COMMENT COMPTER

© 1982 Al Casper

Un produit de la gamme APX
(Atari Program Exchange)

COMMENT COMPTER

© 1982 Al Casper

Un produit de la gamme APX
(Atari Program Exchange)

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.

ATARINSIDE

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.

MARQUES DEPOSEES D'ATARI

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 64ko 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.

****

ATARINSIDE

INTRODUCTION

GENERALITES

"Compter" c'est une méthode colorée et amusante pour faire apprendre à de jeunes enfants à compter jusqu'à 50 dans les quatre langues suivantes : anglais, espagnol, français et allemand. Le jeu comprend six niveaux de difficulté. Les nombres peuvent etre entrés de différentes façons. Ceci permet aux enfants de s'intéresser longtemps à ce programme.

MATERIEL NECESSAIRE

. Une cartouche de langage BASIC ATARI (pour les ordinateurs ATARI 400 et ATARI 800 seulement).

Pour la version cassette :
. Un ordinateur ATARI possédant 16 ko de mémoire vive au minimum.
. Un magnétocassette ATARI 1010 ou ATARI 410.

Pour la version disquette :
. Un ordinateur ATARI possédant 24 ko de mémoire vive au minimum.
. Une unité de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810.

MATERIEL OPTIONNEL

. Un jeu de commandes à molette ATARI
. Une commande à levier ATARI

CONTACT AVEC LES AUTEURS

Les utilisateurs désireux de contacter l'auteur de ce programme peuvent écrire à l'adresse suivante :

Al P. Casper
152 East Juneau Avenue
Milwaukee, WI 53202
USA

Jill Casper, Corolyn Clay, et Dudley C.Blank ont collaborés à la traduction de ce programme.

ATARINSIDE

MISE EN ROUTE

CHARGEMENT DU PROGRAMME DANS LA MEMOIRE DE L'ORDINATEUR

1.Si vous possédez un ordinateur ATARI 400 ou ATARI 800, insérez la cartouche de langage BASIC ATARI dans votre ordinateur.

2.Si vous voulez utiliser les commandes à molette ou à levier, branchez leur fiche dans la prise n° 1 située sur le devant de l'ordinateur.

3.Si vous possédez la version cassette :

a.Mettez hors tension l'ordinateur.

b.Insérez la cassette du programme dans le magnétocassette, et appuyez sur la touche REWIND jusqu'à ce que la bande soit complètement rembobinée. Appuyez alors sur la touche PLAY du magnétocassette.

c.Mettez sous tension l'ordinateur tout en maintenant la touche START enfoncée.

d.Au bip sonore, relachez la touche START et appuyez sur la touche RETURN. Le programme se charge maintenant dans la mémoire de l'ordinateur. Il se lance automatiquement.

Si vous possédez la version disquette :

a.Mettez hors tension l'ordinateur.

b.Mettez sous tension l'unité de disquettes.

c.Lorsque la lampe marquée "BUSY" s'éteint, ouvrez la porte de l'unité et insérez la disquette COMPTER, l'étiquette étant dirigée vers le haut et vers vous. (Utilisez l'unité n° 1 si vous en possédez plusieurs).

d.Mettez sous tension l'ordinateur et le téléviseur. Le programme se charge dans la mémoire de l'ordinateur et démarre automatiquement.

ATARINSIDE

CHOIX DES OPTIONS

Le titre et la liste des options apparaissent ainsi à l'écran :

```
--------------------
1     COMPTER*   FRA
--------------------
     * OPTION *
LANGUAGE    LANGUE
LENGUAJE    SPRACHE

SELECT   *  NIVEAU
START    *  COMMENCE

--------------------
--------------------
```

Le chiffre 1 sur la gauche du titre COMPTER indique le niveau de difficulté du jeu, et l'abréviation FRA à la droite du titre indique dans quelle langue vous allez compter. Il est possible de modifier ces deux paramètres. Vous pouvez également commencer de suite le jeu avec le premier niveau de difficulté et en employant la langue anglaise, en appuyant simplement sur la touche START.

LES NIVEAUX DE DIFFICULTE

Appuyez sur la touche SELECT pour changer le niveau de difficulté. Les six niveaux sont les suivants :

Niveau 1	Compte jusqu'à 5	Temps limite : long
Niveau 2	Compte jusqu'à 10	Temps limite : long
Niveau 3	Compte jusqu'à 15	Temps limite : long
Niveau 4	Compte jusqu'à 5	Temps limite : court
Niveau 5	Compte jusqu'à 10	Temps limite : court
Niveau 6	Compte jusqu'à 15	Temps limite : court

Un temps limite de 60 secondes est considéré comme long et un temps limite de 30 secondes est considéré comme court. Si aucune réponse n'a été donnée avant la limite de temps impartie, le nombre correct apparait automatiquement et le programme continue en faisant apparaitre une nouvelle série d'objets.

LANGUE

Appuyez sur la touche OPTION pour choisir une autre langue. Les quatre langues possibles sont :

ENG	Anglais
ESP	Espagnol
FRA	Français
DEU	Allemand

DEMARRAGE DU PROGRAMME

Dès que vous etes pret à commencer ce jeu, appuyez sur la touche START.

LES CYCLES DU PROGRAMME COMPTER

Lorsque la première partie du programme (COMPTE AVEC MOI) est terminée, le programme commence un cycle de calcul. Un certain nombre d'objets apparaissent sur l'écran et lorsque le message "COMPTE" suivi du nom de l'objet s'affiche dans le bas de l'écran, il est temps de donner votre réponse.

Durant cette phase de réponse, le fait d'appuyer sur SELECT provoque la réponse automatique de l'ordinateur et le programme fonctionne alors en auto-démonstration. Pour reprendre le controle, il suffit d'appuyer sur START lorsqu'une série d'objets quitte l'écran (juste avant le cycle suivant). N'appuyez pas pendant un temps trop bref sur les touches START, SELECT ou OPTION: votre ordre risquerait de ne pas etre pris en compte.

Si vous appuyez sur OPTION, vous revenez au menu du jeu.

Enfin, si aucune réponse n'est donnée par l'enfant, le programme passe en auto-démonstration au terme d'une période dépendant du niveau de difficulté.

ATARINSIDE

JOUER A "COMPTER"

PREMIERE PARTIE : COMPTE AVEC MOI

Dans la première partie, l'ordinateur dessine quelques Gorks sur l'écran (sortes de créatures venues du pays Atari). Il affiche également le nombre de Gorks présent, et emet un bip sonore à chaque fois qu'un Gork survient. Cette scène continue jusqu'à ce que tous les Gorks soient apparus à l'écran. le nombre de Gorks dépend du niveau de difficulté choisi. Vous pouvez modifier la durée d'apparition des Gorks : appuyez sur 2 pour une vitesse lente ou sur 1 pour une vitesse très lente. Pour revenir à la vitesse initiale, appuyez sur 3 ou sur une autre touche.

Vous pouvez arreter cette première partie à n'importe quel moment en appuyant sur la touche START. Après un court instant, la deuxième partie commence.

DEUXIEME PARTIE : C'EST TON TOUR

Au cours de cette seconde partie apparaissent sur l'écran divers objets tels qu'une ferme, ou un bateau à voile. Cela vous permet de compter les objets au fur et à mesure de leur apparition. Lorsque tous les objets sont apparus, le message COMPTE en bas de l'écran s'immobilise. Ce signal vous indique qu'il faut taper le nombre d'objets que vous voyez à l'écran.

TAPEZ VOTRE RESULTAT

Il existe plusieurs manières d'entrer votre résultat. Vous pouvez choisir l'une d'elles à n'importe quel moment du programme. Utilisez la barre d'espacement, une commande à molette ou une commande à levier pour indiquer à l'ordinateur le nombre d'objets apparus à l'écran. Il est aussi possible encore de taper directement le nombre en appuyant sur les touches numériques du clavier. Dans tous les cas, si la réponse que vous donnez est correcte, vous entendez une joyeuse petite mélodie avant que le jeu ne continue. Si la réponse est incorrecte, l'écran "flashe" et un son très différent se fait entendre. Le programme ne continuera que si la réponse correcte est donnée ou si le temps limite est atteint.

Pour compter avec la barre d'espacement et la touche START

Appuyez sur la barre d'espacement autant de fois que vous voyez d'objets à l'écran. Les nombres apparaissant en haut de l'écran indiquent jusqu'où vous avez compté (le nombre s'inscrit également en toutes lettres entre les deux chiffres). Si vous avez trop appuyé sur la barre d'espacement, continuez d'appuyer jusqu'à voir apparaitre de nouveau le chiffre 1. Puis recommencez à compter. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche START.

Note :

Lorsque vous utilisez cette méthode de comptage, il ne vous est pas possible de brancher des commandes à levier ou à molette sur l'ordinateur.

Compter avec la commande à molette.

Compter avec la commande à molette demande une certaine habileté. Elle n'est donc pas recommandée pour de jeunes enfants. Tournez doucement la molette jusqu'à ce que vous voyiez apparaitre le bon nombre d'objets en haut de l'écran. Le nombre apparait en toutes lettres entre les deux chiffres. Si vous avez dépassé le nombre que vous vouliez inscrire, tournez la molette dans le sens inverse. Appuyez sur le bouton rouge dès que le nombre inscrit correspond au nombre d'objets effectivement affichés à l'écran.

Compter avec la commande à levier

Appuyez sur le bouton rouge autant de fois que vous voyez d'objets à l'écran. Le nombre de pressions effectuées s'affiche en haut de l'écran. Il s'écrit également en toutes lettres, entre les deux chiffres. Si vous avez appuyé un trop grand nombre de fois, continuez d'appuyer jusqu'à voir apparaitre le chiffre 1. Recommencez alors à compter. Lorsque vous avez terminé de compter, bougez le levier dans n'importe quel sens pour avertir l'ordinateur que vous avez fini.

Tapez votre compte et appuyez sur START

Vous pouvez directement taper le total des objets affichés à l'écran en appuyant sur les touches numériques du clavier. Appuyez ensuite sur START. Si vous vous etes trompé, appuyez de nouveau sur la touche qui vous semble correcte.

LES PROGRES

"COMPTER" ne fait pas apparaitre continuellement le nombre de réponses correctes et incorrectes. Cependant, vous pouvez obtenir ces nombres en appuyant sur la touche du clavier représentant le logo ATARI. Après un court instant, le score apparait au-dessus des barres du bas de l'écran.

RECOMMENCER LE JEU

Pour recommencer le jeu à n'importe quel moment, appuyez sur la touche OPTION. Ceci vous fait revenir au menu. Sélectionnez alors le niveau de difficulté et la langue. N'appuyez pas sur la touche SYSTEM RESET pour redémarrer le jeu.

ATARINSIDE

RESUME

CHOIX DES NIVEAUX DE DIFFICULTE ET DU LANGAGE

Touche OPTION	Choix du langage
Touche SELECT	Choix du niveau de difficulté
Touche START	Début du jeu
Touche 1	Affichage des Gorks très lent
Touche 2	Affichage des Gorks lent
Touche 3	Affichage des Gorks normal

PREMIERE PARTIE : COMPTE AVEC MOI

Touche START	Arret de l'affichage des Gorks et passage à la suite Arret du cycle automatique
Touche OPTION	Retour au menu de sélection des niveaux et de la langue

DEUXIEME PARTIE : C'EST TON TOUR

Barre d'espacement	Augmente le nombre qui s'affiche (puis appuyez sur START)
Touches numériques	Indiquent le compte directement (puis appuyez sur START)
Touche START	Valide un compte donné à l'ordinateur Arrete le cycle automatique
Commande à levier	Augmentez le nombre en appuyant sur le bouton rouge (puis bougez le levier)
Commande à molette	Changez le nombre en tournant la molette (puis appuyez sur le bouton rouge)
Touche OPTION	Retour au menu de sélection des niveaux et de la langue
Touche SELECT	Commence le cycle automatique.
Touche "logo ATARI"	Fait apparaitre votre score

branchez la fiche de la commande (éventuelle) dans la prise n° 1.

ATARINSIDE

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.

ATARINSIDE

ATARI®

A Warner Communications Company