

ACCÈS LIBRE
AUX PROGRAMMES

MICROJEUX
COCKTAIL. 1

André Deledicq
Jean Delcourt
Jean-Pascal Duclos
Jean-Baptiste Touchard
Serge Pouts Lajus

CETTE CASSETTE CONTIENT...

- 11 programmes :
 - 1 programme d'accueil musical
 - 3 jeux : de la réflexion ; de la stratégie...
 - 5 divertissements : du hasard, des réflexes...
 - 1 programme pour gérer vos finances familiales
 - 1 programme "d'au revoir" spécialement composé pour chacun d'entre vous.
- Des programmes pour réfléchir, jouer et sourire...
- Des programmes variés que vous pouvez lister, adapter librement, sophistiquer à votre convenance.

Pour interrompre un programme ou pour passer au suivant, appuyez sur la touche **RAZ** .

QUELQUES CONSEILS

- Si dans certaines situations vous hésitez sur la marche à suivre, n'ayez pas peur de faire des essais : appuyez sur une touche quelconque du clavier ou pointez le crayon optique n'importe où sur l'écran !
- Si par hasard le message "OK" apparaît à l'écran, ne paniquez pas ! Tapez sur la touche **RAZ** , puis :
 - **Si vous "parlez" BASIC** : frappez RUN et appuyez sur **ENTREE** . Vous retrouverez ainsi le jeu que vous étiez en train de faire.
 - **Si vous êtes "allergique" au BASIC** : appuyez sur la touche "Initialisation programme" (en haut à droite du clavier) ; repositionnez la bande de la cassette au début du jeu que vous désirez faire (voir le tableau de l'annexe) et appuyez sur **ENTREE** .

	pages
BONJOUR _____	4
GYRACOLOR _____	5
GAUFRE _____	6
MOR QUATRE _____	7
PUCES _____	8
VLLS _____	9
OISEAU RARE _____	10
NIM _____	11
IMPOTS _____	12
PEINTURE _____	14
MENUET _____	15
ANNEXE : vos programmes sur la cassette _____	16

BONJOUR

Faites les présentations !

- Pour faire connaissance avec votre microordinateur, tapez simplement votre nom et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.
- Regardez et écoutez... Sa courtoisie ne l'empêche pas d'être quelquefois un peu farceur !

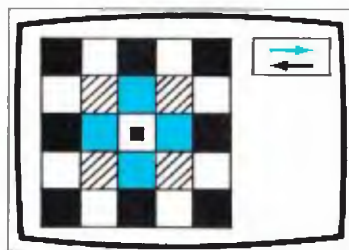


Un casse-tête qui vous rappellera un fameux cube !

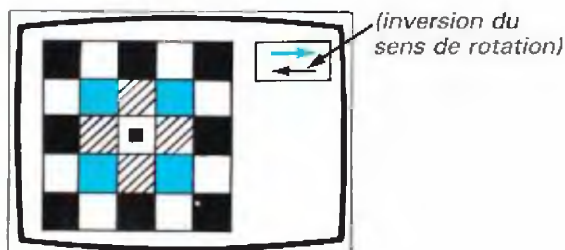
- Le but du jeu est d'aligner les cases de même couleur.
- 5 couleurs sont réparties sur un carré 5 × 5.
- Chaque fois que vous pointez une case avec le crayon optique, celle-ci se marque d'un carré noir et toutes les cases voisines tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour changer les sens de la rotation, pointez la case blanche en haut à droite de l'écran.

Exemple :

le joueur a pointé la case centrale ; elle se marque d'un petit carré noir.



toutes les cases situées autour de la case se sont décalées dans le sens des aiguilles d'une montre.



GAUFRE

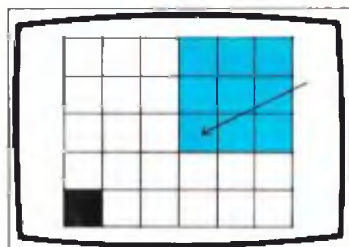
Jeu à deux joueurs.

Mangez tant que vous voulez la belle gaufre, mais attention au morceau empoisonné !

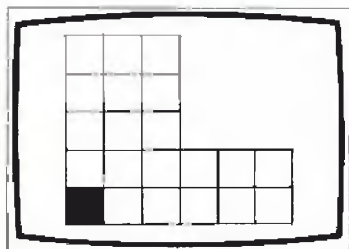
- La gaufre se présente sous la forme d'un quadrillage 6×5 . La case mauve en bas à gauche symbolise le morceau empoisonné.
- Pour croquer la gaufre, chaque joueur, à son tour, désigne avec le crayon optique l'un des carrés.

La part ainsi mangée est constituée de toutes les cases situées au dessus et à droite ; celles-ci disparaissent automatiquement de l'écran.

Exemple :



l'un des joueurs désigne une case avec le crayon optique. (sur le croquis la part ainsi constituée est représentée en bleu).



la part de gaufre "mangée" par le joueur a disparu.

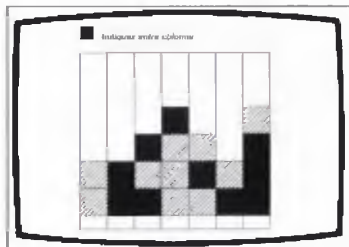
MOR QUATRE

Jeu à deux joueurs

- Chaque joueur dispose au maximum de 21 pions :
 - pions rouges pour le premier ;
 - pions jaunes pour le second.
- Le jeu consiste à aligner verticalement, horizontalement en diagonale, quatre pions de même couleur.
- Le joueur qui y parvient le premier est déclaré vainqueur.
- Chaque joueur indique avec le crayon optique l'une des sept colonnes ; son pion vient alors s'y placer.

Remarques :

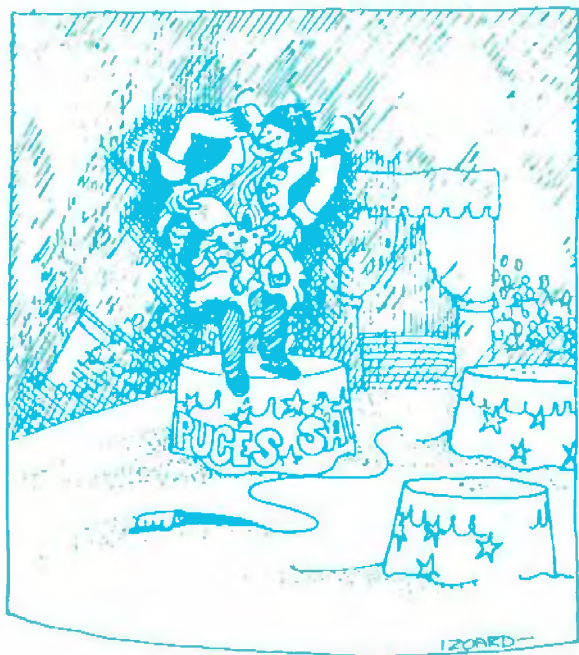
- en haut à gauche de l'écran, un petit carré indique la couleur du joueur qui doit jouer ;
- pour désigner une colonne, pointez dans la partie blanche située au bas de chacune d'entre elles.



PUCES

Jeu de hasard et de réflexe

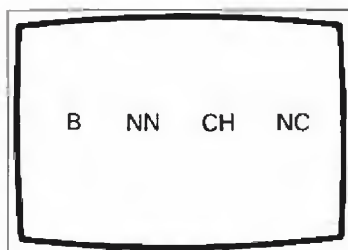
- 3 niveaux de difficulté : 1 (facile) ; 2 (moyen) ; 3 (difficile). Tapez **1** **2** ou **3** selon le niveau désiré.
 - Quatre puces attendent devant quatre tabourets.
 - Pointez le crayon optique sur un tabouret pour y faire monter la puce.
 - Parviendrez-vous à les maintenir toutes les quatre juchées, en moins de 36 coups ?
- Méfiez-vous ! les puces ne sont pas très obéissantes... Elles redescendent sans cesse de leur tabouret, et ce d'autant plus vite que le niveau de difficulté choisi est élevé.



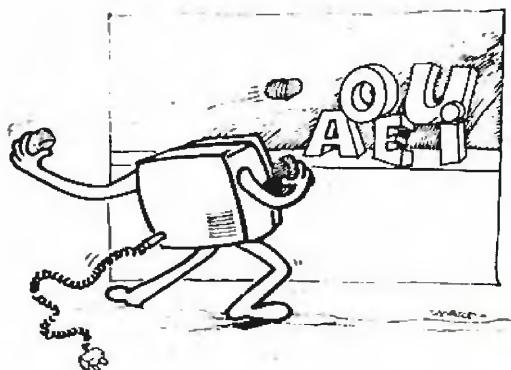
Jeu à deux joueurs

Retrouvez le message codé par votre adversaire.

- Le premier joueur tape au clavier un message (100 caractères maximum ; au-delà l'ordinateur indique "message trop long") ; puis il appuie sur la touche **ENTRÉE** .
- A la demande de l'ordinateur, ce même joueur tape un code secret : 2 caractères (lettre ou chiffre).
- Le message apparaît alors sur l'écran, mais toutes les voyelles ont disparu :
exemple : le message "BONNE CHANCE" devient



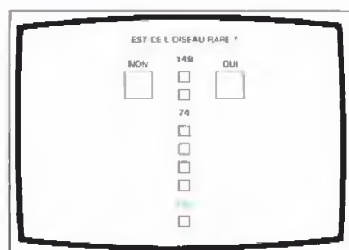
- Au deuxième joueur maintenant de retrouver le message complet.
- Pour avoir la solution, il suffit de taper le code secret et le message s'affiche en clair au bas de l'écran.



OISEAU RARE

Si vous aimez provoquer le hasard, vous aimerez l'OISEAU RARE.

- Derrière 10 cases vertes se dissimulent 10 nombres compris entre 1 et 999 (à chaque partie l'ordinateur les choisit au hasard).
- Pointez l'une des cases avec le crayon optique ; le nombre se dévoile. Est-ce le plus grand des dix ?
- A vous de parier en pointant la case OUI (si vous pensez qu'il s'agit du plus grand) ou la case NON (si vous pensez qu'il existe un nombre plus élevé).
- Continuez de jouer jusqu'à ce que vous ayez gagné ou perdu.



Jeu à deux joueurs ou seul contre l'ordinateur.

- Le jeu de NIM peut se jouer avec n'importe quels objets (cailloux, allumettes, etc.) répartis dans un nombre quelconque de tas. Chaque joueur, à son tour, enlève d'un même tas autant d'objets qu'il désire.

Celui qui retire le dernier objet a gagné.

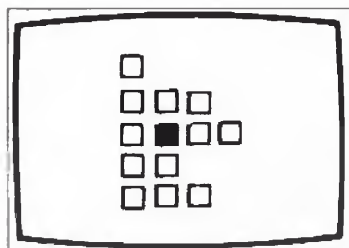
- Avec votre microordinateur, vous déterminez :

- le nombre de tas : entre 1 et 7

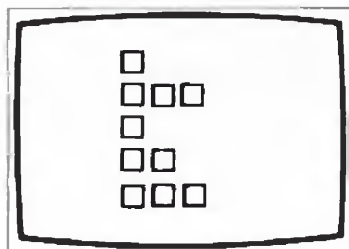
- le nombre d'objets dans chaque tas : entre 1 et 9

- Sur l'écran, un "tas" est représenté par une ligne et les objets par des cases blanches.

- Pour enlever les cases, pointez avec le crayon optique l'une d'entre elles ; toutes celles situées à droite sur la même ligne s'effacent (y compris celle désignée).



13 objets ont été répartis
en 5 tas
le joueur a pointé la case représentée par ■



3 cases ont disparu du 3^e tas

Calculez le montant de vos impôts.

Conseil : les diverses questions qui vous sont posées au cours de ce programme correspondent aux rubriques de votre feuille d'impôts. Nous vous conseillons de vous y reporter en cas de difficultés terminologiques.

CALCULER VOTRE IMPÔT

Voici les principales catégories de questions auxquelles vous devez répondre pour connaître le montant de vos impôts.

Validez chacune de vos réponses en appuyant sur **ENTRÉE**

• Revenus

- salaire du chef de famille
- salaire du conjoint
- salaire des personnes à charge

L'ordinateur calcule alors le montant des frais professionnels forfaitaires.

Si vous désirez déduire des frais professionnels justifiés, tapez OUI (ou O) et indiquez les.

Dans le cas contraire, tapez NON (ou N) et passez directement à la suite.

- autres revenus :
(mobilier, foncier,...)

A ce stade, l'ordinateur indique votre REVENU BRUT imposable. Après un court instant, il passe au chapitre des déductions.

• Déductions diverses

- frais de garde
- habitation
- dons aux œuvres

L'ordinateur annonce votre REVENU NET imposable.

• Nombre de parts

- indiquez votre situation familiale : tapez **1** ou **2** selon que vous êtes marié, célibataire,...

- indiquez le nombre d'enfants à charge

- indiquez le nombre d'autres personnes à charge

Après avoir déterminé le nombre de parts, l'ordinateur récapitule les principaux paramètres :

- revenu net

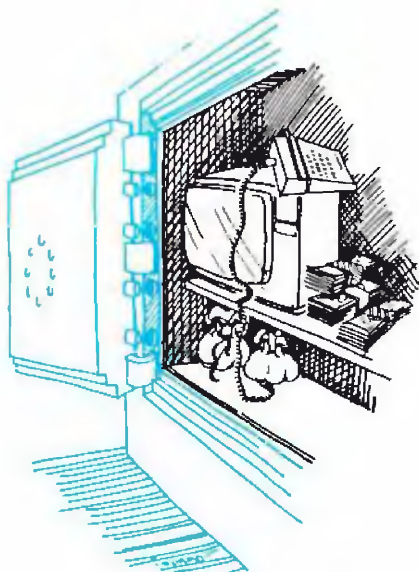
- nombre de parts

- quotient familial

Puis il indique le montant de votre impôt.

CONSULTER LE BARÈME

Les taux peuvent changer... Pour maintenir à jour les "tranches" du barème, vous pouvez modifier les nombres indiqués dans les lignes 6050 à 6070 du programme.

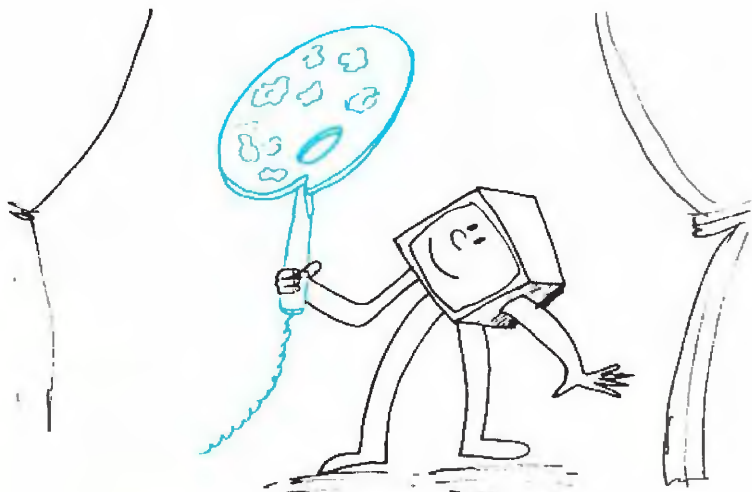


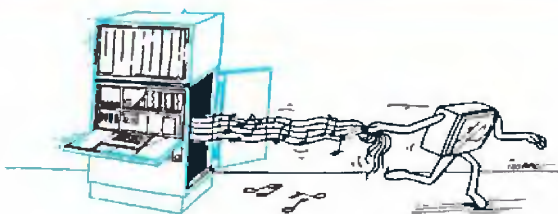
Dessinez à l'écran avec le crayon optique.

- A gauche, de l'écran, vous disposez de 8 "godets" de couleur : noir, rouge, vert, jaune, bleu foncé, violet, bleu clair, blanc.

Remarque : le fond de votre "toile" étant blanc, utilisez cette couleur pour effacer.

- Servez-vous du crayon optique comme d'un pinceau. Mais **attention** ! Si vous pointez l'écran à deux endroits différents, l'ordinateur joindra ces deux points par une ligne continue ; cela peut vous être très utile pour faire des droites. En revanche, si vous voulez interrompre ce tracé continu il suffit de "replonger" votre crayon dans un des godets entre chaque pointage.





Pour finir cette première série de microjeux en musique, tapez votre nom (ou ceux de vos amis). Restez cependant raisonnable quant au nombre de caractères que vous frappez.

Une petite musique répondra à votre nom (la succession des accords joués dépend entièrement de la suite des lettres composant le nom frappé) .

Les programmes figurant sur cette cassette
COCKTAIL 1 sont adaptés des livres suivants :

UN ORDINATEUR ET DES JEUX

édition CEDIC/NATHAN

UN ORDINATEUR À LA MAISON

édition CEDIC/NATHAN

UN ORDINATEUR EN FÊTE

édition CEDIC/NATHAN

ANNEXE

REPÉREZ LA PLACE DES PROGRAMMES SUR LA CASSETTE

- La suite des 11 programmes est enregistrée sur chaque face de la cassette.
- Lorsque vous serez familiarisé avec la manipulation du lecteur de programmes, vous pourrez charger directement le jeu qui vous intéresse.
- Pour cela :
 - rembobinez la bande (touche ◀◀ du lecteur) ;
 - mettez le compteur du lecteur à zéro ;
 - repérez dans le tableau ci-dessous le numéro correspondant à l'enregistrement de chaque programme(*) ;
 - avancez rapidement la bande jusqu'à ce numéro (touche ▶▶) et mettez le lecteur en mode lecture (touche ▶) ;
 - appuyez sur la touche "initialisation programme" ;
 - tapez sur la touche Ⓜ du clavier pour lancer le chargement.

Nom du programme	Numéro du compteur
BONJOUR	14
GYRACOLOR	21
GAUFRE	36
MOR QUATRE	43
PUCES	50
VLLS	59
OISEAU RARE	67
NIM	74
IMPOT	87
PEINTURE	104
MENUET	112

(*) Il se peut que les numéros de votre compteur diffèrent quelque peu. Nous vous conseillons de vous positionnez légèrement avant et de faire des essais.

VIFI : UN MICRO-DIDACT PLUS PRATIQUE ET PLUS SÛR

Pour éviter des manipulations complexes, chaque micro-didact est enregistré plusieurs fois sur une cassette.

Vous bénéficiez ainsi des avantages suivants :

- vous pouvez accéder plus rapidement au jeu désiré ;
- si vous avez des difficultés lors du chargement d'un des enregistrements, vous disposez des autres enregistrements.

Si un incident survient au cours de la lecture d'un programme, vous pouvez :



soit sortir la cassette du lecteur
et la mettre sur l'autre face;



soit positionner la bande au début
de l'enregistrement suivant.



MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME



Connectez le micro-ordinateur :


- à votre téléviseur;
 - au lecteur de programmes.
- Mettez la cartouche BASIC dans son logement.
Branchez les 3 appareils sur 220 V.



Mettez sous tension :

- le téléviseur;
 - le TO 7 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume.
- Vous avez à l'écran le « menu » initial.



Si le microdidact utilise le crayon optique, appuyez sur la touche  du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, augmentez le niveau de luminosité de votre téléviseur).



Introduisez la cassette dans votre lecteur de programmes.
Mettez le compteur à zéro.



Appuyez sur la touche  du lecteur pour la mettre en mode « lecture ».



Pour charger le programme, tapez la touche  du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.

