

**T07**

**M05**

---

# L'atelier des puzzles

**Serge Pouts-Lajus**  
**Bonnaceur Ghazi**

**cedic/nathan**

**Couverture : Graphir**

**ISBN 2-7124-4065-X**

*Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.*

*Copyright © CEDIC 1985*

*CEDIC, 6-10 boulevard Jourdan, 75014 - Paris*

# Sommaire

<b>LE PROGRAMME JEU</b>	<b>5</b>
<b>Objectif</b>	<b>5</b>
<b>Utilisation du logiciel</b>	<b>5</b>
<b>Scénario d'utilisation</b>	<b>6</b>
<i>Taille</i>	<b>6</b>
<i>Modèle</i>	<b>6</b>
<i>Puzzle</i>	<b>7</b>
• <i>La case transit</i>	<b>8</b>
• <i>La case modèle</i>	<b>8</b>
• <i>La case stop</i>	<b>8</b>
<b>Changement de fichier</b>	<b>9</b>
<b>LE PROGRAMME EDITEUR</b>	<b>10</b>
<b>Objectif</b>	<b>10</b>
<b>Utilisation du logiciel</b>	<b>10</b>
<b>Scénario d'utilisation</b>	<b>11</b>
<b><i>Créer un nouveau fichier</i></b>	<b>11</b>
<i>La grille puzzle</i>	<b>13</b>
<i>La grille témoin</i>	<b>13</b>
<i>La case pièce</i>	<b>13</b>
<i>La case transit</i>	<b>13</b>
<i>La case validation</i>	<b>13</b>
Modifier un puzzle	<b>17</b>
<b><i>Ouvrir un fichier existant</i></b>	<b>19</b>
<b>Annexe</b>	<b>20</b>
	<b>3</b>

## Contenu de la boîte :

- Une cassette **programme jeu** contenant quatre fichiers de 25 puzzles chacun.
- Une cassette **programme éditeur** permettant de créer de nouveaux fichiers de puzzles, de les enregistrer et de modifier des fichiers de puzzles déjà enregistrés sur cassette.
- La présente brochure.

# Le programme jeu

## Objectif

Reconnaître et reconstituer des images à partir d'un découpage en petits carrés.



## Utilisation du logiciel

### 1. Mise en route du matériel

Branchez et allumez dans cet ordre :

- l'écran de télévision,
- le lecteur de cassette,
- le TO7 (avec sa cartouche BASIC) ou le MO5.

### 2. Préparation de la cassette et du lecteur







- Placez la cassette "Puzzles" dans le lecteur.
- Rembobinez la bande : (touche  ).
- Appuyez sur la touche de lecture : (touche  ).

### 3. Chargement du logiciel

Frappez : **R U N** puis **ENTREE** .

# Scénario d'utilisation

Après la page titre, le menu suivant apparaît :

INS ENTREE pour modifier les données		
Taille	Modèle	Puzzle
2 	OUI	Hasard
3 	NON	1
4 		2
5 	JEU	3
6 		4
		5

## Taille

Quelle taille de puzzle désirez-vous ? Vous avez le choix entre un carré de côté 2, 3, ..., 6. Pointez le crayon optique sur la taille sélectionnée.

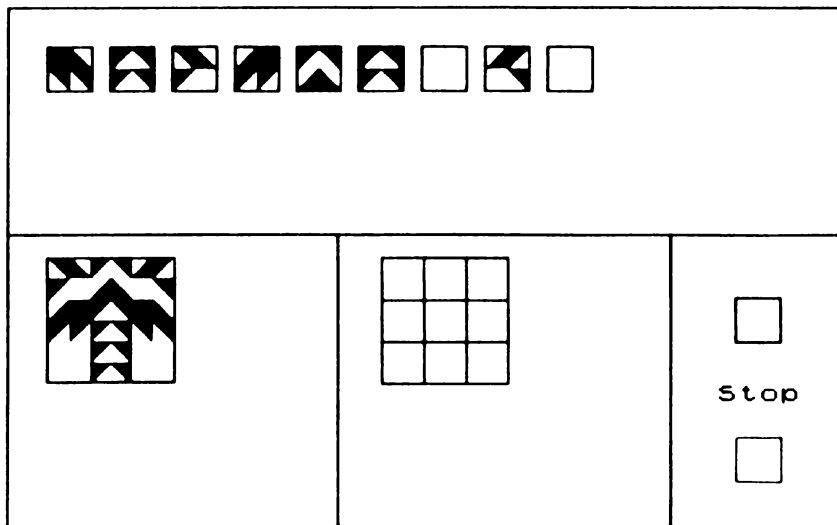
## Modèle

Si vous désirez conserver le modèle visible pendant toute la durée du jeu, pointez le crayon optique sur "OUI", dans le cas contraire, pointez le crayon optique sur "NON" ; le modèle apparaîtra alors pendant quelques secondes en début de jeu puis disparaîtra. Si vous avez sélectionné cette option, vous pourrez toutefois, à tout moment, revoir le modèle en pointant le crayon optique sur la case modèle.

## Puzzle

Désirez-vous un puzzle choisi au hasard parmi une liste en réserve ? (option conseillée si vous jouez pour la première fois). Sinon désignez le numéro du puzzle choisi (surtout si vous désirez recommencer un puzzle qui vous a particulièrement enthousiasmé).

Une fois ces choix effectués, pointez le crayon optique sur la case JEU. L'écran suivant apparaît alors :



Supposons que vous ayez choisi le carré de côté 3. Les neuf pièces à placer sont affichées en haut de l'écran. Il faut garnir la grille claire. Pour cela, désignez une pièce de la liste avec le crayon optique : la pièce ainsi sélectionnée vient alors s'afficher dans la case transit à droite. Désignez dans la grille claire la case où vous désirez placer la pièce choisie (située actuellement dans la case transit), celle-ci apparaît tout naturellement à l'endroit que vous venez de désigner. Recommencez l'opération avec une autre pièce et ainsi de suite jusqu'à la fin du puzzle.

Vous pouvez à tout moment :

- *prendre* une pièce de la liste,
- *prendre* une pièce déjà déposée sur la grille,
- *déposer* une pièce dans une case libre de la grille,
- *reposer* une pièce dans une case libre (jaune) de la grille de la liste.

### *La case TRANSIT*

La case TRANSIT vous montre toujours la pièce du puzzle que vous avez actuellement au bout de votre crayon.

### *La case MODELE*

Si vous avez sélectionné, en début de jeu, l'option "sans modèle présent", le modèle disparaît à la première pièce déposée sur la grille. Mais vous pouvez le consulter à nouveau en désignant la case modèle.

### *La case STOP*

La case STOP renvoie à une page bilan qui permet, soit de quitter le jeu, soit de revenir au menu.

Lorsque vous pensez avoir terminé, ou si vous souhaitez un contrôle de votre activité, désignez la case STOP. Les pièces mal placées se mettent à clignoter. Une case apparaît.

Vous pouvez :

- soit passer au bilan (STOP),
- soit reprendre le puzzle (désignez ↑↑↑). Dans ce cas, les pièces mal disposées reprennent place dans la liste. Vous pouvez alors terminer correctement votre puzzle en procédant comme précédemment.



## Changement de fichier

Si vous désirez changer de fichier ou si vous avez la chance d'avoir une autre cassette de puzzles préparée avec le programme éditeur par vos parents, votre professeur ou par vous-même, appuyez sur **INS** puis sur **ENTREE** lors de l'affichage de la page menu. Le nouveau menu suivant apparaît :

```
Voulez-vous :  
  
Revenir au jeu ----->   
  
Charger un fichier sur cassette -> 
```

Si vous choisissez l'option "CHARGER UN FICHER", vous obtiendrez une page qui vous invite à placer une cassette dans le lecteur puis à charger un nouveau fichier de puzzles. Deux cas se présentent :

- Si vous laissez la cassette "Puzzles" dans le lecteur, vous chargerez le deuxième fichier de cette cassette. A la fin du chargement, vous pourrez recommencer cette manœuvre (**INS-ENTREE** au menu) pour charger le troisième puis le quatrième fichier.
- Si vous disposez d'une cassette sur laquelle est enregistré un fichier créé par l'éditeur, vous la placerez dans le lecteur en positionnant la tête de lecture avant le début de ce fichier.  
Le temps de chargement d'un fichier n'excède pas 30 secondes. Si le fichier n'est pas complet, les puzzles qu'il contient viendront remplacer les premiers de la liste par taille. De cette façon, le programme "Puzzles" vous offre toujours le choix entre 25 puzzles.

# Le programme éditeur

## Objectif

Ce logiciel permet de créer de nouveaux fichiers de puzzles, de les enregistrer et de modifier des fichiers de puzzles déjà enregistrés sur cassette.

On peut créer des puzzles de dimensions variées : 2x2, 3x3, 4x4, 5x5, 6x6 dans la limite de 5 puzzles maximum par dimension.



## Utilisation du logiciel

### 1. Mise en route du matériel

Branchez et allumez dans cet ordre :

- l'écran de télévision,
- le lecteur de cassette,
- le TO7 (avec sa cartouche BASIC) ou le MO5.

### 2. Préparation de la cassette et du lecteur

- Placez la cassette "Editeur" dans le lecteur.
- Rembobinez la bande : (touche ).
- Appuyez sur la touche de lecture : (touche ).

### 3. Chargement du logiciel

Frappez : **R U N "** puis **ENTREE** .

## Scénario d'utilisation

Une fois le programme lancé le menu suivant s'affiche à l'écran :

Désirez-vous :	
CREER UN NOUVEAU FICHER ---->	■
OUVRIR UN FICHER EXISTANT -->	■
QUITTER L'EDITEUR ----->	■

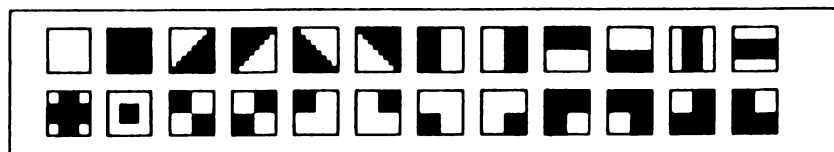
qui vous propose de choisir entre *la création d'un nouveau fichier, l'ouverture d'un fichier déjà existant sur cassette ou l'abandon de l'éditeur.*

### ***Créer un nouveau fichier***

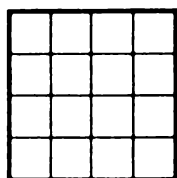
En sélectionnant l'option "CREER UN NOUVEAU FICHER" avec le crayon optique, vous pouvez voir apparaître le menu suivant :

Choisissez la dimension de la grille du puzzle à créer :	
Dimension du puzzle	Nombre de puzzles
2 X 2 ---->	0
3 X 3 ---->	0
4 X 4 ---->	0
5 X 5 ---->	0
6 X 6 ---->	0
ou arrêtez la création ----->	■

Pour créer un puzzle 4x4, par exemple, tapez 4 au clavier : la page suivante vous permet alors de créer votre puzzle de dimension 4x4.



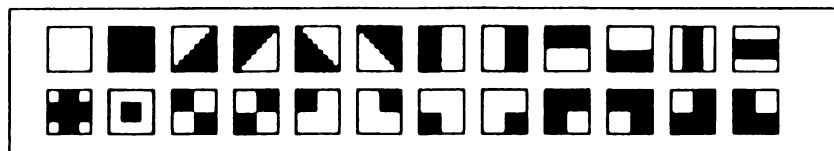
PUZZLE



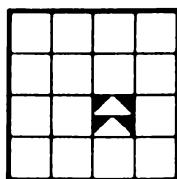
Pièce



VALID.



PUZZLE



Pièce



VALID.

La photo ci-dessus vous présente un choix de 24 petites pièces, une grille PUZZLE, une grille TEMOIN, une case PIECE, une case TRANSIT et une case VALIDATION.

### **La grille PUZZLE**

C'est la grille dans laquelle votre puzzle vient s'inscrire progressivement.

### **La grille TEMOIN**

Située en bas à droite de la grille PUZZLE, elle permet un repérage facile de la case en cours de création ou de modification.

### **La case PIECE**

Elle représente un agrandissement de la case que vous venez de sélectionner dans la grille PUZZLE. C'est la case que vous êtes en train de créer. Elle est découpée en quatre carrés. Chaque carré sera rempli avec une pièce proposée dans la liste située en haut de l'écran.

### **La case TRANSIT**

C'est l'étape intermédiaire entre la pièce que vous venez de sélectionner dans la liste proposée et la grille définitive de votre puzzle. Elle affiche toujours la pièce que vous avez au bout de votre crayon.

### **La case VALIDATION**

Elle vous permet d'arrêter votre puzzle et de revenir à l'écran précédent (cf. page 11).

---

**Attention !**

Tout puzzle commencé doit OBLIGATOIREMENT être entièrement terminé pour figurer dans le fichier.

Cependant, si vous ne désirez pas terminer votre puzzle, il suffit de sélectionner la case VALIDATION une seconde fois après le message d'erreur.

---

Avec le crayon optique, pointez une case de la grille puzzle. Elle se colore en jaune et vient se placer dans la case PIECE. Désignez ensuite un motif parmi les 24 dessins proposés dans la liste située en haut de l'écran. Le motif ainsi sélectionné vient se placer dans la case TRANSIT. Choisissez maintenant une des quatre parties de la case PIECE avec le crayon ; elle se remplit alors à l'image de la case TRANSIT, ainsi que la partie correspondante sélectionnée sur la grille PUZZLE.

Pour modifier le contenu de la case TRANSIT, choisissez un autre motif avec le crayon optique. Remplissez la case PIECE et désignez une nouvelle case sur la grille PUZZLE ...

Vous pouvez pointer une case déjà remplie en vue de la modifier.

Une fois votre puzzle terminé, pointez la case VALIDATION. L'écran précédent s'affiche à nouveau avec le nombre de puzzle 4x4 incrémenté de 1. Vous pouvez alors continuer à créer soit dans la même dimension (à condition de ne pas dépasser cinq puzzles), soit dans une dimension différente.

Pour sortir de la création, sélectionnez l'option "ARRETER LA CREATION" avec le crayon. L'écran suivant vous propose alors d'enregistrer votre travail.

Désirez-vous enregistrer votre  
nouveau fichier?

OUI ----->

NON ----->

Si vous pointez "OUI", le programme vous indique la marche à suivre pour enregistrer votre fichier. Après l'enregistrement l'écran suivant s'affiche :

Désirez-vous :

CREER UN NOUVEAU FICHER ---->

OUVRIR UN FICHER EXISTANT -->

REPRENDRE LE FICHER ----->

QUITTER L'EDITEUR ----->

Si vous pointez "NON", vous reprenez votre fichier et l'écran suivant vous propose d'ajouter d'autres puzzles, de modifier un ou plusieurs puzzles ou d'arrêter.

Dimension  
du puzzle

2 X 2	----->	0
3 X 3	----->	0
4 X 4	----->	1
5 X 5	----->	0
6 X 6	----->	0

Nombre de  
puzzles

Désirez-vous :

AJOUTER UN PUZZLE	----->	■
MODIFIER UN PUZZLE	----->	■
ARRETER	----->	■

Si, par manque de temps, vous ne terminez pas un puzzle (lors de la création d'un fichier), vous pouvez, pour l'enregistrer, le compléter avec n'importe quel motif et le reprendre le lendemain en l'ouvrant à nouveau en modification.

Désirez-vous :

CREER UN NOUVEAU FICHIER	---->	■
OUVRIR UN FICHIER EXISTANT	-->	■
QUITTER L'EDITEUR	----->	■

Si vous choisissez l'option " ARRETER ", sans avoir enregistré votre travail, le programme revient à l'écran en haut de page 15 et vous propose soit de reprendre votre fichier soit de l'abandonner en créant, en ouvrant un nouveau fichier ou en quittant l'Editeur.




## Modifier un puzzle

En sélectionnant cette option, vous pouvez voir apparaître le menu suivant qui permet de choisir la dimension du puzzle à modifier ou d'arrêter la modification.

```
Choisissez la dimension de la grille
      du puzzle à modifier:

      Dimension                               Nombre de
      du puzzle                               puzzles

      2 X 2  ----> 0
      3 X 3  ----> 0
      4 X 4  ----> 1
      5 X 5  ----> 0
      6 X 6  ----> 0

      Ou arrêtez la modification ----> 
```


Pour modifier un puzzle 4x4, par exemple, tapez 4 au clavier. Tous les puzzles de dimension 4x4 existant dans ce fichier vous sont alors présentés les uns à la suite des autres pour être modifiés.

Si vous ne souhaitez pas modifier le puzzle affiché, pointez la case VALIDATION, sinon pointez sur la grille PUZZLE la case à modifier qui vient alors se placer dans la case PIECE. Remplissez alors la partie à modifier en choisissant un motif et en procédant comme pour la CREATION.

Si vous ne désirez pas modifier les puzzles suivants de même dimension, désignez la case QUITT.

Dans ce cas, comme dans le cas de la "VALIDATION" en fin de série, l'écran suivant vous propose de choisir une autre série ou d'arrêter la modification.

Choisissez la dimension de la grille du puzzle à modifier :	
Dimension du puzzle	Nombre de puzzles
2 X 2	----> 0
3 X 3	----> 0
4 X 4	----> 1
5 X 5	----> 0
6 X 6	----> 0

ou arrêtez la modification ----> 

Si vous décidez d'arrêter la modification, vous revenez à l'écran en haut de page 15 et le cycle se poursuit.

Vous pouvez créer votre fichier en plusieurs étapes, l'option **INS**  
**ENTREE** du Programme jeu vous permet de fusionner plusieurs  
fichiers en un seul.

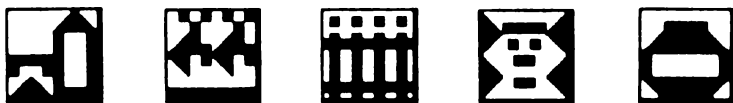
## ***Ouvrir un fichier existant***

La sélection de l'option OUVRIR (cf. écran page 11) renvoie, après chargement du fichier, à l'écran en bas de page 16 ; son déroulement est similaire à celui de l'option CREATION.

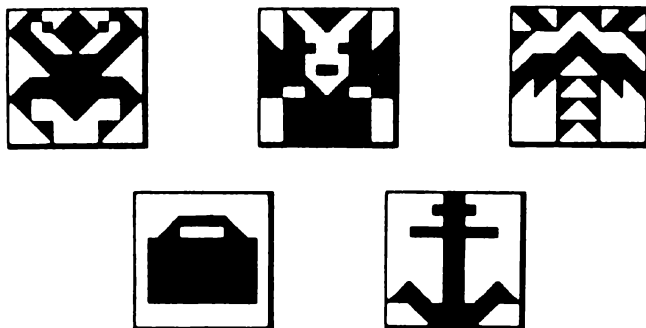
# Annexe

## Fichier 1

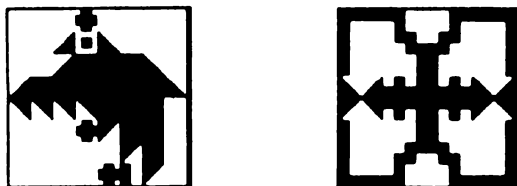
*Dimension 2 x 2*

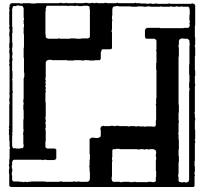
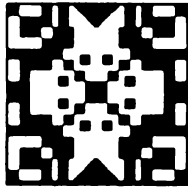
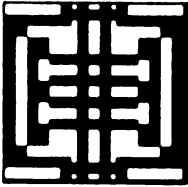


*Dimension 3 x 3*

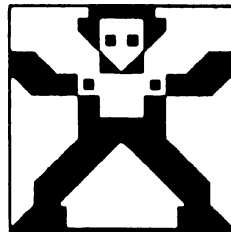
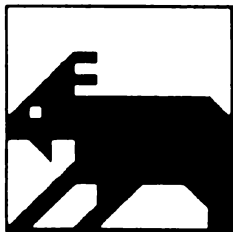
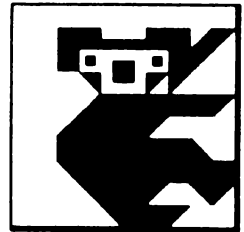
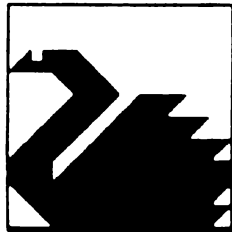
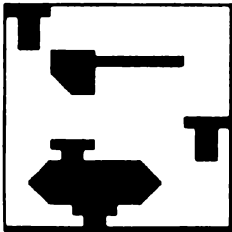


*Dimension 4 x 4*

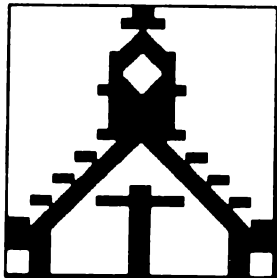
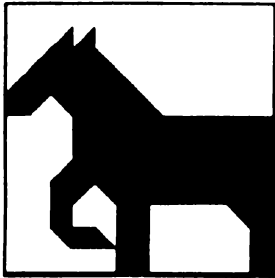
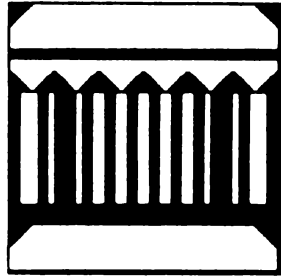
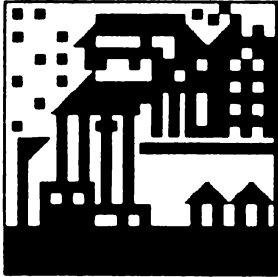




*Dimension 5 x 5*



*Dimension 6 x 6*

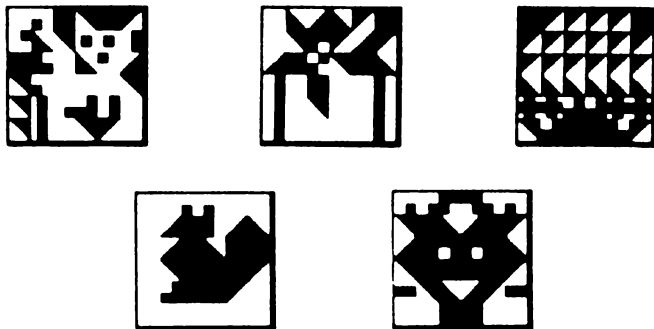


## Fichier 2

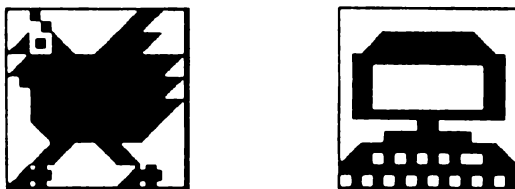
*Dimension 2 x 2*

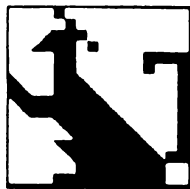
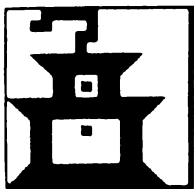


*Dimension 3 x 3*

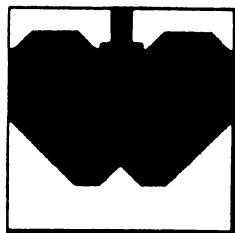
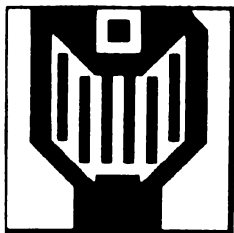
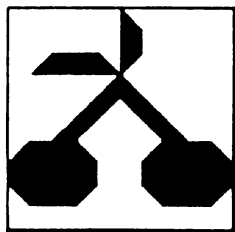
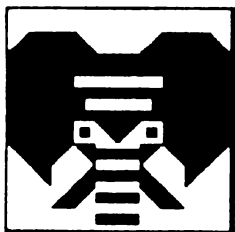
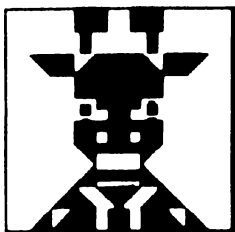


*Dimension 4 x 4*



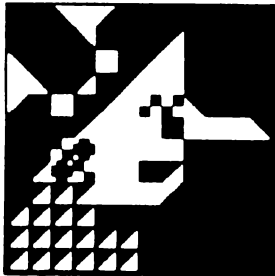
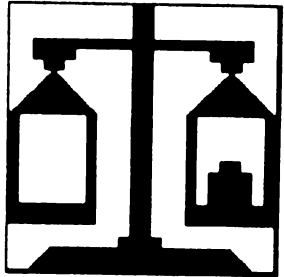
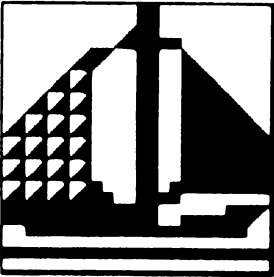
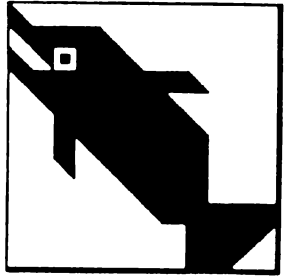
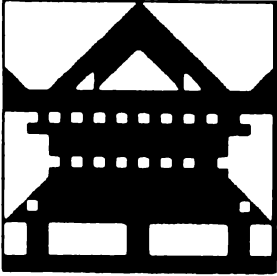


*Dimension 5 x 5*





*Dimension 6 x 6*

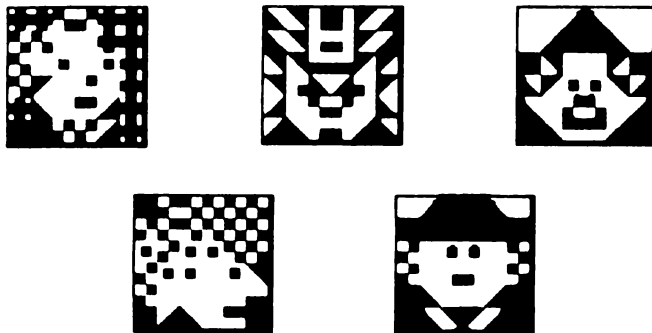


### Fichier 3

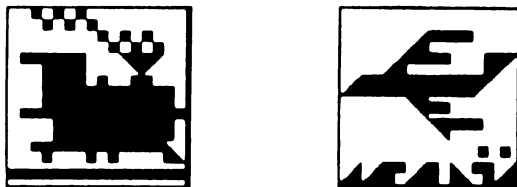
*Dimension 2 x 2*

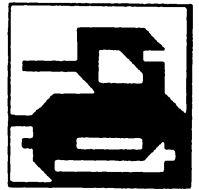
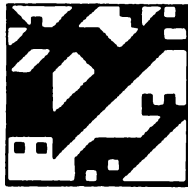
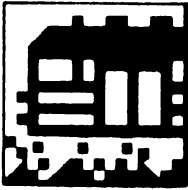


*Dimension 3 x 3*

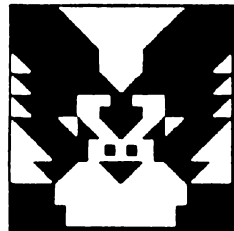
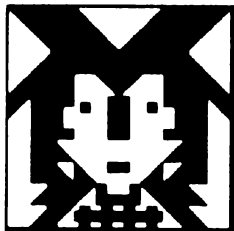
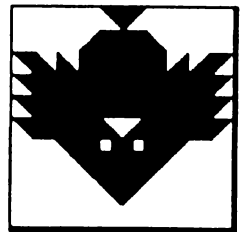
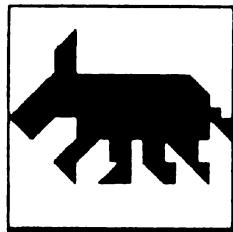
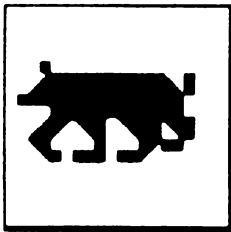


*Dimension 4 x 4*

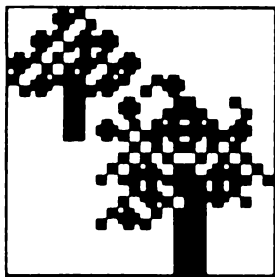
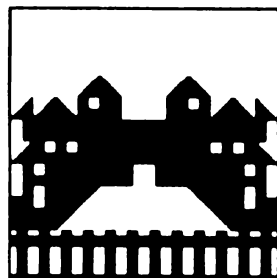
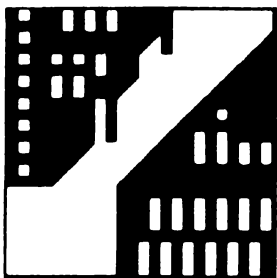
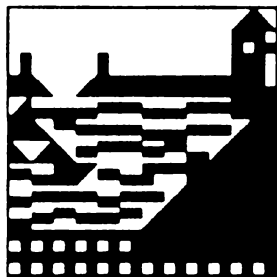
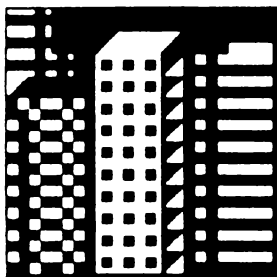




*Dimension 5 x 5*



*Dimension 6 x 6*

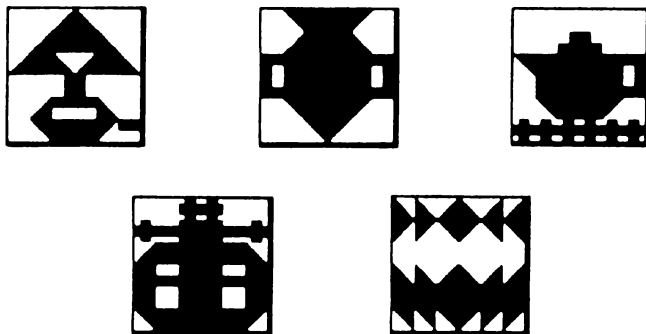


## Fichier 4

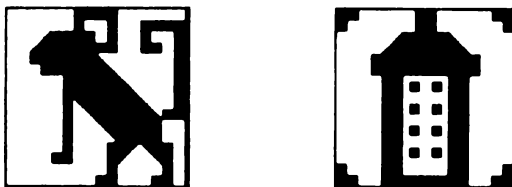
*Dimension 2 x 2*

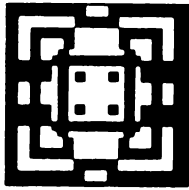


*Dimension 3 x 3*

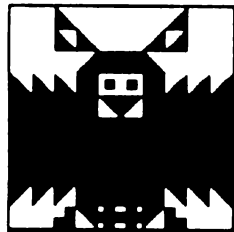
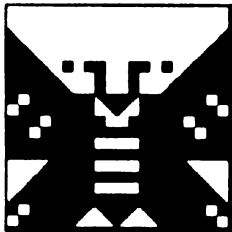
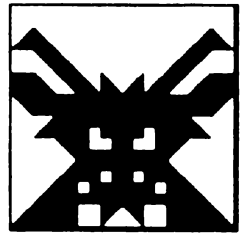
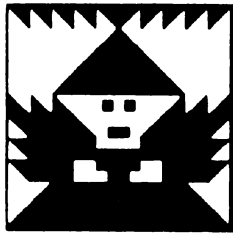
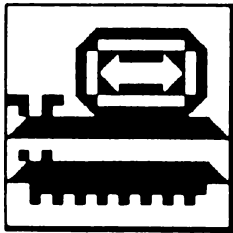


*Dimension 4 x 4*





*Dimension 5 x 5*



*Dimension 6 x 6*

