

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

DISCIPLINE	Français et mathématiques.
SUJET	Jeux sur le vocabulaire et le calcul.
NIVEAU	Tout public.
AUTEUR	Armand JAMMOT.
EDITEUR	VIFI - NATHAN.
LANGAGE D'ECRITURE	BASIC.
OBJECTIFS	- Atteindre un résultat en manipulant des nombres et les quatre opérations (+, -, ×, :). - A partir de lettres tirées au hasard, composer le mot le plus long.

FICHE OPERATOIRE

Mise en route :

- connecter le micro-ordinateur à votre téléviseur et au lecteur de cassettes.
- mettre la cartouche basic dans son logement.
- mettre sous tension le téléviseur puis le TO7/70 : vous avez à l'écran le "menu" principal.
- appuyer sur la touche **3** du clavier et régler le crayon optique.
- introduire la cassette dans le lecteur.
- rembobiner la cassette.
- appuyer sur la touche **→** du lecteur pour le mettre en mode lecture.
- pour charger le programme, taper la touche **2** du clavier ou pointer l'écran avec le crayon optique.

CHOIX DU JEU

- La cassette "DES CHIFFRES ET DES LETTRES" comporte trois jeux :

1	- LE COMPTE EST BON
2	- LE MOT LE PLUS LONG
3	- DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Appuyer sur la touche **1**, **2** ou **3** du clavier ou pointer directement le crayon optique sur le numéro du jeu sélectionné.

LES JOUEURS

- Nombre de joueurs
 - Le titre du jeu choisi s'affiche en haut de l'écran.
 - Indiquer ensuite le nombre de joueurs.

L'ordinateur affiche deux personnages stylisés.

Appuyer sur la touche **1** ou **2** du clavier (ou pointer au bas de l'écran sur **1** ou **2**) selon le nombre souhaité.

- Noms des joueurs

Chaque joueur tape son nom et appuie sur **ENTREE**.

- Options spécifiques
 - Les joueurs ont la possibilité de choisir eux-mêmes certains paramètres de jeu (nombre de tours, nombre de lettres, etc.)
 - Pour ces options spécifiques, se reporter à la présentation de chaque jeu.

A SAVOIR AVANT DE JOUER...

- Les joueurs peuvent manipuler le jeu à l'aide du clavier ou du crayon optique.
- Dans les parties à deux joueurs, l'ordinateur fait clignoter le nom de celui qui doit intervenir.

Deux couleurs désignent tour à tour les joueurs : le vert et le bleu.

La couleur verte est attribuée au joueur ayant la main.

LE COMPTE EST BON

BUT DU JEU

- Réaliser des calculs avec six nombres tirés au sort et les quatre opérations (+, -, ×, :) pour aboutir au "bon compte" (résultat prédéterminé par l'ordinateur).

OPTION DE JEU

- Après avoir indiqué le nombre de joueurs et leur nom respectif, déterminer le nombre de tours de la partie.
 - Taper au clavier un nombre entre 1 et 10 ou pointer l'une des touches représentées au bas de l'écran.
 - Puis appuyer sur la touche **ENTREE**.
- La partie s'engage aussitôt...

DEROULEMENT DU JEU

- Sur l'écran apparaît :
 - Le titre "LE COMPTE EST BON",
 - le nom des joueurs,
 - les compteurs réservés au score,
 - le chronomètre,
 - les six nombres tirés au sort par l'ordinateur ainsi que le compte à trouver.
- Les joueurs disposent de 45 secondes pour trouver le résultat.
- Au terme de ce délai, ils indiquent à tour de rôle leur résultat.
 - Taper au clavier un nombre (ou utiliser la calculette située à gauche de l'écran avec le crayon optique).
 - Puis appuyer ou pointer sur **ENTREE**.
- Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat passe à la démonstration de ses calculs.

Remarque : au clavier, le signe \times correspond à la touche ***** ou **X** et le signe \div à la touche **/** ou **÷**.

- Après chaque calcul intermédiaire, appuyer sur la touche **ENTREE**.

Remarque : en cas de faute de frappe ou de pointage, utiliser la touche **-** du clavier ou **C** de la calculette.

- Si le bon compte n'a pas été trouvé, l'ordinateur affiche la solution.
- Score.
 - Si le joueur démontre correctement son calcul, il marque 6 ou 8 points selon que "le compte est bon" ou non.
 - En cas d'erreur, les points vont à l'adversaire.
- L'ordinateur procède à la mise à jour du score.
- Appuyer ou pointer sur **ENTREE** pour passer au tour suivant (le numéro du tour s'affiche en rouge, en haut à gauche de l'écran).

FIN DE PARTIE

- A la fin d'une partie, l'ordinateur inscrit le nom du gagnant.
- Appuyer sur **ENTREE** pour revenir au choix du jeu.

LE MOT LE PLUS LONG (Cf Le compte est bon)

BUT DU JEU

- A partir de lettres tirées au hasard, composer le mot le plus long.

OPTION DU JEU

- Après avoir indiqué le nombre de joueurs et leurs noms, déterminer le nombre de tours de la partie.
 - Taper au clavier un nombre entre 1 et 10 (ou pointer l'une des touches représentées au bas de l'écran).
 - Puis appuyer sur la touche **ENTREE**.
- Choisir ensuite de la même façon, le nombre de lettres tirées au sort : entre 7 et 9.
- La partie s'engage aussitôt...

DEROULEMENT DU JEU

- Sur l'écran apparaît :
 - le titre "Le mot le plus long",
 - les noms des joueurs,
 - les compteurs réservés au score,
 - le chronomètre,
 - la question : "consonne ou voyelle".
- Chaque joueur tire au hasard une consonne ou une voyelle en appuyant (ou en pointant) la touche **C** ou **V**.
- Le chronomètre se déclenche. Les joueurs disposent de 45 secondes pour trouver un mot.
- Au terme de ce délai, ils indiquent le nombre de lettres de leur mot en utilisant soit les touches numériques du clavier, soit en pointant celles dessinées sur l'écran.
- Le joueur ayant fait la meilleure annonce inscrit son mot. Il dispose pour cela de 15 secondes.
 - Il tape les lettres au clavier
 - ou il les pointe sur l'écran et les place au fur et à mesure dans la rangée de cases vierges qui vient s'afficher à l'écran.
- Validation du mot.
 - Si le mot est correct, appuyer sur la touche **O**.
 - Sinon appuyer sur la touche **N**.
- Score.
 - Si le mot est accepté, le joueur marque autant de points que son mot comporte de lettres.
 - En cas d'erreur dans le nombre de lettres, ou d'invalidation, les points vont à l'adversaire.
- L'ordinateur procède à la mise à jour du score.
- Appuyer ou pointer sur **ENTREE** pour passer au tour suivant.

FIN DE PARTIE

- A la fin d'une partie, l'ordinateur affiche le nom du gagnant.
- Appuyer sur ENTREE pour revenir au choix du jeu.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES (Cf Le compte est bon)

- Ce jeu reprend les principes et les manipulations des jeux précédents "LE COMPTE EST BON" et "LE MOT LE PLUS LONG".
- Les règles sont strictement identiques à celles appliquées dans le jeu télévisé du même nom.
- Une option est cependant proposée : Option Emission (O - N).
 - Si les joueurs répondent OUI (touche **O**), l'enchaînement des tours se fait automatiquement.
 - Si les joueurs répondent NON (touche **N**), il leur faudra appuyer ou pointer sur la touche **ENTREE** à la fin de chaque tour pour passer au suivant.
- Une partie se joue en dix tours.