

ATARI®



EDUCATION RECREATIVE

Une division de Milliken Publishing Company

CROCODILE & FLIP FLOP

Un logiciel de la gamme
MATHEMATIQUES RECREATIVES
Développé par le Dr William H. KRAUS

ATARINSIDE



EDUCATION RECREATIVE

Une division de Milliken Publishing Company

CROCODILE & FLIP FLOP

Un logiciel de la gamme
MATHEMATIQUES RECREATIVES
Développé par le Dr William H. KRAUS

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.

INTRODUCTION

Les programmes EDUCATION RECREATIVE MILLIKEN ont été conçus par des éducateurs expérimentés et permettent d'apprendre tout en s'amusant à partir de l'ordinateur.

Les programmes de la série MATHEMATIQUES RECREATIVES développés par le Dr. William H. KRAUS donnent la possibilité aux enfants de tous âges d'explorer et d'approfondir de nombreux concepts de base tels que les formes, les couleurs, la numération, les opérations, etc.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Version Cassette

- 1 Ordinateur-Maison ATARI possédant 16 Ko de mémoire vive minimum
- 1 Lecteur de cassette ATARI
- 1 Cartouche BASIC ATARI*

Version Disquette

- 1 Ordinateur-Maison ATARI possédant 32 Ko de mémoire vive minimum
- 1 Unité de disquette ATARI
- 1 Cartouche BASIC ATARI*

* Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARI XL.

ATARINSIDE

COMMENT DEMARRER...

COMMENT ARRÊTER...

Votre Ordinateur-Maison ATARI est vendu avec une notice expliquant son fonctionnement. Suivez ces instructions soigneusement.

Lorsque vous utilisez la cassette

- Introduisez la cartouche de langage BASIC dans le logement de votre ordinateur*.

NE METTEZ PAS ENCORE L'ORDINATEUR SOUS TENSION !

- Insérer la cassette dans votre lecteur de cassette ATARI (l'étiquette apparaissant sur le dessus).
Rembobinez-la et remettez le compteur à zéro. Appuyez sur la touche PLAY.
- Appuyez sur la touche START** de votre Ordinateur et maintenez-la enfoncée pendant que vous allumez l'Ordinateur à l'aide de la touche POWER (en position ON).

Vous entendrez alors un signal sonore vous indiquant que l'Ordinateur est prêt à charger votre programme.

Relâcher la touche START et appuyez sur la touche RETURN de l'Ordinateur.

- La bande de la cassette va défiler et vous entendrez le programme se charger dans la mémoire de l'Ordinateur (Soyez patient... cela prend un petit peu de temps).

MAINTENANT TOUT EST PRÊT !

- Pour arrêter de jouer, rembobinez la cassette, éteignez l'Ordinateur, votre lecteur de cassette, puis le téléviseur.

Lorsque vous utilisez la disquette

- Introduisez la cartouche BASIC dans le logement de l'ordinateur*.

NE METTEZ PAS ENCORE L'ORDINATEUR SOUS TENSION.

- Allumez votre unité de disquette à l'aide de l'interrupteur marche-arrêt ; celui-ci doit être en position ON.
- Lorsque la lampe BUSY (occupé) s'éteint, introduisez la disquette à fond (l'étiquette apparaissant sur le dessus, et la petite encoche rectangulaire à gauche). Vous entendrez un « clic ».
- Fermez votre unité de disquette et mettez maintenant l'Ordinateur sous tension.
- Quand vous aurez terminé de jouer, enlevez la disquette, mettez hors tension l'unité de disquette, l'Ordinateur, puis le téléviseur.

COMMENT SUIVRE L'ÉVOLUTION DE VOS PERFORMANCES

Les logiciels sur disquette comportent un programme « PERFORMANCES » qui permet de suivre vos progrès. Ce programme affiche vos scores, le nombre de fois que vous avez joué, le temps passé sur un jeu, etc.

Lorsque vous jouez, vos scores sont automatiquement enregistrés.

Pour consulter le fichier « PERFORMANCES », il suffit, lorsque le menu apparaît à l'écran, d'appuyer sur la touche 0 (zéro).

Si vos enfants jouent très souvent, il est recommandé de consulter le fichier « PERFORMANCES » toutes les deux ou trois semaines.

* Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARI XL.

** Lorsque vous utilisez un Ordinateur-Maison ATARI de la série XL, appuyez simultanément sur les touches START et SELECT, que vous relâchez après le signal sonore.

* Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARI XL.

ATARI INSIDE

CROCODILE

- Exercices de soustractions et de divisions

LAISSEZ LE CROCODILE SUR SA FAIM !

Choisissez d'abord si vous voulez faire des soustractions ou des divisions. Le jeu commence : Attention ! tant que vous ne donnez pas un bon résultat à l'opération qui vous est proposée en bas de l'écran, le crocodile, en haut, avance et dévore vos petits poissons ! Si vous avez encore des poissons après vingt opérations, vous avez le droit de jouer au BONUS... Pendant 20 secondes au minimum, plus 10 secondes par poisson sauvé !

Pendant le jeu du BONUS, vous déplacez un masque souriant avec les touches fléchées du clavier. Capturez les nombres qui s'affichent, vous gagnerez cent fois leur valeur. Mais il vous faut éviter tout contact avec les bombes à mèches, immobiles, et les vilains masques, qui se déplacent...

FAITES TRIOMPHER LE SOURIRE !

SUGGESTIONS AMUSANTES

Vous pouvez jouer en équipe de deux : chacun résout à tour de rôle un problème. Dans la phase de bonus, chacun joue jusqu'à ce qu'il ait attrapé un nombre.

Organisez aussi des championnats sur une dizaine d'affrontements, et faites un classement : voilà qui motivera les joueurs !

FLIP – FLOP

- Transformations géométriques

LE COMPAS DANS L'OEIL...

Chaque écran du jeu vous propose deux figures, l'une à côté de l'autre. A vous de les comparer et de déterminer si, après un changement de position, la figure de gauche peut ressembler exactement à celle de droite.

Il y a quatre possibilités :

RIEN (tapez R) : quoi qu'il en soit, les deux figures ne sont pas semblables.

GLISSEMENT (tapez G) : il suffit de faire glisser la figure de gauche sur la figure de droite pour qu'elles se superposent exactement.

PIVOTEMENT (tapez P) : vous faites pivoter la figure de gauche le long d'un axe vertical.

INVERSION (tapez I) : vous faites pivoter la figure de gauche autour d'un axe horizontal.

Si le mouvement que vous avez choisi ne permet pas que les deux figures soient semblables, vous vous êtes trompé et vous avez droit à une erreur ! Dix problèmes visuels vous seront présentés successivement.

ATTENTION : NE GLISSEZ PAS D'ERREURS...

SUGGESTION AMUSANTE

Vous pouvez aussi réaliser certaines figures sur du papier. En pliant la feuille ou en la retournant, vous pourrez ainsi faire comprendre, manuellement, ces mouvements géométriques...

ATAKINSIDE

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'en suit 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



A Warner Communications Company



ATARINSIDE