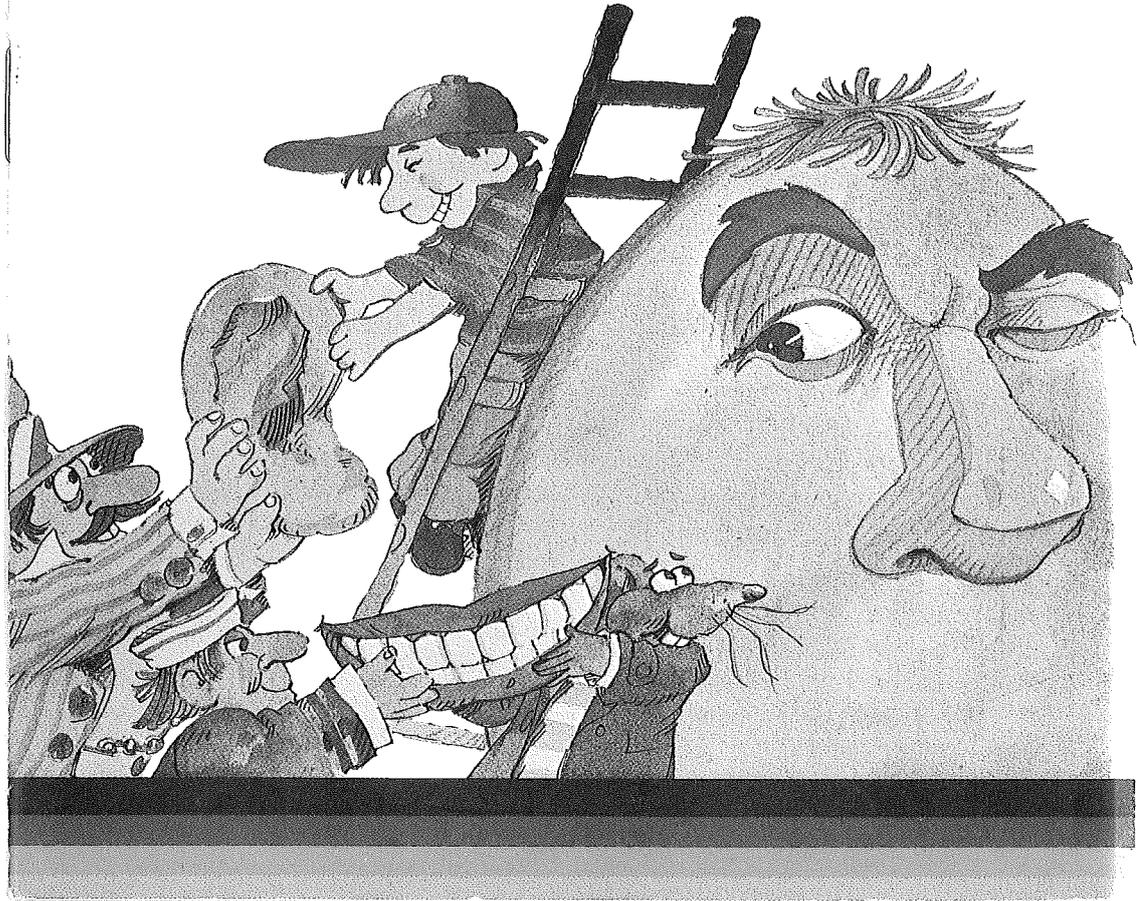


PORTRAIT-ROBOT



NOTE AUX PARENTS ET AUX ÉDUCATEURS

P

ortrait-Robot est un jeu éducatif spécialement conçu pour faciliter le premier contact des enfants avec l'ordinateur en le rendant amusant, facile et enrichissant.

Grâce à PORTRAIT-ROBOT, les enfants créent aisément une série de portraits plus drôles les uns que les autres. Ils les animent ensuite : leurs dessins leur font à volonté clins d'œil, sourires, moues, etc. Chacune de ces mimiques est accompagnée d'un son caractéristique. Enfin, ils s'amuse encore avec un jeu de mémoire aussi simple que stimulant.

Avec PORTRAIT-ROBOT, le maniement de l'ordinateur est aisé. Les commandes sont toujours rappelées à l'écran. Pour choisir une activité, il suffit de taper un nombre. Pour désigner une mimique il faut en taper la

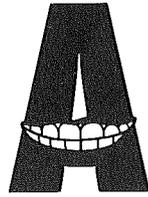
première lettre. Et pour opérer un choix dans un menu de dessins, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement, puis sur **RETURN**.

PORTRAIT-ROBOT initie en douceur l'enfant à l'informatique. Au lieu d'utiliser un "joystick" ou des manettes de jeu, il apprend à reconnaître une série de touches du clavier, et grâce à un langage très simple, il fait ses premiers pas en programmation.

PORTRAIT-ROBOT est un jeu qui exerce la concentration et la mémoire visuelle aussi bien qu'auditive. Chaque mimique est caractérisée par un son particulier. Dans ce jeu, l'enfant doit se concentrer sur ce qu'il voit et entend et le mémoriser afin de pouvoir le reproduire.

Avec PORTRAIT-ROBOT votre enfant, s'il a entre quatre et huit ans, s'amusera pendant des heures sans perdre son temps.

COMMENT JOUER



Au début du jeu PORTRAIT-ROBOT, trois questions vous sont présentées successivement. Pour y répondre, tapez **O** (oui) ou **N** (non) selon que :

- vous voulez que le jeu soit accompagné ou non de son,
- vous désirez dessiner sur un fond blanc ou sur un fond noir,
- vous souhaitez voir une brève description de chaque partie du jeu ou commencer directement.



Quatre activités vous sont proposées au bas de l'écran :

1. DESSIN 2. PROGRAMME 3. JEU 4. MENU

Tapez **1** pour dessiner un Portrait-Robot.

Tapez **2** pour l'animer : toutes une série de mimiques peut être programmée.

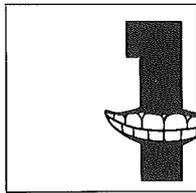
Tapez **3** pour jouer avec votre Portrait-Robot qui vous fera une série de mimiques à reconnaître et à mémoriser.

Tapez **4** pour revenir au menu de trois questions présenté au début du jeu.

Si vous venez de charger votre programme, tapez **1** pour dessiner un Portrait-Robot.

A chaque choix d'une de ces quatre activités, une "fenêtre" est affichée sur l'écran. Elle porte dans un coin le numéro de l'activité choisie. Vous pouvez comparer les "fenêtres" à des feuilles de papier numérotées dans un coin de 1 à 4, et étalées sur une table (votre écran).

Celle que vous utilisez est au-dessus du tas.



Tapez **1** pour dessiner un Portrait-Robot.

Une liste d'éléments du visage se trouve à gauche de l'écran. Vous voyez à droite le contour d'une figure. A vous de la compléter en y ajoutant une bouche, des yeux, des oreilles, un nez et des cheveux.

Commençons par exemple, par les oreilles :

- Déplacez le cadre brillant sur le mot "OREILLES" qui se trouve en troisième position dans la liste. Pour cela, appuyez deux fois brièvement sur la barre d'espacement. Ne laissez pas votre doigt appuyé sur cette barre, sinon le cadre se déplacera trop rapidement.

- Appuyez ensuite sur la touche **RETURN** . Hop ! Huit différents dessins d'oreilles sont affichés à la

place de la liste des éléments du visage.

- Pour choisir un dessin, appuyez plusieurs fois sur la barre d'espacement jusqu'à ce que le cadre brillant se trouve sur la lettre correspondant au dessin désiré (par exemple **C**), puis appuyez sur **RETURN** . Ce dessin s'affichera automatiquement sur la figure.

- Vous pouvez alors choisir d'autres éléments du visage qui compléteront votre Portrait-Robot, par exemple les cheveux. Procédez de la même façon : appuyez sur la barre d'espacement, puis sur **RETURN** .

- Il est aussi tout simple de changer un élément de votre Portrait-Robot. Choisissez tout d'abord la partie du visage à modifier, et ensuite, un dessin différent de celui qui se trouve sur votre Portrait-Robot. Ce nouveau dessin viendra automatiquement remplacer l'ancien.



Tapez **2** pour animer votre Portrait-Robot.

Une fois votre Portrait-Robot dessiné, vous pouvez l'animer.

A gauche de l'écran se trouve une liste de mimiques. Choisissez celle que votre Portrait-Robot doit réaliser et tapez la première lettre du mot qui la désigne :

- C** pour qu'il CLIGNE DE L'OEIL,
- P** pour qu'il PLEURE,
- S** pour qu'il SOURIE,
- M** pour qu'il fasse la MOUE,
- L** pour qu'il tire la LANGUE,
- O** pour qu'il bouge les OREILLES,

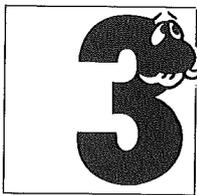
Vous pouvez aussi observer votre Portrait-Robot faire une série de mimiques. Pour cela appuyez sur la barre d'espacement ; un cadre s'affiche au bas de l'écran. C'est là que vous inscrivez la liste des mimiques que votre Portrait-Robot doit effectuer.

Cette liste est un petit programme, série d'ordres que le Portrait-Robot exécute dès que vous appuyez sur **RETURN**. Par exemple, si vous tapez : **S**, **P**, **O**, **S**, **M** et ensuite **RETURN**, votre Portrait-Robot va : Sourire, Pleurer, bouger les Oreilles, Sourire et enfin faire la Moue.

Si vous désirez que le Portrait-Robot s'arrête un moment entre deux mimiques, appuyez sur **-** (Pause). Par exemple, si vous tapez **C** puis **-** puis **O**, le Portrait-Robot fera un clin d'œil puis, quelques instants après, il bougera les oreilles.

Pour créer un nouveau programme, appuyez deux fois sur la barre d'espacement.

Chaque programme peut comprendre quatorze ordres successifs. Votre Portrait-Robot peut, donc faire quatorze mimiques à la suite les unes des autres.



Tapez **3**
pour jouer.

Sur l'écran se trouve la question :

Veux-tu des explications ?

Si vous désirez voir la règle du jeu et un petit exemple, répondez oui à cette question en tapant **O** . Lorsque vous aurez terminé votre lecture, appuyez sur **RETURN** .

Pour commencer le jeu, appuyez sur **RETURN** et observez bien votre Portrait-Robot.

Hop ! Il a fait une mimique. L'avez-vous reconnue ? Tapez la lettre qui la désigne à votre avis. Si vous croyez qu'il a pleuré, tapez **P** .

Si votre réponse n'est pas correcte, votre Portrait-Robot tirera la langue.

La partie est terminée. Pour recommencer, appuyez sur **RETURN** .

Si votre réponse est correcte, il vous sourira et clignera de l'œil. Votre score, indiqué en haut à droite de l'écran sera augmenté d'un point. Ensuite, votre Portrait-Robot vous représentera la première mimique suivie d'une autre ; par exemple, pleurer puis sourire. Tapez alors les lettres qui les désignent ; dans notre exemple : **P** , puis **S** .

Et le jeu continue... Si vous ne faites pas d'erreurs, la liste de mimiques deviendra de plus en plus longue. Sinon, elle s'interrompra, mais vous pourrez recommencer la partie en appuyant sur **RETURN** .

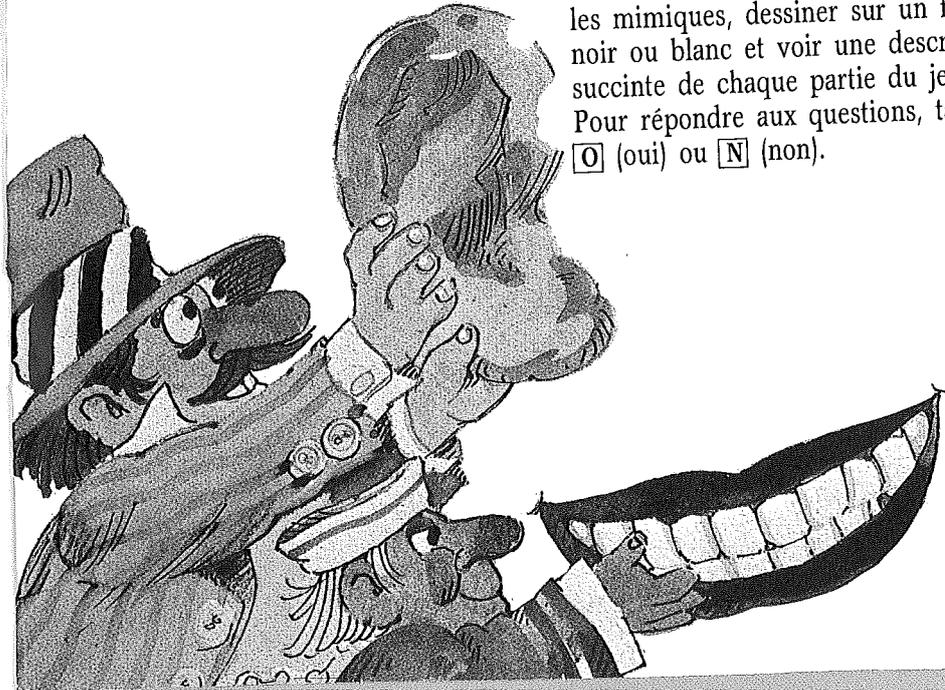
Votre score le plus élevé est inscrit en haut à droite de l'écran à côté du mot "MAX". C'est le nombre maximum de mimiques que vous avez reconnues et tapées dans l'ordre, sans vous tromper, lors d'une partie.

A propos, la plupart des joueurs bien entraînés arrivent au maximum de 7 points. Il est très difficile de dépasser 10. Le score le plus haut que nous connaissions est de 14. Il a été atteint par une fille de quatorze ans. Arriverez-vous à la dépasser ?



Tapez pour revenir au menu.

Vous pouvez modifier les choix effectués au début du programme et décider de nouveau si vous voulez entendre le son qui accompagne les mimiques, dessiner sur un fond noir ou blanc et voir une description succincte de chaque partie du jeu. Pour répondre aux questions, tapez (oui) ou (non).



La société DesignWare, qui a réalisé le logiciel PORTRAIT-ROBOT est spécialisée dans le développement de programmes éducatifs sur micro-ordinateurs et destinés à tous.

La version américaine de ce programme sur APPLE II a été réalisée par C. Quinn, M. Weinstein, S. Hinlfinger, L. Czechowiz et B. Morrison. Sur COMMODORE 64, elle a été réalisée par F. Lekkerkerker et B. Morrison.

L'adaptation en français a été réalisée avec l'assistance technique de la société DesignWare pour la version Apple et avec le concours de T. Treadwell et P. Marchandau pour la version Commodore 64.

Coordination éditoriale : S. Osterrieth.

© 1983, 1982 SPINNAKER Software Corp. Cambridge, MA. 02142, U.S.A.

© 1984 EDICIEL Matra et Hachette pour l'adaptation en français.

Commodore est une marque déposée de COMMODORE ELECTRONICS, Ltd.

Apple II est une marque déposée de APPLE Computer, Inc.

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

71.0062.1

SPINNAKER®