

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.

<i>Orthogus</i>	Français - AMSTRAD 6128 - ATARI 520/1040-COMPATIBLES PC
Tome 1	Les classes de mots Les adjectifs Les participes passés L'accord sujet / verbe Le pluriel des noms
<i>Orthogus</i>	
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.
<i>Mathex</i>	Maths - AMSTRAD 6128 - ATARI 520/1040
Cadet	6è / 5è Addition, soustraction, parenthèses Multiplication Fractions Puissance de 10
<i>Mathex</i>	
Junior	4è / 3è Algèbre Puissance d'un entier quelconque Equation du 1er degré Inéquations du 1er degré
<i>Mathex</i>	
Collège	De la 6è à la 3è
<i>Labyrinthe des sciences</i>	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.