

DISQUETTE POUR AMSTRAD 6128

MATHEMATIQUES c.e. - c.m.

Ce programme est destiné aux jeunes élèves désireux de maîtriser parfaitement la technique des quatre opérations, du cours élémentaire au cours moyen.

Son emploi fréquent consolidera la connaissance des tables et la pratique opératoire.

Le professeur qui guide l'élève sera toujours bienveillant... et patient ! (donc, il conviendra de suivre attentivement ses instructions).

MISE EN ROUTE

Tapez RUN "OP" puis ENTER

Le professeur s'affiche et vous invite à taper une touche quelconque : vous vous déplacez alors dans le premier menu et validez votre choix par ENTER :

CHOIX NIVEAU  
CHOIX OPERATION  
RECREATION  
SORTIE

Toutefois, pour choisir "RECREATION", il est impératif d'avoir déjà fait un certain nombre d'opérations tout en ayant obtenu une note suffisante...

Vous avez validé "CHOIX NIVEAU"

Il existe cinq niveaux de difficulté.

Vous sélectionnez un niveau en vous déplaçant dans le menu à l'aide d'une touche quelconque et validez par ENTER.

Ce choix vous ramène au premier menu de la même manière,

validez "CHOIX OPERATIONS"

A nouveau, vous devez opter pour une possibilité entre cinq :

ADDITION  
SOUSTRACTION  
MULTIPLICATION  
DIVISION  
RETOUR

L'opération est affichée avec un curseur clignotant à l'emplacement de la réponse. Tapez-le chiffre qui convient, puis validez par ENTER.

**ATTENTION ! UN SEUL CHIFFRE PAR COLONNE !**

Pour entrer 23, par exemple, il faut d'abord taper 3, les unités, puis 2, les dizaines.

Le curseur se place automatiquement après la réponse à l'endroit suivant, jusqu'à la fin de l'opération. Alors, un message défilant invite à presser une touche.

A ce moment là, vous avez le choix :

ENCORE UNE (O/N)

O: pour continuer à s'exercer sur le même type d'opération, au même niveau

N: apparition des résultats obtenus, puis retour au premier menu.

LE MODULE RECREATION

Il se compose de deux grands classiques :

MORPION  
CASSE-BRIQUES

#### LE MORPION

Le but du jeu est d'aligner cinq signes identiques à la suite, dans l'une des quatre directions possibles : lignes, colonnes et diagonales.

#### LE CASSE-BRIQUE

Il peut se jouer avec la manette de jeu ou avec les flèches de direction. Vous pouvez bloquer la raquette avec le bouton "FEU" de la manette, ou la touche "COPY" si vous jouez avec les flèches de direction.

DANS LA MEME COLLECTION E. LUD

- Orthogus**  
**Tome 1**  
 Français - AMSTRAD 6128 - ATARI 520/1040-COMPATIBLES PC  
 Les classes de mots  
 Les adjectifs  
 Les participes passés  
 L'accord sujet / verbe  
 Le pluriel des noms
- Orthogus**  
**Tome 2**  
 Participe présent et adjectif verbal  
 Confusion participe passé / infinitif  
 Cas d'homophonies (tout, même)  
 Confusions grammaticales : on, ont, son, sont,  
 la, là, l'a, l'as, leur pronom, leur déterminant, a, à  
 ou, où, quand, quant, qu'en, s'y, si, ni, n'y.
- Mathex**  
**Cadet**  
 Maths - AMSTRAD 6128 - ATARI 520/1040  
 6è / 5è  
 Addition, soustraction, parenthèses  
 Multiplication  
 Fractions  
 Puissance de 10
- Mathex**  
**Junior**  
 4è / 3è  
 Algèbre  
 Puissance d'un entier quelconque  
 Equation du 1er degré  
 Inéquations du 1er degré
- Mathex**  
**Collège**  
 De la 6è à la 3è
- Labyrinthe  
 des sciences**  
 Physique - Chimie - AMSTRAD 6128 - Compatible P. C.  
 Cours de 6è  
 Vérification des connaissances (questions de cours)  
 Applications pratiques (à partir de schémas)  
 Vie courante, règles élémentaires de sécurité.