

ATARI[®]



HICKORY DICKORY

Dale Disharoon

Un produit de la gamme APX
(ATARI Program Exchange)
© 1982 Dale Disharoon

ATARINSIDE



HICKORY DICKORY

Dale Disharoon

Un produit de la gamme APX
(ATARI Program Exchange)
© 1982 Dale Disharoon

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.

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

I . INTRODUCTION

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

II. MISE EN ROUTE

VERSION CASSETTE
VERSION DISQUETTE

III. MANUEL D'UTILISATION

POUR CHOISIR LE MODE D'UTILISATION
POUR CHOISIR LE DEGRE DE DIFFICULTE
POUR CHOISIR LE NOMBRE DE PROBLEMES
POUR REPONDRE AUX PROBLEMES
 Version commande à levier
 Version clavier
SCORE FINAL

I. INTRODUCTION

1. DEFINITION

Voici un programme qui servira à tous les professeurs qui doivent apprendre aux enfants de cinq ou six ans à lire l'heure.

L'enfant ou le professeur choisit le degré de difficulté (6 niveaux différents) et le nombre de problèmes qu'il désire, ce qui permet un apprentissage progressif.

Pour chaque exemple, le programme dessine une horloge en haute résolution graphique avec des aiguilles positionnées selon la difficulté choisie. Les enfants doivent alors entrer l'heure qu'indique l'horloge, soit avec la commande à levier, soit en tapant directement sur le clavier.

Le programme signale les erreurs et pose un nouveau problème quand l'enfant donne la bonne réponse. Le nombre de bonnes réponses apparaît après chaque problème et à la fin de la série.

2. ACCESSOIRES INDISPENSABLES

La cartouche BASIC ATARI (seulement pour les ordinateurs ATARI 400 et ATARI 800).

En version cassette : 16 K RAM

le lecteur-enregistreur de cassette ATARI 1010 ou ATARI 410

En version disquette : 24 K RAM

le lecteur-enregistreur de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810

3. ACCESSOIRES OPTIONNELS

Une commande à levier.

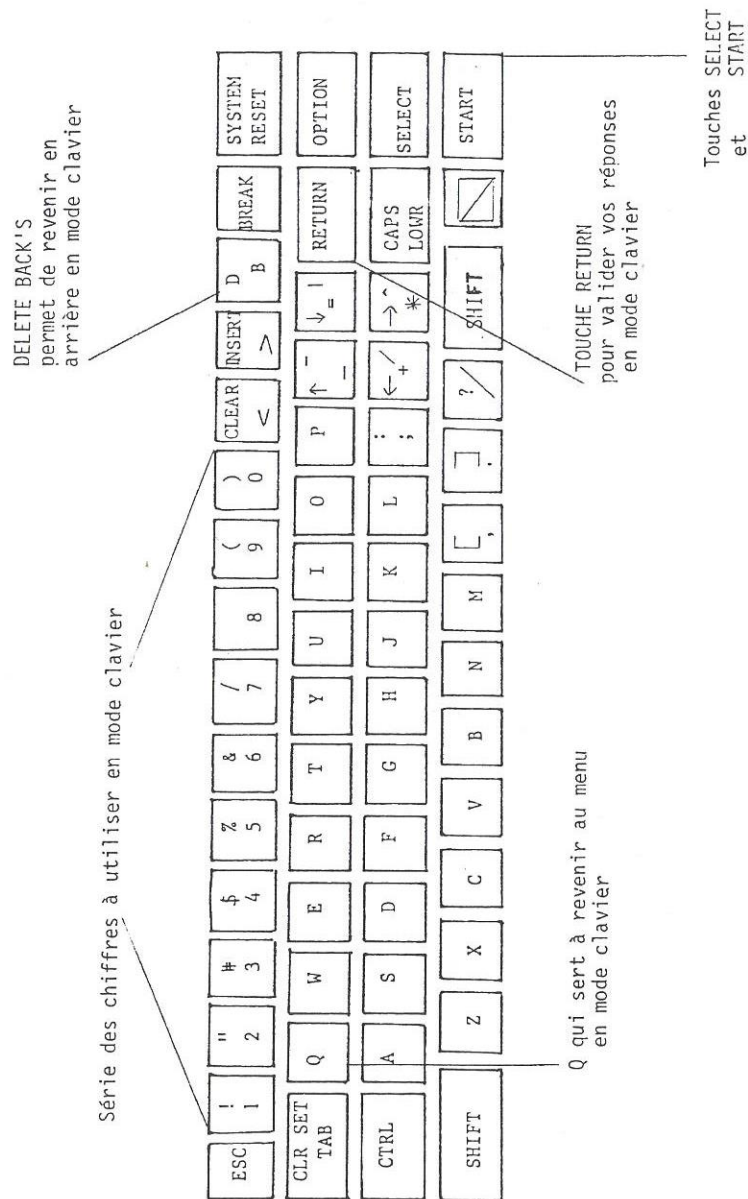
Si vous voulez contacter l'auteur de ce programme, vous pouvez écrire au :

BOX 215
Manchester, CA 95459

ou téléphoner au :

707/882-2477

4. PRESENTATION DU CLAVIER.



II. MISE EN ROUTE

1. Si vous comptez utiliser une manette à levier, mettez-la dans la première prise sur le côté droit de l'ordinateur pour les 600 600, 800XL ou dans la première prise sur la gauche, sur le devant de votre ordinateur pour les ATARI 400 ou ATARI 800.

2. Pour les ordinateurs ATARI 400 ou ATARI 800, mettez la cartouche ATARI BASIC dans la fente gauche sous le capot de l'ordinateur.

3. Version cassette

- allumez votre poste de télévision
- allumez l'ordinateur et branchez votre lecteur-enregistreur de cassette
- mettez la cassette de "HICKORY DICKORY" dans le lecteur-enregistreur et appuyez sur "REWIND" jusqu'à ce que la cassette soit revenue au début. Maintenant appuyez sur "PLAY"
- frappez "CLOAD" sur l'ordinateur puis sur la touche RETURN deux fois
- une fois la cassette chargée, il apparaît "READY" sur l'écran ; tapez "RUN" puis sur la touche RETURN

4. Version disquette

- allumez votre lecteur-enregistreur de disquette
- quand le voyant "BUSY" s'éteint, ouvrez la porte et introduisez la disquette de "HICKORY DICKORY" avec l'étiquette sur votre droite. Fermez la porte
- allumez votre ordinateur et votre poste de télévision
- sur l'écran apparaît "READY", tapez alors RUN "D:HICKORY" et appuyez sur la touche RETURN. Si vous utilisez plus d'un lecteur de disquette, n'oubliez pas de préciser le numéro du lecteur où se trouve la disquette (par exemple : dans le lecteur numéral : RUN "D2:HICKORY"). Le programme se charge alors dans la mémoire centrale et débute
- première apparition sur l'écran : les mots "heure" et "minute" sur tout l'écran puis le titre et le nom de l'auteur.

Remarques : Les ordres tels que : CLOAD, RUN "D:HICKORY" sont à frapper littéralement au clavier.

III. MANUEL D'UTILISATION

Pour choisir le mode d'utilisation :

Le programme demande d'abord si vous voulez utiliser la commande à levier ou le clavier.

Vous devez appuyer sur la touche SELECT jusqu'à ce que le mode que vous désirez clignote (CLAVIER OU COMMANDE), puis appuyez sur sur la touche "START" pour valider votre choix.

Si vous utilisez une commande à levier, tenez la de façon à ce que le bouton rouge soit sur votre gauche, face à l'écran.

Pour choisir le degré de difficulté :

Après avoir appuyer sur START, le menu des degrés de difficulté apparait :

* MENU *

- 1 - Heures
- 2 - Demi-Heures
- 3 - 15 Minutes
- 4 - dix Minutes
- 5 - cinq Minutes
- 6 - Minutes

Le menu se présente par ordre de difficulté croissante :

- Niveau 1 : problèmes avec uniquement des heures
- Niveau 2 : problèmes avec des heures et des demi heures
- Niveau 3 : problèmes avec des heures et des quart d'heures
- Niveau 4 : problèmes avec des heures et des intervalles de 10 minutes
- Niveau 5 : problèmes avec des heures et des intervalles de 5 minutes
- Niveau 6 : problèmes avec des heures et toutes les positions possibles de l'aiguille des minutes (de 00 à 59)

Si vous avez choisi le mode clavier, vous devez répondre en appuyant sur le numéro de votre choix (inutile d'appuyer sur RETURN).

Si vous avez choisi le mode commande, vous devez choisir votre niveau en bougeant le levier de haut en bas jusqu'à ce qu'un "X" clignotant se positionne devant votre choix, vous devez alors appuyer sur le bouton rouge.

Pour choisir le nombre de problèmes :

Le programme vous demande alors combien de problèmes vous désirez. Vous devez donner un nombre entre 2 et 100.

Si vous avez choisi le mode clavier, entrez le nombre et appuyez sur RETURN.

Si vous avez choisi le mode commande, actionnez votre levier jusqu'à ce que le nombre choisi apparaisse et appuyez sur le bouton rouge pour valider votre choix.

Pour répondre aux problèmes :

Pour chaque problème, le programme dessine une horloge avec l'aiguille des heures et celle des minutes. Il les positionne aléatoirement, mais uniquement pour le degré de difficulté choisi. Par exemple, si vous avez choisi le niveau 1 (les heures uniquement), les problèmes ne seront que des heures exactes et si vous avez choisi le niveau 6, les problèmes seront des combinaisons quelconques d'heures et de minutes.

Version pour commandes à levier :

Sous l'horloge apparait :

DONNEZ MOI L'HEURE ?

Au dessous de l'horloge, vous voyez trois zéro séparés par un H

OH00

Si vous poussez le levier vers le haut, vers l'écran de votre poste de télévision, l'heure (le zéro le plus à gauche) s'incrémente de 1 à 12. Si vous tirez le levier vers vous, elle se décrémente de 12 à 1.

Quand vous avez obtenu le chiffre désiré, poussez le levier vers la droite pour changer les minutes (les deux colonnes de droite). Vous procédez de la même façon que pour les heures en poussant le levier vers le haut (incrémentation de 00 à 59) ou en le tirant vers le bas (décrémentation de 59 à 00).

Vous pouvez revenir en arrière et changer les heures en poussant le levier vers la gauche et ainsi faire toutes les modifications nécessaires jusqu'à ce que la réponse vous semble satisfaisante. Vous appuyez alors sur le bouton rouge de la commande qui permet de valider votre réponse.

Si votre réponse est bonne, l'horloge sonne, votre score apparait et le programme affiche un nouveau problème.

Si votre réponse est incorrecte, l'horloge clignote, une indication qui doit vous aider s'affiche et vous devez essayer encore. Le programme n'affichera un autre problème que quand la réponse sera exacte.

Vous pouvez arrêter le programme à tout moment et revenir au menu en appuyant sur la touche START.

Version pour clavier

Sous l'horloge apparaît :

Il est ?

Cherchez l'heure que l'horloge affiche et tapez la en utilisant les touches numériques situées sur le haut du clavier (voir dessin du clavier) en séparant le chiffre des heures du chiffre des minutes par un H.

N'oubliez pas les deux zones des minutes si l'heure est exacte.

Par exemple, si l'horloge indique midi, la réponse que vous devez entrer est :

12H00

Si le chiffre des minutes est inférieur à 10, n'oubliez pas le premier zéro avant la deuxième colonne des minutes. Par exemple, si l'horloge indique quatre heures et trois minutes, la réponse que vous devez entrer est :

4H03

Appuyez sur la touche RETURN à chaque fois que vous aurez fini d'entrer une réponse.

Pour changer votre réponse, vous pouvez entrer sur la touche DELETE BACK'S (voir dessin du clavier) pour revenir en arrière et entrez votre nouvelle réponse.

Si votre réponse est bonne, l'horloge sonne, votre score apparaît et le programme affiche un nouveau problème.

Si votre réponse est incorrecte, l'horloge clignote, une indication qui doit vous aider s'affiche, et vous devez essayer encore une réponse (remarque : vérifiez que vous avez bien vu les zéros nécessaires à la compréhension du chiffre des minutes et que vous utilisez bien la touche du zéro (en haut, voir dessin du clavier) et non la touche de la lettre "O"). Le programme n'affichera un autre problème que quand la réponse sera exacte.

Vous pouvez arrêter le programme à tout moment et retournez au menu, en frappant la lettre "Q" à la place des chiffres des heures, et en appuyant sur la touche RETURN.

Score final :

Après avoir répondu à tous les problèmes d'une série, votre score final s'inscrit. Par exemple, si vous aviez une série de 20 problèmes et que vous avez 12 réponses correctes et 8 incorrectes, l'écran affichera :

* HICKORY DICKORY *
VOUS AVEZ 12 BONNES REPONSES
SUR 20 PROBLEMES
APPUYEZ SUR (START/BOUTON ROUGE)

L'écran vous rappelle que pour revenir au menu, vous devez appuyer sur START (si vous avez choisi le mode clavier) ou sur le bouton rouge (si vous avez choisi le mode commande).

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