

# GEOGRAPHIE MONDIALE®

En ce temps là... Quelle vieille histoire que celle de la Terre ! Perdue dans l'univers, elle tourne, abritant près de 4 milliards d'êtres humains. Nous allons la découvrir ensemble au travers de trois programmes : le premier la situe dans l'espace et explique sa mécanique.

Les deux suivants présentent les principaux pays et leurs caractéristiques par des fiches.

Vous trouverez dans la notice toutes les indications pour créer vos propres fiches et continuer la découverte.

## • Comment charger les programmes "Géographie Mondiale"

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale ALICE
- Extension mémoire 16 K
- Magnétophone et câble de raccordement.

1. Introduisez la cassette dans le magnétophone.
2. Vérifiez qu'elle est rebobinée.
3. Tapez CLOAD""
4. Enclenchez le magnétophone.
5. Sur l'écran apparaît un S puis S GEO1.
6. Au bout d'une minute apparaît OK, arrêtez alors le magnétophone.
7. Tapez RUN, le programme démarre.

Si vous ne désirez pas voir le premier programme mais seulement un des deux autres, notez bien lors de la première fois le numéro du compteur de votre magnétophone correspondant aux différents programmes. Il suffira alors de positionner la bande à ce numéro pour revoir un point particulier.



## • Déroulement du programme :

Le premier programme nous emmène dans l'univers. Nous y découvrons la Terre vue de l'espace. Après avoir parcouru l'Espace, nous étudierons la rotation, et les continents de notre globe. Nous finirons notre voyage par un contrôle des connaissances, pour le plaisir !

Les deux programmes suivants sont constitués de fiches animées qui donnent des informations sur différents pays. Si les thèmes abordés ne vous plaisent pas, vous pouvez fabriquer vos propres fiches. Voici la procédure à suivre :

Une fiche est en deux parties, une partie TEXTE et une partie GRAPHIQUE. Voyons la partie TEXTE : sur ALICE, on peut afficher un texte par la fonction PRINT. Ainsi pour afficher BONJOUR, on utilise PRINT "BONJOUR". Pour écrire à n'importe quel endroit de l'écran, par exemple au début de la ligne 224 (voir le manuel ALICE), on tape PRINT 224, "BONJOUR". C'est la technique à employer pour les textes de nos fiches. Rappelons nous que la vidéo inverse s'obtient en pressant la touche CONTROL 0. Cela peut servir à mettre en valeur certains mots.

La partie dessin est réalisée grâce à l'instruction SET qui permet de positionner un point coloré à n'importe quel endroit de l'écran : SET (X,Y,Z) place un point de couleur Z aux coordonnées X, Y (voir le manuel ALICE). Une succession de points donne un segment de droite qui va nous permettre de réaliser un dessin :



Pour créer un dessin, on utilise donc plusieurs segments de droite. Afin de gagner de la place en mémoire, on réunit toutes les valeurs de SET dans un fichier de DATA (voir le manuel ALICE). Pour illustrer ce propos, tapons le programme suivant :

```

10 CLSO           Efface l'écran en noir.
20 FOR I=1 TO 19 Lis les données.
30 READ X,Y,Z     Dans l'ordre X,Y puis couleur Z
40 SET (X,Y,Z)   Affiche les points suivants X,Y,Z
50 NEXT I        Fin de la boucle
60 DATA 1,2,8, 1,3,8, 1,4,8, 1,5,8, 2,1,8, 2,2,8, 2,3,8, 2,4,8,
           2,5,8, 2,6,8
70 DATA 3,0,8, 3,1,8, 3,2,8, 3,3,8, 3,4,8, 3,5,8, 3,6,8, 3,7,8
80 DATA 3,8,1
  
```

Tapons RUN, nous voyons sur l'écran un joli motif.

Vous avez tous les éléments pour commencer la création de vos fiches, Laissez aller votre imagination et n'oubliez surtout pas de sauvegarder vos œuvres. Au fait, si certaines d'entre elles vous paraissent très intéressantes, envoyez-les nous, nous les éditerons lors de la prochaine édition.

## • En cas de difficulté

Voici quelques conseils utiles :

### Si le programme ne se charge pas :

vérifiez successivement les points suivants :

- l'unité centrale et le lecteur sont bien sous tension.
- le câble de raccordement est branché.

Attention les prises jack "mâles" qui vont sur le magnétophone sont bien raccordées aux prises "femelles".



Micro et écouteur :

Vérifiez que vous ne les avez pas inversé, et que :

- la cassette est rembobinée.
- la tête de lecture est bien positionnée juste avant le début du programme.
- vous avez peut-être oublié de remettre le compteur à zéro, recommencez alors l'opération de chargement. Si après plusieurs tentatives, le programme ne se charge toujours pas. Adressez-vous à votre revendeur qui vous échangera le cas échéant la cassette.

## Conditions de garantie

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification. Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).

