

LE BUREAU MAGIQUE®

NATHAN

IBM/Tandy, Atari, Amiga



Mode d'emploi

NATHAN
LOGICIELS

LE BUREAU MAGIQUE®

NATHAN

IBM/Tandy, Atari, Amiga



Mode d'emploi

NATHAN
LOGICIELS

Contenu du coffret

Vous venez d'acquérir le BUREAU MAGIQUE NATHAN et nous vous en remercions. Ce coffret contient deux ensembles de disquettes et deux documentations. A savoir :

- Un ensemble BUREAU MAGIQUE/ENVIRONNEMENT composé selon les cas de 4 disquettes 3,5 pouces et 4 disquettes 5 1/4 de 1,2 Mo. Il permet d'installer et de lancer le logiciel contenant le "bureau", ses outils, ses jeux éducatifs.
- Un ensemble BUREAU MAGIQUE/APPLICATIONS composé de 1 disquette 3,5 pouces et 1 disquette 5 1/4 de 1,2 Mo. Il permet d'installer et de lancer les logiciels éducatifs qui vont venir se ranger dans le "bureau".
- Un MODE D'EMPLOI du Bureau et des Applications. Un LIVRET DES PARENTS pour aller plus loin dans l'utilisation pédagogique.
- Une CARTE D'ENREGISTREMENT "Bureau magique" QUE NOUS VOUS PRIONS DE BIEN VOULOIR NOUS RETOURNER (AFFRANCHISSEMENT GRATUIT)

Copyrights

IBM est une marque déposée par International Business Machines Corp. Tandy est une marque déposée par Tandy Corp. Atari est une marque déposée par Atari Corp. Amiga est une marque déposée par Commodore Corp. MS DOS est une marque déposée par Microsoft corp. Soundblaster est une marque déposée par Creative Labs. Adlib est une marque déposée par Adlib corp. Install est une marque déposée par Knowledge Dynamics. Microïds est une marque déposée par Microïds. Environnement Page est une marque déposée par Nathan Développement.

Le programme d'installation utilisé pour le Bureau Magique, INSTALL, est conçu à l'aide de la licence distribuée par Knowledge Dynamics Corp, P.O. Box 1558, Canyon Lake, Texas 78130-1558 (USA). Tous droits réservés pour le monde entier. INSTALL ne peut être utilisé que pour l'installation du Bureau Magique, copyright Nathan Développement. Pour tout support technique spécifique à l'installation s'adresser à Nathan Logiciels.

Le Bureau Magique version 1.0 Copyright © 1992 Nathan Développement est une marque déposée. Tous droits réservés. Pour tout support technique sur ce produit ou tout autre produit sous la marque Nathan logiciels appelez (1) 47-40-66-66 du mardi au vendredi de 14 h à 17 h. Adresse : Nathan Développement, 3/5 av. Galliéni, 94257 Gentilly Cedex-France. Fax : 33 (1) 47-40-65-77.

sommaire

Bienvenue dans le Bureau Magique	5
Mise en œuvre courante	7
Installation et mise en œuvre détaillées	8
Configuration minimum et cartes sonores	8
Installation sur disque dur et lancement	8
Installation de deux bureaux sur le même ordinateur	10
Comment utiliser votre Bureau Magique	11
Fonctionnalités générales	11
Tiroirs, étagères et coffre à jouets	12
Les objets du bureau	13
Globe Terrestre	
Dictionnaire, calculette, réveil	
Simulation de conduite de moto	
Radio-cassette	
Gags et surprises	
Les applications éducatives Nathan	17
Nathan Entraînement	
Nathan performance	
Ajouter des applications dans le Bureau	22
Utilisation du Répertoire	22
Installation/Désinstallation des Applications	25
Remise en place des Applications	25
Lancement à partir de Windows	25
Copie de sécurité et Licence d'utilisation	26
Remerciements	27

Bienvenue dans le Bureau Magique Nathan

Bienvenue dans le Bureau magique. Une fois lancé, ce programme révèle une chambre ornée d'un joli bureau et de divers meubles et objets. Le genre d'endroit où chaque enfant aimerait être pour travailler et jouer... Il suffit pour cela de cliquer avec le bouton droit de la souris dans l'un de ces objets pour lancer une action quelconque : activité éducative, jeu, outil ou simplement gag visuel ou sonore. Vous découvrirez en jouant que ce décor vous permet de gérer les commandes des différents programmes informatiques que vous venez d'acquérir avec ce coffret. En somme, une forme de Menu Graphique qui facilite les choix pour les jeunes utilisateurs.

L'environnement

Mais le Bureau Magique n'est pas seulement l'habillage graphique d'un menu de commandes. Vous disposez avec lui d'un véritable environnement qui permet de lancer toutes sortes d'applications. Si vous utilisez d'autres logiciels déjà installés sur votre machine (traitements de texte, tableurs, jeux, jeux éducatifs), vous pourrez les lancer à partir du Bureau Magique comme le font les environnements professionnels, tels Windows, OS/2, ou GEM. Vous gèrerez ainsi vos programmes qu'ils fassent partie du Bureau Magique Nathan ou qu'ils lui soient extérieurs. (Voir utilisation du Répertoire).

Le Bureau Magique c'est aussi le lieu de rendez-vous d'une bande de personnages sympathiques qui, de Merlin le Magicien à Tirlouis le lutin, de Thermo la grenouille à Koko le Chimpanzé, vous accompagneront et vous assisteront au cours de vos pérégrinations scolaires et ludiques. Le Bureau Magique c'est donc une nouvelle façon très sympathique d'aborder quotidiennement l'apprentissage et le soutien scolaire. Le Bureau Magique vous l'avez acquis pour trois ans minimum. Vous bénéficierez des mises à jour et améliorations permanentes dont il fera l'objet. N'oubliez donc pas de remplir la carte d'enregistrement et de nous la retourner au plus vite.

Les applications

Dans le Bureau Magique vous trouverez (ou vous pourrez importer) les logiciels éducatifs contenus dans les disquettes "applications". Ils apparaîtront sous la forme d'objets, "livres ou posters", indiquant le niveau et la matière concernés. En fait, chaque ensemble de disquettes APPLICATION propose deux logiciels éducatifs distincts de même niveau et dans la même matière.

"NATHAN ENTRAÎNEMENT" a pour but de vous aider à comprendre et assimiler les notions clés du Programme Scolaire. Pour cela, le programme de chaque niveau en français ou en mathématiques a été découpé en autant de thèmes principaux qu'il est nécessaire. Chaque thème ou sujet d'étude fait l'objet d'un parcours progressif avec aides, rappels de leçons, corrections et notes. Au total 200 à 250 exercices destinés au soutien et la remise à niveau.

"NATHAN PERFORMANCE" a pour but de vérifier vos connaissances. En choisissant le menu des épreuves, vous retrouverez les thèmes et sujets de l'application entraînement à travers plus de 250 questions tirées au sort. Ces tests sont à effectuer progressivement et en alternance avec l'entraînement.

Chaque Bureau Magique est livré avec une application de Français ou de Mathématiques. Lorsque vous souhaitez vous procurer l'application qui vous manque, il vous suffira de l'acquérir séparément et de l'intégrer dans votre Bureau. Il existe deux versions du Bureau : le Bureau Magique Benjamin pour les 5/7ans, le Bureau Magique Junior pour les 8/10 ans. Vous trouverez des informations précises sur les contenus et les objectifs dans le Livret des Parents.



Mise en œuvre courante

Sur IBM PC et compatibles :

L'installation sur disque dur est obligatoire. Pour l'installation voyez MISE EN ŒUVRE DÉTAILLÉE à la page suivante.

Pour démarrer le Bureau Magique une fois installé sur le disque dur :

- placez-vous sur le disque où vous l'avez installé (disque C:> disque D:> ou disque E:> , etc.).
- tapez BMB (bureau benjamin) ou BMJ (bureau junior) et validez en appuyant sur la touche ENTREE.

ATTENTION : code de protection. Lors du lancement, de temps à autre, il vous sera posé une question à laquelle vous devrez répondre correctement pour pouvoir continuer. Reportez-vous au feuillet marron inclu dans la documentation pour fournir le code du personnage qui apparaît à l'écran.

Sur Amiga :

- 1- Insérez la disquette ENVIRONNEMENT BUREAU MAGIQUE N°1.
- 2- Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le. Le logiciel se charge automatiquement. (Voir addendum en cas de problème). Pour l'installation détaillée voir addendum.

Sur Atari :

- 1- Insérez la disquette ENVIRONNEMENT BUREAU MAGIQUE N°1.
- 2- Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.
- 3- Cliquez sur l'icône "bureau". Le logiciel se lance automatiquement. (Voir addendum en cas de problème.) Pour l'installation détaillée voir addendum.

Installation et mise en œuvre détaillées

Configuration minimum

Sur PC : pour utiliser le Bureau Magique sur PC, il vous faut impérativement :

- 640 Ko de mémoire vive minimum,
- un disque dur avec au minimum 5 Millions d'octets (5 Mo) de place disponible (4 Mo pour l'environnement plus 1 Mo par application).

- un DOS 3.3 ou une version ultérieure (de préférence DOS 5).

Attention avec le DOS 4 : il faudra configurer votre machine de façon à avoir au moins 560 Ko de mémoire vive libre (évitez par exemple les programmes résidents inutilisés).

- une souris compatible Microsoft,
- une carte graphique de type EGA, VGA ou supérieure.

Cartes sonores PC : pour profiter au mieux des effets sonores du Bureau Magique il est recommandé d'utiliser une carte sonore du type Sound Blaster, Adlib et compatibles, Sound Master+.

Nota bene : le Bureau Magique fonctionne correctement sur PC 80286 mais avec une certaine lenteur des affichages en raison de l'utilisation d'une palette graphique haute résolution. On obtiendra une utilisation optimum sur les machines PC ou PS 80386 et 80486.

Sur ATARI : 1 Mo de mémoire vive minimum, un écran couleur.

Sur AMIGA : 1 Mo de mémoire vive minimum.

Installation sur disque dur

(Sur ATARI et AMIGA voir addendum).

Sur PC / PS et compatibles :

1. Mettez votre ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.
2. Vérifiez que vous disposez de 5 millions d'octets disponibles au minimum sur le disque. (Utiliser les commandes DOS "CHKDSK" ou "DIR/W").

Si vous installez une deuxième application, il faut prévoir 1 Mo supplémentaire.

3. Introduisez la disquette "ENVIRONNEMENT BUREAU MAGIQUE" N°1 dans le lecteur A ou dans le lecteur B.

4. Selon le lecteur choisi tapez A: (ou B:) puis validez avec la touche entrée.

5. Tapez **install** puis validez avec la touche entrée.

6. L'installation se déroule sous vos yeux. Veuillez taper votre prénom (un seul) suivi de votre nom de famille lorsqu'il vous est demandé. Ainsi vous personnaliserez votre Bureau Magique. Introduisez les disquettes N°2 , N°3 et N°4 lorsqu'elles vous sont demandées.

7. A la fin de l'installation de l'environnement un menu vous propose :

- d'installer une application
- de démarrer le Bureau Magique
- de retourner au DOS.

Utilisez les flèches pour effectuer votre choix et appuyez sur la touche Entrée pour le valider.

Le premier choix vous permettra d'installer une application (et même plusieurs si vous le désirez) dans la foulée. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Vous ne pouvez pas installer d'Applications Benjamin dans le Bureau Junior et vice-versa.

Le second choix vous permet d'aller directement dans le Bureau Magique, ne vous inquiétez pas, vous aurez tout le loisir d'installer votre application par la suite, en vous reportant à la rubrique installation/désinstallation.

Le troisième choix vous permet de revenir au DOS. Plus tard, pour démarrer le bureau magique, il vous suffira de suivre les instructions de la rubrique ci-après : Lancement du Bureau Magique.

MANQUE D'ESPACE DISQUE : en cas de message signalant l'insuffisance de la place sur le disque, tapez sur ESC pour sortir de la procédure d'installation. Vous pouvez soit "faire de la place " sur votre disque, soit choisir un autre disque (D, E, F, etc..) au début de votre nouvelle tentative d'installation.

Installation de deux bureaux sur le même ordinateur

Vous pouvez installer successivement le BM Benjamin et Junior sur le même disque (occupation hors application : 4, 5 Mo) ou sur deux disques différents (occupation 4 Mo sur chaque disque). Compter 1 Mo environ par application.

Lancement du bureau magique

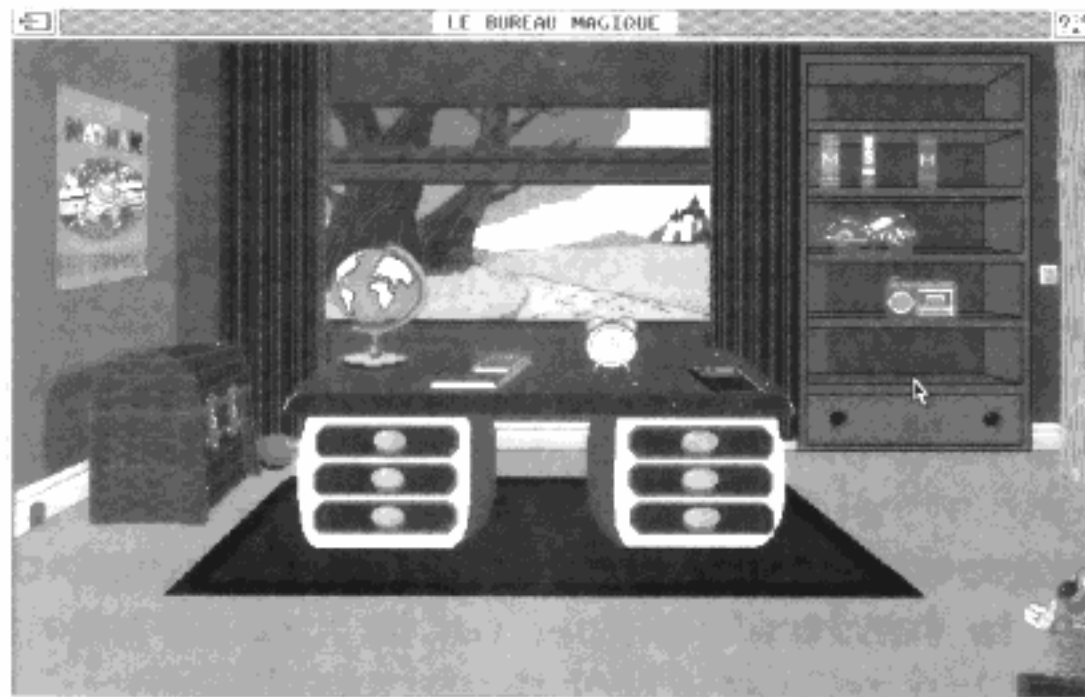
1. Allumez la machine. (placez-vous éventuellement sur le disque d'installation si ce n'est pas C)
2. Tapez : BMB (Bureau Magique Benjamin) ou BMJ (Bureau Magique Junior) puis validez avec la touche Entrée.

ATTENTION : code de protection. Lors du lancement, de temps à autre, il vous sera posé une question à laquelle vous devrez répondre correctement pour pouvoir continuer. Reportez-vous au feuillet marron inclu dans la documentation pour fournir le code du personnage qui apparaît à l'écran.

Comment utiliser votre bureau magique

L'utilisation du Bureau Magique est très simple et intuitive. Elle passe par la manipulation d'objets que nous allons apprendre à connaître.

Fonctionnalités générales



Le Bureau Magique est un "espace virtuel" meublé par des "objets" manipulables. Vous pouvez les déplacer, les ranger, les organiser selon vos besoins. Voici les actions principales que vous pouvez entreprendre :

Obtenir une aide : cliquer sur la case supérieure droite.

Retourner au DOS : cliquer sur la case supérieure gauche.

Se renseigner sur un objet : cliquer brièvement sur le bouton de gauche de la souris. Un cadre apparaît alors à côté de l'objet et précise le nom de celui-ci.

Déplacer un objet : cliquer sur le bouton de gauche de la souris et maintenir le bouton appuyé, déplacer la souris pour emmener l'objet à l'endroit désiré, puis relâcher le bouton.

Activer un objet : cliquer sur le bouton de droite de la souris. L'objet réagira selon sa nature en démarrant une application, en

ouvrant un menu, ou en déclenchant une action quelconque dans le bureau.

Tiroirs, étagères et coffre à jouets

rôle : ranger les objets du Bureau Magique.

fonctionnement : pour ranger un objet sur une étagère, amener celui-ci à l'aide de la souris (appuyer en continu sur le bouton gauche de la souris) au niveau de l'étagère choisie, puis relâcher le bouton de la souris. Celui-ci se range automatiquement dans la bibliothèque si sa taille le permet. (Pour ajuster au plus près deux livres, amener le bord inférieur gauche du livre à placer contre l'autre).

Les tiroirs et le coffre à jouets fonctionnent selon le même principe : un clic sur le tiroir choisi déclenche l'ouverture d'une fenêtre. Cette fenêtre permet d'en visualiser le contenu.

- **Refermer le tiroir** : cliquer dans la case supérieure gauche ou sur le tiroir
- **Obtenir une aide** : cliquer dans la case supérieure droite
- **Déplacer la fenêtre** : cliquer sur le titre en maintenant votre appui sur le bouton de la souris et déplacer celle-ci.
- **Ranger un objet dans un tiroir** : l'amener dans la fenêtre et relâcher le bouton de la souris.
- **Sortir un objet d'un tiroir** : opération inverse.

Si un tiroir contient trop d'objets, on ne peut tous les voir, deux petites flèches permettent de visualiser les objets cachés.

Attention le bureau comporte six tiroirs, mais le 4ème (en haut à droite) est habité... on ne peut donc pas l'utiliser comme les autres.

- Commandes au clavier : (elles sont utiles pour aller vite)
 - F10 : aide générale
 - ALT F10 : aide attachée à la fenêtre active
 - ALT Q : quitter
 - ALT Z : changer de fenêtre
 - ALT F : fermer la fenêtre courante.

Les objets du bureau

Le Globe terrestre

Rôle : donne accès à une base de données géographique qu'on interroge (EXPLORATION) ou qui vous interroge (QUIZZ).



Fonctionnement : cliquer sur le globe avec le bouton droit de la souris. La terre apparaît. Trois zones sont accessibles : la France, l'Europe, ou le reste du monde. Cliquer sur l'une de ces zones. Divers sujets sont proposés par l'intermédiaire d'un menu qui se déroule en haut de l'écran. Lorsque le sujet est choisi il suffit de sélectionner le mode QUIZZ ou EXPLORATION à l'aide des deux boutons qui se trouvent en bas de l'écran.

En mode EXPLORATION, on peut en cliquant sur les différentes zones de la carte afficher les diverses informations contenues dans la base de données.

En mode QUIZZ, des questions sont posées en temps limité. Vous devez donner votre réponse en cliquant le point correspondant sur la carte.

Le bouton "double-flèche" en bas et à gauche du tableau de bord, permet de revenir à l'écran précédent, et éventuellement de sortir de l'application "globe".

- Commande clavier : F4 arrêt ou mise en marche du son.

Dictionnaire , calculette, réveil

Rôle : Ce sont des outils qui sont présents en permanence dans le bureau magique. Certains peuvent également se transformer en jeu éducatif grâce à la touche jeu.

Fonctionnement : cliquer dessus avec le bouton de droite de la souris.

Le **dictionnaire** s'utilise de plusieurs façons :



- * simple parcours à l'aide des boutons "précédent" et "suivant"
- * accès semi-direct à l'aide des touches alphabétiques.
- * accès direct : par écriture du mot dans la case du bas et validation : si le mot est dans le dictionnaire, sa définition sera affichée directement.
- * mode hyper-texte : cliquer sur les mots colorés en bleu dans la définition. Cela permet une exploration du dictionnaire par thèmes, par familles de mots.
- * touche jeu : apparition du DICOMO avec ses deux jeux éducatifs basés sur le dictionnaire :
 - le mot mystérieux : retrouver un mot par rapport à sa position dans l'ordre alphabétique.
 - la phrase à trous : retrouver un mot par son contexte.
- * quitter le dictionnaire : cliquer dans le coin en haut à gauche du dictionnaire, celui-ci se refermera, et reprendra automatiquement sa place.

La **calculette** est d'abord un véritable outil qui s'utilise comme tel.



- * commandes principales :
 - MRC : remise à zéro de la mémoire et de l'écran.
 - MR : mémoire résultat pour afficher le nombre actuellement en mémoire.
 - M+ : ajoute le nombre affiché à celui qui est en mémoire.
 - M- : soustrait le nombre affiché à celui qui est en mémoire.
 - M* : multiplie le nombre affiché avec celui qui est en mémoire.
 - M: : divise le nombre affiché par celui qui est en mémoire.
 - _+ : change le signe du nombre affiché.
 - C : remise à zéro du nombre affiché.
 - = : donne le résultat (doublé avec touche ENTREE)
 - 1 à 9 : les chiffres sont doublés avec ceux du pavé numérique du clavier.
- * touche jeu : apparition de CALCULIX, le robot qui vous lance des

défis en calcul mental à travers deux jeux :

- le chiffre mystérieux : retrouver un chiffre grâce aux indications données par Calculix.
- les opérations à trous : compléter une opération dans les meilleurs délais.

* Quitter la calculette : cliquer dans le coin en haut à gauche.

Le **réveil** affiche l'heure de l'ordinateur. S'il n'est pas à l'heure vous pouvez le régler en cliquant dans le coin en haut à droite de la fenêtre puis sur le bouton "réglage". Vous pouvez aussi passer de l'affichage analogique (aiguilles) à l'affichage digital (chiffres).



La moto



objectif : participer à une course très mouvementée contre d'autres motards. Cette simulation de conduite demande de bons réflexes et une détermination à toute épreuve. Idéal pour se changer les idées après une séance de travail.

fonctionnement : cliquer avec le bouton de droite de la souris sur la moto qui se trouve dans le bureau. Le fonctionnement est entièrement guidé à l'écran. Deux circuits sont proposés, l'un facile, l'autre difficile.

Touche F1 : changement de point de vue

Touche F4 : suppression du son

Pilotage à l'aide des flèches de direction :

- en haut pour accélérer
- en bas pour freiner
- à droite pour virer à droite
- à gauche pour tourner à gauche

Pilotage à l'aide d'un joystick (recommandé) : mêmes éléments.

Radio-cassette

Rôle : fournir un fond musical. Possibilité de choisir divers thèmes ou d'interrompre le son.



Fonctionnement : cliquer dessus avec le bouton de droite de la souris. Une fenêtre s'ouvre pour vous proposer les différentes actions possibles : arrêter la musique, reprendre la musique ou changer de musique. Il suffit alors de cliquer sur le bouton correspondant.

Gags et surprises

Dans le Bureau Magique les surprises ne manquent pas: La radio diffuse plusieurs styles de musique qui selon l'humeur peuvent être changés. L'usage d'une carte musicale est recommandée sur PC. Essayez de cliquer sur les objets, même ceux qui vous semblent les plus anodins, vous aurez peut-être des résultats inattendus. Sachez enfin que le Bureau Magique est habité par des êtres hors du commun que vous apprendrez bien vite à connaître.

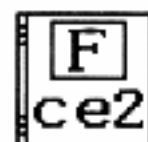


Les Applications Éducatives Nathan

Nathan Entraînement et Nathan Performance couvrent l'ensemble du programme de Mathématiques et de Français des deux cycles de l'école élémentaire. Chaque cycle se divise en trois niveaux comportant chacun deux applications, une en Mathématique et une en français.

Les notions essentielles à acquérir à l'école élémentaire sont traitées dans ces applications, l'utilisateur peut ainsi, grâce à la présentation attractive des notions, réaliser de sensibles progrès tout au long de son année scolaire. (Se reporter au Livret des Parents pour de plus complètes informations).

Nathan Entraînement ou "Comment franchir le gué"



Objectif : vous aider à comprendre et assimiler les notions clés du Programme scolaire.

Déroulement : Léo le lion est au bord de la rivière magique. Votre but final est de lui faire franchir le gué. A vous de l'aider dans cette épreuve de longue haleine qui se terminera lorsque tous les exercices de chaque nénuphar auront été effectués avec une moyenne minimum de 12 sur 20 dans chacun des chapitres. A l'issue de cette épreuve il pourra rejoindre Merlin sur l'autre rive. Comment ? A vous de le découvrir !

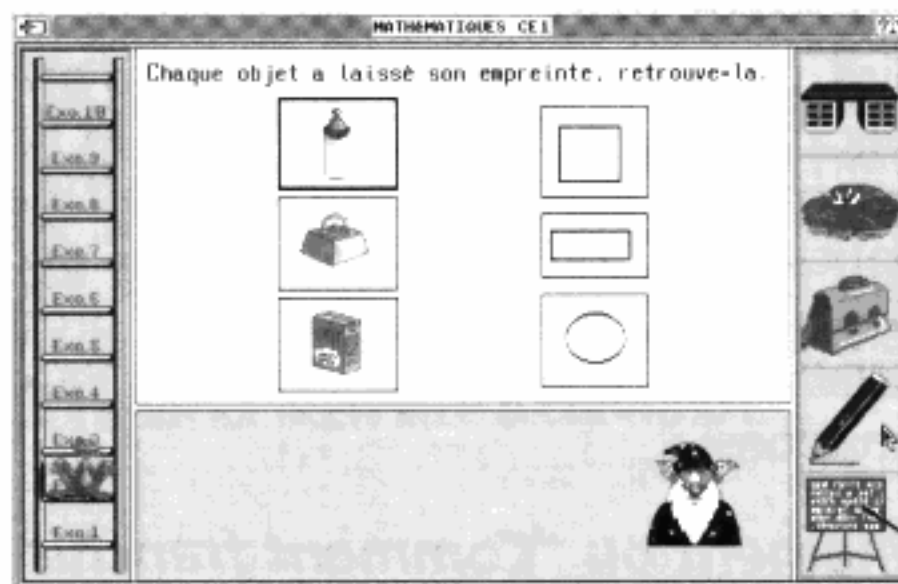
- Pour connaître le menu de Nathan Entraînement, il suffit de parcourir les nénuphars avec la souris et le titre des chapitres apparaît.
- Pour sélectionner un chapitre, il faut cliquer sur le nénuphar correspondant. La grenouille propose alors la liste des différents thèmes.
- Pour choisir un thème, cliquez sur le thème choisi pour entrer dans une série d'exercices.

Cette série d'exercices commence par une leçon. Elle résume les points importants du thème et reste accessible durant la série d'exercices.

- Après l'avoir lue il suffit de cliquer pour obtenir le premier exercice.

(la pancarte RETOUR permet de retourner directement au Bureau Magique).

- Pour effectuer l'exercice :



A - Les icônes :

- le **bureau** : permet de retourner directement dans l'environnement bureau magique.

- le **nénuphar** : permet de retourner au choix des thèmes du chapitre.

- le **cartable** : permet d'obtenir le bilan des notes concernant le chapitre en cours. Contient des aides et l'interrupteur de son.

- le **crayon** : permet d'obtenir la correction de l'exercice.

Le magicien commente alors le résultat et donne la correction. On dispose d'un ou, le plus souvent, de deux essais pour répondre à un exercice. Une aide est éventuellement fournie entre les deux essais en fonction des fautes qui ont été faites. Un nouveau clic sur le crayon permet de sortir de la correction et de reprendre le travail.

- le **tableau** : permet de revoir la leçon présentée en début de chapitre.

B - L'exercice

C'est l'espace dans lequel vous travaillez. Les activités sont de plusieurs types. Leur variété a été étudiée spécialement pour aborder une même notion sous différents aspects et en favoriser la compréhension et la mémorisation. Cette variété maintient l'attention et évite toute lassitude.

Une évaluation est faite en début de chaque thème. Elle permet de vous orienter sur une série d'exercices adaptés à votre niveau. Ainsi, si vous répondez juste, vous ne ferez pas forcément toute la série ! En revanche, trop d'erreurs ou de réponses non fournies interrompent la séquence et vous recommencerez à zéro.

Ainsi vous travaillez à votre rythme et la quantité de travail demandée est proportionnelle à vos efforts. Vos résultats sont mémorisés ce qui vous permet de vérifier votre progression.

Les exercices de Nathan entraînement se répartissent en deux grandes catégories : les exercices "souris" et les exercices "clavier".

- Les exercices "souris" se font entièrement à la souris, il s'agit de cliquer sur un mot, sur une phrase, sur une image, dans une ou plusieurs cases...

- Les exercices "clavier" demandent que l'on donne les réponses à l'aide du clavier. La souris étant utilisée pour indiquer dans quelle case on désire écrire. L'usage du clavier reste nécessaire pour maintenir une véritable réflexion.

N.B : les commandes clavier sont fournies au fur et à mesure en cliquant sur la case d'aide.

C - La zone de commentaires et d'aides

Pour chaque exercice, le magicien commente vos réponses.

Si vous avez bien répondu, Merlin le magicien vous gratifie d'un large sourire et de ses félicitations.

Si vous avez fait des erreurs, il vous le signale en faisant la moue. La touche AIDE est précieuse, elle donne des renseignements complémentaires pour que vous puissiez réussir au deuxième essai.

D - L'échelle

Sur l'échelle la grenouille monte et descend indiquant le numéro de l'exercice que vous êtes en train de faire. Ainsi vous vous situez constamment par rapport au reste du chapitre et vous savez ce qui vous reste à faire.

Nathan performance ou "Comment monter sur le podium"

Objectif : tester les connaissances acquises durant les séances d'entraînement.

Déroulement : Léo le lion prend l'avion vers des destinations où l'attendent diverses épreuves. A vous de l'aider à ramener une médaille.



Pour connaître votre destination cliquez sur le poster (mur de gauche du Bureau Magique) puis choisissez votre matière et votre niveau en cliquant une deuxième fois dans le poster qui apparaît dans la fenêtre. Si vous avez installé plusieurs applications, cliquez sur les flèches pour effectuer votre choix avant de cliquer dans le poster.

Vous retrouvez Léo le lion à l'aéroport. Il se prépare à partir pour une destination encore inconnue. Pour accélérer le lever du rideau maintenir le doigt appuyé sur le bouton gauche de la souris.

- Cliquez sur cette destination pour rejoindre le lieu des épreuves.
- Cliquez dans le menu pour choisir vos disciplines. Vous pouvez mettre votre nom à la place de celui du lion : cliquez dessus, écrivez et validez.

- Cliquez sur "commencer les épreuves".

Pour chacune de ces disciplines, dix questions seront posées, à partir du moment où vous aurez cliqué sur le pistolet.

Il suffit alors de répondre aux questions le plus rapidement possible, et de cliquer sur le chrono à chaque fois que vous avez terminé de répondre. Le lion s'anime alors pour signifier la réussite ou l'échec.

ATTENTION : dans cette épreuve, il n'y a pas de correction car il s'agit d'un test de connaissances.



Lorsque tous les exercices sont terminés, la remise des médailles a lieu puis l'entraîneur vient donner ses conseils pour de nouvelles séances d'entraînement.

- Commandes clavier : F4 pour supprimer le son.
ENTREE pour valider une réponse.

Ajouter des applications dans le bureau

Il y a deux sortes d'objets à ajouter au bureau : les APPLICATIONS BUREAU MAGIQUE (décrites dans le chapitre précédent et conçues pour venir s'installer automatiquement dans le Bureau Magique) ainsi que les AUTRES LOGICIELS pour lesquels une procédure d'intégration standard a été prévue par l'entremise du REPERTOIRE placé sur le Bureau.

Utilisation du Répertoire



ATTENTION : une mauvaise utilisation du répertoire pourrait gravement endommager le fonctionnement de votre Bureau Magique.

(En cas de problème voir plus loin "remise en place des applications").

Rôle : le petit répertoire noir "configuration" vous permet d'ajouter ou d'enlever des objets du bureau. Il permet aussi d'en modifier le nom ou les chemins d'accès.

Les objets que vous trouvez dans le bureau comme les livres, le globe ou la moto s'appellent en langage informatique des applications. Ce sont en fait des programmes informatiques qui se trouvent sur votre disque dur.

Fonctionnement : en cliquant sur le répertoire "configuration" avec le bouton de droite de la souris, un nouvel écran apparaît. En bas à gauche de l'écran deux touches "précédent" et "suivant" vous



permettent de faire défiler tous les objets qui sont présents dans le Bureau Magique, ainsi que divers renseignements les concernant.

Ajouter un programme dans le bureau :

ATTENTION, pour ajouter un programme dans le bureau, il est indispensable que:

- ce programme soit installé sur votre disque dur.
- vous connaissiez le nom du fichier exécutable de ce programme (fichier .EXE ou .COM), le chemin d'accès à ce programme, et aussi les éventuels paramètres de lancement.



Déroulement de l'installation d'un programme dans le Bureau Magique:

1. cliquer sur le répertoire avec le bouton de droite de la souris.
2. cliquer sur le bouton "Ajouter".
3. Cliquer dans la colonne "Lecteurs" sur le lecteur où se trouve le programme à installer.
4. Sélectionner le répertoire où se trouve le programme à installer en utilisant la colonne "répertoire". Choisir le répertoire dans la liste, la touche précédent permet de remonter au niveau de répertoires supérieur, la ligne de texte dans la partie supérieure du tableau indique le répertoire courant.
5. Une fois dans le bon répertoire, cliquer sur le fichier exécutable du programme à installer dans la colonne de droite : "Fichiers".
6. Cliquer sur le bouton "Valider".
7. Taper le nom qui permettra de reconnaître ce programme dans le bureau.(dans la case "nom dans le bureau")

8. Eventuellement taper les paramètres de lancement (dans la case "paramètres")
9. Valider en bas à droite.
10. Quitter en cliquant dans le coin supérieur gauche.
11. Sauvegarder les modifications en cliquant sur "oui".
12. Votre programme se trouve dans le coffre à jouets sous la forme d'un dossier "TOP SECRET". Il y aura autant de dossiers top secrets que de programmes accessibles à partir du Bureau Magique.



NOTA BENE : il est possible que certains programmes, en raison de leur type de protection, ou à cause de leur fonctionnement particulier ne puissent être lancés à partir du Bureau Magique.

Modifier les caractéristiques d'un programme :

1. Choisir le programme sur lequel vont porter les modifications en utilisant les touches "Suivant" et "Précédent".
2. Cliquer sur "Modifier".
3. Sélectionner le ou les champs à modifier en cliquant dessus ("nom dans le bureau", "fichier", "extension", "chemin" ou "paramètres"). Taper les nouvelles informations pour chacun des champs.
4. Cliquer sur le bouton "Valider".
5. Quitter en cliquant dans le coin supérieur gauche de l'écran.
6. Sauvegarder les modifications en cliquant "oui".

NOTA BENE : vous n'avez pas à modifier les caractéristiques des objets de base du bureau, seul leur nom peut-être modifié sans risque.

Supprimer un programme du Bureau Magique :

Attention: lorsque vous supprimez un programme du Bureau Magique celui-ci n'existe plus dans le Bureau Magique. Il faudra alors le réinstaller pour y accéder à nouveau à partir du bureau.

1. Choisir le programme à supprimer en utilisant les boutons "Précédent" et "Suivant".
2. Cliquer sur le bouton "Supprimer".
3. Confirmer la suppression.
4. Quitter en cliquant dans le coin supérieur gauche de l'écran.
5. Sauvegarder les modifications en cliquant "oui".

Installation/désinstallation des Applications

Pour installer ou pour enlever une Application Bureau Magique :

1. Mettez votre ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.
2. Introduisez la disquette "APPLICATION BUREAU MAGIQUE" choisie dans le lecteur A ou dans le lecteur B.
3. Selon le lecteur choisi tapez A: (ou B:) puis validez avec la touche entrée.
4. Tapez install puis validez avec la touche entrée.
5. On vous demande si vous désirez installer ou désinstaller cette Application. (désinstaller signifie retirer une Application déjà installée de l'Environnement Bureau Magique). Faites votre choix en utilisant les flèches et validez avec la touche Entrée.

Rappel : vous ne pouvez pas installer d'application Benjamin dans le Bureau Junior et vice versa.

Remise en place des applications (version PC)

Dans les cas suivants :

- les objets dans le Bureau ont disparu,
- des applications du Bureau ont été supprimées lors de l'utilisation du Répertoire...

Il est possible de refaire la mise en place des applications installées en utilisant le programme "REVIT" qui se trouve dans PAGE\SYSTEME\DEF.

Pour cela, placez-vous dans ce répertoire, tapez REVIT et validez. Après quelques secondes, les éléments du bureau sont remis en place. Cette procédure ne tient pas compte des applications installées avec le Répertoire.

Lancement à partir de Windows

Création d'un icône Bureau Magique dans Windows : à partir du gestionnaire de fichier WINDOWS, sélectionner BMB.BAT ou BMJ.BAT puis, grâce aux fichiers BURO1.ICO ou BURO2.ICO, ajouter l'icône choisi. Il vous suffira de cliquer sur celui-ci pour accéder au Bureau Magique.

NOTA BENE : Si, au contraire, vous activez Windows à partir d'un icône "Top Secret" du Bureau Magique (voir Utilisation du Répertoire p 22), il est préférable de revenir au Bureau en quittant Windows normalement et non pas en cliquant sur l'icône Bureau Magique (économie de mémoire vive).

Copie de sécurité et licence d'utilisation

Disquettes de sauvegarde

IBM et compatibles

Le Bureau Magique n'a pas de protection physique sur le disque dur. Lorsqu'il est prévu une installation sur disque dur, seules les disquettes originales fournies par NATHAN LOGICIELS doivent être utilisées. Elles constituent vos disquettes de sauvegarde. Nous vous conseillons de les ranger dans un endroit sûr.

Licence d'utilisation

Toute copie illégale de ce logiciel tombe sous le coup de la législation protégeant le droit d'auteur et est passible de poursuites pénales. Le logiciel dont vous venez d'acquérir le droit d'usage représente les efforts de beaucoup de gens : créateur, artistes, auteurs, pédagogues, ingénieurs, distributeurs, revendeurs et d'autres participants.

Le coût de réalisation de cette œuvre ainsi que les droits qui lui sont attachés ne peuvent être recouvrés qu'à travers les ventes. Les copies illégales lèsent les auteurs et contribuent en fin de compte à l'augmentation du prix de vente que payent les utilisateurs légaux.

Protection logique

Le Bureau Magique est doté d'un système de protection logique. Nous utilisons un code qu'il convient d'entrer en consultant la documentation. Lors du lancement, de temps à autre, il vous sera posé une question à laquelle vous devrez répondre correctement pour poursuivre l'utilisation du logiciel. Reportez-vous au feuillet marron inclu dans la documentation pour fournir le code du personnage qui apparaît à l'écran.

REMERCIEMENTS

Le projet BUREAU MAGIQUE a été réalisé par trois équipes regroupant des spécialistes du multimédia informatique et des pédagogues confirmés. Nous remercions tous ceux et toutes celles, jeunes ou moins jeunes qui ont apporté leur concours à cette réalisation.

EQUIPE BUREAU MAGIQUE ENVIRONNEMENT

Direction de projet : Nathan Logiciels

Conception : Nathan Logiciels

Design et coordination : Nicolas Rodelet

Réalisation informatique : Patrick Audinet, Denis Brouillet

Dans le cadre du projet "Environnement Page Multimedia" © Nathan Développement, 1992.

Remerciements à Philippe Villain et Frédéric Clément (Microïds) pour leur contribution importante en imagerie et son. La simulation de moto est un extrait de *Grand Prix 500 II* de Microïds.

Graphisme : Antoine Rodelet, Christian Roux

Musique : Claude Abromont

Qualification : Nathan Logiciels

Documentations : Nathan Logiciels

EQUIPE APPLICATION FRANCAIS PRIMAIRE

Superviseur : Maryline Pascal

Scénaristes :

- André Kaizer, Principal adjoint de Collège, co-auteur de *la Semaine de Français* paru chez Fernand Nathan.

- Hugues ADAM, Professeur d'Ecole, co-auteur de *la Semaine de Français* paru chez Fernand Nathan.

- Christian BARON, Directeur d'Ecole.

Nous remercions les élèves des classes du CP au CM de l'Ecole de Rosselange pour l'aide à la mise au point et leurs précieux conseils.

EQUIPE APPLICATIONS MATHEMATIQUES PRIMAIRE

Superviseur : Nicolas Rodelet

Scénaristes :

- Guy Benaïoun, professeur de mathématiques, spécialiste de l'informatique pédagogique, co-auteur de *Transmaths 6ème* paru chez Fernand Nathan.

- Jean-Paul Louis, professeur de mathématiques, auteur de didacticiels.

- Alain Cluzeau, professeur de mathématiques, auteur de didacticiels.

- Edouard Ganz, professeur de mathématiques.

Leurs collègues des écoles maternelles et primaires de Barbezieux avec l'aimable autorisation de Mme l'Inspectrice de l'Education Nationale de la circonscription.

Nous remercions chaleureusement les élèves qui ont contribué à la mise au point des activités.

Malgré tous les efforts qui ont été mis à contribution pour mener à bien ce projet, en raison de son importance et des possibilités d'erreurs humaines, malgré des tests de qualification intensifs, il peut encore subsister des fautes de frappe, des inexactitudes ou des dysfonctionnements. Dans ce cas, veuillez avoir l'obligeance de nous en tenir informés afin que nous puissions y remédier pour la prochaine édition.

Le Bureau Magique Nathan

feuille de protection

