEL : un accès facile aux banques de données du centre serveur MINTEL, et surtout la possibilité de stocker des pages et les restituer à volonté.

● GRAPHE 1

Avec ce programme d'analyse graphique, les hommes d'affaires et les mathématiciens peuvent voir d'un seul coup d'œil les relations existant entre les données ou la représentation d'une équation.

● GRAPHE 2

A partir du programme GRAPHE I, GRAPHE II vous permet de garder en mémoire, sur disquette, les graphiques que vous avez réalisés à l'écran.

RXF 8036	K	48
APX 20153	D	48
APX 20108	D	48
APX 20059	D	48
KXF 50001	D + câble	48
CX 4109	D	48
APX 20074	D	48

GESTION / VIE PRATIQUE

N° Série

Support

Nbre Ko

● VISICALC (2)

L'outil idéal pour la gestion d'une petite entreprise ou d'un département d'une grande société. L'écran de l'ordinateur est une fenêtre se déplaçant sur une feuille de calcul électronique située dans la mémoire de l'ordinateur.

● TÉLÉLINK

Voilà votre micro-ordinateur transformé en terminal pour dialoguer avec des banques de données dans le monde entier, ou bavarder avec d'autres possesseurs d'ordinateurs.
(A utiliser avec l'interface A 850 et le modem de votre choix).

● SYNCALC (Série SYNAPSE). (4)

Une véritable feuille de calcul électronique pour de nombreuses applications professionnelles et personnelles, compatible avec SYNFILE, SYNTREND, ATARITEXTE et VISICALC - Livré avec une disquette explicative.

● SYNFILE (Série SYNAPSE) (4)

Un système de gestion de fichiers adapté pour tout type d'utilisation (professionnelle et personnelle), compatible avec SYNCALC, SYNTREND et ATARITEXTE.

● SYNTREND (Série SYNAPSE) (4)

Pour réaliser des analyses graphiques et statistiques, deux programmes (Syngraph et Synstat) rassemblés en un pour une utilisation professionnelle et domestique compatible avec SYNFILE et SYNCALC.

DX 5049	D	48
CXL 4015	K	16
APX 2030	D	48
APX 2031	D	48
APX 2032	D	48

PROGRAMMATION

● ATARI BASIC

Le BASIC est le langage informatique le plus répandu dans le monde. ATARI vous ouvre les portes de la programmation sans effort. (Uniquement pour ATARI 400/800).

● BASIC MICROSOFT (3)

Un langage très connu et adapté aux possibilités graphiques et sonores des micro-ordinateurs ATARI.

● CATALOGUE DE DISQUETTES

Un fichier électronique qui tient à jour vos programmes. Le nœud au mouchoir a fait beaucoup de progrès.

● ASSEMBLEUR-ÉDITEUR (2)

Avec cette cartouche, vous parlez la langue du microprocesseur. Plus besoin d'interprète ! Réservé aux utilisateurs avertis.

● LOGO (3)

Un langage de programmation très simple qui génère ses propres instructions. Idéal pour initier les enfants et les adultes à l'informatique.

● MACRO-ASSEMBLEUR

Des possibilités infinies pour les utilisateurs qui désirent écrire des programmes sophistiqués.

● PASCAL (2)

Un langage de programmation structuré.

● PILOT (enseignement)

Si vous êtes parents ou enseignants, ce programme vous apprendra à utiliser le langage PILOT pour réaliser des programmes d'enseignement adaptés à vos besoins (cours - dialogues - jeux).

● PILOT (utilisateur)

PILOT est un langage souple et facile à apprendre en peu de temps. C'est un excellent outil pour amener des débutants aux techniques de la programmation des ordinateurs grâce à l'utilisation d'une tortue graphique. A partir de 8 ans.

LES UTILITAIRES ATARI

● KIT D'UTILITAIRES POUR LA PROGRAMMATION EN BASIC (4)

Un ensemble d'utilitaires indispensables pour la programmation en basic tels que : renumérotation, référence croisée, compression de votre programme, modification des noms de variables, menu de disquettes, tri de fichiers, formateur de listing, etc...

● KIT D'UTILITAIRES POUR BASIC MICROSOFT (4)

Référence croisée, générateur de caractères qui vous permet de redéfinir tous les caractères de l'ordinateur, ceux-ci dans vos programmes en Basic Microsoft.

● KIT D'UTILITAIRES POUR GRAPHISMES ET SONS EN BASIC (4)

(Vendus ensemble).
GÉNÉRATEUR DE CARACTÈRES ET D'EFFETS SONORES (4)
Créez une infinité d'effets sonores, dessinez vos propres caractères ou bien modifiez ceux existants. Vous pouvez les réutiliser ensuite dans vos programmes.

N° Série Support Nbre Ko

CXL 4002 K 16

AX 2025 K + D 48

APX 20056 D 48

CXL 4003 K 16

RX 8032 K 16

CX 8121 D 48

APX 20102 D 48

CX 405 K + 2 D 16

CXL 4018 K 16

DXL 54010 D 48

DXF 54009 D 48

DXF 54011 2 D 48

LES UTILITAIRES ATARI

DRAWIT

Ce programme vous permet de créer avec une commande à levier des images couleurs. Plusieurs fonctions de tracés déjà intégrées vous aident dans votre réalisation. Vous pouvez animer et sonoriser ces images, ou les utiliser dans vos programmes.

● DÉBOGUEUR POUR ASSEMBLEUR ET MACRO-ASSEMBLEUR (4)

(Vendus ensemble).

HEX A BUG

Très puissant outil de débogage. Sur un même écran, l'image de certaines zones mémoires, de la pile, des registres et de votre programme. Jusqu'à 8 points d'arrêts. Peut fonctionner en mode transparent.

D.D.T.

Débogueur à utiliser avec le Macro-Assembleur ATARI.

LIVRES ATARI : quelques titres.

● CONNAITRE LE BASIC ATARI (français)

● DE RE ATARI (français)

● 35 ACTIVITÉS LOGO POUR ATARI (3)

(Edition HATIER).

(Livré avec une cassette d'exercice).

AUTRES LIVRES (Non distribués par ATARI)

● LA DÉCOUVERTE DE L'ATARI 600 XL, 800 XL, 400 et 800

Daniel Jean DAVID - Editions du P.S.I.

● LA CONDUITE DE L'ATARI 400 et 800

(compatible avec le 600 XL et 800 XL).

Patrick OROS - Editions EYROLLES.

● 101 JEUX, TRUCS, ASTUCES et PROGRAMMES pour l'ATARI 400 et 800
(Compatibles avec le 600 XL et 800 XL).
Alan North - Editions du P.S.I.

● JEUX EN BASIC SUR ATARI

Editions SYBEX.

C = Cassette - K = Cartouche - D = Disquette

INFORMATIONS ATARI*

● CLUB ATARI

Outre le fait de recevoir le magazine l'Atarien, le club Atari offre de nombreux avantages à ses adhérents.

● CLUB MÉDITERRANÉE

ATARI équipe les ateliers de micro-informatique de 17 villages du club, dans plusieurs pays.

● CENTRES ATARI D'INFORMATIQUE

Les C.I.A. de Paris Adac, Tours, Melun et Lyon (Vaux en Velin) sont à votre disposition pour vous initier à l'informatique.

*Pour tous renseignements, écrivez à :

ATARI, 9-11, rue Georges Enesco
94008 Créteil cedex

ATARI[®]

