

## Ensemble de 4 Logiciels pour ZX SPECTRUM MANUEL D'UTILISATION

Vous trouverez respectivement sur votre cassette les logiciels suivants :

Face A	<b>L'ILE MAUDITE</b> jeu d'aventures Présentation Première partie Deuxième partie
Face B	<b>LORIGRAPH</b> logiciel de création graphique <b>COURSE AUX LETTRES</b> logiciel éducatif <b>BUDGET FAMILIAL</b> gestion

Chargement des programmes :

- choisissez d'abord l'option BASIC 48 Ko. (Uniquement si vous avez un SPECTRUM + II 128 K)
- appuyer sur la touche J puis deux fois sur la touche " , le message LOAD "" apparaît en bas de l'écran
- validez en appuyant sur la touche ENTER.
- appuyer sur la touche PLAY du magnétophone.

Patientez jusqu'à la fin de l'enregistrement.

**ATTENTION** à l'ordre d'enregistrement des programmes ( FACE A et B) ainsi qu'aux instructions d'arrêt du magnétophone données à l'écran.

Vous trouverez ci-dessous les documentations des programmes LORIGRAPH et BUDGET FAMILIAL, quant aux deux autres programmes les instructions vous sont données directement à l'écran.

Beaucoup de divertissement ... bon courage !

**ERRATUM** En fin de première partie du logiciel L'ILE MAUDITE, ne surtout pas retourner la cassette comme vous le demande votre ordinateur.

## LORIGRAPH

Logiciel de création graphique

### PREPARATION

LORIGRAPH est un outil de création de dessin où toutes les fonctions, représentées par les icônes, sont sélectionnées par l'intermédiaire d'un curseur.

Votre première action est donc d'indiquer à l'ordinateur quel moyen vous utilisez pour faire déplacer le curseur. C'est l'objet du message qui apparaît au bas de l'écran :

*"Quelle touche ou position de manette ?"*

Deux cas se présentent : vous disposez d'un dispositif de manettes de jeu, ou non.

#### CAS DE LA MANETTE DE JEU

Au premier message :

*"Pour déplacement à gauche"*

Vous devez pousser à fond votre manette vers la gauche.

Puis *"pour déplacement à droite"*, poussez à fond à droite.

*"pour déplacement en haut"* : à fond en avant.

*"pour déplacement en bas"* : à fond en arrière.

Apparaît ensuite un dernier message :

*"Indiquez une touche ou appuyez sur le bouton de sélection"* : vous devez appuyer sur le bouton des manettes. L'écran se vide alors : votre LORIGRAPH est prêt à l'emploi.

#### CAS DU CLAVIER SANS MANETTE

Vous pouvez choisir pour le déplacement du curseur n'importe quelle touche du clavier exceptées les touches SHIFT, RETURN ou BREAK. Vous devez en sélectionner une pour chaque sens de déplacement du curseur dans l'ordre demandé par les messages à l'écran (4 au total : à gauche, à droite, en haut, en bas), vous pouvez bien sûr sélectionner les flèches correspondantes. En dernier lieu, vous devez indiquer une touche ayant la fonction de sélection, ou CLIC.

On peut choisir la barre d'espacement. Une fois ces cinq indications données, l'écran se vide : votre LORIGRAPH est prêt à l'emploi.

### PRESENTATION GENERALE

Restent à l'écran tous les éléments qui vont vous servir :

- à gauche, les ICONES représentant vos différents outils, décrits plus loin :

CISEAUX

ECRITURE

TAMPON

LUNETTES

CRAYON

DROITE

GOMME

SPRAY

PINCEAU

FORMES :

RECTANGLE, plein ou vide

ELLIPSE, pleine ou vide

ROBINET

RECTANGLE ARRONDI

-en haut, les fenêtres déroulantes :

MODE  
TEXT

FONC  
ERA

FILE

-en bas,

La fenêtre de contrôle des modes logiques

La fenêtre de combinaison des motifs et les sept fenêtres de motifs de remplissage

Dans la fenêtre de contrôle des modes logiques, en bas à gauche se trouve un petit carré qui contient une flèche : elle bouge si vous utilisez les touches que vous venez de définir. C'est le curseur.

Le déplacement de ce curseur vous permet de choisir l'une ou l'autre des ICONES : quand la flèche vient se superposer au dessin de l'outil de votre choix, actionnez la touche de sélection ( ou CLIC).

Vous avez CLIQUE : Vous pouvez maintenant voir les explications détaillées dans les pages qui suivent.

### *LES CISEAUX*

En cliquant l'icône des CISEAUX, vous pouvez découper un rectangle de n'importe quel dessin présent à l'écran.

Le curseur se transforme en une croix, qui va vous servir à déterminer deux sommets opposés du rectangle. Vous cliquez une première fois pour indiquer l'un des sommets ; vous déplacez le curseur en diagonale vers un autre point tout en voyant se dessiner le contour du morceau à découper; quand vous avez déterminé le deuxième sommet, vous cliquez encore. Le rectangle est découpé et vous pouvez maintenant le déplacer là où vous voulez : à chaque nouveau clic ce découpage sera collé sur votre dessin.

### *LE TAMPON*

En sortant de la fonction CISEAUX pour aller chercher une autre icône, le morceau que vous avez découpé est automatiquement stocké dans le TAMPON. Il y restera jusqu'à ce que vous ayez fait un autre découpage aux ciseaux.

Vous pouvez aller chercher votre dessin en cliquant le TAMPON . Le dessin va se déplacer avec votre curseur, et vous pouvez encore le coller n'importe où sur votre dessin.

### *L'ECRITURE*

En cliquant l'icône d'ECRITURE, vous obtenez un curseur de la forme d'un angle droit, qui vous sert à déterminer la position de début de votre ligne de texte.

Après un clic, vous pouvez utiliser tous les caractères alphanumériques du clavier, pour écrire comme sur une machine à écrire : le retour à la ligne se fait automatiquement . Pour arrêter d'écrire et retrouver le curseur, vous devez appuyer sur la touche "ENTER".

### *LES LUNETTES*

L'icône des lunettes a deux fonctions :

## LORIGRAPH logiciel de création graphique

-vous permettre d'accéder aux parties du dessin qui sont cachées sous les bords de l'écran ; pour cela, vous devez cliquer les LUNETTES, puis vous placer au milieu de votre dessin, cliquez, et déplacez la fenêtre de l'écran au dessus de votre dessin.

-vous pouvez aussi regarder et corriger votre dessin à la LOUPE pour cela, il faut avoir sélectionné la fonction MAGNIFIER (loupe) dans la fenêtre FONCTION. Ensuite, vous pouvez cliquer les LUNETTES, puis venir placer le curseur à l'endroit du dessin que vous voulez voir à la loupe.

CLIQUEZ, vous verrez apparaître cette portion de dessin dans la fenêtre de contrôle du coin supérieur gauche de l'écran, tandis que l'agrandissement occupera tout l'écran.

En cliquant, vous ferez apparaître le crayon. Un clic sur un point allumera un point éteint ou éteindra un point allumé.

Vous pourrez suivre le résultat des modifications au fur et à mesure sur la fenêtre de contrôle.

Vous pourrez déplacer la fenêtre de contrôle en cliquant sous la fenêtre de contrôle puis en utilisant les touches de mouvement du curseur.

Une fois le dessin corrigé, vous pourrez sortir du mode LOUPE en cliquant le point le plus haut à gauche de la fenêtre de contrôle.

### LE CRAYON

L'icône du CRAYON vous permet de dessiner à main levée. Cliquez le CRAYON, et dessinez ... Pour lever votre plume, cliquez de nouveau.

Votre forme de crayon peut prendre la forme de l'un des 27 pinceaux à choisir dans la fonction PEN de la fenêtre FONCTION.

Pour cela, vous devez, avant de dessiner, cliquer l'icône du PINCEAU. Vous dessinerez alors avec le pinceau pré-sélectionné, qui est rappelé dans le petit carré de sélection de table logique en bas à gauche de l'écran.

Attention ! si vous dessinez avec un pinceau, vous actionnez automatiquement la fonction MIRO (miroir) de la fenêtre FONCTION. Cette fonction est positionnée en kaléidoscope au début du programme. Vous pouvez modifier l'agencement des miroirs par la fonction MIRO.

### LES DROITES

L'icône des DROITES vous permet d'obtenir un tracé automatique de DROITES. Cliquez d'abord l'icône DROITE. Puis, déplacez le curseur -une croix- jusqu'à l'endroit où doit commencer votre droite et cliquez. Déplacez ensuite le curseur jusqu'à l'endroit où votre droite doit se terminer ; cliquez de nouveau.

Votre droite, ou segment de droite est dessinée.

Si vous avez auparavant cliqué l'icône PINCEAU, votre droite sera tracée en fonction du pinceau qui est choisi à ce moment (voir dans le petit carré de sélection de la table logique en bas à gauche de l'écran).

### LA GOMME

Si vous voulez effacer une partie de votre dessin, cliquez l'icône de la GOMME. Le curseur devient

alors un petit carré qui est point de départ de la surface à effacer. Déplacez ce curseur vers la zone à effacer. Cliquez. Puis, faites déplacer le curseur de manière à agrandir le petit carré jusqu'à la taille de la zone à effacer ; cliquez de nouveau, la zone a disparu.

### *SPRAY*

En cliquant l'icône SPRAY, vous pouvez saupoudrer votre dessin de tout motif présent dans la fenêtre de combinaison des fonds.

Le curseur devient alors un petit nuage que vous déplacez jusqu'à l'endroit que vous voulez asperger ; cliquez ; le SPRAY s'applique alors sur toute la surface où vous déplacez le curseur, jusqu'au clic suivant.

### *LES FORMES*

Trois types de formes sont préparées par des icônes : des rectangles (ou carrés), des ellipses (ou cercle), et des rectangles aux bords arrondis.

Il vous suffit de cliquer l'une des icônes, puis de positionner le curseur à un coin pour un rectangle, ou au centre pour une ellipse ; cliquez , puis déplacez le curseur jusqu'à obtenir la figure exacte désirée. Cliquez de nouveau : la figure est tracée, avec un contour PINCEAU éventuellement.

Attention ! les RECTANGLES et les ELLIPSES peuvent être obtenus en forme remplies par le motif de remplissage sélectionné dans la fenêtre de sélection. Le résultat obtenu sera différent selon le mode logique en vigueur (voir fenêtre MODE).

### *LE ROBINET*

L'icône du ROBINET permet d'obtenir un remplissage pré-sélectionné.

Vous devez cliquer l'icône ROBINET. Le curseur se transforme en un seau dont la goutte détermine l'endroit où doit commencer le remplissage. Une fois cet endroit choisi, vous cliquez. Vous voyez alors s'effectuer le travail de remplissage en noir ; dès que le remplissage a atteint toutes ses limites, le noir est remplacé par le remplissage désiré.

Si l'on veut arrêter le travail de remplissage, il faut appuyer sur la touche "BREAK". La seule partie remplie sera celle couverte par le noir au moment du "BREAK".

### *LE PINCEAU*

Selon qu'il est cliqué ou non, le PINCEAU peut être utilisé pour le trait au CRAYON, pour une DROITE ou pour le contour d'un RECTANGLE, d'une ELLIPSE ou d'un RECTANGLE ARRONDI.

Le choix du pinceau se fait par la fonction PEN de la fenêtre FONCTION. Le pinceau en cours se trouve au milieu du petit carré de la fenêtre des modes logiques, en bas à gauche de l'écran.

### *LA FENETRE MODE*

En cliquant la fenêtre MODE, vous pouvez choisir le mode logique, suivant lequel se font les

différents mélanges de motifs ou de tracé.

La fenêtre de contrôle, en bas à gauche de l'écran, vous permet de vérifier quel mode logique est en cours.

Ils sont au nombre de trois :

-le mode AND : Quand deux motifs se superposent, seul sont conservés les points qui appartiennent à la fois à l'un et à l'autre ; La croix de contrôle ne montre que le centre, à la croisée de l'une et de l'autre branche.

-Le mode OR : Quand deux motifs se superposent, sont allumés aussi bien les points de l'un que les points de l'autre ; la croix de contrôle montre tous les points sur l'une ou l'autre branche.

-le mode XOR : Quand deux motifs se superposent, sont allumés les points qui appartiennent à l'un ou à l'autre, mais pas aux deux ; la croix de contrôle montre ses deux branches, sauf sur le centre.

En complément des modes logiques, on peut aussi activer ou non le mode OVER ou mode de recouvrement. Cela signifie qu'une nouvelle forme viendra par-dessus le dessin précédemment à l'écran. Quand le mode OVER est activé, il apparaît en vidéo inverse dans la fenêtre des MODES. Dans la fenêtre de contrôle, le petit carré vient alors recouvrir la branche supérieure de la croix de contrôle des modes logiques.

#### *LA FENETRE FONCTION*

Quand on clique la fenêtre FONCTION, on voit apparaître quatre fonctions :

##### **-La fonction MAGNIFIER**

En cliquant la fonction MAGN, on actionne la LOUPE associée à l'icône LUNETTES. Quand le mot MAGN apparaît en vidéo inverse, c'est que la fonction LOUPE est activée. Pour désactiver la fonction LOUPE, cliquez de nouveau le mot MAGN.

##### **-La fonction PEN**

En cliquant le mot PEN de la fenêtre FONCTION, vous voyez apparaître au milieu de l'écran une fenêtre qui montre les 27 pinceaux disponibles. Vous sélectionnez un pinceau en le cliquant ; vous le voyez alors apparaître dans le carré de contrôle de la fenêtre des modes logiques, en bas à gauche de l'écran.

Si vous cliquez le pinceau "blanc", vous pouvez obtenir des figures aux bords non délimités.

##### **-La fonction MIROIR**

En cliquant le mot MIRO de la fenêtre FONCTION, vous voyez apparaître la fenêtre de choix des axes de symétrie de votre dessin. Les 4 axes de symétrie sont activés automatiquement par l'icône CRAYON avec PINCEAU.

A l'initialisation du programme, les 4 axes de symétrie sont activées pour obtenir un dessin de type kaléidoscope.

En cliquant l'un ou l'autre des axes de symétrie de la fenêtre de sélection des MIROIRS, vous choisissez vos axes. Vous pouvez tous les éliminer en les cliquant tous. Vous pourrez alors utiliser l'ensemble CRAYON avec PINCEAU sans effet MIROIR.

La sortie du choix de miroir se fait en revenant cliquer le centre de la fenêtre de sélection des miroirs.

**-La fonction CLS**

En cliquant CLS (CLEAR SCREEN) vous obtenez une réinitialisation totale de votre surface de dessin, avec le fond de votre choix, tel qu'il apparaît dans la fenêtre de composition des fonds. S'il n'y a rien dans cette fenêtre, tout est remis à blanc, sauf le TAMPON.

*LA FENETRE TEXT*

Les caractères que vous écrivez en utilisant l'icône d'ECRITURE peuvent être de tailles différentes. En cliquant la fenêtre texte, vous voyez apparaître quatre possibilités :

- taille 1-1 : standard
- taille 1-2 : deux fois plus large
- taille 2-1 : deux fois plus haut
- taille 2-2 : deux fois plus large et deux fois plus haut

Vous devez cliquer l'une de ces quatre combinaisons pour faire changer la taille des caractères en conséquence.

*LA FENETRE FILE*

Les commandes de la fenêtre FILE vous permettent les opérations d'archivage de vos dessins.

-La commande LOAD vous permet de charger à l'écran un dessin déjà sauvegardé sur cassette. Introduisez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Rembobinez-la pour la positionner à l'endroit où vous avez enregistré votre dessin. Cliquez la fenêtre FILE, puis la commande LOAD. Mettez votre magnéto en lecture, puis faites bouger le curseur : quand le chargement est complet, la fenêtre disparaît et votre dessin apparaît à l'écran.

-La commande SAVE provoque l'opération inverse. Positionnez votre cassette dans le lecteur. Cliquez la fenêtre FILE. Actionnez l'enregistrement de la cassette et faites bouger le curseur puis cliquez la commande SAVE. L'ordinateur va enregistrer sur la cassette la totalité du dessin, y compris la partie cachée sous les bords présentant les icônes et les fenêtres. Quand la sauvegarde est terminée la fenêtre clique et s'éteint.

-La commande PRINT vous permet de visualiser la totalité de votre dessin. Vous cliquez la fenêtre FILE, puis la commande PRINT; les icônes et les fenêtres disparaissent alors, et vous voyez la surface totale de votre dessin. Cliquez à nouveau pour reprendre les opérations.

-La commande COPY vous permet d'obtenir sur l'imprimante une copie du dessin total. Cliquez la fenêtre FILE, puis la commande COPY : l'ordinateur exécute la copie sur le rouleau de l'imprimante, puis clique à la fin. Si vous n'avez pas connecté l'imprimante, le temps nécessaire à l'opération est tout de même utilisé.

*LA FENETRE ERA*

En cliquant la fenêtre ERA, vous effacez les dessins opérés à l'écran depuis la dernière fois que vous avez utilisé une des fenêtre. Le r este du dessin est conservé.

*LE CHOIX DU REMPLISSAGE*

Au bas de l'écran se trouvent présentés 7 motifs possibles de remplissage (utillsés pour les ELLIPSES, les RECTANGLES, le ROBINET ou le SPRAY).

On sélectionnel'in de ces motifs en cliquant dessus : il apparait alors dans le carré de combinaison à gauche de la rangée des motifs.

On peut mélanger ces motifs comme on veut, selon l'in des trois modes logiques AND, OR ou XOR, qu'on aura auparavant activé dans la fenêtre MODE. Le résultat apparait toujours dans le carré de combinaison.

## BUDGET FAMILIAL

. Ce programme vous présente une grille de trois pages. Chaque page compte neuf lignes. Vous avez donc vingt sept lignes à votre disposition .

Chacune de ces lignes a un nom qui vous est imposé(ex: electricité eau, gaz ...) Mais il est possible de déterminer un budget pour chaque ligne grâce à la rubrique Initialisation.

. Les touches curseur (6 et 7) permettent de changer de pages (et de déplacer le curseur lors d'une entrée de valeurs ou de revenus)

. Mis à part 6 et 7, toutes les touches que vous pouvez utiliser sont affichées sur l'écran. Les autres touches n'auront aucun effet.

Pour un écran "menu", il suffit de taper le chiffre précédant la rubrique choisie. Un petit tiret s'affichera alors à coté du chiffre choisi.

Pour les autres écrans, les touches utilisables apparaissent en haut à gauche.

ENT E taper E pour entrer une valeur

STOP X taper X pour quitter la rubrique actuelle

IMP. C taper C pour une copie sur imprimante

TOT T taper T pour calculer tous les totaux du mois.  
Utiliser cette fonction lors d'un passage  
d'un mois à l'autre.

Pour un écran "menu", il suffit de taper le chiffre précédant la rubrique choisie. Un petit tiret s'affichera alors du coté du chiffre choisi.

Pour les autres écrans, les touches utilisables apparaissent en haut à gauche.

ENT E taper E pour entrer une valeur

STOP X taper X pour quitter la rubrique actuelle

IMP C taper C pour une copie sur imprimante.

.Toute erreur d'entrée (mois, date, dépenses, revenus, numéro de ligne) sera signalisée par un "beep" caractéristique (long et grave)

. Pour entrer un numéro de mois, de ligne, ou une date, il est inutile de taper <ENTER>.

. Certaines rubriques ont besoin d'une confirmation pour être atteintes. Il vous suffit de taper "O" pour Oui et "N" pour Non.

## BUDGET FAMILIAL

### *COMPARAISON*

#### ECRAN :

- Colonne de gauche: Noms de lignes(vert) suivi du budget (bleu)
- Colonne de droite: Dépenses depuis le début de l'année jusqu'au mois choisi (cumul année) (jaune)
- Colonne centrale : Différence budget moins cumul année (blanc si positif et rouge si négatif)

Ceci était une comparaison ligne par ligne. Une pression sur X entrainera une comparaison pour tout le mois (celui qui a été choisi). C'est à dire que le budget est la somme des vingt-sept budgets et de même pour les cumuls années.

Une autre pression sur X permettra une comparaison entre les revenus et les cumuls année.

#### Comparaison Annuelle

Le budget considéré est le budget annuel (celui que vous entrez initialement)

#### Comparaison Mensuelle

Le budget considéré est le budget annuel que divise douze que multiplie le numéro du mois choisi, c'est à dire un montant de moyenne mensuelle cumulée.

### *VALEURS*

Tout ce qui se rapporte à des valeurs sera traité dans cette rubrique.

#### Date

Il est impossible d'accéder aux rubriques ENTREE et REVENU sans avoir entré de date. Entrer le jour (01 à 31) puis le mois (01 à 12).

#### Entrée

- ECRAN:
- Colonne 1 : Nom de ligne (vert)
  - Colonne 2 : Cumul semaine (magenta)
  - Colonne 3 : Cumul mois (bleu)
  - Colonne 4 : Cumul année (jaune)

Placer le curseur sur la ligne de votre choix . Le changement de page se fera automatiquement lorsque le bas ou le haut de celle-ci est atteint.

Taper E pour entrer une valeur (un tiret apparait alors à coté de la lettre E en haut à gauche de l'écran). Un curseur vert clignotant s'affiche dans la colonne 2 à la ligne que vous avez choisie. Entrer votre dépense. Tous les cumuls sont alors cumulés et s'affichent automatiquement.

Entrer ensuite un commentaire de 10 CARACTERES MAXIMUM concernant la valeur que vous venez d'entrer. Si vous entrez plus de 10 caractères, seuls les 10 premiers seront pris en compte .

Le programme permet d'entrer une dépense par semaine et par ligne. Si vous essayez d'entrer une dépense sur une ligne où le cumul semaine est non nul , l'ordinateur fera un "beep" caractéristique

(long et aigu). Le curseur vert est alors remplacé par la valeur se trouvant déjà sur cette ligne. Cette valeur s'affiche en vert et clignote.

Entrer alors une nouvelle dépense qui va s'additionner à la précédente. Puis entrer un nouveau commentaire concernant la somme de ces deux dépenses.

#### Annulation

Vous venez d'entrer une valeur (dépense ou revenu) que vous désirez annuler.

Cette rubrique est là pour cela.

Il vous suffit de préciser la ligne sur laquelle se trouve cette

valeur et la date à laquelle elle a été rentrée. Tous les cumuls du mois correspondant sont alors recalculés.

#### Revenus

ECRAN:           - Colonne 1: Nom de ligne (vert)  
                  - Colonne 2: Cumul mois (bleu)  
                  - Cumul année (jaune)

Le programme permet une entrée de revenu par mois et par ligne. Il n'y a que 6 lignes. Le principe est exactement le même que celui des entrées de dépenses.

#### *SAUVEGARDE*

Une fois que vous avez fini, il est bien entendu **INDISPENSABLE** d'enregistrer sur cassette toutes les valeurs.

Démarrer votre magnétophone puis taper une touche.

**ATTENTION** : Il y a 7 programmes à sauvegarder . Il faut taper une touche à la fin de chaque programme pour permettre la sauvegarde du programme suivant. Pour éviter un oubli de votre part, l'ordinateur fera un "beep" à la fin de chaque programme.

Il vous est ensuite possible de faire une vérification.

**ATTENTION** : Le programme étant protégé, si la vérification échoue, l'ordinateur se "plantera". Il est donc conseillé de faire deux sauvegardes et de toujours garder une copie de la sauvegarde précédente.

#### *HISTOGRAMME*

Cette rubrique vous permet de voir d'un seul coup d'oeil où en sont vos dépenses depuis le début de l'année (jusqu'au mois choisi). Si tous les totaux (cumul année) sont nuls , l'ordinateur le précisera.

## **BUDGET FAMILIAL**

---

### *DETAIL*

Grâce à cette rubrique vous pouvez voir ce que vous avez dépensé , à quelle date et pourquoi.  
La touche B permet le retour à la première page.

### *INITIALISATION*

Déterminer le budget de chacune des 27 lignes.

### *LECTURE ( CHARGEMENT )*

Avant d'entrer des valeurs, il faut charger celles qui ont été précédemment sauvegardées puis ensuite sauvegarder le tout.

---

**COPYRIGHT LORICIELS Septembre 1987**

**Ce logiciel et son manuel sont la propriété exclusive de la Société LORICIELS.**

**Reproduction strictement interdite, loi du 11 Mars 1957.**

**Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation et de location  
réservés pour tous pays.**