

ATARI®



CACHE CACHE DE MOTS

Max Mulliner

Un produit de la gamme APX
(ATARI Program Exchange)
© 1982 Max Mulliner

ATARINSIDE



CACHE CACHE DE MOTS

Max Mulliner

Un produit de la gamme APX
(ATARI Program Exchange)
© 1982 Max Mulliner

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 Inc.

ATARI INSIDE

GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

Les Marques et noms suivants sont des marques déposées d'ATARI, INC.

ATARI (R)	
ATARI 600XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 800XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 1010tm	Magnétocassette
ATARI 1050tm	Unité de disquette
ATARI 1020tm	Imprimante graphique 4 couleurs/40 colonnes
ATARI 1027tm	Imprimante 80 colonnes
ATARI 1064tm	Extension mémoire à 64 ko MEV pour 600XL
ATARI 1060tm	Module CP/M

ATARI 400tm	Ordinateur-Maison
ATARI 800tm	Ordinateur-Maison
ATARI 410tm	Magnétocassette
ATARI 810tm	Unité de disquette
ATARI 822tm	Imprimante thermique
ATARI 850tm	Module d'interface

Distribué par

The ATARI Program Exchange
P.O. Box 427
155 Moffett Park Drive, B-1
Sunnyvale, CALIFORNIA 94086

Pour obtenir un catalogue de tous les produits APX, contactez votre revendeur ou le représentant d'ATARI dans votre pays.

ATARI INSIDE

TABLE DES MATIERES

I . INTRODUCTION

1. PRESENTATION
2. ACCESSOIRES INDISPENSABLES
3. ACCESSOIRES OPTIONNELS
4. PRESENTATION DU CLAVIER

II. MISE EN ROUTE

1. CHARGEMENT DU PROGRAMME
2. PREMIERE APPARITION SUR L'ECRAN
3. POUR FAIRE VOTRE CHOIX

III. MANUEL D'UTILISATION

1. DEFINIR LE MODE DE RECHERCHE
2. LE JEU
3. SCORE FINAL

IV. GUIDE D'UTILISATION DE "EDITION"

1. CHOIX DE LA TAILLE DE LA GRILLE
2. CHOIX DE LA TAILLE DES CARACTERES
DANS LA GRILLE
3. CHOIX DE LA GRILLE

V. GUIDE D'UTILISATION DE "CREATION"

1. CREATION DE GRILLES
2. MAINTENANCE

VI. EXEMPLE D'UNE GRILLE ET DE SA SOLUTION

ANNEXE

I. INTRODUCTION

1. PRESENTATION

Professeurs, étudiants, fanatiques des jeux de réflexions, vous aimerez tous ce programme. Vous pourrez créer une grille de mots cachés (jusqu'à 30 mots), les mots pouvant être écrits normalement (ou à l'envers) horizontalement, verticalement et diagonalement. Vous devez utiliser une commande à levier pour localiser un mot quand vous jouez sur l'écran. Vous pouvez jouer à deux (chacun son tour!), choisir la taille de vos grilles, l'agencement des mots et la difficulté (plus ou moins de temps). Mais vous pourrez aussi utiliser l'imprimante et imprimer les grilles et leurs solutions. Les professeurs pourront se servir de ce programme pour générer des exercices originaux pour leurs élèves.

2. ACCESSOIRES INDISPENSABLES

La cartouche ATARI BASIC pour les ordinateurs ATARI 800
24 K° de RAM
L'unité de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810
Une commande à levier ATARI par joueur

3. ACCESSOIRES OPTIONNELS

L'imprimante de 80 colonnes ATARI 1027
D'autres disquettes formatées par le DOS III (DOII pour les unités de disquette ATARI 810).

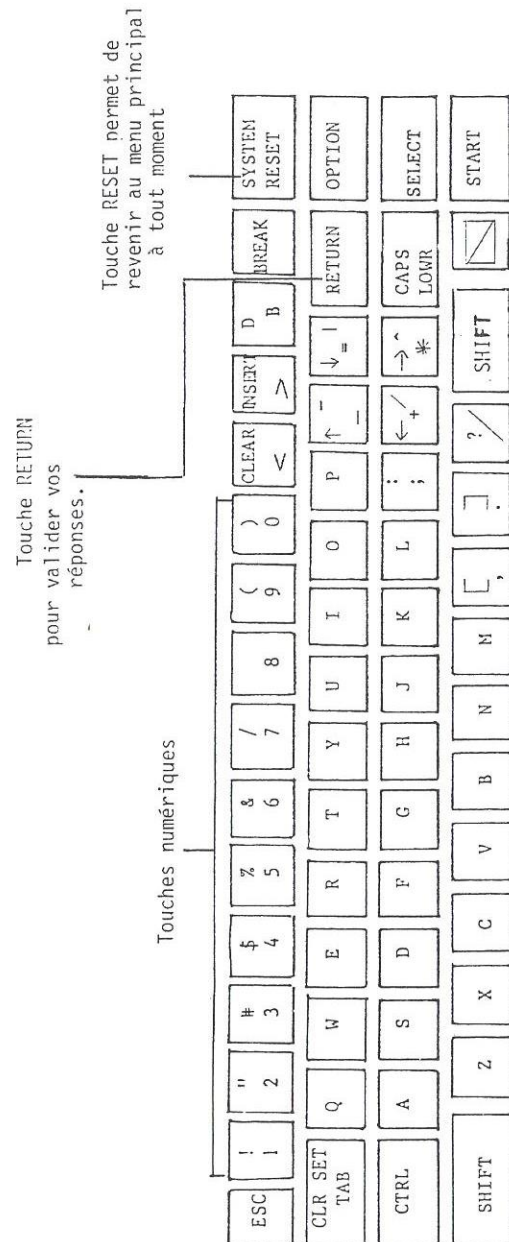
Si vous voulez contacter l'auteur de ce programme vous pouvez lui écrire au :

302 WEST 1290 SOUTH

SANDY, UTAH 84070

(801) 255-4797

4. PRESENTATION DU CLAVIER.



2. MISE EN ROUTE

1. CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Si vous possédez un ordinateur ATARI 800, mettre la cartouche ATARI BASIC dans la fente gauche de votre ordinateur.
 - chaque joueur enclenche sa commande à levier dans les première et seconde prises de votre ordinateur
 - si vous comptez vous servir de l'imprimante, connectez-la au système et allumez-la
 - vérifiez que votre ordinateur est éteint
 - allumez votre unité de disquette
 - quand le voyant BUSY s'éteint, ouvrez la porte, introduisez la disquette de "CACHE-CACHE DE MOTS" avec l'étiquette sur votre droite (utilisez le lecteur n° 1 si vous en avez plus d'un)
 - allumez votre ordinateur et votre poste de télévision. Le programme se charge automatiquement et commence immédiatement.
 - première apparition sur l'écran
- après le titre, sur l'écran apparaît :

```

CACHE-CACHE
DE MOTS
choix
*----> JEU SUR L'ECRAN
IMPRESSION
CREATION
appuyez sur
SELECT pour changer
START pour débiter
    
```

3. POUR FAIRE VOTRE CHOIX

Si vous voulez jouer au CACHE-CACHE DE MOTS sur l'écran, utilisez l'option JEU SUR L'ECRAN. Si vous voulez imprimer des grilles, utilisez l'option IMPRESSION. Si vous voulez créer de nouvelles grilles, utilisez l'option CREATION.

Pour faire votre choix, utilisez la touche SELECT (voir présentation du clavier) et quand la flèche (*---->) se trouve en face de l'option choisie, appuyez sur la touche START (voir présentation du clavier) pour continuer.

3. GUIDE D'UTILISATION DE JEU SUR L'ECRAN

1. Définir le mode de recherche

Si vous avez choisi l'option JEU SUR L'ECRAN dans le menu principal, vous devez d'abord décider de la taille qu'aura votre grille. Par défaut, elle est de 15 colonnes sur 15 lignes. Le programme affiche :

GRILLES DE MOTS CACHES
Ce jeu affiche des grilles de
mots cachés sur votre écran
Leur taille par défaut
est de 15 colonnes sur 15 lignes
VOULEZ-VOUS LA MODIFIER ? (O/N)

Si vous appuyez sur la touche "N" (NON), vous passez au choix suivant. Si vous appuyez sur "O" (OUI), le programme vous demande

NOMBRE DE COLONNES ?

NOMBRE DE LIGNES ?

Entrez un nombre et appuyez sur la touche RETURN (voir présentation du clavier). Une grille de 15 sur 15 est bonne pour des listes de 10 à 20 mots, mais si vous avez plus de mots utilisez de plus grandes grilles. Le maximum est de 15 pour le nombre de lignes et de 20 pour le nombre de colonnes. Le nombre de mots quant à lui est limité à 30.

Vous pouvez également réduire les grilles (pour les enfants). La grille la plus petite aura 8 lignes sur 8 colonnes. Mais, en général, la taille de 15 X 15 (par défaut) est la meilleure.

2. Sélection de la durée de jeu

Ensuite, le programme affiche :

APPUYER SUR SELECT CHANGE LA DUREE
ILLIMITE
PUIS APPUYEZ SUR START

Si vous appuyez sur SELECT vous verrez apparaître les différents niveaux de difficulté : ILLIMITE, EXPERT, CONFIRME ou DEBUTANT. Quand le niveau de votre choix apparaîtra sur l'écran, appuyez sur START pour continuer.

ILLIMITE : le joueur n'a pas de limitation de durée pour le jeu.
EXPERT : le joueur a 8 secondes pour trouver chaque mot.
CONFIRME : le joueur a 17 secondes pour trouver chaque mot.
DEBUTANT : le joueur a 25 secondes pour trouver chaque mot.

Dans tous les cas, le temps qu'il vous reste est indiqué lors du jeu en bas à gauche par TR = (Temps Restant). Si vous avez choisi illimité, il n'y aura qu'un blanc derrière TR=.

3. Sélection du nombre de joueurs

Pour répondre à la question suivante :

UN OU DEUX JOUEURS

FRAPPEZ 1 OU 2

Appuyez sur la touche 1 ou la touche 2. Ensuite, le programme vous demandera le nom du ou des joueurs. Appuyez sur RETURN (voir présentation du clavier) après avoir frappé votre nom. Si vous ne voulez pas voir votre nom apparaître, appuyez sur RETURN directement.

4. Sélection de la grille

Après avoir rentré vos noms (ou appuyé sur RETURN), le programme affiche :

GRILLES DISPONIBLES
MOIS
ORDINATE
JOURS

Entrez le nom de la grille désirée ?

Vous devez taper au clavier le nom de la grille sur laquelle vous désirez jouer, appuyez ensuite sur RETURN. Vous êtes prêt à jouer au CACHE-CACHE DE MOTS.

Pour utiliser une des grilles que vous aurez créée, enlevez la disquette "CACHE-CACHE DE MOTS" et insérez la disquette sur laquelle vous aurez sauvegardé vos grilles). Ensuite, tapez le nom de la grille et RETURN.

REMARQUE : Si le nom que vous entrez ne correspond à aucune grille existante, le programme affichera le message GRILLE NON TROUVEE et vous demandera un autre nom de grille.

2. LE JEU

Au début du jeu, l'écran se vide et la liste des mots de la grille choisie s'affiche. Ensuite, chaque mot s'affiche seul jusqu'à ce qu'il soit placé dans la grille par le programme. Après que les mots aient été tous placés le programme remplit les blancs de la grille par des lettres générées aléatoirement. Le jeu commence.

Le but du jeu est de trouver le maximum de mots dans la limite de temps imparti à chacun. Un curseur apparaît au centre de la grille. Pour le déplacer, prenez votre commande à levier avec le bouton rouge sur votre gauche et le mot TOP face à l'écran. Utilisez le levier pour bouger le curseur horizontalement, verticalement et diagonalement.

Quand vous avez localisé un mot de la liste (ils défilent tous dans la fenêtre texte), placez le curseur sur la première lettre et appuyez sur le bouton rouge de la commande à levier, vous entendrez alors un bip sonore indiquant à l'ordinateur la position choisie. Ne maintenez pas le bouton rouge enfoncé trop longtemps ou un second bip sonore serait automatiquement généré et annulerait le premier ; ensuite positionnez le curseur sur la dernière lettre et appuyez sur le bouton rouge. Le mot ainsi localisé, change de couleur et votre score augmente.

REMARQUES : Vous pouvez également commencer par localiser la dernière lettre puis localiser la première. Le programme réagira correctement.

Dans la version à deux joueurs, chacun joue à tour de rôle. Le tour change quand un joueur a localisé (correctement ou non) un mot ou que son temps de jeu est écoulé.

3. LE SCORE FINAL

Si vous avez correctement localisé un mot, vous avez un point, le mot change de couleur et le curseur retourne au centre. Votre score s'affiche en bas à droite. Vous ne devez localiser un mot qu'une seule fois dans la grille. Les mots restants s'affichent dans la fenêtre texte.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les mots soient trouvés ou que vous ayez appuyé sur la touche OPTION (voir présentation du clavier). Le nombre de mots restants à trouver est indiqué en bas à gauche, sous le temps par MR=.

1. Version à un joueur

Quand vous avez trouvé tous les mots, le programme efface toutes les lettres supplémentaires de la grille et affiche le nombre de mots trouvés. A ce moment, vous avez ces options qui s'affichent

Appuyez sur START pour rejouer
sur OPTION pour revoir la grille
sur RESET pour le menu

4. GUIDE D'UTILISATION DE "IMPRESSION"

1. CHOIX DE LA TAILLE DE LA GRILLE

L'option "IMPRESSION" de CACHE-CACHE DE MOTS sert à imprimer des grilles de mots cachés et leurs grilles de solution. Quand vous choisissez "IMPRESSION" dans le menu principal, le programme affiche :

CACHE-CACHE DE MOTS
Ce programme crée des grilles de mots
qui seront éditées sur l'imprimante
La taille par défaut de la grille
est de 15 colonnes sur 15 lignes

VOULEZ-VOUS MODIFIER LA TAILLE (O/N)

Si vous répondez en appuyant sur la touche N (voir présentation du clavier) pour répondre NON, vous allez directement à la question suivante. Si vous répondez O pour OUI le programme affiche :

COMBIEN DE COLONNES ?
COMBIEN DE LIGNES ?

Vous devez alors entrer un nombre suivi de RETURN (voir présentation du clavier).

Par défaut, le programme prend 15 colonnes sur 15 lignes.

Le nombre maximum de colonnes que le programme peut afficher sur l'écran est de 39. Le nombre maximum de lignes que le programme peut afficher sur l'écran est de 20. Mais vous pouvez bien sûr dépasser ces limites (la grille n'apparaîtra pas entière sur l'écran).

2. CHOIX DE LA TAILLE DES CARACTÈRES DANS LA GRILLE

Une fois que vous avez répondu à la question précédente, le programme affiche :

les caractères de la grille peuvent
être étendus ou condensés
Appuyez sur START pour les étendre
Appuyez sur OPTION pour les condenser

Les caractères étendus donnent un espace entre chaque colonne. Ce format est donc plus lisible. Les caractères condensés ne laissent pas d'espace entre les colonnes et toutes les lettres sont rapprochées les unes des autres.

3. CHOIX D'UNE GRILLE

Après, le programme affiche :

Grilles présentes
Mois
Ordinate
Jours
Entrez le nom de la grille désirée
?

Donnez alors le nom de la grille que vous voulez imprimer et appuyez sur la touche RETURN. Vous pouvez choisir une des trois grilles présentes sur la disquette de CACHE-CACHE DE MOTS mais vous pouvez aussi introduire une autre disquette et utiliser une grille que vous avez vous même créée.

Il dessine la grille, place les mots et remplit les espaces blancs de lettres générées aléatoirement. Ensuite, le message suivant apparaît :

Pour imprimer, appuyez sur START
Pour reformater, appuyez sur OPTION

L'option de reformatage vous permet de demander à l'ordinateur d'essayer une autre disposition pour les mots. Vous pouvez interrompre le programme lorsqu'il place les mots en appuyant sur OPTION. L'option d'impression vous permet de faire imprimer la grille qui est sur l'écran. Le programme imprimera la grille des solutions sur une première page et la grille complète ensuite.

Ensuite, les options suivantes s'affichent :

Pour imprimer la même grille,
appuyez sur START
Pour reformater cette grille,
appuyez sur OPTION
Pour retourner au menu,
appuyez sur RESET

5. GUIDE D'UTILISATION DE "CREATION"

Après avoir choisi l'option "CREATION" dans le menu principal pour pouvoir générer vous même de nouvelles grilles de mots, ce programme affiche :

```
      CREATION
      DE GRILLES
      CHOIX
*----->> CREATION GRILLES
      MAINTENANCE
      RETOUR AU MENU
      Appuyez sur
      SELECT pour choisir
      START pour débiter
```

Vous devez choisir votre option de la même façon que dans le menu principal. Vous appuyez sur la touche SELECT (voir présentation du clavier) jusqu'à ce que la flèche soit en face de l'option que vous avez choisi puis appuyez sur la touche START. L'option de création de grilles vous permet de créer de nouvelles grilles en entrant un certain nombre de paramètres. L'option de maintenance vous permet de faire diverses opérations (destruction, liste,...) sur les grilles déjà existantes. L'option de retour au menu vous ramène au menu principal.

1. CREATION DE GRILLES

La première apparition sur l'écran quand vous avez choisi "CREATION DE GRILLES" est celle-ci :

```
      CREATION DE GRILLES
      CETTE OPTION VOUS PERMET DE CREER
      DES GRILLES SUR DISQUETTE
```

AVANT DE COMMENCER VOUS DEVEZ
ETRE EN MESURE DE FOURNIR :

1. le nombre de mots de la grille
 2. le titre de la grille
 3. les mots à cacher
 4. un nom pour cette grille
- Quand vous serez prêt(e)
appuyez sur START pour débiter

Appuyez sur la touche START (voir présentation du clavier) quand vous avez tous les éléments pour créer votre grille : le nombre de mots, le titre, les mots et le nom sous lequel la grille sera sauveée sur la disquette. N'oubliez pas d'insérer une disquette formatée avec DOS II pour que la sauvegarde s'effectue correctement.

Le programme affiche :

COMBIEN DE MOTS ?

Vous pouvez choisir entre 1 et 30 mots pour une grille. Entrez le nombre de mots et appuyez sur la touche RETURN. Le programme affiche :

TITRE DE LA GRILLE
15 LETTRES AU MAXIMUM
?

Entrez le titre que vous avez choisi pour votre grille et appuyez sur RETURN. Le programme affiche :

ENTREZ LES MOTS, UN A UN
15 LETTRES AU MAXIMUM
#1 ?

signifie numéro, c'est la notation américaine que nous avons conservé ici pour plus de clarté. Entrez donc le premier mot et appuyez sur RETURN. Le programme vous demande le mot numéro 2 (#2) et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez rentré le nombre de mots que vous avez spécifié auparavant. Ensuite le programme affiche :

Appuyez sur OPTION pour MODIFIER

Si un des mots de votre liste doit être changé, appuyez sur la touche OPTION. Après 5 secondes, si vous n'avez pas appuyé sur cette touche, la procédure de tri s'effectue et le programme continue.

Si vous avez appuyé sur OPTION afin de modifier un mot, le programme affiche :

MOT NUMERO
?

Entrez le numéro du mot que vous voulez modifier et appuyez sur RETURN. Ce mot s'affiche en même temps que le message suivant :

FAITES VOS MODIFICATIONS

Entrez alors le nouveau mot correctement modifié et appuyez sur RETURN. Le programme affiche :

UN AUTRE MOT ? (O/N)

Si vous tapez sur la touche "O" (oui) suivi de RETURN, le programme vous demande le numéro du mot à modifier et ainsi de suite jusqu'à ce que vos modifications soient finies. Si vous tapez "N" (non) suivi de RETURN, le programme effectue la procédure de tri et affiche :

DONNEZ LE NOM DU FICHIER
8 LETTRES AU MAXIMUM
?

Entrez le nom que vous avez choisi pour la grille sauvegardée sur disquette et appuyez sur RETURN. La grille est alors sauvegardée et le programme affiche

SAUVEGARDE EFFECTUEE

puis :

APPUYEZ SUR START POUR UNE AUTRE
CREATION
APPUYEZ SUR OPTION POUR LE MENU
APPUYEZ SUR RESET POUR LE
MENU PRINCIPAL

2. MAINTENANCE

La première apparition sur l'écran quand vous avez choisi "maintenance" est celle-ci :

MAINTENANCE DES GRILLES

Choisissez une option de ce menu :

S uppression d'une grille entière
L iste de toutes les grilles
R etour au menu

Pour faire votre choix, appuyez sur la touche de la première lettre de l'option (exemple : appuyez sur la touche S pour la suppression).

1. Suppression d'une grille entière

Utilisez cette option pour détruire une grille sur une disquette, aussi n'oubliez pas avant de l'utiliser d'introduire votre disquette formatée sur laquelle a été sauvegardée votre grille. Le programme affiche :

DONNEZ LE NOM DE LA GRILLE
QUI DOIT ETRE SUPPRIMEE

Entrez le nom de la grille (nom de sauvegarde) que vous voulez détruire et appuyez sur la touche RETURN. Un message de vérification apparaît alors :

FRAPPEZ RETURN POUR SUPPRIMER

(nom de la grille à supprimer) ?

Si vous appuyez sur RETURN, la grille est détruite et le programme affiche :

<nom de la grille> DETRUITE

Vous retournez alors automatiquement au menu de maintenance.

2. Liste de toutes les grilles

Utilisez cette option pour revoir les mots que contient une grille ou simplement voir la liste des grilles que contient une disquette. Introduisez alors cette disquette et tapez L dans le menu de maintenance. Si vous tapez L avec la disquette de CACHE-CACHE DE MOTS le programme affichera :

GRILLES PRESENTES
MOTS
ORDINATE
JOURS

ENTREZ LE NOM DE LA GRILLE DESIREE
?

Entrez alors un des noms de grilles présentes sur cette disquette et appuyez sur la touche RETURN. Si par exemple, vous choisissez JOURS, le programme affichera :

titre : JOURS 7 mots

MERCREDI
VENDREDI
DIMANCHE
SAMEDI
LUNDI
MARDI
JEUDI

APPUYEZ SUR START POUR LE MENU

Pour retourner au menu de maintenance appuyez sur la touche START
(voir présentation du clavier).

3. Retour au menu

Cette option vous permet de revenir au menu de création de grille.

En appuyant sur la touche RESET vous pouvez revenir à tout moment au menu principal.

6. EXEMPLE D'UNE GRILLE ET DE SA SOLUTION

JOURS

QIKRJLFJKDNEGRF
LEFALEEFIFAZLMQ
NEBGGXUMZDJSECC
HPTHDIADAQNOVID
WHGECNQSIMPUIGD
PDWZCPDNQFVKLYR
QGXXHILNKVDZFBK
DDEKDCMAITVXESD
AGLWEFXFSYGQOTG
NYQERAXUENFOTLV
ECBICBZQFYFREQS
PQHFRYCIDERDNEV
HCIGEVSEJAKYBO
USOWMJNYZOTPFHP
TMARDIIDEMASCAX

SOLUTION DE LA GRILLE : JOURS

...J...D...
...E..I.....
...UM.D.....
...AD..N....
...N..I..U...
...C.....L..
...HI.....
...E.D.....
...E.....
...R.....
...C.....
...R..IDERDNEV
...E.....
...M.....
...MARDIIDEMAS...

MERCREDI VENDREDI DIMANCHE SAMEDI LUNDI
MARDI JEUDI

ANNEXE :

Nous vous conseillons dans le jeu sur l'écran de ne pas commencer par localiser le mot le plus court, dans ce cas, en effet le programme ne parvient pas à reconnaître le mot et s'arrête.

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.



A Warner Communications Company



ATARI INSIDE