

DESTINATION MATHS

MISE EN MARCHÉ

Avant toute chose, éteindre et rallumer la machine.

- **AMSTRAD CPC** et **THOMSON MO6 - TO8 - TO9** :

taper RUN « M » puis ENTER.

- **COMPATIBLES PC** : chargez votre MS/DOS, puis insérez **DESTINATION MATHS** dans le lecteur A. Tapez alors M, puis RETURN.

- **ATARI ST** : opérez un double cliquage sur l'icône M.PR.G.

- **POSSESSEURS D'APPAREILS À CASSETTES** : laissez toujours enfoncée la touche PLAY du lecteur de cassettes.

A cause de l'importance du programme, les temps de chargement sont très longs : NOUS VOUS CONSEILLONS DE RESTER LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE DANS CHACUNE DES SALLES DE L'INSTITUT AFIN D'ÉVITER DES MANIPULATIONS FASTIDIEUSES ET RÉPÉTÉES.

Vous venez d'acheter **DESTINATION MATHS**. C'est certainement le plus complet, le plus riche, et nous l'espérons, le plus agréable des logiciels de mathématiques réalisés à ce jour. Jugez-en : une grande variété d'exercices dans tous les domaines (numération - problèmes - géométrie - connaissance des unités - etc...), des milliers de questions possibles, un enrobage graphique et sonore particulièrement soigné. **DESTINATION MATHS** est un outil unique de complément et de soutien pour les garçons et filles à partir de 8 ans environ.

La série complète **DESTINATION MATHS** comprend 3 logiciels, correspondant aux classes de Cours élémentaire, Cours Moyen, 6^e/5^e. Ils ont la même structure et le même scénario. Simplement, les données et questions posées sont de plus en plus complexes. Les explications qui suivent sont donc valables pour tous les logiciels de cette série.

L'HISTOIRE :

Vous vous trouvez au Centre Galactique de Sirius, en 2251, pour participer à la prochaine mission spatiale. Pour cela, vous devez faire la preuve de vos capacités. Vous arpentez les salles de l'Institut Mathématique, où vous rencontrez des savants bizarres : ils vous proposent des épreuves qui vous permettent de gagner des points de connaissance, de logique et d'astuce. Quand vous le désirez, vous pouvez vous rendre sur l'Aire d'envol, où vous attend le Commandant de la Base. Vous obtiendrez un poste dans l'expédition selon les points accumulés, et vous pourrez éventuellement embarquer dans la fusée, qui s'élèvera alors dans les airs !

DIFFÉRENTES SALLES ET ÉPREUVES :

Nous vous laisserons les découvrir en jouant. La première fois, nous vous conseillons de travailler en vitesse « normale » pour vous familiariser avec le logiciel.

Vous pouvez entrer et sortir de chacune de ces salles QUAND VOUS LE DÉSIREZ. Il vous est aussi possible d'abandonner une épreuve en cours en cliquant l'option « QUITTER ».

Au tout début du programme, demandez les explications sur le scénario et les commandes. La facilité d'emploi de ce logiciel a été particulièrement étudiée : mode « souris » sur toutes machines.

Pendant les épreuves, cliquez sur la première ligne de l'écran pour obtenir des précisions, des aides, pour faire apparaître les réponses proposées.

AIRE D'ENVOL :

Il s'agit en fait de la Tour de Contrôle d'où l'on verra s'envoler la fusée, si l'on a réussi. On peut ici :

- **voir son bilan** : votre poste dans l'expédition sera attribué en fonction des points obtenus et du temps. Si le Commandant de la Base juge votre formation insuffisante, il vous dira dans quel domaine porter vos efforts (arithmétique, opérations, géométrie...).
- **embarquer dans la fusée** si l'on a assez de points.
- **sauvegarder la partie en cours** : nous vous conseillons d'utiliser cette option à intervalles réguliers. Ainsi, vous ne perdrez pas vos résultats (en cas de coupure d'électricité par exemple), et ne devrez pas repartir à zéro. Utilisez une disquette (ou cassette), spécialement réservée à cet effet. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 4 parties différentes.

INDICATIONS SUR LES DIFFÉRENTS POSTES :

- moins de 7000 points : votre formation est insuffisante!
- vous pouvez occuper ensuite les postes suivants :
 - **ADJOINT** de 3^e, 2^e ou 1^{re} classe.
 - **SPÉCIALISTE** de 3^e, 2^e ou 1^{re} classe.
 - **EXPERT** de 3^e, 2^e ou 1^{re} classe.
 - **CHEF DE MISSION.**

Un CHEF DE MISSION doit avoir gagné 16000 points dans l'option la plus rapide, et en moins de 2 heures de temps d'épreuve.

Vous n'y parviendrez pas dès le premier soir! Cela doit pourtant être votre objectif!

Nous espérons que vous apprécierez ce logiciel, ainsi que cette «autre conception de l'éducatif» que nous entendons promouvoir : apprendre d'une manière plaisante, mais avec un contenu pédagogique particulièrement étudié (le tout à un prix modique, compte-tenu de l'importance et de la variété du logiciel).

Nous serions heureux d'avoir votre avis grâce au coupon joint.