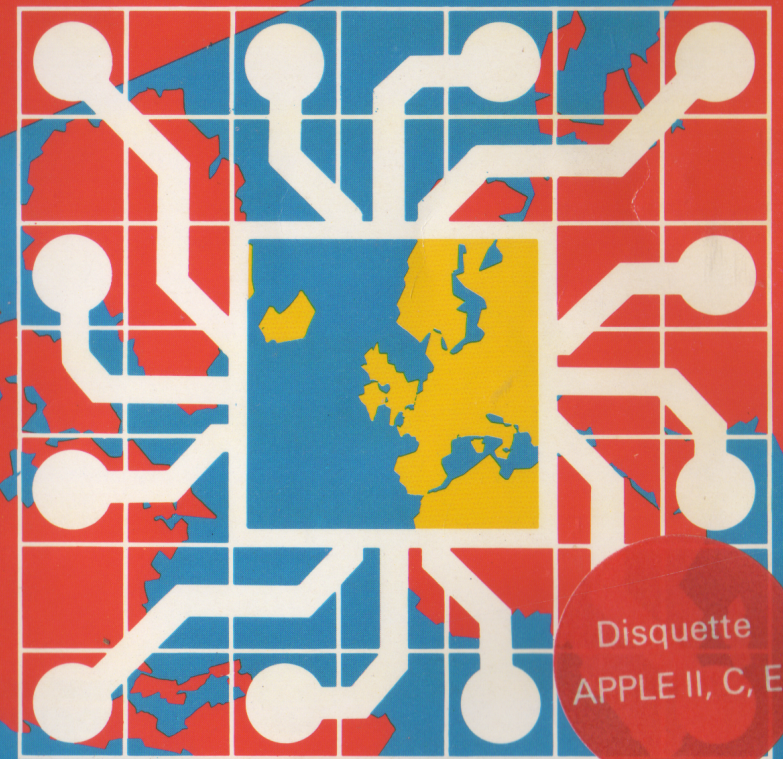


# CARTES DU MONDE

ATLAS ELECTRONIQUE



Disquette  
APPLE II, C, E





# Cartes du Monde

Xavier Schott

**cedic/nathan**

# Sommaire

<b>Présentation .....</b>	<b>4</b>
<b>Lancement du logiciel .....</b>	<b>7</b>
<b>Utilisation du logiciel</b>	
Apprendre .....	10
Tester ses connaissances .....	11
Le bilan .....	13
<b>Utiliser à fond son ordinateur</b>	
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
<b>Résumé des commandes .....</b>	<b>23</b>
<b>Les cartes .....</b>	<b>25</b>
<b>Les informations .....</b>	<b>26</b>

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 **CRTL-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 MOUSEDISK. 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 cet 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 **BLOQUE 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 fausse, 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	<b>CTRL-A</b>	Alterner Audio/Aphone. Couper ou rétablir l'environnement sonore. Pour taper <b>CTRL-A</b> , enfoncer <b>CTRL</b> (ou <b>Control</b> ) puis enfoncer le <b>A</b> et relâchez les deux ensemble.
Caractères	<b>A à Z,-,'</b>	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 ABABA  
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)  
YUGOSLAVIE  
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