LORIGRAPH®

Manuel d'utilisation
pour AMSTRAD

PRESENTATION GENERALE

LORIGRAPH est un outil de création de dessin où toutes les fonctions, représentées par des icônes, sont sélectionnées par l'intermédiaire d'un curseur que l'on déplace au moyen des flèches du clavier, ou encore grâce à la manette de jeu.

Dès le chargement du programme apparaissent à l'écran tous les éléments qui vont vous servir :

- à gauche, les ICONES représentant vos différents outils, décrits plus loin :

- les CISEAUX page 3
- l' ECRITURE page 4
- le TAMPON page 3
- les LUNETTES page 4
- le CRAYON page 5
- la DROITE page 5
- la GOMME page 5
- le SPRAY page 6
- le PINCEAU page 7
- le ROBINET page 6
- le RECTANGLE, plein ou vide page 6
- l'ELLIPSE, pleine ou vide page 6
- le RECTANGLE ARRONDI page 6

- en haut, les fenêtres déroulantes :

MODE page 7
FONC page 8
COLO page 9
FILE page,9
TEXT page 10
ERA page 11

- en bas,

- la fenêtre de contrôle des modes logiques page 7
- la fenêtre de composition des motifs et les huit fenêtres de motif de remplissage page 11

Dans la fenêtre de contrôle des modes logiques, en bas à gauche, se trouve un petit carré qui contient une flèche : elle bouge si vous utilisez les touches de mouvement. C'est le curseur.

Le déplacement de ce curseur vous permet de choisir l'une ou l'autre des ICONES : quand la flèche vient se superposer au dessin de l'outil de votre choix, actionnez la touche "COPY" du clavier ou le bouton de la manette de jeu. Vous avez CLIQUE : l'icône cliquée apparaît alors en vidéo inverse, jusqu'à la sélection d'une autre icône dans les pages qui suivent. Vous pouvez maintenant voir les explications détaillées dans les pages qui suivent.

LES CISEAUX

En cliquant l'icône des **CISEAUX**, vous pouvez découper un rectangle de n'importe quel dessin présent à l'écran.

Le curseur se transforme en une croix, qui va vous servir à déterminer deux sommets opposés du rectangle. Vous cliquez une première fois pour indiquer l'un des sommets ; vous déplacez le curseur en diagonale vers un autre point tout en voyant se dessiner le contour du morceau à découper; quand vous avez déterminé le deuxième sommet, vous cliquez encore. Le rectangle est découpé et vous pouvez maintenant le déplacer là où vous voulez : à chaque nouveau clic ce découpage sera collé sur votre dessin.

LE TAMPON

En sortant de la fonction **CISEAUX** pour aller chercher une autre icône, le morceau que vous avez découpé est automatiquement stocké dans le **TAMPON**. Il y restera jusqu'à ce que vous ayez fait un autre découpage aux ciseaux.
Vous pouvez récupérer votre dessin en cliquant le **TAMPON**. Le dessin va se déplacer avec votre curseur, et vous pouvez encore le coller n'importe où sur l'écran.

De plus, le coin supérieur gauche du tampon peut servir de motif de remplissage si vous cliquez alors la fenêtre de composition des fonds.

L'ECRITURE

En cliquant l'icône d' **ECRITURE** , vous obtenez un curseur de la forme d'un angle droit, qui vous sert à déterminer la posititon de début de votre ligne de texte.

Après un clic, vous pouvez utiliser tous les caractères alphanumériques du clavier, pour écrire comme sur une machine à écrire : le retour à la ligne se fait automatiquement. Pour arrêter d'écrire et retrouver le curseur, vous devez appuyer sur la touche "**ENTER**".

Vous pouvez définir vous-même un jeu de caractères grâce à la fenêtre TEXT. C'est votre jeu qui est utilisé si le **PINCEAU** n'est **PAS** sélectionné.

LES LUNETTES

L'icône des **LUNETTES** a deux fonctions :

- vous permettre d'accéder aux parties du dessin qui sont cachées sous les bords de l'écran ; pour cela, vous devez cliquer les **LUNETTES** , puis vous placer au milieu de votre dessin, cliquer, et déplacer la fenêtre de l'écran au-dessus de votre dessin;

- vous pouvez aussi regarder et corriger votre dessin à la LOUPE ; pour cela, il faut avoir sélectionné la fonction **MAGN** (loupe) dans la fenêtre **FONC**. Ensuite, vous pouvez cliquer les **LUNETTES** , puis venir placer le curseur à l'endroit du dessin que vous voulez voir à la loupe.
CLIQUEZ, vous verrez apparaître cette portion de dessin dans la fenêtre de contrôle du coin supérieur gauche de l'écran, tandis que l'agrandissement occupera tout l'écran.

En cliquant, vous ferez apparaître le crayon. Un clic sur un point éteindra un point allumé ou allumera dans la couleur du crayon un point éteint. Vous pourrez suivre le résultat des modifications au fur et à mesure sur la fenêtre de contrôle.
Vous pourrez déplacer la fenêtre de contrôle en cliquant sous la fenêtre de contrôle puis en utilisant les touches de mouvement du curseur.
Une fois le dessin corrigé, vous pourrez sortir du mode **LOUPE** en cliquant le point le plus en haut à gauche de la fenêtre de contrôle.

LE CRAYON

L'icône du **CRAYON** vous permet de dessiner à main levée. Cliquez le **CRAYON**, et dessinez ... Pour lever votre plume, cliquez de nouveau. Votre forme de crayon peut prendre la forme de l'un des 27 pinceaux à choisir dans la fonction **PEN** de la fenêtre **FONCTION**.

Pour cela, vous devez, avant de dessiner, cliquer l'icône du **PINCEAU**. Vous dessinerez alors avec le pinceau pré-sélectionné, qui est rappelé dans le petit carré de sélection de table logique en bas à gauche de l'écran.

Attention ! si vous dessinez avec un **PINCEAU**, vous actionnez automatiquement la fonction **MIRO** (miroir) de la fenêtre **FONCTION**. Cette fonction est positionnée en kaléidoscope au début du programme.
Vous pouvez modifier l'agencement des miroirs par la fonction **MIRO**.

LES DROITES

L'icône des **DROITES** vous permet d'obtenir un tracé automatique de **DROITES**. Cliquez d'abord l'icône **DROITE**. Puis, déplacez le curseur -une croix- jusqu'à l'endroit où doit commencer votre droite ; cliquez. Déplacez ensuite le curseur jusqu'à l'endroit où votre droite doit se terminer ; cliquez de nouveau.
Votre droite, ou segment de droite est dessinée.

Si vous avez auparavant cliqué l'icône **PINCEAU**, votre droite sera tracée en fonction du pinceau qui est choisi à ce moment (voir dans le petit carré de sélection de la table logique en bas à gauche de l'écran).

LA GOMME

Si vous voulez effacer une partie de votre dessin, cliquez l'icône de la **GOMME**.
Le curseur devient alors un petit carré qui est le point de départ de la surface à effacer. Déplacez ce curseur vers la zone à effacer. Cliquez. Puis, faites déplacer le curseur de manière à agrandir le petit carré jusqu'à la taille de la zone à effacer ; cliquez de nouveau, la zone a disparu.

LE SPRAY

En cliquant l'icône **SPRAY**, vous pouvez saupoudrez votre dessin de tout motif présent dans la fenêtre de combinaison des fonds.

Le curseur devient alors un petit nuage que vous déplacez jusqu'à l'endroit que vous voulez asperger ; cliquez ; le **SPRAY** s'applique alors sur toute la surface où vous déplacez le curseur, jusqu'au clic suivant.

LES FORMES

Trois types de formes sont préparées par des icônes : des rectangles (ou carrés), des ellipses (ou cercles), et des rectangles aux bords arrondis. Il vous suffit de cliquer l'une des icônes, puis de positionner le curseur à un coin pour un rectangle, ou au centre pour une ellipse : Cliquez, puis déplacez le curseur jusqu'à obtenir la figure exacte désirée. Cliquez de nouveau : la figure est tracée, avec un contour **PINCEAU** éventuellement.

Attention ! les **RECTANGLES** et les **ELLIPSES** peuvent être obtenus en formes remplies par le motif de remplissage sélectionné dans la fenêtre de sélection. Le résultat obtenu sera différent selon le mode logique en vigueur (voir fenêtre **MODE**).

LE ROBINET

L'icône du **ROBINET** permet d'obtenir le remplissage pré-sélectionné dans le fenêtre de composition des fonds.

Vous devez cliquer l'icône **ROBINET**. Le curseur se transforme en un seau dont la goutte détermine l'endroit où doit commencer le remplissage. Une fois cet endroit choisi, vous cliquez. Vous voyez alors s'effectuer le remplissage.

LE PINCEAU

Selon qu'il est cliqué ou non, le **PINCEAU** peut être utilisé pour le trait au **CRAYON**, pour une **DROITE** ou pour le contour d'un **RECTANGLE**, d'une **ELLIPSE** ou d'un **RECTANGLE ARRONDI**.

Le choix du pinceau se fait par la fonction **PEN** de la fenêtre **FONCTION**. Le pinceau en cours est présenté au milieu du petit carré de la fenêtre des modes logiques, en bas à gauche de l'écran.

LA FENETRE MODE

En cliquant la fenêtre **MODE**, vous pouvez choisir le mode logique, suivant lequel se font les différents mélanges de motifs ou de tracé.

La fenêtre de contrôle, en bas à gauche de l'écran, vous permet de vérifier quel mode logique est en cours. Ils sont au nombre de trois :

- Le mode **AND** : Quand deux motifs se superposent, seuls sont conservés les points qui appartiennent à la fois à l'un et à l'autre ; La croix de contrôle ne montre que le centre, à la croisée de l'une <u>et</u> de l'autre branche.

- Le mode **OR** : Quand deux motifs se superposent, sont allumés aussi bien les points de l'un que les points de l'autre ; la croix de contrôle montre tous les points sur l'une <u>ou</u> l'autre branche.

-Le mode **XOR** : Quand deux motifs se superposent, sont allumés les points qui appartiennent à l'un ou à l'autre, mais pas aux deux ; la croix de contrôle montre ses deux branches, <u>sauf</u> sur le centre.

En complément des modes logiques, on peut aussi activer ou non le mode **OVER** ou mode de recouvrement. Cela signifie qu'une nouvelle forme viendra par-dessus le dessin précédemment à l'écran. Quand le mode **OVER** est activé, il apparaît en vidéo inverse dans la fenêtre des **MODES**. Dans la fenêtre de contrôle, le petit carré vient alors recouvrir la branche gauche de la croix de contrôle des modes logiques.

LA FENETRE FONCTION

Quand on clique la fenêtre **FONCTION**, on voit apparaître quatre fonctions :

- La fonction **MAGNifier**

En cliquant la fonction **MAGN**, on actionne la **LOUPE** associée à l'icône **LUNETTES**. Quand le mot **MAGN** apparaît en vidéo inverse, c'est que la fonction **LOUPE** est activée. Pour désactiver la fonction **LOUPE**, cliquez de nouveau le mot **MAGN**.

- La fonction **PEN**

En cliquant le mot **PEN** de la fenêtre **FONCTION**, vous voyez apparaître au milieu de l'écran une fenêtre qui montre les 27 pinceaux disponibles.
Vous sélectionnez un pinceau en le cliquant ; vous le voyez alors apparaître dans le carré de contrôle de la fenêtre des modes logiques, en bas à gauche de l'écran.
Si vous cliquez le pinceau "blanc" (en haut à droite), vous pouvez obtenir des figures aux bords non délimités.

- La fonction **MIROir**

En cliquant le mot **MIRO** de la fenêtre **FONC**, vous voyez apparaître la fenêtre de choix des axes de symétrie de votre dessin.
A l'initialisation du programme, les 4 axes de symétrie sont activés pour obtenir un dessin de type kaleidoscope. En cliquant l'un ou l'autre des axes de symétrie de la fenêtre de sélection des **MIROIRS**, vous choisissez vos axes. Vous pouvez tous les éliminer en les cliquant tous. Vous pourrez alors utiliser l'ensemble **CRAYON** avec **PINCEAU** sans effet **MIROIR**.

La sortie du choix de miroir se fait en revenant cliquer le centre de la fenêtre de sélection des miroirs.

- La fonction **CLS**

En cliquant deux fois **CLS** (CLear Screen), vous obtenez une réinitialisation totale de votre surface de dessin. Par contre, le **TAMPON** n'est pas modifié.

LA FENETRE FILE

Les commandes de la fenêtre **FILE** vous permettent les opérations d'archivage de vos dessins.

- La commande **LOAD** vous permet de charger à l'écran un dessin déjà sauvegardé. Apparaît alors une fenêtre pour l'enregistrement du nom de votre dessin (de trois à huit caractères au choix) : tapez au clavier ce nom puis la touche "**RETURN**". Le chargement s'effectue alors. La touche "**DEL**" peut vous permettre de renouveler l'opération en cas d'erreur de nom.

- La commande **SAVE** provoque l'opération inverse c'est-à-dire la sauvegarde sur cassette ou disquette de toute la surface de dessin. Cliquez la fenêtre **FILE** puis la commande **SAVE**. Vous devez, comme pour **LOAD**, donner un nom à votre dessin (3 à 8 caractères).

- La commande **PRINT** vous permet de visualiser la totalité de votre dessin. Vous cliquez la fenêtre **FILE**, puis la commande **PRNT** ; les icônes et les fenêtres disparaissent alors, et vous voyez la surface totale de votre dessin. Tapez l'une des flèches pour reprendre les opérations.

- La commande **COPY** vous permet d'obtenir sur votre imprimante une copie du dessin total. Cliquez la fenêtre **FILE**, puis la commande **COPY** : Vous voyez apparaître alors un damier de sélection de l'imprimante utilisée (type 1 : DMP1 et compatibles ; type 2 : EPSON et compatibles), avec possibilité d'édition en deux formats. Déplacez le curseur sur la case de votre choix, puis cliquez de nouveau.

LA FENETRE COLOr

Avec les commandes de la fenêtre COLO, vous changez à volonté les 4 couleurs de votre dessin, choisies parmi les 27 de l'ordinateur.

- La commande **BORD** vous permet de visualiser chacune des 27 couleurs, autour de votre dessin, qui ne change pas. Cliquez la fenêtre **COLO**, puis la commande **BORD**.
Vous voyez apparaître un rectangle où sont rangés 27 points symbolisant les 27 couleurs ; en déplaçant le curseur de point en point, vous voyez changer la couleur du **BORD**.
Cliquez de nouveau quand vous voulez confirmer votre choix.

- Les commandes **PAPIeR** (pour le choix du fond) et **CHOIx** (pour le choix des trois autres couleurs de travail) fonctionnent sur le même principe que la commande **BORD** : après avoir cliqué la commande, vous devez faire bouger le curseur jusqu'à sélection de la couleur désirée, puis cliquer de nouveau pour confirmer. Notez que pour **CHOIx**, vous devez d'abord indiquer laquelle des trois couleurs de travail vous allez modifier.

- Une fois définies vos quatre couleurs de base (1 par **PAPIeR**, 2 par **CHOIx**), vous utilisez la commande **PEN** pour indiquer laquelle de ces 4 couleurs servira dans les tracés (le trait au **CRAYON**, les pourtours de **FIGURES**, les **PINCEAUX**, les **DROITES**).

- De même, la commande **FILL** vous permet de déterminer laquelle des quatre couleurs va être utilisée pour les motifs de remplissage.

- Enfin, la commande **DEFC** fait apparaître une palette de 9 couleurs composées à partir des 4 couleurs de base : chacune peut être cliquée pour être utilisée comme fond de remplissage.

LA FENETRE TEXTe

Les caractères que vous écrivez en utilisant l'icône d'ECRITURE peuvent être de tailles différentes. En cliquant la fenêtre TEXT, vous voyez apparaître quatre possibilités :

- taille 1-1 : standard
- taille 1-2 : deux fois plus large
- taille 2-1 : deux fois plus haut
- taille 2-2 : deux fois plus large et deux fois plus haut

Vous devez cliquez l'une de ces quatre combinaisons pour faire changer la taille des caractères en conséquence.

- La commande **DEFT** vous permet de créer votre propre jeu de caractères : celui qui sera utilisé ensuite par l'icône d'**ECRITURE** sans **PINCEAU**. Chaque jeu est composé de 256 caractères, définis par les différentes combinaisons de touches du clavier.
Pour créer un caractère : Cliquez **DEFT**, puis tapez la touche (ou combinaison de touches) correspondante au clavier. Vous dessinez votre caractère en allumant ou éteignant les 64 points du carré de définition comme pour la **LOUPE**, à l' aide du curseur. Pour enregistrer en mémoire votre nouveau caractère, sortez le curseur de la zone de définition, puis cliquez.

- La commande **SAVE** de la fenêtre **TEXT** vous permet de sauvegarder le jeu de caractère que vous avez crée, en procédant comme pour sauvegarder un dessin en **FILE**.

- De même, la commande **LOAD** de la fenêtre **TEXT** vous permet de charger dans le programme un jeu de caractère préalablement sauvegardé.
Remarque : Si vous ne chargez pas de jeu de caractère (par **LOAD**) ou n'en définissez pas (par **DEFT**), ce sont les caractères de l'ordinateur qui apparaissent pour les deux jeux d'**ECRITURE**.

LA FENETRE ERA

En cliquant la fenêtre **ERA**, vous effacez les dessins opérés à l'écran depuis la dernière fois que vous avez utilisé une des fenêtres. Le reste du dessin est conservé.

LE CHOIX DU REMPLISSAGE

Au bas de l'écran se trouvent présentés 8 motifs possibles de remplissage (utilisés pour les **ELLIPSES**, les **RECTANGLES**, le **ROBINET** ou le **SPRAY**). On sélectionne l'un de ces motifs en cliquant dessus : il apparaît alors dans le carré de combinaison à gauche de la rangée des motifs.

On peut mélanger ces motifs comme on veut, selon l'un des trois modes logiques **AND**, **OR** ou **XOR**, qu'on aura auparavant activé dans la fenêtre **MODE**. Le résultat apparaît toujours dans le carré de combinaison, et peut être remis à blanc si l'on clique directement dessus.

En outre, vous pouvez utiliser comme motif de remplissage l'un de vos dessins, après l'avoir découpé puis sauvegardé dans le **TAMPON**. Vous devez alors cliquer le **TAMPON** puis la fenêtre de composition des fonds : C'est le coin supérieur gauche du **TAMPON** qui apparaît comme motif de remplissage.

LES PRE-SELECTIONS DE CURSEUR

Pour faciliter des repérages de position du curseur, ou des déplacements rapides, vous pouvez attribuer à chacun des numéros du clavier (de 0 à 9) une position de curseur. Positionnez le curseur à l'endroit que vous voulez marquer, puis tapez la touche "**CONTROL**" et le numéro choisi. Quand vous voulez ensuite que le curseur revienne à cette position, vous devez simplement appuyer le chiffre correspondant.

NOTE SUR LES FICHIERS GENERES PAR LORIGRAPH

LORIGRAPH enregistre ses dessins dans des fichiers binaires de 16 384 octets, extension : **LOR**. Pour charge par **BASIC** un dessin nommé par LORIGRAPH "**XYZ**", vous devez donc taper :

MODE 1 : LOAD "XYZ.LOR", 49152

A l'inverse, tout dessin sauvegardé par **BASIC** sous la forme :

SAVE "XYZ.LOR" B, 49152,16384

peut être traité par LORIGRAPH.

Attention : tout fichier de taille supérieure à 16384 octets endommagera le programme chargé.

Similairement les fichiers générés par le jeu de caractères (commande **SAVE** de la fenêtre **TEXT**) ont pour longueur 1048 octets ; ils ont pour extension **CAR**.

BUDGET FAMILIAL

pour

AMSTRAD

Manuel d'utilisation

BUDGET FAMILIAL

AMSTRAD

Par C.LARUELLE

Copyright LORICIELS SEPTEMBRE 85
Tous droits de reproduction, de traduction et de location pour le logiciel et ce manuel réservés pour tous pays.

Ce logiciel rend enfin possible une gestion familiale simple, rapide, efficace sur micro-ordinateur. Vous pouvez :
- Etablir un budget prévisionnel sur 12 mois (20 prévisions par mois)
- Comparer solde prévisionnel et solde bancaire
- Faire votre analyse budgétaire = calcul des agios, calcul d'intérêts
- Savoir où va votre argent, en visualisant l'histogramme, établi automatiquement, de vos dépenses par postes et par ordre-types (14 postes et 112 ordres-types choisis par vous-même)
- Sortir les tableaux sur imprimante
- Protéger toutes ces informations par code confidentiel

Rassurez-vous, toutes ces possibilités sont très accessibles. Il vous suffira d'une heure ou deux pour vous familiariser avec ce manuel d'apprentissage et le logiciel de gestion familiale.

Après chargement du programme (2mn), la page MENU apparaît.

Passons en revue les différentes options.

I OPERATIONS

- 1ere colonne : Numéro du chèque ou code de l'opération (3 derniers chiffres du chèque par exemple). Attention : Il est indispensable d'attribuer un numéro à chaque opération, le logiciel effaçant toutes les opérations suivant un numéro vide.

- 2eme colonne : Date d'emission du cheque
* La syntaxe : pour le 1er decembre, entrez 1.12 ou 1.12 ou 1/12
* La fonction : l'analyse de la date dans cette colonne est à la base du calcul du solde previsionnel. Par conséquent, si vous ne voulez pas que cette opération soit prise en compte dans le solde previsionnel, laissez cette colonne vide.
- 3eme colonne : Date de valeur
Vous en avez connaissance par vos relevés bancaires. C'est la date à laquelle le montant est effectivement crédité ou débité. L'analyse de cette colonne est à la base du calcul du solde bancaire.
Si vous ne voulez pas que cette opération soit prise en compte dans le solde bancaire, laissez cette colonne vide.
- 4eme colonne : Montant
Il peut être positif ou négatif, dans ce dernier cas, n'oubliez pas le signe - devant le débit. Après validation de la colonne (Enter ou Flèche) le fond se colore en rouge pour les débits, et en vert pour les crédits. Attention : les centimes doivent être séparés par un point et non une virgule.
- 5eme colonne : Ordre
Des ordres-types peuvent être prévus par vous. Ils figurent au catalogue (cf touche 9 du MENU). Après validation de la colonne, si un "ordre-type" a été reconnu, l'ordre apparait en vidéo inverse. Vous pouvez consulter le catalogue depuis le mode "opérations". Pour revenir à ce mode depuis le catalogue, vous taperez "SHIFT + COPY", et vous retrouverez votre curseur dans la colonne "ordre" là ou vous l'aviez laissé.
Outre les ordres-types, vous pouvez former un ordre quelconque. Toutefois, dans ce cas, le montant correspondant sera cumulé lors d'un "nouveau mois" (cf touche 7 du MENU) dans les "divers" (cf 6 histogramme).

Descriptif des commandes

- Attention : La 1ere ligne de la 1ere page est réservée au report du dernier solde bancaire. Pour la 1ere utilisation du programme, remplissez cette ligne à la main en faisant figurer le dernier report connu. Pour la suite, le report se fera automatiquement à chaque "nouveau mois" (cf touche 7).

- Page : accès à la page suivante : > (sans SHIFT)
  accès à la page précédente : < (sans SHIFT)

- Déplacement dans les colonnes et les lignes : Les quatre flèches
- Effacement : DEL en cours de frappe ou SHIFT + DEL si on veut effacer une fenêtre déjà remplie.
- Copie pour imprimante : CTRLP
- Retour au MENU : COPY

2 SOLDE BANCAIRE

C'est la somme effectivement sur votre compte à un moment donné qui doit correspondre à celle figurant sur votre dernier relevé bancaire, si toutes les opérations avec leur date de valeur ont bien été reportées dans "Budget Familial".

Retour au MENU en appuyant sur une touche.

3 PREVISIONS

Ce mode est similaire au mode "opérations" quant à la forme, mais il vous propose de déterminer votre prévision de budget sur l'année qui vient, avec toutes vos échéances régulières et celles dont vous pouvez estimer la date.

Vous disposez d'une page écran par mois. Ainsi chaque mois, vous pourrez rajouter aux dépenses courantes des opérations, les prévisions du mois suivant.

Pour remplir les prévisions par mois, à partir du menu, tapez 9, puis COPY puis P.

4 LE SOLDE PREVISIONNEL

C'est le solde de votre compte si l'on considère que toutes les opérations sont comptabilisées instantanément. A l'inverse du solde bancaire, il ne tient donc pas compte des délais de paiement, ni des échéances.
Solde donc toutes les opérations dont la colonne "Emis" a été renseignée.

5 ANALYSE BUDGETAIRE

Traite les trois dernier mois (6 dernières quinzaines) au niveau des dates de valeur. Vous obtenez ainsi votre solde bancaire jour après jour.
Un solde bancaire négatif donnant généralement lieu à des agios, ceux-ci seront calculés au taux que vous aurez précisé aux "initialisations" (9 puis COPY depuis le MENU).

Inversément, le plus petit solde positif, laissé sur votre compte pendant une quizaine aurait certainement pu être placé sur un compte rémunéré (la plupart de ces comptes ont des dates de valeur tous les 15 jours). Le programme calcule donc les intérêts que vous avez perdu, selon un taux d'épargne que vous aurez précisé aux "Initialisations", et qui peut être modifié à tout moment.

De plus, le programme calcule les intérêts portant sur le plus grand solde négatif apparaissant sur une quizaine. En effet, il est concevable d'avoir un "découvert" (solde négatif) sur son compte bancaire pendant quelques jours, ce qui évite de déplacer la somme équivalente d'un compte rémunéré pendant toute une quizaine ..... à condition bien sûr de disposer de cette somme sur ce compte rémunéré ! Cet intérêt est lui aussi calculé sur le taux d'épargne déjà "intialisé".

Vous pouvez obtenir une copie sur imprimante de tous les tableaux de l'analyse budgétaire.

6 HISTOGRAMME

L'histogramme des dépenses doit être initialisé chaque année, et en début d'utilisation du logiciel (9 depuis le MENU puis COPY puis SHIFT *).

Attention : cet histogramme est mis à jour mensuellement par la touche 7 (nouveau mois). Vous ne pourrez donc le visualiser qu'après une saisie d'opérations comportant des postes et ordres-types, avec une date de valeur, puis un "nouveau mois" (touche 7).

L'histogramme visualise vos dépenses, regroupées par postes (que vous avez défini aux "initialisations" -touche 9-).

La colonne "DIVERS" tient compte de toutes les dépenses ne correspondant à aucun poste ni ordre-type, ainsi que du solde bancaire actuel.

Le tableau suivant, accessible en frappant une touche autre que COPY, donne une expression chiffrée de l'histogramme ainsi que le pourcentage de chaque poste par rapport à la colonne REVENUS. Il est donc possible , en fonction de votre solde bancaire actuel, que le total de vos dépenses dépasse ou n'atteigne pas 100% de vos revenus !

Une nouvelle pression sur une touche, et apparait la ventilation des dépenses de l'année, en francs. Seuls apparaissent les ordre-types correspondant à une dépense ou une recette.

Vous pouvez obtenir une copie sur imprimante de ces deux derniers états.

7 NOUVEAU MOIS

Lorsque vous aurez fait votre analyse budgétaire, la commande "Nouveau mois" éliminera les opérations traitées, qui comportent une date de valeur (ou dont le montant est nul) et accumulera le montant de celles correpondant à un poste ou un ordre-type dans l'histogramme.

Les opérations non encore traitées seront réordonnées à l'écran, et le report figurera en tête automatiquement avec sa date de valeur.

8 CHARGEMENT DES DONNEES

Mettez en place votre cassette de données dans le magnétophone, et suivez les ordres à l'écran. Après chargement (2mn), le libellé du compte apparait.

Entrez votre mot de passe (que vous aurez eu soin de donner en "Initialisation", touche 9 avant de procéder à l'enregistrement de ces données).

Si vous faîtes une erreur, entrez des caractères jusqu'au signal sonore, puis renouvelez l'opération. Le menu apparait.

9 CATALOGUE ET INITIALISATION

La page 1 du catalogue des postes et ordres-types apparait. Un seul poste est prévu par le logiciel REVENUS, les autres sont à définir par vous en vous inspirant de l'exemple donné en annexe de ce manuel. Vous pouvez définir jusqu'à 13 postes de dépenses, mais ne laissez pas de poste en blanc au milieu, l'histogramme ne prenant en compte que les postes jusqu'au premier blanc rencontré. A chacun de ces postes, vous pouvez faire correspondre jusqu'à 8 ordres-types choisis par vous (7 caractères maximum, Majuscules ou Minuscules indifféremment).

Lorsque vous entrerez un ordre-type dans la colonne "ordre" des opérations ou des prévisions, la fenêtre passera en vidéo-inverse pour vous le confirmer.

Ces postes et ordres-types seront comptabilisés dans l'histogramme à la fin de chaque mois par la commande 7.

Initialisations : Depuis le catalogue, tapez COPY, les commandes d'initialisation apparaissent

1 = Nouvel intitulé

le ou les titulaire du compte - Enter - la banque - Enter - N° de compte - Enter - CCP banque - Enter - son N° de téléphone - Enter et enfin votre mot de passe (8 caractères alphanumériques maximum) - Enter - de nouveau le même mot de passe pour confirmation - Enter - Si les deux mots ne sont pas identiques, rentrez les de nouveau.

N = N° de votre dernier chèquier. Très utile en cas de vol.

P = Prélèvements
Vous y rentrerez pour chacun des mois de l'année, et une fois pour toutes, vos dépenses et échéances mensuelles (loyer, crédit, revenus, cartes de crédit,...) ou vos échéances régulières (impôts, assurance, vignette,...).
Le mode de remplissage est identique à celui des opérations, vous disposez d'une page écran par mois.
Quand vous reporterez les prévisions d'un mois aux opérations (touche 3), toutes ces opérations s'ajouteront à celles déjà existantes. Le fond de la colonne ordre sera en vert et le code de l'opération dans la colonne N° sera "..." pour vous rappeler que cette opération a été ajoutée par le logiciel. A priori, la colonne val. des prévisions ne sera pas remplie d'avance. Attendez pour cela qu'un relevé bancaire vous le confirme.

A = Introduisez le taux des agios, modifiable à tout moment (taux annuel en %)

E = De même, introduisez le taux d'épargne. Ces deux rubriques doivent être initialisées avant utilisation de l'analyse budgétaire (touche 5)

***** = En début d'année ou en début d'initialisation, vous remettrez ainsi à zéro le montant de tous les postes et ordres-types (SHIFT *)

10 SAUVEGARDE DES DONNEES

- Attention : N'oubliez pas avant votre première sauvegarde d'initialiser le libellé de votre compte et en particulier votre mot de passe, sinon vous ne pourriez récuperer cet enregistrement.

- Suivez les ordres à l'écran

Attention : Veillez à embobiner suffisamment votre cassette afin de laisser passer l'amorce !

- Attendez le retour au MENU pour couper le magnétophone.

- Vous devez utiliser une cassete distincte de votre logiciel "Budget Familial", afin d'éviter d'éventuelles erreurs de manipulation.

- Bien sûr, vous pouvez gérer plusieurs comptes distincts depuis le "Budget Familial". Nous vous conseillons de stocker les données de chaque compte sur cassette separée.
Attention : Il se peut que votre ordinateur semble parfois "bloqué" et ne réponde pas au clavier = C'est tout simplement qu'il effectue un "garbage collection".

Exemple : Nous allons prendre l'exemple d'un salarié rémunéré 6800 Frs par mois, dont les charges mensuelles fixes sont :

- Un loyer de 2800 Frs
- Un crédit de 250 Frs ... etc

Sur tous les listings d'exemple ci-joints figurent les résultats d'une utilisation pour le mois de janvier.
Voici la chronologie à respecter :

Initialisation : - 9 depuis le MENU - Remplissez les postes et ordres-types soulignés parmi ceux proposés en annexes -

- COPY puis I : remplissez votre intitulé de compte avec votre mot de passe.
- N : N° du dernier chèque
- A : déterminez le taus des agios (ex: 18.6 %)
- E : déterminez le taux d'épargne (ex: 6.5 %)
- SHIFT* : pour initialiser l'histogramme
- P : remplissez les prévisions de JANVIER

N°	Emis.	Val.	Montant	Ordre
1	1/1		6800	SALAIR1
2	1/1		-2800	LOYER1
3	17/1		- 250	CREDIT1
4	15/1		- 200	PTT
5	3/1		- 500	AUTO1
6	15/1		- 400	EDF-GDF
7	10/1			CARBLEU
8	20/1		-1100	IMP.REV.

- COPY pour le MENU
- 1 pour les opérations. Remplissez la 1ere ligne avec le dernier report connu :
  Emis : 28/12 Val : 28/12 Montant : 3200
- COPY pour le MENU
- 3 puis 1 + ENTER pour ajouter les prévisions de JANVIER : les opérations réapparaissent avec celles prévues pour JANVIER (ordres en vert)
- Entrons nos dépenses courantes à la suite :

829	12/1	13/1	- 600	HABITS
828	14/1	16/1	-1050	ALIMENT
830	16/1	17/1	-1800	MAISON
831	16/1	17/1	- 800	HOBBY1
BAN	18/1	19/1	2000	REV.DIV
832	20/1	21/1	- 75	REVUE
833	20/1	24/1	- 125	ESS1
834	20/1	22/1	- 140	RESTO
835	22/1	20/1	- 750	DENTIST

- COPY
- 2 vous pouvez consulter votre solde bancaire :
  -140 F au 24/01
- 4 vous pouvez consulter votre solde prévisionnel
  + 1410 F au 22/01
- COPY
- 5 vous visualisez votre analyse budgétaire.

Analyse budgétaire

- Votre compte était en positif du 28/12 au 31/12 (+ 3200 F) et du 1/01 au 15/01 (+ 2600 F), puis négatif les 17 et 18/01 et 22, 23, 24/01
- enfin vous voyez le bilan des trois derniers mois :

  - Plus petit solde > 0 pendant 15 jours :
    2600 F pendant la quinzaine N°5
    auraient pu vous rapporter à 6,7 % : 7,04 F

- Plus grand solde < 0 apparu en 15 jours :
  1000 F pendant la quinzaine N°6
  vous ont peut-être rapporté à 6,5 % : 2,71 F
- Vos agios jusqu'au mois de JANVIER
  au taux de 18,6 % : 1,17 F

- Une touche pour le MENU
- 1 pour les opérations : rentrez maintenant quelques dates de valeur pour vos prévisions.

par ex : 3/1 pour le salair1
3/1 pour le loyer1
17/1 pour les PTT

- COPY pour le MENU
- 7 puis "0" pour le nouveau mois, afin de "nettoyer" les opérations, ceci autorise le traitement de l'histogramme et la mise à jour du REPORT sur la 1ere ligne des opérations.
- COPY pour le MENU
- 6 pour **l'histogramme** - Une touche pour le second tableau, une touche pour le 3eme

Bilan de l'année en Francs et en % des revenus par poste

REVENUS	8800	100 %
LOGEMEN	- 2800	31,8 %
FOYER	- 2850	32,4 %
LOOK	- 600	6,8 %
SERVICE	- 200	2,3 %
VOITURE	- 125	1,4 %
ASSURAN	0	0 %
IMPOTS	0	0 %
LOISIRS	- 940	10,7 %
SANTE	- 750	8,5 %
CREDIT	0	0 %
EPARGNE	0	0 %
DIVERS	3125	35,5 %

Ventilation des dépenses annuelles (ordres-types)

SALAIR1	6800
REV.DIV	2000
LOYER1	- 2800
MAISON	- 1800
ALIMENT	- 1050
HABITS	- 600
PTT	- 200
ESS 1	- 125
RESTO	- 140
HOBBY 1	- 800
DENTIST	- 750

ANNEXE : Postes et ordres-types proposés : (respecter la syntaxe)

REVENUS	SALAIR1 SALAIR2 JEUX REV.MOB
	REV.DIV REV.COM REV.FON
LOGEMEN	LOYER1 LOYER2 EMPRUN1 EMPRUN2
FOYER	MAISON PENSION ENTRET1 EDUCAT1
	ALIMENT CADEAU JOUETS
LOOK	HABITS CHAUSSU COIFFEU MANUCUR
SERVICE	EDF-GDF EAU FUEL
	PTT
VOITURE	AUTO1 AUTO2 BOX1 BOX2
	ESS1 ESS2 PV
ASSURAN	ASS.VIE MULTIGA ASSCYCL ASSMOTO
	ASSOTO1 ASSOTO2
IMPOT	IMP.REV TAX.FON TAX.TV TAX.MAG
	BAIL VIGNETT TAX.PTT TAX.HAB
LOISIRS	RESTO SPORTS SORTIE CONGES
	HOBBY1 HOBBY2 LECTURE ABONNEM
SANTE	DENTIST PHARMAC DOC LABO
	MUTUELL CURE HOPITAL
CREDIT	CREDIT1 CREDIT2 CREDIT3 CREDIT4
EPARGNE	CAISSEP EPARVIE PORTEFE
	PEL CEL
FRAIPRO	DEPLACT HOTEL LOCAUTO REPAS
	STAGE DOCUMEN

loriciels

SPACE SHUTTLE SIMULATOR

manuel d'utilisation

AMSTRAD

SPACE SHUTTLE SIMULATOR

Notice d'utilisation

Le compte à rebours va commencer, vous êtes aux commandes de la navette spatiale. Votre mission consiste à retrouver et à ramener sur terre le satellite LCR II en perdition.

ATTENTION : le pilotage de la navette ne s'improvise pas. SPACE SHUTTLE SIMULATOR est bien sûr un jeu, mais aussi un simulateur basé sur les principes du vol spatial. Les orbites que vous pourrez emprunter ont été calculées à partir de données réelles.

Rassurez-vous, l'ordinateur de bord sera là pour vous assister dans les 7 phases de votre mission..

DEROULEMENT DU JEU

DECOLLAGE

Le décollage ainsi que la première mise sur orbite sont automatiques.

VOL ORBITAL

Le vol orbital est la partie centrale de votre mission. Vous devez vous rapprocher suffisamment du satellite pour l'apercevoir sur votre écran radar.

La portée de votre radar dépend du niveau choisi :

niveau 1 : 100 km
niveau 2 : 50 km
niveau 3 : 40 km
niveau 4 : 20 km
niveau 5 : pilotage semi automatique
- approche satellite
- rentrée atmosphérique

POURSUITE RADAR

Lorsque vous êtes assez près du satellite, celui-ci devient visible sur votre écran radar. Une nouvelle mission délicate commence : vous devez mettre le cap sur le satellite. Automatiquement, votre pilotage maintiendra la navette à portée radar du satellite. A l'aide des commandes de déplacement latéral de la navette, vous devez centrer le spot du satellite sur votre écran radar.

Vous apercevrez alors le satellite à travers le hublot de votre cabine de pilotage.

POINTAGE LASER

Le satellite est encore à quelques centaines de mètres de la navette. Afin d'utiliser le bras manipulateur pour la récupération du satellite, la distance vous séparant devra être inférieure à 15 mètres.

L'approche finale est très difficile, elle sera pilotée par l'ordinateur. Pour arriver à cette phase, vous devez pointer le satellite à l'aide du laser de repérage. La portée du laser doit correspondre précisément à la distance satelitte/navette.

RECUPERATION DU SATELLITE

Le satellite est maintenant tout proche de la navette. Il est parfaitement visible grâce aux caméras extérieures. La récupération à l'aide du bras manipulateur va pouvoir commencer :

ouvrez la soute
positionnez l'extrémité du bras au centre du satellite
ramenez le satellite dans la soute
fermez la soute

RETOUR SUR TERRE

Le retour sur terre peut s'effectuer à tout moment. L'ordinateur vous indiquera les différentes orbites de retour à atteindre. La rentrée atmosphérique s'effectue en pilotage automatique.

ATTERRISSAGE

La terre ferme est en vue. La piste d'atterrissage apparaît à travers le hublot de la navette. L'ordinateur vous rend les commandes.

Pour réussir l'atterrissage, maintenez la silhouette de la navette entre les repères que l'ordinateur affiche à l'écran.

ATTENTION AUX METEORITES

Aux niveaux 2, 3 et 4 vous pouvez rencontrer des pluies de météorites. Vous devez absolument éviter qu'elles viennent heurter le centre de votre hublot...

PRINCIPES DE BASE DU VOL SPATIAL

Quelques notions de base sont indispensables pour accomplir votre mission, notamment dans la phase de vol orbital.

Dans l'espace, un satellite ou une navette ne peut parcourir que des trajectoires bien précises appelées "ORBITES".

Dans SPACE SHUTTLE SIMULATOR, ces orbites sont soit des cercles, soit des ellipses. Ces orbites sont toujours situées dans un plan passant par le centre de la terre. Une orbite est définie par 2 points particuliers :

– L'APOGEE : le point le plus éloigné de la terre
– LE PERIGEE : le point le plus proche de la terre

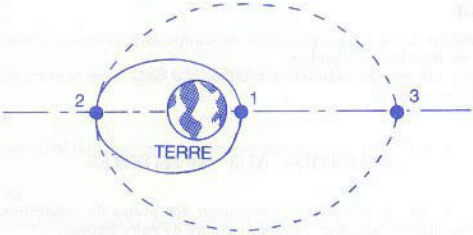


schéma n° 1

Dans l'espace, il n'est pas nécessaire de dépenser de l'énergie pour parcourir une orbite, les forces de gravitation s'en chargent.

C'est-à-dire que la navette, ou un satellite en général, n'ont pas besoin de moteur pour tourner autour de la terre.

Leur vitesse dépend de l'altitude. Sur une même orbite, plus la navette, ou un satellite, passe près de la Terre, plus sa vitesse est grande ; plus elle passe loin de la Terre, plus sa vitesse est faible.

C'est donc à l'apogée que la vitesse sera la plus petite et au périgée la plus grande.

Lorsque l'altitude de l'apogée est égale à celle du périgée, l'orbite est un cercle et la vitesse reste constante tout au long de celle-ci.

Comme la vitesse dépend directement de l'altitude, il est impossible de ralentir ou d'accélérer en restant sur la même orbite.

CORRECTION DE TRAJECTOIRE

La navette, ou certains satellites, disposent de réacteurs qui leur permettent néanmoins de modifier leur trajectoire.

Lorsque, à l'aide des réacteurs, on modifie la vitesse de la navette sur un point de l'orbite, le point en question fera toujours partie de la nouvelle orbite au passage suivant mais c'est un autre point de l'orbite qui se sera rapproché ou éloigné de la terre.

Toute modification de vitesse effectuée à l'aide des réacteurs entraîne donc une modification de l'orbite.

schéma n° 2

Exemple : – Vous décrivez l'orbite, en trait plein, qui passe par A et P.

– Au passage au point P, vous accélérez à l'aide des réacteurs.

– Vous passez alors sur l'orbite en pointillé qui passe par P et A'.

– Le point P appartient toujours à la nouvelle orbite (en pointillés) qui passe maintenant par le point A' plus éloigné de la terre que le point A.

Dans SPACE SHUTTLE SIMULATOR, les corrections de trajectoire s'appliquent uniquement au passage du périgée ou à l'apogée.

Exemple

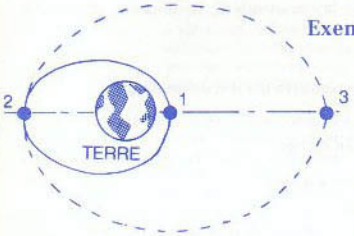


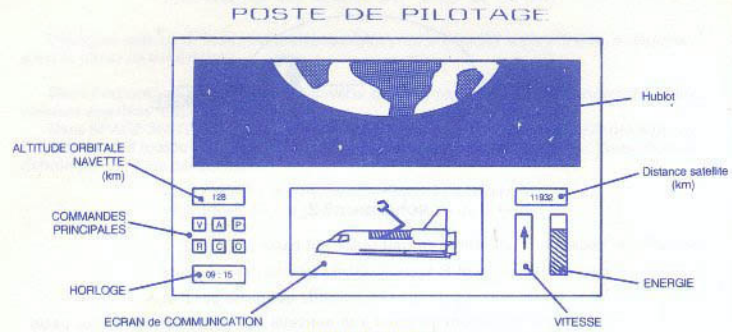
schéma n° 3

Déplacez-vous sur l'orbite en trait plein du schéma n° 3. Pour cette orbite le point 1 est le PERIGEE (le point le plus près de la terre). Le point 2 est l'APOGEE (le point le plus éloigné de la terre).

Si vous accélérez, à l'aide des réacteurs au passage en 2 (Apogée) vous allez changer d'orbite, vous passerez sur l'orbite dessinée en pointillés.

Remarquez, pour ce cas, que le point 2 qui était l'apogée de la première orbite est devenu le périgée de la nouvelle orbite en pointillés.

Le point 3 est maintenant l'apogée de la nouvelle orbite.



COMMANDES

R commande radar. Le radar s'affiche sur l'écran de communication. Déplacement à l'aide des touches ↑ . ↓ . → . et ←.

C commande caméra. La vue de l'extérieur de la navette s'affiche sur l'écran.

O commande ordinateur. Après l'action de la commande O, l'ordinateur affiche une seconde série de commandes :

T TRAJECTOIRE

visualise les orbites de la navette (en bleu) et du satellite (en blanc)

Ap : apogée, en km
Va : vitesse à l'apogée, en km/sec.
Pe : périgée, en km
Vp : vitesse au périgée, en km/sec.

L LASER

active le laser de pointage. La portée du laser se règle à l'aide des touches ↑ et ↓.

Le tir est déclenché en appuyant sur la barre d'espace.

B BRAS

commande le bras manipulateur permettant la récupération du satellite :

* : ouverture de la soute
↑ ↓ : commande de l'axe 1
→ ← : commande de l'axe 2
\+ : fermeture de la soute

X RETOUR

l'ordinateur affiche les paramètres des orbites à atteindre pour la rentrée atmosphérique.

V commande de correction de vitesse :

- **A** correction de la vitesse à l'apogée (altitude la plus grande)
- **P** correction de la vitesse au périgée (altitude la plus basse)

PROCEDURE DE CORRECTION DE TRAJECTOIRE

Pour modifier l'orbite de la navette, il faut appliquer une correction de vitesse à l'apogée ou au périgée en procédant de la manière suivante :

1. appuyer sur la touche V. V, A et P clignotent.
2. appuyer sur A ou P. A ou P s'allume.
   A pour une correction de la vitesse à l'apogée.
   P pour une correction de la vitesse au périgée.
3. appuyer sur ↓ ou ↑ : la valeur correspondante de la vitesse s'affiche en bas de l'écran.
4. appuyer sur ENTREE : les voyants V et A (ou P) s'allument. L'ordinateur est alors programmé pour effectuer la correction de trajectoire lors du prochain passage au périgée ou à l'apogée, suivant votre sélection précédente.

Pour toutes les orbites autorisées, l'apogée et le périgée sont situés sur une ligne horizontale passant par le centre de la terre (en mode Trajectoire). Pour savoir si vous allez passer au périgée ou à l'apogée, surveillez dans quel sens varie l'altitude de la navette. Si elle augmente, vous allez vers l'apogée.

N'oubliez pas que l'apogée ou le périgée de l'orbite ne sont pas toujours du même côté par rapport à la terre, mais dépendent des corrections de vitesse effectuées.

Sur une orbite circulaire, les corrections sont appliquées arbitrairement au périgée.

DEPLACEMENT LATERAL DE LA NAVETTE

Dans toutes les phases du jeu, l'action sur les touches → ou ← déplacera légèrement la navette à droite ou à gauche, sans modifier son orbite.

Ces commandes vous servent notamment à éviter les météorites, à piloter pendant la poursuite radar, ainsi que pour le pointage laser.

ATTERRISSAGE

Pendant l'atterrissage, la navette se pilote à l'aide des touches ↑ et ↓.

CHOIX DU NIVEAU

Les missions sont de difficulté croissante du niveau 1 au niveau 4 :

- portée radar diminuée
- énergie limitée
- retour plus difficile
- risque de pluie de météorites

DERNIERS CONSEILS...

Surveillez votre énergie, vous avez une heure d'autonomie au niveau 1 et 20 minutes au niveau 4.

Bonne chance et attention aux météorites...

Ce manuel ainsi que ce logiciel sont la propriété exclusive de la société LORICIELS. Aucune reproduction totale ou partielle n'est autorisée sans l'accord écrit de cette société.

COPYRIGHT LORICIELS Novembre 1985

Reproductions strictement interdites loi du 11 mars 1957
tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.