

Graphologie



COBRA SOFT est une marque déposée. Toute reproduction de ce logiciel, par quelque moyen que ce soit, est formellement interdite par la loi du 11 mars 1957. Les contrefaçons sont sanctionnées par l'article 425 du Code Pénal. L'utilisation de ce logiciel se fait aux risques et périls de l'utilisateur et ne peut en aucun cas donner lieu à paiement de dommages et intérêts.

Copyright 1985 by A.R.G. Informatique 5, av. Monnot 71110 Chalon-sur-Saône - Made in France

Cette personne, vous pensez bien la connaître ...
Mais que se cache-t-il donc derrière son écriture?

Vous allez le savoir grâce à la Graphologie Assistée par Ordinateur.

Conçu pour être utilisé par un large public, ce programme à la fois divertissant et sérieux vous apprendra non seulement à mieux connaître les personnes qui vous entourent mais aussi, pourquoi pas, à mieux vous connaître vous-même.

Comment fonctionne ce programme?

Il s'appuie sur des données scientifiques sérieuses (lois de la psychologie du geste) et il est construit selon la méthode suivante: à chaque espèce d'écriture (petite, grande, inclinée, droite...) on fait correspondre un certain nombre de caractères probables. Le choix de plusieurs espèces (entre 4 et 10) amène des recoupements qui deviennent des certitudes lorsqu'ils sont en nombre suffisant.

Faire le bon choix.

La définition technique de l'écriture sera faite soigneusement par l'utilisateur. De façon à faciliter les choix, les caractéristiques de l'écriture sont présentées sur deux pages écran et ce de façon bipolaire. Exemple: en ce qui concerne la dimension de l'écriture (hauteur des minuscules), on aura le choix entre é.petite et é;grande. Afin de marquer des différences de degrés on utilisera pour ces espèces l'échelle en 5 points:

	++	+	0	+	++	
<u>PETITE</u>	▨	▨	▨	▨	▨	<u>GRANDE</u>
	1	2	3	4	5	

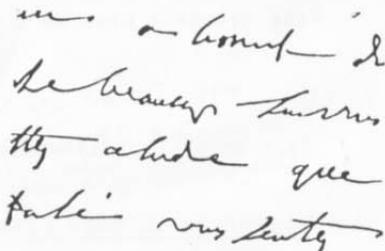
A l'aide du curseur on choisira :

- 1 pour une é. très petite (voir définition plus loin)
- 2 pour une é. petite
- 3 pour une é. de taille moyenne
- 4 pour une é. grande
- 5 pour une é. très grande

Le curseur est déplacé à l'aide des 4 flèches. On ne peut faire qu'un choix par ligne. On peut obtenir un portrait à partir d'un minimum de 4 choix. Le maximum est fixé à 10.

IMPORTANT : Il ne s'agit pas de faire un choix à chacune des lignes mais bien de déterminer ce qui caractérise le plus l'écriture à analyser.

EXEMPLE : voici l'écriture de NAPOLEON Ier



Elle peut se définir comme suit :

- très rapide (rapide ++)
- très liée (liée ++)
- très simplifiée (simplifiée ++)
- hauteur inégale (+)
- inclinaison inégale (+)
- anguleuse (+)

La synthèse donnée par l'ordinateur est : "Grande sensibilité intellectuelle. Vivacité de compréhension. Dynamique. Autorité, orgueil." et 3 Passionné. Ambition réalisatrice. Puissance de travail. Intérêts sociaux. Agit en fonction d'idées hiérarchisées et systématisées."

Les portraits obtenus sont assez courts et ne prétendent nullement rivaliser avec les analyses nuancées qu'un graphologue expérimenté peut obtenir.

Néanmoins, si le choix des critères est bien fait, (les exemples ci-dessous devront vous aider dans vos observations) nous faisons le pari que ce programme vous surprendra par la véracité des renseignements psychologiques donnés et que, pourquoi pas, il fera naître quelque intérêt pour la graphologie!

GUIDE POUR LA DEFINITION DE L'ECRITURE

génération sans doute est
 un mois à refaire le monde
 à moins que elle ne le refa

PETITE

1

La hauteur des minuscules est
 inférieure à 1,5mm.
 Très petite: inférieure à 1mm

que résorber.
 Quand même
 stes ne fonction

HAUTEUR INEGALE

3

Voir aussi specimen 19 et 32.

le voyage pour
 nous voyage au
 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

PROLONGEE EN BAS

5

Les jambages ont plus de
 deux fois et demi la dimension
 des lettres intérieures.

Compliquée

COMPLIQUEE

7

Elle contient des fioritures,
 des traits inutiles à la
 formation des lettres.

tout cela n'
 revivre ni i

GRANDE

2

Hauteur des minuscules
 (m,n,u ...) : 4 à 5 mm
 Très grande : plus de 5 mm

de mes sentiments

HAUTEUR REGULIERE

4

L'écriture est dite "calibrée"
 Spécimen 24 également.

terminer se développe pour
 plante haisonville ment

PROLONGEE EN HAUT

6

Les hampes dépassent les
 lettres intérieures de
 plus de un corps et demi.

et une autre à laquelle
 je pose. Il s'agit
 de laquelle je travaille

SIMPLIFIEE

8

Réduction des lettres à leur
 structure essentielle.
 Suppression des boucles.
 Majuscules typographiques.

que une tenue
matière d'un

LETTRES SERREES 9

Minuscules plus hautes que larges.
Faible espace entre les lettres.

comme me lire tu suis
tousjours par les adre
- on s' suit de plusieurs fois

MOTS PEU ESPACES 11

avait une tendance
à s'ouvrir toujours

LIGNES SINUEUSES 13

La base des mots suit une
direction qui serpente.

pour son malheur
en tendre

LIGNES DESCENDANTES 15

LIGNES HORIZONTALES : noter Ø sur l'échelle

communi quer
faute dans 'L'

LETTRES ETALEES 10

Minuscules plus larges que
hautes. Lettres élargies à
leur base.

Je matin car
malade elle a

MOTS ESPACES 12

L'espace entre deux mots est
plus grand que deux minuscules
Très espacés: plus de 3 min.

.....
très patiente)
est le souffrance pour
et peut se vaincre par

LIGNES RIGIDES 14

avait né
la grande
époxié

LIGNES MONTANTES 16

de la part de
? Qui sera impossible
à date convenue.

RENVERSEE 17

S'incline à gauche de la verticale.

Attention: bien noter Ø sur l'échelle pour l'écriture VERTICALE.

possible? Tu vas de con
partir de laquelle je pense

INCLINAISON INEGALE 19

(A apprécier sur l'ensemble de l'écriture et non pas sur un seul mot : l'inégalité ne doit pas être accidentelle mais une constante.)

une maîtrise de
psychologie à
besoins

INCLINEE A DROITE 18

Forme avec la ligne de base un angle d'environ 60°.

Très inclinée: angle à 40°.

90° au tiers alors
et économique dans
chacune qui sont

INCLINAISON REGULIERE 20

des mots
à saignante

ANGULEUSE 21

Les courbes sont le plus souvent remplacées par des angles.

o, c'est par curiosité
car j'aimerais
illuminer ma écriture

ARRONDIE 22

Cette écriture est également en guirlandes (espèce fréquemment associée.)

- coups qu'on d'une
r pendant une heure

EN GUIRLANDES 23

Arrondie vers le bas. Les lettres m et n deviennent des u.

concernant l'analyse
annonce le journal

ARQUEE 24

Les m et n ainsi que les liaisons sont en arcs convexes.

signements mais

- remplir la page!

JUXTAPOSEE 25

Toutes les lettres sont séparées les unes des autres.

GROUPEE : 2 à 4 lettres liées:
noter Ø sur l'échelle

Avec elles se réalisent

ANNELEE 27

Nombreuses boucles surajoutées.

Ainsi l'épave
de gros traits à
souvent les uns

PRESSION LEGERE 29

Faiblement appuyée, délicatesse
du tracé.

dans les médecines parallèles
même pure ne peut, en l'état

LENTE 31

Moins de 100 lettres à la minute.
Aspect calme, ponctuation
très précise. Ecriture peu
progressive, peu lancée à droite.

vs l'autre l'aperturée
- l'autre la partie

LIEE 26

Plus de 4 à 6 lettres sans
levée de stylo.

Très liée : en plus, les mots
sont liés entre eux.

fut grande Française.

le double j'aperturée

FILIFORME 28

La liaison est remplacée
par un fil étiré.

(L'écriture manque alors
souvent de lisibilité.)

l'outil horticulteurs.

vs l'autre l'aperturée

PRESSION FORTE 30

Fermement appuyée. S'apprécie
surtout sur les traits
descendants (jambages...)

vs l'autre l'aperturée

vs l'autre l'aperturée

RAPIDE 32

Plus de 160 l/mn.
La rapidité du mouvement
favorise le déplacement
des traits vers la droite.

COBRA

Soft

- **STRESS ! 120 F**
Échapper au fanctôme qui hante ce vieux manoir écossais... A d'incroyables formelles-ment aux sensations cardiaques ! Clavier ou joystick.
- **COBRA 120 F**
Une version ultra-rapide de ce grand classique des jeux d'arcade mettant en scène un serpent dont la queue s'allonge, s'allonge... Évidemment il est entièrement en langage machine. Clavier ou joystick.
- **LA VILLE INFÉRIALE 120 F**
Au volant de votre bolide, explorez votre chemin dans cette ville immense et inhospitalière. Graphismes en trois dimensions. Un jeu où l'on peut jouer seul ou à plusieurs et où l'on a même un intelligence, débrouillardise, sens de l'orientation... et de l'humour ! Clavier ou joystick.
- **D.A.O 120 F**
Un utilitaire très puissant qui vous permettra de créer vos dessins directement à l'écran et de profiter des possibilités graphiques de l'Amstrad. Joué en langage machine. Clavier ou joystick.
- **SUPERCOPY 120 F**
Un utilitaire utilisable dans vos propres programmes (ou avec D.A.O) pour faire des copies d'écran directement sur votre imprimante Amstrad (même si elle n'est pas équipée). En plus, ce logiciel est langage machine mix à votre disposition un SPOOLER de facile réglable qui vous permettra de continuer à vous servir de l'ordinateur pendant l'impression. Compatible imprimantes Amstrad, GP-100, GP-500.
- **HISTO-QUIZZ (Muller-Quirz) 120 F**
Jeu de connaissance idéal pour jouer en famille. Il est fourni avec un questionnaire basé sur l'histoire de France. Vous pouvez créer vos propres questionnaires : cinéma, géographie, etc... et pourquoi pas participer à une bourse d'échange...
- **FORCE 4 120 F**
Une version superbe d'un jeu de réflexion où, comme dans Les Échecs ou Le Reversi, l'ordinateur peut donner au joueur et être un compagnon de jeu agréable. On peut jouer à deux ou choisir un adversaire parmi ceux proposés par l'ordinateur (différents niveaux de jeu).
- **GRAPHOLOGIE 150 F**
Le premier logiciel de graphologie assistée par ordinateur. A partir des éléments de caractères d'une lettre, l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Surtout (par ses fondements théoriques) est amusant par ses applications. Graphologie a été écrit par un psychologue passionné d'analyse d'écriture depuis plus de 20 ans. Logiciel livré avec un livret explicatif et des exemples.
- **MISSION DETECTOR 120 F**
La guerre galactique fait rage ! Commandez le croiseur amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète TICA. Attention ! L'ennemi Karagon qui vous attaque est composé de 6 bases spatiales ultra-modernes équipées d'armes destructrices et d'anti-radar... Jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs.
- **HYPERSPACE 4 120 F**
Une aventure spatio-temporelle qui vous conduit de l'Égypte antique au 21ème siècle en passant par le Far-West... Un jeu d'aventure aux graphismes impressionnants où toute votre intelligence et votre adresse vont servir à vaincre pour ne pas vous égarer dans la quatrième dimension !

Pour connaître nos nouveautés, téléphonez au 01/70.34.32

- **DESCRIPTIF LOGICIELS A M S T R A D**
- **MEURTRE A GRANDE VITESSE 180 F**
Une enquête policière à bord du TOV ! Un logiciel passionnant et original : de véritables indices sont fournis dans la boîte ! Ce logiciel déjà disponible aux OSC et Thomson a été écrit par la presse comme un des meilleurs jeux de l'année.
- **COBRA PINBALL 140 F**
Cet extraordinaire logiciel, copie conforme d'un véritable flippers, est appelé à devenir un classique possédé par tous les amateurs d'Amstrad. Dans cette simulation tout est conforme à l'original : bumpers, câbles, couloirs, tournois... Tout est exact-baif, spécial et bien sûr un véritable flippers ! 100% langage machine. Pas moins de travail pour l'un de nos programmeurs vedettes.
- **NIGHT BOOSTERS 120 F**
La revanche de Tron ! Une course infernale au guidon de votre moto hypersuicocentée à propulsion ionique... Un duel impitoyable entre deux joueurs ou contre l'ordinateur. Clavier ou joystick.
- **CHALLENGER REVERSI 120 F**
Une version super-puissante de ce grand classique des jeux de réflexion (appelé aussi Othello). L'algorithme utilise les dernières techniques en matière d'intelligence artificielle. Langage machine.

