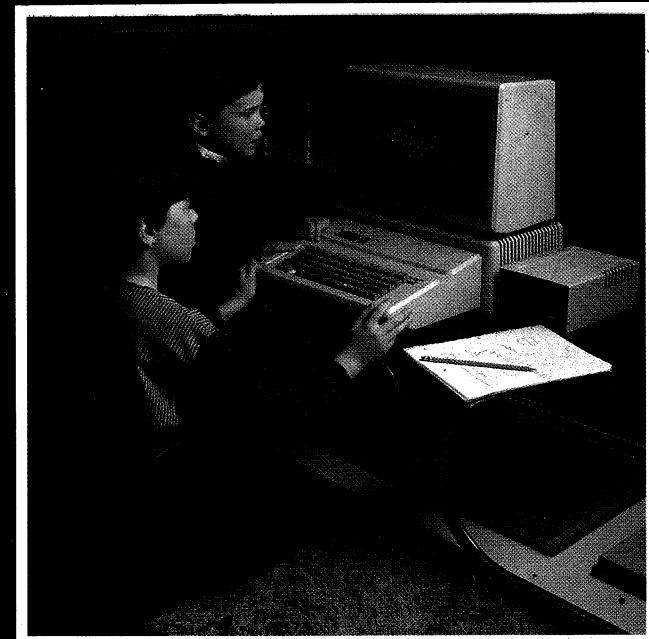


LOGICIEL

Computer Advanced Ideas

T É L É J E U

Version française de "The Game Show"



Structure de jeu EN FRANÇAIS pour votre  
APPLE\*II PLUS et APPLE\*IIe

# T É L É J E U

Geoff Zawolkow  
Pete Rowe  
et Ted Perry

LOGICIEL

## Remerciements

Des personnes très compétentes nous ont aidés à concevoir et à réaliser ce programme. Leur collaboration désintéressée mérite toute notre gratitude.

Nous tenons donc à remercier Linda Slovic et Tim Aaronson pour leur assistance technique et générale.

La documentation présentée ici est due au travail de plusieurs personnes et tout spécialement de Carol Hyland, Lee Berman, Ben Perry, Louise Perry, Travis Perry et Barry Cole.

Enfin, nous remercions vivement Carol Rowe pour le soutien constant et l'aide qu'elle nous a apportés.

Traduit de l'américain par Jean-Paul Lapiere  
Titre original: *The Game Show*  
Conception graphique: Suzanne Morin  
Photographie: François Brunelle

©1982 Computer Advanced Ideas  
©1983 Les Éditions Le Nordais ■ Logiciel ■ Inc.

# Introduction

Soyez le bienvenu à TÉLÉJEU, programme de jeu éducatif conçu pour votre micro-ordinateur Apple II + et Apple IIe\*. TÉLÉJEU vous offre, par le biais de ses graphiques animés en couleurs, un vaste choix d'activités et de sujets à l'image des jeux télévisés les plus populaires.

Le jeu se joue à deux équipes. Chaque équipe possède un représentant attitré qui apparaît à l'écran. Ces deux représentants, Guy et Eva, aident leurs coéquipiers à deviner un mot-mystère en leur fournissant des indices ou des éléments utiles à la réponse.

Des mots-mystères ainsi que les indices permettant de les découvrir sont programmés et groupés par sujet sur la disquette du jeu. Voici la liste des sujets:

**ANIMAUX**  
**SPORT AMATEUR**  
**HISTOIRE DU QUÉBEC**  
**CINÉMA**  
**PEINTURE**  
**HISTOIRE DE FRANCE**  
**TERMES INFORMATIQUES**  
**GRANDES VILLES**

Mais ce n'est pas tout. *TÉLÉJEU* offre un autre avantage unique quant à son aspect éducatif. Si vous êtes enseignant, il vous permet de créer vos propres leçons par l'augmentation du contenu des sujets offerts ou par la création de sujets entièrement nouveaux. Le système de création assistée de *TÉLÉJEU* vous en donne les moyens, et il n'est pas nécessaire de savoir programmer pour créer ses propres mots-mystères et ses propres indices. Les sujets de votre choix pourront aider votre enfant à progresser dans telle ou telle matière, répondre aux besoins des élèves en classe ou distraire toute la famille.

## Comment utiliser ce guide

La meilleure façon de se servir de ce guide, c'est encore de le lire "ordinateur à la main". Il contient des instructions simples et des références faciles à trouver sur la façon dont se joue *TÉLÉJEU*. Les deux premiers chapitres sont des démonstrations qui vous apprennent à jouer, puis à ajouter vos propres sujets à la disquette. Les autres sont des chapitres de référence qui décrivent les diverses fonctions spéciales qui vous permettront d'écrire et de corriger les sujets de votre cru.

\*APPLE est la marque de commerce enregistrée de APPLE COMPUTER INC.

# Table des matières

<b>Chapitre I</b>	
Le jeu	7
<b>Chapitre II</b>	
Création d'un nouveau sujet	13
<b>Chapitre III</b>	
Modifications apportées à un sujet existant	20
<b>Chapitre IV</b>	
Autres fonctions	27
<b>Annexe A</b>	
Modification de la touche "SHIFT"	29
<b>Annexe B</b>	
Sujets contenus sur la disquette	31
<b>Annexe C</b>	
Instructions	32

## Chapitre I Le jeu

Pour jouer, il suffit de brancher l'unité de disque, de placer la disquette dans l'unité #1 et d'allumer l'ordinateur. Après quelques secondes, l'ordinateur affichera le "menu principal":

<p style="text-align: center;"><b>TÉLÉJEU</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. JOUER AU TÉLÉJEU</b></li><li><b>2. CRÉER OU CHANGER UN SUJET</b></li><li><b>3. TERMINER</b></li></ol> <p><b>CHOISIR UN NUMÉRO: APPUYER SUR RETURN.</b></p>
--

Appuyez sur la touche 1 "JOUER AU TÉLÉJEU"; puis appuyez sur "RETURN". (Chaque fois que vous faites une entrée, il faut ensuite appuyer sur la touche "RETURN", qui avise l'ordinateur que vous êtes prêt à continuer.) Une fois que vous aurez appuyé sur "RETURN", le jeu se chargera dans l'ordinateur. Vous verrez d'abord une page d'introduction avec l'inscription "TÉLÉJEU" en lettres lumineuses. Appuyez sur "RETURN" pour continuer.

L'ordinateur va vous poser des questions. Si, à n'importe quel moment, vous désirez vous arrêter, appuyez sur "ESC" et l'ordinateur sautera à la fin du programme (tel que décrit plus loin dans ce chapitre). Si vous faites des fautes de frappe, servez-vous de la touche de retour en arrière (←) pour effacer chaque caractère l'un après l'autre.

Faisons un petit essai. Répondez à chacune des questions. Voici la première:

**DÉSIREZ-VOUS DES EFFETS SONORES? (O/N)**

Tapez O (OUI) et appuyez sur la touche "RETURN". Vous verrez ensuite:

**COMMENT VOUS APPELEZ-VOUS?**

Répondez en donnant votre prénom; puis appuyez sur "RETURN". À noter que vous ne disposez que de 9 caractères. (Si votre prénom est plus long, servez-vous d'un surnom.) L'ordinateur vous demandera alors:

**JOUEZ-VOUS AVEC QUELQU'UN D'AUTRE?  
(O/N)**

Répondez par OUI et appuyez sur "RETURN". Cette réponse vous permettra de voir comment le jeu se joue à deux.

Puis vous verrez apparaître la question:

**COMMENT S'APPELLE-T-IL (ELLE)?**

Répondez en tapant un autre prénom (de 9 caractères ou moins), et appuyez sur "RETURN". Ce prénom doit absolument être différent du premier.

La question suivante est:

**DÉSIREZ-VOUS LES INSTRUCTIONS? (O/N)**

Tapez OUI et appuyez sur "RETURN".

Après les présentations, par l'animateur, l'unité de disque se met en marche. Les instructions complètes vont maintenant apparaître sur l'écran de l'ordinateur. Lisez-les avant de commencer à jouer. (Voir l'Annexe C.)

À la fin de ces instructions, l'écran affiche:

**INSÉRER LA DISQUETTE CONTENANT LE SUJET  
CHOISI. APPUYER SUR RETURN.**

Comme le sujet nécessaire à cette démonstration se trouve sur la disquette de *TÉLÉJEU*, il vous suffit d'appuyer sur "RETURN" pour continuer. (Voir chapitre IV pour l'utilisation d'autres disquettes de sujets.)

L'ordinateur va ensuite faire apparaître à l'écran:

**SUJET CHOISI? —  
TAPER CATALOGUE POUR EN VOIR LA LISTE.**

Tapez le mot CATALOGUE et appuyez sur "RETURN".

L'ordinateur va dresser un à un la liste des sujets enregistrés sur la disquette (voir page 4 ou l'annexe B). L'écran rempli, mais la liste non achevée, apparaîtra ce message:

**POUR CONTINUER, APPUYER SUR RETURN.**

**POUR CHOISIR UN SUJET, APPUYER SUR ESC.**

Si vous appuyez sur "RETURN", l'ordinateur poursuit la liste des sujets. Si vous appuyez sur "ESC", il vous permet de choisir un sujet directement. Dans les deux cas vous verrez à l'écran:

**CHOISIR UN SUJET:**

Il vous faut ici taper le nom du sujet que vous désirez. Pour cet exemple, choisissez ANIMAUX et appuyez sur "RETURN".

(Si par erreur vous avez appuyé sur "ESC" au lieu de choisir un sujet, l'ordinateur vous ramènera à la question: SUJET CHOISI? Tapez alors "ANIMAUX" et appuyez sur "RETURN".) L'unité de disque va continuer à tourner et le sujet ANIMAUX va se charger dans l'ordinateur à partir de la disquette.

Vous êtes maintenant prêt à jouer. L'animateur du jeu à l'écran va vous guider. Suivez ses instructions. Servez-vous des indices que votre partenaire vous fournit pour deviner le mot mystère. Tapez votre réponse et appuyez sur "RETURN". Continuez en vous aidant des indices fournis. Dans cette partie d'essai, vous jouerez pour les deux équipes. (Impossible de perdre!)

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les mots soient trouvés. Si vous désirez arrêter la partie avant la fin, appuyez sur "ESC". Quand vous aurez terminé la partie, l'animateur vous dira qui a gagné. Puis l'ordinateur vous demandera:

**DÉSIREZ-VOUS JOUER UNE  
AUTRE PARTIE? (O/N)**

Tapez N (NON) et appuyez sur "RETURN". Le message suivant va alors apparaître à l'écran:

**INSÉRER LA DISQUETTE DE TÉLÉJEU  
ET APPUYER SUR RETURN.**

Comme vous vous servez de la disquette de *TÉLÉJEU* plutôt que d'une disquette de sujets (*voir chapitre IV*), appuyez simplement sur "RETURN" pour revenir au menu principal. Le menu principal est présenté au début de ce chapitre et au chapitre II. Vous devez avoir ce menu à l'écran avant de lire le chapitre II.

## Chapitre II

### Création d'un nouveau sujet

Pour créer un nouveau sujet, il faut d'abord avoir le menu principal à l'écran\*. Souvenez-vous que le menu principal se présente comme suit:

**TÉLÉJEU**  
**1. JOUER AU TÉLÉJEU**  
**2. CRÉER OU CHANGER UN SUJET**  
**3. TERMINER**  
**CHOISIR UN NUMÉRO:**  
**APPUYER SUR RETURN.**

Choisissez "**CRÉER OU CHANGER UN SUJET**" en appuyant sur la touche 2, puis sur "RETURN". Vous remarquerez que l'unité de disque se met en marche pour charger le programme de la disquette dans l'ordinateur. Assurez-vous que la disquette de *TÉLÉJEU* est bien en place. Si tel n'est pas le cas, vous verrez apparaître:

**HO! HO!**  
**INSÉRER UNE DISQUETTE DANS L'UNITÉ #1.**  
**POUR CONTINUER, APPUYER SUR RETURN.**

\*Assurez-vous que vous êtes revenu au menu principal. Si vous n'y êtes pas, relancez le programme en éteignant l'ordinateur et en le rallumant.



Et vous serez renvoyé au menu principal. L'ordinateur fera ensuite apparaître:

**POUR CONTINUER, APPUYER À LA FOIS SUR SHIFT ET RETURN.**

L'ordinateur vérifie ainsi si votre appareil a subi ou non la modification qui permet de passer des majuscules aux minuscules. (Voir Chapitre IV et Annexe A.) L'ordinateur fait alors apparaître:

**INSÉRER LA DISQUETTE CONTENANT LE SUJET CHOISI.  
SUR LA DISQUETTE ORIGINALE IL Y A DÉJÀ CERTAINS SUJETS.  
SI VOUS DÉSIREZ DE NOUVEAUX SUJETS, CONSULTEZ LA PAGE 13 DU MANUEL.  
POUR CONTINUER, APPUYER SUR RETURN.**

Comme il se peut qu'il n'y ait pas assez de place sur la disquette de TÉLÉJEU pour un autre sujet, il vous faudra créer une nouvelle disquette de sujets. Remplacez la disquette de TÉLÉJEU par une disquette vierge. Appuyez sur "RETURN" pour continuer. (Sur la façon d'utiliser les disquettes de sujets, voir le chapitre IV.)

Apparaît maintenant à l'écran le "menu de travail", qui se lit comme suit:

**MENU DE TRAVAIL**  
**1. CATALOGUE DES SUJETS**  
**2. CRÉATION D'UN NOUVEAU SUJET**  
**3. MODIFICATION D'UN SUJET EXISTANT**  
**4. EFFACEMENT D'UN SUJET**  
**5. CRÉER UNE DISQUETTE DE SUJETS**  
**6. RETOUR AU MENU PRINCIPAL**  
**CHOISIR UN NUMÉRO:**  
**APPUYER SUR RETURN.**

Si vous désirez créer une nouvelle disquette de sujets, appuyez sur la touche 5, puis sur "RETURN". L'ordinateur vous demandera alors:

**VOULEZ-VOUS CRÉER UNE NOUVELLE DISQUETTE DE SUJETS? (O/N)**

**POUR VOIR LE MENU, APPUYER SUR ESC.**

Répondez OUI et appuyez sur "RETURN".

L'ordinateur va faire apparaître le message suivant:

**ATTENTION!**  
**L'ENREGISTREMENT D'UNE DISQUETTE DE SUJETS VA EFFACER TOUT LE CONTENU DE LA DISQUETTE.**  
**DÉSIREZ-VOUS CONTINUER? (O/N)**  
**POUR VOIR LE MENU, APPUYER SUR ESC.**

Comme le dit cet avertissement, toutes les données contenues dans la disquette que l'on transforme en disquette de sujets vont s'effacer. Assurez-vous donc que la disquette que vous insérez est vierge ou qu'elle ne contient rien que vous désiriez conserver. Puis tapez OUI et appuyez sur "RETURN". Vous lirez à l'écran:

**INSÉRER UNE DISQUETTE DANS L'UNITÉ #1.**

**PRÊT? APPUYER SUR RETURN.**

**POUR VOIR LE MENU, APPUYER SUR ESC.**

L'unité va se mettre en marche et une disquette de sujets sera créée. Ce processus prendra environ 25 secondes, alors soyez patient. Après quoi l'ordinateur vous ramènera au menu de travail.

La disquette ainsi créée est prête à emmagasiner un certain nombre de sujets. Il n'est pas nécessaire de créer une disquette pour chaque sujet, à moins que celle que vous venez de créer soit pleine ou que vous préféreriez vous monter une bibliothèque de disquettes distinctes pour chaque sujet.

Vous voici maintenant prêt à procéder à la création d'un nouveau sujet. Appuyez sur la touche 2 de votre clavier puis sur "RETURN". L'écran va changer sous vos yeux et l'ordinateur vous demandera le premier mot-mystère que vous voulez que les joueurs devinent. Tapez-le et appuyez sur "RETURN".

Pour les besoins de cette démonstration, créons un sujet nommé personnages célèbres. Comme premier mot-mystère, nous allons prendre WASHINGTON. Tapez le mot WASHINGTON. Vérifiez si vous l'avez orthographié correctement. Si vous vous êtes trompé, appuyez sur la touche marquée d'une flèche vers la gauche pour effacer votre erreur, puis tapez la correction. Quand vous êtes prêt à continuer, appuyez sur "RETURN". Vous lirez à l'écran:

**CRÉATION D'UN NOUVEAU SUJET**  
**MOT-MYSTÈRE #1**  
**WASHINGTON**  
**INDICES**  
**1:**

Tapez maintenant le premier indice. Vous pouvez choisir l'indice que vous voulez, mais pour les besoins de cette démonstration, tapez LE PÈRE DES ÉTATS-UNIS et appuyez sur "RETURN". L'ordinateur est maintenant prêt pour le deuxième indice. Tapez LE PREMIER PRÉSIDENT et appuyez sur "RETURN". Troisième indice. Tapez IL TAILLA UN CERISIER et appuyez sur "RETURN".

Vous pouvez taper de 1 à 10 indices pour chaque mot-mystère. À chaque indice vous suivez la même procédure. Quand vous croyez avoir assez d'indices, appuyez sur la touche "ESC" pour passer au mot-mystère suivant.

L'ordinateur est prêt pour le deuxième mot-mystère. Prenons, par exemple, JACQUES CARTIER. Supposons que nous désirions que l'ordinateur accepte indifféremment JACQUES CARTIER ou CARTIER comme réponse juste. Pour ce faire, il faut taper JACQUES CARTIER,CARTIER, la virgule signifiant "ou".

L'ordinateur acceptera donc soit JACQUES CARTIER soit CARTIER comme réponse juste. En fait, l'ordinateur acceptera toute réponse qui contiendra JACQUES CARTIER ou CARTIER. Par exemple, si le joueur tape: LA RÉPONSE EST CARTIER, l'ordinateur l'acceptera comme réponse juste.

Appuyez maintenant sur "RETURN". Entrez vos indices, sans oublier d'appuyer sur "RETURN" après chacun. Les indices et les mots-mystères ne doivent pas dépasser une ligne (37 caractères). Si vous tapez plus d'une ligne, l'ordinateur l'effacera et vous avisera que l'indice était trop long. Il vous faudra donc le reformuler.

Quand vous avez assez d'indices, appuyez sur "ESC" pour ajouter un autre mot-mystère. Continuez à ajouter mots-mystères et indices jusqu'à épuisement du sujet. Si vous faites une erreur, ne vous inquiétez pas, vous pourrez la corriger plus tard (voir chapitre III).

Une fois entrés tous les mots-mystères et leurs indices, vous êtes prêt à enregistrer votre nouveau sujet sur la disquette. Pour ce faire, appuyez sur "ESC". L'écran va afficher: MOT-MYSTÈRE #X (X représentant le numéro du mot-mystère suivant). Appuyez à nouveau sur "ESC" pour indiquer que vous avez fini d'ajouter des mots-mystères.

L'ordinateur va faire apparaître le "menu d'édition":

**MENU D'ÉDITION  
AJOUT, ÉDITION, LISTE, EFFACEMENT,  
ENREGISTREMENT OU CRÉATION (DISQUETTE  
DE SUJETS)  
AVANT DE REVENIR AU MENU,  
IL FAUT ENREGISTRER.**

Tapez EN (ENREGISTREMENT), suivi de "RETURN", et l'ordinateur va suivre en faisant apparaître à l'écran:

**ENREGISTRER UN SUJET  
TAPER LE NOM DU SUJET À ENREGISTRER.  
TAPER CATALOGUE POUR EN VOIR LA LISTE.  
(PAS PLUS DE 20 CARACTÈRES)  
POUR VOIR LE MENU, TAPER ESC.**

Vous tapez "PERSONNAGES CÉLÈBRES".

L'unité de disque va se mettre en marche et le nouveau jeu va s'enregistrer sur la disquette. Ensuite l'ordinateur vous ramènera au menu de travail.

**Note:** La touche "ESC" a une fonction bien précise tout au long de *TÉLÉJEU*. Au chapitre I, nous nous en sommes servis pour terminer la partie. Dans ce chapitre, elle met fin à l'ajout de sujets et nous ramène au menu d'édition. La fonction de la touche "ESC" est la même tout au long de *TÉLÉJEU*: elle arrête toujours le processus en cours et ramène à l'étape précédente, sauf dans les fonctions d'édition où elle amène à l'étape suivante.

## Chapitre III

# Modifications apportées à un sujet existant

Au chapitre II, vous avez appris à fabriquer un nouveau sujet. Si vous avez fait quelques fautes, vous voudrez sans doute les corriger. Assurez-vous d'abord que le menu de travail apparaît bien à l'écran\*. Cela donnera ceci:

### MENU DE TRAVAIL

1. CATALOGUE DES SUJETS
2. CRÉATION D'UN NOUVEAU SUJET
3. MODIFICATION D'UN SUJET EXISTANT
4. EFFACEMENT D'UN SUJET
5. CRÉER UNE DISQUETTE DE SUJETS
6. RETOUR AU MENU PRINCIPAL

**CHOISIR UN NUMÉRO:  
APPUYER SUR RETURN.**

Appuyez sur la touche 3, ce qui indique que vous désirez modifier un sujet existant, puis appuyez sur "RETURN". L'ordinateur va vous demander:

**SUJET CHOISI?  
TAPER CATALOGUE POUR EN VOIR LA LISTE.**

**POUR VOIR LE MENU, TAPER ESC.**

Pour obtenir le sujet créé au chapitre II, il vous faut taper PERSONNAGES CÉLÈBRES.

L'unité de disque va se mettre en marche et le sujet se chargera dans l'ordinateur. Puis le menu d'édition va apparaître à l'écran. Il est ainsi composé.

### MENU D'ÉDITION

**AJOUT, ÉDITION, LISTE, EFFACEMENT,  
ENREGISTREMENT OU CRÉATION (DISQUETTE  
DE SUJETS)  
AVANT DE REVENIR AU MENU,  
IL FAUT ENREGISTRER.**

Vous remarquerez que le menu d'édition est présenté différemment du menu de travail et du menu principal. Ainsi vous ne risquez pas de confondre le menu de travail et le menu d'édition. Choisissez la fonction que vous voulez accomplir en tapant le mot correspondant (ou ses deux premières lettres) et appuyez sur "RETURN". À la fin de chaque fonction, excepté ENREGISTREMENT, l'ordinateur vous ramènera au menu d'édition. À la fin de la procédure d'ENREGISTREMENT, c'est au menu de travail qu'il vous ramènera. Voici une description plus détaillée de chacune des fonctions d'édition.

\*Si le menu de travail n'est pas à l'écran, continuez d'appuyer sur "ESC" jusqu'à ce que vous le voyiez apparaître.

## Ajout

Cette fonction vous permet d'augmenter le nombre d'indices ou de mots-mystères de votre sujet. Quand vous aurez tapé AJOUT et appuyé sur "RETURN", l'ordinateur fera apparaître:

**AJOUTER MOTS-MYSTÈRES  
OU INDICES? (M/I)**

Si vous tapez M, l'ordinateur vous permettra d'ajouter d'autres mots-mystères avec leurs indices à votre sujet. Si vous tapez I, l'ordinateur vous permettra d'ajouter d'autres indices à un mot-mystère existant.

Vous remarquerez que la fonction "AJOUT" suit la même procédure que celle de la création de nouveaux sujets. Quand vous aurez épuisé mots-mystères et indices, appuyez sur la touche "ESC". Il vous faut cependant décider si vous voulez conserver telle quelle l'ancienne version de votre sujet. Si oui tapez un nom différent pour votre nouvelle version. Si non tapez le même nom que l'ancien et répondez OUI à la question:

**DOIS-JE REMPLACER L'ANCIEN SUJET? (O/N)**

## Édition

Cette fonction vous permet de changer des mots-mystères ou des indices qui sont déjà dans un sujet. Quand vous aurez tapé ÉDITION et appuyé sur "RETURN", l'ordinateur vous demandera quel mot-mystère, avec tous ses indices, vous désirez éditer. Puis il vous demandera quelle ligne (identifiée

par un numéro) vous désirez changer dans cette page. Cette ligne sera effacée et vous pourrez taper à la place la ligne corrigée.

S'il y a plus d'une faute dans la même page, vous pouvez toutes les corriger en suivant la même procédure. Une fois satisfait, appuyez sur la touche "ESC". L'ordinateur vous ramènera au menu d'édition.

## Liste

Cette fonction vous permet de faire apparaître tous les mots-mystères et leurs indices contenus dans un sujet. Quand vous aurez tapé LISTE et appuyé sur "RETURN", l'ordinateur vous demandera:

**AVEZ-VOUS ENREGISTRÉ CE SUJET? (O/N)**

Si tel n'est pas le cas, répondez NON. L'ordinateur vous rapportera alors à la fonction "ENREGISTREMENT". (Ceci pour être sûr que vous ne perdrez pas au cours de l'impression un sujet non enregistré.) Si vous répondez OUI, l'ordinateur vous demandera:

**LISTE À L'ÉCRAN OU À  
L'IMPRIMANTE? (E/I)**

**POUR VOIR LE MENU, APPUYER SUR ESC.**

Si vous choisissez "E", la liste apparaîtra à l'écran, mais un seul mot-mystère et ses indices à la fois. Pour passer au mot suivant, appuyez sur "RETURN". Quand vous voulez mettre fin à la liste, appuyez sur "ESC".

Si vous choisissez "I" pour imprimante, l'ordinateur demandera:

**INTERFACE D'IMPRIMANTE DANS  
LE SLOT (1-7):**

Après que vous aurez tapé le numéro de slot et appuyé sur "RETURN", la liste sera envoyée à l'imprimante. (Note: ce programme ne permet pas d'utiliser des imprimantes commandées par la mémoire vive.)

## Effacement

Cette fonction vous permet d'effacer des sujets au complet ou seulement un mot-mystère avec ses indices. Quand vous aurez tapé EFFACEMENT et appuyé sur "RETURN", l'ordinateur va vous demander:

**EFFACER UN SUJET OU UN  
MOT-MYSTÈRE? (S/M)**

Si vous tapez "S", l'ordinateur vous demandera:

**QUEL SUJET VOULEZ-VOUS EFFACER?  
TAPER CATALOGUE POUR EN VOIR LA LISTE.  
POUR VOIR LE MENU, APPUYER SUR ESC.**

Si vous voulez voir la liste des sujets, tapez CATALOGUE et appuyez sur "RETURN". L'ordinateur fera apparaître la liste et vous demandera de choisir le sujet que vous voulez effacer.

**Attention:** un sujet effacé l'est définitivement.

Si vous connaissez le titre du sujet que vous voulez effacer, tapez-le et appuyez sur "RETURN".

Si vous choisissez d'effacer un mot-mystère d'un sujet déjà existant, l'ordinateur vous demandera:

**QUEL MOT-MYSTÈRE? (I À N)**

**POUR VOIR LE MENU, APPUYER SUR ESC.**

(La lettre "N" renvoie aux numéros des mots-mystères contenus dans le sujet)

Quand vous aurez donné ce numéro, l'ordinateur affichera le mot-mystère et ses indices à l'écran. Il vous demandera si vous êtes bien sûr que vous voulez l'effacer. Si vous répondez OUI, le mot-mystère et tous ses indices seront effacés.

**Attention:** Une fois qu'un mot-mystère a été effacé et que cette modification a été enregistrée sur la disquette, il est impossible de la reconstituer.

## Enregistrement

Cette fonction vous permet d'enregistrer sur la disquette le sujet contenu dans la mémoire de l'ordinateur. Tapez ENREGISTREMENT et appuyez sur "RETURN". L'ordinateur va afficher:

**ENREGISTRER UN SUJET**  
**NOM DU SUJET:**  
**TAPER LE NOM DU SUJET À ENREGISTRER.**  
**TAPER CATALOGUE POUR EN VOIR LA LISTE.**  
**(PAS PLUS DE 19 CARACTÈRES)**  
**POUR VOIR LE MENU, TAPER ESC.**

Face à cet écran, vous avez trois possibilités:

- a) vous tapez CATALOGUE (suivi de RETURN):  
l'ordinateur vous affiche la liste des sujets contenus dans la disquette, suivie de "CHOISIR UN SUJET:". Vous tapez alors un mot de 1 à 19 caractères.
- (b) Vous tapez un mot de 1 à 19 caractères: si ce mot (par exemple PERSONNAGES CÉLÈBRES) désigne déjà un sujet enregistré, vous verrez l'affichage suivant:

**PERSONNAGES CÉLÈBRES**  
**EXISTE DÉJÀ SUR CETTE DISQUETTE.**  
**DOIS-JE REMPLACER L'ANCIEN SUJET? (O/N)**

Répondez OUI si vous venez de faire une modification dans votre sujet et ne désirez pas conserver la version précédente. Répondez NON si vous ne voulez pas remplacer votre ancien sujet par un sujet nouveau ou modifié. Dans ce cas, dès que vous obtiendrez l'écran d'enregistrement, tapez un mot de 1 à 19 caractères ne se trouvant pas déjà dans le catalogue.

c) Vous tapez "ESC". Au lieu d'enregistrer votre sujet, l'ordinateur affiche le menu de travail à l'écran.

Si vous appuyez sur "ESC" alors que vous êtes dans le menu d'édition, vous serez forcé de passer par la fonction ENREGISTREMENT avant de pouvoir revenir au menu de travail. Là encore, il s'agit de s'assurer que vous ne perdiez pas le travail que vous avez effectué.

## **Création**

Si vous n'avez plus de place sur la disquette de *TÉLÉJEU*, vous pouvez vous servir de cette fonction pour produire une nouvelle disquette de sujets (*voir chapitres II et IV*).

## Chapitre IV

### **Autres fonctions**

Pour pouvoir utiliser les fonctions décrites ci-dessous, vous devez avoir le menu de travail à l'écran.

#### **Catalogue des sujets**

Cette fonction fait apparaître à l'écran le nom de chacun des sujets que contient la disquette. Si vous voulez arrêter cette liste avant la fin, appuyez sur "ESC".

#### **Effacement d'un sujet**

Cette fonction vous permet d'enlever un sujet de la disquette. Rappelons que tout effacement est définitif. On trouve aussi cette fonction dans le menu d'édition. (*Voir chapitre III.*)

#### **Création d'une disquette de sujets**

Le but de cette fonction est de produire une nouvelle disquette de sujets, que l'on peut utiliser pour stocker des sujets additionnels. On la trouve également dans le menu d'édition.

**Attention:** cette fonction efface tout ce qui se trouve sur la disquette. Assurez-vous donc qu'il n'y a rien sur la disquette que vous désirez conserver. Prenez bien garde de ne pas vous servir de la disquette de *TÉLÉJEU*.

### Utilisation d'une disquette de sujets

Il y a deux raisons principales pour créer une disquette de sujets séparée: votre disquette *TÉLÉJEU* est pleine; vous trouvez plus pratique d'emmagasiner vos sujets sur des disquettes séparées. Quelle que soit la raison, on ne peut utiliser la disquette de sujets toute seule. Le programme doit être fait avec la disquette de *TÉLÉJEU*. De plus, la disquette de *TÉLÉJEU* doit être en place pendant les transitions suivantes:

1. Lorsqu'on passe du menu principal au menu de travail, et réciproquement.
2. Lorsqu'on passe du menu principal au jeu, et réciproquement.
3. Lorsqu'on demande les instructions avant de jouer.

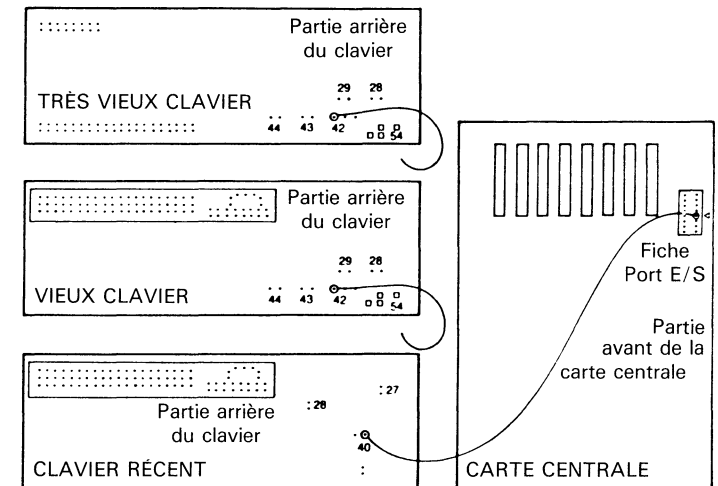
En tout autre temps, la disquette de sujets seule suffit. Par exemple, quand on joue ou qu'on crée un nouveau sujet, on n'a pas besoin de la disquette de *TÉLÉJEU*.

### Majuscules et minuscules

Normalement votre ordinateur n'écrit qu'en majuscules. Pour pouvoir utiliser des minuscules dans ce programme, il faut que votre Apple II soit modifié. (*Voir l'Annexe A.*) Si votre Apple a été modifié, vous pouvez utiliser majuscules et minuscules automatiquement. Pour passer des minuscules aux majuscules, vous n'avez qu'à appuyer sur "SHIFT" et à taper la lettre que vous désirez mettre en majuscule.

**Note technique:** cette modification consiste essentiellement à connecter la touche "SHIFT" du clavier de l'Apple II à la troisième manette du jeu de la carte centrale. (En général, cette manette n'est pas utilisée.) Veuillez noter que cette modification peut entraîner l'annulation de votre garantie. Si elle est mal faite, elle peut endommager l'ordinateur. Nous n'assumons pas la responsabilité d'éventuels dommages que cette modification pourrait causer.

## Annexe A Modification de la touche "SHIFT"



Cette modification est facultative. Elle permet d'utiliser la touche "SHIFT" pour passer des majuscules aux minuscules quand on écrit de nouveaux sujets. Cette modification est simple mais ne devrait être effectuée que par un électronicien expérimenté.

Enlevez d'abord les 10 vis qui retiennent le haut et le bas du boîtier. Déterminez le type de clavier que vous avez et identifiez la fente qui convient (*voir diagramme*). Soudez à cette fente un fil isolé de 26 broches ou moins. Dénudez l'autre bout de ce fil et placez-le dans le trou 4 de la fente d'entrée/sortie de la carte centrale. Réassemblez le boîtier de l'ordinateur.



**Attention:** seul un expert en micro-électronique devrait effectuer cette modification. Si vous n'êtes pas sûr de vous ou de la personne choisie, demandez l'aide de votre concessionnaire Apple. Et souvenez-vous que cette modification n'est nullement nécessaire à l'usage de ce logiciel.

## Annexe B

### **Sujets contenus sur la disquette**

**ANIMAUX  
SPORT AMATEUR  
HISTOIRE DU QUÉBEC  
CINÉMA  
PEINTURE  
HISTOIRE DE FRANCE  
TERMES INFORMATIQUES  
GRANDES VILLES**

## Annexe C

# Instructions

*TÉLÉJEU* est un jeu-questionnaire. Votre partenaire vous fournit des indices et vous tapez ce que vous croyez être le mot ou la phrase juste. Le score le plus haut est 10. Chaque nouvel indice abaisse votre total de points.

Des indices vous sont fournis jusqu'à ce que vous ayez trouvé le mot-mystère ou épuisé le nombre d'indices (10 au maximum). Dans ce dernier cas, la réponse juste apparaîtra à l'écran et un nouveau mot-mystère sera présenté.

Le gagnant est celui qui obtient le meilleur score à la fin du jeu.

Un jeu, oui.

Mais aussi un excellent instrument de travail si vous êtes enseignant.

Un jeu de société, puisqu'il se joue à deux équipes, qui crée une saine et joyeuse émulation entre amis.

Des sujets variés, axés principalement sur le vocabulaire; des mots mystères; des indices qui vous permettent de les découvrir graduellement.

Amusant et instructif.

Amusant parce que créé à l'image des jeux télévisés les plus populaires, grâce à des graphiques animés en couleurs.

Instructif parce qu'il stimule et développe le vocabulaire dans divers domaines.

Un jeu sans fin, puisque vous pouvez créer les sujets de votre choix.

Aimer les mots, c'est aimer *TÉLÉJEU*.