

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	

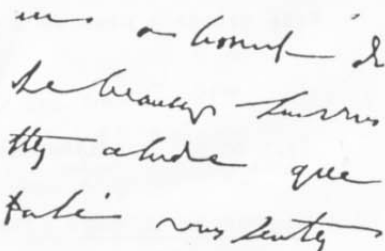
A l'aide du curseur on choisira :

- 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 "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

généralisation sans doute c'est
un mois à refaire le monde
à mesure tout qu'elle en la règle

PETITE

1

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

Très petite: inférieure à 1mm

que résister.
Quand même
ster ne fonction

HAUTEUR INEGALE

3

Voir aussi specimen 19 et 32.

le voyage pour
vous voyez 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.

Édouard

COMPLIQUEE

7

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

tout cela n'
revivre n' 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 développer 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
il se pose. Il s'agit
de laquelle je travaille

SIMPLIFIEE

8

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

que une teneur
matière d'un

LETTRES SERREES 9

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

comme me lire tu sais
t'aurais pas les adresses
- on s'est mis à plusieurs fois

MOTS PEU ESPACES 11

avait une tendance
à valoir toujours

LIGNES SINUEUSES 13

La base des mots suit une
direction qui serpente.

pour son malheur
en tendu

LIGNES DESCENDANTES 15

LIGNES HORIZONTALES : noter Ø sur l'échelle

communiquer
faire dans 16'

LETTRES ETALEES 10

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

Ce matin car
malade elle a

MOTS ESPACES 12

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

.....
(tracé patrimonial)
est le souffrance pour
et peut se vaincre par

LIGNES RIGIDES 14

avait né
la grande
épôté

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 pourrais

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.)

des mots
à saignante

ANGULEUSE 21

Les courbes sont le plus
souvent remplacées par des
angles.

- coups qu'on d'une
à pendre une heure

EN GUIRLANDES 23

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

une manière de
psychologie à
Besaunon

INCLINEE A DROITE 18

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

Très inclinée: angle à 40°.

l'ou, bère alors
et économe dans
chacune qui sont

INCLINAISON REGULIERE 20

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

ARRONDIE 22

Cette écriture est également
en guirlandes (espèce fréquem-
ment associée.)

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 des lettres

ANNELEE 27

Nombreuses boucles surajoutées.

Ainsi l'écriture
ne permet pas de
suivre les mots

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'écriture typographique
- l'écriture

LIEE 26

Plus de 4 à 6 lettres sans
levée de stylo.

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

font grande France.

le double jusqu'au

FILIFORME 28

La liaison est remplacée
par un fil étiré.

(L'écriture manque alors
souvent de lisibilité.)

l'art horticultrice.

vs l'écriture

PRESSION FORTE 30

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

vs l'écriture

vs l'écriture

RAPIDE 32

Plus de 160 l/mn.

La rapidité du mouvement
favorise le déplacement
des traits vers la droite.

COBRA

Soft

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 Oric et Thomson a été adapté par la presse comme un des meilleurs jeux de l'année.
- COBRA PINBALL 140 F
Cet extraordinaire logiciel, copie conforme d'un véritable flipper, est appelé à devenir un classique possédé par tous les amateurs d'Amstrad. Dans cette simulation tout est conforme à l'original : bumpers, câbles, coulisses, tournoiquet... Totale, exacta-balle, spécial et bien sûr un véritable FUIZ ! 100% langage machine. Des mois de travail pour l'un de nos programmateurs vedettes.
- NIGHT BOOSTERS 120 F
La revanche de Tron ! Une course infernale au guidon de votre moto hyperultracentée à propulsion ionique... Un duel utilisable entre deux joueurs ou contre l'ordinateur. Clavier ou joystick.
- CHALLENGER REVERSI 130 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.



- STRESS ! 120 F
Échapper au fanatisme qui hante ce vieux manoir écossais... A d'incroyables formellesment aux personnes candidates ! 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... Evidemment il est entièrement en langage machine. Clavier ou joystick.
- LA VILLE INFERNALE 120 F
Au volant de votre bolide, retrouvez votre chemin dans cette ville immense et inhospitalière. Graphismes en trois dimensions. Un jeu où l'on peut jouer seul ou à plusieurs et utilisant intelligemment, 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. Routines 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 (quelque soit le mode graphique). En plus, ce logiciel en langage machine met 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-QUITZ (Hutzi-Quiz) 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 sa mesure 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 descriptifs d'une écriture, l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Saviez-vous que les fondements théoriques et amusants par les 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 spatiale fait rage ! Commandant le célèbre amiral de la flotte stellinaire, votre mission est de protéger la planète TICA. Attention ! L'ennemi Kargon qui vous attaque est composé de 6 bases spatiales ultra-modernes équipées d'écrans protecteurs blindés et anti-radar... Jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs.
- HYPERSPACE 4 120 F
Une aventure spatiale-temporelle qui vous conduit de l'égypte antique au 21ème siècle en passant par la pré-histoire... Un jeu d'aventure aux graphismes impressionnants où toute votre intelligence et votre adresse vont servir efficacement pour ne pas vous égarer dans la quatrième dimension !