

ATARI®



QUESTIONS REponses

INGRID LANGEVIN

Un produit de la gamme APX
(Atari Program Exchange)
© 1981 Ingrid Langevin

ATARINSIDE



QUESTIONS REponses

INGRID LANGEVIN

Un produit de la gamme APX
(Atari Program Exchange)
©1981 Ingrid Langevin

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.

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.

GARANTIE

Conformément à la législation en vigueur, nous garantissons que le logiciel de ce programme ATARI est conforme à son état de livraison. Cette garantie ne couvre pas les dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation abusive du programme, de l'installation incorrecte ou de l'absence de précautions d'usage. Nous ne sommes pas responsables des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation abusive du programme, de l'installation incorrecte ou de l'absence de précautions d'usage.

Si toutefois, dans le cadre de la garantie, vous constatez un défaut de fonctionnement du logiciel, nous vous recommandons de contacter votre revendeur ou notre service client pour obtenir des conseils et des solutions.

Cette garantie est valable pour les logiciels livrés sur support informatique. Elle ne couvre pas les logiciels livrés sur support papier (manuel, etc.) ou les logiciels livrés sur support matériel (carte, etc.).

L'acheteur est tenu de son obligation de faire à l'égard du logiciel de ce programme ATARI, de respecter les conditions de vente et d'usage qui sont indiquées sur le support de livraison.

TABLE DES MATIERES

- INTRODUCTION4
 - Possibilités du programme QUESTIONS ET REPONSES4
 - Matériel nécessaire4
 - Coordonnées de l'auteur4
 - Saisie des informations4
- MISE EN OEUVRE5
 - Mise en place5
 - Le premier affichage5
- STRUCTURE DE QUESTIONS ET REPONSES6
 - Structure des questionnaires6
- PREMIERE PARTIE7
 - Utilisation du questionnaire vocabulaire7
 - Utilisation d'un questionnaire vrai ou faux7
 - Utilisation d'un questionnaire à choix multiple8
- DEUXIEME PARTIE9
 - Création et modification d'un questionnaire de vocabulaire9
 - Création et modification d'un questionnaire vrai ou faux11
 - Création et modification d'un questionnaire à choix multiple12
- EFFACEMENT D'UN QUESTIONNAIRE14
- EN CAS DE DIFFICULTES14
- COMPLEMENT D'INFORMATIONS TECHNIQUES15
 - Création d'espace libre pour les questionnaires15
 - Création d'autres disquettes QUESTIONS ET REPONSES15
 - Utilisation des minuscules15
 - Modifications15
- TRANSFERT DU QUESTIONNAIRE D'UNE DISQUETTE VERS UNE CASSETTE16
- FONCTION DES PROGRAMMES COMPOSANT LE QUESTIONS ET REPONSES16
- CREATION ET UTILISATION DE QUESTIONNAIRE SUR CASSETTE.....16
- SUFFIXES17
- TRANSFERT D'UN QUESTIONNAIRE D'UNE DISQUETTE VERS UNE CASSETTE17

INTRODUCTION

POSSIBILITES DE QUESTIONS ET REPONSES

QUESTIONS ET REPONSES ou questionnaire pédagogique est un programme spécialement conçu à l'intention des parents et des enseignants encore peu familiarisés aux techniques de programmation, désirant utiliser le système ATARI à des fins éducatives. Trois types de questionnaires sont à leur disposition:

- tests de vocabulaire
- questionnaires à double entrée (vrai ou faux)
- questionnaires à choix multiples (plusieurs réponses possibles)

Les parents comme les enseignants peuvent constituer leur propre questionnaire en optant pour l'une de ces catégories et en répondant à une série de questions posées par l'ordinateur, du type suivant:

- quel est le mot n° 1?
- quelle en est la définition?
- etc

L'ordinateur enregistrera le questionnaire avec ces questions préparées, sur une cassette ou sur une disquette en tenant compte des indications reçues. Ce questionnaire devient immédiatement accessible à la lecture ou à la modification.

Ajouter ou supprimer des questions est tout aussi simple. Chaque questionnaire occupe une zone mémoire de 4000 octets. L'utilisateur est prévenu s'il s'approche de cette limite, lors de la création de son questionnaire. Ce programme a été testé auprès de néophytes en informatique, avec d'excellents résultats.

MATERIEL NECESSAIRE

- 32 ko de mémoire vive
- Cartouche ATARI BASIC pour les ordinateurs-maison 800
- Unité de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810
- Téléviseur

COORDONNEES DE L'AUTEUR

Les utilisateurs désireux de parler de ce programme avec son auteur peuvent adresser leurs lettres à l'adresse suivante:

927 15th Street, NW
Suite 1012
Washington, D.C. 20005-2361
U.S.A.

*SAISIE DES INFORMATIONS

Lorsque l'ordinateur vous pose une question, répondez-lui en tapant au clavier les caractères formant votre réponse. Ceci fait, n'oubliez pas d'appuyer sur la touche RETURN pour indiquer à l'ordinateur que votre réponse est prête; l'ordinateur ne peut continuer son travail qu'après avoir enregistré votre réponse.

MISE EN PLACE

- 1 - Si vous possédez un ordinateur-maison 8000, insérez la cartouche ATARI BASIC dans le logement gauche de votre ordinateur.
- 2 - Mettez sous tension l'unité de disquette numéro 1
- 3 - Lorsque la lampe marquée "BUSY" s'éteint, insérez la disquette QUESTIONS ET REPONSES dans l'unité, l'étiquette étant située vers le haut et l'encoche rectangulaire sur la gauche.
- 4 - Mettez sous tension l'ordinateur et le téléviseur.

LE PREMIER AFFICHAGE

Après quelques secondes, l'écran affiche l'image suivante:

VOUS POUVEZ:

- (1) REPONDRE A UN QUESTIONNAIRE
- (2) CREER, AJOUTER OU MODIFIER UN QUESTIONNAIRE

QUEL EST VOTRE CHOIX ?

1. Si vous tapez 1, l'écran affichera:

LES QUESTIONNAIRES SUIVANTS SONT DISPONIBLES:

- (1) VOCABULAIRE
- (2) VRAI OU FAUX
- (3) CHOIX MULTIPLE

ENTRER LE NOMBRE CORRESPONDANT A VOTRE CHOIX

Entrez le chiffre correspondant au type de questionnaire choisi et reportez-vous au chapitre de la partie correspondante.

2. Il est conseillé d'examiner le questionnaire de démonstration de chaque catégorie avant de créer le votre. Sélectionnez ensuite l'option 2. Vous pourrez lire sur l'écran:

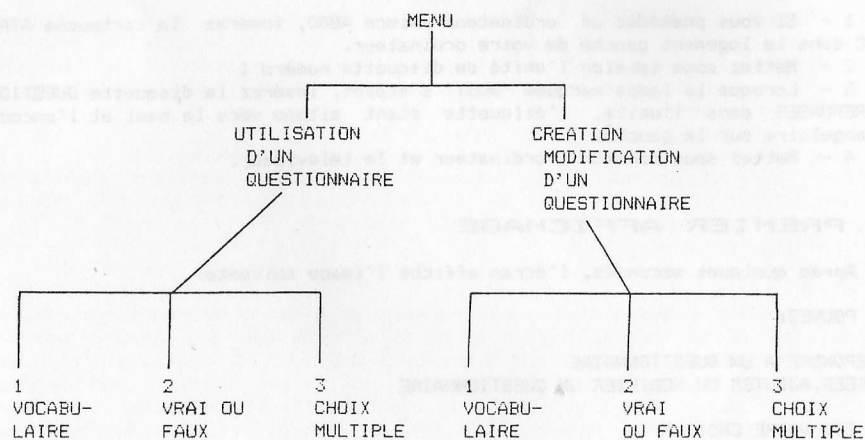
QUEL TYPE DE QUESTIONNAIRE DESIREZ-VOUS CREER OU MODIFIER?

- (1) VOCABULAIRE
- (2) VRAI OU FAUX
- (3) CHOIX MULTIPLE

ENTRER LE CHIFFRE CORRESPONDANT A VOTRE CHOIX

Tapez le chiffre de votre choix puis reportez-vous au paragraphe du chapitre II concernant la création ou la modification d'un questionnaire du type choisi.

STRUCTURE DE QUESTIONS ET REPONSES



PREMIERE PARTIE

UTILISATION DU VOCABULAIRE

Vous pouvez vous référer à un questionnaire précédemment créé sur une disquette ou sur une cassette.

Sur votre écran, vous voyez alors s'afficher :

LE QUESTIONNAIRE RECHERCHE SE TROUVE SUR :

CASSETTE (1)
DISQUETTE (2)

Si vous tapez 1, L'ordinateur vous demandera de mettre la cassette dans le magnétocassette, de la rembobiner, puis d'enfoncer les touches PLAY et RECORD simultanément. Si vous tapez 2, l'ordinateur recherchera le répertoire de la disquette contenue dans l'unité de disquette, et vous indiquera les questionnaires de vocabulaire disponibles. Vous pourrez par exemple lire :

LES QUESTIONNAIRES DISPONIBLES SUR LA DISQUETTE SONT :

EXEMPLE1
DEMO

ENTREZ LE NOM DU QUESTIONNAIRE DESIRE OU TAPEZ MENU POUR REVENIR AU MENU

Tapez DEMO et appuyez sur la touche RETURN. L'ordinateur chargera les données du fichier DEMO.V et l'écran affichera :

QUESTIONNAIRE DE VOCABULAIRE

START POUR COMMENCER
SELECT POUR REVENIR AU MENU

Pour utiliser le questionnaire de vocabulaire, appuyez sur la touche START située sur le coté droit de l'ordinateur, et suivez les instructions qui vous sont données.

Lorsque vous avez terminé, l'ordinateur affiche votre score. Si vous avez répondu correctement à toutes les questions, vous avez les félicitations du jury. Sinon, vous pouvez revoir les mots sur lesquels vous vous êtes trompés en appuyant sur la touche OPTION. Il vous est possible de les voir jusqu'à ce que vous les connaissiez bien. Puis vous pouvez reprendre le questionnaire depuis le début en appuyant sur la touche START.

Si vous souhaitez soumettre ce questionnaire à plusieurs personnes sans révision des mots erronés, appuyez simplement sur la touche START pour démarrer une nouvelle séquence.

Lorsque vous désirez utiliser un autre questionnaire de vocabulaire ou un autre type de questionnaire, appuyez sur la touche SELECT pour revenir au menu.

UTILISATION D'UN QUESTIONNAIRE VRAI OU FAUX

Vous pouvez utiliser un questionnaire de ce type, contenu sur une cassette ou sur une disquette.

L'écran affiche le menu suivant :

LE QUESTIONNAIRE EST ENREGISTRE SUR :

CASSETTE (1)
DISQUETTE (2)

Si vous tapez 1, l'ordinateur demandera d'insérer la cassette dans le magnétocassette, et de la rembobiner; puis d'enfoncer la touche PLAY. Si vous tapez 2, l'ordinateur recherchera le répertoire de la disquette contenue dans l'unité de disquette et vous indiquera les questionnaires disponibles. Vous pourrez ainsi lire, par exemple:

LES QUESTIONNAIRES DISPONIBLES SUR LA DISQUETTE SONT:

CANADA1
DEMO

Entrez le nom du questionnaire désiré, ou tapez MENU pour revenir au menu

Tapez DEMO et appuyez sur la touche RETURN. L'ordinateur chargera alors le fichier DEMO.TF et l'écran affichera:

CHOISISSEZ LA MANIERE D'ENTRER LES REPONSES:

CLAVIER (1)
MANETTE (2)

Tapez le nombre de votre choix.
L'image sera alors la suivante:

VRAI OU FAUX

START POUR COMMENCER
SELECT POUR REVENIR AU MENU

Pour utiliser ce questionnaire, appuyez sur la touche START située à droite de l'ordinateur, et suivez les instructions.

Lorsque vous aurez terminé de répondre aux questions, l'ordinateur affichera votre score. Si vous voulez refaire le test, appuyez sur la touche START. Si vous voulez répondre à un autre questionnaire de ce type ou d'un autre, appuyez sur la touche SELECT pour revenir au menu.

UTILISATION D'UN QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLE

Vous pouvez utiliser un questionnaire à choix multiple précédemment enregistré sur une cassette ou sur une disquette.

L'écran affiche l'image suivante:

ENTRER LE CHIFFRE CORRESPONDANT AU TYPE DE QUESTIONNAIRE
A CHOIX MULTIPLE QUE VOUS DESIREZ UTILISER:

3 REPONSES (3)
4 REPONSES (4)
5 REPONSES (5)

Choisissons le questionnaire à 3 réponses. Taper 3 et appuyer sur la touche RETURN.

L'écran affiche maintenant:

LE QUESTIONNAIRE EST-IL ENREGISTRE SUR:

CASSETTE (1)
DISQUETTE (2)

Si vous choisissez l'option 1, l'ordinateur vous demandera d'insérer et de rembobiner la cassette, puis d'appuyer sur les touches PLAY et RECORD simultanément. Si vous choisissez l'option 2, l'ordinateur indiquera les questionnaires à choix multiple disponibles sur la disquette insérée dans l'unité numéro un. Vous pourrez par exemple lire sur l'écran:

LES QUESTIONNAIRES DISPONIBLES SUR LA DISQUETTE SONT:

HISTOIRE
DEMO

Tapez DEMO puis appuyez sur la touche RETURN. L'ordinateur chargera alors le fichier DEMO.MC3 et l'ordinateur vous demandera:

DESIREZ-VOUS QUE LA BONNE REPONSE S'AFFICHE A CHAQUE
FOIS QU'UNE ERREUR EST FAITE (O/N) ?

ENTREZ VOTRE REPONSE

CHOISISSEZ LA METHODE DE REPONSE:

CLAVIER (1)
MANETTE (2)

TAPEZ LE CHIFFRE CORRESPONDANT A VOTRE CHOIX

L'écran affichera alors:

CHOIX MULTIPLE

START POUR COMMENCER
SELECT POUR REVENIR AU MENU

Pour utiliser le questionnaire à choix multiple, appuyez sur la touche START située sur le côté droit de l'ordinateur, et suivez les instructions données par celui-ci.

Une fois le questionnaire terminé, l'ordinateur affichera votre score. Si vous désirez relancer le questionnaire, appuyez sur la touche START. Si vous désirez utiliser un autre questionnaire, appuyez sur la touche SELECT pour revenir au menu.

DEUXIEME PARTIE

CREATION ET MODIFICATION D'UN QUESTIONNAIRE DE VOCABULAIRE

L'écran affiche l'image suivante:

DESIREZ-VOUS:

CREER UN QUESTIONNAIRE (1)
AJOUTER DES QUESTIONS (2)
RETIRER DES QUESTIONS (3)

ENTREZ VOTRE CHOIX

CREER UN QUESTIONNAIRE

Supposons que vous vouliez écrire un nouveau questionnaire. Pour cela, tapez 1 et appuyez sur la touche RETURN. L'écran demande alors:

VOULEZ-VOUS ENREGISTRER LE QUESTIONNAIRE SUR:

CASSETTE (1)
DISQUETTE (2)

Si vous tapez 1, assurez-vous que vous possédez bien une cassette sur laquelle vous pourrez enregistrer le questionnaire. Si vous tapez 2, assurez-vous que la disquette contenue dans l'unité n°1 possède bien 20 secteurs de libre. Pour le choix 2, l'ordinateur demande le nom du questionnaire:

QUEL EST LE NOM DU QUESTIONNAIRE QUE VOUS ALLEZ CREER?

Exemple: BIOVOcab

Le nom choisi doit être composé de 8 caractères ou moins. Il ne doit pas comprendre de signe de ponctuation, ni d'indication concernant l'unité de disquette (comme D: ou D1:); l'ordinateur utilisera la disquette insérée dans l'unité n°1. Appelons notre premier questionnaire EXEMPLE1. Tapez ce nom et appuyez sur la touche RETURN. L'ordinateur vérifiera que la disquette ne comporte pas déjà un questionnaire portant ce nom. Si cela est le cas, vous devrez choisir un autre nom. L'ordinateur va ensuite afficher:

QUEL EST LE MOT N°1 ?

Supposons que nous établissons un questionnaire de biologie. Le premier mot sera BACTERIE. Tapez BACTERIE (vérifiez que vous tapez bien en majuscules) et appuyez sur RETURN.

L'écran affichera alors:

QUELLE EST LA DEFINITION ?

Tapez PLANTES UNICELLULAIRES DEPOURVUES DE CHLOROPHYLLE ET SANS NOYAU DISTINCT et appuyez sur RETURN.

L'ordinateur va maintenant afficher le mot n°1 ainsi que sa définition et va vous demander si vous désirez les inclure dans le questionnaire ou bien les modifier. L'écran affiche:

L'ENONCE DE LA QUESTION EST:

BACTERIE

PLANTES UNICELLULAIRES DEPOURVUES DE CHLOROPHYLLE ET SANS NOYAU DISTINCT

TAPER E POUR ECRIRE DANS LE QUESTIONNAIRE
TAPER R POUR RE-ECRIRE LA QUESTION

Si cela vous satisfait, tapez E et appuyez sur RETURN. Sinon, tapez R et l'ordinateur vous autorisera une modification.

Quand vous aurez entré le mot n°1 dans le vocabulaire, vous pourrez alors entrer le mot n°2, et ainsi de suite. Lorsque vous aurez défini tous les mots que vous vouliez écrire, répondez par FIN au moment où l'ordinateur demande un nouveau mot (n'oubliez pas d'appuyer sur la touche RETURN). Par exemple, si vous avez défini dix mots, lorsque l'ordinateur demandera:

QUEL EST LE MOT N°11 ?

Tapez FIN et appuyez sur RETURN. L'ordinateur va alors sauvegarder le questionnaire sur la cassette ou sur la disquette, suivant ce que vous avez choisi au départ. Si un problème survient au cours de cette opération, l'ordinateur vous l'indiquera. Vérifiez alors les connexions, la disquette... et appuyez sur RETURN pour que l'ordinateur essaye à nouveau la sauvegarde.

Si vous avez effectué cette opération avec une disquette QUESTIONS ET REPONSES, le programme reviendra au menu général. Sinon, il s'arrêtera.

MODIFIER UN QUESTIONNAIRE

Ce programme vous permet également d'ajouter ou de retirer des questions à un questionnaire déjà existant. Pour effectuer ceci, choisissez l'option 2 ou 3 du premier menu et suivez les instructions indiquées par l'ordinateur.

CREER ET MODIFIER UN QUESTIONNAIRE VRAI OU FAUX

L'écran va afficher l'image suivante:

DESIREZ-VOUS :

CREER UN QUESTIONNAIRE (1)
AJOUTER DES QUESTIONS (2)
RETIRER DES QUESTIONS (3)

QUEL EST VOTRE CHOIX ?

CREER UN QUESTIONNAIRE

Supposons que vous désiriez créer un nouveau questionnaire. Pour cela, tapez 1 puis appuyez sur la touche RETURN. L'écran change et affiche:

VOULEZ-VOUS ENREGISTRER LE QUESTIONNAIRE SUR:

CASSETTE (1)
DISQUETTE (2)

Si vous tapez 1, assurez-vous que vous possédez bien une cassette sur laquelle vous pourrez enregistrer le questionnaire. Si vous tapez 2, assurez-vous que la disquette contenue dans l'unité n°1 possède bien 20 secteurs de libre. Pour le choix 2, l'ordinateur demande le nom du questionnaire:

QUEL EST LE NOM DU QUESTIONNAIRE QUE VOUS ALLEZ CREER?

Exemple: SCIENCE

Le nom choisi doit être composé de 8 caractères ou moins. Il ne doit pas comprendre de signe de ponctuation, ni d'indication concernant l'unité de disquette (comme D: ou D1:); l'ordinateur utilisera la disquette insérée dans l'unité n°1. Appelons notre premier questionnaire EXEMPLE1. Tapez ce nom et appuyez sur la touche RETURN. L'ordinateur vérifiera que la disquette ne comporte pas déjà un questionnaire portant ce nom. Si cela est le cas, vous devrez choisir un autre nom. L'ordinateur va ensuite afficher:

QUEL EST LE NOM DU CHAPITRE DE LA QUESTION N°1?

Entrez le nom de la tête de chapitre que vous désirez pour le premier ensemble de questions. Vous pourriez ainsi énoncer:

NOTRE ETUDE SUR LE CANADA NOUS A APPRIS QUE:

Dans ce cas, tapez ces mots et appuyez sur la touche RETURN. L'ordinateur affichera cette tête de chapitre et demandera si vous voulez l'écrire dans votre questionnaire. Si vous êtes d'accord, taper E (pour écrire) et appuyez sur RETURN. Si vous constatez une faute, tapez R. L'ordinateur vous fera alors recommencer.

Vous devrez ensuite entrer une proposition à laquelle on répondra par vrai ou faux. Vous pourrez par exemple écrire:

LE CANADA EST COMPOSE DE 10 PROVINCES ET DE 2 TERRITOIRES

Tapez ensuite sur RETURN. Vous direz ensuite si cette affirmation est vraie ou fausse. Tapez V et appuyez sur RETURN. L'ordinateur affichera à nouveau la question, la réponse et demandera si vous voulez l'écrire dans le questionnaire. Tapez E pour écrire ou R pour recommencer, suivi de RETURN.

Lorsque vous aurez entré la première affirmation Vrai/Faux dans le questionnaire, l'ordinateur demandera la seconde, et ainsi de suite. Vous pourrez indiquer un nouveau titre de chapitre en tapant TITRE au moment de l'entrée d'une nouvelle proposition. Lorsque vous aurez entré toutes les questions voulues, tapez FIN suivi de RETURN, au moment où l'ordinateur demande une nouvelle proposition.

L'ordinateur va alors sauvegarder le questionnaire sur la cassette ou sur la disquette, suivant ce que vous avez choisi au départ. Si un problème survient au cours de cette opération, l'ordinateur vous l'indiquera. Vérifiez alors les connexions, la disquette... et appuyez sur RETURN pour que l'ordinateur essaye à nouveau la sauvegarde.

Si vous avez effectué cette opération avec une disquette QUESTIONS ET REPONSES, le programme reviendra au menu général. Sinon, il s'arrêtera.

MODIFIER UN QUESTIONNAIRE

Ce programme vous permet également d'ajouter ou de retirer des questions à un questionnaire déjà existant. Pour effectuer ceci, choisissez l'option 2 ou 3 du premier menu et suivez les instructions indiquées par l'ordinateur.

CREER ET MODIFIER UN QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLE

L'écran va afficher l'image suivante:

DESIREZ-VOUS :

CREER UN QUESTIONNAIRE	(1)
AJOUTER DES QUESTIONS	(2)
RETIRER DES QUESTIONS	(3)

QUEL EST VOTRE CHOIX ?

CREER UN QUESTIONNAIRE

Supposons que vous désiriez créer un nouveau questionnaire. Pour cela, tapez 1 puis appuyez sur la touche RETURN. L'écran change et affiche:

ENTREZ LE NOMBRE DE REPONSES QUE VOUS DESIREZ DANS LE QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLE (3,4,5)?

Entrez le chiffre de votre choix et appuyez sur RETURN

L'écran affiche ensuite:

VOULEZ-VOUS ENREGISTRER LE QUESTIONNAIRE SUR:

CASSETTE	(1)
DISQUETTE	(2)

Si vous tapez 1, assurez-vous que vous possédez bien une cassette sur laquelle vous pourrez enregistrer le questionnaire. Si vous tapez 2, assurez-vous que la disquette contenue dans l'unité n°1 possède bien 20 secteurs de libre. Pour le choix 2, l'ordinateur demande le nom du questionnaire:

QUEL EST LE NOM DU QUESTIONNAIRE QUE VOUS ALLEZ CREER?

Exemple: ANGLAIS

Le nom choisi doit être composé de 8 caractères ou moins. Il ne doit pas comprendre de signe de ponctuation, ni d'indication concernant l'unité de disquette (comme D: ou D1:); l'ordinateur utilisera la disquette insérée dans l'unité n°1. Appelons notre premier questionnaire HISTOIRE1. Tapez ce nom et appuyez sur la touche RETURN. L'ordinateur vérifiera que la disquette ne comporte pas déjà un questionnaire portant ce nom. Si cela est le cas, vous devrez choisir un autre nom. L'ordinateur va ensuite afficher:

QUELLE EST LA QUESTION N°1?

Entrez le nom de la première question que vous désirez. Prenons par exemple la question:

QUELLES SONT PARMIS LES INFORMATIONS SUIVANTES CELLES AYANT UN RAPPORT DIRECT AVEC T. JEFFERSON?

Tapez cette question et appuyez sur la touche RETURN. L'ordinateur demandera d'entrer les réponses à cette question. Donnons par exemple:

C'ETAIT LE 4EME PRESIDENT DES USA

QUELLE EST LA REPONSE N°2?
IL EST NE AU MASSACHUSETTS

QUELLE EST LA REPONSE N°3?
IL A CONSTRUIT MONTICELLO

Enfin, l'ordinateur demande le numéro de la bonne réponse:

ENTREZ LE NUMERO DE LA BONNE REPONSE:

La réponse correcte à la question posée est la n°3. Donc tapez 3 et appuyez sur RETURN.

L'ordinateur affichera alors la question ainsi que la réponse correcte et demandera si vous désirez l'écrire dans le questionnaire. Si vous êtes d'accord, taper E (pour écrire) et appuyez sur RETURN. Si vous constatez une faute, tapez R. L'ordinateur vous fera alors recommencer.

Vous devrez ensuite entrer une nouvelle question.

Lorsque vous aurez entré la première affirmation Vrai/Faux dans le questionnaire, l'ordinateur demandera la seconde, et ainsi de suite. Vous pourrez indiquer un nouveau titre de chapitre en tapant TITRE au moment de l'entrée d'une nouvelle proposition. Lorsque vous aurez entré toutes les questions voulues, tapez FIN suivi de RETURN, au moment où l'ordinateur demande une nouvelle proposition.

L'ordinateur va alors sauvegarder le questionnaire sur la cassette ou sur la disquette, suivant ce que vous avez choisi au départ. Si un problème survient au cours de cette opération, l'ordinateur vous l'indiquera. Vérifiez alors les connexions, la disquette... et appuyez sur RETURN pour que l'ordinateur essaye à nouveau la sauvegarde.

Si vous avez effectué cette opération avec une disquette QUESTIONS ET REPONSES, le programme reviendra au menu général. Sinon, il s'arrêtera.

MODIFIER UN QUESTIONNAIRE

Ce programme vous permet également d'ajouter ou de retirer des questions à un questionnaire déjà existant. Pour effectuer ceci, choisissez l'option 2 ou 3 du premier menu et suivez les instructions indiquées par l'ordinateur.

EFFACEMENT D'UN QUESTIONNAIRE

Pour effacer un questionnaire de votre disquette, vous devez utiliser le DOS. Cette méthode a été employée pour éviter les effacements accidentels des questionnaires.

Choisissez l'option A du DOS pour vérifier le sommaire du disque et recherchez le nom complet du questionnaire que vous voulez supprimer. Les suffixes attribués aux questionnaires sont les suivants:

Questionnaires de vocabulaire.....V
Questionnaires Vrai ou Faux.....TF
Questionnaires à 3 réponses possibles..MC3
Questionnaires à 4 réponses possibles..MC4
Questionnaires à 5 réponses possibles..MC5

Il est indispensable d'inclure le suffixe complet du questionnaire concerné. Par exemple, si vous voulez supprimer le questionnaire de démonstration Vrai ou Faux, choisissez l'option D et tapez DEMO.TF, puis appuyez sur la touche RETURN.

Après avoir supprimé tous les questionnaires que vous voulez voir disparaître, mettez hors tension votre ordinateur, et recommencez à travailler avec votre disquette QUESTIONS ET REPONSES.

EN CAS DE DIFFICULTES

Tous les efforts ont été apportés pour éviter les erreurs d'utilisation pendant l'exécution des programmes du QUESTIONS ET REPONSES.

Néanmoins, si vous voyez un message d'erreur apparaître, vous devez relancer le programme que vous étiez en train d'utiliser en tapant RUN puis en appuyant sur la touche RETURN. Si vous préférez retourner au menu, tapez RUN"D1:MENU".

COMPLEMENT D'INFORMATIONS TECHNIQUES

1.ESPACE PLUS GRAND POUR LES QUESTIONNAIRES

Nous vous suggérons la méthode suivante pour augmenter le nombre des secteurs disponibles pour stocker des questionnaires sur la disquette de travail Questions et Réponses:

Utilisez le DOS II pour effacer les questionnaires de démonstration:

DEMO.V
DEMO.TF
DEMO.MC3
DEMO.MC4
DEMO.MC5

Ceci libère 21 secteurs pour votre utilisation personnelle.

2.CREATION D'AUTRES DISQUETTES QUESTIONS ET REPONSES

Vous pouvez choisir de stocker vos questionnaires sur une disquette différente de celle contenant les programmes. Cela présente un petit inconvénient dans la mesure où il vous faudra remplacer votre disquette par la disquette QUESTIONS ET REPONSES, chaque fois que vous voulez voir apparaître le menu. Toutefois, si vous voulez avoir une disquette réservée pour les données, utilisez le DOS II pour l'initialiser, et écrivez sur une étiquette pour disquette: QUESTIONS ET REPONSES DONNEES. Glissez cette disquette dans l'unité de disquette 1 dès que l'un des programmes création de questionnaire est chargé. Une fois le contenu du questionnaire enregistré sur la disquette de données, insérez à nouveau la disquette QUESTIONS ET REPONSES et tapez RUN"D1:MENU".

D'une façon générale, dès que le programme questionnaire que vous avez choisi est chargé dans la mémoire de l'ordinateur, remplacez la disquette de programmes Questions et Réponses par la disquette de données Questions et Réponses.

3.UTILISATION DES MINUSCULES

Vous pouvez utiliser des majuscules pour entrer des mots dans le questionnaire de vocabulaire, et utiliser des minuscules pour les définitions.

Vous pouvez également vous servir des minuscules sans aucun problème pour créer ou modifier des questionnaires Vrai ou Faux ou à réponses multiples.

4.MODIFICATIONS

Si vous désirez modifier certaines réponses de l'ordinateur, procédez de la façon suivante. En utilisant le DOS II, déverrouillez le programme dont vous voulez modifier les réponses. En particulier:

-si vous voulez changer les réponses d'un questionnaire de vocabulaire, déverrouillez VOCABS.

-si vous voulez changer les réponses d'un questionnaire Vrai ou Faux, déverrouillez TFS.

-si vous voulez changer les réponses d'un questionnaire à choix multiple, déverrouillez MULTCRS.

Après le déverrouillage du programme désiré, revenez au BASIC et chargez le programme dans la mémoire de l'ordinateur. Faites apparaître les lignes 2000 à 2099. Remplacez les réponses pré-établies par celles de votre choix. Vous pouvez remplacer autant de réponses que vous le désirez, mais assurez-vous que le numéro de la ligne et le reste de la ligne soient toujours corrects. Enfin, sauvegardez le programme sous son nom d'origine et verrouillez-le.

PROCEDURE DE TRANSFERT DU QUESTIONNAIRE D'UNE DISQUETTE VERS UNE CASSETTE

ATTENTION : cette opération requiert six cassettes vierges.

1. Charger le programme dans la mémoire de l'ordinateur (LOAD).
2. Sauvegarder le programme sur la cassette (CSAVE).
3. Rembobiner la cassette.
4. Retirer cette cassette et lui mettre une étiquette comportant un nom.
5. Supprimer la petite patte se situant à l'arrière de la cassette pour éviter tout effacement accidentel de la cassette.

Utilisez cette procédure pour transférer les programmes suivants:

1. VFILER
2. VOCABS
3. TFFILER
4. TFS
5. MCFILER
6. MULTCRS

FONCTION DES PROGRAMMES COMPOSANT QUESTIONS ET REPONSES

1. VFILER: Création et modification des questionnaires de vocabulaire.
2. VOCABS: Utilisation des questionnaires de vocabulaire.
3. TFFILER: Création et modification des questionnaires vrai ou faux.
4. TFS: Utilisation des questionnaires vrai ou faux.
5. MCFILER: Création et modification des questionnaires à choix multiple.
6. MULTCRS: Utilisation des questionnaires à choix multiple.

CREATION ET UTILISATION DE QUESTIONNAIRES SUR CASSETTE

Voici un exemple montrant comment créer et utiliser un questionnaire de vocabulaire. Les procédures à suivre pour utiliser des questionnaires vrai ou faux ou à choix multiple sont identiques, à condition de ne pas oublier d'intervenir les cassettes de programme appropriées.

1. Chargez le programme VFILER de la cassette avec l'instruction CLOAD.
2. Otez cette cassette et glissez une cassette vierge sur laquelle s'enregistrera le questionnaire que vous allez créer.
3. Lancez le programme VFILER (qui est alors en mémoire) et créez le questionnaire. (les instructions pour constituer un questionnaire sont les mêmes que pour la version disquette à la seule différence qu'au départ, vous devrez préciser, lorsque le programme le demandera, que le questionnaire doit s'enregistrer sur cassette).
4. Dès que le questionnaire créé a été sauvegardé sur la cassette, retirez celle-ci. Mettez une étiquette sur la cassette et repérez-la par un titre indiquant qu'il s'agit d'un questionnaire de vocabulaire. Appelons-le par exemple QUIZ1.V (voir le chapitre Suffixes).
5. Insérez la cassette contenant le programme VOCABS et tapez CLOAD suivi de RETURN.
6. Une fois que le programme VOCABS est chargé en mémoire, retirez cette cassette et mettez celle contenant le questionnaire de vocabulaire précédemment créé. (QUIZ1.V).

7. Taper RUN. Quand on vous le demandera, répondez que votre questionnaire est sur cassette. Au moment opportun, l'ordinateur demandera d'appuyer sur la touche PLAY du magnétocassette afin qu'il puisse lire les données qui y sont stockées.

SUFFIXES

Pour des questions d'homogénéité et de concision, il est recommandé d'utiliser les suffixes suivants pour le marquage des cassettes contenant un questionnaire:

- 1) .V pour des questionnaires de vocabulaire.
- 2) .TF pour des questionnaires Vrai ou Faux.
- 3) .MC3 pour des questionnaires avec 3 réponses au choix.
- 4) .MC4 pour des questionnaires avec 4 réponses au choix.
- 5) .MC5 pour des questionnaires avec 5 réponses au choix.

TRANSFERT DE QUESTIONNAIRES D'UNE DISQUETTE VERS UNE CASSETTE

Utilisez le programme questionnaire correspondant au type du questionnaire que vous voulez transférer (c'est-à-dire VFILER, TFFILER, ou MCFILER).

Quand l'écran affiche le premier message, choisissez l'option 2: ajoutez des questions à un questionnaire pré-existant. Attendez que l'ordinateur affiche la liste des questionnaires disponibles sur la disquette de l'unité 1, puis entrez le nom du questionnaire que vous voulez transférer.

Informez ensuite l'ordinateur que vous voulez stocker le nouveau questionnaire sur cassette. L'ordinateur vous demandera alors d'entrer la première question que vous voulez ajouter au questionnaire. Tapez alors simplement FIN et appuyez sur RETURN. Vous n'aurez plus qu'à suivre les instructions données par l'ordinateur pour sauvegarder le questionnaire sur la cassette.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

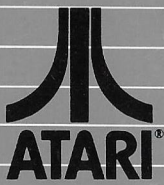
Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

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.



A Warner Communications Company



ATARI INSIDE