

L'Atelier « Vinci » présente
dans la série des Ciblotrons



**LE COMPTE
EST ROND**

Jeu mathématique

Le but du jeu est d'atteindre une « cible » ; pour cela on dispose d'un certain nombre d'objets ; on peut agir sur ces objets, soit en les transformant par des opérations, soit en les déplaçant selon des lois définies par « les règles du jeu ».

© SERMAP, Paris 1984 - I.S.B.N. N° 2 7293 6996 1

Toute traduction, adaptation ou reproduction même partielle, par tous procédés, en tous pays faite sans autorisation préalable, est illicite et exposerait le contrevenant à des poursuites judiciaires.

Réf. : Loi du 11 mars 1957

Les Ciblotrons

Dans le « jeu de boule » cher à ces grands joueurs que sont les provençaux, il s'agit de se rapprocher d'une cible (le cochonnet) en « commandant » la trajectoire d'une boule aussi précisément que possible.

Les deux jeux, le jeu de Boole et le Compte est rond, appartiennent à la même famille stratégique ; la famille de ce que nous appelons les ciblotrons et que l'on pourrait définir ainsi :

Le but du jeu est d'atteindre une « cible » ; pour cela on dispose d'un certain nombre d'objets ; on peut agir sur ces objets, soit en les transformant par des opérations, soit en les déplaçant selon des lois définies par « les règles du jeu ».

Ici les « objets » sont des nombres ou des figures géométriques et les « transformations » ressemblent beaucoup à des opérations mathématiques.

Le jeu n'est donc plus un jeu d'adresse manuelle mais il oblige plutôt à une certaine gymnastique intellectuelle. Cependant, il est au moins aussi convivial que son homologue méridional ; il suffit de l'essayer avec quelques parents ou amis pour s'en persuader.

Le compte est rond

Voici un deuxième jeu de la famille des « ciblotrons » ; les « objets » sont des nombres et les transformations sont des opérations arithmétiques (+, ×, -).

Dans ce jeu, l'ordinateur met à votre disposition (et vous impose) des nombres (de 3 à 6), des opérations (de 2 à 5) et un « arbre » représentant la « manière » dont vous devez utiliser les opérations pour atteindre le nombre cible ; il vous faudra placer chacune des opérations à leur bonne place dans chacune des cases prévues.

C'est moins facile qu'il n'y paraît. Au moins au début - commencez « raisonnablement » avec 3 nombres (et 2 opérations) seulement.

Chargement du programme

Régler la luminosité et le volume sonore du téléviseur.

Introduire la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes (LEP) et la rembobiner si nécessaire ; **Attention la face 1, rouge, ne fonctionne qu'avec le TO7 ou le TO7/70 et la face 2, verte, qu'avec le MO5.**

Appuyer sur la touche **▶** du LEP et taper le chiffre **2** au clavier (TO7/TO7-70) ou **RUN** (MO5) pour faire démarrer le programme. Le LEP se met en route et, après quelques instants, apparaît sur l'écran la page de présentation du programme.

Information

On voit alors la page d'explication.
Appuyer le crayon optique pour revenir à la première page.

Pour jouer

- Pointez l'un des signes d'opération.
- Placez-le dans l'un des carrés prévus.
- L'ordinateur effectue les calculs.

Remarques

- A tout moment, vous pouvez déplacer une opération dans un carré disponible, mais vous perdez 1 point.
- Vous pouvez demander la solution, mais vous perdez 5 points.
- Vous pouvez demander "la formule", mais vous perdez 3 points.

Jeu

Choisissez d'abord le niveau de difficulté de 1 à 4. Selon les cas vous aurez à employer correctement 2 à 5 opérations.

Vous aurez alors à trouver 4 résultats-cibles successivement.

Score

Votre score, initialement nul, peut atteindre 20 au maximum. Précisément :

- Vous gagnez 5 points chaque fois que vous avez correctement placé toutes les opérations permettant d'atteindre la cible.
- Vous perdez 5 points chaque fois que vous « donnez votre langue au chat » en réclamant la solution.
- Vous perdez 1 point chaque fois que vous changez une opération de place.
- Vous pouvez aussi demander « la formule » mais vous perdez alors 3 points.

Pour placer (ou déplacer) les signes d'opérations :

- Pointez le signe.
- Pointez la case où vous voulez placer ce signe. (Si, alors, une ou plusieurs opérations, peuvent être effectuées à partir des nombres proposés à gauche, l'ordinateur en donne les résultats).
Si la manière dont vous avez placé les opérations n'est pas satisfaisante vous pouvez les déplacer (mais cela vous coûte des points).
Si vous atteignez la cible, pointez sur \blacklozenge , pour avoir le problème suivant.

Autres choix possibles

- $\circ\pi$ en pointant cette case, la solution vous est donnée mais vous perdez 5 points. Pointez alors sur \rightarrow pour avoir le problème suivant.
Touche RAZ : en appuyant sur cette touche, vous abandonnez le jeu. Si vous voulez rejouer à un autre niveau, ou faire quelques essais pointez alors sur $\rightarrow \rightarrow \rightarrow$.
Si vous voulez vous arrêter définitivement pointez sur STOP.
?: Une formule vous est alors proposée ; elle devrait vous permettre de trouver l'ordre des opérations à effectuer.

Die Zielotronen

Im « Boulespiel » (französisches Kugelspiel), das den Provenzalen, jenen großen Spielern aus dem Süden, so lieb und teuer ist, geht es darum, daß der Spieler eine Kugel so nah wie möglich an das Zielkugelchen rollt, indem er so präzise wie möglich den Weg der Kugel « steuert ».

Die beiden hier vorgestellten Spiele sind ganz ähnlich Strategiespiele ; nämlich Spiele aus der Reihe, die wir die « Zielotronen » getauft haben, und die man folgendermaßen definieren kann :

Die Absicht des Spiels ist es, ein « Ziel » zu erreichen. Dazu hat man eine bestimmte Anzahl von **Gegenständen** zur Verfügung. Diese Gegenstände können gesteuert werden, indem man sie entweder durch mathematische **Operationen** umformt oder nach den in den « Spielregeln » festgelegten **Gesetzen** verschiebt.

Bei den « Gegenständen » handelt es sich hier um Zahlen oder geometrische Figuren und die « Umformungen » gleichen in vielem mathematischen Operationen.

Das Spiel ist also kein Spiel für geschickte Hände mehr, sondern fordert eher eine gewisse geistige Gymnastik. Doch ist es nicht weniger Gesellschaftsspiel als sein meridionales Gegenstück ; probieren Sie es nur in der Familie oder im Freundeskreis aus, um davon überzeugt zu werden !

Die Rechnung Geht Auf

Nun ein zweites Spiel aus der Spielfamilie der « Zielotronen » ; die « Gegenstände » in diesem Spiel sind Zahlen und die Umformungen geschehen durch arithmetische Operationen (+, ×, -).

In diesem Spiel werden Ihnen vom Computer Zahlen (3 bis 6), Rechenoperationen (2 bis 5) und ein « Rechenbaum » zur Verfügung gestellt (und gleichzeitig vorgeschrieben). Der Rechenbaum zeigt den Weg an, den Sie benutzen müssen, um die Rechenoperationen auszuführen und die Zielzahl zu erreichen ; jede Operation muß an die richtige Stelle in das dafür vorgesehene Feld eingesetzt werden. Dies ist nicht so leicht, wie es aussieht ! Beginnen Sie, wenigstens zu Anfang, « bescheiden » mit nur 3 Zahlen (und 2 Rechenoperationen).

Programmeingabe

Helligkeit und Lautstärke des Fernsehgerätes regeln.

Die Kassette in den Programm-Rekorder einlegen und diese gegebenenfalls zurückspulen. **Achtung :** Seite 1 (rot) kann nur mit den Mikrocomputern TO7 und TO7/70, Seite 2 (grün) nur mit Mikrocomputern Typ MO5 verwendet werden.

Auf die Taste \blacktriangledown des Rekorders drücken. Um das Programm zu starten wird die Zahl 2 auf der Tastatur gedruckt (TO7, TO7/70), oder RUN" eingegeben (MO5) ; der Rekorder läuft an. Kurz danach erscheint die Titelseite des Programmes.

Information :

Drücken Sie auf den Leuchtgriffel, um zur ersten Seite zurückzukehren.

Zum Spiel

- Kreuzen Sie eines der Operationszeichen an.
- Setzen Sie es in eines der vorgesehenen Vierecke ein.
- Der Computer führt die Rechnung aus.

Bemerkungen

- Sie dürfen jederzeit eine Operation in ein noch freies Feld versetzen, aber Sie verlieren 1 Punkt.
- Sie können die Lösung verlangen, aber Sie verlieren 5 Punkte.
- Sie können nach der "Formel" fragen, aber Sie verlieren 3 Punkte.

Spiel

Wählen Sie Zuerst einen Schwierigkeitsgrad, der von 1 bis 4 gehen kann. Je nach gewählter Schwierigkeit müssen Sie 2 bis 5 Rechenoperationen richtig einsetzen.

4 Zielresultate müssen nacheinander gefunden werden.

Punktzahl

Ihre Punktzahl, die zu Anfang null beträgt, kann maximal 20 erreichen. Sie wird folgendermaßen errechnet :

- Der Spieler erhält 5 Punkte, jedesmal wenn er alle Rechenoperationen, die notwendig sind, um das Ziel zu erreichen, richtig gesetzt hat.
- Er verliert 5 Punkte, jedesmal wenn er den Weg nicht findet und nach der Lösung fragt.
- Er verliert einen Punkt, jedesmal wenn er eine Rechenoperation versetzt.
- Er kann auch“ die Formel“ verlangen, aber dann verliert er 3 Punkte.

Um die Zeichen einer Operation zu setzen (oder zu versetzen) :

- Kreuzen Sie das Zeichen an.
- Kreuzen Sie das Feld an, wohin Sie das Zeichen setzen wollen. (Wenn dann von den links angegebenen Zahlen ausgehend eine oder mehrere Operationen ausgeführt werden können, gibt der Computer Ihnen die Resultate an).

Ist die Anordnung der gesetzten Operationen nicht befriedigend, können Sie die Operationen versetzen (aber das kostet Sie Punkte...) Haben Sie das Ziel getroffen, dann kreuzen Sie \rightarrow an, um das nächste Rechenproblem zu bekommen.

Andere Möglichkeiten

\rightarrow Wenn Sie dieses Feld ankreuzen, wird Ihnen die Lösung gegeben, aber Sie verlieren 5 Punkte. Kreuzen Sie dann \rightarrow an, um das nächste Problem zu bekommen.

Die Taste RAZ : Wenn Sie auf diese Taste drücken, geben Sie das Spiel auf. Wenn Sie mit anderem Schwierigkeitsgrad weiterspielen oder noch einige Versuche machen wollen, dann kreuzen Sie $\rightarrow \rightarrow \rightarrow$ an. Wenn Sie endgültig zu spielen aufhören wollen, kreuzen Sie STOP an.

? : Eine Formel wird Ihnen gegeben ; sie sollte es Ihnen ermöglichen, die richtige Abfolge der auszuführenden Operationen zu finden.



Ciblotrons

The aim of the “Bowling Game”, which is a popular pastime amongst enthusiastic players in the South of France, is to hit the target (the “jack”) while controlling as accurately as possible the subsequent roll-off effect of the bowl.

The two games we are presenting belong to the same strategy group that we call “Ciblotrons”, and which can be defined as follows :

The aim of the game is to hit a target.

To do so, a certain number of objects are available.

These objects can be manipulated either through operations, or through systematic moves governed by laws defined in the Rules of the Game.

In our case, the “objects” are numbers or geometrical figures, and the transformations are very similar to mathematical operations.

This game is therefore not just a mere test of manual skill, but rather an intellectual workout programme. However that does not stop it from being quite as much fun as the Bowling Game in the South of France. All you have to do is try it out with family or friends to see how much you’ll like it.

The Round Sum

This is our second Ciblotrons game for all the family. This time the “objects” are numbers, transformed by arithmetical operations. (+ ; × ; -).

In this game the computer allows you to use a fixed amount of numbers (from 3 to 6), a fixed amount of operations (from 2 to 5) and a “tree” giving you the “manner” in which you are to use the operations so as to hit the target number. You have to put each one of the operations in the right place in each one of the boxes that will show up on the screen.

It is not as easy as it seems — at least when you are starting out ! So why not begin in a “reasonable” way with just 3 numbers and 2 operations ?

Loading The Program

Set the brightness and loudness on the TV.
Insert the cassette in the recorder and rewind the cassette to the beginning.

Note : Side 1, red, is for the TO7, and Side 2, green, is for the MO5 micro-computers range.

Push **▶** on the cassette recorder.

Push the key **2** on the keyboard to load the program into the TO7/TO7-70 or type command **RUN** to load the program into the MO5. The program will be loaded from the cassette and after a moment, the titlepage of the loaded program will appear on the TV screen.

Information

Point with the light pen to go back to the first page.

Game :

Select the level of difficulty on a scale 1 to 4. According to the level you choose, you will have to use 2 to 5 operations correctly. And hit four result-targets one after the other.

Score :

Your score — Zero to begin with, can go up to 20 maximum.

For example :

- You win 5 points each time you correctly place all the operations enabling you to hit the target.
- You lose 5 points each time you give in and ask for the solution to the problem.
- You lose 1 point each time you move one of the operations.
- You can also ask for for the “formula”, but then you will lose another 3 points.

To Place Or To Move The Operation Signs :

- Point the sign.
- Point the box where you want to place the sign. (Then, if one or more operations can be carried out from amongst the numbers which show up on the left, the results are given by the computer). If you have not managed to place the operations correctly, you can move them (but you lose points). If you hit the target, Point → for the next problem.

Other Possibilities :

○—□ By pointing this box, you get the solution but lose 5 points.

Point → for next problem.

RAZ Key : By striking this key you withdraw from the game.

If you want to play at another level, or have a few more trial runs, point → → →.

If you want to stop, point STOP.

? A formula then shows up which should enable you to discover in which order the operations should be carried out.

Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

Cette garantie s'applique dans le mois suivant l'acquisition de ce produit. Il sera procédé gratuitement à l'échange standard à condition que le retour du produit soit effectué dans son emballage d'origine par un envoi recommandé avec accusé de réception.

Cette garantie ne s'applique pas lorsque les défauts sont dus à des erreurs de manipulation de la part de l'acheteur.

Exemples : poussières, traces de doigt sur les supports magnétiques, pliage de la disquette, démagnétisation...

ACHEVÉ D'IMPRIMER
SUR LES PRESSES
DE L'IMPRIMERIE DE LA PRESQU'ILE
44350 GUÉRANDÉ
LE 31 AOÛT 1984

Dépôt Légal : septembre 1984

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 de HATIER.

é	è	ç	à	ù
---	---	---	---	---

Pour obtenir les accents, sur T08 :

appuyez sur F1 pour obtenir le é

F2 pour obtenir le è

F3 pour obtenir le ç

F4 pour obtenir le à

F5 pour obtenir le ù