

# SYMPUZ

## CHARGEMENT :

**TO7** : Tapez le chiffre 2 puis la touche ENTREE à partir du menu d'initialisation.

**MO5\*** : MODE A : Tapez LOAD puis la touche ENTREE.

Quand "OK" apparaît tapez RUN ENTREE.

MODE B : Tapez RUN ENTREE.

(\*+ Stylo optique).

## PRINCIPE :

Il s'agit de reconstituer une sorte de puzzle constitué de figures élémentaires tirées au sort. On utilise le stylo optique pour désigner l'endroit où doit se placer la figure élémentaire choisie.

Ce programme est conçu pour développer les notions de symétrie et de repérage dans le plan, mais laisse une large place au hasard.

## FONCTIONNEMENT :

Après un mode d'emploi détaillé, le joueur choisit entre 9 niveaux de difficultés qui prennent en compte :

- la taille du puzzle,
- la grosseur des figures élémentaires,
- le nombre de figures effacées à chaque tirage. (En effet, les figures à placées sont tirées au sort et à chaque tirage, une ou plusieurs figures sont effacées dans le puzzle à reproduire).

Des points sont donnés pour tout bon placement ou enlevés pour toute erreur ou tirage défavorable.

L'émulation entre plusieurs joueurs est avivée par l'existence d'un record à battre.

A la fin, un menu détaillé est fourni, proposant notamment de visualiser les résultats obtenus par chacun. (30 maximum).

## MESSAGE AUX FUTURS AUTEURS.

Vous avez réalisé un programme (jeux, éducation, utilitaire, etc...) et vous souhaitez le faire éditer. N'hésitez pas, contactez-nous.

## INNELEC - NO MAN'S LAND

Direction des programmes

110 bis, av. du Général-Leclerc - 93506 Pantin Cedex France