

SCENARIO

6 ans-10 ans



 **EDICIEL**

SPINNAKER®

SCENARIO



Note aux parents

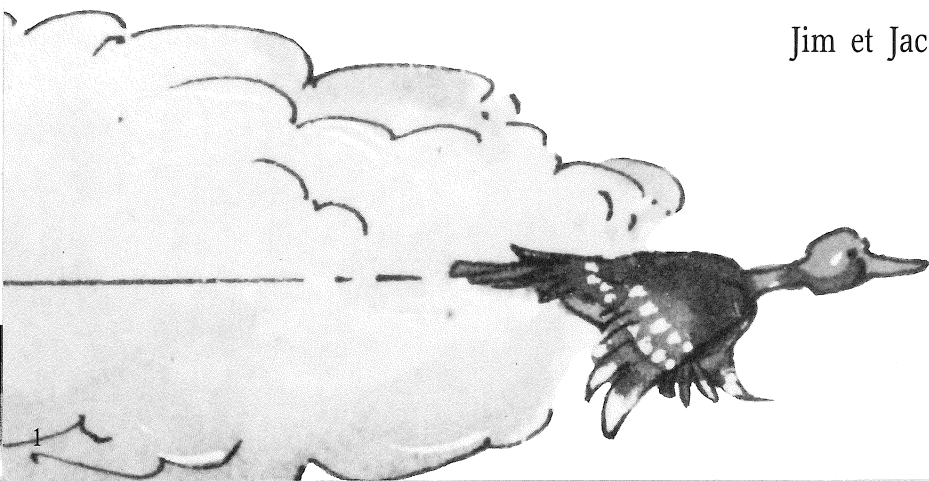
SCÉNARIO va donner aux enfants l'occasion d'être les metteurs en scène et les scénaristes de leurs histoires.

Ils pourront laisser libre cours à leur imagination pour se lancer dans de grandes aventures. Page après page, ils vont construire un scénario accompagné d'une mise en scène qu'ils pourront enregistrer et conserver.

Nous avons veillé à ce que SCÉNARIO soit facile à utiliser par les enfants et à ce qu'ils puissent s'en servir de façon autonome. Le support original de SCÉNARIO encourage leur créativité tout en les initiant au maniement des mots.

SCÉNARIO a sa place à la maison comme à l'école pour aider au développement de l'enfant.

Jim et Jack Pejsa



DÉMARRER

- Introduisez la disquette SCÉNARIO dans le lecteur de disquettes.
- Allumez l'écran.
- Allumez le terminal.
- Refermez la porte du lecteur de disquettes.

Au bout de quelques secondes, vous pourrez voir un programme de démonstration comportant plusieurs exemples de scénarios, et donnant un aperçu des figures que vous pourrez utiliser pour faire vos mises en scène.

Pour interrompre cette démonstration, il vous suffit de taper une touche.

COMMENCER

Après avoir interrompu la démonstration, vous allez pouvoir choisir une option du menu suivant :

C : CRÉER UN SCÉNARIO

**L : LIRE UN SCÉNARIO
ENREGISTRÉ**

**R : RÉPERTOIRE DES
SCÉNARIOS**

**Q : QUITTER LE
PROGRAMME**

Tapez alors la lettre correspondant à l'option que vous aurez choisie.

CRÉER UN SCÉNARIO

La scène

Tapez **[C]** pour créer un scénario. Vous allez voir apparaître alors un menu qui vous permettra de choisir parmi les options suivantes :

- changer de décor,
- regarder les différentes figures,
- sélectionner celles-ci,
- effacer la scène,
- commencer l'écriture du scénario.

A chaque fois que vous sélectionnez un acteur ou un accessoire, vous allez voir un autre menu qui va vous permettre de changer sa couleur et sa taille, et de le déplacer sur la scène.

A chaque fois que vous aurez déterminé sa forme, sa couleur et sa position, tapez **[P]** pour passer à la suite de la mise en scène.

Les figures :

Vous avez un grand choix de figures que vous pourrez disposer à votre guise dans le décor que vous avez choisi. Vous ne pourrez en afficher que vingt à la fois pour chaque scène. Il vous sera possible de changer la couleur et la taille de chacune de ces figures.

Lorsque vous aurez effectué votre mise en scène, vous pourrez soit taper **[E]** pour effacer cette scène, soit taper **[T]** pour passer à l'écriture du scénario. La liste des 99 figures différentes dont vous disposez, se trouve à la fin de ce manuel.

L'écriture du scénario :

L'écran est divisé en deux parties : la partie supérieure réservée à la mise en scène et la partie inférieure réservée à l'écriture du scénario.

L'ordinateur pourra être utilisé comme une machine de traitement de texte :





Vous aurez plusieurs commandes à votre disposition pour effacer, corriger, insérer du texte dans votre scénario.

Lorsque vous taperez votre texte, vous n'aurez même pas à vous inquiéter de son positionnement à l'écran. En effet, si un mot est trop long et déborde du cadre fixé pour l'écriture, il passera automatiquement à la ligne suivante.



Commandes d'édition :

Plusieurs touches sont à votre disposition pour permettre de déplacer le curseur et d'apporter facilement des modifications au texte.

COMMANDE	FONCTION	APPLE II / II +	APPLE IIe / IIc
Déplacement vers le bas.	Le curseur descend sur la ligne en dessous.	CTRL X	
Déplacement vers le haut.	Le curseur monte sur la ligne au dessus.	CTRL W	
Déplacement vers la droite.	Le curseur se déplace d'un espace vers la droite.	CTRL D	
Déplacement vers la gauche.	Le curseur se déplace d'un espace vers la gauche.	CTRL A	
Nettoyage.	Efface tout le texte situé dans le cadre destiné à l'écriture du scénario.	CTRL N	CTRL N

COMMANDE	FONCTION	APPLE II / II +	APPLE IIe / IIc
Effacement.	Efface la lettre sur laquelle se trouve le curseur, et déplace le texte qui se trouve après celui-ci d'un espace vers la gauche. Pour effacer un mot ou une phrase, il suffit de répéter la commande ou de maintenir la touche enfoncée.	ESC	ESC
Repositionnement.	Déplace le curseur vers le coin supérieur gauche du cadre destiné à l'écriture du texte.	CTRL B	CTRL B

Pour insérer des lettres ou des mots n'importe où dans le texte, il vous suffit de déplacer le curseur jusqu'à la position où vous voulez effectuer l'insertion et de taper les mots manquants.

Tout le texte situé après l'insertion sera automatiquement déplacé vers la droite.

Exercez-vous à utiliser toutes ces touches et ces commandes pour qu'elles vous deviennent familières.

Pour enregistrer votre scénario sur la disquette :

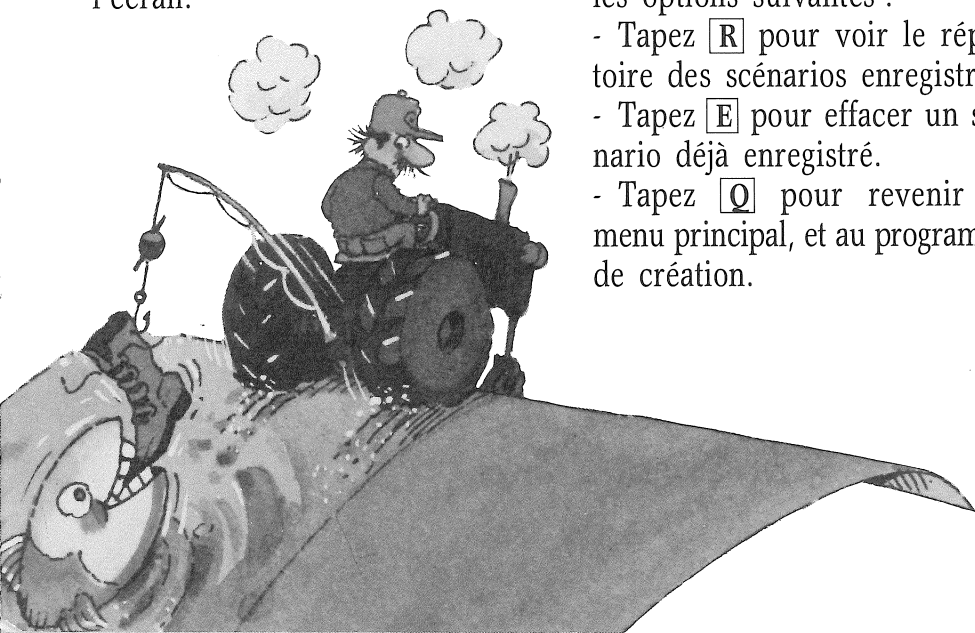
Lorsque vous avez fini d'écrire le texte correspondant à la mise en scène créée, tapez **SHIFT** ***** pour indiquer que vous avez terminé. Un menu apparaîtra, qui vous permettra d'enregistrer cette scène sur la disquette en tapant **O** . Vous devrez donner un nom de moins de douze lettres à votre scénario.

Après l'enregistrement, un nouveau menu apparaîtra vous demandant si vous voulez ajouter une page à votre scénario. Si c'est le cas, tapez **O** pour créer une nouvelle mise en scène et continuer votre scénario.

Ainsi page par page, vous allez constituer un scénario complet. Chaque scénario est constitué de dix pages au maximum.

LIRE UN SCÉNARIO ENREGISTRÉ

Tapez **[L]** pour lire un scénario déjà enregistré sur la disquette. Tapez alors le nom du scénario que vous désirez voir, et après quelques secondes de chargement, celui-ci apparaîtra à l'écran.



RÉPERTOIRE DES SCÉNARIOS

Tapez **[R]** pour voir le répertoire des scénarios et éventuellement en effacer certains, déjà enregistrés sur la disquette.

Un nouveau menu apparaîtra qui vous permettra de choisir parmi les options suivantes :

- Tapez **[R]** pour voir le répertoire des scénarios enregistrés.
- Tapez **[E]** pour effacer un scénario déjà enregistré.
- Tapez **[Q]** pour revenir au menu principal, et au programme de création.

LISTE DES FIGURES DISPONIBLES

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. Fille de face | 23. Maison |
| 2. Garçon de face | 24. Grange |
| 3. Garçon de profil | 25. Silo |
| 4. Garçon de profil | 26. Barrière |
| 5. Fille de profil | 27. Table |
| 6. Fille de profil | 28. Chaise |
| 7. Chien | 29. Chaise |
| 8. Chat | 30. Balançoires |
| 9. Canard | 31. Tobogan |
| 10. Moineau | 32. Wagon |
| 11. Lapin | 33. Camion |
| 12. Oiseaux | 34. Fourgonnette |
| 13. Fleurs | 35. Voiture |
| 14. Nuage | 36. Bus |
| 15. Arbre | 37. Remorque |
| 16. Sapin | 38. Tracteur |
| 17. Parapluie | 39. Bicyclette |
| 18. Lune | 40. Scooter des neiges |
| 19. Bonhomme de neige | 41. Voilier |
| 20. Eglise | 42. Hors-bord |
| 21. Magasin | 43. Navire |
| 22. Immeuble | 44. Poisson |

- 45. Locomotive
- 46. Fourgon
- 47. Cambuse
- 48. Wagon-citerne
- 49. Wagon
- 50. Hélicoptère
- 51. Avion
- 52. Vaisseau spatial
- 53. Navette
- 54. Soucoupe
- 55. Vaisseau
- 56. Alien
- 57. Robot
- 58. Disque
- 59. Carré
- 60. Rectangle
- 61. Cadre
- 62. Triangle
- 63. Triangle
- 64. Losange
- 65-90. Lettres de l'alphabet
- 91-99. Chiffres



Les deux frères Jim et Jack Pejsa, auteurs de SCÉNARIO, se sont spécialisés dans la création de logiciels interactifs, d'utilisation facile, et développant l'imagination chez l'enfant.

Ont travaillé à la réalisation de ce programme : Bill Morrison, Jack Pejsa et Jim Pejsa pour la version américaine originale ; Isabelle Aatz, Jean-Pierre Buchert et Jean-Luc Fischer pour l'adaptation française.

© 1983, SPINNAKER Software Corporation.

© 1984, EDICIEL Matra et Hachette pour l'adaptation française.

Apple II est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.

Commodore 64 est une marque déposée de Commodore Electronics, Ltd.

« Chat Mauve » est une marque déposée de CHAT MAUVE Micro-informatique.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.

EDICIEL

71.0057.1

SPINNAKER®

SCENARIO

EDICIEL
SPINNAKER®