

# Le Bureau Magique®

## Addenda concernant la version Atari.

### 1) Première utilisation.

#### 1.1 Ajout de l'Application Entraînement dans l' Environnement Bureau :

- insérez la disquette "APPLICATION N° 1",
- cliquez sur l'icone INSTALL.PRГ et suivez les instructions données à l'écran.

#### 1.2 Mise en Oeuvre de l'environnement Bureau Magique :

- Insérez la disquette "ENVIRONNEMENT N° 1",
- Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.
- L' icone "BMB" ou "BMJ" apparaît. Cliquez dessus, le logiciel démarre.
- Le Bureau Magique apparaît.

### 2) Mise en oeuvre courante.

- Insérez la disquette "ENVIRONNEMENT N° 1".
- Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.
- L' icone "BMB" ou "BMJ" apparaît. Cliquez dessus, le logiciel démarre.

### 3) Disque Dur.

- Il n'y a pas à proprement parler d'installation sur disque dur.
  - Mais, si vous avez déjà installé vos applications dans l'environnement, vous pouvez copier vos disquettes sur le disque dur.
- Pour cela reportez-vous au manuel d'utilisation de votre ATARI.

### 4) Ajout d'autres applications dans le bureau.

Pour ajouter une application :

- insérez la disquette "APPLICATION N° 1" dans le lecteur,
- réinitialisez votre ATARI, cliquez sur l'icone INSTALL.PRГ.

Pour enlever une application du bureau :

- insérez la disquette "APPLICATION N° 1" dans le lecteur;
- réinitialisez votre ATARI, cliquez sur l'icone DESINST.PRГ.

## Avertissements :

La partie entraînement (p. 17 du manuel) a été réalisée en moyenne résolution et 4 couleurs en raison des capacités techniques propres à l'ATARI.

L'aspect esthétique mis à part, cette application est aussi efficace sur ATARI que sur les autres machines, les exercices sont les mêmes.

Cependant, pour les niveaux CE1 et CE2 de Mathématiques (chapitre symétrie), un ou deux exercices (sur 250), portant sur les couleurs ne pourront être résolus.

La partie "utilisation du répertoire" (p. 22 à 24 du manuel) ne concerne que la version PC.

## **AVERTISSEMENT**

Lors du lancement de la partie **Nathan Entraînement**, il vous est demandé d'insérer la disquette ENTRAINED. Lorsque ce message apparaît,insérez la la disquette numéro 3 de l'environnement (portant la dénomination ENTRAINED - GPJ ou GPB JEUX) et en aucun cas la disquette N°1 (portant la dénomination ENTRAINEMENT) de l'application concernée, qui vous sera demandée par la suite.