

ATARI – ORIC – THOMSON*

ORTHOCRACK

3

Présent de l'indicatif

GUION

 **HATIER**

HA 7014

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

Dépôt légal : septembre 1984

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associé (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.

JEU D'ORTHOGRAPHE



Une réalisation de :

Jean GUION
Docteur ès Sciences de l'Éducation,
Inspecteur Départemental
de l'Éducation Nationale.

Jeanine GUION
Orthophoniste

Jean-Christophe GUION

Objectifs pédagogiques

Ce jeu éducatif de conjugaison et d'orthographe est destiné aux adolescents des collèges et des lycées. Il peut être utilisé à partir de 8 ans, et rendre aussi service à beaucoup d'adultes.

Les analyses d'erreurs montrent en effet que, même chez ces derniers, le présent de l'indicatif est un temps qui donne lieu à de nombreuses fautes. Cela tient en grande partie à la variété des formes possibles : c'est le plus irrégulier de tous les temps de la conjugaison et c'est aussi le plus utilisé.

Le jeu a donc été conçu pour apprendre parfaitement la conjugaison de ce temps. Outre les verbes en —er largement représentés, en particulier par les cas difficiles (verbes en —eler, —eter, —ier, —uer, —ayer, etc.), l'essentiel des verbes irréguliers du français figure (verbes en —endre, —indre, —oudre, —soudre, —oir, —uire, verbes à radicaux multiples, auxiliaires, etc.).

A travers l'acquisition de près de 1500 formes verbales judicieusement choisies, le joueur apprendra à maîtriser toute la conjugaison du présent de l'indicatif.

Nombre de joueurs.

Deux possibilités :

- un joueur contre l'ordinateur (une partie en une seule manche) ;
- deux joueurs (une partie en deux manches, chaque joueur jouant une manche à tour de rôle).

Principes du jeu

L'ordinateur choisit un verbe. Il demande au joueur de le conjuguer à une personne précise du présent de l'indicatif (par exemple : résoudre, 3^e personne du singulier).

La réponse est avalée par la machine et, en suivant un tuyau, elle se dirige rapidement vers la sortie. Si votre réponse est juste, elle sera présentée sur un plateau. Si elle est fautive, elle ira à la poubelle !

Au moment où la réponse arrive dans la première poche de la machine, vous risquez d'être traité d'IGNARE. Si vous êtes sûr de vous, protestez en affirmant que vous êtes un CRACK (lorsque le mot s'arrête dans la deuxième poche).

Vous devrez franchir trois niveaux de difficultés, en obtenant chaque fois 6 réponses justes. Attention ! Votre poubelle ne peut contenir que 3 mots faux et la durée du jeu est limitée.

L'ordinateur demande d'abord le nombre de joueurs. Tapez 1 ou 2, suivant le cas, puis les initiales du (ou des) joueur(s). Le temps qui s'écoule est matérialisé par un trait épais qui s'efface plus ou moins après chaque réponse, en fonction du temps mis pour répondre.

Fin de partie

La partie (ou une manche) se termine dans trois cas :

1. votre poubelle est pleine ;
2. le temps imparti est écoulé ;
3. vous avez franchi toutes les difficultés.

Partie à deux joueurs

Elle se joue en deux manches.

1^{re} manche : c'est le joueur n° 1 qui répond aux questions posées par l'ordinateur. Toujours taper sur la touche RETURN après chaque réponse.

Pendant le clignotement dans la première poche, le joueur n° 2 peut traiter son adversaire d'IGNARE en appuyant sur le bouton rouge de son joystick ou sur une touche du clavier réservée à cet effet, suivant l'ordinateur utilisé (cf. pages suivantes).

S'il le désire, le joueur n° 1 peut protester et affirmer qu'il est un CRACK, au moment du clignotement dans la seconde poche. Pour cela, il appuie sur le bouton rouge de son joystick ou sur la touche du clavier réservée à cet effet (cf. ci-dessus).

2^e manche : quand le joueur n° 1 a terminé la première manche, c'est le joueur n° 2 qui répond aux questions posées par la machine. Les rôles sont donc inversés, mais chaque joueur conserve, d'un bout à l'autre de la partie, le même joystick ou la même touche pour contrer son adversaire.

A la fin de la deuxième manche, les scores définitifs sont affichés.

Pour faire une nouvelle partie, appuyer sur le bouton rouge d'un des joysticks ou sur la barre d'espacement, suivant l'ordinateur.

Un seul joueur contre l'ordinateur :

La partie se joue en une seule manche.

L'ordinateur remplace le deuxième joueur, mais ne joue pas. Il va par contre profiter de vos erreurs pour marquer des points. Ne vous fiez pas trop à lui quand il affirme que vous êtes IGNARE : il peut mentir ! Ne craignez pas d'affirmer que vous êtes un CRACK...

Comment se marquent les points

	Joueur	Adversaire ou ordinateur
Réponse Juste		
— sans IGNARE	50	0
— avec IGNARE	100	0
— avec IGNARE + CRACK	200	0
Réponse Fausse :		
— sans IGNARE	0	0
— avec IGNARE	0	100
— avec IGNARE + CRACK	0	200



Placer la cassette correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de programmes (1 top sonore pour TO 7 et TO 7 70, 3 pour MO 5). Appuyer sur la touche LECTURE.

Mettre sous tension l'unité centrale. Sur TO 7 choisir l'option « Un programme enregistré ».

Sur TO 7 70 choisir l'option cassette.

Sur MO 5 taper RUN" et valider.

POUR TAPER LES LETTRES ACCENTUÉES : il faut utiliser les touches usuelles de votre micro-ordinateur Thomson.

Pour contrer son adversaire le premier joueur utilise la touche M, le second la touche Q.



Placer la bande correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de cassettes.

Appuyer sur la touche PLAY du magnétophone.

Maintenir la touche START de l'ATARI enfoncée pendant qu'on allume l'unité centrale. Relâcher START et appuyer sur RETURN. Attendre la fin du chargement.

POUR TAPER LES LETTRES ACCENTUÉES : il faut utiliser la touche CTRL.

CTRL+A→â CTRL+I→î CTRL+O→ô CTRL+U→û

CTRL+E→ê CTRL+R→é CTRL+W→è CTRL+C→ç

Pour contrer son adversaire le premier joueur utilise le bouton rouge du joystick de droite, le second celui de gauche. On ne change pas de joystick en cours de partie, même après une manche.

Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation



Placer la bande correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de cassettes (le programme est repéré par 2 tops sonores).

Taper CLOAD "".

Appuyer sur la touche de lecture du magnétophone.

Appuyer sur la touche RETURN de l'ORIC.

POUR TAPER LES LETTRES ACCENTUÉES : il faut utiliser la touche SHIFT.

SHIFT A→â SHIFT I→î SHIFT O→ô SHIFT U→û

SHIFT E→ê SHIFT R→é SHIFT W→è SHIFT C→ç

Pour afficher les messages IGNARE ou CRACK, on utilise les touches du clavier marquées d'une flèche horizontale. La touche de gauche est attribuée au joueur n° 1 (flèche vers la gauche), la touche de droite est attribuée au joueur n° 2 (flèche vers la droite). On ne change pas de touche en cours de partie, même après une manche.

Il est possible de supprimer les effets sonores avec l'ordre SHIFT S. Le signe - apparaît en haut à gauche de l'écran. Le même ordre est utilisé pour rétablir le son et s'accompagne du signe +. Cet ordre peut être enregistré au moment de répondre ou pendant les déplacements du mot dans les tuyaux.

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, plage de la disquette, démagnétisation...