

ATARI®



GEOGRAPHIE

**MINNESOTA EDUCATIONAL
COMPUTING CONSORTIUM**

© Minnesota Educational Computing Consortium

ATARINSIDE



GEOGRAPHIE

**MINNESOTA EDUCATIONAL
COMPUTING CONSORTIUM**

© Minnesota Educational Computing Consortium

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.,

ATAKINSIDE

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.

SOMMAIRE

Introduction	3
Index des programmes de la disquette	4
ETATS	5
Informations générales	6
Utilisation dans un but éducatif	8
Feuillelet d'exercice n° 1	9
Exemples de fonctionnement	10
CAPITALES	11
Informations générales	13
Utilisation dans un but éducatif	13
Exemples de fonctionnement	14
CONTINENTS	15
Informations générales	15
Utilisation dans un but éducatif	17
Feuillelet d'exercice n° 2 - Amérique du Sud	18
Feuillelet d'exercice n° 3 - Amérique du Nord	18
Feuillelet d'exercice n° 4 - Europe	19
Feuillelet d'exercice n° 5 - Afrique	19
Exemples de fonctionnement	20
PAYS	21
Informations générales	22
Utilisation dans un but éducatif	23
Exemples de fonctionnement	23

INTRODUCTION

GEOGRAPHIE contient des programmes pouvant être utilisés aisément par des utilisateurs désireux d'apprendre les noms et la localisation des villes, états, pays et continents. Le programme permet aux étudiants de choisir le lieu géographique et le nombre de problèmes. Ces derniers sont sélectionnés au hasard par le programme à l'intérieur du lieu choisi.

Les matériels de support comprennent des feuillets de travail pouvant être utilisés avant, pendant et après le déroulement du programme. D'autres informations et suggestions destinées aux enseignants, concernant l'utilisation des programmes en classe de géographie, se trouvent dans la documentation. Les programmes inclus dans cette disquette sont : les ETATS, les CAPITALES, les CONTINENTS, et les PAYS.

Les feuillets de travail de ce manuel peuvent être reproduits pour être utilisés avec les utilisateurs. Ces pages sont numérotées dans l'ordre, dans le coin supérieur droit.

MISE EN ROUTE

Dans le cas où vous travaillez sur un ordinateur de la gamme XL, utilisez la disquette **TRANSLATOR** jointe au logiciel **GEOGRAPHIE**, et procédez de la façon suivante :

1. Connectez votre ordinateur au téléviseur.
2. Branchez le câble de liaison de l'unité de disquette ATARI à la prise située sur le côté droit de l'ordinateur.
3. Mettez sous tension votre téléviseur, puis votre lecteur de disquette.
4. Lorsque le témoin lumineux "BUSY" s'éteint, ouvrez la porte de l'unité de disquette et introduisez la disquette **TRANSLATOR**, l'étiquette dirigée vers le haut et l'encoche rectangulaire vers la gauche. Dans le cas où vous avez connecté plusieurs lecteurs de disquette à l'ordinateur, utilisez le lecteur numéro 1.
5. Mettez sous tension l'ordinateur.
6. Après quelques instants, l'écran du programme apparaît. Remplacez alors la disquette **TRANSLATOR** par celle de **GEOGRAPHIE**. Enfoncez la touche **SELECT**.
7. Le lecteur de disquette commence à fonctionner, chargeant les données de la disquette dans la mémoire de l'ordinateur.
8. Vous êtes maintenant prêt à faire fonctionner votre programme.

D'autre part, si vous disposez d'un ATARI 800, suivez les instructions indiquées ci-dessous :

1. Connectez votre ordinateur au téléviseur.
2. Insérez une cartouche Basic ATARI dans la fente prévue à cet effet sur votre ordinateur.
3. Branchez le câble de liaison de l'unité de disquette ATARI à la prise située sur le côté droit de l'ordinateur.
4. Mettez sous tension votre téléviseur, puis votre lecteur de disquette. Une fois le témoin lumineux "BUSY" éteint, ouvrez la porte de l'unité de disquette et introduisez la disquette **GEOGRAPHIE**, l'étiquette dirigée vers le haut et l'encoche rectangulaire vers la gauche. Dans le cas où vous avez connecté plusieurs lecteurs de disquette à l'ordinateur, utilisez le lecteur numéro 1.
5. Mettez sous tension l'ordinateur.
6. Le programme se charge alors automatiquement. A vous de jouer !!!

INDEX DES PROGRAMMES DE LA DISQUETTE

ETATS

Programme d'entraînement sur la carte géographique et la localisation d'un état à l'intérieur d'un groupe d'états.

CAPITALES

Programme d'entraînement sur les capitales des Etats-Unis.

CONTINENTS

Programme d'entraînement sur les pays et les continents.

PAYS

Programme d'entraînement sur les capitales et les pays.

ETATS

RECONNAISSANCE DES ETATS

Thème spécifique : frontières géographiques et cartes des états des Etats-Unis.

Type : entraînement

DESCRIPTION

ETATS est un programme qui permet à ses utilisateurs d'identifier les états par région géographique, situation et forme. Les représentations graphiques de la région sélectionnée apparaissent sur l'écran où l'état à deviner est identifié par une croix.

OBJECTIFS

- 1.Reconnaitre les formes caractéristiques de chacun des 50 états.
- 2.Identifier un état comme partie d'une portion géographique des Etats-Unis.

INFORMATIONS GENERALES

Le programme ETATS permet de s'exercer sur l'identification des 50 états. L'utilisateur peut sélectionner les états par région. La représentation graphique de la région (géographique) sélectionnée apparaît sur l'écran où l'état à deviner est identifié par une croix.

Vous trouverez ci-dessous les sections géographiques des Etats-Unis et les états figurant à l'intérieur de chaque section tels qu'ils sont regroupés dans le programme.

Section géographique	Etat
EST	CONNECTICUT DELAWARE MAINE MARYLAND MASSACHUSETTS NEW HAMPSHIRE NEW JERSEY NEW YORK PENNSYLVANIE RHODE ISLAND VERMONT VIRGINIE VIRGINIE-OCCIDENTALE

Section géographique

MILIEU OUEST

SUD

OUEST

Etats

KANSAS
KENTUCKY
ILLINOIS
INDIANA
IOWA
MICHIGAN
MINNESOTA
MISSOURI
NEBRASKA
DAKOTA DU NORD
OHIO
DAKOTA DU SUD
WISCONSIN

ALABAMA
ARKANSAS
FLORIDE
GEORGIE
LOUISIANE
MISSISSIPPI
CAROLINE DU NORD
OKLAHOMA
CAROLINE DU SUD
TENNESSEE
TEXAS

ARIZONA
CALIFORNIE
COLORADO
IDAHO
MONTANA
NEVADA
NOUVEAU-MEXIQUE
OREGON
UTAH
WASHINGTON
WYOMING

ALASKA
HAWAII

UTILISATION DANS UN BUT EDUCATIF

UTILISATION DU PROGRAMME

Les utilisateurs choisissent une région des Etats-Unis et le nombre de questions auxquelles ils veulent répondre. Une région géographique des Etats-Unis se dessine sur l'écran indiquant les frontières entre chaque état. Une croix apparaît dans l'un des états. Vous avez deux chances pour identifier l'état en orthographiant son nom correctement.

SUGGESTIONS

1.L'utilisation conjointe avec le programme CAPITALES est recommandée.

2.Utilisez le feuillet de travail n° 1 - ETATS et faites inscrire par vos utilisateurs les régions géographiques indiquées par l'ordinateur. Ils peuvent également y inscrire les noms des états.

3.Certains utilisateurs peuvent avoir envie de rechercher des documents pour apprendre comment les frontières ont été déterminées (topographie, événements politiques, etc...).

4.Les utilisateurs peuvent souhaiter faire des rapports oraux ou écrits sur les états et leurs frontières.

ETATS :

NOM :

EXEMPLES DE FONCTIONNEMENT

Le programme ETATS est un programme d'entraînement sur l'identification des états par la forme. Sélectionnez d'abord la région qu'ils veulent étudier.

Sur quel groupe d'états voulez-vous travailler?

1. Ouest
2. Centre
3. Sud
4. Est

Exemple d'affichage à l'écran

La région que vous sélectionnez, apparaît sous forme d'un graphisme et un état, sélectionné au hasard, est indiqué par une croix. Vous devez essayer de trouver le nom de l'état. Le programme réagit favorablement malgré les fautes d'orthographe si les cinq premières lettres sont correctes.

CAPITALES

ETATS ET CAPITALES

Thème spécifique : Géographie. Identification des états et des capitales

Type : Entraînement

Vous trouverez ci-dessous une liste des 50 états groupés par région ainsi que leur capitale respective.

REGION	ETAT	CAPITALE
NOUVELLE ANGLETERRE	CONNECTICUT	HARTFORD
	MAINE	AUGUSTA
	MASSACHUSETTS	BOSTON
	NEW HAMPSHIRE	CONCORD
	RHODE ISLAND	PROVIDENCE
EST	VERMONT	MONTPELIER
	DELAWARE	DOVER
	MARYLAND	ANNAPOLIS
	NEW JERSEY	TRENTON
	NEW YORK	ALBANY
SUD	PENNSYLVANIE	HARRISBURG
	VIRGINIE	RICHMOND
	VIRGINIE DE L'OUEST	CHARLESTON
	ALABAMA	MONTGOMERY
	ARKANSAS	LITTLE ROCK
CENTRE OUEST	FLORIDE	TALLAHASSEE
	GEORGIE	ATLANTA
	LOUISIANE	BATON ROUGE
	MISSISSIPPI	JACKSON
	CAROLINE DU NORD	RALEIGH
OUEST	OKLAHOMA	OKLAHOMA CITY
	CAROLINE DU SUD	COLUMBIA
	TENNESSEE	NASHVILLE
	TEXAS	AUSTIN
	ILLINOIS	SPRINGFIELD
OUEST	INDIANA	INDIANAPOLIS
	IOWA	DES MOINES
	KANSAS	TOPEKA
	KENTUCKY	FRANKFORT
	MICHIGAN	LANSING
OUEST	MINNESOTA	ST. PAUL
	MISSOURI	JEFFERSON CITY
	NEBRASKA	LINCOLN
	DAKOTA DU NORD	BISMARCK
	OHIO	COLUMBUS
OUEST	DAKOTA DU SUD	PIERRE
	WISCONSIN	MADISON
OUEST	ARIZONA	PHOENIX
	CALIFORNIE	SACRAMENTO
	COLORADO	DENVER
	IDAHO	BOISE
	MONTANA	HELENA
OUEST	NEVADA	CARSON CITY
	NOUVEAU-MEXIQUE	SANTA FE
	OREGON	SALEM
	UTAH	SALT LAKE CITY
	WASHINGTON	OLYMPIA
OUEST	WYOMING	CHEYENNE
	ALASKA	JUNEAU
	HAWAII	HONOLULU

UTILISATION DU PROGRAMME

Ceux qui commencent l'étude de la géographie peuvent s'aider d'une carte des Etats-Unis sur laquelle figurent les capitales. Ils peuvent y chercher l'état et la capitale avant de taper la réponse sur l'ordinateur. Par la suite, ils n'auront plus besoin de l'aide d'une carte. Vous pouvez choisir de nommer la capitale d'un état donné, de nommer l'état d'une capitale donnée, ou de mélanger ces deux possibilités. Vous devez correctement orthographier les noms, sinon la réponse sera considérée comme fausse.

Par exemple, "SAINT PAUL", capitale du Minnesota, est fausse. Vous devez donc taper "ST.PAUL". De meme, "SALT LAKE CITY" doit etre correctement espacé pour etre accepté par l'ordinateur comme capitale de l'Utah. Dans le cas de faute d'orthographe dans laquelle vous aurez correctement tapé les 5 premières lettres, l'ordinateur vous répondra en indiquant que vous etes proche de la bonne réponse.

INFORMATIONS GENERALES

Le programme **CAPITALES** vous permet de vous entrainer sur le nom et l'orthographe des états et des capitales des Etats-Unis, de l'Alaska et d'Hawaii. L'utilisateur peut choisir d'identifier la capitale à partir du nom de l'état ou d'identifier l'état à partir du nom de la capitale.

OBJECTIFS

1. Identifier la capitale de chacun des 50 états.
2. Orthographier correctement le nom de l'état et de la capitale de chacun des 50 états.

UTILISATION DANS UN BUT EDUCATIF

Le programme **CAPITALES** permet de s'exercer sur les 50 états et leur capitale. Il est donc possible de choisir les états par région, ou d'être interrogé sur l'ensemble des Etats-Unis. On peut aussi choisir, soit d'essayer de trouver sa capitale à partir du nom de l'état, soit de trouver le nom de l'état correspondant à partir de la capitale.

Le programme **CAPITALES** tire profit des capacités de l'ordinateur pour tirer un état au hasard, renforcer vos connaissances, et vous corriger vous-meme. L'utilisateur dispose de deux chances pour donner la bonne réponse.

EXEMPLES DE FONCTIONNEMENT

Le programme CAPITALES est un programme éducatif qui aide l'étudiant à associer le nom d'une capitale à son état.

La capitale de l'INDIANA est?
INDIANAPOLIS

Les utilisateurs obtiennent une réaction à chaque réponse, et reçoivent aussi un récapitulatif à la fin du programme, indiquant le nombre total de questions et le nombre de réponses correctes.

Nombre de questions.....12

Réponses correctes

Premier essai..... 8

Deuxième essai..... 3

APPUYEZ SUR RETURN POUR CONTINUER

CONTINENTS

CONTINENTS ET PAYS

Thème spécifique : Les Pays et les Continents

Type : entraînement

DESCRIPTION

Le programme CONTINENTS est un programme d'entraînement sur 86 pays dans le monde ainsi que sur les continents sur lesquels ils se trouvent.

OBJECTIFS

1. Parmi 86 pays, associer chaque pays au continent sur lequel il se trouve.
2. Apprendre l'orthographe exacte des pays du monde.

INFORMATIONS GENERALES

Le programme CONTINENTS vous permet de vous exercer, et de tester vos connaissances sur les pays du monde et leurs continents. A partir du nom d'un pays donné, vous devez indiquer sur quel continent il est situé.

Tout d'abord, une liste des continents s'inscrit sur l'écran avec un numéro. Tapez le numéro du continent dans lequel le pays se trouve. Vous avez jusqu'à 86 possibilités et devez essayer de répondre correctement.

Dans ce programme, l'Amérique Centrale est considérée comme faisant partie de l'Amérique du Nord, et le Moyen Orient comme faisant partie de l'Asie.

Vous trouverez ci-dessous une liste des continents et pays compris dans ce programme.

CONTINENT	PAYS	
AFRIQUE	BURUNDI	NIGER
	CHAD	NIGERIA
	EGYPTE	RWANDA
	ETHIOPIE	SENEGAL
	GHANA	SOUDAN
	KENYA	TANZANIE
	LIBERIA	TUNISIE
	LIBYA	UGANDA
	MAURITANIE	HAUTE VOLTA
	MAROC	ZAIRE

ASIE	AFGHANISTAN	JORDAN
	BANGLADESH	KUWAIT
	BURMA	LAOS
	CAMBODGE	LIBAN
	INDE	MALAISIE
	INDONESIE	PAKISTAN
	IRAN	PHILIPPINES
	IRAQ	ARABIE SAOUDITE
	ISRAEL	SYRIE
	JAPON	THAILANDE
		TURQUIE
EUROPE	ALBANIE	LUXEMBOURG
	AUTRICHE	MONACO
	BELGIQUE	PAYS BAS
	BULGARIE	NORVEGE
	TCHÉCOSLOVAQUIE	POLOGNE
	DANEMARK	PORTUGAL
	FINLANDE	ROUMANIE
	FRANCE	ESPAGNE
	GRECE	SUEDE
	HONGRIE	SUISSE
	IRELAND	TURQUIE
	ITALIE	YOUgoslavie
AMERIQUE DU NORD	CANADA	GUATEMALA
	CUBA	MEXICO
	REPUBLIQUE	NICARAGUA
	DOMINICAINE	PANAMA
		ETATS-UNIS
AMERIQUE DU SUD	ARGENTINE	GUYANE
	BOLIVIE	PARAGUAY
	BRESIL	PEROU
	CHILI	SURINAM
	COLOMBIE	URUGUAY
	COSTA RICA	VENEZUELA
	ECUADOR	

UTILISATION DANS UN BUT EDUCATIF

RAPPEL

L'utilisateur doit savoir que les continents sont : l'Afrique, l'Asie, l'Europe, l'Amérique du Nord, et l'Amérique du Sud ; que l'Amérique centrale fait partie de l'Amérique du Nord et le Moyen Orient fait partie de l'Asie. l'Australie n'est pas comprise dans ce programme, ni l'Antarctique qui est parfois considéré comme un continent.

Suggestions

1. Faites indiquer aux utilisateurs par un point, l'emplacement des pays à l'intérieur des continents, sur les feuillets d'exercice. Pour économiser de la place, faites leur numéroté les pays qu'ils ont inscrits sur les feuillets 2 à 6 pendant que le programme se déroule et transférez ces numéros à chaque situation approximative des pays sur la carte de la feuille d'exercice. Un atlas mondial est nécessaire pour ce travail.

2. En utilisant un atlas mondial, demandez à vos utilisateurs de vérifier les pays qui ne sont pas dans le programme et de les ajouter à leurs listes.

CONTINENTS

AMERIQUE DU NORD

Pays :

CONTINENTS

AMERIQUE DU SUD

Pays :

CONTINENTS

EUROPE

Pays :

CONTINENTS

AFRIQUE

Pays :

EXEMPLE DE FONCTIONNEMENT

Le programme CONTINENTS nécessite que l'étudiant identifie le continent sur lequel est situé un pays.

Les continents sur lesquels vous pouvez faire un choix sont :

1. Amérique du Sud
2. Amérique du Nord
3. Europe
4. Afrique
5. Asie

Pays 2
Sur quel continent est situé
Luxembourg ? 1

Vous avez deux chances pour trouver le bon résultat avant que la réponse soit inscrite.

Les continents sur lesquels vous pouvez faire un choix sont :

1. Amérique du Sud
2. Amérique du Nord
3. Europe
4. Afrique
5. Asie

Pays 2
Sur quel continent est situé
Luxembourg ? 1

Faux, essayez encore.

APPUYEZ SUR RETURN POUR CONTINUER

PAYS

LES PAYS ET LEUR CAPITALE

Thème spécifique : les pays et leurs capitales

Type : entraînement

DESCRIPTION

Le programme PAYS est un programme de géographie qui vous permet d'apprendre les capitales des pays du monde.

OBJECTIFS

1. Associer les capitales et les pays en désignant le pays correspondant à l'une des 86 capitales proposées.

2. Apprendre l'orthographe exacte des capitales du monde.

INFORMATIONS GENERALES

Le programme PAYS fournit un exercice sur l'identification des capitales et des pays. Il permet d'entraîner et de tester les connaissances sur les capitales des pays du globe. L'ordinateur vous donne le nom d'un pays. Vous devez nommer sa capitale. Si la première réponse est incorrecte, l'ordinateur vous donne comme indication, la première lettre de la capitale.

Le choix des pays est :

1. Tous les pays
2. Amérique du Nord, Amérique centrale, et Caraïbes.
3. Amérique du Sud
4. Europe
5. Asie
6. Afrique

Voici ci-dessous la liste des pays et capitales compris dans le programme, groupés par continent et rangés par ordre alphabétique.

CONTINENT	PAYS	CAPITALE
AFRIQUE	ALGERIE	ALGER
	ANGOLA	LUANDA
	BENIN	PORTO-NOVO
	BOTSWANA	GABORONE
	BURUNDI	BUJUMBURA
	CAMEROUN	YAOUNDE
	REPUBLIQUE CENTRAFRIQUE	BANGUI
	CHAD	NDJAMENA
	CONGO	BRAZZAVILLE

UTILISATION DANS UN BUT EDUCATIF

Vous pouvez choisir de travailler sur les capitales de n'importe quel pays du globe, ou sur celles d'une région bien spécifique. Les utilisateurs doivent bien orthographier les noms. Sinon, la réponse est comptée comme incorrecte. Si le deuxième essai est faux, l'ordinateur donne la solution.

EXEMPLES DE FONCTIONNEMENT

Le programme PAYS peut vous aider à mémoriser les capitales des pays du monde entier. Cet exercice comporte une option d'assistance.

Ce programme teste vos connaissances sur les capitales et les pays. Si votre première réponse est incorrecte, l'ordinateur vous donnera l'initiale de la capitale.
ATTENTION : la capitale peut s'écrire en deux mots.
Vous pouvez demander une indication à tout moment en tapant : HINT

APPUYEZ SUR RETURN POUR CONTINUER

Vous pouvez sélectionner les groupes de pays sur lesquels vous voulez vous exercer.

Sur quel groupe de pays voulez-vous vous exercer ?

1. Tous les pays
2. Amérique du Nord, Centrale, et Caraïbes
3. Amérique du Sud
4. Europe
5. Asie
6. Afrique

L'ordinateur pose des questions sur un pays choisi au hasard à partir de la région sélectionnée. Tapez le nom de la capitale.

La capitale de l'Afrique du Sud
est ? CAPETOWN

Très bien !

APPUYEZ SUR RETURN POUR CONTINUER

Une indication vous est donnée après la première réponse incorrecte ou si vous tapez HINT. Si une seconde erreur est faite, la réponse est donnée.

La capitale de l'Afrique du Sud
est ? HINT

HINT : L'initiale de la capitale est C

APPUYEZ SUR RETURN POUR CONTINUER

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.



ATARI INSIDE