

ATARI®



**LA CHASSE
AUX FAUTES
et
LA COURSE
AUX HAPAX**

par J.& J. Guion
et J.-Ch.Guion

© SERMAP Paris Janvier 1985

HATIER

ATARINSIDE



**LA CHASSE
AUX FAUTES
et
LA COURSE
AUX HAPAX**

par J.& J. Guion
et J.-Ch.Guion

© SERMAP Paris Janvier 1985

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'ATARI Corp.

ATARI INSIDE

INTRODUCTION

GENERALITES

Le logiciel ATARI-HATIER ci-inclus se décompose en deux programmes :

La Chasse aux Fautes

La Course aux Hapax

et met à votre disposition une méthode efficace et gaie pour apprendre l'orthographe en jouant, seul ou en famille. Vous manipulerez :

dans le cas de la version disquette, 3.900 mots
dans le cas de la version cassette, 3.060 mots
parmi les plus utilisés de la langue française.

MATERIEL NECESSAIRE

Une cartouche de langage Basic ATARI (pour les Ordinateurs-Maison ATARI 800 seulement). Cette consigne ne s'applique pas à la série XL où le Basic est déjà intégré.

Pour la version disquette :

- . Un ordinateur ATARI possédant 48 ko de mémoire vive au minimum (*).
- . Une unité de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810.
- . Une commande à levier ATARI.

Pour la version cassette :

- . Un ordinateur ATARI possédant 48 ko de mémoire vive au minimum (*).
- . Un magnétocassette ATARI 1010 ou ATARI 410.
- . Une commande à levier ATARI.

(*). Pour pouvoir utiliser ce programme avec un Ordinateur-Maison ATARI 600XL, l'utilisation de l'extension-mémoire à 64 ko MEV est nécessaire.

MISE EN ROUTE

CHARGEMENT DU PROGRAMME

1. Si vous utilisez un ordinateur ATARI 800, insérez la cartouche de langage Basic ATARI dans votre ordinateur.
2. Connectez la commande à levier au port d'entrée-sortie **no 1** de l'ordinateur.

Si vous possédez la version disquette :

- a) Eteignez votre système.
- b) Après avoir mis sous tension votre unité de disquette **no 1**, attendez que le voyant lumineux BUSY se soit éteint. Puis, insérez la disquette programme, l'étiquette dirigée vers le haut et tournée vers vous.
- c) Allumez l'ordinateur. Le programme se charge alors dans la mémoire de l'ordinateur et se lance automatiquement.

Si vous possédez la version cassette :

- a) Eteignez votre système. Mettez également hors tension le module d'interface et l'unité de disquette, s'ils sont connectés.
 - b) Insérez la face 1 de la cassette-programme dans le magnétocassette et appuyez sur la touche REWIND pour rembobiner complètement la bande. **Prenez soin de remettre votre compteur à 0** avant d'enfoncer la touche PLAY du magnétocassette.
 - c) Appuyez sur la touche START de l'ordinateur et mettez-le sous tension, la touche START étant toujours enfoncée.
 - d) Au bip sonore, relâchez cette touche et appuyez sur la touche RETURN. Le chargement du programme commence, et si le volume de votre téléviseur est bien réglé, vous entendrez le son caractérisant cette opération.
- Pendant la durée du chargement, c'est-à-dire environ 7 mn, l'écran est bleu, avec en haut à gauche le mot READY affiché ; soyez patient, s'il vous plaît. Dès que le programme est chargé, l'écran devient noir pendant quelques secondes, puis l'ordinateur affiche l'écran de présentation.

LA CHASSE AUX FAUTES MANUEL D'UTILISATION

VERSION DISQUETTE DEROULEMENT DU JEU

OBJECTIFS DU JEU

Il s'agit de marquer le plus de points possible en tirant, avec le bouton rouge de la commande à levier, sur des mots mal orthographiés pour les détruire.

Un obstacle : les mêmes mots peuvent apparaître avec une orthographe tantôt juste, tantôt fausse.

Deux contraintes : le nombre de balles mises à votre disposition (20) ;

La durée du jeu (3 minutes).

CARACTERISTIQUES

Nombre de joueurs : 1
Options de jeu : 3
Niveaux de difficulté : 4
Fichiers disponibles : 15 de 140 mots/version D
9 de 140 mots/version K7
(avec 5 niveaux de difficulté chacun).

SCORES

| | Difficulté choisie | | | |
|------------|--------------------|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| ----- | | | | |
| MOT JUSTE | | | | |
| . conservé | + 5 | + 5 | +10 | +10 |
| . détruit | -10 | -10 | -15 | -20 |
| MOT FAUX | | | | |
| . conservé | -10 | -15 | -15 | -20 |
| . détruit | +10 | +15 | +20 | +40 |
| ----- | | | | |

. Un fichier de mots plus difficiles apparaît à 200, 400, 600 puis 800 points.

. Chaque passage à un niveau de difficulté supérieure vous donne droit à une prime de 100 points.

Après l'apparition de l'écran de présentation, l'ordinateur vous demande de choisir parmi l'un des 4 niveaux de difficulté, basés sur le rythme et la durée d'affichage des mots. Utilisez votre manette de commande pour faire votre choix. Validez ensuite votre réponse en enfonceant le bouton de mise à feu de votre commande à levier. Un petit signal sonore précède l'affichage de l'écran vous invitant à indiquer à l'ordinateur le fichier de mots sur lequel vous souhaitez ouvrir la chasse.

Avec le levier de la manette, choisissez l'option 1 pour travailler sur un fichier tiré au hasard (1-15) ;
2 pour travailler sur un fichier de votre choix (1-15) ;
3 pour travailler sur un fichier de votre création.

Une fois encore, validez votre réponse en appuyant sur le bouton rouge de votre manette de commande. Le fichier se charge, tandis que l'écran devient bleu pendant quelques secondes.

Vous avez choisi l'option 1

A partir d'un fichier choisi par l'ordinateur, un mot s'affiche trois fois au hasard sur l'écran. Servez-vous de votre manette de commande pour ajuster et tirer. Enfoncez le bouton de mise à feu pour détruire le mot faux ou laissez disparaître de lui-même le mot juste. Vous connaîtrez vite la bonne réponse d'après le score affiché et le son produit par l'ordinateur. Restez sur vos gardes, un nouveau mot apparaît...

Vous avez choisi l'option 2

Avec votre manette de commande, choisissez l'un des fichiers contenus dans ce programme, numérotés de 1 à 15. Vérifiez l'orthographe de chaque mot et jouez comme indiqué au paragraphe précédent.

Vous avez choisi l'option 3

À vous de jouer en créant votre propre fichier de mots. Après quelques instants, l'écran de votre téléviseur devient bleu et vous percevez un sifflement. C'est normal. L'ordinateur affiche ensuite les instructions que vous devrez suivre pour entrer les mots sur lesquels vous souhaitez vous exercer (cf. page 11).

VERSION CASSETTE DEROULEMENT DU JEU

Après l'apparition de l'écran de présentation, l'ordinateur vous demande de choisir parmi l'un des 4 niveaux de difficulté, basés sur le rythme et la durée d'affichage des mots. Utilisez votre manette de commande pour faire votre choix. Validez ensuite votre réponse en enfonçant le bouton de mise à feu de votre commande à levier. Un petit signal sonore précède l'affichage de l'écran. Il indique alors à l'ordinateur le fichier de mots sur lequel vous souhaitez ouvrir la chasse.

Avec le levier de la manette, choisissez l'option 1 pour travailler sur un fichier de votre choix (1-9) ;
2 pour travailler sur un fichier de votre création.

Une fois encore, validez votre réponse en appuyant sur le bouton rouge de votre manette de commande.

Vous avez choisi l'option 1

Votre cassette comporte 9 fichiers dont il est important de repérer le début. Pour cela, remettez d'abord à zéro le compteur de votre magnétocassette, puis jouez dans l'ordre croissant (de 1 à 9) au moins une fois avec chaque fichier. N'oubliez pas, avant de lancer chacun d'eux, de noter la valeur affichée au compteur. Ce nombre vous donne la position de départ du fichier suivant. Enfin, reportez ce relevé sur l'index des fichiers se trouvant à la fin du présent manuel (page 19).

NOTA :

La première face de votre cassette comporte le programme de la Chasse aux Fautes lui-même, et les fichiers de mots 1 à 3. La seconde face comprend, elle, les fichiers de mots 4 à 9.

D'autre part, nous vous rappelons que, après avoir étalonné la face 1, vous devez retourner la cassette, rembobiner la bande jusqu'au début, et remettre le compteur du magnétocassette à zéro.

Positionnez la bande de votre cassette sur l'un des fichiers du programme et suivez les instructions affichées à l'écran. Cette procédure achevée, un mot s'affiche trois fois au hasard sur l'écran. Servez-vous de votre manette de commande pour ajuster et tirer. Enfoncez le bouton de mise à feu pour détruire le mot faux ou laissez disparaître de lui-même le mot juste. Vous connaîtrez vite la bonne réponse d'après le score affiché et le son produit par l'ordinateur. Restez sur vos gardes, un nouveau mot apparaît...

Vous avez choisi l'option 2

A vous de jouer en créant votre propre fichier de mots. Après quelques instants, l'écran de votre téléviseur devient bleu et vous percevez un sifflement. C'est normal. L'ordinateur affiche ensuite les instructions que vous devrez suivre pour entrer les mots sur lesquels vous souhaitez vous exercer (cf. page 11).

CREATION D'UN FICHIER

Tapez votre fichier de la façon suivante :

En minuscules.

Le mot bien orthographié suivi du mot faux, et ainsi de suite...

Pas d'espaces entre les mots.

Une virgule séparant chaque mot du suivant.

Un nombre pair de mots par ligne.

8 mots maximum par ligne.

Enfoncez la touche RETURN pour entrer chaque ligne de mots.

Tapez @ (SHIFT 8) pour sortir du mode de création de fichier.

Exemple de ligne :

maison,maitsson,paier,palliers,carton,karrton

Utilisez le tableau ci-dessous de redéfinition de caractères pour afficher à l'écran des caractères comme les voyelles accentuées ou le c cédille.

Principe : Enfoncez simultanément la touche CTRL et une autre touche du clavier.

L'accent aigu :

é : CTRL R

L'accent grave :

è : CTRL W

Le c cédille :

ç : CTRL C

Les accents circonflexes :

â : CTRL A

ê : CTRL E

î : CTRL I

ô : CTRL O

û : CTRL U

NOTES

Le mot n'est pas détruit :

- . si vous tirez alors qu'il est éteint.

Le jeu est terminé :

- . si vous avez épuisé votre capital de 20 balles ;
- . si le temps imparti (environ 3 minutes) est écoulé.

LA COURSE AUX HAPAX MANUEL D'UTILISATION

OBJECTIFS DU JEU

Voir les Hapax ! Pour cela, effacez très vite, à l'aide de la barre d'espacement de votre ordinateur, le mot qui s'affiche pour le retaper sans faute au clavier.

Un obstacle : plus le joueur prend de temps pour examiner le mot affiché, plus il perd de points.

Deux contraintes : Les Hapax, mots très rares, apparaissent au sixième niveau de difficulté. La durée du jeu n'excède pas trois minutes.

CARACTERISTIQUES

Nombre de joueurs : 1
Options de jeu : 3
Fichiers disponibles : 10 comprenant 180 mots
chacun (avec 6 niveaux de
difficulté).

SCORES

. Chaque mot correctement retapé vaut 10 points.

. Chaque passage à un niveau de difficulté supérieure vous donne droit à une prime de 100 points.

VERSION DISQUETTE DEROULEMENT DU JEU

Après l'apparition de l'écran de présentation , l'ordinateur vous demande de choisir entre 3 options de jeu.

Avec le levier de la manette, choisissez l'option

- 1 pour travailler sur un fichier tiré au hasard (1-10) ;
- 2 pour travailler sur un fichier de votre choix (1-10) ;
- 3 pour travailler sur un fichier de votre création .

Ceci fait, validez votre réponse en enfonceant le bouton de mise à feu de votre commande à levier. Après quelques instants, l'écran de votre téléviseur devient bleu et vous percevez un sifflement. C'est normal. Enfoncez la touche OPTION et l'ordinateur affiche la règle du jeu. Ou, plus simplement, appuyez sur la touche START pour lancer le jeu.

Vous avez choisi l'option 1

A partir d'un fichier choisi par l'ordinateur, un mot s'affiche à l'écran. A vous de mémoriser son orthographe avant de le faire disparaître en appuyant sur la barre d'espacement de l'ordinateur. Retapez le mot (accents et cédille compris, s'il y a lieu) et enfoncez la touche RETURN pour valider votre réponse. Vous connaîtrez vite la bonne réponse d'après le score ou le message affiché, et le son produit par l'ordinateur. Restez sur vos gardes, un nouveau mot apparaît.

Vous avez choisi l'option 2

Avec votre manette de commande, choisissez l'un des fichiers contenus dans ce programme, numérotés de 1 à 10, et jouez comme indiqué au paragraphe précédent.

Vous avez choisi l'option 3

A vous de jouer en créant votre propre fichier de mots. L'ordinateur affiche ensuite les instructions que vous devrez respecter pour entrer les mots sur lesquels vous souhaitez vous exercer (cf. page 18).

VERSION CASSETTE DEROULEMENT DU JEU

Après l'apparition de l'écran de présentation, l'ordinateur vous demande de choisir parmi l'une des deux options de jeu.

Avec le levier de la manette, choisissez l'option :
1 pour travailler sur un fichier de votre choix (1-10) ;
2 pour travailler sur un fichier de votre création.

Ceci fait, validez votre réponse en enfonceant le bouton de mise à feu de votre commande à levier. Après quelques instants, l'écran de votre téléviseur devient bleu et vous percevez un petit sifflement. C'est normal. Enfoncez la touche OPTION et l'ordinateur affiche la règle du jeu. Ou, plus simplement, appuyez sur la touche START pour lancer le jeu.

Vous avez choisi l'option 1

Votre cassette comporte 10 fichiers dont il est important de repérer le début. Pour cela, remettez d'abord à zéro le compteur de votre magnétocassette, puis jouez dans l'ordre croissant (de 1 à 10) au moins une fois avec chaque fichier. N'oubliez pas, avant de lancer chacun d'eux, de noter la valeur affichée au compteur. Ce nombre vous donne la position de départ du fichier suivant. Enfin, reportez ce relevé sur l'index des fichiers se trouvant à la fin du présent manuel (page 19).

NOTA :

La première face de votre cassette comporte le programme de la Course aux Hapax lui-même, et les fichiers de mots 1 à 5. La seconde face comprend, elle, les fichiers de mots 6 à 10. D'autre part, nous vous rappelons que, après avoir étalonné la face 1, vous devez retourner la cassette, rembobiner la bande jusqu'au début, et remettre le compteur du magnétocassette à zéro.

Positionnez la bande de votre cassette sur l'un des fichiers du programme et suivez les instructions affichées à l'écran. Cette procédure achevée, un mot s'affiche à l'écran. A vous de mémoriser son orthographe avant de le faire disparaître en appuyant sur la barre d'espacement de l'ordinateur. Retapez le mot (accents et c cédille compris, s'il y a lieu) et enfoncez la touche RETURN pour valider votre réponse. Vous connaîtrez vite la bonne réponse d'après le score ou le message affiché, et le son produit par l'ordinateur. Restez sur vos gardes, un nouveau mot apparaît...

Vous avez choisi l'option 2

A vous de jouer en créant votre propre fichier de mots. L'ordinateur édite ensuite les instructions que vous devrez respecter pour entrer les mots sur lesquels vous souhaitez vous exercer (cf. page 18).

CREATION D'UN FICHER

Tapez votre fichier de la façon suivante :
 En minuscules.
 Les mots les uns après les autres.
 Pas d'espaces entre les mots.
 Une virgule séparant chaque mot.
 8 mots maximum par ligne.
 Enfoncez la touche RETURN pour entrer chaque ligne de mots.
 Tapez @ (SHIFT B) pour sortir du mode de création de fichier.

Utilisez le tableau ci-dessous de redéfinition de caractères pour afficher à l'écran des caractères comme les voyelles accentuées ou le c cédille.

Principe : Enfoncez simultanément la touche CTRL et une autre touche du clavier.

L'accent aigu :

é : CTRL R

L'accent grave :

è : CTRL W

Le c cédille :

ç : CTRL C

Les accents circonflexes :

â : CTRL A

ê : CTRL E

î : CTRL I

ô : CTRL O

û : CTRL U

| | / F.1 / | / F.2 / | / F.3 / | / F.4 / | / F.5 / | / F.6 / | / F.7 / | / F.8 / | / F.9 / | / F.10 / |
|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|
| Chasse aux Fautes : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : |
| Course aux Hapax : | : | : | : | : | : | : | : | : | : | : |

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe « BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.



Produit distribué par ATARI,
une division P.E.C.F.
9-11, rue Georges Enesco
94008 CRETEIL CEDEX
FRANCE

© SERMAP PARIS OCTOBRE 1983.

Toute traduction, adaptation ou reproduction
même partielle, par tous procédés, en tous pays
faite sans autorisation préalable, est illicite et expo-
serait le contrevenant à des poursuites judiciaires.
Réf.: Loi du 11 mars 1957, ISBN 2 218 06 826-5.

