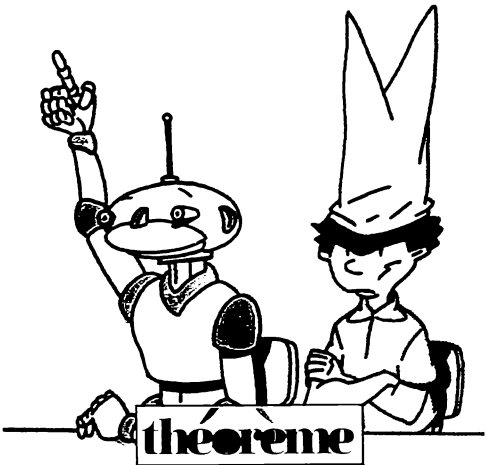


théogiciens

EDUCATION N° 2



Bulletin de salaire
Aires
Contre la montre



185, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine

théogiciens EDUCATION N° 2

MO 5-T07

Après avoir branché le moniteur, ou le téléviseur, puis le magnétophone et ensuite l'ordinateur, introduisez la cassette dans le magnétophone en veillant à mettre l'étiquette avec le nom de la machine utilisée sur le dessus. Rembobinez la cassette si c'est nécessaire. Si vous disposez d'un MO 5 : tapez RUN-CASS : suivi de ENTRÉE. Si vous disposez d'un T07/70 : tapez 1 et ensuite RUN-CASS suivi de ENTRÉE.

Pour les deux machines choisissez votre programme en tapant 1, 2 ou 3 selon le cas.

Tous droits de copies ou de duplication, strictement réservés à l'INFO-MI (fin du 11 mars 1984), pour tous pays.

BULLETIN DE SALAIRE

Suivre le message affiché dans la partie inférieure droite de l'écran.

Lorsqu'apparaît le bulletin de salaire :

A) Répondre aux questions en validant (< ENTRÉE >) chaque réponse.

B) Pour répondre aux questions numériques : taper le montant (sans unité), puis valider (< ENTRÉE >).

•

AIRES

Suivre le message affiché dans la partie inférieure droite de l'écran.

Pour les calculs d'aires : taper le résultat numérique (sans unité) en validant chaque réponse (< ENTRÉE >).

Suivre le message.

CONTRE LA MONTRE

Choisissez votre niveau, c'est-à-dire la vitesse de défilement des questions, en tapant 1, 2 ou 3 sur les touches du clavier, 1 étant la vitesse la plus lente. Vingt questions tirées au hasard parmi 48 questions programmées, défilent de bas en haut sur l'écran. Répondez par vrai ou faux en tapant V ou F sur le clavier. Vous ne pouvez amener aucune question. Une bonne réponse dans la case verte donne 4 points, jaune 3 points, magenta 2 points et rouge 1 point. Une mauvaise réponse dans quelque case que ce soit, n'apporte aucun point.

Pour changer les questions, vous rédigez les nouveaux textes à partir de la ligne 1000 jusqu'à la ligne 1480. Faites suivre chaque question par "V" ou "F", selon la bonne réponse à trouver. Le score s'affiche en fin de partie avec un commentaire. Pour rejouer, tapez la lettre O sur le clavier.

QUI SAIT QUOI

Répondez aux 10 questions posées aléatoirement parmi 15 questions programmées, sans en oublier une seule, en tapant 1, 2 ou 3, selon votre choix.

Vous pouvez changer les questions en lignes 200, 210, 220, etc., et les réponses en lignes 205, 215, 225, etc. Le dernier nombre qui suit la série de réponses, indique la position de la réponse exacte. Vous pouvez ajouter des questions et des réponses à partir des lignes 350, respectivement 355. N'oubliez pas de changer la ligne 50 en conséquence.

Vous pouvez augmenter le nombre de questions posées aléatoirement en changeant la ligne 60. Dans ce cas, il faut aussi ajouter un qualificatif dans le score de la ligne 1000 pour chaque question supplémentaire. Si vous ajoutez beaucoup de questions, mieux vaut créer une nouvelle ligne en 1005.