

INTRODUCTION :

IMPORTANT : AVANT DE CHARGER EXTRATOOL, VOUS DEVEZ AVOIR MIS EN PLACE LA CARTOUCHE TOOL.

- Chargement : Sur cassette, faite :

LOAD '0', 1 et appuyez sur RETURN.

Puis quand READY apparaît à l'écran, tapez RUN et appuyez sur RETURN.

Sur disquette, faite :

LOAD '0', 8 et appuyez sur RETURN.

Après que READY soit apparu à l'écran, tapez RUN et appuyez sur RETURN.

EXTRATOOL va alors vous demander le nombre de sprites que vous voulez définir (pour utiliser la démonstration jointe sur la disquette répondez 4) (on a 8 sprites maximum).

Rentrez ce nombre et appuyez sur RETURN. EXTRATOOL vous demande alors si vous voulez la démonstration jointe au programme. Validez votre choix par l'appui sur la touche RETURN. Pour arrêter la démonstration, appuyez sur la touche RUN/STOP.

NOTE1: Toutes les instructions du TOOL sont opérantes.

NOTE2: Après avoir chargé la démonstration, effacer la mémoire (NEW puis RETURN) pour écrire un programme.

NOTE SUR LA DEMONSTRATION : Cette démonstration est prévue, soit pour tourner seule, soit pour répondre à vos initiatives. Un fond musical est présent lors de son déroulement ; à la fin de certains tableaux le volume sonore baisse, avant de passer à l'écran suivant. Ne vous inquiétez donc pas du léger temps d'attente entre le moment où vous "appuyez sur une touche pour continuer" et la continuation effective de la démonstration.