SUR LE CD-ROM : 4 JEUX POUR JOUER,

Volume 1 - NUMERO 25

PC JUNIOR

DOSSIER SPECIAL :

Pokémon

les 150 en poster détachable !

Attention ! les robots débarquent !

Comment ça marche ?

- Internet et les réseaux
- L'Histoire de l'informatique

Spécial Parents

Tout sur les logiciels de révisions pour les devoirs de vacances

+ LES DERNIERS ACTUS DES PRODUITS MULTIMÉDIA

300 BEF • DOM/TOM 45 FF • 7,95 $ CAN • 300 F Lux • 11 CHF • 100 Dirham

L 9819 - 25 - 45,00 F - RD

Ce magazine ne peut être vendu sans son cédérom

Une sélection de Hors-séries pour PC indispensables

Commandez les vite !

PCJ21 — PRIX : 35 F

Spécial rentrée
Les meilleurs logiciels de soutien scolaire.
Une sélection de logiciels les plus effrayants sur PC : X-Files, ovnis, bateaux hantés...
1 atlas mondial + 1 livre : raconte moi Internet
+ 1 CD-Rom

PCJ22 — PRIX : 35 F

Éveil-Découvertes-Éducatif-création-Jeux
Les 100 meilleurs logiciels pour les moins de 15 ans
En cadeau, un grand jeu à la découverte du corps humain sur CD-Rom !

PCJ24 — PRIX : 49 F

Tout pour mieux jouer, créer et apprendre sur micro
+ 1 CD-Rom : un logiciel complet : Toolkid création un logiciel pour les 5-12 ans

PCJHS2 — PRIX : 49 F

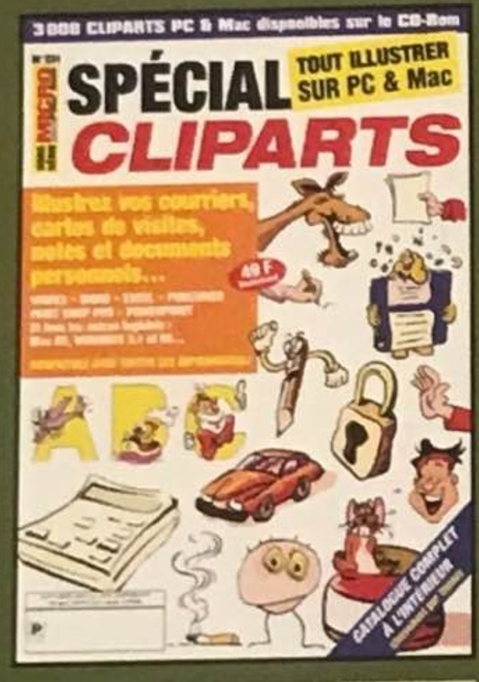
Toute la micro por vos enfants
Fiches pédagogiques pratiques
dMéthodes pas à pas
Apprentissage de la lecture : 10 logiciels testés
Dossier : un PC à quel âge ?
+ 1 logiciel complet : le grenier **de grand-mère pour apprendre** en s'amusant !

CDL37 — PRIX : 49 F

Apprendre l'anglais sur CD-Rom avec talk to me
Une méthode complète, efficace pour perfectionner votre anglais rapidement, augmenter votre vocabulaire et améliorer votre prononciation...

CLIP4H — PRIX : 49 F

Spécial fêtes
Réalisez vos lettres au père noël, cartes de vœux, invitations pour le réveillon...
Un CD-Rom avec des exemples et pleins d'idées pour créer et personnaliser tous vos documents

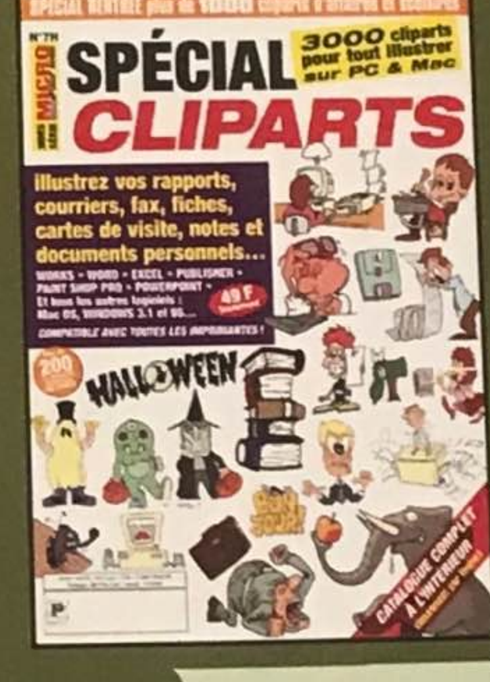


CLIP5H — PRIX : 49 F

Spécial Bureautique
Illustrez vos rapports, dossiers, courriers, fax, fiches et documents personnels.
3000 cliparts sur le CD-Rom

CLIP6H — PRIX : 49 F

Spécial Événements
Illustrez vos faire-parts de mariage ou de naissance, cartes, documents personnels.
3000 cliparts sur le CD-Rom



CLIP7H — PRIX : 49 F

Spécial Halloween
Illustrez vos rapports, courriers, fax, fiches, cartes de visite, notes et documents personnels.
3000 cliparts sur le CD-Rom

CLIP8H — PRIX : 49 F

spécial an 2000
Des centaines de cliparts pour immortaliser le nouvel an 2000
Plus de 500 cliparts spécial St Valentin. Réalisez vos lettres au père noël, cartes de vœux, invitations pour le réveillon...

Remplissez vite le coupon ci-dessous

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Pressimage - Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1

PCJ25

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

Nom : . . . . . .

Prénom : . . . . . .

Adresse : . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Code Postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : . . . . . .

Tél : . . . . . .

Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Pressimage

❑ carte bancaire n° : ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊

expire fin : ...../.....

Date et signature : ...../...../2000

Bon de commande

Référence	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire	Total
			= F
			= F
			= F
			= F
			= F
			= F
Total anciens numéros TTC *Rajoutez 10 F de frais de port par revue			= F

EDITORIAL

PC JUNIOR

L'encyclopédie multimédia pour les Juniors

5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex
Tél. : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 64
Pour joindre votre correspondant, composez le 01 49 88 suivi des quatre chiffres entre parenthèses.
Rédacteur en chef adjoint : Fabien Richert (67 71)
Responsable Studio : Maryline Poiron - Directeur artistique : Miguel Gregorio - Illustratrice : Céline Gontier.
Ont participé à ce numéro : Rédaction : Sébastien François (EurékaMédia), Romain Scampi, Sébastien Bailly.
Multimédia : Jean-Frédéric Bruzek
Conception et rédaction graphique : Médiapress

Diffusion/Ventes : directeur Olivier le Potvin
Contact dépositaires de presse : Distri Médias : Patrick Didier : 05.61.43.49.55
Anciens numéros : 2, impasse Boudeville, BP1121, 31036 Toulouse Cedex - Tél. : 05 61 43 49 69

Fabrication : Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé
Chef de fabrication : Nadine Chatry, assistée de Betty Guyot
Responsable PAO : Frédéric Levesque, assisté de Philippe Martin, Marie-Ange Ramassamy, Nadège Fenghom.
Comptabilité : Directeur administratif et financier : Éric Bourdonnec - Contrôleur de gestion : Leila Aithabib - Comptabilité fournisseurs : Yolaine Huet - Comptabilité Client : Patrick Vendendriessche - Credit manager : Stéphane Bouchard.
Juridique : Françoise Linossier
Ressources humaines : Virginie Guyard

Publicité : Directeur commercial : Frédéric Buron (32 22) - Relation clientèle : Angélique Mermet (annonceurs uniquement - 67 12) Régie numérique exclusive (CD-Rom & Internet) : Impact Média [www.impact-media.fr] 38, rue Garibaldi 93100 Montreuil - Tél : 01 49 88 32 32 - Fax : 32 42

Hot Line CD : 0825 810 815 (0,99 f/min) - Paris et étranger : 01 49 88 32 31 [cd@impact-media.fr]

Direction éditoriale : Directeur de la publication : Godefroy Giudicelli - Directeur délégué : Patrick André
Assistante de direction : Anne Dekker
Pressimage, société anonyme au capital de 2.500.300 F.
Président directeur général : Godefroy Giudicelli - Principaux actionnaires : Godefroy Giudicelli, Philippe Giudicelli - Rédaction et siège : 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex - France. Imprimé par Rotographik (Barcelone)
Dépôt légal : 2ème trimestre 2000 - ISSN : 1373-0750

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. « La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinés 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les «copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective» et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, «toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite» (alinea premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal. Crédits photos et copyryght : tous droits réservés. Imprimé en Union Européenne.

Ce n'est vraiment que pour les enfants... ou presque.

PC Junior revient enfin... après quelques mois d'absence. Ce magazine est pour vous tous, enfants et parents doivent pouvoir y puiser l'essentiel pour utiliser au mieux «l'outil» informatique. Jouer, apprendre, savoir, correspondre... ces actes simples sont bouleversés par l'avènement de l'ordinateur. PC Junior a l'ambition de vous aider à faire tout cela de la meilleure manière qui soit. Vous apprendrez ainsi comment est né votre ordinateur, que des robots vont bientôt entrer dans votre vie, qu'il est facile d'avoir un correspondant à l'autre bout de la terre, que les grandes vacances sont propices aux révisions et surtout que les jeux PC deviennent de plus en plus incroyablement épatants. Bref, une foule de choses terriblement utiles.

Des jeux en version de démonstration vous permettront de passer de belles heures de plaisir. Ainsi, Louvre : L'Ultime Malédiction se révèle extraordinaire de finesse. Le palais des rois de France, musée mondialement connu aujourd'hui, est la proie d'une malédiction qui vous fait plonger dans l'univers du Moyen-Age. Itacante, propose de vous faire entrer dans un monde de robots où vous devrez construire des machines toujours plus perfectionnées. Bugs Bunny et Tout mon primaire avec les Mouzz vous permettront de jouer et d'apprendre...

Mais le clou du spectacle reste les Pokémon, ces petits êtres étranges ont envahi le monde et la course vers le titre de meilleur entraîneur du monde est ouverte... Bonne lecture à toutes et à tous.

SOMMAIRE

LE SOMMAIRE DE PC JUNIOR

Comment utiliser le CD-Rom P 5

pour savoir

Actualités P 6
Pour être au courant de toutes les nouveautés en matière de mode, de jeux, de sorties… Une sélection des dernières innovations.

Les logiciels de révisions P 12
Désolé mais PC Junior est obligé de parler des choses qui fâchent ! Vous avez très bien le droit de ne pas lire et de passer l'article à vos parents. Les éditeurs de logiciels proposent des outils à la fois ludiques et éducatifs. Pour apprendre en s'amusant.

Le meilleur d'Internet P 19
Nous avons sélectionné les sites fait pour vous. De plus en plus de pages Web sont faites pour vous permettre de discuter, de vous renseigner, de réviser… mais comment choisir les meilleures ? Pour surfer malin…

pour comprendre

Les robots et l'intelligence artificielle P 28
Les robots sortent enfin des laboratoires. Depuis longtemps utilisés dans l'industrie, pour construire des voitures par exemple, les robots deviennent capables de nous aider dans la vie de tous les jours. Sony à mis au point un chien électronique… pour ne plus avoir à sortir sous la pluie pour promener Boby.

Internet comment ça marche ? P 32

Vous surfez déjà sur le Web ou vous allez bientôt pouvoir le faire… mais au fait, comment cela fonctionne ? Comment parvient-on à être en contact direct depuis son ordinateur avec un correspondant au Québec, en Australie ou au Gabon ? Pour tout savoir sur Internet.

Histoire d'informatique P 38
L'ordinateur sur lequel vous jouez, apprenez… est le fruit de dizaines d'années de recherche. Comment en est-on arrivé à cette bête de technologie, c'est ce que vous découvrirez dans cet article.

pour jouer

Les tests de jeux PC Junior P 16
Votre magazine a testé pour vous les dernières sorties de jeux vidéos. Attention, les éditeurs vont de plus en plus loin dans les sensations. Le son, l'image 3D… permettent de jouer des heures et des heures sans jamais se lasser.

La véritable histoire des Pokémon
Retrouvez Pikachu, Sacha et tous les autres Pokémon. PC Junior livre des images inédites présentant tous les Pokémon actuels. Vous apprendrez également les règles que tout dresseur se doit de connaître et l'histoire officielle des Pokémon.

Les démo disponibles sur le CD-Rom P 43
Le Louvre, la visite du savoir avec une souris, la fabrication de robots, le dessin avec Bugs Bunny… PC Junior vous offre quatre démonstrations de jeux à couper le souffle. Toutes les explications vous sont données au fil de ces pages pour ne pas perdre de temps à savoir comment ça marche et pour vous consacrer aux jeux.

Louvre : L'Ultime Malédiction P 48

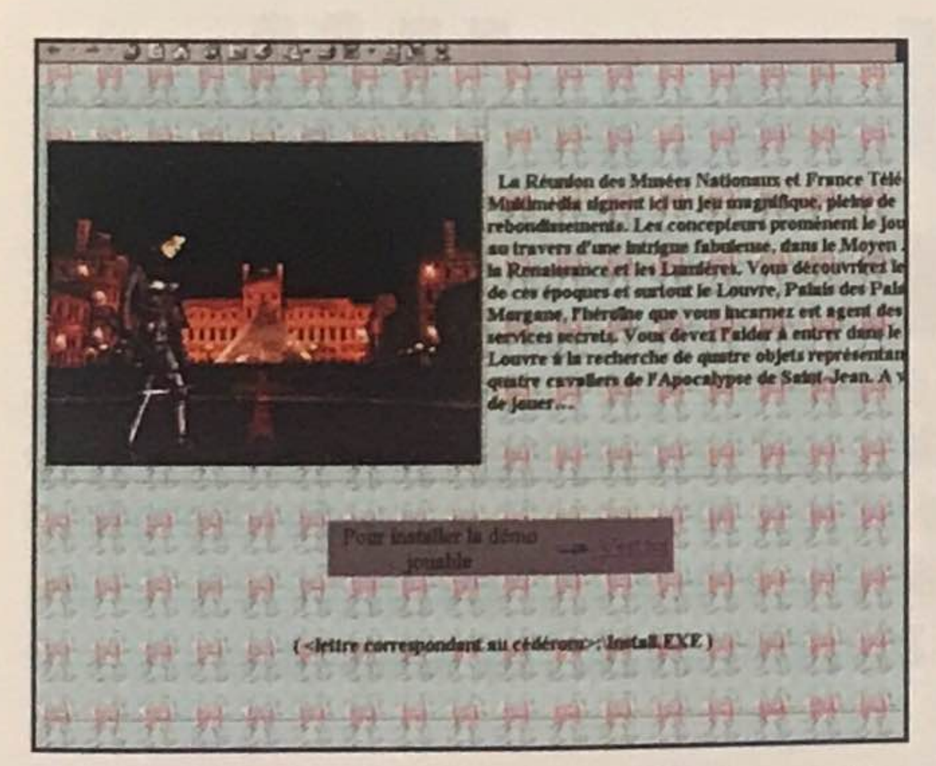
Tout mon primaire avec les Mouzz P 50

Crée et joue avec Bugs Bunny P 44

Itacante P 46

LE FONCTIONNEMENT DU CD-ROM OU COMMENT JOUER TOUTE LA JOURNEE ?

Le cd-rom accompagnant ce magazine contient quatre démonstrations de jeux. très simples d'accès. vous devez cependant suivre une certaine procédure... technique. non, il suffit de suivre quelques instructions.

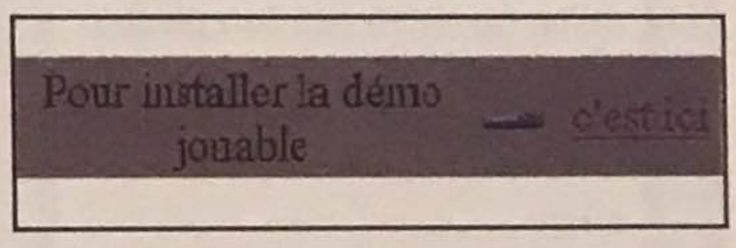


Chaque démo de jeu est succinctement présentée, pour jouer, il suffit de cliquer sur le lien hypertexte qui suit la petite flèche bleue.

Le Louvre, les Mouzz, Bugs Bunny et Itacante peuvent très facilement devenir les hôtes de choix de votre ordinateur. L'interface du CD-Rom se lance très facilement. Si la page d'accueil n'apparaît pas quelques secondes après avoir mis le disque dans le lecteur, cliquez deux fois sur l'icône du CD-Rom. Vous devriez voir apparaître l'interface

quelques précautions...

Chaque jeu se présente de la même manière, vous avez l'image du jeu et un petit descriptif de ses caractéristiques. En bas de chaque image d'un jeu, sur la page d'accueil, vous découvrez une flèche de couleur bleue qui vous invite à «cliquez ici» pour jouer. Il s'agit de l'invitation qui vous permet de jouer des heures durant. En cliquant sur la phrase, vous lancer le processus d'installation. Il suffit ensuite de suivre les instructions. Mais attention, il faut également faire attention car les navigateurs ne fonctionnent pas de la même manière. Il faut exécuter le programme et pas l'enregistrer. Si après avoir cliquer sur la flèche vous voyez un message d'erreur s'afficher, il vous suffit de cliquer sur OUI pour que l'installation se fasse. Quelque fois en anglais, les mentions sont toujours suivies de «next» qui veut dire suivant ou «ok» qui signifie que vous êtes d'accord. Cliquez à chaque fois sur l'un de ces deux termes pour avancer dans l'installation. Certaines démos de jeux vous demanderont de redémarrer votre ordinateur pour pouvoir jouer, il suffit alors de cliquer «ok» et l'ordinateur redémarrera. Cliquez ensuite sur démarrer, programme et sur le nom du jeu qui se trouve dans la liste.



C'est dans ce rectangle qu'il faut aller pour pouvoir lancer l'installation du jeu.

Pour Enfants

Le cyber toutou

On connaît déjà tous Aïbo, le chien robot de Sony. Si l'idée était séduisante, son prix nous glacé le sang. Désormais, vous pouvez faire une économie de 17 751 F en adoptant "Cyber dog", moins sophistiqué certes, mais suffisant pour un caprice. Ce chien, dernière génération, avance, grogne, aboie, remue des mâchoires et clignent des yeux. Bref, une petite merveille.
Nikko, Cyber dog, 250 F environ.

Les baskets en ligne

Désormais, on ne rachète plus de rollers au fur et à mesure que le pied grandit mais uniquement les baskets. Ces nouveaux rollers ressemblent à s'y méprendre à ceux des grands à la différence qu'on ne rentre pas son pied dedans mais ses baskets. Pratique et futé, à ne pas manquer!
Fisher-Price, Top Roller, 225 F environ.

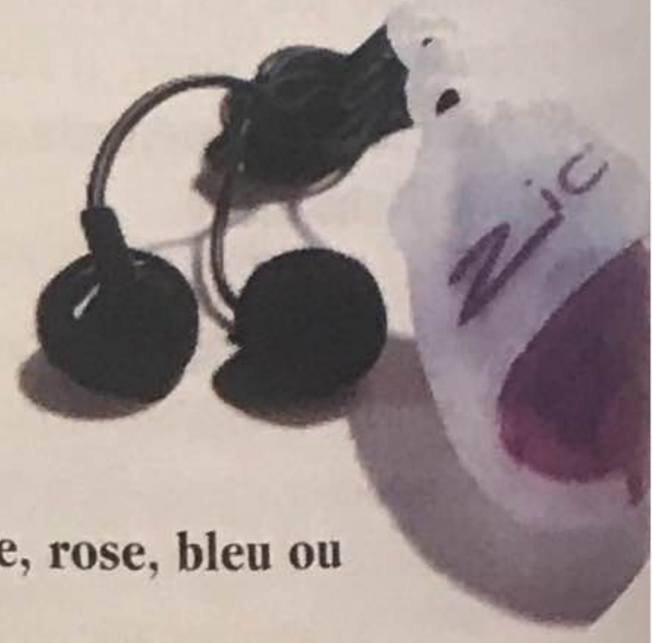
La souris et le stylet se marient

Après le vif succès remporté lors de sa sortie en France, en septembre dernier, l'ensemble Souris et Stylet Graphire de Wacom existe désormais dans cinq couleurs translucides, assorties aux couleurs de l'iMac : myrtille, mandarine, raisin, fraise et citron vert.
Impeccable pour contrôler des jeux rapidement et avec précision, cette alliance séduira de multiples acheteurs quelque soit l'âge ou l'utilisation.
Ensemble Souris et Stylet Graphire de Wacom, compatibilité Mac et PC, 800 F environ.

La p'tite souris

Pour Mac ou PC, nos enfants n'auront plus de problème puisque désormais, une souris a été spécialement adaptée à leurs menottes.
Baby Mouse Teac, Mac ou PC, 75 F environ.

Le baladeur de poche

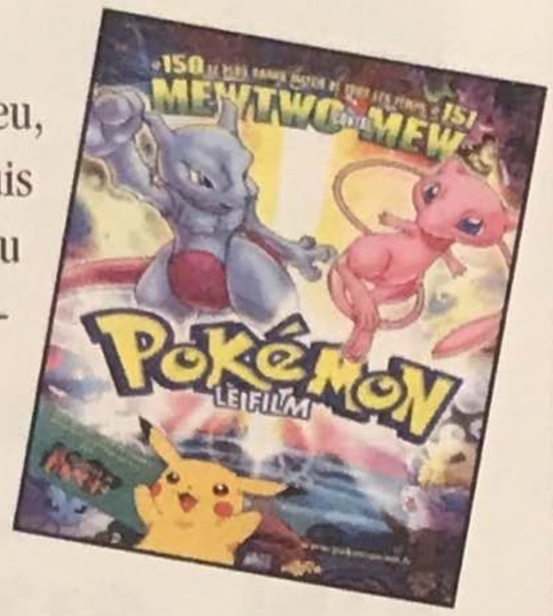


30 g, c'est le poids de cet objet à la forme d'une souris et aux couleurs de l'iMac. Ce n'est pourtant qu'un mini-baladeur radio FM, tout petit, tout mignon et très pratique. **Fuchsia, pêche, rose, bleu ou menthe. K.A.O, Zic, 95 F environ.**

On va au cinéma

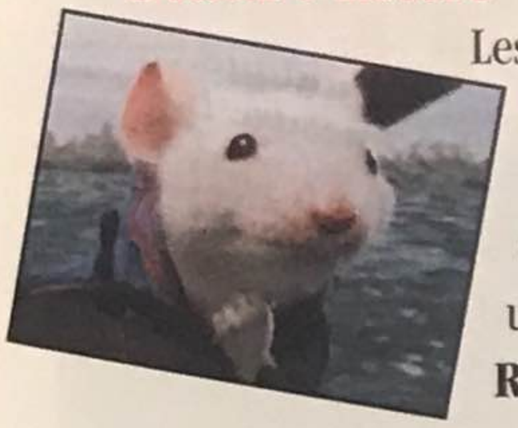
deux événements à ne pas rater : Les pokémon et stuart Little

Pokémon, le film :



ils s'appellent Chenipan, Pikachu, Dracaufeu, Têtarte, Hypotrempe, Rattatac ou Mewtwo… et depuis leur arrivée, on a du mal à comprendre nos enfants. Au cinéma, une horde de petits monstres s'agite et se castagne en baragouinant dans un drôle de langage.
Réalisation Kunohiko Yuyama, dès 6 ans.

Stuart Little :



Les aventures de Stuart sont tout simplement top craquantes. On adore ce souriceau doué de la parole qui souhaite être adopté par la famille Little. Un étonnant mélange d'images réelles et virtuelles, bref, un film attachant à voir en famille.
Réalisation Rob Minkoff, dès 6 ans.

L'encyclopédie Kleo

Plus qu'une simple encyclopédie : Kleo comprend en plus un atlas de haut niveau, une chronologie de plus 7 000 événements, avec un hypertexte total entre ces trois univers. Elle s'adresse à toute la famille pour : vérifier une information, une date, un terme, chercher ou approfondir une notion, se projeter dans l'espace et dans le temps, découvrir des choses nouvelles en voyageant dans le contenu de Kleo.
Larousse Multimédia, Encyclopédie Kleo, PC uniquement, 650 F environ.

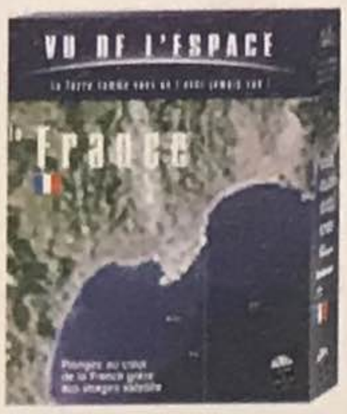
Le Petit Robert Junior

L'enfant doit savoir utiliser efficacement un fichier, un dictionnaire, des tableaux de conjugaison, vérifier l'orthographe et se corriger, le CD-Rom du Robert Junior répond à ces objectifs. Un outil indispensable pour parvenir à une bonne maîtrise de la langue, adaptée à son niveau scolaire, et mieux connaître le monde qui l'entoure. Le Robert Junior contient : 20 000 mots, 600 bruitages, 1400 planches d'illustrations, 10 000 mots illustrés, 7 000 mots prononcés et toutes les conjugaisons
Le Petit Robert, pour Mac et PC, 160 F environ.

Les Sorties

Vu de l'Espace...

Vu de l'Espace : la France



Découvrez la France grâce à des images satellites inédites d'une qualité exceptionnelle. Entre émotion et émerveillement, voyagez sur les plus grands sites touristiques et urbains de l'Hexagone et de la Corse.

Vu de l'Espace : l'Europe

Embarquez à bord des satellites Landsat et Cosmos et plongez au cœur de l'Europe : de Paris à Berlin, en passant par Londres, visitez les plus grandes métropoles européennes, grâce à un zoom très puissant, découvrez les moindres reliefs de chaque pays, situez les villes principales, affichez les frontières... Les paysages les plus riches et variés vous attendent, vous n'allez pas en croire vos yeux !
Havas Interactive, Vu de l'Espace...

Les deux sont compatibles Mac et PC, 206 F chacun.

Les Cyber Actualites

Pour les élèves

Des retraités se sont unis pour répondre aux questions que les élèves se posent.
Mathématiques, français, histoire-géographie, sciences... toutes les matières peuvent être abordées. Le seul problème, le temps de réponse qui est relativement long, entre 1 et 3 jours. Mais l'idée est suffisamment bonne pour être encouragée.
www.cyberpapy.com

Pour les joueurs

Won.net est une plate forme de jeu en ligne, on compte plus de 6 millions de joueurs en ligne réguliers et de part le monde. Rejoignez-les !
www.won.net

Pour les 8-12 ans

Des pages très drôles où blagues, jeux en ligne, classement des CD, des films, des BD, des livres se côtoient, le tout dans la bonne humeur.

L'invasion Pokémon

Après la télé, le cinéma, l Pokémon débarquent s Internet. Rejoignez le cl officiel et trouvez la lis complète des 150 héros.
www.pokemon.tm.fr/

Un site pour les 6-10 ans

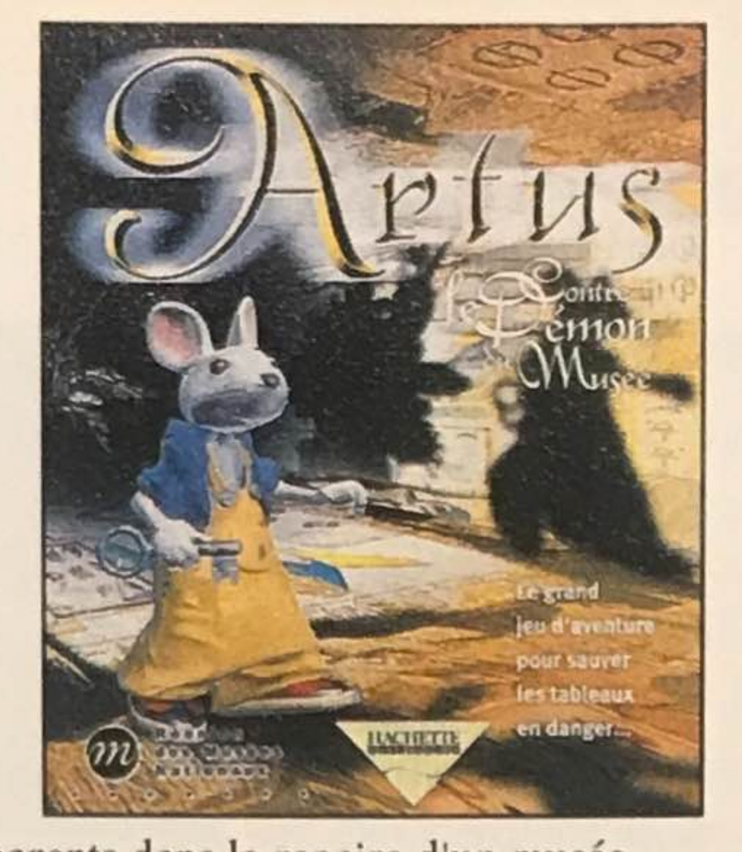
Des jeux, des blagues, des énigmes, des fiches sur les animaux, des cris… Le site «spécial animaux» permet aux enfants de s'intéresser au monde qui les entoure.
www.bandafrutos.com

TF1 Jeunesse ouvre son site

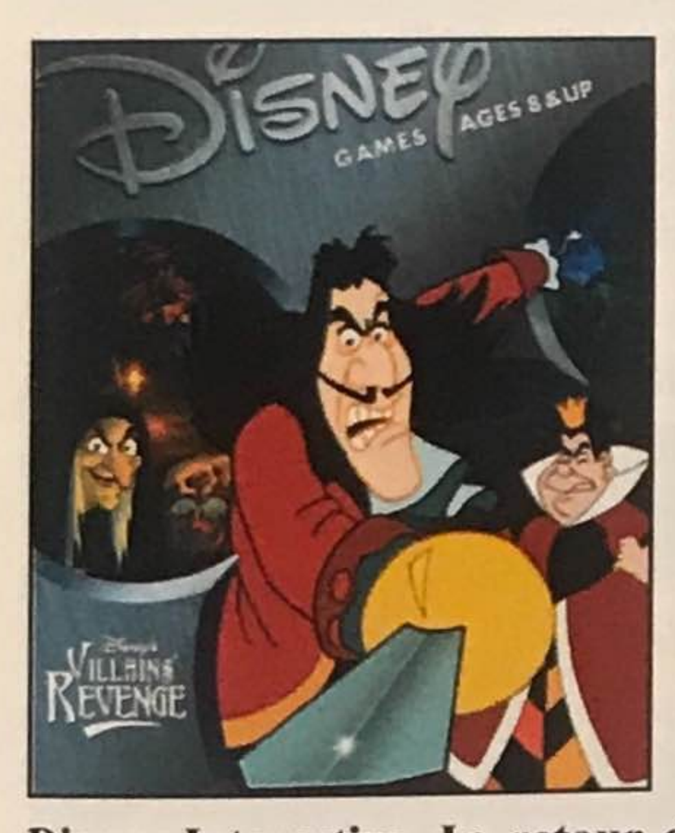
En lançant un site jeunesse TF1 prend les devants. On trouve des jeux adaptés au petits comme aux plu grands, des rendez-vous ave leurs séries préférées, de infos, le tout dans une ambiance très colorée et cha leureuse. Pour les 8-14 ans.
www.tfou.fr

Les Jeux

Artus contre le démon du Musée



Artus, un jeune souriceau vit avec ses parents dans le repaire d'un musée. Depuis plusieurs décennies, sa famille doit veiller sur les toiles exposées. Un soir d'orage, alors que les parents d'Artus sont absents, des phénomènes étranges font resurgir la malédiction du musée…
Découverte artistique et jeu d'aventure, on ne peut mieux allier culture et divertissement.
Hachette Multimédia, Artus contre le Démon du Musée, pour Mac et PC, 250 F environ. Sortie mai 2 000.

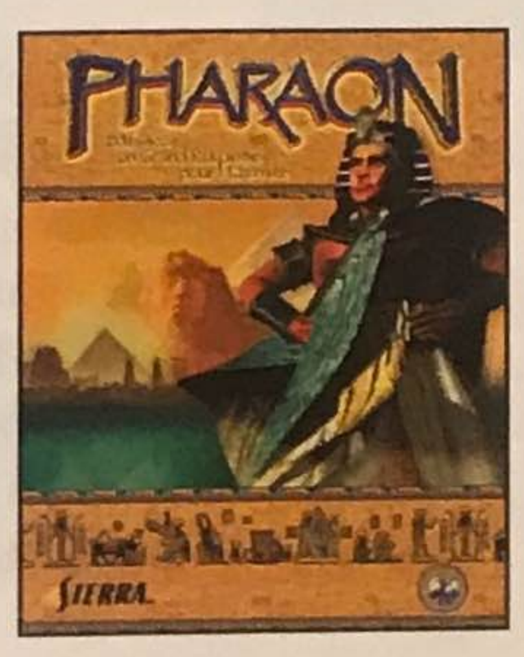


Le retour des Méchants

Les Méchants de quatre grands Classiques Disney : Capitaine Crochet (Peter Pan), la Reine de Cœur (Alice au Pays des Merveilles), Monsieur Déloyal (Dumbo) et la Reine (Blanche Neige), ont repris le contrôle de l'histoire ! Le joueur doit les combattre, sauver les héros et restaurer les fins heureuses.
Disney Interactive, Le retour des méchants, pour Mac et PC, 200 F environ.

PHARAON

Après Caesar III, Pharaon est le nouveau jeu développé par le studio Impressions. Cette simulation antique vous plonge cette fois-ci dans l'Egypte Ancienne à l'époque où les grandes pyramides ont été construites. Dans chaque mission, construire un monument fait partie de vos objectifs : un sphinx, une pyramide ou encore le célèbre temple de Louxor sont quelques-uns des défis architecturaux qui vous attendent.
Sierra, Pharaon, PC uniquement, 349 F. pour les 10-15 ans.



Katego, pour les 8-14 ans

Pour la première fois, les enfants vont avoir accès à un jeu d'assemblage en 3D totalement intelligent associant un scénario ludique plein de rebondissements et un véritable logiciel ludo-pédagogique intégrant le programme scolaire de Sciences et Techniques. Katego c'est aussi : série Cinéma, série Bâtiment, série Automobile, série Moyen-Age.
Coktel, Katego, jeu d'assemblage ludo-pédagogique, PC uniquement, 160 F environ.

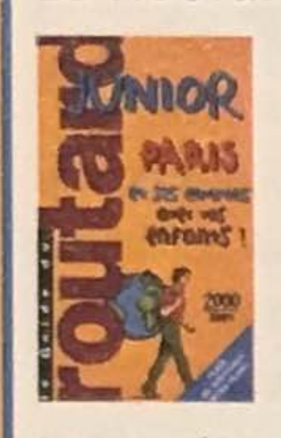
Deux CD-ROM pour apprendre l'anglais

Les derniers nés des CD-ROM éducatifs comprennent désormais une reconnaissance vocale. Votre enfant peut alors apprendre l'anglais mais aussi savoir le prononcer.
My firts english, pour les 6-12 ans. CD-ROM compatible PC, 200 F environ.

On se bouge !

Actualités livres

Le Routard Junior



Hachette Tourisme a eu la bonne idée de lancer un guide qui fourmille de bonnes adresses à Paris et en province, pour s'amuser en famille et se promener avec les enfants. Vous y trouverez des lieux inédits, des animations gratuites...
Hachette Tourisme, Routard Junior, 80 F environ.

Bibliothèque Rose et Verte

La nouvelle bibliothèque Rose et Verte propose désormais des centaines de titres avec des inédits. Mais c'est aussi de nouvelles illustrations, des codes couleurs pour chaque tranche d'âge et surtout des nouveaux personnages et de nouvelles séries.
Hachette Jeune, Bibliothèque Rose et Verte, 25 F l'unité.

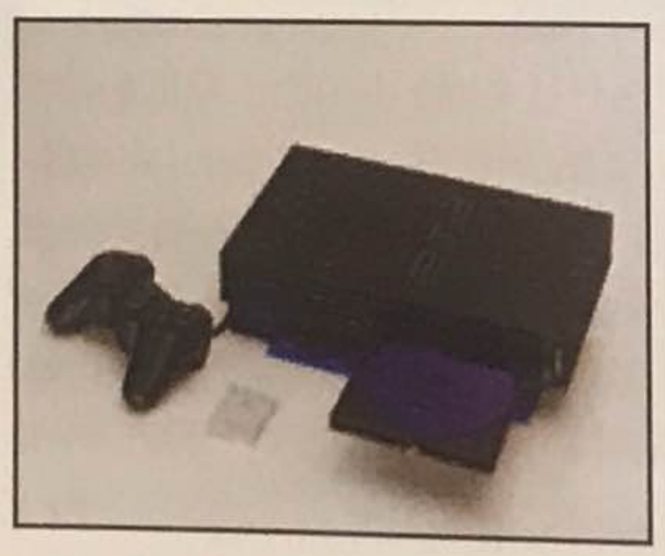
Fantasia 2 000

Venez (re)découvrir Fantasia, en grand format sur l'écran du Dôme Imax, la plus grande salle au monde. Un spectacle étonnant, surprenant, qui donne la chaire de poule. Après l'immense succès, le spectacle devrait se poursuivre au delà du 9 mai.
Disney, Fantasia 2 000 au Parvis de La Défense.
Renseignements : 0.803.346.346.

La Montgolfière reprend son souffle

Après deux ans de remise en forme, le ballon Fortis, quai André Citroën à Paris, reprend ses vols à 150 m d'altitude.
Aéroparis, tous les jours sauf le lundi, entre 9h et 20h.
Renseignements : 01.44.26.20.00

La guerre des consoles



Sony a lancé le 3 mars dernier au Japon la PlayStation II. Un million d'exemplaires ont été vendus le premier week-end. En plus des possibilités de jeux, elle permet de surfer sur Internet et sert de lecteur DVD. Nintendo ne se laissera pas faire, son arme : la Dolphin. Sega, lui a déjà déclaré la guerre avec la Dreamcast.

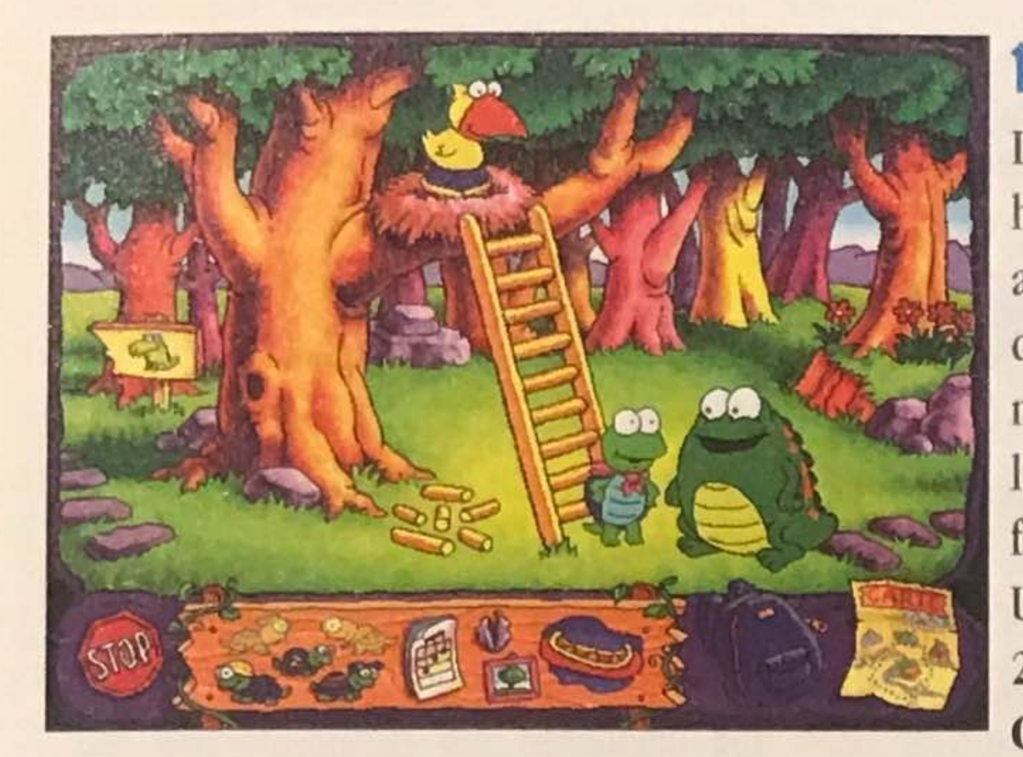
Gameboy fait sa révolution

La Gameboy, désormais en couleur, connaît un deuxième succès grâce aux Pokémon, petits personnages qu'on s'échange en réseau et au mini appareil photo, très apprécié par les filles.

Messages autour du monde

Disneyland propose aux enfants de 6 à 15 ans de rêver au monde de demain et de dire aux générations futures le monde qu'ils leur souhaitent. Les meilleurs messages seront lancés à la mer pendant la course du millénaire «The Race», en décembre 2 000. le super gagnant sera invité à Barcelone à l'occasion du départ de la course. Les 12 suivants recevront 4 passeports Disney. Envoie ton message à : Disneyland Paris BP 100F. 77777. Marne la Vallée. N'oublie pas tes coordonnées et ton âge.

Ludo - Educatifs



Pabo au secours des tortues

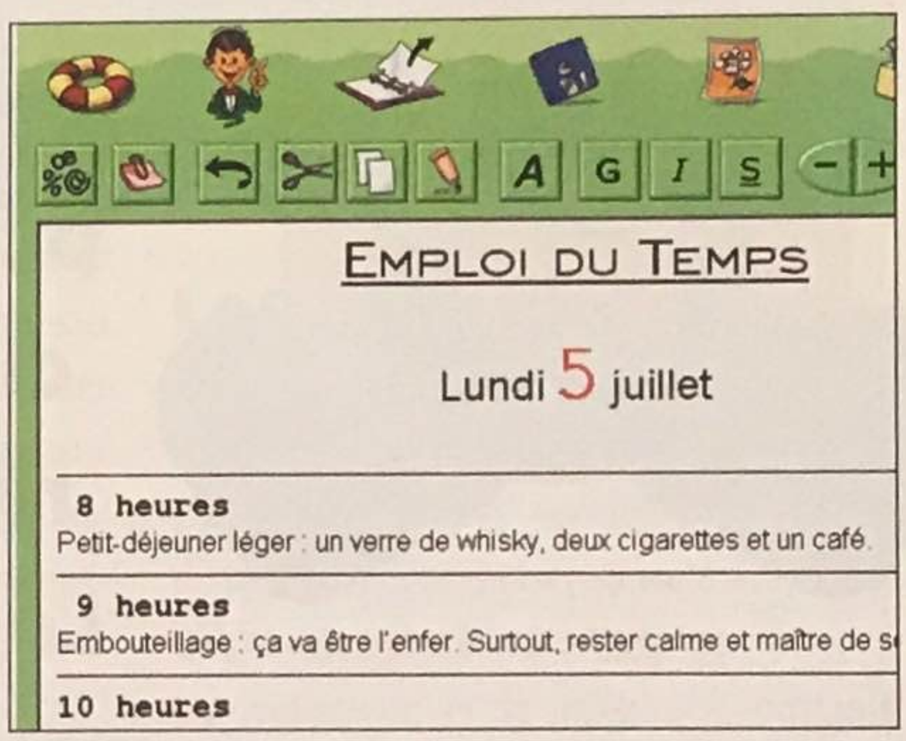
Les enfants sont les héros de ce jeu. Chacun endosse la panoplie du super-héros capable d'aider Pabo, un habitant du pays de tortues. Une tempête a complètement mis le pays sans dessus-dessous. Lettres, chiffres et notes de musique sont à remettre dans l'ordre, les objets sont à classés, les éléments à assembler... Mais Pabo a également perdu ses cinq amis, il faut les retrouver. Le jeu éducatif se mue alors en une véritable quête et l'enfant doit parcourir le pays comme dans un véritable jeu d'aventure. Un très beau jeu pour les jeunes enfants.

200 francs environ, dès 6 ans
Chez Gallimard

Mon premier traitement de texte

Word est un peu compliqué pour les enfants, Génération 5 propose ici un petit logiciel qui permet de simlifier grandement les outils proposés par Microsoft. L'enfant n'a que le strict nécessaire pour écrire ses lettres, ses histoires... pas de complications, juste de quoi rendre l'écriture simple d'accès. Ce produit est surtout utile aux parents qui n'ont pas envie de "perdre" 5 minutes à expliquer comment on se sert de Word... Vraiment, ce logiciel prend les enfants pour des incapables et les parents pour des fainéants.

250 francs environ, dès 6 ans
Chez Génération 5



Creatures : L'aventure

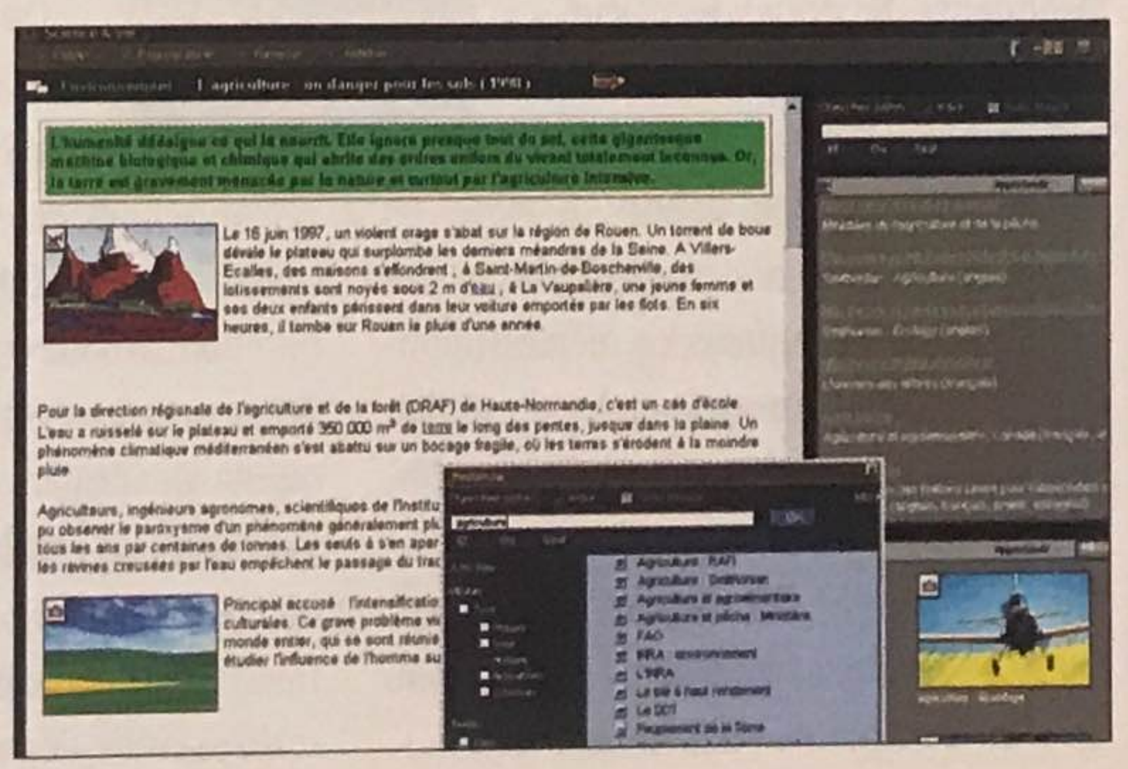
Tamagochi version améliorée et douée d'intelligence, le Norns est un sympathique petit animal que l'enfant doit élever. Chaque action doit amener le personnage à devenir plus autonome. Exemple, le Norns refuse obstinément de comprendre les règles d'un jeu de ballon, comment va réagir votre enfant devant ce refus de la part d'un petit animal auquel il a expliqué dix fois que le ballon doit entrer dans un panier... Cela ne vous rappelle rien.

250 francs environ, dès 6 ans
Chez TLC-Edusoft

Science et vie

Quand Science et Vie décide de s'associer à un éditeur de jeux pour concocter un logiciel multimédia, on peut dire que cela vaut le détour. 700 photos, des dizaines d'illustrations, 10 vidéos et 25 ateliers interactifs émaillent ce CD-Rom pour le moins épatant. Véritable encyclopédie de l'état actuel des Sciences et Techniques, il est bon de s'y plonger et de n'en sortir que difficilement.

300 francs environ, dès 8 ans
Chez Montparnasse Multimédia



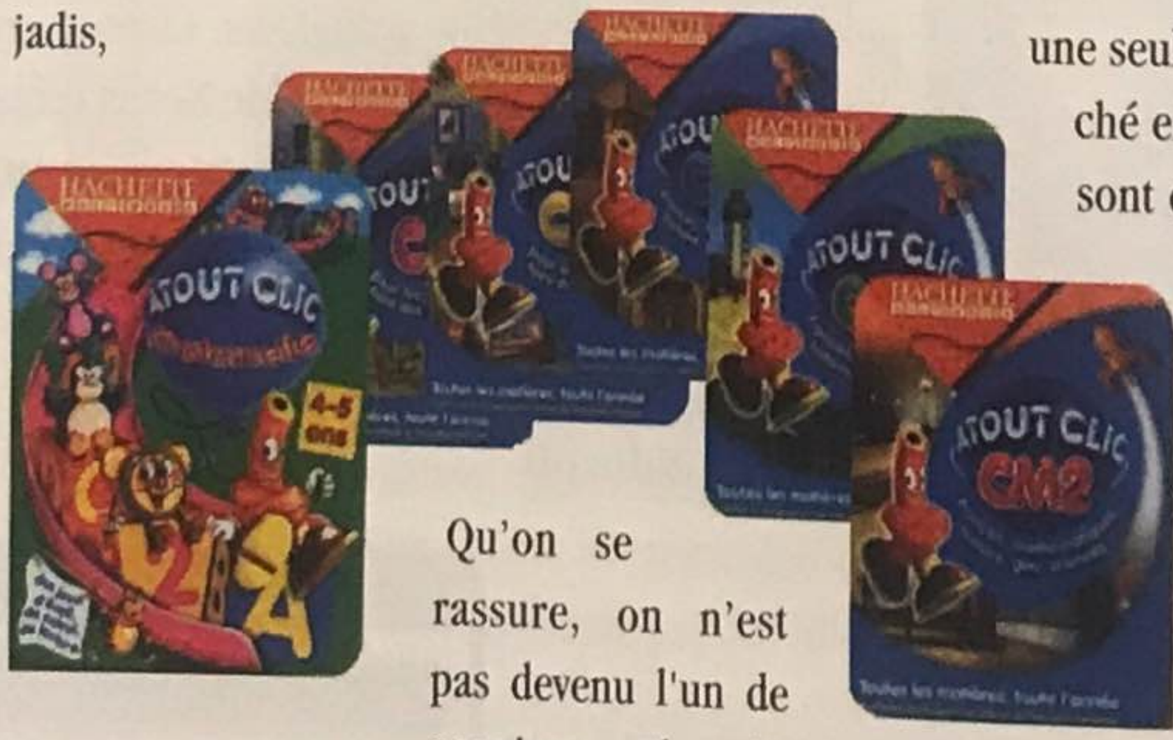
DEVOIRS DE VACANCES : Apprendre et s'amuser

AVANT D'ATTAQUER LES POKÉMON PC JUNIOR A DÉCIDÉ DE PARLER DES CHOSES QUI FÂCHENT, LES RÉVISIONS. VOUS DÉCOUVRIREZ QUE LES ÉDITEURS ONT FAIT DES EFFORTS POUR RENDRE LA CHOSE AMUSANTE...

On se souvient tous du temps où, jadis, nous faisions la moue devant quelques multiplications et exercices de grammaire, sur le coin d'une table sous le regard attentif de ses parents qui le temps des vacances se prenaient pour des instituteurs. Ils nous «forcaient», pour notre bien, à travailler alors que le beau temps rayonnait de toute sa splendeur au dehors.

On se souvient tous s'être juré de ne pas faire subir à nos enfants ce même supplice des révisions en plein mois de juillet, loin de l'école, la tête et l'esprit ensablés, et pourtant…

On se surprend tous, aujourd'hui, à errer dans les rayons «Jeunesse» à l'affût du dernier CD-Rom de révisions en vogue.



Qu'on se rassure, on n'est pas devenu l'un de ces vieux «schnocks» qu'on montrait du doigt, mais plutôt des parents modèles et obéissants puisque désormais, ce sont nos propres chérubins qui en viendraient presque (il ne faut rien exagérer) à réclamer des devoirs de vacances.

Instruire et divertir sont devenus les deux maîtres-mots des maisons d'éditions. Pas une seule n'est passée à côté de ce marché en constante progression et rares sont celles qui ne se sont intéressées au support du multimédia, des animations aux leçons filmées. Aussi diverses qu'elles soient, ces maisons d'éditions partagent non seulement les mêmes objectifs mais ont une approche du monde de l'enfant similaire.

Conçu par des scénaristes spécialisés, des pédagogues et avec l'oeil rivé au programme délivré par l'Education Nationale, l'accompagnement scolaire interactif initie en douceur l'enfant aux nouvelles technologies, garantit une utilisation intelligente de l'ordinateur, apprend l'initiative et l'autonomie.

Les caractéristiques fondamentales

La recette d'un bon CD-Rom éducatif comporte des ingrédients immuables en voici un petit apperçu :

- des personnages sympathiques et attachants ;
- une interactivité totale entre l'enfant et le support ;
- des jeux stimulants qui répondent aux attentes des parents ;
- des idées originales pour développer la logique, le sens de l'observation et l'intuition de l'enfant ;
- un programme en adéquation avec le planning scolaire de l'Education Nationale... La recette miracle tient en ces cinq points.

Les coups de cœur de la rédaction

Hachette Multimédia accompagne l'enfant à chaque âge de sa scolarité

Hachette Multimédia est l'un des leaders du secteur de l'éducatif pour les enfants de 4 à 15 ans. Les séries Atout Clic et Passeport ont fortement contribué à cette réputation.

Le catalogue développé par Hachette Multimédia est impressionnant puisqu'une vingtaine de titres sont disponibles.

Atout clic CP2-CM1-CM2

Hachette Multimédia propose un CD-Rom par classe couvrant tout le programme. Un espace de travail pour mieux comprendre les notions que l'on veut approfondir, des exercices en maths et en français, un atlas interactif, des diaporamas en histoire et des animations en sciences complètent intelligemment cet outil éducatif. Le grand jeu en 3 dimensions (3D) ainsi que le quizz géant pour tester ses connaissances sont les deux petits plus qui séduisent les enfants à tous les coups et qui peuvent faire la différence. Le premier objectif d'Atout Clic est d'aider l'utilisateur à progresser vers la réussite. Un tableau de bord permet de suivre de manière permanente l'évolution de vos enfants.

Atout clic pour la 6e et la 5e

Ces CD-Rom de perfectionnement scolaires proposent de réviser activement et de redécouvrir étape par étape toutes les notions fondamentales abordées en classe durant l'année scolaire et ce, dans toutes les matières : français, mathématiques, histoire, géographie, sciences de la vie et de la terre etc.

Dans chaque titre, des dossiers mettent en œuvre l'apprentissage des méthodes de travail attendues des collégiens ainsi que l'ensemble des connaissances nécessaires.

Atout Clic offre près de deux cents activités et questions, plusieurs centaines de documents, photographies, cartes, graphiques et illustrations à observer, utiliser et imprimer. Bref cet outil pédagogique est incroyablement utile.

Les atouts supplémentaires

Des outils ludiques permettent à l'enfant d'apprendre à organiser sa vie quotidienne de collégien et son travail tels que :

L'organisateur et le téléphone portable pour conserver des dates importantes, poser des alarmes d'aide-mémoire, créer un carnet d'adresses.

Le calepin, pour prendre des notes en cours d'activités ou d'exercices.

L'agenda, pour toujours disposer d'un emploi du temps à jour.

Le fichier personnel, pour mettre de l'ordre dans ses affaires personnelles.

Parce que le besoin de s'exprimer est fondamental et que l'on apprend bien que lorsqu'on trouve l'équilibre entre les moments de travail et ceux de détente, Atout Clic propose aussi :

- Une boîte à rythme, pour composer des ambiances rythmiques.
- Une musique machine, pour jouer avec des sons.
- Un atelier de mise en page et un traitement de texte pour rédiger, créer et illustrer ses documents.

REVISIONS

- Un journal intime pour garder une trace de ses meilleurs moments, le tout en secret !

Hachette Multimédia ne déroge pas à la règle et a imaginé des personnages sympas qui accompagnent l'enfant tout au long de son utilisation comme de vrais copains.

L'avis de la rédaction

Rares sont les outils éducatifs qui sachent cerner aussi bien les besoins d'un élève. Ces CD-Rom ne laissent aucun besoin indispensable ou superflu de côté. A la maison, durant l'année scolaire ou sur un portable, pendant les vacances, le CD-Rom adapté à l'âge de votre enfant vise bien sûr le maintien de son niveau, mais surtout l'amélioration des performances scolaires pour la rentrée prochaine.

Hachette Multimédia, c'est aussi et surtout "passeport"

Editeur de la célèbre collection papier Passeport, Hachette propose pour les nouvelles générations, Passeport sur CD-Rom. Dès le mois d'avril, l'enfant peut déjà préparer son passage dans la classe supérieure en s'amusant ou au mois de septembre, pour se remettre dans le bain et aborder la nouvelle année scolaire avec assurance et sérénité.

Passeport, c'est une collection complète de la maternelle à la 6e, avec :

Plus d'une centaine d'activités de révisions.

Un aide-mémoire complet.

Un quiz géant.

Une longue route pleine d'aventures et de révisions semblable à un grand jeu de piste.

L'avis de la rédaction

La collection Passeport prouve toute la compétence de la Maison Hachette dans le domaine ludo-éducatif de l'enfant. Le côté gentil et gai du graphisme ne peut jouer qu'en sa faveur. L'enfant se sent rassurer et apprend avec patience et intérêt.

Nathan, Le travail à La Maison

Pour un soutien scolaire toute l'année en maths et en français, Nathan Entraînement lance des CD-ROM du CP au CM2.

Conçus par des enseignants, ces outils assurent une parfaite complémentarité avec le travail accompli à l'école. Ils permettent à l'enfant de réviser et d'acquérir une véritable méthode.

Du CP au CM2, les CD-ROM contiennent tous une cinquantaine de notions en français plus des centaines d'exercices, la même chose pour les mathématiques soit environ 100 leçons et 2000 exercices et enfin 12 jeux.

L'avis de la rédaction

Moins réputé qu'Hachette dans le domaine de l'outil multimédia, les éditions Nathan sont dotées d'une réputation dans l'environnement scolaire de l'enfant qui lui garantie toute crédibilité. Son effort de moderniser ses supports sont concluant et les CD-ROM Nathan Entraînement allient divertissement et instruction.

Les fichiers Vuibert se Modernisent

Adaptation multimédia de la collection papier Les Fichiers Vuibert, «Tout le programme de…» éditée par Magnard Vuibert Multimédia est une collection du CM1 à la Terminale. Chaque CD-ROM contient :
Plus d'une centaine de fiches animées.
Un test d'évaluation et plusieurs exercices par fiches interactifs, corrigés automatiquement.
Une sélection de sujets d'annales.
Mini-diaporamas, vidéos, animations diverses
Aides et solutions commentées aux problèmes.

L'avis de la rédaction

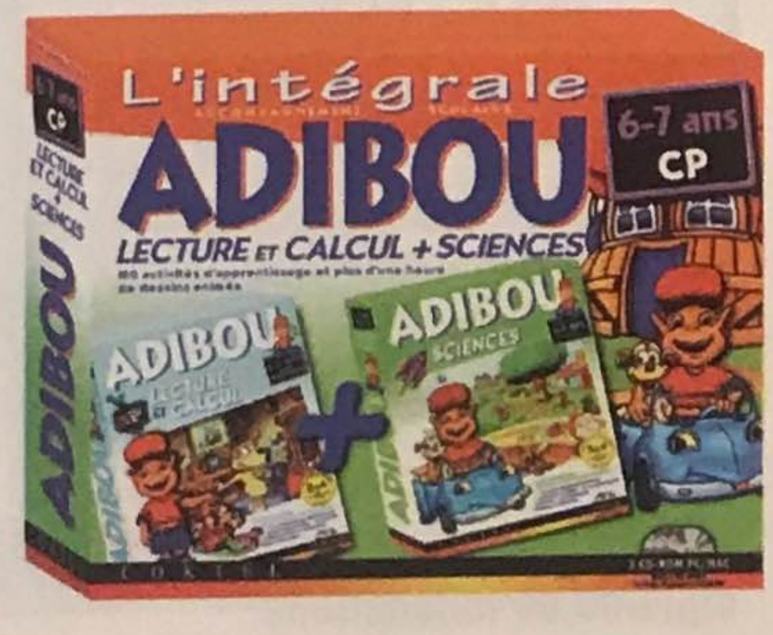
Essentiellement basés sur les méthodes scolaires, ces CD-ROM s'adressent plus particulièrement aux enfants qui souhaitent vaincre leurs difficultés scolaires. Beaucoup plus instructif que distrayant, cet outil est ce qui se rapproche le plus du monde scolaire. L'enfant évalue ses connaissances, un bilan est dressé et les points à réviser sont mis en évidence avec un certain nombre d'exercices proposés. Un CD-ROM plutôt sécurisant.

Les indispensables inévitables

Qui ne connaît pas les collections Adibou et Adi ? Qu'il s'agisse de lecture, de mathématiques, de sciences, d'anglais voire même de musique, le petit personnage Adibou propose aux enfants de 4 à 7 ans (donc de la maternelle jusqu'au CE1), une centaine

d'activités d'initiation et d'apprentissage, basées sur des critères pédagogiques très précis. Le monde d'Adibou, c'est :
- une mascotte attachante et intelligente ;
- un équilibre parfait entre l'éveil et l' apprentissage ;
- un univers vivant qui évolue au gré des choix de l'enfant et une foule de personnages gais et pleins de fantaisie.

Pour les 8-15 ans (du CE2 à la fin du collège), Adi devient le meilleur ami de vos enfants. Il les suit partout, dans n'importe quelle matière et leur propose des activités d'apprentissage conformes au programme de l'Education Nationale pour s'entraîner et progresser toute l'année (3 000 exercices, 200 pages de cours, 40 leçons animées, une aide pour la réalisation de chaque exercice et ce, dans chaque matière).



des activités de découverte, de création et de détente.

Votre enfant éveille sa curiosité grâce à des documents multimédia, simulations interactives, exprime sa créativité avec la palette graphique et se détend avec les jeux libérés en fonction de ses résultats.

Des ressources pédagogiques et ludiques supplémentaires " en-ligne " sur un site hautement sécurisé. Les enfants se perfectionnent à plusieurs sur Internet au sein de classes virtuelles, rencontrent des correspondants européens dans le Forum, participent à des concours de blagues, écrivent des romans à plusieurs…

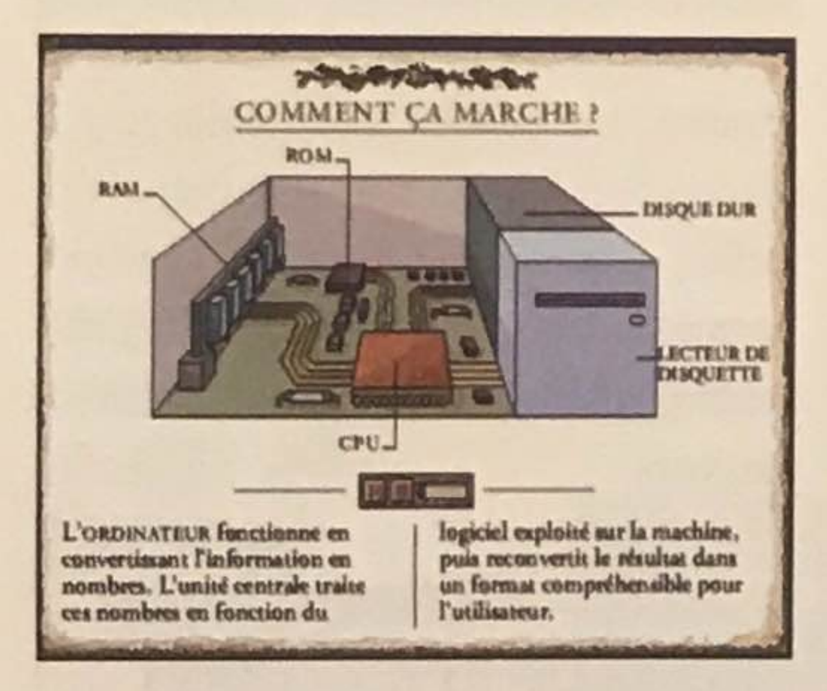
L'avis de la rédaction

Le top du top, nos enfants s'attachent aux personnages et les retrouvent avec plaisir comme de véritables amis. On aime ces deux héros qui évoluent parallèlement à notre enfant mais aussi les Intégrales où plusieurs matières sont à l'honneur.
Adibou et Adi sont des programmes complets, intéressants, très éducatifs bref indispensables et inévitables, tout simplement !

COMMENT ÇA MARCHE VOLUME 2

DANS LE CŒUR DES MACHINES

Si tu as envie de démonter tout ce qui t'entoure, ce CD-ROM est fait pour toi. Il te fera comprendre comment marche un tas d'objets.



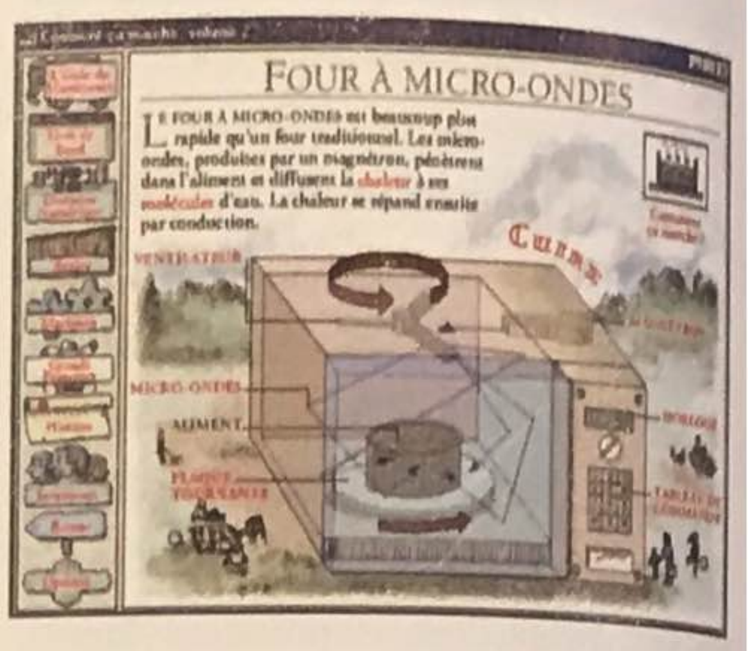
Rentre à l'intérieur des objets sans les démonter.

De l'agrapheuse aux suspensions de voiture, en passant par le lave-vaisselle et la réalité virtuelle, tu veux des explications sur tout ce qui t'entoure ? Pas de panique, c'est dans «Comment ça marche», deuxième volume d'une série de CD-Rom éditée chez Nathan.

Le logiciel te donne des explications sur les objets, mais aussi sur les grands principes qui ont permis de les imaginer : les leviers, les roues, la lumière… D'ailleurs, tu mesureras facilement tes progrès dans ce domaine puisque pour chaque grand principe expliqué tu peux passer un mini-diplôme qui prouvera que tu as tout compris.

Si tu t'en sors bien, tu finiras peut-être par voir ton nom apparaître dans le Livre des inventeurs d'un prochain volume de la collection : il donne le portrait des hommes et des femmes qui ont créés tous les objets présentés. Encore mieux, ton nom apparaîtra peut-être dans la partie consacrée à l'histoire des inventions. Dans ce volume, l'histoire s'arrête en 2000… Mais qui sait, tu seras peut-être un inventeur historique du XXIème siècle !

A la fin d'un cycle tu reçois un petit diplôme de félicitations.



Est-ce que tu voyais ton four à micro-ondes sous cet angle-là ?

Pour tout savoir sur les plus grands inventeurs.

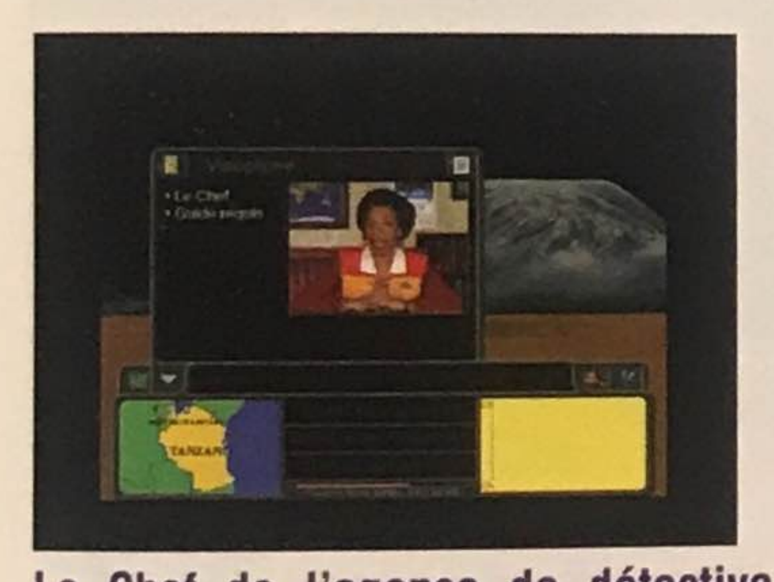
Quoi qu'il en soit, tu passeras un excellent moment avec «Comment ça marche». Notamment grâce au héros du logiciel : un mammouth hilarant à qui il arrive sans cesse des gags inattendus. Il est notamment le héros involontaire d'une série de séquences vidéo très réussies. Et s'il te plait vraiment, tu pourras même imprimer du papier à en-tête ou choisir un fond d'écran à son effigie. Pas de doute : apprendre en s'amusant, c'est vraiment ce qu'il y a de mieux !

Comment ça marche volume 2
Editeur : Nathan
Prix : 200 F

MAIS OU SE CACHE CARMEN SANDIEGO ?

DETECTIVE D'ELITE

A toi d'attraper tous les malfrats et de mettre la main sur leur chef : carmen sandiego. elle est du genre à dérober le sel de la mer morte, ou les digues des pays-bas. A toi de jouer !



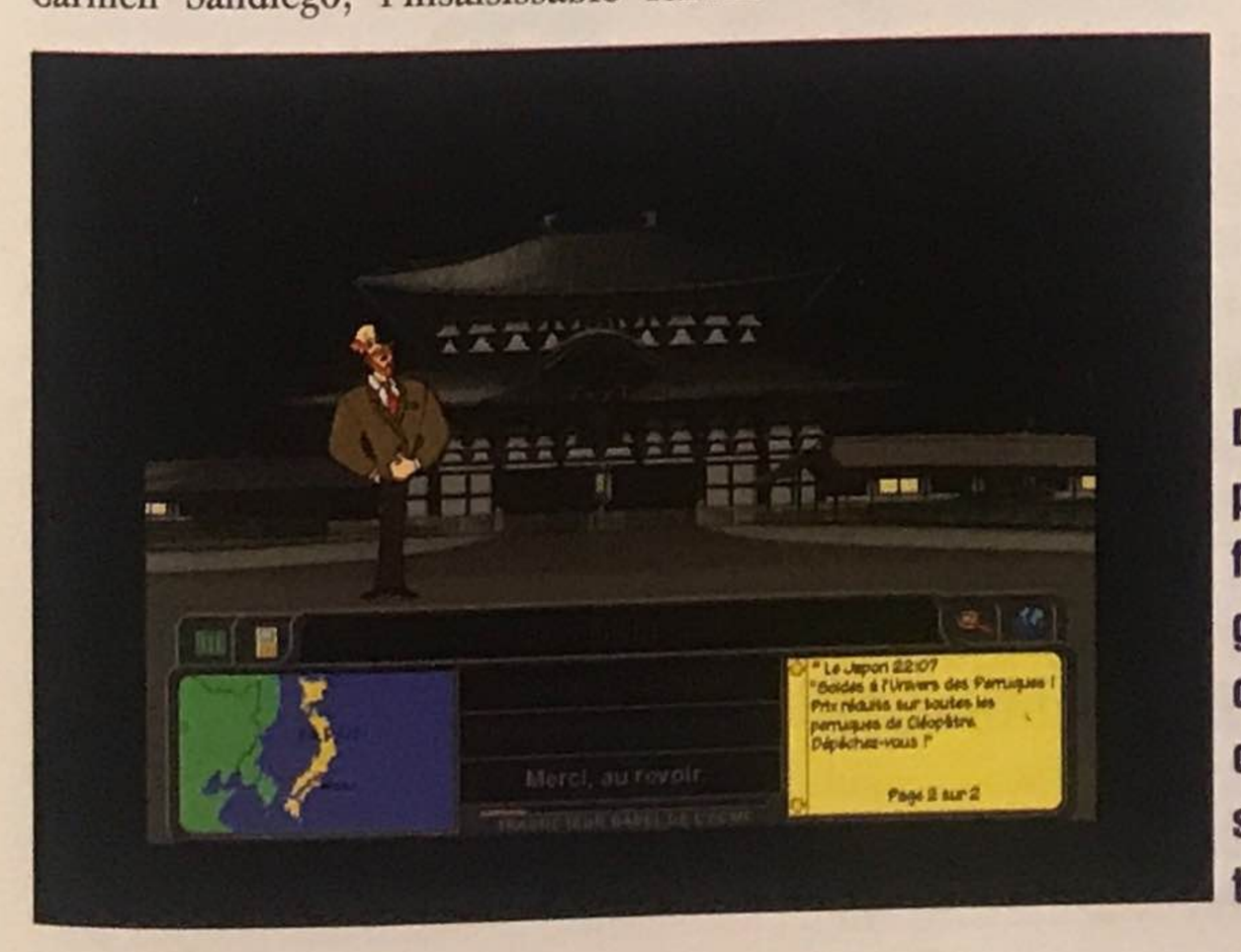
Le Chef de l'agence de détective ACME attend des résultat. Ne la déçoit pas !

Ta mission ? Retrouver et arrêter les suspects qui voyagent de pays en pays en volant des choses étranges. Ainsi, tu mettras un terme aux activités du gang de Carmen Sandiego, l'insaisissable femme bandit. Le chef de l'agence de détective ACME te fait confiance, alors tu dois absolument y arriver. Heureusement, les passants que tu croises dans chaque pays sont là pour te donner des indices. Petit à petit, tu arrives ainsi à déterminer le portrait robot du suspect et à savoir dans quel pays il a bien pu s'enfuir.

Attention ! Tes réserves d'énergie sont limitées. Alors, tu as tout intérêt à consulter ton encyclopédie de géographie pour trouver le pays où il faut aller. Et creuses-toi les méninges, car tu ne pourras arrêter le suspect qu'après avoir établi le portrait robot. C'est la condition impérative pour établir un mandat d'arrêt. Et sans mandat d'arrêt, on ne peut arrêter personne. C'est bien connu.

A chaque mission réussie, tu te rapporches un peu plus de Carmen Sandiego. Et, à force de parcourir le monde, tu fais d'énormes progrès en géographie, mais aussi en langues étrangères, en connaissance de l'art ou de la culture. C'est vraiment passionnant. En plus il y a des photos, des vidéo, et les drapeaux de tous les pays dans lesquels tu peux aller.

Un tour du monde aussi animé, aussi drôle, et aussi enrichissant… Franchement, on en ferait bien tous les jours ! Ah, c'est chouette la vie de détective international…



Dans chaque pays, tu peux faire appel à un guide qui te donne plein d'explications sur les coutumes locales.

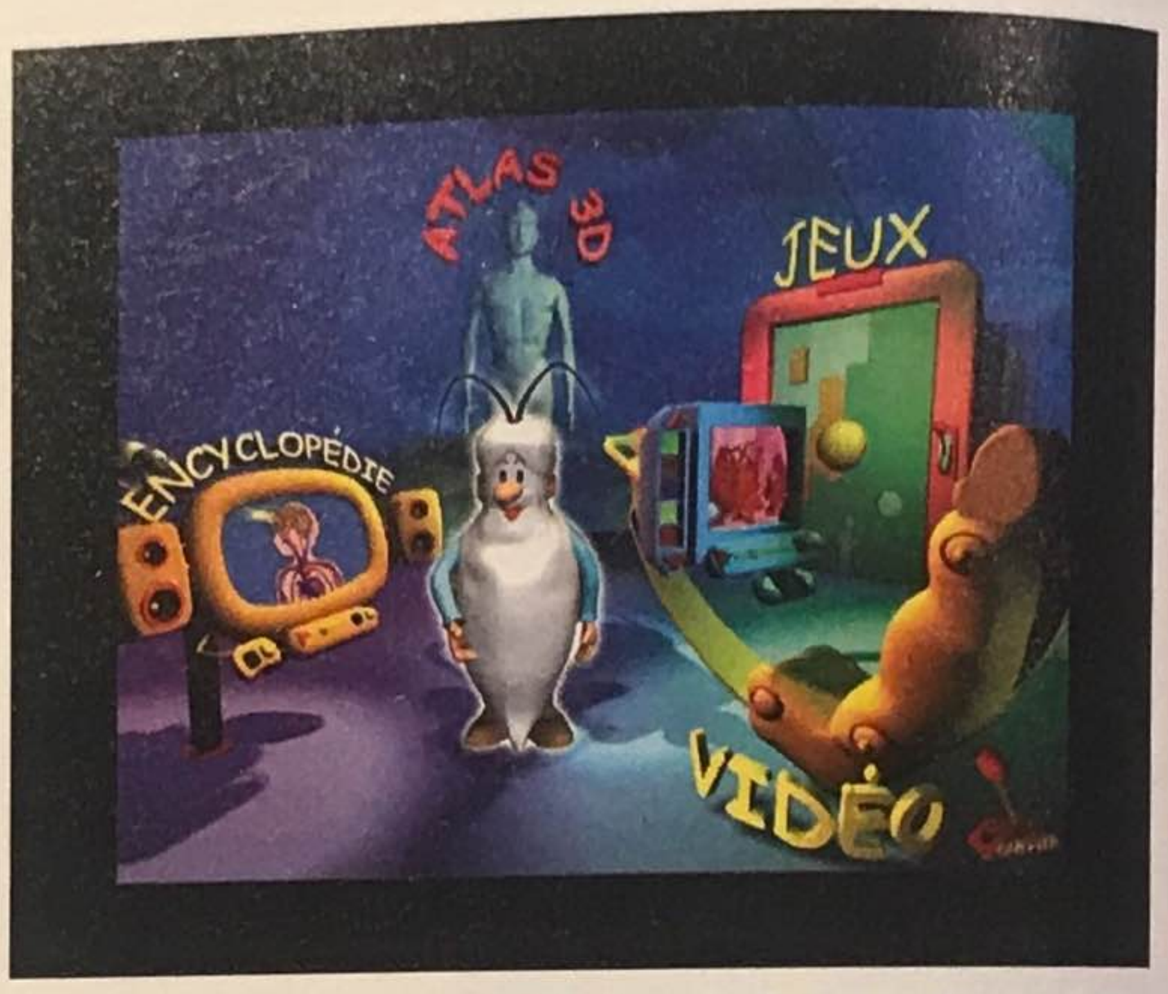
Mais où se cache Carmen Sandiego ? Version 2

Editeur : TLC-Edusoft
Prix : 200 F

IL ETAIT UNE FOIS... LA VIE

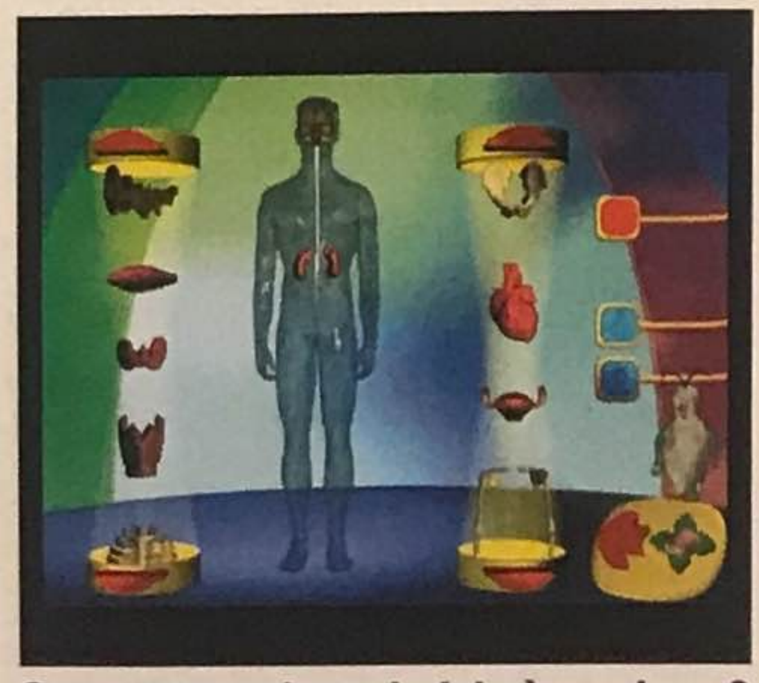
DESSIN PLUS QU'ANIME

La plus incroyable mécanique est aussi celle que tu côtoies de plus près : ton propre corps. Si tu veux tout savoir sur lui, pars en voyage avec Il était une fois... La vie.



Maestro attend que tu lui indiques dans quelle partie du logiciel tu veux aller.

Y a pas d'os, tu vas tout comprendre !



Sauras-tu replacer le foie à sa place ?

Tu as sans doute déjà vu cette série de dessins animés à la télévision. «Il était une fois... la vie» te propose un formidable voyage dans le corps humain avec le barbu Maestro et ses amis Pierrot et Psi. Ici, ils sont en trois dimensions et te proposent plein d'activités. En plus, Maestro te donne tout le temps des conseils pour t'aider à utiliser le CD-Rom.

Il y a une encyclopédie du corps humain, très bien faite et vraiment intéressante. Tu y as le choix entre des explications à l'aide de dessins, très simples, ou en texte. Elles sont alors plus approfondies. Mais aussi des jeux étonnants, où, par exemple, tu apprendras comment les toxines sont détruites sur ordre du globule blanc. Tu auras aussi accès à un corps en trois dimensions avec lequel tu pourras t'amuser à replacer tous les organes au bon endroit.

En plus, tu as accès aux dessins animés. Tu peux le regarder en entier ou morceau par morceau. En tout, il y a une heure de vidéo... Comme les 26 épisodes de la série sont passés quatorze fois à la télévision depuis sa création en 1987, même tes parents devraient venir y jeter un œil !

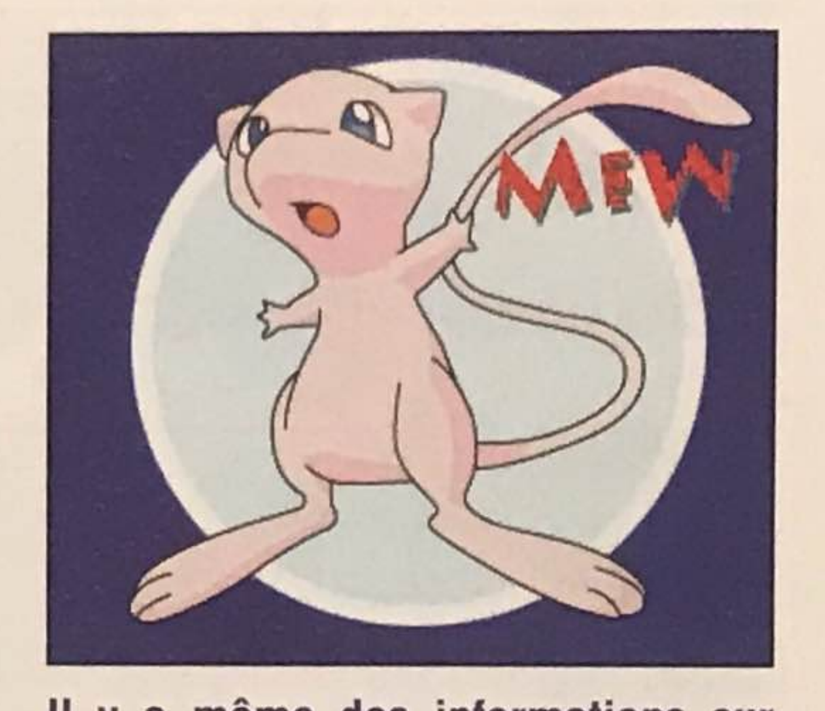
Retrouve les meilleurs moments de la série télé.

Un seul défaut : le logiciel est un peu lent, et on clique parfois plusieurs fois pour obtenir le résultat voulu. C'est un peu énervant. Mais les fans de Maestro seront quand même ravis.

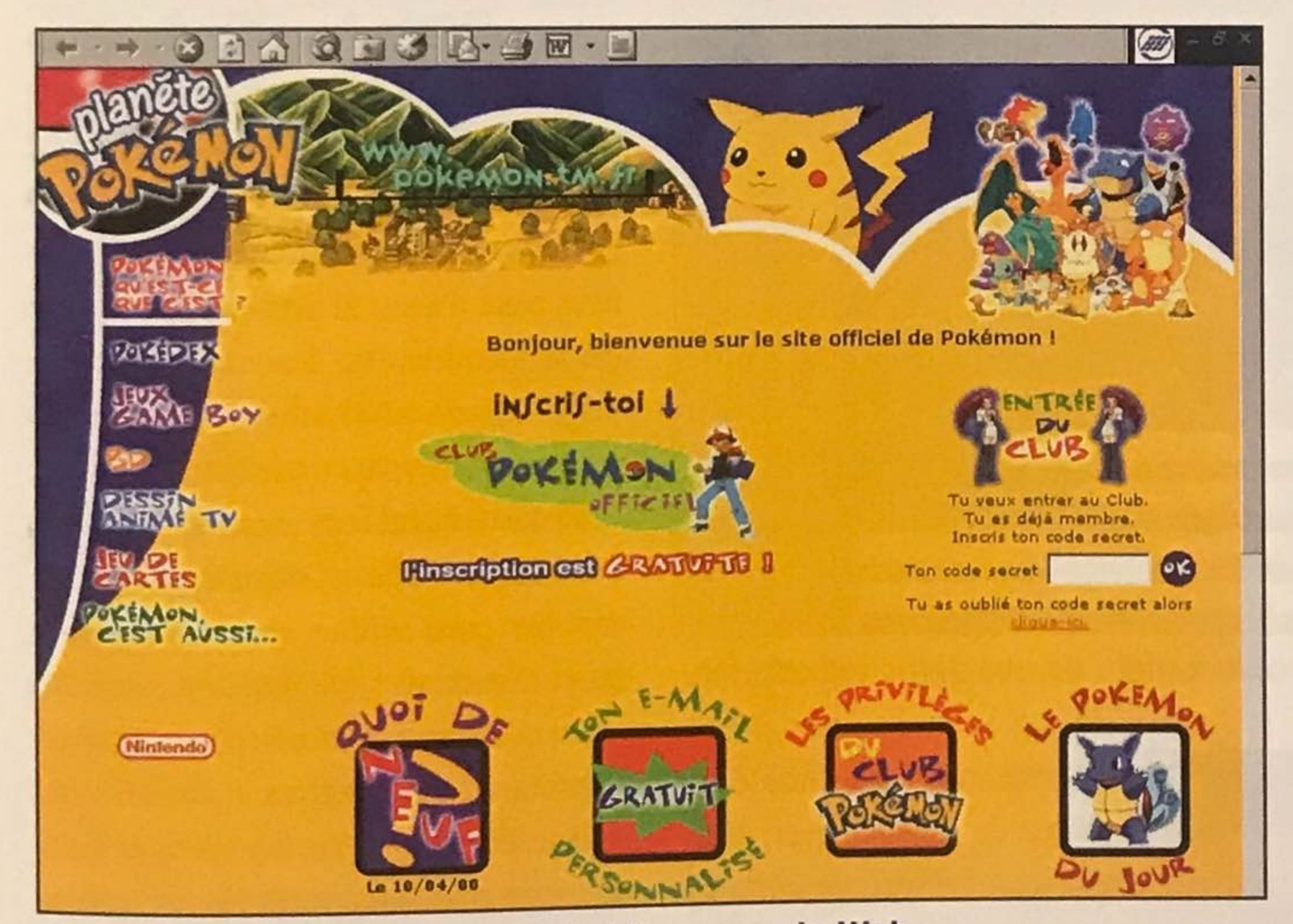
Il était une fois la vie
Editeur : TLC-Edusoft
Prix : 300 F

LA FOLIE SUR LE WEB

Le site officiel de pokémon est à l'image de la folie actuelle... on veut tout savoir sur ces drôles de petites bêtes. et sur internet, il n'y a qu'à demander.



Il y a même des informations sur Mew, le 151ème Pokémon !



La page d'accueil de la planète Pokémon, sur le Web.

Un vrai problème les Pokémon... Enfin, surtout les cartes à jouer. C'est la guerre dans les collèges et les écoles où certains sont prêts à n'importe quoi pour se procurer les cartes les plus rares. Ca devient même dangereux, parfois. Sur le Web, il n'y a pas ce genre de problème. Tout le monde peut avoir accès à plein d'informations sur les Pokémon, sans risquer quoi que ce soit.

Le plus simple c'est encore de se connecter sur le site officiel (www.pokemon.tm.fr). Là, tu peux t'inscrire au club Pokemon. Pour les fans, il n'y a que des avantages : téléchargement de fonds d'écran, e-mail personnalisé, cadeaux à gagner et toutes les semaines, le journal Pokémon par courrier électronique. Tu pourras même demander des conseils à Sacha et Régis. Le Professeur Chen lui-même te donnera des éléments de stratégie pour progresser en fonction de ton niveau. Et si tu es un véritable artiste, tes dessins de Pokémon seront sans doute même publiés sur le Web.

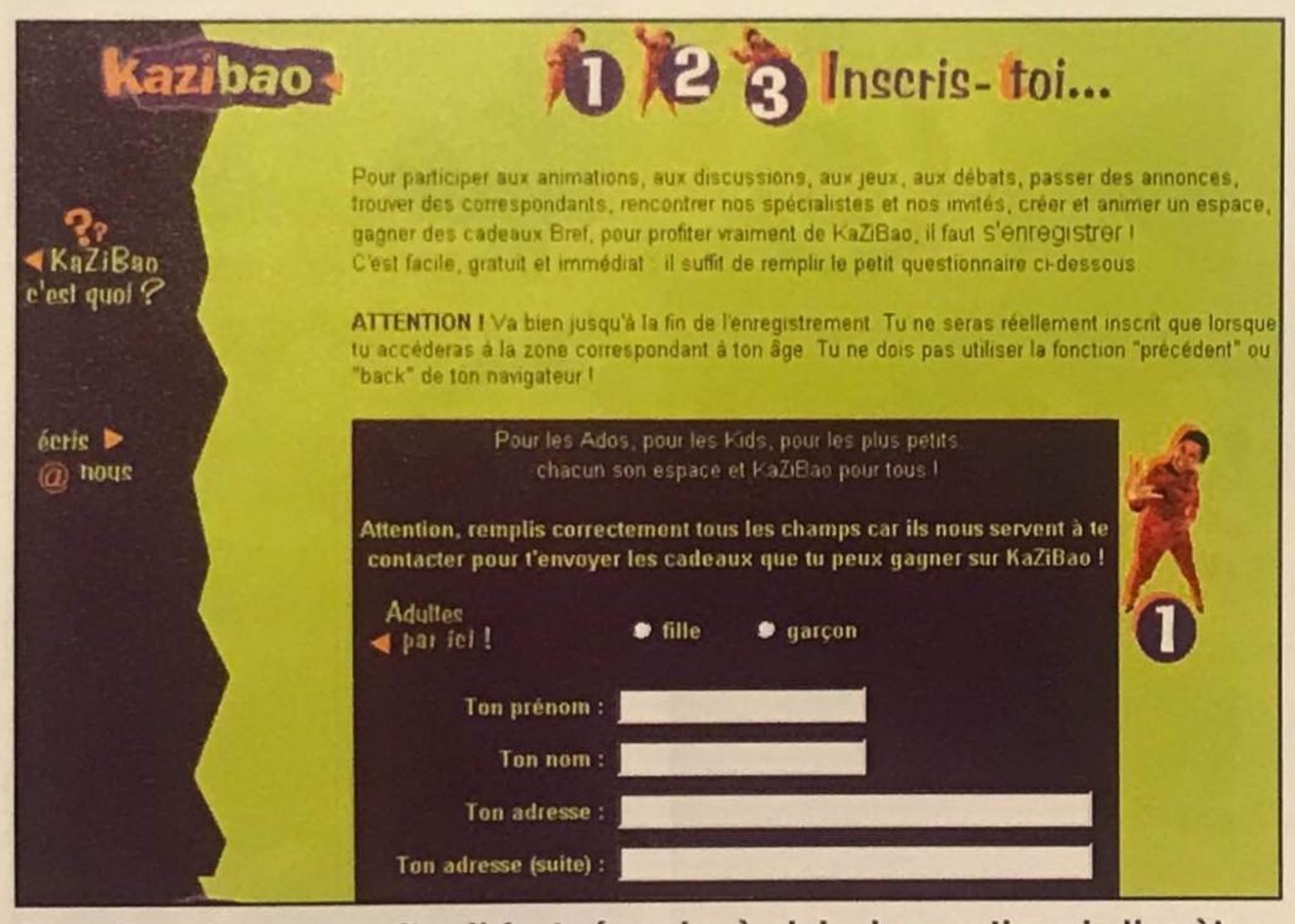
Evidemment, pour s'inscrire, il faut donner plein de renseignements qui serviront sans doute à t'envoyer plein de publicité... Mais bon, faut savoir ce que l'on veut.

Si devenir membre, c'est pas ton truc, tu trouveras des liens sur les meilleurs autres sites consacrés au phénomène. Et tu pourras aussi te plonger dans le Pokédex où sont répertoriés tous les Pokémon, et même Mew, le 151ème ! Si tu as attrapé la fièvre Pokémon, tu n'es pas prêt de guérir.

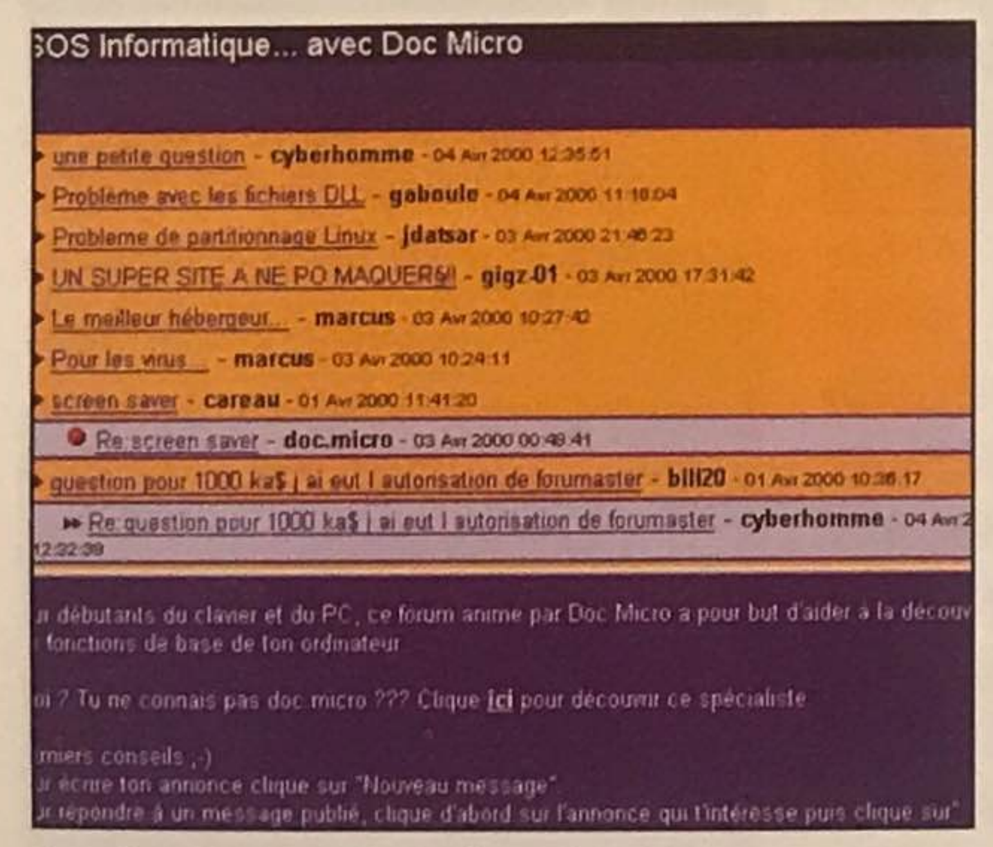
KAZIBAO

C'EST D'LA TCHATCHE!

tu aimes discuter ? tu veux te fair plein d'amis ? il y a une seule adresse : kazibao. sur ce site, il y a toujours quelqu'un à qui parler.



Pour t'inscrire sur ce site, il faut répondre à plein de questions indiscrètes.

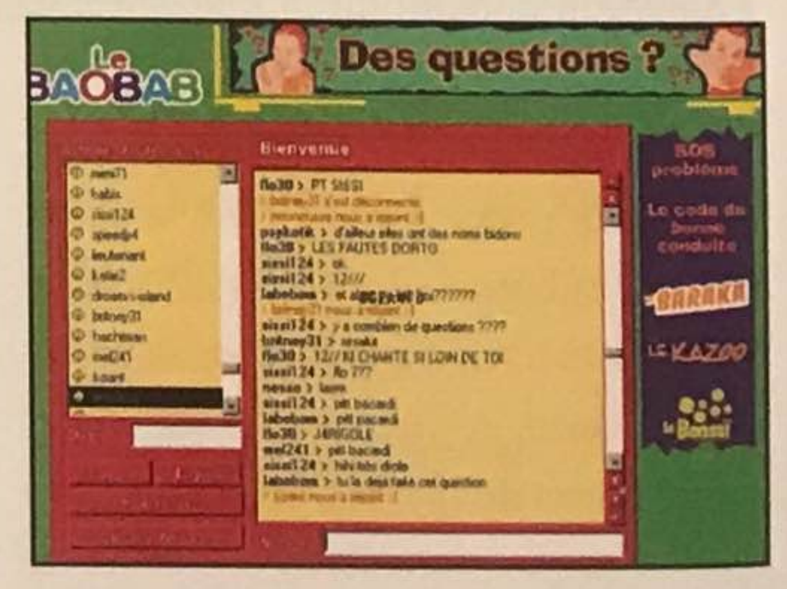


Sur les forums, on répond à toutes tes questions.

Internet est un formidable moyen de communiquer. Alors, même si se faire de nouveaux amis n'est pas toujours facile, va faire un tour sur Kazibao (www.kazibao.net). Tu commences par t'inscrire, en donnant ton e-mail et en choisissant un pseudo et un mot de passe. Ensuite, à toi la liberté.

Le site est un peu confus. Mais il y a le choix. Des forums, où tu peux poser tes questions, répondre à celle des autres, réagir, donner ton avis… Là, tout reste inscrit sur le site et tu peux revenir régulièrement voir si l'on t'a répondu. C'est pratique. Le plus amusant, pourtant, c'est de dialoguer en direct. Il y a pratiquement tout le temps du monde. Alors, tu te présentes, en donnant ton âge, le lieu où tu habites, et le sujet sur lequel tu souhaites parler, et l'on te répond en direct. Là, il faut savoir rester poli, respecter les autres. Et, très vite, tu te feras plein d'amis. Et peut-être même plus : car le grand jeu est de se trouver un (ou une) «cyber». C'est-à-dire un petit copain ou une petite copine virtuelle.

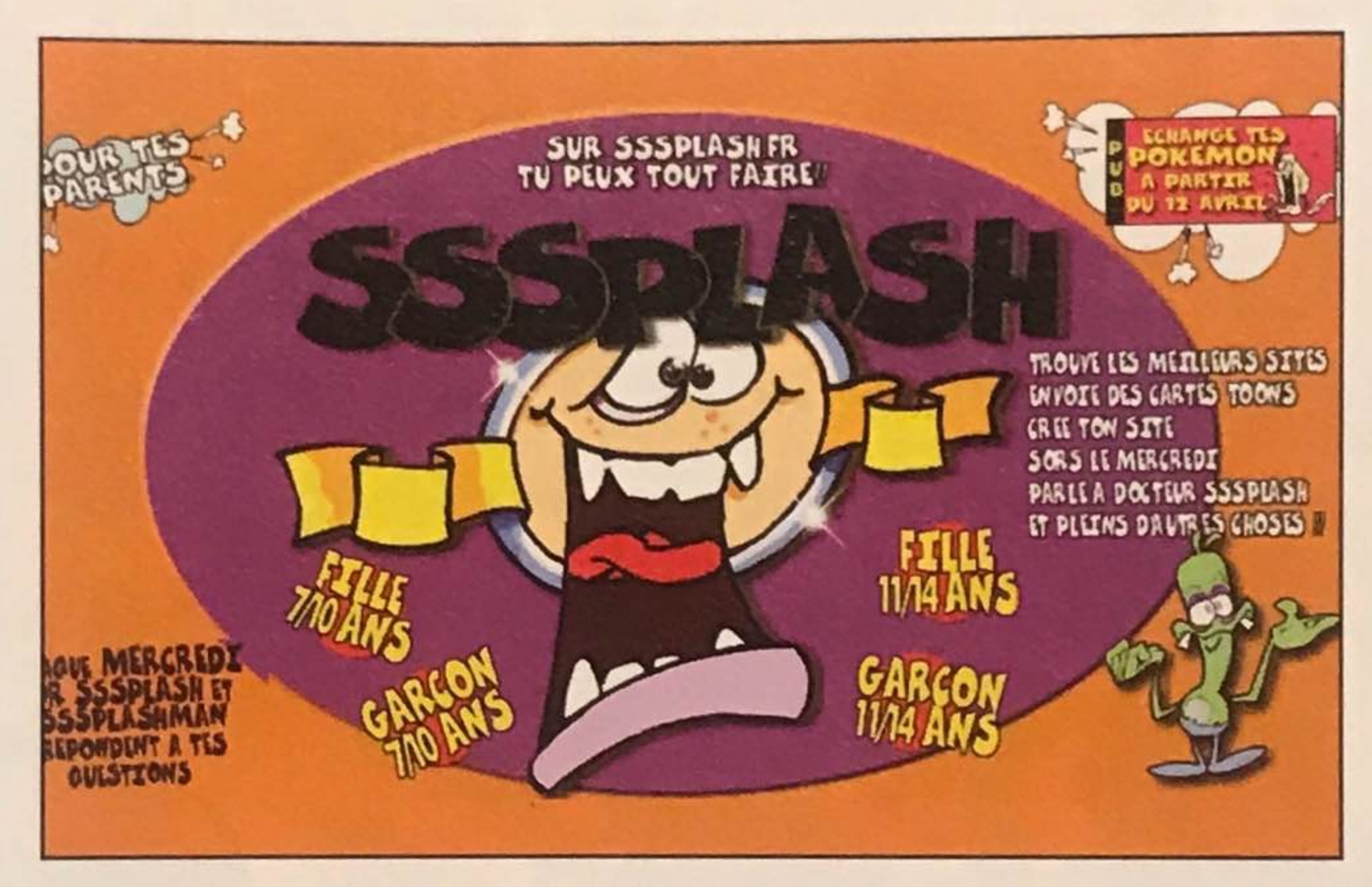
Seulement, il faut faire attention : tu ne sais pas à qui tu as affaire. Même s'il y a des animateurs pour vérifier que tout ce qui se passe est correct, ne donne pas ton vrai nom, ni ton numéro de téléphone. Dans ces conditions, tu pourras t'amuser sans risque, et, peut-être, te faire de vrais cyber-amis, avec qui partager de bons moments.



Ici, tu peux dialoguer en direct avec plein d'autres personnes.

CA ECLABOUSSE ?

des sites pour les jeunes, il y en a plein sur internet. Le problème c'est d'arriver à les trouver. Avec sssplash c'est plutôt facile.

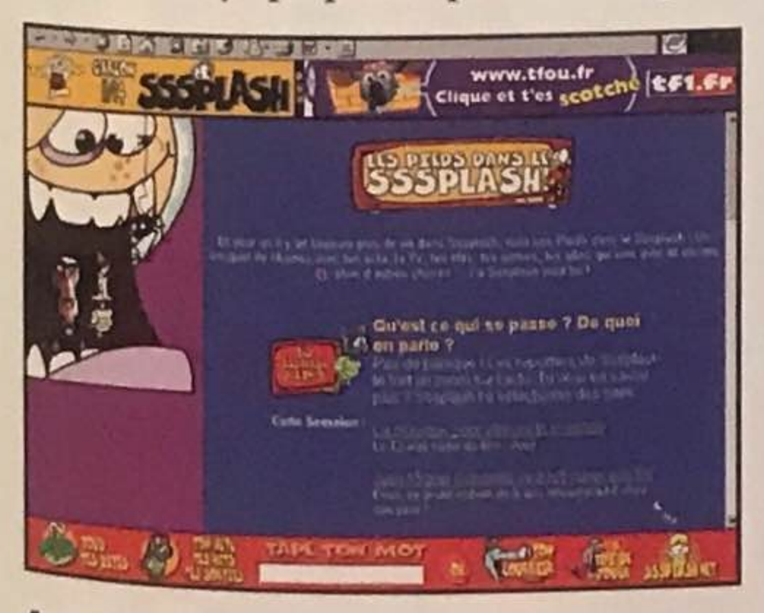


La page d'accueil de Sssplash te promet plein de bonnes choses.

D'accord, on ne sait pas bien pourquoi ça s'appelle Sssplash (www.sssplash.fr)... Difficile à écrire, et en plus ça ne veut rien dire. Mais bon, ce site Internet est plutôt une bonne idée. Tu commences par lui dire si tu es un garçon ou une fille, et puis tu indiques aussi ton âge. Ensuite, tu peux rechercher tous les sites Internet qui peuvent t'intéresser. On appelle ça un annuaire. Celui-là est sympa parce qu'il est fait pour les jeunes. En fait, il propose souvent les mêmes sites pour les garçons et pour les filles. Mais c'est normal, y a pas de raison de vouloir séparer tout le monde comme ça.

Il y a des dessins genre cartoon, des petites animations qui sont plutôt amusantes la première fois (comme elles ne changent jamais, on s'en lasse un peu à la longue). Et puis, la sélection des sites est plutôt bien faite.

Comme Sssplash marchait bien, sans doute, les personnes qui fabriquent le site ont décidé de rajouter des infos, pour que tu viennes voir ce qui se passe sur Sssplash plus souvent. Là, il faut le dire, ce n'est pas terrible. En clair, tu peux utiliser Sssplash lorsque tu cherches quelque chose sur Internet. Cet annuaire a toujous quelques bonnes idées à te conseiller. Mais si tu veux avoir de l'info ou faire une recherche vraiment complète, mieux vaut passer par un moteur de recherche fait pour les adultes, comme Yahoo (www.yahoo.fr), par exemple.



Au niveau des infos, on a un peu de mal à s'y retrouver... Qui parle de quoi ? Où ça ? A qui ? Comment ?

Si tu cherches les sites qui parlent d'un sujet, ici les écrans, Sssplash a toujours des pistes à te donner.

TOUJOURS PLUS SUR LES POKEMON

L'aventure continue. Les pokémon, ces petits êtres sauvages, sont à présent tous connus... ou presque. Mew, les 151ème reste encore une énigme, pc junior vous la dévoilera à la fin de ce dossier qui vous permettra en quelques pages de les connaître tous.

L'aventure des Pokémon commence dans un petit village, Bourg Palette. Sacha veut devenir le meilleur entraîneur du monde de Pokémon. Il rencontre alors le professeur Chen qui en connaît un rayon sur ces créatures. Le professeur donne à Sacha son premier Pokémon et lui livre le premier secret " plus ton Pokémon rencontre d'autres Pokémon plus il devient fort et puissant ". Pour devenir Maître des Pokémon, il faut capturer e t élever tous les Pokémon, et surtout quand il aura battu les huit autres Maîtres. Mais bon, avant d'en arriver là, il faudra se mesurer aux autres entraîneurs et surtout affronter la terrible société secrète Team Rocket.

Attraper un pokémon

Il existe aujourd'hui 151 Pokémon. Il faut tous les découvrir pour pouvoir finir la partie. Chaque parcelle de terrain doit être fouillée, tous les personnages consultés et bien sûr tous les Pokémon capturé grâce à la Poké Ball. Mais attention, certains Pokémon sont extrêmement rares et d'autres très malin, leur capture est donc incroyablement difficile.

POKEMON

devenir dresseur

L'entraînement du Pokémon est comme un art, il faut les faire se rencontrer entre eux pour qu'ils deviennent plus forts. La défense, l'attaque, la rapidité, les pouvoirs magiques sont les quatre points essentiels qui font de votre Pokémon bien entraîné un animal unique. Mais en entraînant les Pokémon, vous vous entraîné aussi. Chaque victoire contre un autre Pokémon vous rapporte de l'argent qui permet d'acheter des objets comme les Poké Ball, des potions, des antidotes, des pouvoirs… Les Pokémon gagnent aussi des points d'expérience qui augmenteront leurs niveaux de vie et de puissance. Mais aucun Pokémon n'est capable de les battre tous, chacun possède ses avantages et ses inconvénients, il vous faudra donc élaborer des stratégies.

collectionner les pokémon

Le jeu Pokémon existe en deux versions, cartouche rouge et cartouche bleue mais il n'est pas obligé d'avoir les deux versions pour terminer le jeu. Pour obtenir tous les Pokémon disponibles, il suffit de connaître un autre joueur qui a une autre version que la vôtre. Le jeu est identique pour les deux versions, mais elles ne comportent chacune que 139 Pokémon. Les onze restants sont spéciales puisque certaines créatures n'apparaissent qu'au cours d'un échange vers une cartouche bleue ou rouge.

comment échanger ?

Les échanges sont obligatoires pour terminer le jeu, si un joueur devient Maître, il n'est pas le seul. Tous les autres joueurs vont pouvoir le défier ou lui proposer des échanges. Ainsi, chacun pourra compléter sa collection et faire évoluer ses Pokémon grâce à la Game Link (un câble permettant de mettre deux consoles en relation). Cette connexion permet aux deux joueurs de rendre les Pokémon qu'ils font jouer et de devenir plus forts.

Devenir le meilleur

En entraînant un Pokémon, celui-ci gagne des points à chaque match, le niveau de vie de la créature augmente alors (il est compris entre 0 et 100). Mais attention, certains Pokémon se métamorphosent en grandissant. Si on prend l'exemple de Salamèche, au niveau 16 il devient Reptincel qui lui-même devient Dracaufeu au niveau 36. Cette évolution se fait en voyageant dans une même console ou en étant échangé d'une console à une autre.
Aucun Pokémon n'est infaillible, Pikachu peut gagner facilement sur Carapuce mais a de fortes chancse de se faire ratatiner contre Bulbizarre.

Evolution et métamorphose d'un Pokémon : Salamèche devient Reptincel qui lui-même devient Dracaufeu

Qu'est ce qu'un Pokémon ? Par le professeur Chen

Ce très grand chercheur nous explique ce qu'est un Pokémon : un Pokémon est un animal sauvage. Presque invisible pour l'œil non averti, il peuple la nature, principalement les hautes herbes, les cavernes obscures… Pour le trouver et surtout le capturer, il faut aller le chercher. Mais attention, le Pokémon encore sauvage attaque le joueur imprudent qui doit tenter de l'assommer ou de le capturer. Il faut ensuite l'ap-privoiser pour qu'il développe ses aptitudes, l'entraînement est ici essentiel, certains sont mêmes capa-bles de développer des pou-voirs

001 - Bulbizarre

002 - Herbizarre

003 - Florizarre

004 - Salamèche

005 - Reptincel

006 - Dracaufeu

007 - Carapuce

008 - Carabaffe

009 - Tortank

010 - Chenipan

011 - Chrysacier

012 - Papilusion

013 - Aspicot

014 - Coconfort

015 - Dardargan

016 - Roucool

017 - Roucoups

018 - Roucarnage

019 - Rattata

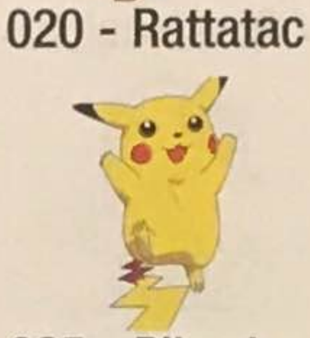
020 - Rattatac

021 - Piafabec

022 - Rapasdepic

023 - Abo

024 - Arbok


025 - Pikachu

026 - Raichu

027 - Sabelette

028 - Sablaireau

029 - Nidoran

030 - Nidorina

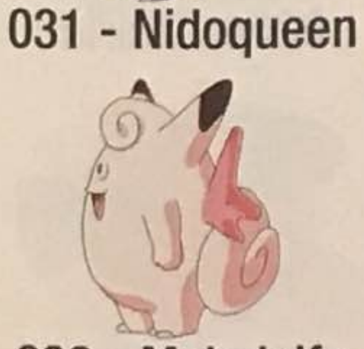
031 - Nidoqueen

032 - Nidoran

033 - Nidorano

034 - Nidoking

035 - Melofée


036 - Melodelfe

037 - Goupix

038 - Feunard

039 - Roudoudou

040 - Grodoudou

041 - Nosferapti

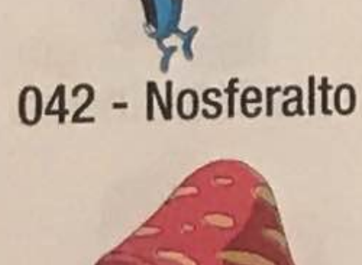
042 - Nosferalto

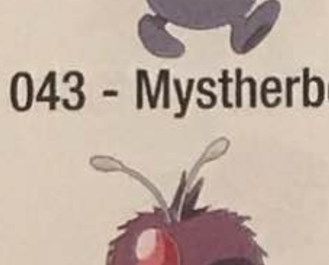
043 - Mystherbe

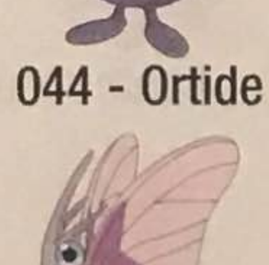
044 - Ortide

045 - Rafflesia

046 - Paras


047 - Parasect

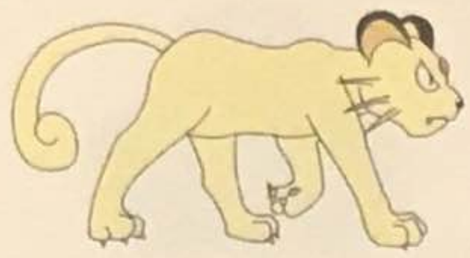

048 - Mimitoss


049 - Aéromite

050 - Taupiqueur

051 - Triopiqueur

052 - Miaouss


053 - Persian

054 - Psykokwak

055 - Akwakwak

056 - Férosinge

057 - Colossinge

058 - Caninos

059 - Arcanin

060 - Ptitard

061 - Têtarte

062 - Tartard

063 - Abra

064 - Kadabra

065 - Alakazam

066 - Machoc

067 - Machopeur

068 - Mackogneur

069 - Chétiflor

070 - Boustiflor

071 - Empiflor

072 - Tentacool

073 - Tentacruel

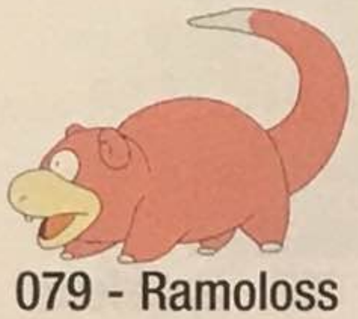
074 - Racaillou

075 - Gravalanch

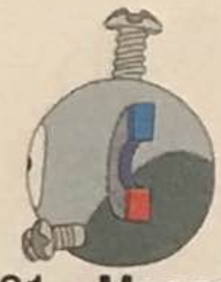
076 - Grolem

077 - Ponyta

078 - Galopa


079 - Ramoloss

080 - Flagadoss


081 - Magneti

082 - Magneton

083 - Canarticho

084 - Doduo

085 - Dodrio

086 - Otaria

087 - Lamantine

088 - Tadmorv

089 - Grotadmorv

090 - Kokiyas

091 - Crustabri

092 - Fantominus

093 - Spectrum

094 - Ectoplasma

095 - Onix

096 - Soporifik

097 - Hypnomade

098 - Krabby

099 - Krabboss

100 - Voltorbe

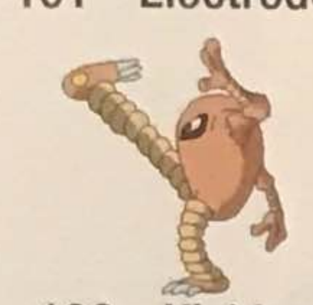
101 - Electrode

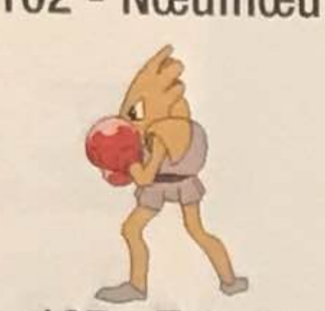
102 - Nœufnœuf

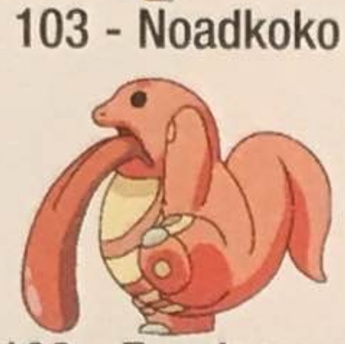
103 - Noadkoko

104 - Osselait

105 - Ossatueur

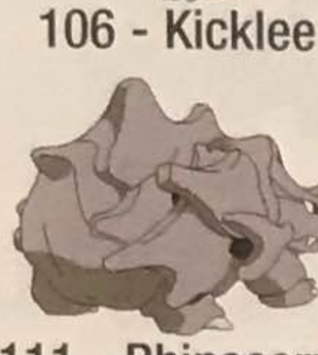

106 - Kicklee


107 - Tygnon


108 - Excelangue

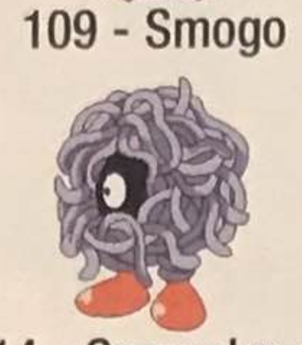
109 - Smogo

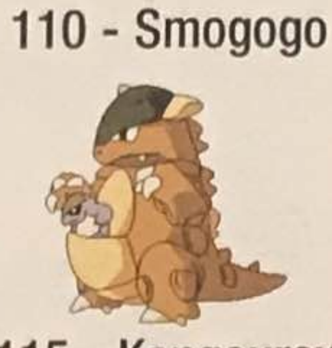
110 - Smogogo


111 - Rhinocorne

112 - Rhinoféros

113 - Leveinard


114 - Saquedeneu


115 - Kangourex

116 - Hypotrempe

117 - hypocéan

118 - Poissirène

119 - Poissoroy

120 - Stari

121 - Staross

122 - M.Mime

123 - Insécateur

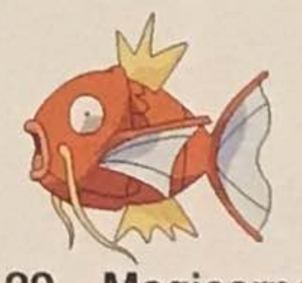
124 - Lippoutou

125 - Elektek

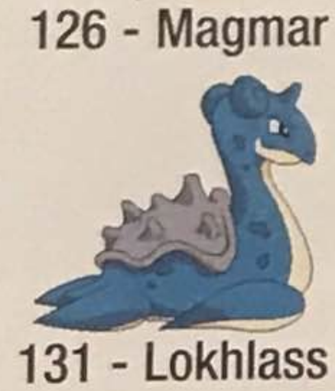
126 - Magmar

127 - Scarabrute

128 - Tauros


129 - Magicarpe

130 - Leviator


131 - Lokhlass

132 - Métamorph

133 - Evoli

134 - Aquali

135 - Voltali

136 - Pyroli

137 - Porygon

138 - Amonita

139 - Amonistar

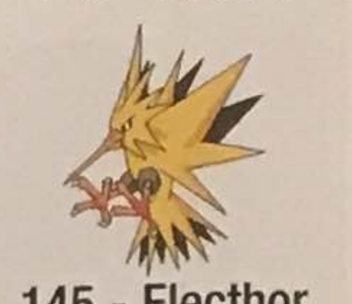
140 - Kabuto

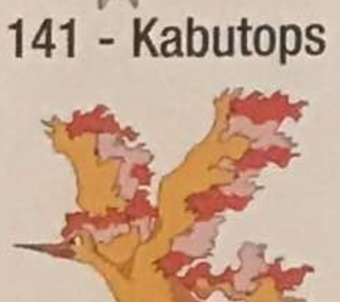
141 - Kabutops

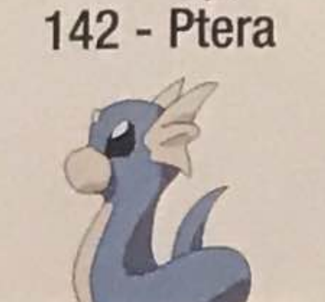
142 - Ptera

143 - Ronflex

144 - Artikodin

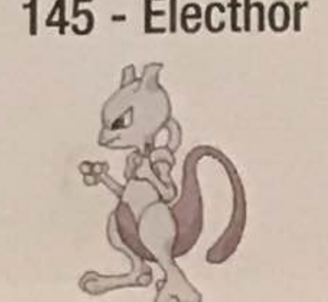

145 - Electhor


146 - Sulfura


147 - Minidraco

148 - Draco

149 - Dracolosse

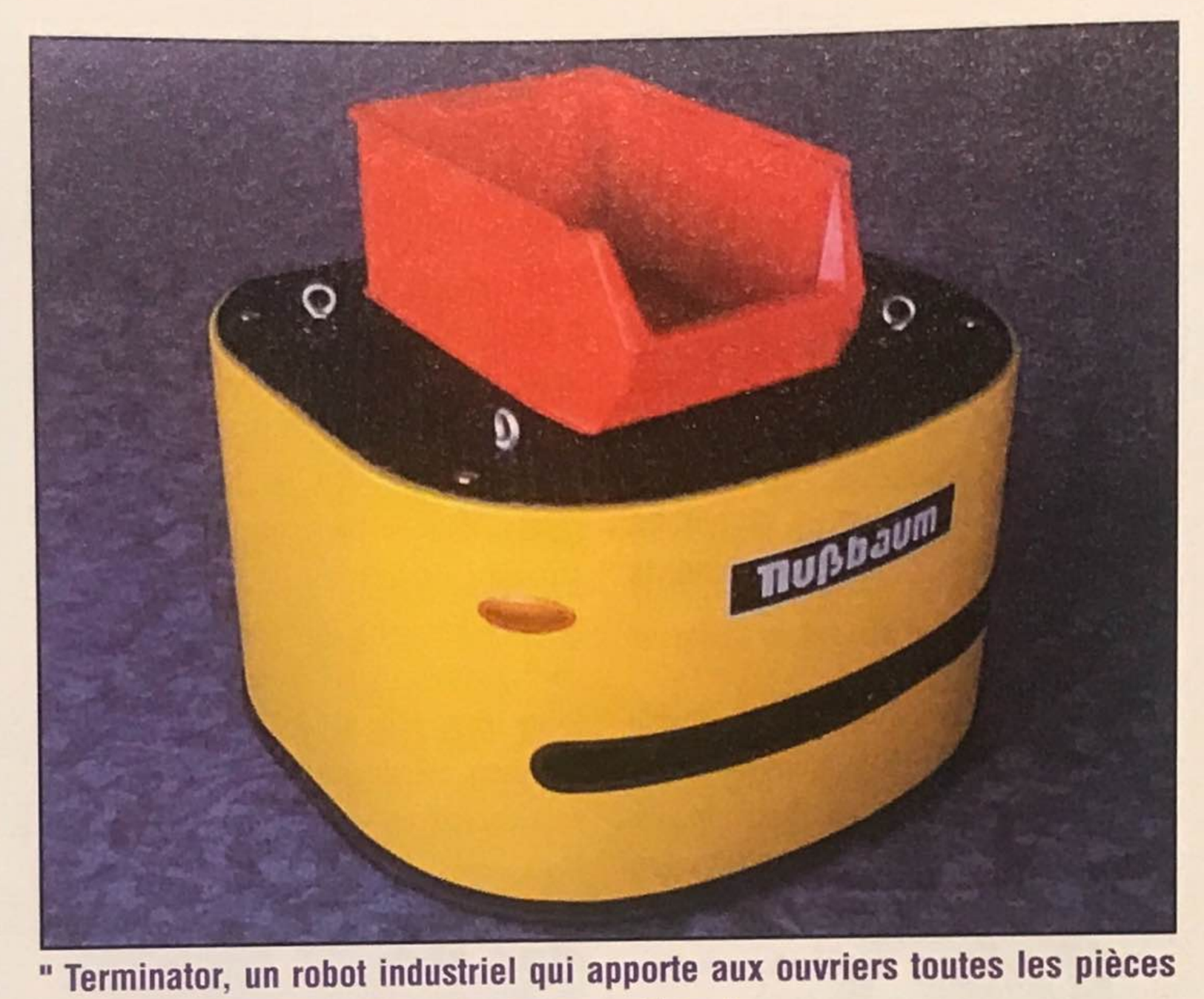

150 - Mewtwo

ATTENTION : LES ROBOTS DEBARQUENT

Les laboratoires sont en pleine ébullition, les robots arrivent. prêts à tout pour nous faciliter la vie. faire les devoirs, aller chercher le journal... Leur intelligence n'aura bientôt plus de limites.

LES INVENTIONS

" Le screenfridge, le premier frigo intelligent d'Electrolux. "



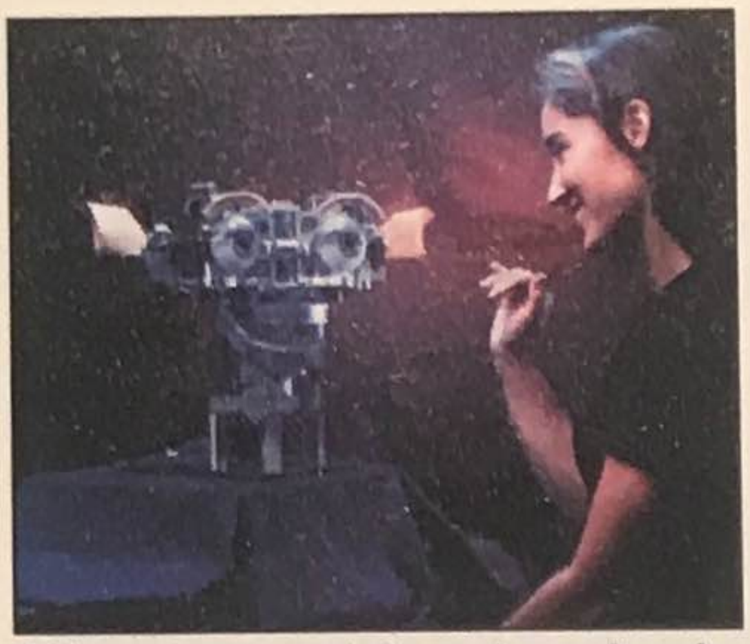
" Terminator, un robot industriel qui apporte aux ouvriers toutes les pièces qui manquent à l'assemblage d'une machine. "

Non, vous ne rêvez pas ! Un frigo qui commande tout seul, au supermarché, une boîte de camembert ou un pack de jus d'oranges quand on a oublié de faire les courses, un robot aspirateur qui sort automatiquement de son placard quand il estime que la salle à manger est sale ou encore un petit chien en métal qui apprend à donner la patte à son maître avant d'aller recharger ses batteries à la niche, voilà ce qui vous attend dans les prochaines années… Il ne s'agit pas du prochain film de Steven Spielberg, ni du laboratoire du professeur Brown dans «Retour vers le futur» puisque toutes ces inventions existent déjà et fonctionnent parfaitement… A l'heure du surf sur Internet, des chercheurs -pas si fous- mettent au point des inventions qui vont changer la vie de tout le monde dans peu de temps. Voici un petit aperçu de ce que vous pourrez trouver dans n'importe quel catalogue dès Noël prochain….

«Aïbo», le chien qui marche avec des piles

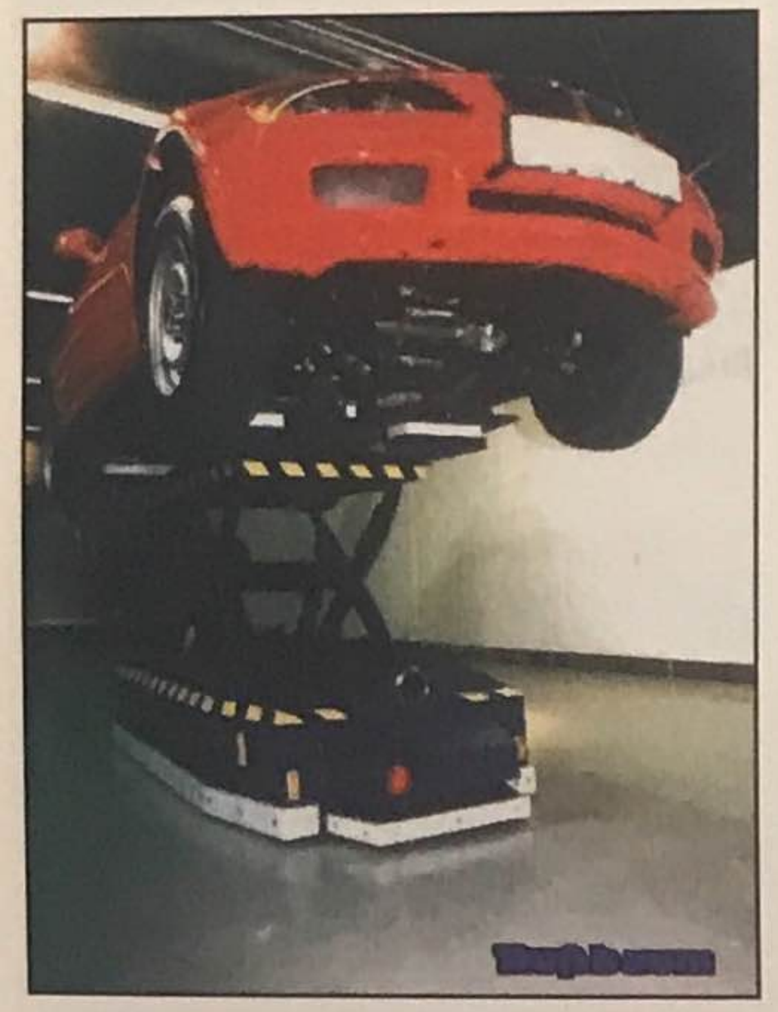
Sony, la marque japonaise, ne fabrique pas que des walkman ou la playstation… La preuve, des ingénieurs de la firme viennent d'inventer le nec plus ultra en matière de jouet. Il s'agit de «Aïbo», un petit chien entièrement électronique qui ne se contente pas de tourner en rond dans le salon jusqu'à ce que les piles soient vides… Non, «Aïbo», qui veut dire «compagnon» en japonais, fait tout comme un vrai chien : c'est-à-dire qu'il faut le dresser, qu'il fait des bêtises, qu'il reconnaît son maître et ses amis, qu'il remue la queue quand il est content et qu'il boude quand il est triste. La réelle invention, c'est que ce chien mécanique apprend à faire des choses. Voilà la véritable innovation. Avant «Aïbo», il existait beaucoup de robots capables d'effectuer des travaux mais toujours dans le cadre d'un programme établi. En dehors

LES INVENTIONS



" Kismet, un prototype de recherche de simulation de sentiments humains... "

du programme, aucun robot n'était capable de décider, ni d'apprendre quoique que ce soit. Le petit chien de Sony quant à lui, est pourvu de ce que l'on appelle l'intelligence artificielle (I.A)(voir encadré «comment ça marche ?»). Cette intelligence est bien sûre encore très limitée et inférieure à celle d'un vrai chien mais elle permet à ce super jouet de décider de ses actions et d'acquérir des connaissances, un peu comme un bébé qui apprend à marcher ou à parler, par exemple. Du coup, après quelques mois d'utilisation, deux «Aïbo» qui auront eu des maîtres différents n'auront pas la même «personnalité».



" Un robot transporteur de voitures "

Alors, si l'on opérait «Aïbo» pour voir ce qu'il dans le ventre, on y trouverait un peu la même chose qu'à l'intérieur d'un ordinateur : un microprocesseur très puissant, de la mémoire et beaucoup de fils qui commandent tous les moteurs actionnant les pattes du petit chien. Avec ce robot d'amusement, Sony espère ouvrir la voie d'une nouvelle génération de jouets «intelligents». Pour le moment, seuls les petits Japonais ont le droit de commander un «Aïbo». Un jouet qui coûte encore très cher : environ 18 000 Francs pour le modèle de base. Mais rassurez-vous ! Les prix devraient rapidement baisser et «Aïbo» sera commercialisé en France d'ici un ou deux mois....

des robots bientôt super femmes de ménage....

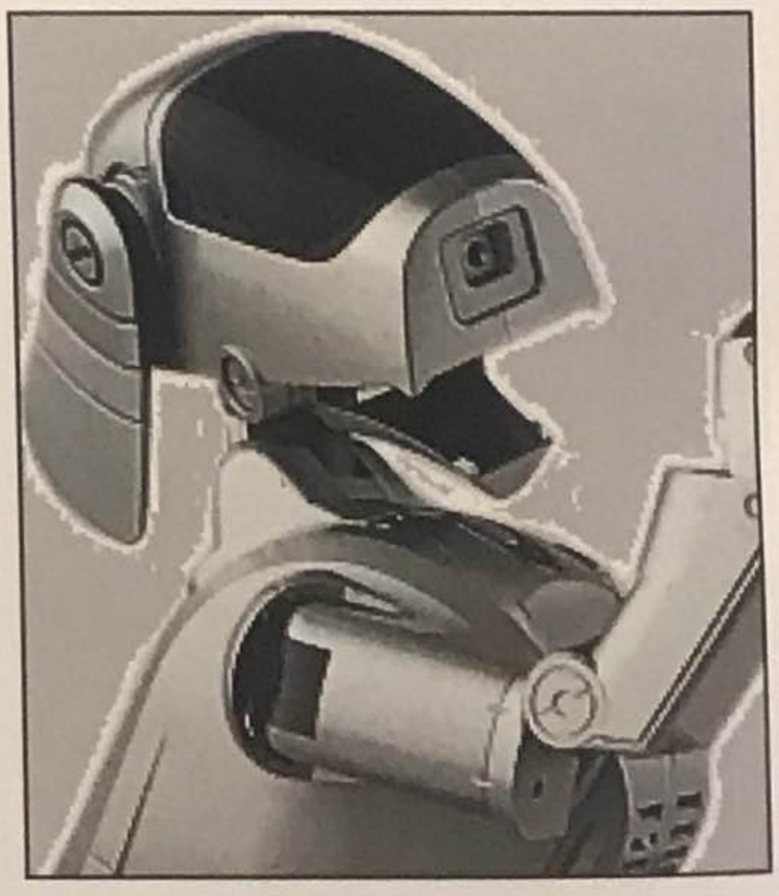
Si les ingénieurs ont inventé «Aïbo» comme vitrine technologique de leur savoir-faire, ils concentrent surtout leurs efforts dans la création de robots pour nous simplifier la vie de tous les jours. Des robots qui pourraient, par exemple, s'occuper de toutes les tâches pénibles et nous permettre d'avoir plus de temps libre. C'est pourquoi, les ingénieurs du CNET, (Centre National de Recherche et de Technologie de France Télécom), ont essayé d'imaginer une sorte de maison du futur. Dans l'entrée, un assistant automate, appelé «génie», accueille les visiteurs. L'assistant est en fait un agent intelligent qui évolue sur un écran de télévision et dont on peut choisir le visage et la voix.

Ce majordome virtuel fait office de «maîtresse de maison» ! . Il est ainsi capable de vous informer de tous les visiteurs qui se sont présentés en votre absence, il enregistre leurs messages et peut, en cas d'urgence, transférer un appel sur un portable.

" Hadaly, un autre humanoïde capable d'imiter les expressions humaines "

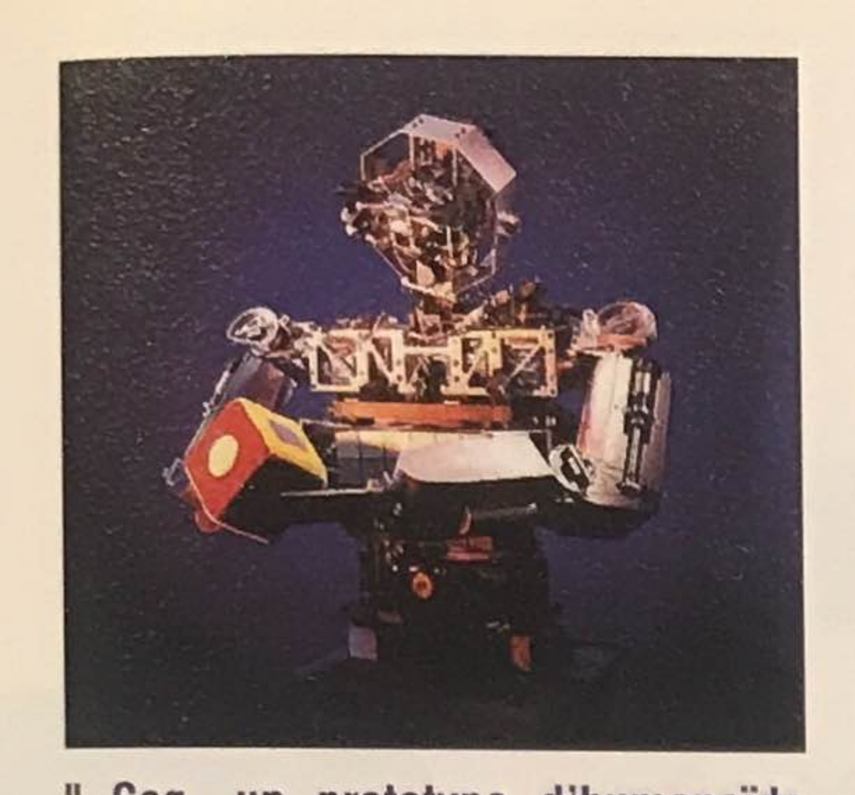
Il fait bien entendu office de téléphone en composant ou recherchant un numéro. Il peut aussi effectuer une recherche d'information sur Internet. Par ailleurs, il règle les problèmes de confort intérieur. Par exemple, vous lui dites que vous avez trop chaud, il vous donne la température de la pièce et vous propose d'activer la climatisation. Incroyable, non ?

Côté cuisine, c'est pas mal non plus puisque c'est le réfrigérateur qui est révolutionnaire... Electrolux propose un prototype de réfrigérateur intelligent baptisé le



" Aibo, le nouveau compagnon des enfants "

LES INVENTIONS



" Cog, un prototype d'humanoïde capable d'imiter les gestes de l'homme. "

«screenfridge». Il permet d'enregistrer des messages vidéo, de surfer ou d'envoyer des mails sur Internet, de regarder la TV et bien sûr d'écouter la radio. Exemple : vous avez oublié la recette de la mousse au chocolat. Depuis le frigo, vous vous branchez directement sur un site Internet spécialisé dans les recettes de cuisine et le tour est joué ! Un frigo qui peut bien sûr commander les ingrédients manquants, au magasin le plus proche qui vous les livrera en 5 minutes. En plus, ce super réfrigérateur est capable de jeter tous les produits périmés et de vous proposer des menus équilibrés en fonction de vos habitudes.

Pour le reste de la maison, pas de problème, il existe un robot aspirateur baptisé Eurêka. Il détecte la saleté du sol et perçoit, tout seul, les obstacles. Il les contourne tranquillement en aspirant le sol avant d'aller recharger ses batteries sur son support. Le nombre de tous ces robots ménagers ne cesse d'augmenter et on devrait bientôt les voir apparaître dans nos appartements et autres villas….

et les robots humanoïdes dans tout ça ?

Tous ces chercheurs qui travaillent pour améliorer nos vies ont le même rêve. Celui d'arriver un jour à inventer de vrais robots intelligents et humanoïdes comme C-3PO dans la «Guerre des étoiles». Malheureusement, il faudra attendre encore quelques dizaines d'années avant d'arriver à en croiser dans nos rues. En effet, le cerveau humain est encore un grand mystère pour tous les chercheurs. La seule chose que l'on sache c'est qu'il est infiniment plus puissant que le plus gros des ordinateurs existants. Pourtant les recherches vont de plus en plus vite. Une équipe de chercheurs américains et japonais vient par exemple d'implanter le premier cerveau artificiel sur un robot-chat. Pour le moment, l'intelligence de l'androïde est comparable à celle d'un insecte ! Mais cela veut dire que le robot-chat est quand même capable de reconnaître le milieu et les gens qui l'entourent et surtout d'évoluer tout seul dans un espace. C'est un tel progrès pour la science qu'Hugo De Garis, le professeur qui dirige l'équipe de chercheurs, est inquiet de l'évolution de l'intelligence artificielle : il a peur que, plus tard, l'intelligence des robots soit supérieure à celle des hommes et que nous soyons dépassés par les machines, un peu comme dans le film «Matrix». On pourrait croire que ce professeur divague, mais il est tout simplement un des plus grands savants au monde spécialiste du sujet…

Alors en attendant les humanoïdes, nous devrions bientôt trouver des robots aspirateurs dans les supermarchés ou encore des réfrigérateurs intelligents mais il ne faudra pas pour autant oublier tout ce que nous savons faire, parce que contrairement aux hommes, les robots tombent encore en panne !

Sébastien François

" Aibo, le premier chien mécanique… "

L'intelligence artificielle, comment ça marche ?

L'intelligence artificielle pour le moment, ça ne marche pas vraiment ! En effet, les chercheurs sont confrontés à un problème majeur : ils arrivent à faire faire un grand nombre de choses aux robots à condition de les avoir programmés auparavant. Programmer, ça veut dire leur avoir donné le mode d'emploi du travail à effectuer. Mais contrairement aux humains qui essayent, qui créent, qui font des erreurs et apprennent de leurs erreurs, les robots ne sont pas encore tout à fait capables de prendre des décisions par eux-mêmes… C'est pourquoi les chercheurs essaient de trouver la clé du raisonnement humain pour ensuite essayer de la programmer dans un robot : mais c'est infiniment compliqué. Par exemple, un robot, comme un humain, est capable d'éviter une araignée sur le sol parce que c'est un obstacle comme un autre mais il sera incapable de l'écraser du pied comme un homme qui a peur et veut s'en débarrasser… C'est pourquoi les chercheurs essaient d'apprendre aux robots à apprendre justement… Et attention, les progrès dans ce domaine, sont tout de même fulgurants…

C'EST FACILE !

INTERNET, AUTO

Internet est un gigantesque réseau mondial. Vous avez accès à des informations du monde entier, et vous pouvez en envoyer partout. Mais savez-vous comment l'information circule ?

paquets

Sur Internet, le message que vous envoyez (ou recevez) est découpé en paquets. Chacun d'entre-eux circule de façon totalement indépendante des autres. Ils peuvent tous prendre des chemins différents mais ils sont recollés à la fin.

Lignes haut-débit

Il existe un certain nombre de lignes spécialisées dans le transport des informations sur Internet. On les appelle haut-débit car elles transportent énormément d'informations à la fois.

Maison

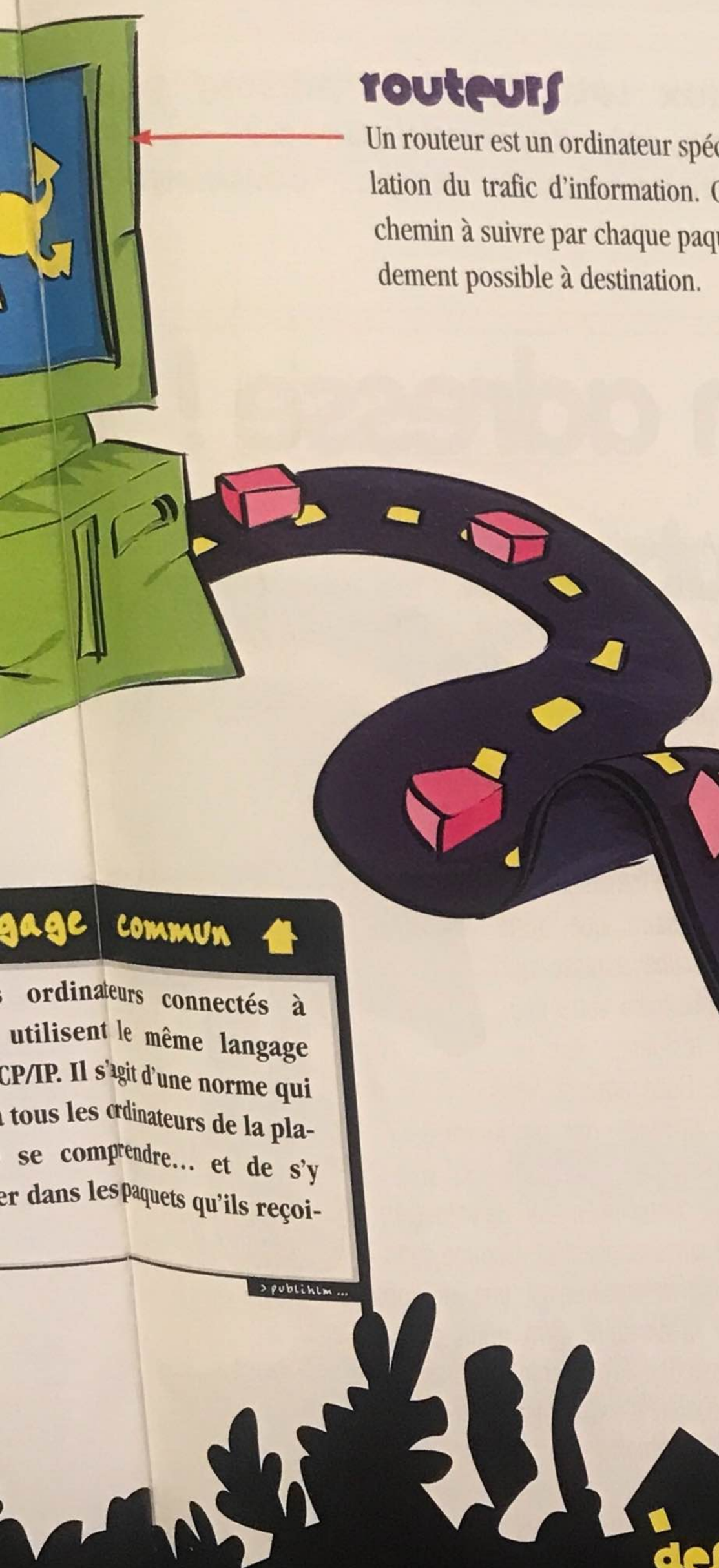
C'est chez vous ! Là d'où partent et là où arrivent les informations.

Un langa

Tous les o Internet uti appelé TCP/I permet à tou nète de se retrouver da vent !

C'EST FACILE !

ROUTE DE L'INFO



routeurs

Un routeur est un ordinateur spécialisé dans la gestion et la régulation du trafic d'information. C'est lui qui choisit le meilleur chemin à suivre par chaque paquet afin de parvenir le plus rapidement possible à destination.

ordinateurs hôtes

C'est ainsi qu'on appelle tout les ordinateurs branchés directement sur Internet.

gage commun

ordinateurs connectés à utilisent le même langage CP/IP. Il s'agit d'une norme qui tous les ordinateurs de la pla- se comprendre... et de s'y er dans les paquets qu'ils reçoi-

> publihlm ...

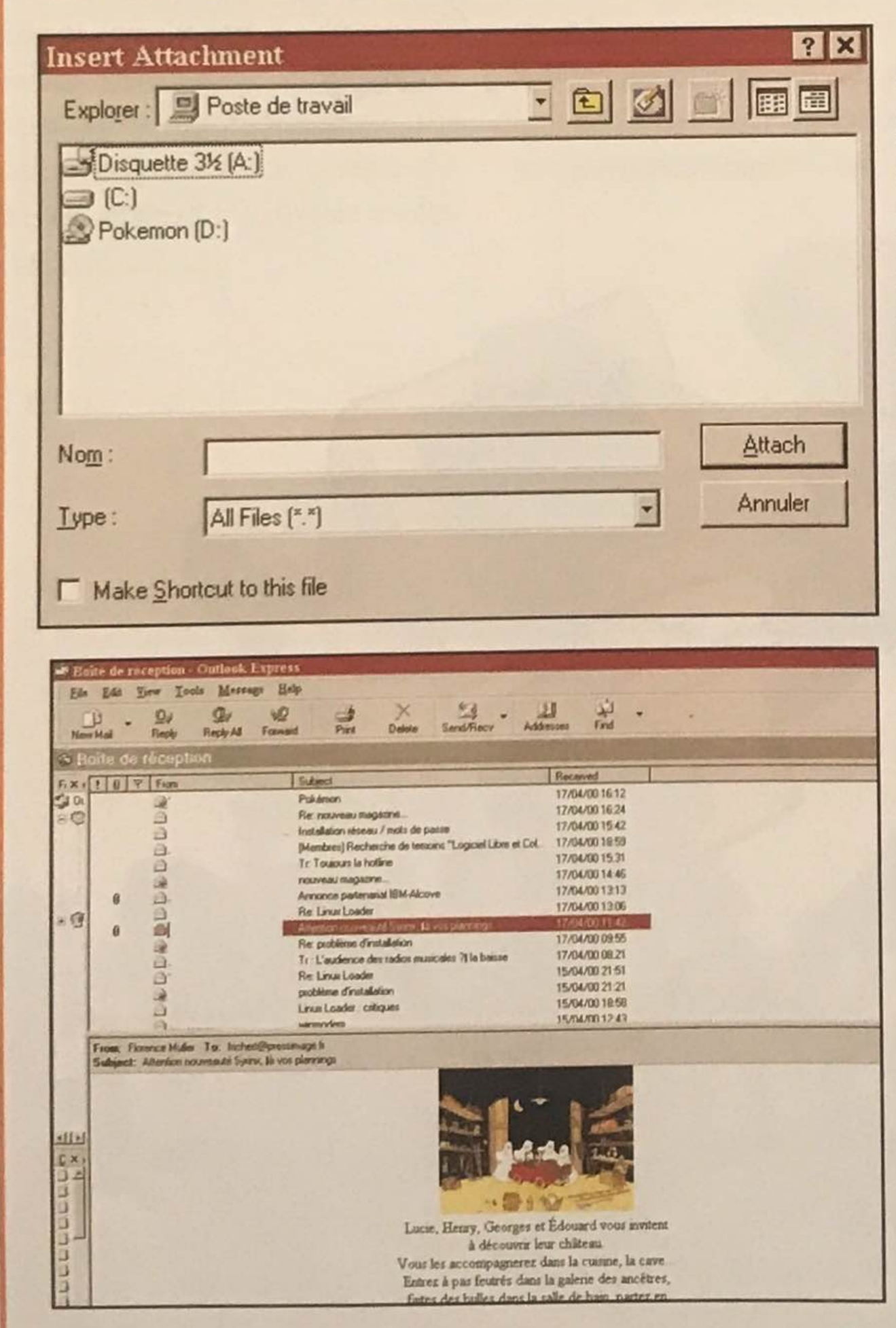
destination

Point d'arrivée du message. C'est là que tous les paquets sont recollés pour reformer l'information de départ.

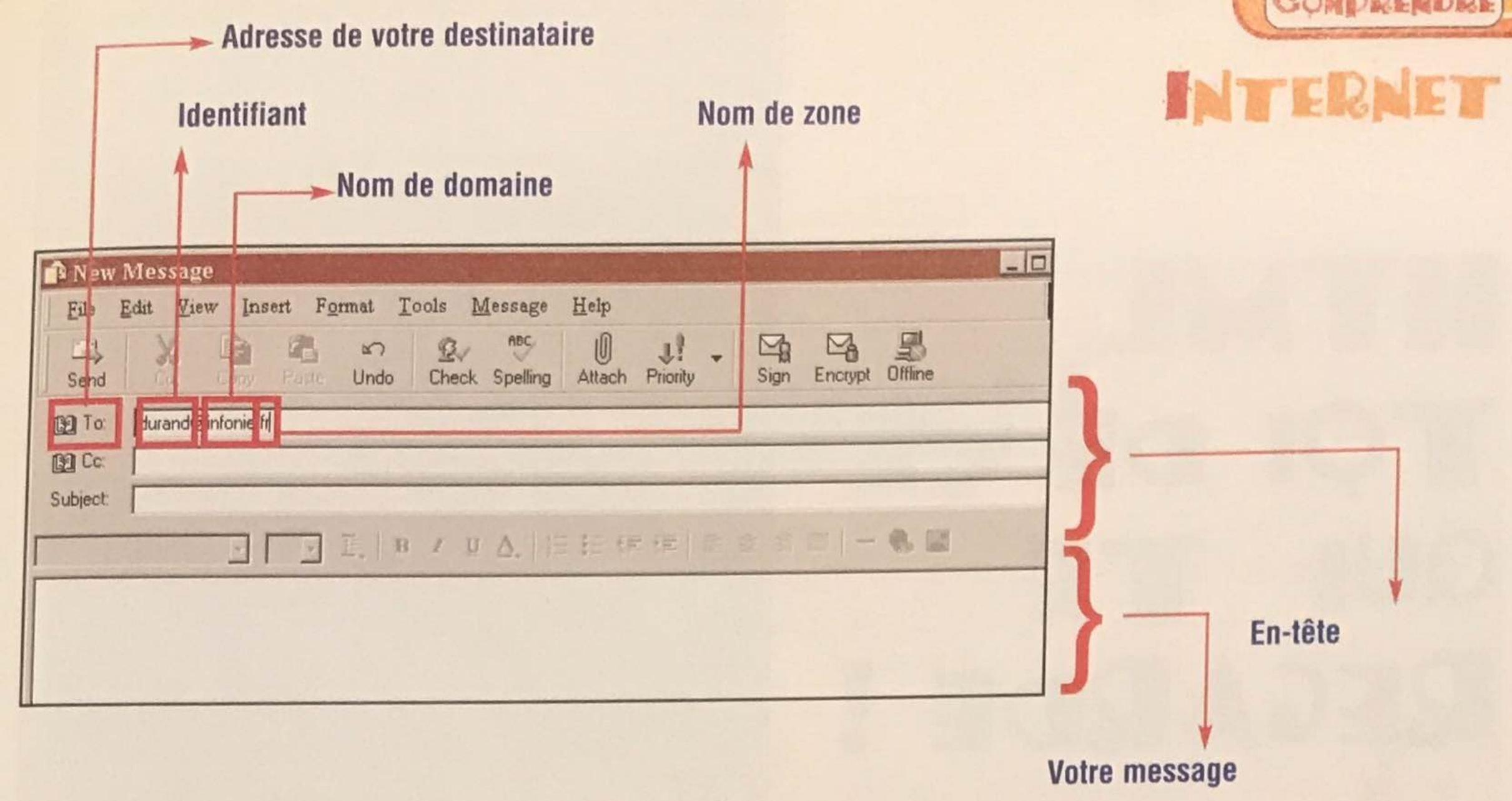
L'EMAIL

Le téléphone, c'est dépassé. Quand aux lettres, n'en parlons pas... Aujourd'hui, à l'époque du cyberespace, on communique par courrier électronique. C'est simple, rapide et économique. Mais... comment ça marche ?

Donne-moi ton adresse !



Avant toute chose, si vous voulez bavarder avec vos amis par courrier électronique, il vous faut posséder un logiciel d'e-mail ou « mailer ». Parmi les plus connus et les plus performants, on compte Eudora, Netscape Navigator et Internet Explorer. Une fois cette première étape franchie, il est nécessaire que vous ayez une adresse qui symbolisera votre lieu de résidence sur le Net. Cette adresse vous est attribuée par un fournisseur d'accès. De la même façon, vous devez connaître l'e-mail de votre (ou vos) correspondant(s). Comme dans le courrier traditionnel, une enveloppe sans destinataire n'ira nulle part... Cette adresse doit être inscrite en en-tête de votre message. Il est possible d'en insérer plusieurs, si vous souhaitez diffuser la même lettre à plusieurs personnes. L'e-mail est aussi un moyen très pratique pour envoyer des documents. Pour cela, vous pouvez attacher des fichiers liés que vous fixez à l'aide d'un trombone virtuel.



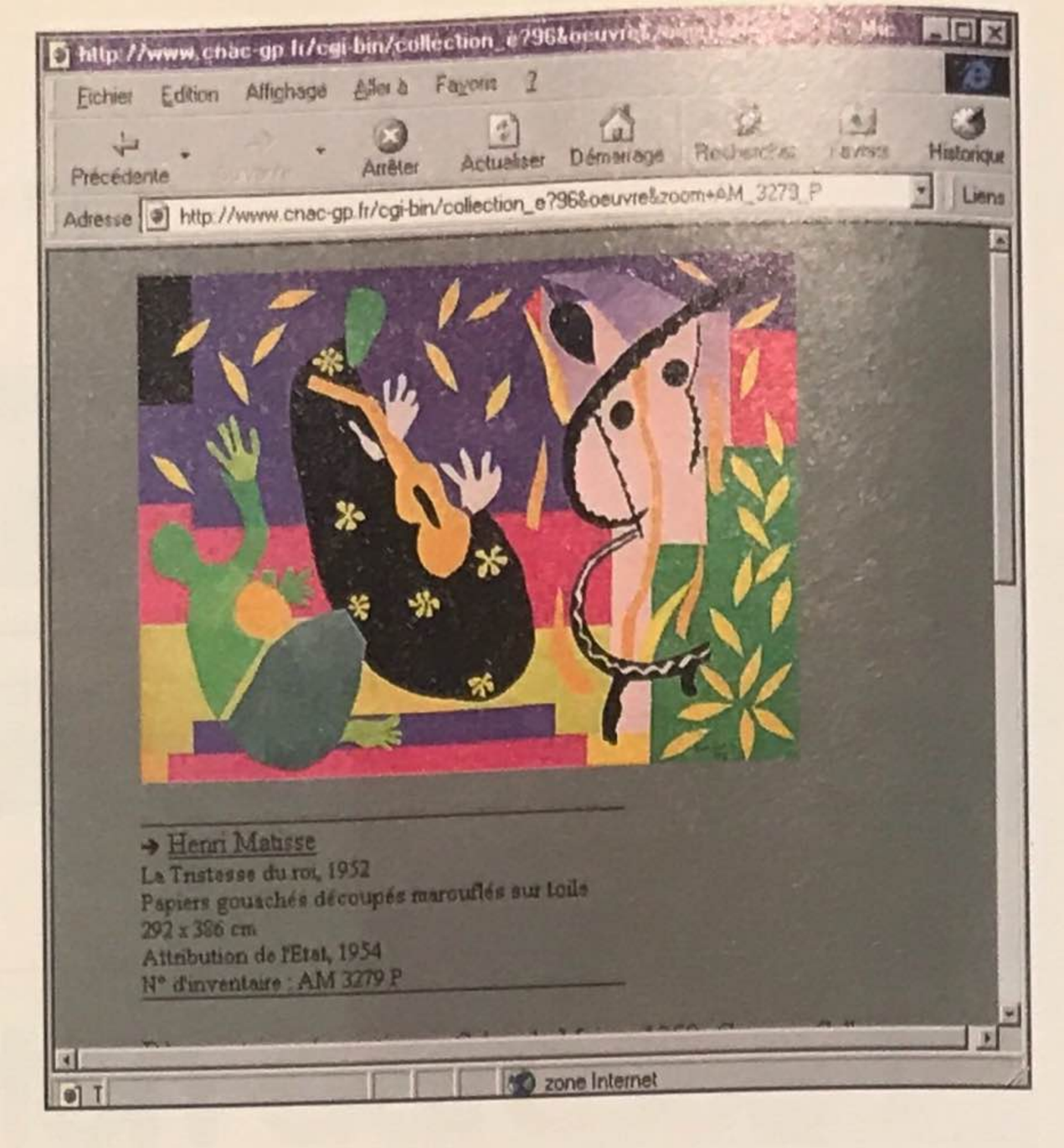
Y'a du courrier ?

Lorsqu'on vous envoie des messages, ils ne parviennent pas directement à votre machine. Ils sont stockés sur un serveur de courrier, un bureau de poste en quelque sorte. Pour lire vos lettres, vous devez vous rendre sur ce serveur qui vous les transmettra. Quand c'est vous qui envoyez un courrier, votre « mailer » transmet votre prose au serveur de votre fournisseur d'accès. Ainsi, vous n'avez pas besoin d'être connecté à Internet lorsque vous rédigez. Cela limite la facture de téléphone. Et ce n'est pas plus mal !

frichert@pressimage.fr

Une adresse électronique se compose de deux parties séparées par le signe « @ » (arobase). Votre identifiant personnel, ou boîte aux lettres se trouve à gauche (ici, c'est frichert qui correspond au nom) À droite est inscrit le nom de domaine qui correspond à l'adresse électronique du fournisseur d'accès (ici, pressimage). Aux États-Unis, le nom de domaine se termine par trois lettres précédées d'un point (le nom de zone), le plus courant étant «.com ». Dans le reste du monde en revanche, le nom de zone ne comprend que deux lettres qui permettent de reconnaître le pays : « fr » pour la France, « jp » pour le Japon, etc.

HTML TOI DE CE QUI TE REGARDE !



HTML... tel est son nom de code. Mais sais-tu ce que cela veut dire ? pourtant, aujourd'hui, on le retrouve partout. et ça ne va pas s'arranger.

HTML, qu'est-ce que c'est ?

Cela veut dire «HyperText Markup Language». C'est le langage utilisé pour créer des pages sur le Web. Les documents que tu peux consulter sur le réseau sont donc écrits en html. Ce langage indique si le texte doit être écrit en italique ou en gras. Il dit où doivent se trouver les images. Il code aussi tous les liens qui te permettent d'aller de page en page ou d'une image à l'autre.

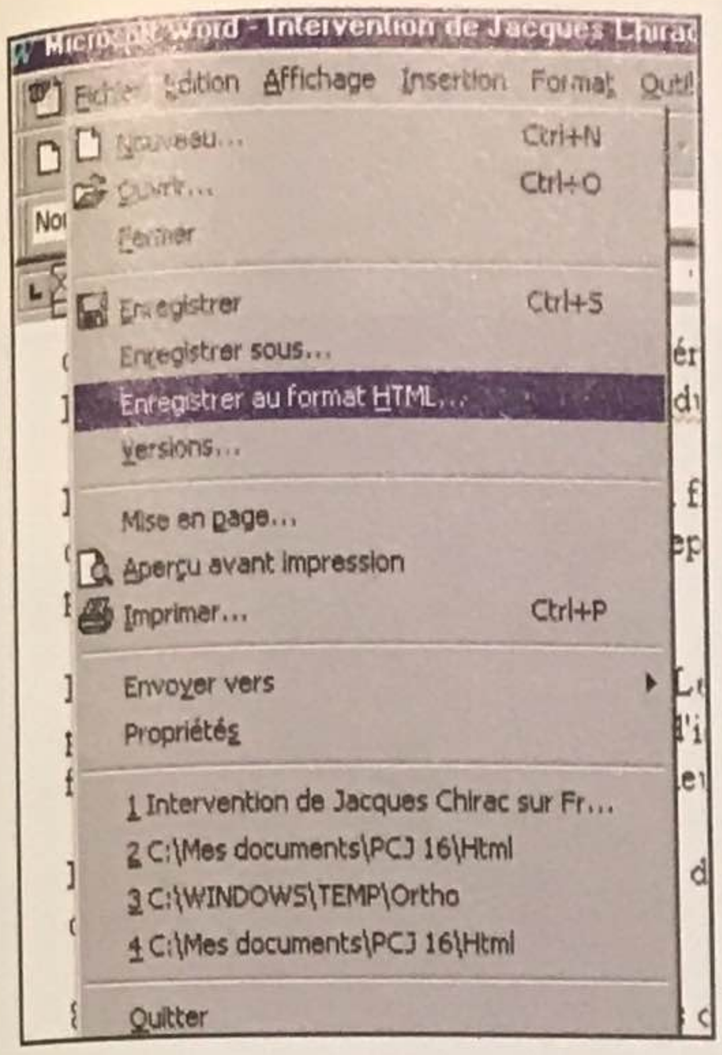
À quoi ça ressemble ?

Une page html ressemble à n'importe quoi. Ce sont des pages dans lesquelles tu trouves des images et du texte mais aussi des programmes. Ces derniers permettent de jouer, de faire défiler du texte, ou de compter le nombre de personnes qui se sont connectées à une page, par exemple.

Comment faire du HTML ?

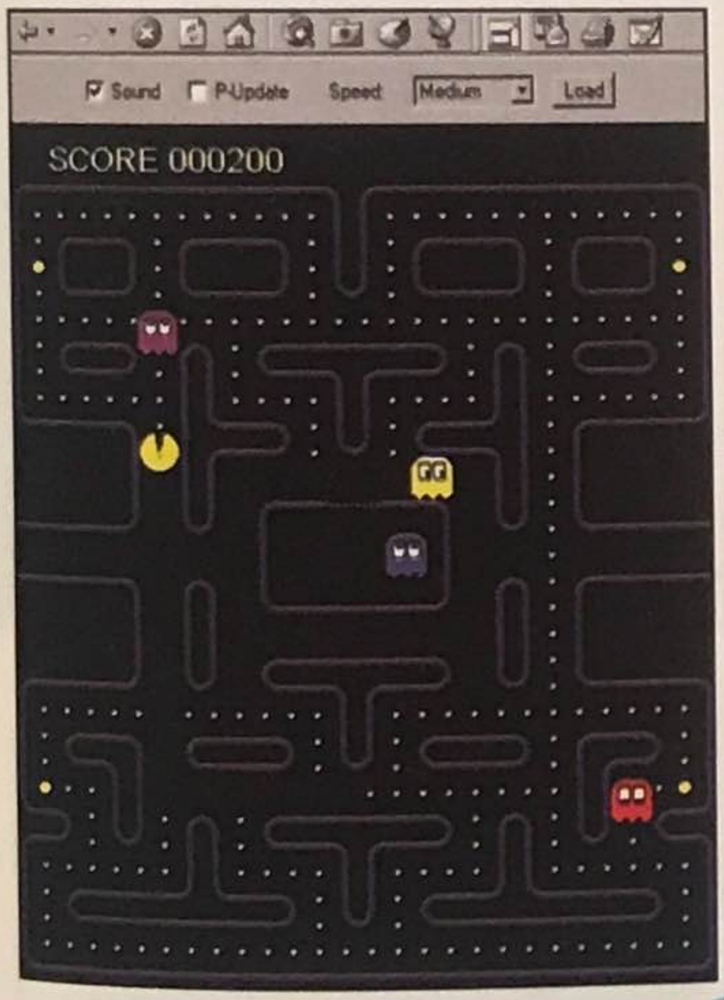
Tu peux créer une page html avec la plupart des logiciels de traitement de texte aujourd'hui. Word 97, par exemple, te permet d'enregistrer n'importe quel document en html. Ensuite, ce document devient directement utilisable sur le Web. À condition toutefois que tu le mettes en ligne.

Ton fournisseur d'accès à Internet t'autorise peut-être à créer ainsi ta page personnelle. Tu pourras t'y présenter et y indiquer tes goûts.



sur un air de JAVA...

Tu as peut-être aussi entendu parler de Java à propos des pages web. C'est un langage de programmation utilisé sur le réseau. Les Java applets (les programmes en Java) permettent d'intégrer aux pages web de vraies applications interactives. Même un Pacman si tu en as envie.



En direct !

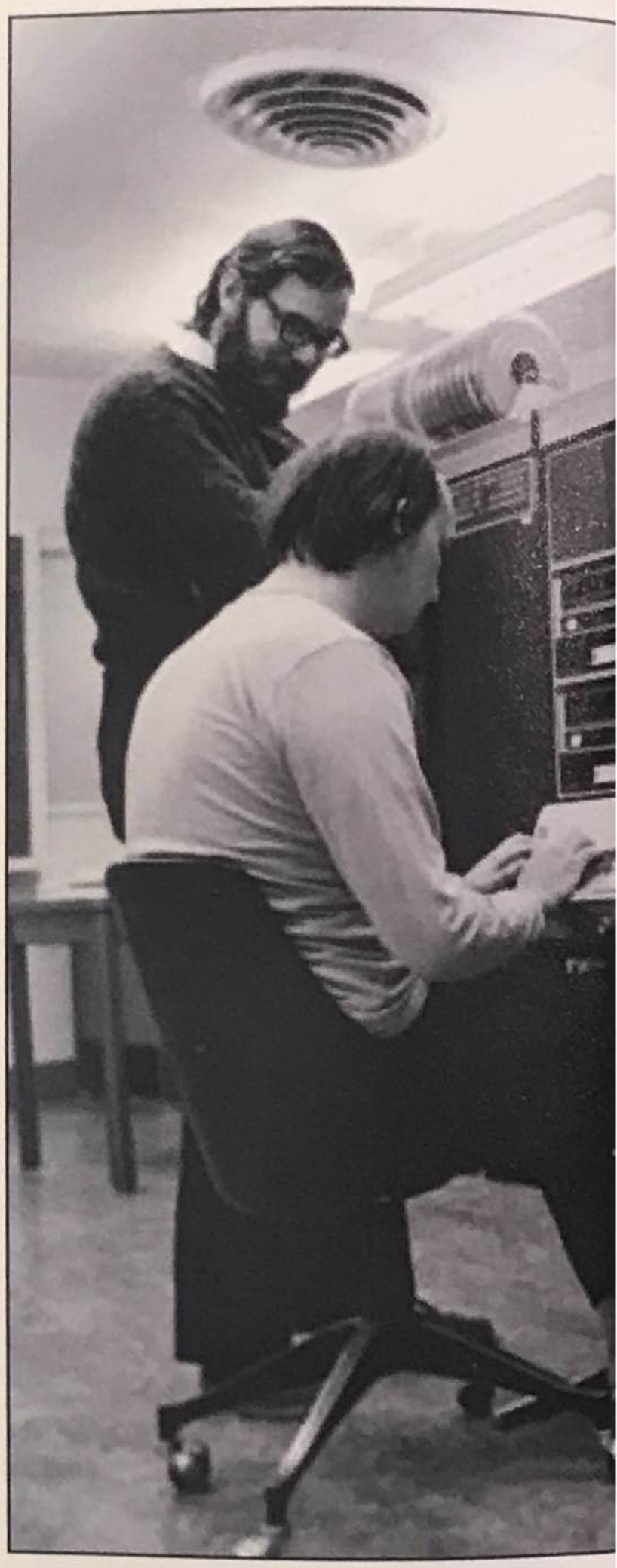
En fait, tu peux taper directement un texte en html. Pour cela, il faut connaître le langage. Cela donne quelque chose du genre :

HTML >
HEAD >
META HTTP-EQUIV =»Content-Type» CONTENT =»text/html ; charset = windows-1252»>
META NAME =»Generator» CONTENT =»Microsoft Word 97»>
TITLE > HTML toi de ce qui te regarde </TITLE >
</HEAD >
<BODY >
<B > < I > < U > < FONT SIZE =2 > < P > HTML toi de ce qui te regarde & nbsp ; ! </P >
</B > </I > </U >
<P > En fait tu peux taper directement un texte en HTML. Pour ce faire, il faut conna & icirc ; tre le langage. Cela donne quelques chose du genre & nbsp ; : </P > </FONT >
</BODY >
</HTML >

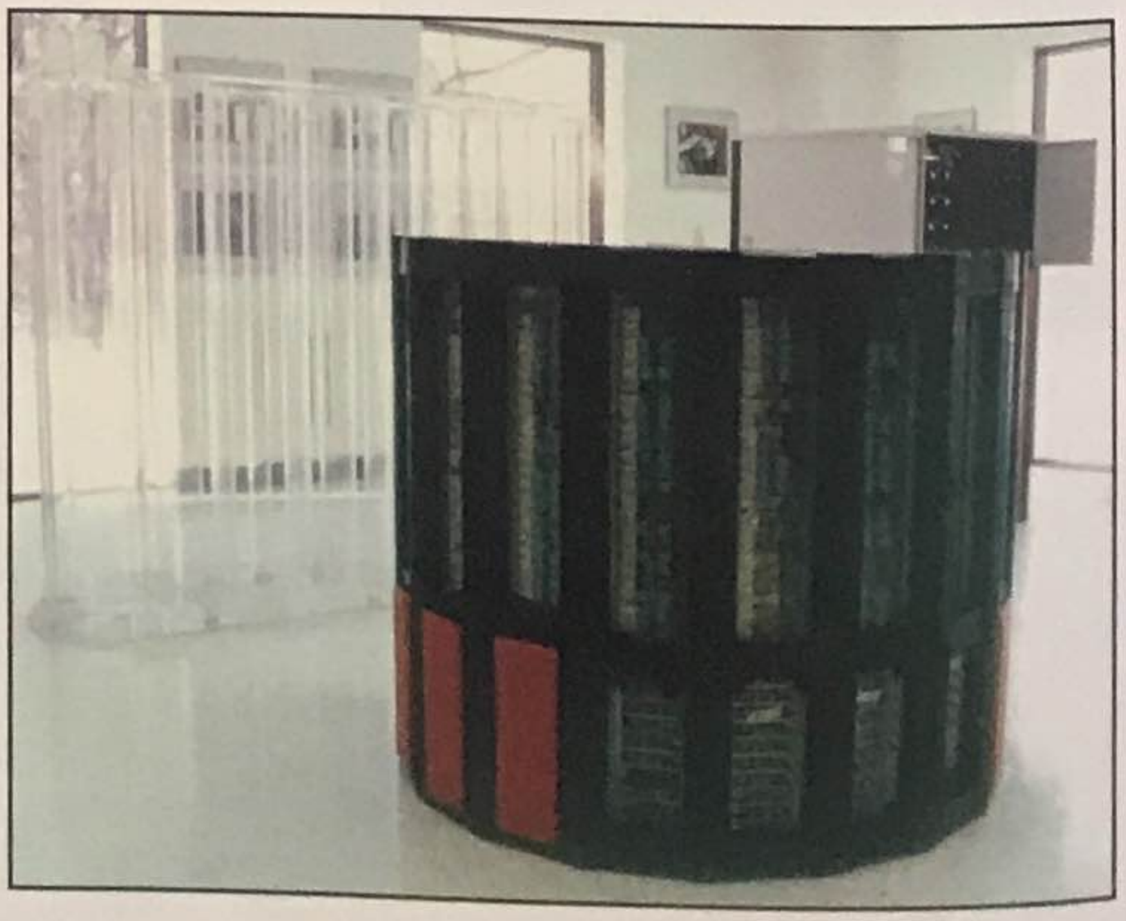
Tout ce qui est écrit entre < et > s'appelle une balise. Pour écrire directement en html, il faut donc connaître les balises. Et il y en a beaucoup ! < B > indique par exemple que le texte qui suit doit être affiché en gras ! Heureusement que les logiciels modernes permettent de faire tout cela automatiquement. Au début d'Internet, il fallait tout taper à la main !

HISTOIRE

L'INFORMATIQUE : HISTOIRE D'UNE MERVEILLEUSE INVENTION



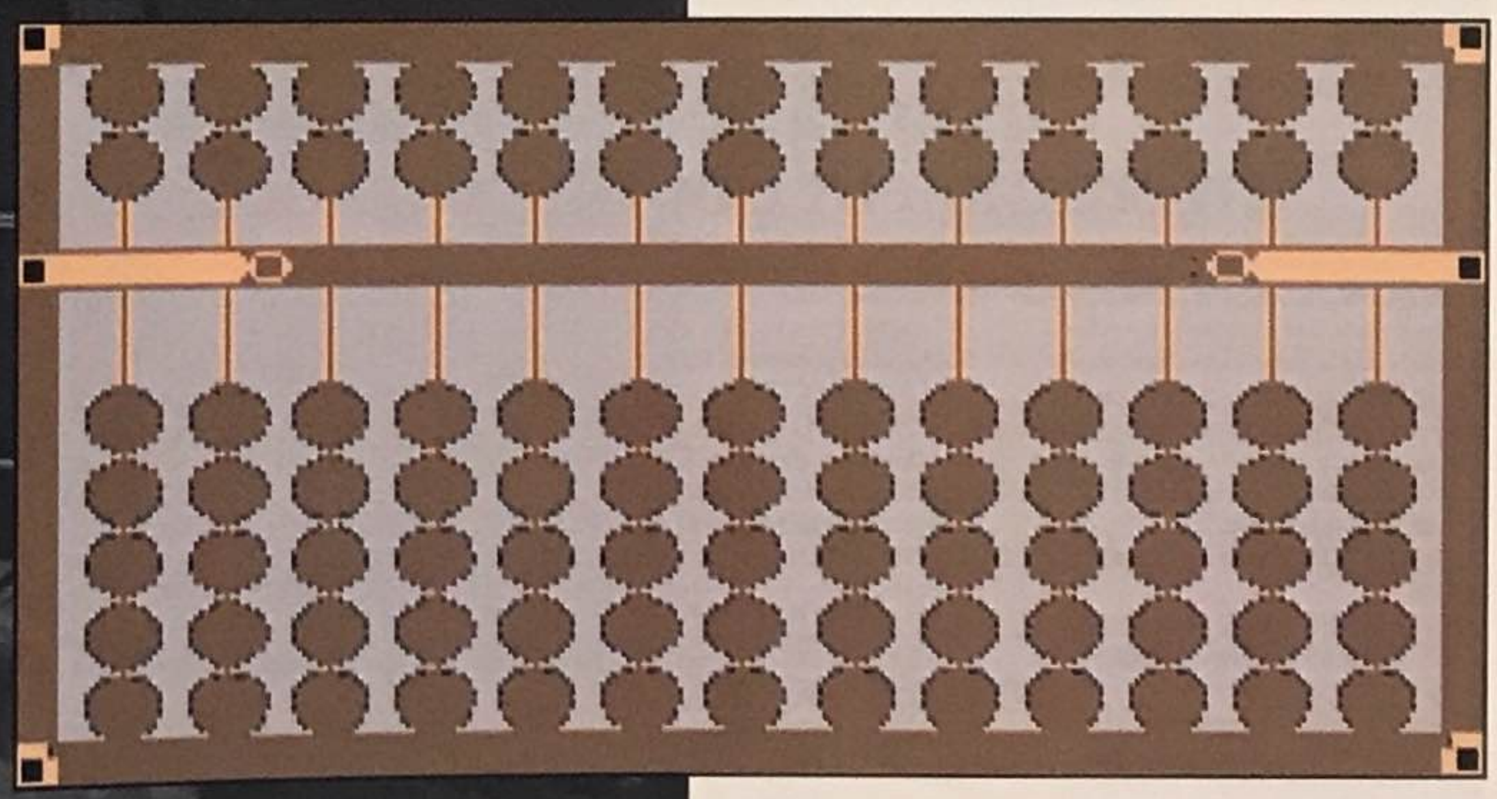
L'ordinateur permet aujourd'hui un si grand nombre de choses que l'on peut se demander comment les gens, avant, pouvaient vivre sans. PC Junior a donc décidé de vous raconter la petite histoire des ordinateurs...



Les premières Machines à calculer

Là c'est sûr, il y a plus de dates et des noms, qui ne vous disent encore rien pour le moment. Mais ça va venir… En 1623, William Schickard inventa la première machine à calculer mécanique. En 1642, Blaise Pascal invente la Pascaline, machine capable d'effectuer des additions et soustractions, destinée à aider son père : un percepteur de taxes. En 1673, Gottfried Wilhelm Von Leibniz ajoute à la Pascaline la multiplication et la division.

Plus ambitieux, Charles Babbage se fixa pour objectif la réalisation d'une machine «capable de résoudre n'importe quelle

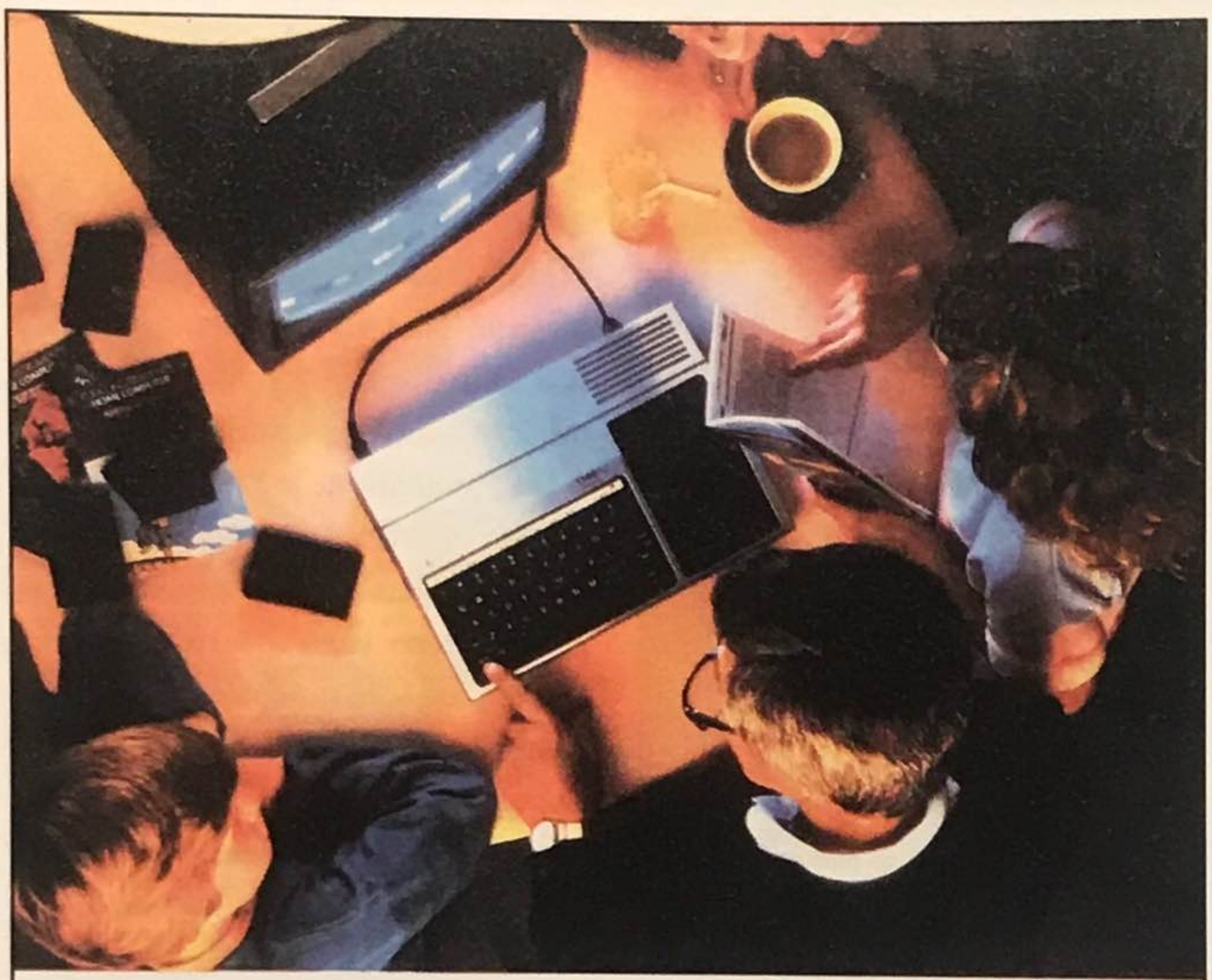


L'histoire de l'ordinateur nous provient du fait que l'homme, par nature paresseux, a toujours cherché à améliorer sa façon de calculer, pour limiter ses erreurs. Avant de jouer à Rayman, V-Rally 2 ou Tomn Raider, l'ordinateur a été inventé pour rendre la vie plus facile aux chercheurs, aux collecteurs d'impôts, à l'armée… Sa première fonction dans les années 1950-60 était le calcul mais déjà le boulier, inventé en Chine il y a plus de 1 300 ans reprenait cette logique de simplification. PC Junior vous invite donc à un voyage de plus de 10 siècles à la conquête de ce qui aujourd'hui donne l'ordinateur dans lequel vous allez insérer le CD-Rom fourni avec ce magazine et jouer comme un fou.

Le boulier

Cette invention, appelée aussi abaque, date de l'an 700, elle fût longtemps utilisée et l'est encore aujourd'hui dans certains pays. Son principe est très simple et permet toutes les opérations simples comme l'addition, la soustraction, la division et la multiplication. Il faut une certaine habitude pour s'en servir mais l'on peut dire qu'il s'agit réellement de la première calculatrice (il en existe même des versions de poche).

HISTOIRE



L'incroyable TI 99/4A, un ordinateur pour 1200 francs.*

vec l'Ordinateur Familial TI 99/4A
Texas Instruments, vous allez pouvoir
aloguer dans pratiquement tous les
omaines : de la programmation aux
ux, de l'éducation à la gestion privée.

Actuellement, il existe une centaine
programmes tout faits, constamment
nouvelés. Pour son prix, le TI 99/4A
t tout à fait remarquable :
Le langage Basic est intégré dans la
nsole.
A votre gré, vous pouvez également
iliser de nombreux autres langages de
rogrammation :
L'Extended Basic, permettant le
ntrôle de lutins (des graphiques
imés se superposant à la surface de
cran), et l'accès à des fonctions et
structions supplémentaires.
Le TI Logo 2, maintenant en français
ec ses fameux lutins, offre, par rapport
TI Logo 1, plus de mémoire
sponible et l'accès au solfège.
L'Assembleur TMS 9900 qui permet
d'exploiter au mieux le TI 99/4A. Avec
le module "Mini Memory", l'initiation à
ce langage peut se faire simplement à
l'aide de la version de base.
– Le Pascal UCSD.

Avec le TI 99/4A, vous pouvez
toujours aller plus loin. Il possède un
système d'extension périphérique très
performant, qui peut contenir 7 périphé-
riques différents. Ils ont tous leur
propre système opératoire. Leur adjonc-
tion au TI 99/4A ne réduit pratiquement
pas la mémoire utilisable.

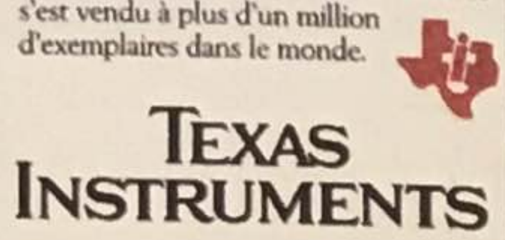
Les 7 périphériques : Extension
mémoire 32 Ko - Interface RS 232 (série
et parallèle) - Compilateur Code -P -
Système de disquettes (90 Ko utiles par
disquette, jusqu'à 3 unités de disquettes)
- Magnétophone à cassettes -
Synthétiseur de parole - Imprimante.

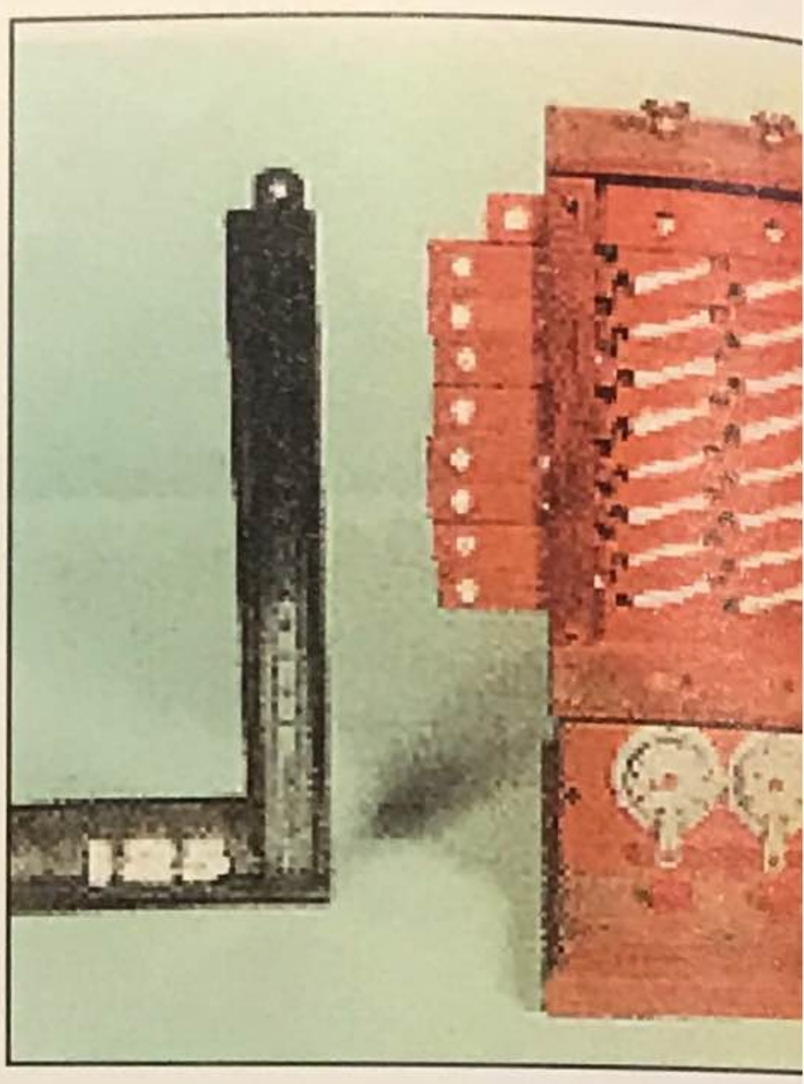
En plus, vous pourrez profiter de la
littérature spécialisée consacrée au
TI 99/ 4A (livres et périodiques édités
en français).

Essayez-le, vous comprendrez
pourquoi l'Ordinateur Familial
TI 99/4A constitue le meilleur choix et
s'est vendu à plus d'un million
d'exemplaires dans le monde.

Caractéristiques techniques

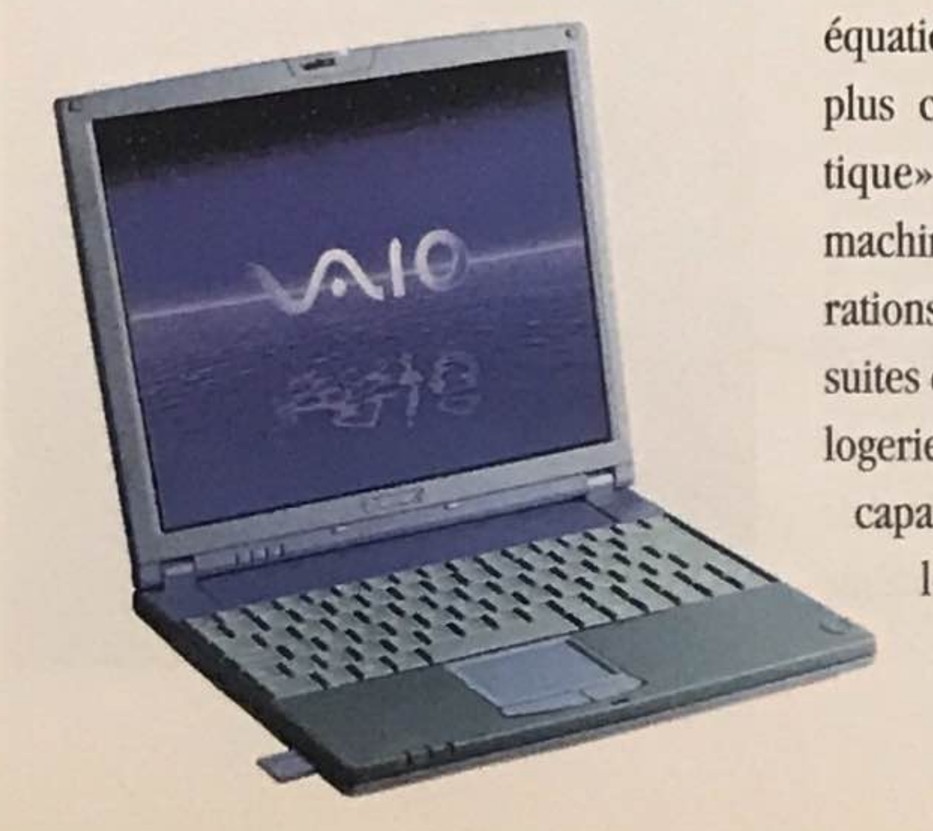
CPU (unité centrale) :	microprocesseur TMS 9900, 16 bits, plus 256 octets de mémoire de travail.
Capacité mémoire :	26K octets ROM interne ; modules d'application ROM externe jusqu'à 36K octets chacun ; 16K octets RAM interne extensible jusqu'à 52K octets.
Clavier :	clavier QWERTY à 48 touches, verrouillage alphabétique, répétition automatique et touches de fonctions.
Générateur de son :	5 octaves, 3 tons simultanés, générateur de bruit.
Couleurs :	16 couleurs programmables pour le fond et les caractères haute définition.
Interface :	cassette, TV (péritel de série et SECAM en option), 2 manettes de jeux, bus de raccordement des périphériques.





heures après une série de mouvements plus ou moins complexes sur la cloche d'une horloge. Ces automates obéissaient à un mécanisme mû par des roues dentées ou des cylindres à ergots, qui n'étaient malheureusement pas modifiables : on ne pouvait donc pas changer les mouvements d'une exécution à l'autre. Cependant, le génial inventeur apprend qu'une machine à tisser (métier à tisser Jacquard) est programmée à l'aide de cartes perforées, il se lance donc dans la construction d'une machine à calculer exploitant cette idée révolutionnaire. C'est en 1820, grâce à lui, qu'apparaissent les premiers calculateurs mécaniques à quatre fonctions (comme le boulier).

Ces appareils sont rapidement (1885) agrémentés de clavier pour entrer les données et des moteurs électriques viennent vite supplanter les manivelles.



équation et d'exécuter les opérations les plus compliquées de l'analyse mathématique». On pouvait effectuer avec les machines arithmétiques existantes des opérations, mais on ne pouvait pas réaliser de suites de calculs. Il existait pourtant en horlogerie depuis le XIVe siècle des automates capables d'exécuter des séries d'ordres : les Jacquemarts. Les Jacquemarts sont des automates qui frappent les

Les ordinateurs programmables

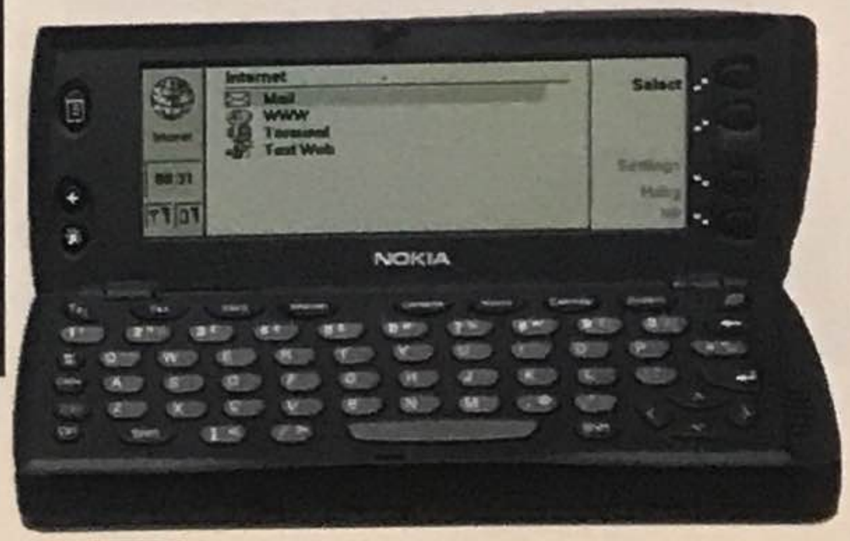
En 1938, Konrad Zuse invente un ordinateur qui fonctionne grâce à des relais électromécaniques : le Z3. Cet ordinateur est le premier à utiliser le binaire au lieu du décimal. La différence tient à la manière dont sont codées les données. En binaire tout se traduit par un code fait de 1 et de 0. Les lettres, les chiffres, les informations, les

calculs tout se fait à partir de ces deux chiffres qui deviennent une longue liste lisible par l'ordinateur grâce à l'électricité. En 1937, Howard Aiken met au point un ordinateur programmable mesurant 17 mètres de long et 2,5 mètres de hauteur (la taille d'un bus !), permettant de calculer 5 fois plus vite que l'homme. Fabriqué par IBM, il s'appelle le Mark 1. Cet ordinateur gigantesque est constitué d'engrenages (33 000), de commutateurs (1 400) et de 800 km de fil électrique. En 1947, le Mark II voit le jour, ses engrenages sont remplacés par des composants électroniques.

Les ordinateurs à Lampes

En 1946, le premier ordinateur ne comportant plus de pièces mécaniques est créé grâce à J.Mauchly et J.Presper Eckert : l'ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer). Il est composé de 18 000 lampes à vide, et occupe une place de 1 500 m² (l'équivalent de 6 terrains de tennis). Il a été utilisé pour des calculs servant à mettre au point la bombe atomique. Il est sûr qu'une telle invention intéressa tout d'abord les militaires qui voyait dans sa puissance de calcul un outil pour leurs travaux. Son principal inconvénient est sa programmation, c'est à dire le moyen de donner des instructions. L'ENIAC est uniquement programmable manuellement avec des commutateurs ou des câbles à enficher. La première erreur informatique est dû à un insecte qui, attiré par la chaleur, était venu se loger dans les lampes et avait créé un court-circuit. Ainsi un insecte, qui se dit bug en anglais, a donné son nom à toute erreur informatique.

Mais les tubes alors utilisés étaient de médiocres conducteurs, ils nécessitaient une si grande quantité d'énergie électrique qu'ils dissipaient en chaleur. Cette lacune est vite oubliée en 1946 avec la mise au point de l'EDVAC (Electronic Discrete Variable Computer) car les programmes sont stockés en mémoire, c'est à dire que des sortes de cassettes enregistrent les actions.



HISTOIRE

Les premiers véritables ordinateurs

C'est en 1971 qu'apparaît le premier micro-ordinateur : le Kenback 1, avec une mémoire de 256 octets. La même année, le premier microprocesseur, l'Intel 4004, voit le jour. Il permet d'effectuer des opérations sur 4 bits simultanément. A la même époque la calculatrice HP-35 est inventée. Le processeur 8008 d'Intel (permettant de traiter 8 bits simultanément) apparaît en 1972.

En 1973, le processeur 8080 d'Intel garnit les premiers micro-ordinateurs : le Micral et le Altaïr 8800, avec 256 octets de mémoire (c'est le premier ordinateur de Bill Gates, le patron de Microsoft). A la fin de l'année 1973, Intel commercialisait déjà des processeurs 10 fois plus rapides que le précédent (le Intel 8080) et comportant 64Ko de mémoire. En 1976, Steve Wozniak et Steve Jobs créent le Apple I dans un garage. Cet ordinateur possède un clavier, un microprocesseur à 1 Mhz, 4 Ko de RAM et 1Ko de mémoire vidéo. La petite histoire dit que les deux compères ne savaient pas comment appeler l'ordinateur, et comme il n'avait pas beaucoup d'argent, ils se nourrissaient de pommes (en anglais Apple), le symbole et le nom de leur entreprise vient donc de là. En 1981, c'est au tour d'IBM de sortir un PC composé d'un processeur 8080 cadencé à 5 Mhz. Les ordinateurs d'aujourd'hui possèdent la même architecture seulement ils vont bien plus vite. Des 5Mhz en 1981, nous sommes passés à 800 actuellement et bientôt 1000. C'est à dire que pour faire la même opération aujourd'hui qu'il y a 20 ans, il faut 250 fois moins de temps... Et ce n'est pas fini car l'informatique progresse de jour en jour.

Les éléments qui font l'ordinateur

Le transistor

En 1948, le transistor est créé par la firme Bell Labs. Il permet dans les années 50 de rendre les ordinateurs moins encombrants, moins gourmands en énergie électrique donc moins coûteux : c'est la révolution dans l'histoire de l'ordinateur !

Le circuit intégré

Le circuit intégré est mis au point en 1958 par Texas Instruments, il permet de réduire encore la taille et le coût des ordinateurs en intégrant sur un même circuit électronique plusieurs transistors sans utiliser de fil électrique.

Le Bit

Il s'agit de la plus petite unité d'information et de mémoire d'un ordinateur. Il peut avoir la valeur de 1 ou de 0. En les combinants on peut représenter toutes les informations.

MHZ (MegaHerz)

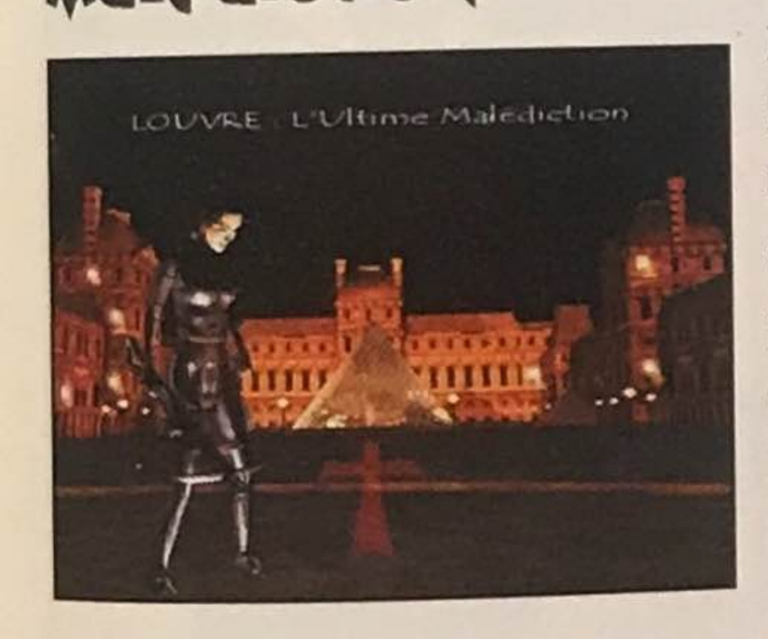
Il s'agit de l'unité de mesure de la fréquence électrique. Une impulsion électrique équivaut à une opération binaire. Un ordinateur de 500 Mhz parvient à traiter plusieurs millions de ces opérations à la seconde. Quand vous taper la lettre «a» sur votre clavier, l'ordinateur la transforme en un code fait de 1 et de 0. Chaque chiffre devient une impulsion électrique, une opération.

LES JEUX DU CD-ROM

QUATRE TITRES POUR DES HEURES DE PLAISIR

pc junior a sélectionné pour vous quatre logiciels pour le moins surprenants. démonstration, ils vous permettent tout de même d'aller assez loin dans le plaisir du jeu. partons à leur découverte.

Louvre : L'ultime malédiction



La Réunion des Musées Nationaux et France Télécom Multimédia signent ici un jeu magnifique, plein de rebondissements. Les concepteurs promènent le joueur, au travers d'une intrigue fabuleuse, dans le Moyen Age, la Renaissance et le siècle des Lumières. Vous découvrirez le Paris de ces époques et surtout le Louvre, Palais des Palais...

crée et joue avec bugs bunny

Rejoins Bugs Bunny et ses nombreux amis au Far-West pour vivre des aventures palpitantes ! Avec Crée et Joue, tu imagines ton univers de jeu sur ordinateur, tu décores tes bâtiments et mets en scène tes personnages favoris. Une fois créé, tu imprimes cet univers, puis le construis juste avec une paire de ciseaux et de la colle ! Des heures de jeu t'attendent avec des aventures sans cesse renouvelées...

itacante : La cité des robots

Entraîné à l'intérieur d'une étrange sphère, vous êtes accueilli comme un prophète par les robots qui l'habitent : êtes-vous l'être élu, capable de vaincre Vulcor, le voleur de mémoire ? Pour le savoir, il faudra venir à bout de bien des épreuves… A vous de construire les robots les mieux adaptés à chaque mission.

tout mon primaire avec les mouzz

Avant les grandes vacances, ce logiciel de programme scolaire peut vous aider, parents, à mieux faire passer les devoirs de vacances et permettent aux enfants d'apprendre en s'amusant. Les Mouzz est une méthode interactive, basée sur un système expert puissant à base d'intelligence artificielle. Cette collection basée sur l'apprentissage par le jeu, bénéficie de toute l'expérience pédagogique de Magnard.

BUGS BUNNY HEROS DU FAR WEST

SHOW LAPIN

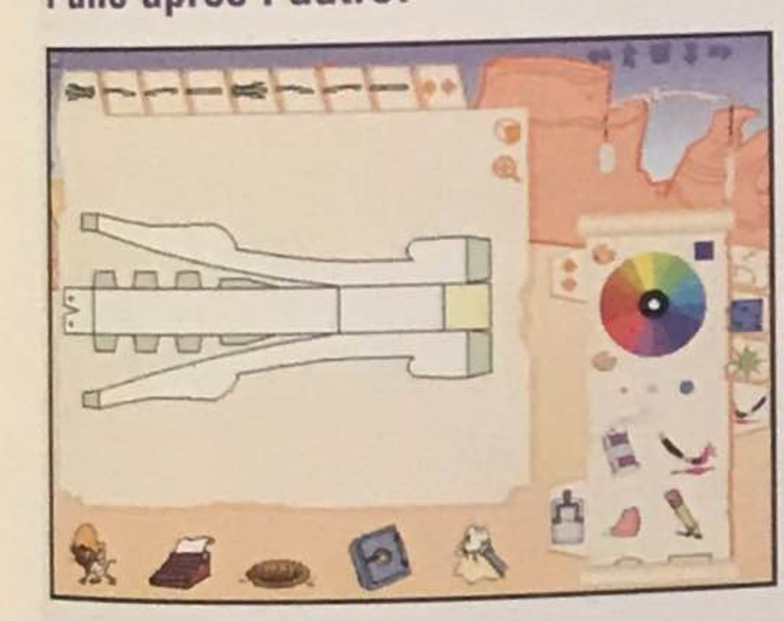
bugs bunny au far-west ? pourquoi pas... tout est permis dans les dessins animés. Mais ici, c'est à toi de créer les décors, les personnages, puis de les imprimer. ensuite, tu pourras jouer «pour de vrai».

N'oublie pas de donner ton nom au démarrage.

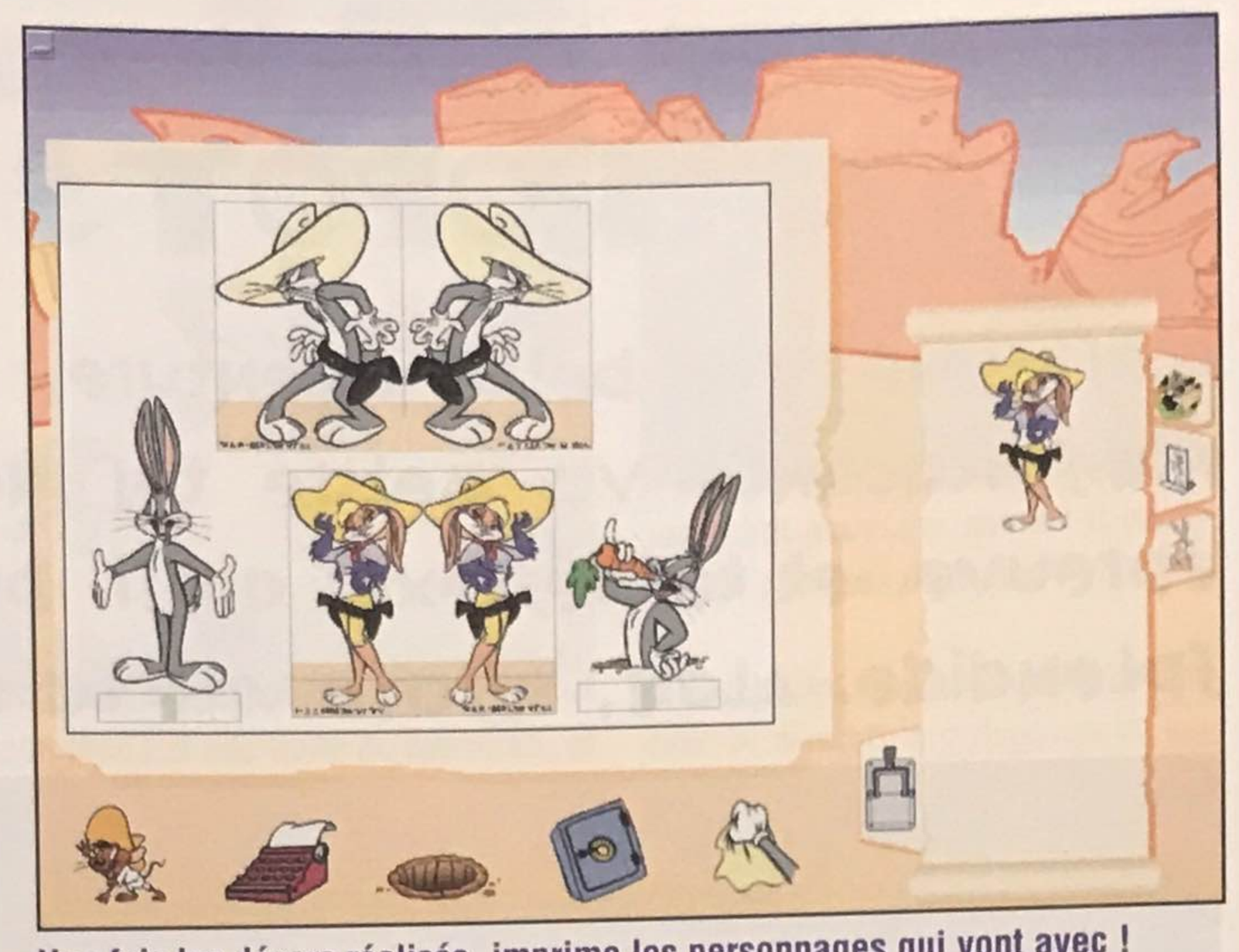
BUGS BUNNY HEROS DU FAR WEST

Une vache folle ? Il n'y a qu'à demander...

Ce saloon est constitué de plusieurs pièces à assembler. Tu peux toutes les modifier en les sélectionnant l'une après l'autre.



Regarde à droite : il y a tous les outils pour que tu crées tes propres dessins.



Une fois les décors réalisés, imprime les personnages qui vont avec !

Bugs Bunny, Héros du Far-West est un logiciel de création. Très simple à utiliser, il va te permettre de créer et d'imprimer des décors, des bâtiments et des personnages. Si tu choisis du papier un peu épais, tu auras bientôt de quoi décorer toute ta chambre, et jouer... Bugs Bunny déguisé en cow-boy devant l'épicerie que tu auras imprimée puis fabriquée comme une maquette, pas de doute : ça a de l'allure !

Pour utiliser la version de démonstration du logiciel que tu trouveras sur le CD-Rom de ce numéro de PC Junior, tu commences par écrire ton nom sous le vautour, dans le premier écran. Ensuite, tu choisis le type de document sur lequel tu veux travailler dans la liste de droite. Lorsque tu as choisi, une nouvelle liste apparaît : ce sont les différents modèles sur lesquels tu peux faire des modifications. Sélectionnes celui qui te plait, puis cliques sur les onglets, à droite de la liste. Tu peux, selon les cas, ajouter des éléments, changer des couleurs, ou même dessiner sur les objets ! Si ce que tu as fait ne te plait pas, cliques sur le chiffon, en bas de l'écran, pour tout effacer. En cas de problème, tu peux aussi cliquer sur le terrier de Bugs Bunny pour qu'il vienne te donner des conseils. Et puis, si tu ne sais pas à quoi sert un objet, il suffit de laisser le curseur au dessus, sans bouger, ni cliquer, et le nom de l'objet apparaît !

N'oublies pas que de très nombreux modèles sont imprimés sur plusieurs feuilles, qu'il faudra ensuite assembler pour créer l'objet en trois dimensions. Tu peux en général modifier chacune de ces feuilles en les sélectionnant, une par une, à l'aide des onglets au-dessus de la zone de dessin. En haut à droite, tu vois ton modèle, tel qu'il sera lorsque tu l'auras construit. Lorsque tout est prêt, pour imprimer, il faut cliquer sur la machine à écrire. Tu peux choisir d'imprimer le modèle avec ou sans tes modifications. Tu peux imprimer toutes les pages d'un objet ou juste une seule. Ce qui est bien pratique pour se rendre compte du rendu de ce que tu as fait. Tu peux aussi demander au programme de t'imprimer les consignes de montage... C'est très utile pour les objets les plus complexes, comme les bâtiments ou les mobiles, qui ne sont pas forcément faciles à réaliser.

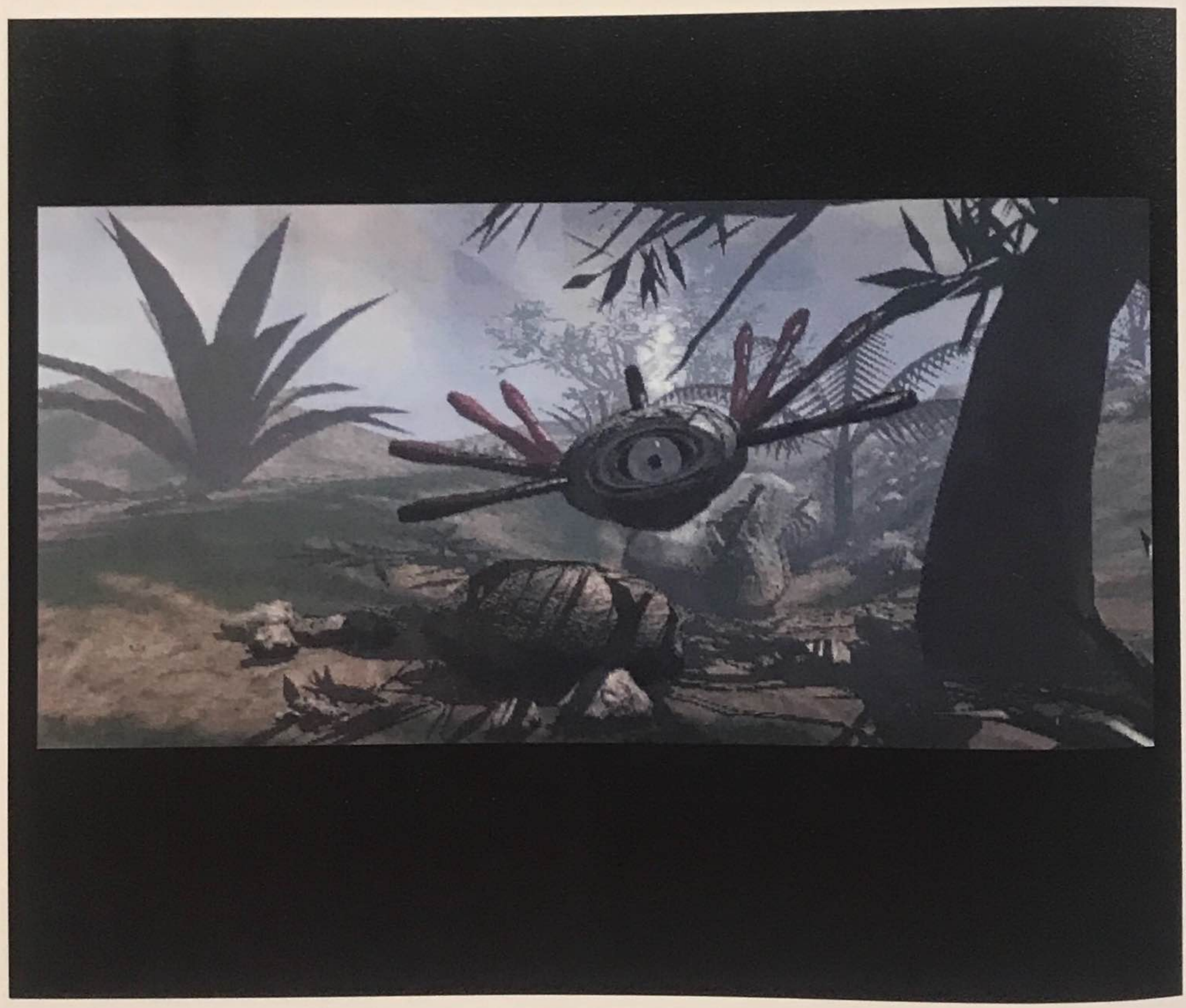
Ensuite, attrapes tes ciseaux et ton pot de colle : il n'y a plus qu'à te lancer dans le travail manuel. On a pas encore inventé les imprimantes en trois dimensions !

Par Sébastien Bailly

ITACANTE

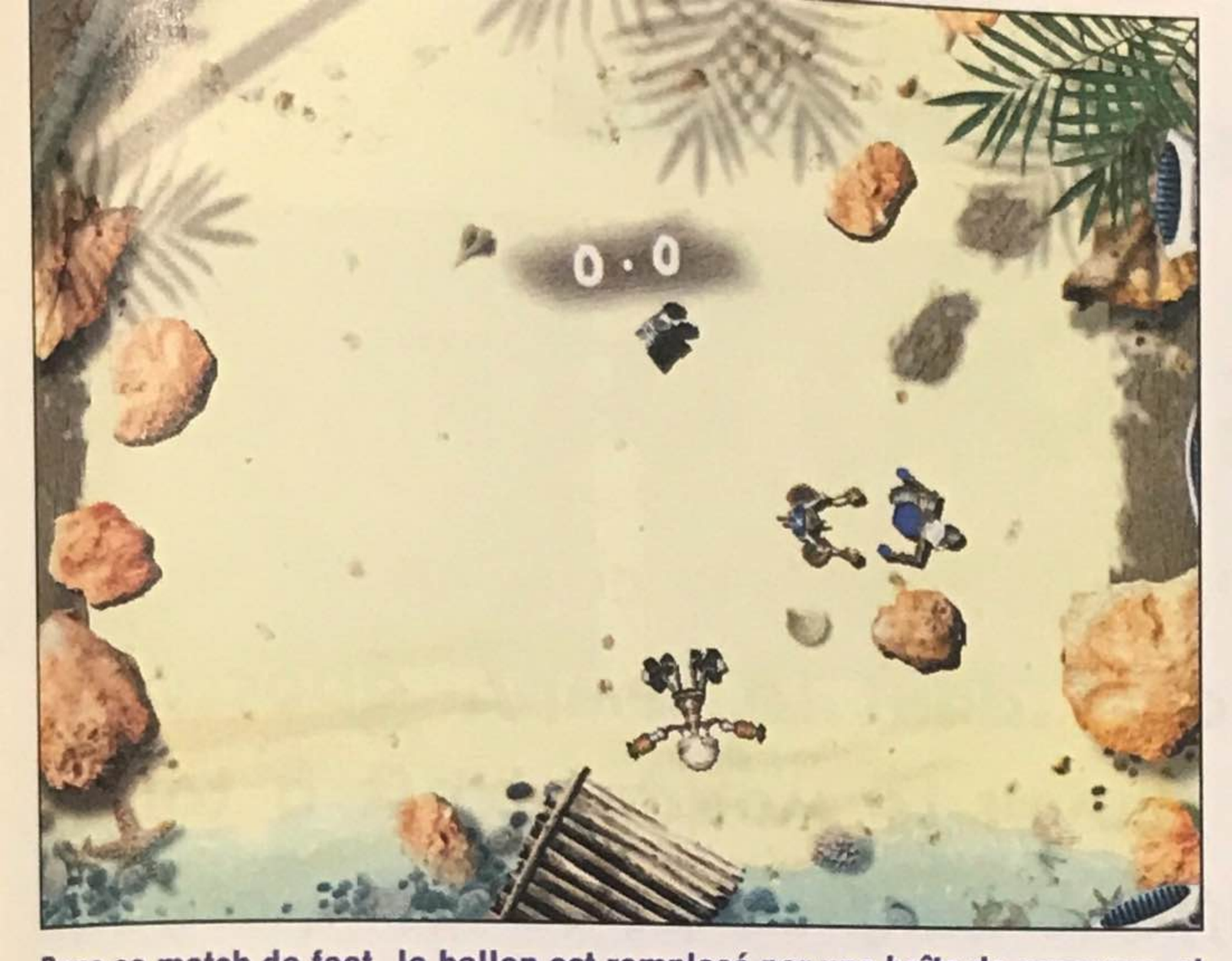
BEAUX ROBOTS

c'est une très belle aventure, très poétique... Mais itacante va mettre tes neurones à rude épreuve. et tes réflexes aussi. bref, c'est un jeu splendide. Alors, essaye vite la démo.



Ping est un drôle d'oiseau, mais il t'aidera et te guidera tout le long de tes découvertes.

ITACANTE



Dans ce match de foot, le ballon est remplacé par une boîte de conserve, et tu as le droit de frapper l'adversaire. Une astuce ? Utilise les rochers pour bloquer l'accès à ton but !

C'est ici que tu fabriques tes robots : choisis la bonne tête, les bons bras et les bonnes jambes ! Pour connaître les spécificités de chaque pièce, il suffit de cliquer dessus.

Ici, il va falloir faire preuve d'une grande précision.

Itacante, c'est une aventure au cœur d'une sphère étrange, habitée par des créatures surprenantes. Ton objectif est simple : anéantir le tyran qui habite au deuxième niveau de la sphère, et découvrir le secret de ce monde étonnant. Ca tombe bien : les habitants du lieu semblent attendre un «élu» qui les libérera. Alors à toi de jouer ! Pour cela, tu dois remplir différentes missions en construisant des robots qui doivent, selon les cas, ouvrir des portes, déclencher des mécanismes, détruire des ennemis ou même jouer au football.

Au début, c'est assez simple, mais au fur et à mesure que tu avances, ça se complique : tu ramasses de plus en plus de pièces et tu peux construire des tas de robots différents. Du coup, il y a souvent plusieurs solutions possibles pour remplir une mission. A toi de choisir la meilleure ou celle qui t'amuse le plus.

Chaque mission remplie te fait gagner des points d'énergie. C'est grâce à cette énergie que tu pourras vaincre le tyran Vulcor, dans la version complète du logiciel.

Ton robot pousseur saura-t-il replacer les planètes où il faut ?

Tu es aidé dans ta progression par Ping, un drôle de moucheron cyclope qui est toujours là pour te donner des conseils. Ecoute bien ce qu'il te dit, surtout au début du jeu : cela t'aidera beaucoup. Alors, même si tu es pressé, regarde attentivement la scène cinématique (le petit film) d'introduction : Ping t'y donne le mode d'emploi du logiciel. Au début de chaque mission, un personnage t'explique ce qu'il y a à faire, là aussi, il faut être très attentif.

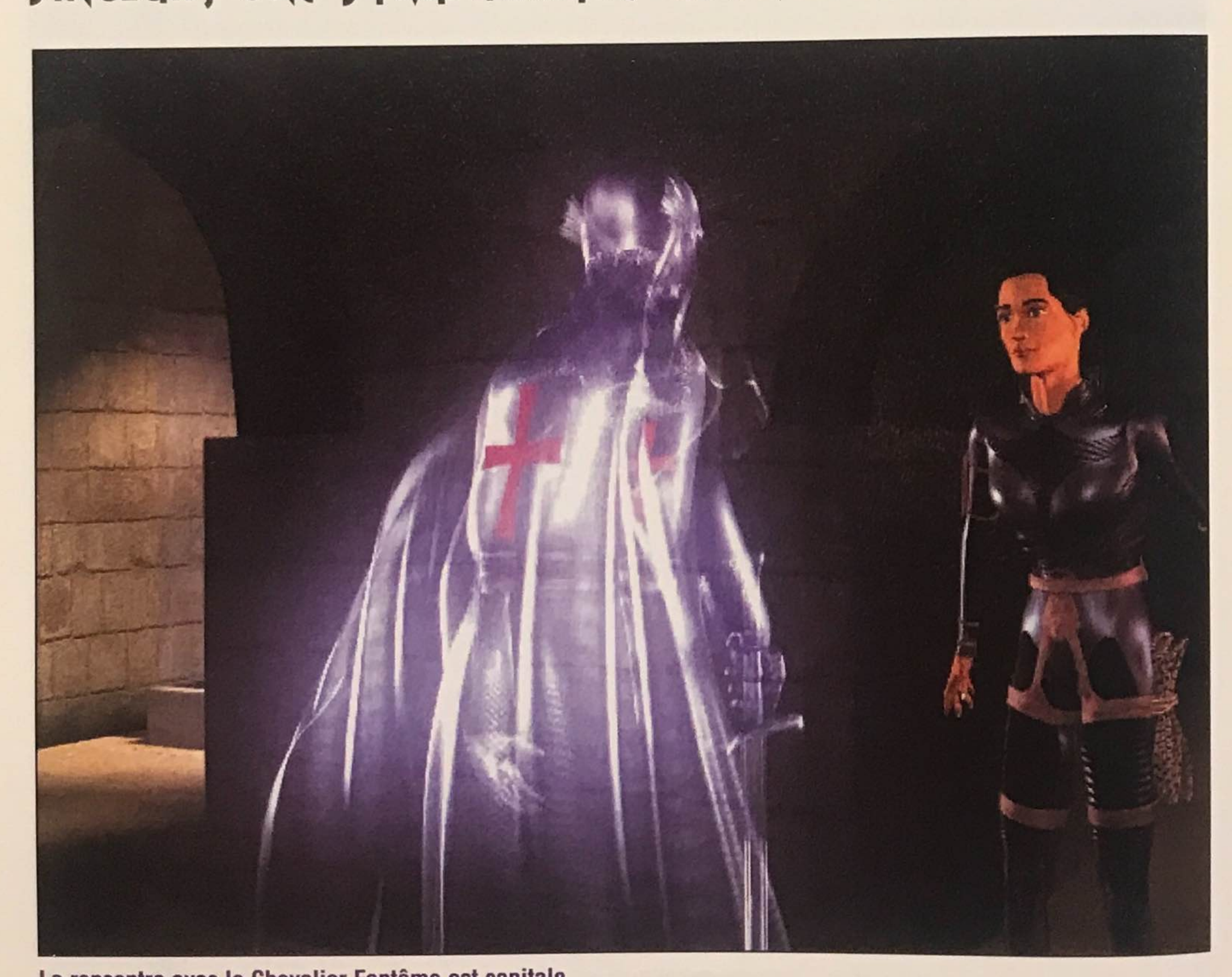
Juste quelques conseils supplémentaires avant que tu te lances : pour arrêter un robot, comme pour le mettre en marche, il suffit de cliquer dessus. Pour détruire un robot, clique sur l'icône représentant un marteau au bord du cadran de navigation, puis clique sur le robot à détruire. Avec ces deux astuces, tu ne risques pas de te retrouver avec trop de robots à l'écran… Comme ils suivent tous ton curseur, c'est très vite la pagaille si tu ne fais pas un peu de ménage de temps en temps. Dernier truc à retenir : si tu bloques sur une mission, tu peux le plus souvent essayer de passer à la suivante directement… Tu ne gagnes pas d'énergie, mais du coup, tu n'es pas bloqué dans le jeu. Mais il faudra tout de même parfois revenir en arrière, car si tu ne récupères pas certaines pièces de robots, il y a des épreuves que tu ne pourras pas réussir…

Par Sébastien Bailly

LOUVRE, L'ULTIME MALEDICTION

VOYAGE DANS LE TEMPS

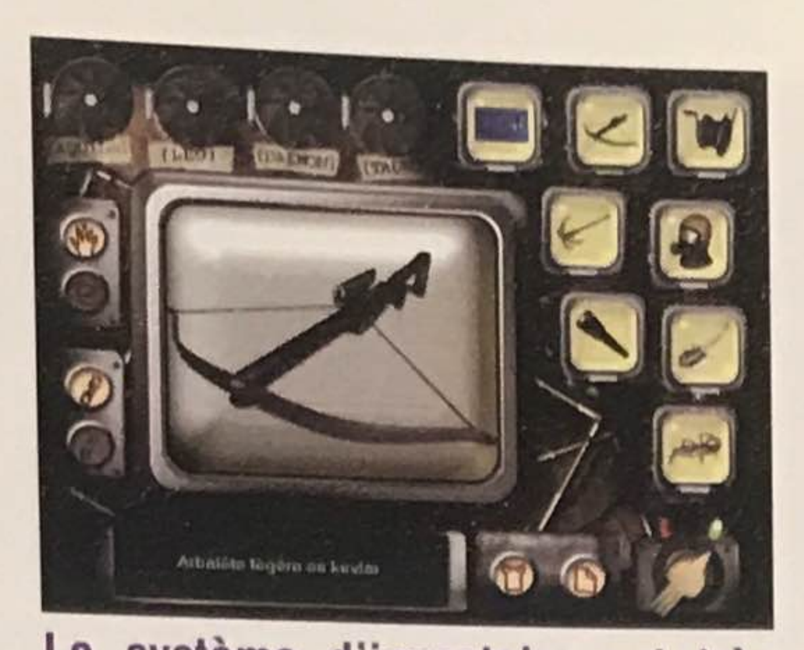
voilà un jeu d'aventure bien comme il faut : chevaliers, voyages dans le temps, apocalypse... si tu veux sauver le monde, c'est à toi de jouer. en te glissant dans la peau de morgane sinclair, une sympathique aventurière.



La rencontre avec le Chevalier Fantôme est capitale.

LOUVRE, L'ULTIME MALEDICTION

Avec ce plan, pas moyen de te perdre dans le Louvre…



Le système d'inventaire est très simple à utiliser…

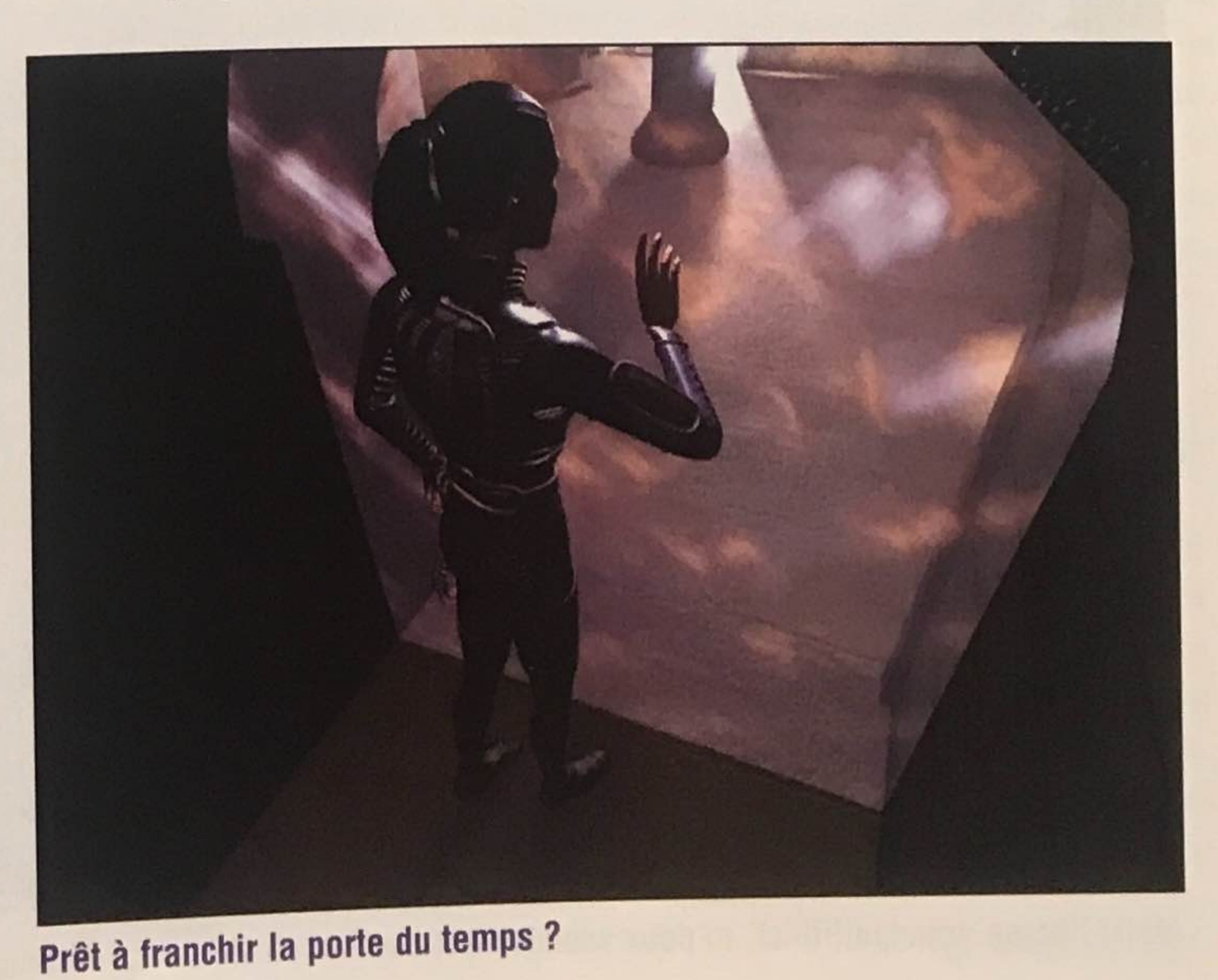
Morgane Sinclair a de jolis yeux, non ?

Autant que tu le saches tout de suite, si tu as moins de 12 ans, il va falloir que tu t'accroches… Ou que tu joues avec tes parents, ce qui est peut-être une bonne idée. Louvre, l'ultime malédiction est un jeu d'aventure. Tu incarnes une jeune femme : Morgane Sinclair. Elle est agent secret et son père lui a demandé d'aller au Louvre récupérer quatre objets. Il faut faire vite car d'horribles chevaliers du moyen-âge ont prévu de déclencher la fin du monde. Et ils ont besoin de ces objets. C'est clair ? Heureusement pour toi, Morgane est une vraie professionnelle, capable de se faufiler la nuit dans le Louvre sans se faire repérer. Le jeu commence donc dans le plus beau musée du monde, sous la célèbre pyramide de verre, de nos jours. Tu vas devoir apprendre à te déplacer et à utiliser les objets. Pour se déplacer, c'est assez simple, tu tournes avec la souris et tu cliques sur le bouton gauche pour avancer lorsque le curseur se transforme en flèche. Facile. Parfois, le curseur se transforme en engrenage sur un objet, cela veut dire que tu peux agir sur cet objet.

La plupart du temps, il faut alors ouvrir son inventaire (clic droit sur la souris). Tu choisis un objet dans ton inventaire. Tu peux combiner les objets entre eux pour être plus efficace… le grappin avec la corde, par exemple. Ensuite, tu cliques sur la petite main à gauche de l'écran pour utiliser l'objet sélectionné. Tu n'as plus qu'à cliquer dans le décor, là où tu souhaites utiliser le ou les objets et si tu as eu une bonne idée, il doit se passer quelque chose ! Dis-toi, surtout au début, que les idées les plus simples sont souvent les meilleures. Ce n'est qu'après que ça se complique.

Bien sûr, tu peux te promener dans la version de démonstration du CD-Rom de PC Junior juste pour admirer le paysage. Car la reconstitution du Louvre est vraiment magnifique : on s'y croirait. Mais tu es surtout là pour jouer. Pour avancer dans un jeu d'aventure, il faut suivre quelques règles de base : regarder partout, ramasser tout ce qu'on trouve, être très attentif, prendre des notes pour ne rien oublier et ne pas se perdre dans les couloirs. Heureusement, tu as accès en permanence à un plan du Louvre en cliquant sur la carte dans ton inventaire. Avec tout ça, si tu n'arrives pas à rencontrer le chevalier fantôme et à partir pour le moyen-âge… Ensuite, ce sera une autre paire de manches. Enigmes, action, réflexion…. Il y a tout ce qu'il faut pour vraiment s'amuser. Hélas, la version de démonstration ne te permet pas d'aller jusqu'au bout de l'aventure.

Par Sébastien Bailly

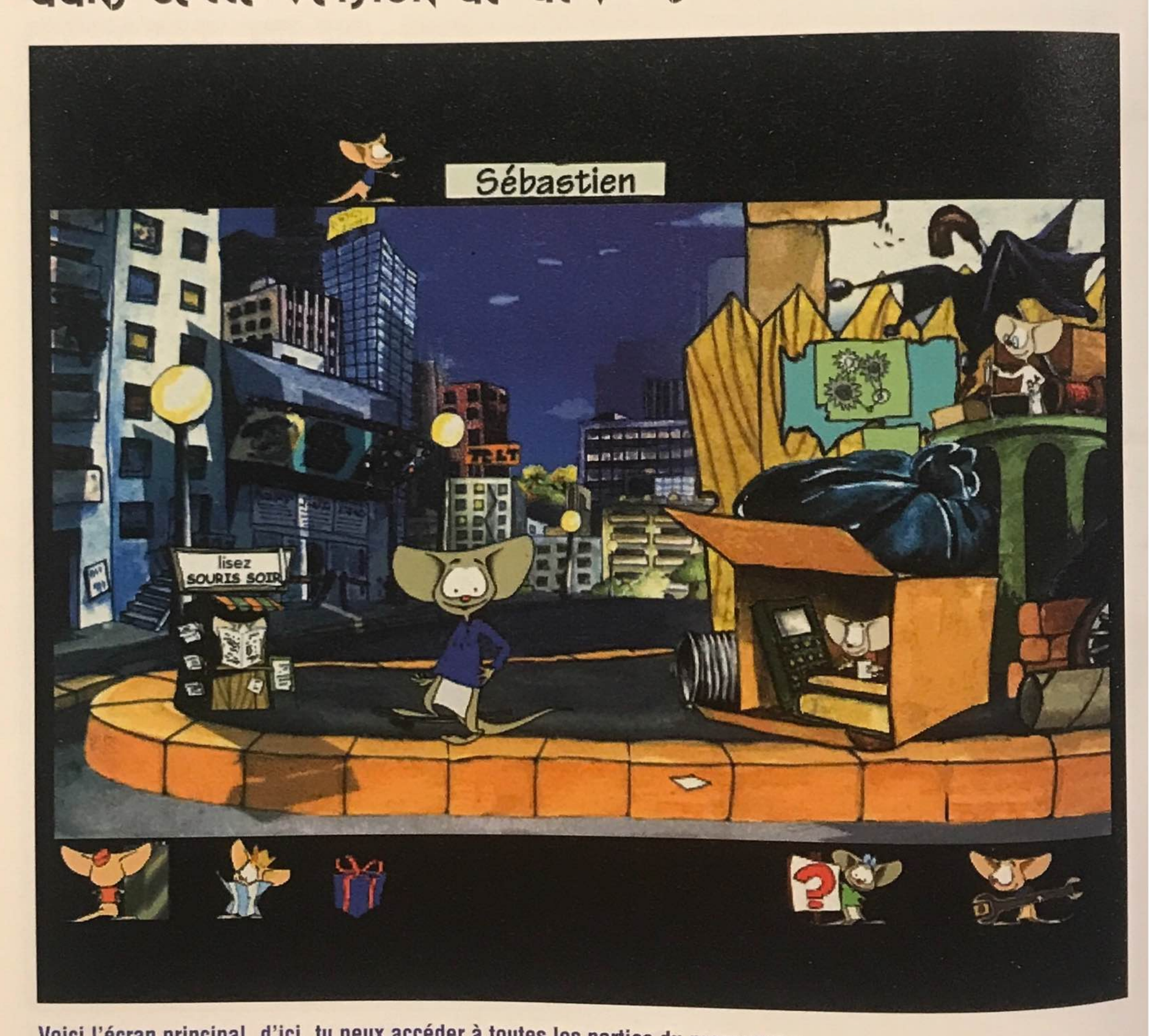


Prêt à franchir la porte du temps ?

TOUT MON PRIMAIRE AVEC LES MOUZZ

DRÔLES DE SOURIS !

réviser... c'est encore mieux en s'amusant. Avec les Mouzz, tu n'as pas fini de rire. Alors, plonge dans cette version de démonstration !



Voici l'écran principal, d'ici, tu peux accéder à toutes les parties du programme.

TOUT MON PRIMAIRE AVEC LES MOUZZ

Alors, tu vas devenir un as en Français ?

Les sports d'hivers... Une occasion inespérée de faire des progrès en mathématiques.

Il y a une foule de choses à découvrir dans ce programme, tu ne devrais pas t'ennuyer.

Lorsque tu as fini un exercice, passe au suivant en cliquant sur le ballon vert.

Ce dictionnaire un peu spécial va tout t'expliquer en détails.

Les grands champions ont même droit à des surprises !

Les Mouzz sont de drôles de petites souris. Il y a Zag, c'est ton guide dans ce CD, mais il en a plein d'autres. Elles sont là pour t'aider, te donner des conseils et pour t'amuser. Parce que ce logiciel est plein de petits jeux pour faire des progrès à l'école. Et dans toutes les matières !

Comme c'est une version de démonstration, tu ne peux pas jouer à tous les jeux. Mais il y a déjà beaucoup de choses pour t'amuser... Commence par cliquer sur Zag, il t'emmènera automatiquement vers un exercice au hasard. C'est la meilleure façon de commencer ! Et tu auras plein de bonnes surprises.

Dans tous les cas, écoute bien les consignes que te donne Souricette. Comme ça, tu réussiras plus facilement. Ensuite, prend ton temps et concentre toi. Tu vas sûrement y arriver ! Et tu verras, ton score va augmenter. Après chaque bonne réponse, tu auras droit à un gag, une chanson, une animation rigolote.

Lorsque tu as fini un exercice, Zag te propose de cliquer sur le ballon rouge pour recommencer ou sur le ballon vert pour passer à un autre exercice au hasard. Si tu sens que tu progresses, tu peux quand même recommencer plusieurs fois le même exercice. Ce ne sont pas toujours les mêmes questions et c'est comme ça que tu deviendras un champion. En plus, si tu bats ton précédent record, tu auras sûrement droit à des surprises, en cliquant sur le cadeau, en bas.

Bien sûr, tu as peut-être envie de choisir toi-même ton exercice. Pas de problème ! Commence par revenir à l'écran principal en cliquant sur l'ascenseur, en bas à gauche de l'écran.

Pour les exercices de français, il suffit de cliquer sur le petit kiosque à journaux, où est écrit «lisez Souris Soir». Pour les maths, regarde, dans le carton, il y a deux livres et une machine à calculer, c'est là qu'il faut cliquer. Enfin, pour les jeux de découvertes, clique sur les engrenages, au-dessus du carton.

Ensuite, tu n'as plus qu'à sélectionner ce que tu as envie de faire dans la liste qui t'est proposée.

Parfois, tu auras besoin d'aide. Alors, n'hésite pas à cliquer sur le livre, lorsqu'il apparaît en bas de l'écran. C'est un dictionnaire. Il te donnera plein d'explications pour mieux comprendre ce que l'on te demande. Avec ça, tu n'auras aucune excuse ! Tu es obligé d'y arriver. Et tu vas forcément t'amuser.

Par Sébastien Bailly

Vendez, achetez, mettez à prix, fouinez... Que ce soit votre armoire normande, votre tomahawk ou votre tipi... Hugh !

Onatoo.com

La vente aux enchères sur Internet