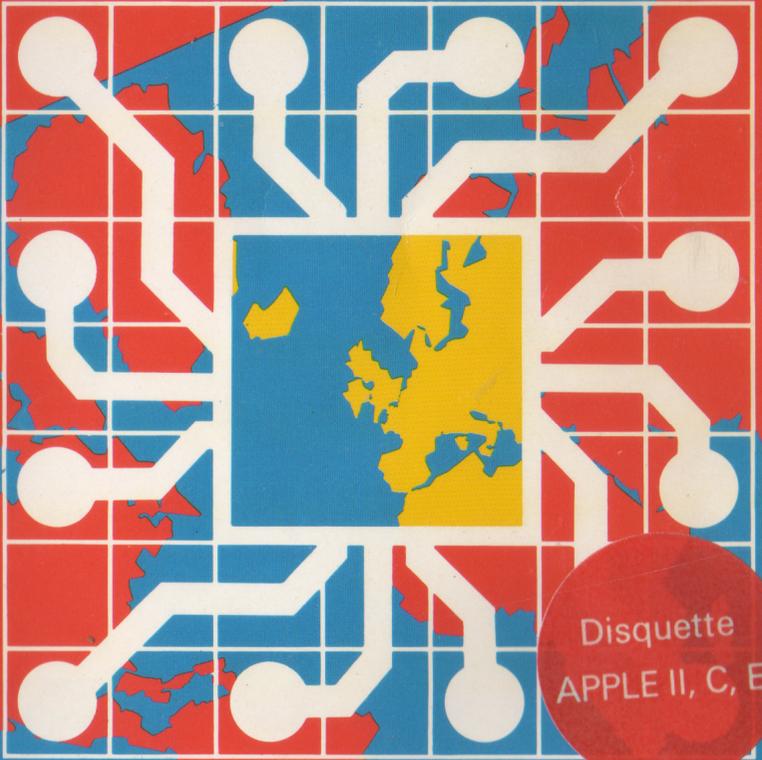


CARTES DU MONDE

ATLAS ELECTRONIQUE



Disquette
APPLE II, C, E



Cartes du Monde

Xavier Schott

cedic/nathan

Sommaire

Présentation	4
Lancement du logiciel	7
Utilisation du logiciel	
Apprendre	10
Tester ses connaissances	11
Le bilan	13
Utiliser à fond son ordinateur	
Cartes et claviers	16
Le monochrome	17
Les extensions chat mauve	18
Musique	19
Pour couper le son	20
Texte	20
Les entrées	20
L'affichage	21
Attente	21
Résumé des commandes	23
Les cartes	25
Les informations	26

Couverture : Graphir

ISBN : 2-7124-4245-8

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Copyright © CEDIC 1986
CEDIC, 6-10 boulevard Jourdan, 75014 - Paris
Tél. : (1) 45.65.06.06

Présentation

CARTES DU MONDE est un logiciel écrit en BASIC Applesoft et en langage machine. Il est axé sur le domaine de la géographie politique. C'est un atlas parce qu'il connaît tous les Etats du monde.

Le logiciel se compose de deux grandes parties, APPRENDRE et TESTER SES CONNAISSANCES. La première répond aux questions que vous lui posez, la seconde fait exactement l'inverse. Dans les deux cas, le pays concerné est situé dans l'une des quatorze cartes fractionnées du monde, en couleur et en Double Haute Résolution.

Le mode apprentissage

C'est vous qui posez les questions. Demandez où se trouvent le ZWAZILAND, les PHILIPPINES ou CARACAS et l'on vous montre une carte situant tel Etat ou telle capitale. Demandez la capitale des îles TONGA, de la MALAISIE ou de la NORVEGE et la réponse vous est donnée en toutes lettres avec en plus, la carte présentant l'Etat en question. Demandez dans quel pays se trouve SALISBURY, LIMA ou VICTORIA et vous obtiendrez instantanément votre réponse, toujours assistée d'une carte graphique.

Le mode contrôle des connaissances

A votre tour d'être interrogé. Donnez donc la capitale des îles FIDJI, ou de la JORDANIE. Dites où se trouvent MONROVIA et SOFIA. Ces questions sont prises au hasard dans la liste complète disponible : parfois un Etat, parfois une capitale, et de manière totalement aléatoire.

Soit vous connaissez la bonne réponse que vous tapez sans erreur, et c'est un point de gagné, soit votre proposition est erronée, ce qui vous amène à la situation suivante :

le programme vous montre où se trouve l'Etat concerné par la recherche dans une carte et votre solution est "mélangée" parmi trois autres réponses possibles, ce qui donne quatre choix. Si vous ne trouvez toujours pas il vous sera possible de recommencer plus tard, n'importe où dans le questionnaire. En fin d'exercice, un tableau de notation complet vous permet de connaître vos performances et d'évaluer vos progrès.

Equipement nécessaire

CARTES DU MONDE est un logiciel écrit pour fonctionner sur tous les ordinateurs de la gamme Apple II, quel que soit votre choix.

Il tourne sur tous les Apple qui acceptent le système d'exploitation ProDos.

Bien sûr, certaines configurations sont plus adaptées que d'autres, mais le programme s'adapte à la machine que vous lui offrez.

Voici une étude classée par type d'ordinateur :

- APPLE IIGS

Au minimum configuration de base

Pas d'option

- APPLE IIc

Au minimum une unité centrale
un moniteur de visualisation monochrome

En option un téléviseur couleur équipé PERITEL

- APPLE IIe

Au minimum une unité centrale avec un lecteur de disquettes
un moniteur de visualisation monochrome

En option (gain de temps)
une carte 80 colonnes étendue APPLE

ou bien (pour la Double Haute Résolution couleur)
une carte 80 colonnes EVE Chat Mauve
un téléviseur couleur équipé PERITEL

ou bien une carte 80 colonnes FELINE Chat Mauve
un téléviseur couleur équipé PERITEL

Au minimum une unité centrale de 48 K avec un lecteur de disquettes
une carte d'extension mémoire de 16 K compatible Apple
un moniteur de visualisation monochrome

En option une ROM MINUSCULE pour Apple II+
une carte couleur RVB GRAPH Chat Mauve (Haute Résolution)
un téléviseur couleur équipé PERITEL couleur étendue

- APPLE II

Au minimum une ROMCARD de transformation en Apple II+
mêmes indications que pour l'Apple II+

Les sources d'information

CARTES DU MONDE est un programme qui se veut puissant par l'exactitude des informations qui s'y trouvent. En conséquence, les sources retenues ont été, entre autres, les suivantes :

- liste des Etats membres de l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, (U.N.E.S.C.O.), au 01.05.85.
- liste des Etats membres de l'Organisation des Nations Unies, (O.N.U.), au 01.05.85.
- atlas 2000 ! (Librairie Nathan).

Lancement du logiciel

Mise en marche

Insérez la disquette CARTES DU MONDE dans le lecteur de disquettes et allumez l'ordinateur. Comme ce programme utilise beaucoup de fonctions d'extensions graphiques, il est préférable d'éteindre votre ordinateur plutôt que de choisir CTRL-POMME OUVERTE-RESET pour lancer ce dernier. En effet, c'est le seul moyen de réinitialiser les cartes 80 colonnes et couleur sur Apple IIe et Apple IIc. Cette remarque n'est, bien sûr, valable que si vous veniez d'utiliser un autre programme, qui pourrait (à votre insu) avoir modifié certains paramètres.

Lancement depuis Mousedesk

Si vous possédez une version de Mousedesk dont le numéro est inférieur ou égal à 1.2, il faut impérativement sélectionner ProDos (sur la disquette CARTES DU MONDE).

Si vous possédez une version postérieure, vous pouvez démarrer sur le fichier nommé CARTES.SYSTE, mais ceci exclusivement depuis le SELECTEUR de MOUSEDESK. Ces restrictions sont dues à un conflit de configuration de ProDos, dans le cas du chaînage de ces programmes.

Page de générique

Quelques instants après le démarrage du lecteur de disquettes, le titre CARTES DU MONDE s'inscrit en haut et à gauche de votre écran, juste à la suite de la page de garde ProDos. C'est au bout d'une vingtaine de secondes que vous pourrez voir apparaître un planisphère en couleur, fait de huit ou seize nuances suivant la configuration dont vous disposez. A ce moment, un son aigu est émis par le haut-parleur, suivi du premier menu de présentation du programme. Ce dernier sollicite l'emploi de la touche RETURN (Ne la cherchez plus sur votre Apple IIe, elle n'est pas marquée RETURN en toutes lettres, mais gravée d'une flèche coudée vers la gauche).

Quelques remarques

Vous pourrez trouver ci-après, dans la partie LES COMMANDES, la

manière de couper le son. Dans la partie UTILISER A FOND SON ORDINATEUR, vous trouverez des précisions importantes concernant l'Apple II+. Pendant tout le déroulement du logiciel, CARTES DU MONDE a besoin de rechercher des informations sur la disquette source, principalement ses cartes. En conséquence, vous ne devez pas retirer votre disque du lecteur de démarrage, ni simplement ouvrir ce dernier, jusqu'à l'utilisation d'un autre programme.

Organisation générale

On peut discerner trois fonctions principales dans le logiciel, qui sont d'ailleurs complètement interactives :

- le MENU PRINCIPAL, choix entre APPRENDRE et TESTER SES CONNAISSANCES,
- le thème n°1 : APPRENDRE,
- le thème n°2 : TESTER SES CONNAISSANCES.

Les deux thèmes sont en réalité des options finales, et pour passer de l'un à l'autre, il faut toujours revenir au MENU PRINCIPAL. C'est lui le nœud du logiciel, et c'est aussi par lui que vous pouvez stopper l'application. Son maniement est le suivant :

- les touches 1 et 2 sélectionnent les thèmes en question,
- la touche ESC vous permet de quitter définitivement,
- les quatres flèches sélectionnent une option, sans avoir besoin d'utiliser les trois touches vues ci-dessus,
- la touche RETURN valide votre demande, c'est-à-dire le choix qui se trouve en vidéo inverse.

C'est à l'intérieur de ce MENU qu'il est conseillé, si vous le désirez, de couper le son avec la commande CTRL-A.

Pour retrouver son chemin...

Le MENU PRINCIPAL sert donc, comme vous le voyez, de plaque tournante au logiciel. C'est le premier choix qui apparaît, et c'est par lui

que vous passez d'une option à l'autre. Lorsque vous vous trouvez dans l'un des thèmes, vous reviendrez à cette page en utilisant un certain nombre de fois la touche ESC. Celle-ci, dont l'origine provient de l'anglais ESCAPE (s'échapper), vous permet de retrouver facilement le MENU, quel que soit l'endroit où vous vous trouvez "perdu". Cette touche ESC se situe en haut à gauche de votre clavier. Elle est finalement très pratique.

Utilisation du logiciel

Apprendre

Le plus simple consiste à étudier les commandes à partir d'un exemple. Disons que nous recherchons la capitale de l'ALGÉRIE. Pour ce faire, démarrez CARTES DU MONDE et choisissez APPRENDRE (choix n°1) dans le menu principal. Appuyez une fois sur **RETURN**, et lisez le petit résumé qui se présente sous vos yeux. Il explique comment fonctionne le thème APPRENDRE. Frappez une nouvelle fois sur **RETURN**, et le lecteur se met en marche pour une dizaine de secondes.

Lorsque le lecteur s'arrête, vous devez taper une nouvelle fois sur **RETURN**, comme il vous l'est suggéré. Deux choix sont maintenant possibles :

- la liste des Etats,
- l'index des capitales.

Rappelons que nous cherchons l'ALGÉRIE, frappez donc **1** pour la liste des Etats, suivi de **RETURN**. Au lieu de taper sur la touche **1**, vous auriez aussi pu utiliser les flèches de déplacement.

A partir de maintenant, vous vous trouvez dans l'index. Un premier appui sur la **flèche AVANT** ou sur **RETURN** fait apparaître le nom AFGHANISTAN. Pourquoi AFGHANISTAN ? Tout simplement parce que c'est le premier Etat du monde, lorsqu'on classe ceux-ci par ordre alphabétique. Pressez une fois sur la **flèche AVANT**, vous verrez AFRIQUE DU SUD, pressez la encore une fois pour ALBANIE. Si vous utilisez la **flèche ARRIERE**, vous reviendrez sur AFRIQUE DU SUD, et ainsi de suite. Les flèches servent donc à se déplacer dans la liste, dans un sens ou dans l'autre. Tapez donc sur la **flèche AVANT** jusqu'à atteindre ALGÉRIE, puis enfoncez **RETURN**. Le programme vous dit quelle carte il recherche, puis vous présente l'ALGÉRIE pointée par une flèche. Une frappe de **RETURN** vous ramène à l'index, pour un nouveau choix d'Etat.

Tentons maintenant de rechercher ABIDJAN, dans l'autre liste. Il suffit de quitter le travail en cours par **ESC** (touche Escape), et de sélectionner une nouvelle option.

Pour revenir au menu principal, utilisez plusieurs fois la touche **ESC**. Sans plus attendre, faites-le.

Remarque

Sur les Apple antérieurs à l'Apple IIe, il n'y a pas de **flèches HAUT et BAS**. Cependant, ces deux touches réagissent, avec CARTES DU MONDE, de la même manière que les **flèches AVANT et ARRIERE** qui les remplacent. Ce n'est donc pas gênant.

Tester ses connaissances

Comme rien ne vaut l'exemple, imaginons un simple questionnaire. Si vous vous trouvez dans le MENU PRINCIPAL, choisissez le thème n°2 **TESTER SES CONNAISSANCES**. Si vous vous trouvez ailleurs dans le programme, par exemple dans le thème n°1, tapez d'abord plusieurs fois **ESC** pour revenir à ce menu. Après avoir lu la petite présentation de cette option, tapez une nouvelle fois **RETURN** pour provoquer son chargement — le lecteur de disquette se met à ronronner — et frappez encore une fois cette touche comme vous y êtes invité.

Vous avez alors droit à votre première question. Deux cas peuvent se présenter :

- **CARTES DU MONDE** vous donne un Etat et vous demande sa capitale.
- **CARTES DU MONDE** vous donne une capitale et vous demande dans quel Etat elle se trouve.

Dans notre exemple, nous avons choisi le premier cas, avec la question **CANADA**. Vous pouvez donc répondre, au clavier en tapant lettre par lettre **O T T A W A**, suivi de la touche **RETURN**. Pour corriger, revenez en arrière avec la **flèche ARRIERE** et retapez le ou les mauvais caractères. Si vous avez tapé **OTTAWA**, vous aurez un message vous

indiquant le nombre de bonnes réponses déjà obtenues, et le nombre de questions déjà posées.

Mais peut-être avez-vous fait une erreur ? Si vous avez répondu OTTAWA avec un seul T, ou MONTREAL, ou tout simplement rien du tout, le programme va vous aider un petit peu. Sur la majeure partie de l'écran il vous montre une carte de l'Amérique du nord, et contourne les frontières du CANADA avec une petite flèche. En bas de l'écran, vous retrouvez le nom CANADA, et quatre solutions possibles et numérotées, choisies complètement au hasard, par exemple :

1 SEOUL
2 LE CAIRE
3 OTTAWA
4 PARIS

Il ne vous reste plus qu'à taper le chiffre 3 qui, dans cette exemple, correspond à la bonne réponse. Si vous sélectionnez une mauvaise réponse, la question vous sera posée ultérieurement dans le déroulement du questionnaire.

Ensuite un nouvel Etat ou une nouvelle capitale vous est demandé, et ainsi de suite. Votre interrogation se termine dans deux cas : vous avez bien répondu à toutes les questions ou bien vous désirez tout simplement vous arrêter, en tapant ESC en guise de réponse. Dans ce cas, un tableau de notation vous décrit vos performances, et vous pouvez soit revenir au questionnaire (en tapant sur RETURN), soit passer au MENU PRINCIPAL en choisissant ESC.

Remarque

Vous pouvez regarder l'Etat chiffré de vos réponses. En effet, le programme reprend son exécution là où vous l'aviez quitté avant le tableau d'affichage, si vous choisissez RETURN après l'avoir étudié. De cette manière, il est facile de suivre la progression d'un enfant pendant son travail. Ceci ne perturbe pas les résultats.

Le bilan

Vous pouvez donc, à tout moment pendant le suivi du thème TESTER SES CONNAISSANCES, visualiser un tableau complet et chiffré de vos performances.

Pour l'afficher, il suffit de taper sur ESC, et ensuite sur RETURN pour revenir au questionnaire. Voici une description complète des informations qu'il présente.

- Nombre d'Etats dans le monde

Là-dessus, rien à préciser, sinon que c'est le nombre d'Etats reconnus par le programme.

- Nombre de bonnes réponses

C'est le nombre TOTAL de bonnes réponses données par l'utilisateur. Il est au maximum égal au nombre d'Etats -si vous allez jusqu'au bout de vos peines- et au minimum à zéro, si vous quittez avant de commencer. Ce nombre comptabilise à la fois les solutions trouvées du premier coup, et celles qui ont nécessité l'apport d'une carte et d'un choix multiple. Ce chiffre étudié seul ne présente aucune valeur.

- Nombre total de tentatives

C'est le nombre global de réponses qui ont été données. Une réponse est considérée en tant que telle quand vous trouvez du premier coup, quand vous répondez de bonne ou de mauvaise manière à un choix multiple. Ne sont pas comptabilisées les questions abandonnées par ESC.

- Réponses du premier coup

C'est le nombre de réponses justes formulées et orthographiées correctement dès la première tentative. C'est, comparé au nombre de bonnes réponses, un chiffre signifiant à quel point les solutions sont connues, et non pas choisies. Ce nombre de réponses justes est au maximum égal au nombre de bonnes réponses et au minimum égal à zéro.

- **Pourcentage de réussite**

C'est la première indication directement étudiable. Elle présente le rapport entre le nombre de réponses trouvées du premier coup et le nombre total de tentatives. Plus le chiffre est élevé, plus vous êtes fort. Par exemple, un pourcentage de réussite de 50% signifie qu'une fois sur deux, vous devez vous aider d'une carte. Un pourcentage de 0 % veut dire que jamais — ou presque — vous ne pouvez donner de solution en toutes lettres.

- **Réussite avec indice**

Encore un pourcentage qui parle de lui même. Il donne le rapport entre le nombre total de bonnes réponses (en un ou plusieurs essais) et le nombre de tentatives. Ce chiffre est en général très élevé, car il n'est pas fréquent de se tromper, choix multiple en main. S'il tourne près de 100 %, cela signifie qu'avec de l'aide vous retrouverez vos idées...

- **Moyenne des bonnes réponses**

C'est une simple moyenne des deux précédents pourcentages, vous donnant une idée sur l'approche que l'on peut faire de vos connaissances. En effet, c'est la quantité des bonnes réponses réduit par la quantité des bonnes réponses spontanées. Ce chiffre est d'autant plus proche de la réalité, que le nombre de tentatives est élevé. On peut considérer que cette moyenne des bonnes réponses équivaut au pourcentage d'Etats et de capitales connus de par le monde, par l'utilisateur en question.

Note globale ajustée

Une interrogation porte sur la totalité des Etats et des capitales du monde entier donc la note maximale (20/20) ne peut être obtenue que par un candidat ayant répondu JUSTE à la quasi-totalité des questions. Cette formule un peu complexe empêche de donner des 20/20 à qui aurait tout trouvé sur les trois questions qu'on lui aurait posées. Pour avoir le maximum de points, il faut d'abord répondre au maximum de questions. En conséquence, voici deux exemples méritant un 10/20 :

- vous répondez juste du premier coup jusqu'à la moitié du

questionnaire, et vous vous arrêtez là (dommage !) ;

- vous vous faites aider une fois sur deux, mais vous avez presque tout fait ; c'est moins bon, mais plus persévérant.

La note globale est donc bien ajustée, en fonction du nombre de réponses données. Un 19/20, ça se mérite...

Utiliser à fond son ordinateur

Cartes et claviers

Comme il l'a été précisé plus haut, CARTES DU MONDE ne se présente pas de la même manière sur tous les ordinateurs de la gamme Apple, car ils n'ont pas tous la même puissance.

Par exemple, l'Apple IIc possède toujours une carte d'extension mémoire de 128 K, ce qui permet d'y emmagasiner une foule d'informations. De cette manière, une carte quelconque ne sera chargée du disque qu'une seule fois, puis stockée en mémoire auxiliaire. En conséquence, les temps de chargement se réduisent et l'accès du disque est minimisé. En contrepartie, la gestion particulière de la couleur ne permet pas de visualiser les cartes autrement qu'en noir et blanc, pour augmenter la lisibilité graphique.

Sur tous les ordinateurs, les textes entrés par le clavier sont convertis en caractères majuscules. Ainsi, les erreurs d'accentuation sont évitées car complètement contournées. Ceci veut dire que la position de la touche **BLOPAGE MAJUSCULE** des Apple IIe et IIc n'influe pas sur la réaction générale du clavier. La conséquence directe est une très grande simplicité d'accès, à qui ne connaît pas vraiment le principe de fonctionnement de ces blocages. Les caractères entrés convertis sont les suivants :

- é : transformé en E majuscule.
- è : transformé en E majuscule.
- ç : transformé en C majuscule.
- à : transformé en A majuscule.
- ù : transformé en U majuscule.
- : trait de soulignement transformé en tiret -.
- a.z : lettres a à z minuscules converties en majuscules.

Un second avantage de la conversion du clavier est de permettre à un possesseur d'Apple II+ de profiter normalement du logiciel. A ce sujet, voir la remarque dans la partie LE TEXTE.

En ce qui concerne les configurations Apple IIe, il a été signalé que les meilleurs résultats étaient obtenus avec une carte d'extension EVE. En effet, c'est le compromis idéal entre la capacité mémoire disponible — utile pour l'optimisation des chargements — et la grande qualité graphique, permettant une visualisation TOUT EN COULEUR des dessins en haute résolution. Si vous possédez une carte FELINE ou un APPLE IIGS, vous obtiendrez les mêmes résultats que sur Apple IIc, à savoir des pages en noir et blanc.

Avec une carte 80 colonnes étendue, vous gagnerez aussi du temps sur les lectures d'information, mais ne pourrez pas utiliser de téléviseur couleur.

Une carte 80 colonnes TEXT non étendue n'apporte rien au logiciel. Il ne s'en occupe même pas.

Pour l'Apple II+, CARTES DU MONDE ne peut fonctionner que si vous disposez d'une carte d'extension mémoire de 16 K, couramment appelée carte langage. De plus, il faut que ce soit une carte compatible ProDos, ce qui est bien sûr le cas des cartes Apple. Si vous n'en possédez pas encore, contactez vite votre revendeur préféré, et faites lui part de votre problème. De toute façon, cette carte est reconnue par la plupart des grands logiciels d'application, et accroît fortement la compatibilité entre l'Apple II+ et l'Apple IIe. En ce qui concerne l'affichage, vous pouvez profiter d'une extension "minuscule" en mode texte. De cette manière, vous pourrez apprécier les informations avec plus de souplesse, car l'affichage en caractères majuscules est fatigant et peu agréable.

Le monochrome

Sur toutes les machines, vous pouvez visualiser le programme à l'aide d'un moniteur monochrome. Dans ce cas, textes et graphiques seront en NOIR et BLANC (ou VERT et BLANC dans la plupart des cas), et ceci indépendamment des cartes d'extension disponibles dans votre ordinateur. Que vous possédiez un Apple II+, IIe ou IIc les résultats seront d'une qualité identique, car la page graphique utilisée est la page standard (environ 54 000 points).

Les extensions chat mauve

Pour Apple, la société Chat Mauve a développé des cartes de visualisation couleur, permettant non seulement de se servir des modes graphiques disponibles, mais d'utiliser des propriétés étendues propres à chaque carte. Les précisions qui vont suivre concernent donc uniquement les extensions Chat Mauve, mais ce sont de très loin les plus répandues. Si toutefois vous possédiez un autre type de matériel, il est fort probable que les résultats obtenus ne soient pas ceux attendus, surtout dans le domaine de la haute résolution.

Quelle que soit votre machine, la visualisation couleur ne peut s'effectuer que sur un téléviseur couleur ou moniteur couleur spécialisé, adapté à la carte choisie.

- APPLE IIc

Générique En double haute résolution, 16 couleurs.

Cartes En mode graphique monochrome, exclusivement noir et blanc.

- APPLE II GS

Suivant la configuration du Tableau de Bord, le générique apparaît soit en monochrome, soit en couleur. Ensuite, toutes les cartes prennent la même apparence que sur APPLE IIc, quelle que soit la configuration. Attention, pour utiliser correctement le logiciel, il est préférable que la vitesse soit en mode NORMAL.

- APPLE IIe et carte EVE

Générique En double haute résolution 16 couleurs.

Cartes En double résolution 2 couleurs choisies dans une palette de 16.

- APPLE IIe et carte FELINE

Générique En haute résolution 16 couleurs.

Cartes En mode graphique monochrome, exclusivement noir et blanc.

- APPLE II+ et carte RVB GRAPH

Générique En haute résolution étendue 8 couleurs.

Cartes Haute résolution étendue 2 couleurs choisies dans une palette de 16.

• Si vous ne choisissez pas l'une des solutions ci-dessus, vous serez sans doute dans la situation suivante :

Générique En haute résolution standard 4 couleurs.

Cartes Haute résolution standard 4 couleurs avec conflits et sans lisibilité.

Il est à préciser que dans tous les cas, le MODE TEXTE reste toujours blanc, et les quatre lignes d'information en bas des graphiques le sont aussi.

Musique

Durant toute l'exécution du logiciel, l'attention est adoucie par un environnement sonore varié.

• La page de présentation du logiciel est soutenue par un début de mélodie sur une quinzaine de notes.

• La pression sur les touches pendant les menus émet de petits bips variant d'un choix à l'autre.

• Pour le thème APPRENDRE, le déplacement dans les listes d'index déroule un très célèbre morceau de musique classique. Il a été extrait de SOLFEGGIETTO de Carl Philipp Emanuel BACH (1714-1788).

• Pour le thème TESTER SES CONNAISSANCES, vous avez un crescendo pour chaque réponse exacte, un decrescendo pour chaque réponse fautive, un bruissement vibratoire d'insatisfaction pour chaque demande de renseignements.

Sans carte 80 colonnes étendue ou un Apple II+

De la page de garde ProDOS à la page graphique : 15 secondes
De la page de garde ProDOS à la page graphique : 20 secondes

Quelle que soit la configuration

Chargement du thème APPRENDRE : 10 secondes
Chargement d'une carte non disponible en mémoire : 5 secondes
Lecture complète de l'index, avec mélodie : 40 secondes
Lecture complète de l'index, son coupé par CTRL-A : 15 secondes

Chargement du thème

TESTER SES CONNAISSANCES : 10 secondes
Chargement d'une carte non disponible en mémoire : 5 secondes
Retour au MENU depuis l'un des deux thèmes : 3 secondes

Résumé des commandes

Vous pouvez durant le déroulement de CARTES DU MONDE utiliser certaines touches de fonction dont les réactions resteront toujours identiques. En effet, pour faciliter le dialogue, il est souvent possible de revenir sur ses décisions ou de se déplacer dans les différents menus à l'aide des mêmes commandes. Pour éviter les erreurs, les touches dites de contrôle ne sont pas utilisées, sauf dans des cas exceptionnels. En fait, seules les manipulations strictement nécessaires ont été retenues, et les voici classées ci-dessous.

Fonction	Touches	Action et réaction
Escape	ESC	Quitter l'activité actuelle et revenir à la précédente, ou quitter le thème en cours. Si vous êtes perdu dans CARTES DU MONDE, utilisez ESC un certain nombre de fois, et vous retrouverez toujours le MENU PRINCIPAL.
Return	↵	Valider le travail en cours, par exemple une réponse ou un choix. Sur certains Apple, cette touche est gravée d'une flèche coudée.
Flèche HAUT	↑	Reculer d'un choix ou d'un caractère.
Flèche ARRIERE ou delete	←	Reculer d'un choix ou d'un caractère.
Flèche BAS	↓	Avancer d'un choix ou d'un caractère.
Flèche AVANT	→	Avancer d'un choix ou d'un caractère.
Chiffres	1 et 2	Sélectionner différentes options dans chaque menu (à la place d'utiliser les flèches).

Control-A	CTRL-A	Alterner Audio/Aphone. Couper ou rétablir l'environnement sonore. Pour taper CTRL-A , enfoncer CTRL (ou Control) puis enfoncer le A et relâchez les deux ensemble.
Caractères	A à Z,-'	Touches utilisées pour les réponses aux questions. Automatiquement converties en majuscules.

Pour éviter bien des déboires, certaines touches dont la réaction est différente si vous êtes en mode Majuscule Bloquée ou Minuscule Bloquée sont doublement implantées. Pour cette raison, vous constaterez peut-être dans certains menus que frapper un 2 ou un é (converti en E) revient au même. En fait, c'est un réel avantage car l'erreur encourue reste très faible par rapport à l'aisance et à la souplesse apportée. Il en est de même pour le chiffre 1 et le signe &.

Les cartes

Pour ses représentations graphiques, **CARTES DU MONDE** dispose de quatorze cartes fractionnées du monde, dont voici les différents libellés :

Pour l'EUROPE

Europe occidentale
Europe méridionale
Europe du nord
Europe orientale

Pour l'AFRIQUE

Afrique du nord
Afrique centrale
Afrique méridionale

Pour l'AMERIQUE

Amérique du nord
Amérique centrale
Amérique du sud

Pour l'ASIE

Asie occidentale
Asie méridionale
Asie orientale

Pour l'OCEANIE

Océanie

D'un point de vue géographique, chaque carte a sa propre échelle, et toutes réunies recouvrent de manière quasi totale la surface du globe, exception faite des calottes polaires.

Les informations

Tout au long de CARTES DU MONDE vous vous déplacez parmi l'ensemble des Etats et des capitales du monde entier. En voici la liste classée par ordre alphabétique.

Etats

AFGHANISTAN
 AFRIQUE DU SUD
 (Union sud-africaine)
 ALBANIE
 ALGERIE
 ALLEMAGNE DEMOCRATIQUE
 (RDA)
 ALLEMAGNE FEDERALE
 (RFA)
 ANDORRE
 ANGOLA
 ANTIGUA ET BARBUDA
 ARABIE SAOUDITE
 ARGENTINE
 AUSTRALIE
 AUTRICHE
 BAHAMAS
 BAHREIN
 BANGLADESH
 BARBADE
 BELAU
 (Iles Palau)
 BELGIQUE
 BELIZE
 (Honduras Britannique)
 BENIN
 (Dahomey)
 BHOUTAN

Capitales

KABOUL
 PRETORIA
 (Prétoria et Le Cap)
 TIRANA
 ALGER
 BERLIN EST

 BONN

 ANDORRE LA VIEILLE
 LUANDA
 SAINT JOHN'S
 RIYAD
 BUENOS AIRES
 CANBERRA
 VIENNE
 NASSAU
 MANAMA
 DACCA
 BRIDGETOWN
 KOROR

 BRUXELLES
 BELMOPAN

 PORTO NOVO

 THIMPHU

BIRMANIE

BOLIVIE
 BOTSWANA'
 BRESIL
 BRUNEI DARUSSALAM
 (Brunei)
 BULGARIE
 BURKINA FASSO
 (Haute Volta)
 BURUNDI
 CAMEROUN
 CANADA
 CAP VERT
 CHILI
 CHINE
 CHYPRE
 COLOMBIE
 CONGO
 (République congolaise)
 COREE DU NORD
 COREE DU SUD
 COSTA RICA
 COTE D'IVOIRE
 CUBA
 DANEMARK
 DJIBOUTI
 DOMINIQUE
 EGYPTE
 EL SALVADOR
 EMIRATS ARABES UNIS'
 EQUATEUR
 ESPAGNE
 ETATS UNIS D'AMERIQUE
 (USA)
 ETHIOPIE
 FIDJI'
 FINLANDE

RANGOON (Rangoun)

LA PAZ
 GABERONES
 BRASILIA
 BANDAR SERI BEGAWAN

 SOFIA
 OUAGADOUGOU

 BUJUMBURA
 YAOUNDE
 OTTAWA
 PRAIA
 SANTIAGO
 PEKIN
 NICOSIE
 BOGOTA
 BRAZZAVILLE

 PYONGYANG
 SEOUL
 SAN JOSE
 ABIDJAN
 LA HAVANE
 COPENHAGUE
 DJIBOUTI
 ROZEAU
 LE CAIRE
 SAN SALVADOR
 ABU DHABI
 QUITO
 MADRID
 WASHINGTON

 ADDIS ABEBA
 SUVA
 HELSINKI

FRANCE
GABON
GAMBIE
GHANA
(Côte d'Or)
GRECE
GRENADE
GUATEMALA
GUINEE
GUINEE BISSAU
(Guinée Portugaise)
GUINEE EQUATORIALE
(Guinée Espagnole)
GUYANA
(Guyane Britannique)
HAITI
HONDURAS
HONGRIE
INDE

INDONESIE

IRAK
(Iraq)
IRAN
(Perse)
ISLANDE
ISRAEL
ITALIE
JAMAIQUE
JAPON
JORDANIE
KAMPUCHEA DEMOCRATIQUE
(Cambodge)
KENYA
KIRIBATI
(Iles Gilbert)
KOWEIT

PARIS
LIBREVILLE
BANJUL
ACCRA

ATHENES
SAINT-GEORGES
GUATEMALA
CONAKRY
BISSAU

MALABO

GEORGETOWN

PORT AU PRINCE
TEGUCIGALPA
BUDAPEST
NEW DELHI
(Dehli)
DJAKARTA
(Jakarta)
BAGDAD

TEHERAN

REYKJAVIK
JERUSALEM
ROME
KINGSTON
TOKYO
AMMAN
PHNOM PENH

NAIROBI
ATOLL TARAWA

KOWEIT

LAOS
(République démocratique
populaire Lao)
LESOTHO
LIBAN
LIBERIA
LIBYE
(Jamahiriya arabe libyenne)
LIECHTENSTEIN
LUXEMBOURG
MADAGASCAR

MALAISIE
(Sarawak et Sabah)
MALAWI
(Nyassakabd)
MALDIVES
MALI
MALTE
MAROC
MAURICE
MAURITANIE
MEXIQUE
MONACO
MONGOLIE
MOZAMBIQUE
NAMIBIE
(Sud Ouest africain)
NEPAL
NICARAGUA
NIGER
NIGERIA
NORVEGE
NOUVELLE-ZELANDE
OMAN
OUGANDA
PAKISTAN
PANAMA

VIENTIANE

MASERU
BEYROUTH
MONROVIA
TRIPOLI

VADUZ
LUXEMBOURG
TANANARIVE
(Antananarivo)
KUALA LUMPUR

LILONGWE

MALE
BAMAKO
LA VALETTE
RABAT
PORT LOUIS
NOUAKCHOTT
MEXICO
MONACO
OULAN BATOR
MAPUTO
WINDHOEK

KATMANDOU
MANAGUA
NIAMEY
LAGOS
OSLO
WELLINGTON
MASCATE
KAMPALA
ISLAMABAD
PANAMA

PAPOUASIE NOUVELLE-GUINEE (Papouasie)	PORT MORESBY
PARAGUAY	ASUNCION
PAYS-BAS	AMSTERDAM
PEROU	LIMA
PHILIPPINES	MANILLE
POLOGNE	VARSOVIE
PORTUGAL	LISBONNE
QATAR	DOHA
REPUBLIQUE CENTRAFRICAINE	BANGUI
REPUBLIQUE D'IRLANDE (Irlande du sud)	DUBLIN
REPUBLIQUE DOMINICAINE	SAINT-DOMINGUE
ROUMANIE	BUCAREST
ROYAUME-UNI	LONDRES
RWANDA (Ruanda)	KIGALI
SAHARA OCCIDENTAL (Sahara Occ Espagnol)	EL AYOUN
SAINT-CHRISTOPHE ET NEVIS	BASSETERRE
SAINTE-LUCIE	CASTRIES
SAINT-MARIN	SAINT-MARIN
SAINT-VINCENT ET GRENADINE	KINGSTOWN
SALOMON	HONIARA
SAMOA OCCIDENTAL	APIA
SAO TOME ET PRINCIPE	SAO TOME
SENEGAL	DAKAR
SEYCHELLES	VICTORIA
SIERRA LEONE	FREETOWN
SINGAPOUR	SINGAPOUR
SOUDAN	KHARTOUM
SRI LANKA (Ceylan)	COLOMBO
SUEDE	STOCKHOLM
SUISSE	BERNE
SURINAM (Guyane Hollandaise)	PARAMARIBO

SWAZILAND
(Ngwane)
SYRIE
TAIWAN
(Formose)
TANZANIE
(Tankanyika et Zanzibar)
TCHAD
TCHECOSLOVAQUIE
THAILANDE
(Siam)
TOGO
TONGA
TRINITE ET TOBAGO
TUNISIE
TURQUIE
TUVALU
(Iles Ellice)
URSS
URUGUAY
VANUATU
(Nouvelles Hébrides)
VATICAN
VENEZUELA
VIET NAM
YEMEN DU NORD
YEMEN DEMOCRATIQUE
(Yemen du sud)
YOUGOSLAVIE
ZAIRE
(Congo belge)
ZAMBIE
(Rhodésie du nord)
ZIMBABWE
(Rhodésie)

MBABANE
DAMAS
TAIPEH
DAR ES SALAAM
N'DJAMENA
PRAGUE
BANGKOK
LOME
NUKU'ALOFA
PORT OF SPAIN
TUNIS
ANKARA
FUNAFUTI
MOSCOU
MONTEVIDEO
PORT VILA
CITE DU VATICAN
CARACAS
HANOI
SANAA
ADEN
BELGRADE
KINSHASA
LUSAKA
SALISBURY



CARTES DU MONDE

ATLAS ELECTRONIQUE

■ Cartes du Monde est un logiciel écrit en BASIC Apple soft et en langage machine axé sur le domaine de la géographie politique. C'est un atlas parce qu'il connaît tous les états du monde.

■ Le mode APPRENTISSAGE:

Demandez où se trouvent le ZWAZILAND, les PHILIPPINES ou CARACAS et l'on vous montre une carte situant tel état ou telle capitale.

■ Le mode CONTRÔLE DES CONNAISSANCES:

A votre tour d'être interrogé. Donnez donc la capitale des îles Fidji ou de la Jordanie. Dites où se trouvent Monrovia et Sofia... En fin d'exercice un tableau de notation complet vous permet de connaître vos performances et d'évaluer vos progrès.

Xavier SCHOTT

4245-8



design graphique RAPHIR