

# ATARI®



## **EDUCATION RECREATIVE**

Une division de Milliken Publishing Company

## **LES BONBONS & CHAOS**

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



## **EDUCATION RECREATIVE**

Une division de Milliken Publishing Company

### **LES BONBONS & CHAOS**

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.

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.

## 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, rebobinez 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.

ATARINSIDE

## LES BONBONS

- Initiation aux probabilités

### OU EST LE MIEL ???

L'ordinateur possède deux sortes de bonbons : les bonbons au miel, et des bonbons aux fruits. Mais il n'accepte de vous donner que des bonbons au miel... Et encore ! Si vous réussissez à les attraper !..

A vous de choisir le bocal dans lequel votre petite abeille a le plus de chances de repérer un bonbon au miel. Déjà, en choisissant le bon bocal, vous gagnez deux points de bonus.

Reste alors à attraper le bonbon. Vous entendez l'abeille bourdonner pendant qu'elle cherche dans le bocal. Appuyez sur la touche RETURN pour qu'elle se pose. Attention : visez juste et soyez attentif ! Car si elle prend un bonbon aux fruits, c'est l'ordinateur qui marque un point... Avec un bonbon au miel, le point est pour vous !

La partie se termine au bout de dix essais. Vous pourrez alors comparer votre score avec celui de l'ordinateur.

Appuyez sur la touche E (Encore) pour commencer une nouvelle partie. Si vous avez fini, appuyez sur S (Stop).

### PAS D'INDIGESTION QUAND MEME !

#### SUGGESTIONS AMUSANTES

Jouez plusieurs fois à pile ou face. Déterminez la probabilité d'obtenir des côtés pile ou face. Analysez ensuite les résultats. Sont-ils identiques ou proches de ceux énoncés, ou le hasard, a-t-il produit un résultat inégal ?

Faites un exercice similaire en utilisant un dé à jouer. Avec un seul dé, quelle est la probabilité d'apparition de chaque face ?

Quelle est la probabilité d'avoir un 1 ou un 6 ? Lancez deux dés.

Quelles chances a-t-on d'obtenir un 6 ?

Quelle est la probabilité d'obtenir le même chiffre sur les deux dés ?

## CHAOS

- Sens de l'orientation
- Reconnaissance des couleurs et des formes

### POURSUIVEZ LES SATELLITES !

Vous voyez un type de satellite à l'intérieur d'un carré central. L'ordinateur vous demande alors de capturer des satellites...

- de la même couleur
- de la même forme
- de la même couleur et de la même forme
- ...que le satellite central.

Vous devez alors déplacer votre vaisseau spatial, à l'aide des quatre touches fléchées à droite du clavier, pour toucher les bons satellites. Ne vous trompez pas : un mauvais satellite, et la partie est aussitôt finie !

S'il est impossible de trouver un bon satellite, vous pouvez modifier la disposition de l'écran en appuyant sur la barre d'espacement.

Faites vite : car le satellite central change toutes les 50 secondes ! Et la partie dure au total 250 secondes...

### GARDEZ LA FORME !

#### SUGGESTIONS AMUSANTES

Choisissez une forme commune, cercle ou carré. Etablissez une liste de tous les objets qui peuvent avoir cette forme.

Choisissez une couleur. Pensez à tous les objets qui ont habituellement cette couleur. Fixez-vous un temps limite pour citer un maximum d'objets.

Si vous êtes plusieurs, dessinez chacun sur une feuille de papier une série de traits ou de lignes. Echangez les pages et dessinez une forme familière à partir des traits.

## 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



ATARI INSIDE