

Mode d'emploi

**LASA**

**MOS/TOT-70**

**Auteur : A. SAYEA**

**ERE**

ERE INFORMATIQUE

**Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.**

**Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :**

- De ranger la cassette dans son étui après utilisation ;**
- De ne pas la stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.**
- De nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.**



**Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.**

**La location de ce produit est strictement interdite.**

**© ERE INFORMATIQUE 1985**



## LASA

### SOMMAIRE

	Page
1 - INTRODUCTION .....	6
2 - CHARGEMENT DU PROGRAMME .....	7
3 - PRINCIPE DE BASE .....	8
4 - EXEMPLE D'UTILISATION .....	10
5 - LA MUSIQUE .....	17
6 - LES CARACTERES GRAPHIQUES .....	18
7 - GENERATION D'UN ENSEMBLE AUTONOME .....	18
8 - NOTE A L'ATTENTION DES CONCEPTEURS DE LOGICIELS EDUCATIFS .....	21

## **1 / INTRODUCTION**

LASA est un langage auteur conçu pour des enseignants. Il permet de générer un véritable cours et de contrôler les connaissances de l'élève à travers des questions et des commentaires.

Le professeur dispose ainsi d'un outil qui prolonge son enseignement sans se substituer à lui.

L'utilisation de LASA est simple. Le professeur après avoir pensé l'organigramme de son cours, entre dans la machine les questions, les commentaires et les réponses possibles. Il dispose pour chaque question de vingt possibilités de filtrage ou de branchement à des commentaires ou des questions.

Dans ses réponses, l'élève peut s'exprimer librement, le programme analyse la syntaxe. Si le professeur l'a prévu, l'élève pourra même faire une faute d'orthographe, la réponse sera acceptée.

Le professeur dispose de toutes les facilités d'édition à l'écran. Il peut faire clignoter, inscrire en gros caractères les commentaires ou les questions : et même écrire une partition musicale qui sera exécutée au moment de son choix.

Le questionnaire ou le cours terminé pourra ensuite être sauvé SEUL sur cassette ou disquette et être utilisé de manière TOTALEMENT AUTONOME.

La longueur du cours est proportionnelle à la mémoire de la machine. LASA occupe 3,5 Ko de basic et 6,5 Ko de langage machine. Il est disponible sur M05, T07, T07 70 en version cassette et peut être transposé sur disquette et disquette réseau Education Nationale. Le fichier créé sur ce dernier support est compatible aux trois Thomson, il se translate automatiquement à la bonne place mémoire.

Une restriction est à noter cependant pour le T07 qui possède moins de mémoire que ses frères.

Grâce à sa souplesse d'emploi, LASA peut également être utilisé afin de créer des jeux d'aventures simples. Il suffira pour cela de substituer le mot "scénariste" au mot "enseignant"...

LASA a été testé et mis au point sur le terrain. Son succès est dû à sa simplicité d'utilisation, sa fiabilité à toute épreuve, et à l'intérêt qu'il suscite chez tous les élèves qui l'ont pratiqué.

## **2 / CHARGEMENT DU PROGRAMME**

FACE 1 = M05

FACE 2 = T07 / T07-70.

Sur cassette M05 : tapez RUN" puis ENTRÉE

Sur cassette T07 ou T07/70 : choisissez 2 au menu du début (ou procédez comme sur M05).

Un exemple de fichier est donné avec le programme. Pour le voir, faites R au menu 1 puis répondez par exemple E et ENTRÉE au menu 2 afin d'essayer la séquence à partir de la question 1.

### **Remarques :**

DOC ne peut pas être chargé à partir d'un T 07 avec disquette par manque de mémoire, mais peut être utilisé pour toute autre configuration.

T 07 avec cassette

T 07/70 avec disquette ou cassette

M 05 avec disquette ou cassette ou réseau

Départ à chaud :

Après avoir quitté il est encore possible de tout récupérer en faisant tout simplement RUN.

Utilisation sur réseau :

Avec le programme NR3 (nano-réseau 3) d'avril 85, ainsi qu'avec NR3 2 de juin 85, il est fortement déconseillé de demander le catalogue de la disquette (\* quand l'ordinateur demande le nom du fichier). En effet, si la disquette contient trop de titres pour tenir dans la place libre du M 05, les titres écrasent une partie du programme LASA dans la mémoire du M 05. Soyez prudents avec les versions suivantes du programme nano-réseau.

## **3 / PRINCIPE DE BASE**

### **Principe :**

EDLASA 5 (ou EDLASA 7) permet de créer, de modifier un fichier et de sauver sur cassette ou disquette une séquence comprenant :

1 - le programme LASA 5 (ou LASA 7) composé de 2 parties, l'une en basic, l'autre en langage machine. C'est le programme pour l'utilisateur, il ne permet pas de modifier le fichier.

2 - le fichier en deux parties, l'une avec l'extension .DAL, l'autre avec .BIL.

L'utilisateur (l'élève par exemple) fera RUN "LASA 5" ou RUN "LASA 7" sur disquette ou RUN" sur cassette.

## **Organisation :**

L'éditeur de LASA (qui permet de générer des questionnaires ou cours avec une très grande facilité) permet de modifier et/ou créer 5 types de Modules internes différents :

- DES TEXTES
- DES QUESTIONS
- DES REPONSES
- DES COMMENTAIRES
- DES MUSIQUES

Vous verrez par la suite qu'après la création d'un ou plusieurs de ces Modules, vous pourrez les lier les uns aux autres afin d'obtenir une séquence cohérente où, par exemple, la réponse 3 à la question 10 enchaînera le commentaire 2, la musique 5 et la question supplémentaire 3...

Vous constaterez à la lecture du Menu 2 que vous pouvez, par ailleurs, lister, supprimer, dupliquer un module quelconque. Chaque Module étant repéré par le numéro d'ordre que vous allez lui attribuer.

Par ailleurs, à ce même menu, la dernière ligne de texte indique en permanence la place mémoire restante (en octets).

Cette phase de création réalisée, nous verrons de quelle manière pourra s'effectuer la génération d'un questionnaire seul, débarrassé de l'éditeur.

Après le chargement, vous constaterez que LASA est organisé en 2 menus successifs, que nous nommerons par la suite respectivement MENU 1 et MENU 2.

Les options de ces menus sont explicitées au chapitre suivant, que nous vous conseillons de suivre pas à pas afin de bien comprendre le fonctionnement du programme.

Sachez avant de commencer, que dans n'importe quelle option, en cas de correction, vous utiliserez les fonctions d'édition d'origine du M05 [c'est-à-dire touches fléchées, INS (insérer) et EFF (effacer)].



#### 4 / EXEMPLE D'UTILISATION

Nous vous conseillons d'exécuter cet exemple sur votre micro-ordinateur au fur et à mesure de la lecture, la pratique restant la meilleure école !

Supposons que vous souhaitiez créer une petite séquence de logique. Nous allons prévoir deux questions (Q n° 1 et Q n° 2) relatives au texte (T n° 1).

Pour créer une séquence, répondez N au menu 1.

Créons déjà le texte numéro 1 : tapez T au menu 2 puis 1 comme numéro et ENTRÉE. Les flèches vous permettent de déplacer le curseur dans la zone verte. Les touches INS EFF RAZ ont l'effet habituel mais limité à la zone verte.

Texte

numéro : 1

Énoncé :

Trois personnes ont des nationalités différentes et des métiers différents. De plus, elles habitent trois maisons voisines de couleurs différentes.

Le Français habite la maison rouge.

L'Allemand est musicien.

L'Anglais habite la maison du milieu.

La maison rouge est à côté de la verte.

L'écrivain habite la première maison.

ENTRÉE ou CNT A pour revenir au menu 2.

A la question "Qui habite la maison jaune ?", trois réponses sont attendues : "le Français", "l'Allemand", "l'Anglais". Seule la réponse "l'Allemand" est exacte.

Créons ces trois réponses : vous êtes au menu 2 :

### R 1 ENTRÉE

Réponse

numéro : 1

\$\$ Français \$

pour accepter "un Français" ou "le Français" ou "Français".  
pour accepter par exemple un point

### R 2 ENTRÉE

Réponse

numéro : 2

\$\$ Allemand \$

### R 3 ENTRÉE

Réponse

numéro : 3

\$\$ Anglais \$

Créons le commentaire qui sera affiché si la réponse n° 1 est donnée.

### C 1 ENTRÉE

Préparation d'un commentaire

numéro : 1

Large (O/N) : N

haut (O/N) : N

NON ! il habite la maison rouge...

### ENTRÉE

Sur écran effacé : O

Avec clignotement : N

Avec musique numéro :

Durée en secondes : 5

Couleur des caractères : 1

Couleur du fond : 2

Si la réponse n° 2 est donnée, l'utilisateur pourra être félicité. Soit C 2 un commentaire BRAVO !

### C 2 ENTRÉE

Préparation d'un commentaire

numéro : 2                      large (O/N) : O                      haut (O/N) : O

BRAVO !

### ENTRÉE

Sur écran effacé : O

Avec clignotement : O

Avec musique numéro : 1

Durée en secondes : 3

Couleur des caractères : 2

Couleur du fond : <sup>^</sup>rien ou 0 pour noir

Si l'utilisateur donne la réponse n° 3, il verra le commentaire n° 3

### C 3 ENTRÉE

Préparation d'un commentaire

numéro : 3                      large (O/N) : O                      haut (O/N) : N

NON ! La maison rouge est voisine de la verte  
donc la maison du milieu est rouge ou verte  
or l'Anglais habite la maison du milieu.

Sur écran effacé : O

Avec clignotement : N

Avec musique numéro :

Durée en secondes :

Couleur des caractères : 1

Couleur du fond : 2

Créons la question 1

Q 1 ENTRÉE

Préparation d'une question

numéro : 1

Texte numéro : 1

(le texte n° 1 apparaît)

Qui habite la maison jaune ? —

Appuyez sur entrée et vous devez avoir en bas :  
curseur début zone réponse puis ENTRÉE

Utilisez les flèches pour placer le curseur après le ? de la question et ENTRÉE.

Répondez 12 par exemple, pour le nombre de caractères de la zone réponse.

Ensuite, le programme passe à l'organisation de la question n° 1 :

Réponse \_\_\_\_\_ Commentaire \_\_\_\_\_ Question suivante

1	→	1	→	1
2	→	2	→	2
3	→	3	→	1

CNT A pour revenir au menu 2.

Pour la 2ème question : quelle est la nationalité de l'écrivain ?, il va être nécessaire de créer seulement deux commentaires, en effet les réponses 1, 2 et 3 vont pouvoir être à nouveau utilisées. A la bonne réponse R 1 le commentaire C 2 convient.

Créons le commentaire C 4 qui sera affiché si l'utilisateur donne la réponse n°. 2.

#### C 4 ENTRÉE

Préparation d'un commentaire

numéro : 4                      large (O/N) : N                      haut (O/N) : N

NON ! L'Allemand est musicien

Sur écran effacé : O

Avec clignotement : N

Avec musique numéro :

Durée en secondes : 10

Couleur des caractères : 7

Couleur du fond :

Créons le commentaire C 5 qui sera affiché si l'utilisateur donne la réponse n° 3.

#### C 5 ENTRÉE

Préparation d'un commentaire

numéro : 5                      large (O/N) : N                      haut (N/O) : N

Non ! L'Anglais habite la maison du milieu et l'écrivain habite la première maison.

#### ENTRÉE

Sur l'écran effacé : O

Avec clignotement : N

Avec musique numéro :

Durée en secondes : 15

Couleur des caractères : 1

Couleur du fond : 2

Il reste la question n° 2

## Q 2 ENTRÉE

Préparation d'une question

numéro : 2

Texte numéro : 1

Le texte n° 1 apparaît

Quelle est la nationalité de l'écrivain ? \_

Prévoir encore 12 caractères pour la zone réponse

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ ← Rien car fin de la séquence  
2 → \_\_\_\_\_ 4 → \_\_\_\_\_ 2  
3 → \_\_\_\_\_ 5 → \_\_\_\_\_ 2

Essayez la séquence en choisissant E au menu 2.

## E 1 ENTRÉE

Si vous souhaitez faire une modification, n'oubliez pas que  
CNT A fait revenir au menu 2.

Lorsque la séquence vous convient, vous pouvez l'enregistrer :

@ pour revenir au menu n° 1

S pour sauver

Nom de la séquence : TROIS

↑ \_\_\_\_\_ par exemple.

T : tout

F : seulement le fichier

Choisissez T pour enregistrer le programme utilisateur et le fichier que vous venez de créer.

Pour améliorer, vous pouvez ajouter de la musique, des dessins en utilisant les caractères graphiques... (voir chapitres 5 et 6).

Vous pouvez aussi mettre un titre : utilisez la flèche ↑ au menu 2.

Il est souhaitable également d'accepter les réponses en majuscules et en minuscules ; pour cela, au menu 2, tapez / puis N et ENTRÉE.

Enfin, pour la sauvegarde, voyez le chapitre 7.

## 5 / LA MUSIQUE

Comme cela a été évoqué dans le chapitre précédent, il est possible de lier des modules musicaux à vos questionnaires.

La syntaxe à utiliser est la même que celle du BASIC THOMSON : il vous suffit d'écrire les instructions à l'écran. En tapant ENTRÉE, vous pourrez alors entendre votre mélodie, à moins que l'indication "IMPOSSIBLE" n'apparaisse en bas de l'écran. Dans ce cas de figure, le curseur se repositionnera à l'écran pour vous inviter à modifier vos instructions.

### Instructions :

- L'écriture de DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI génère l'émission de la note correspondante. On peut faire suivre les notes des symboles "#" ou "b" afin d'altérer la hauteur d'origine.
- p est un silence de la longueur d'une note.
- 01, 02, 03, 04 ou 05 permettent de changer d'octave (1 = grave, 4 = octave d'origine).
- L1 à L96 modifient la longueur des notes (1 = court, 24 = longueur d'origine : Noire).

### Exemple :

Au menu 2, sélectionnez l'option M.  
Donnez un numéro de Module quelconque.  
Entrez alors la "phrase" suivante :  
D0p DO # p DOb p01DO p L50 DOp puis ENTRÉE.

La mélodie qui en résulte vous permet de juger de l'effet des différentes options sur le son.



## **6 / LES CARACTERES GRAPHIQUES**

Sélectionnez l'option "G" du Menu. Vous verrez ensuite apparaître, après avoir entré le numéro du caractère graphique souhaité, un pavé au centre de l'écran.

Utilisez ensuite "1" et la barre d'espacement afin de définir votre caractère.

Cette option vous permettra de définir des symboles spéciaux ou des portions de figures géométriques que vous assemblerez avec profit dans les autres modules afin de générer des dessins.

Pour faire apparaître l'un de vos caractères graphiques dans un texte, entrez :

CNT G (appuyez simultanément sur les touches "CNT" et "G") puis le numéro du caractère (en deux chiffres, ex. : 05). Celui-ci apparaîtra alors sur l'écran.

Pour finir, l'avant dernière ligne d'écran du Menu 2 vous indique quels sont les caractères graphiques déjà utilisés.

## **7 / GENERATION D'UN ENSEMBLE AUTONOME**

Cette facilité vous permet de créer des cassettes ou disquettes questionnaires débarrassées de l'éditeur de LASA.

Vous devez avoir un fichier en mémoire.

1. Tapez S au menu 1.

2. L'ordinateur vous demande le nom de votre fichier. Si vous faites une erreur, la flèche gauche vous permet de recommencer. Pour assurer la compatibilité avec les serveurs des nano-réseaux, certains caractères sont volontairement interdits et vous ne pourrez pas les taper. Lorsque le nom de votre fichier vous convient, tapez une fois sur ENTRÉE.

3. Si la question Disquette ou Cassette ? (O/N) vous est posée, répondez C .

4. Mettez une cassette dans le Lecteur Enregistreur de Programme (LEP), placez la bande au début, mettez le compteur à zéro et avancez la bande jusqu'à un endroit où il y a une place suffisante pour l'enregistrement. Si la bande est au début, pensez à l'avancer un peu pour ne pas enregistrer sur la bande amorce !

5. Mettez en position enregistrement. La bande **ne doit pas avancer**. Notez le n° du compteur et appuyez sur ENTRÉE comme cela vous est demandé à l'écran. La bande démarre et l'ordinateur affiche au fur et à mesure ce qu'il envoie au LEP :

CASS : LASA 5.BAS ou CASS : LASA 7.BAS

CASS : LASA 5.BIN ou CASS : LASA 7.BIN

CASS : nom de votre fichier .DAL

CASS : nom de votre fichier .BIL

Lorsque le LEP est arrêté, notez le n° du compteur.

6. Il n'est pas certain que l'enregistrement s'est fait correctement, aussi, il est prudent de répondre O à la question Voulez-vous vérifier ? (O/N).

Reculez alors la bande et placez-la un peu avant l'endroit où vous l'avez mise avant l'enregistrement ; mettez en position lecture et tapez ENTRÉE comme cela vous est demandé sur l'écran.

L'ordinateur relit la bande de l'endroit où vous l'avez mise jusqu'à ce qu'il ait relu "nom de votre fichier .BIL". Si toute la lecture s'est faite sans erreur, le message BON sera affiché. Il y a alors de très grandes chances pour que l'enregistrement soit effectivement bon. Si une erreur est détectée, recommencez l'enregistrement, éventuellement avec une autre cassette.

Si par une fausse manœuvre, votre séquence n'a pas été enregistrée et que vous ayez demandé la vérification, la seule façon raisonnable de récupérer le contrôle de l'ordinateur est de créer une erreur de lecture. Pour cela, placez une cassette contenant un programme dans le LEP et mettez-le en position lecture pendant 3 ou 4 secondes puis arrêtez.

### **Conseils pour créer une séquence utilisable sur disquette (réseau ou non) à partir de la version cassette de LASA :**

Ceci n'est possible qu'avec M 05 et T 07/70 (les versions cassette et disquette du T 07 ne sont pas compatibles par manque de mémoire).

1. L'ordinateur étant relié au réseau et contenant le basic DOS du réseau, mettez la cassette LASA au début, mettez le LEP en position lecture et tapez RUN "CASS:" et ENTRÉE.

2. A la question Disque ou Cassette ? (D/C) répondez C . Si vous arrivez au menu 1 sans que cette question ait été posée, vérifiez que vous êtes bien sous basic DOS et recommencez.

3. Au menu 1 vous pouvez alors choisir :

N pour créer vos textes, questions, commentaires,...

ou R puis C pour charger un fichier de la cassette s'il existe.

ou R puis D puis le nom d'un fichier existant déjà sur la disquette.

4. Au menu 2 répondez pour revenir au menu 1 puis tapez S puis donnez le nom du fichier puis D puis T .

### **Idée :**

Si la disquette ne contient pas de programme AUTO, créez en un :

pour lecteur disquette

M 05

NEW

10 RUN "LASA 5"

SAVE "AUTO.BAT"

pour lecteur disquette

T 07

NEW

10 RUN "LASA 7"

SAVE "AUTO.BAT"

Sur la disquette réseau, le programme doit s'appeler AUTO.BAS et non AUTO.BAT.

## **8 / NOTE A L'ATTENTION DES CONCEPTEURS DE LOGICIELS EDUCATIFS**

Comme vous pouvez le constater, LASA est l'outil idéal pour réaliser un certain type de logiciels éducatifs.

Si vous pensez que ces logiciels pourraient être utiles à d'autres enseignants, n'hésitez pas à nous contacter : nous étudierons alors ensemble la possibilité, en accord avec l'auteur de LASA, de diffuser votre travail sur l'ensemble des utilisateurs de M05, T07-70 de l'Education Nationale.

Il va sans dire que, dans la mesure où cette diffusion est possible, elle donnera lieu à une rémunération proportionnelle aux ventes pour les auteurs respectivement de LASA et du logiciel éducatif concerné.

Pour toutes questions ou propositions, merci de nous écrire à notre adresse postale, à l'attention de Monsieur le Directeur Artistique.



# REJOIGNEZ L'ÉLITE

Assurer l'édition et la diffusion internationale des meilleurs logiciels français, c'est notre raison d'être. Vos programmes et vos idées sont peut-être les best-sellers de demain.

Auteurs de logiciels, rejoignez l'élite : appelez Philippe Ulrich au (1) 387 27 27.

A bientôt.



ERE INFORMATIQUE



# LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DEJA PARUS

## AMSTRAD

<b>Simulation</b>	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA MACADAM BUMPER MANAGER
<b>Réflexion</b>	MICRO SAPIENS CHIROLOGIE
<b>Aventure</b>	AMELIE MINUIT
<b>Action</b>	GUTTER LE SURVIVANT
<b>Utilitaires</b>	3D MEGACODE COMPILATEUR
<b>Wargames</b>	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY

## SPECTRUM

<b>Simulation</b>	INTERCEPTEUR COBALT MANAGER MACADAM BUMPER MILLIONNAIRE
<b>Réflexion</b>	MICRO SAPIENS
<b>Utilitaires</b>	ZX TRANS BASIC ETENDU PRINT + VOX 3D MOVER COMPILATEUR INTEGRAL TRAFIC 1-0
<b>Wargames</b>	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY
<b>Action</b>	5 SUR 5
<b>Rôle</b>	DON JUANS & DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE

Demandez notre catalogue  
détaillé à votre revendeur



## COMMODORE 64

<b>Simulation</b>	MACADAM BUMPER
<b>Réflexion</b>	MICRO SAPIENS
<b>Utilitaire</b>	BASIC ETENDU MUSICAL
<b>Wargames</b>	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY
<b>Action</b>	5 SUR 5

## THOMSON

<b>Simulation</b>	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA
<b>Utilitaires</b>	VOX TABLO 5 DEBUG
<b>Educatif</b>	LASA
<b>Action</b>	LOMBRIX

## ORIC-ATMOS

<b>Simulation</b>	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA MACADAM BUMPER BUSINESSMAN
<b>Utilitaires</b>	HADES MASTER PAINT
<b>Rôle</b>	DON JUANS ET DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE
<b>Aventure</b>	RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR TERMINUS LA CITE MAUDITE S.A.G.A.

## ZX 81

<b>Simulation</b>	INTERCEPTEUR COBALT
<b>Utilitaires</b>	ZX TRI GRAPHIX 81
<b>Domestiques</b>	BUDGET FAMILIAL
<b>Réflexion</b>	CHIROMANCIE
<b>Action</b>	RIGEL 3D FORMULE 1 PANIQUE CASSE BRIQUE SCORPIRUS



# GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie, faites apposer le cachet de votre revendeur, et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à :

**ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris**  
qui vous l'échangera.

**NOM** .....

**Adresse** .....

**Code Postal** ..... **Ville** .....

**Marque de votre ordinateur :** .....

**Date d'acquisition :** .....

**Magnétophone utilisé :** .....

**Nom du logiciel :** .....

**Date d'acquisition :** .....

**Problème rencontré :** .....

**Date :** ..... **Cachet du revendeur :**

27, rue de Leningrad 75008 Paris  
Tél:(1)387.27.27 +