

Premier voyage dans la planète Micro

MATRA DATASYSTEME 

Avec ALICE, tu vivras l'école du futur

Voyager en géo, jouer aux mathématiques, dialoguer la grammaire, passer en 6^e, préparer le bac sont autant de jeux : Inlassable, incollable, plus patient que le plus "cool" des professeurs, Alice donne aux devoirs les couleurs du plaisir.

Alice ouvre en l'espace d'un programme les portes des métiers les plus passionnants...



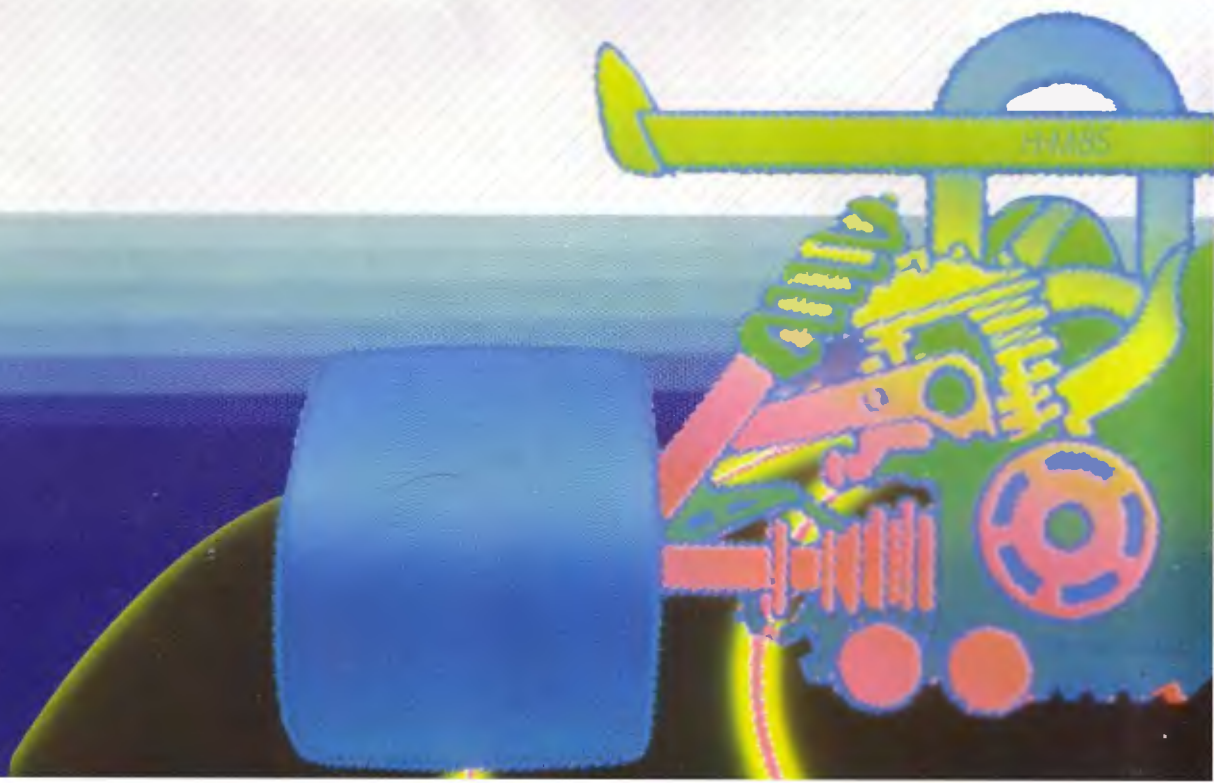
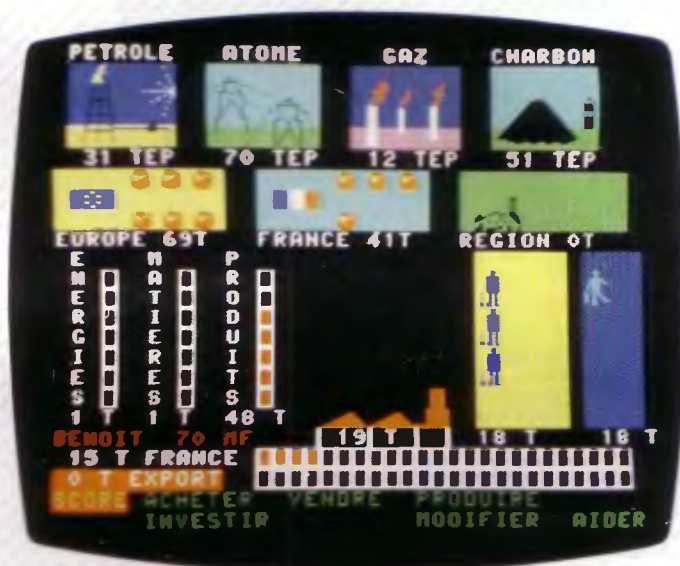
Avec ALICE, tu joueras dans l'espace-temps

Alice est un rayon laser, Alice est un canon à photons, Alice est une épée enchantée, un simulateur de vol, un tapis vert de casino... Alice : le plus sympa des partenaires, le plus féroce des adversaires... au choix.

Dans le silence de l'espace ou dans le vacarme des réacteurs, son écran prendra les couleurs des mondes inter-sidéraux ou celles de paysages inexplorés...

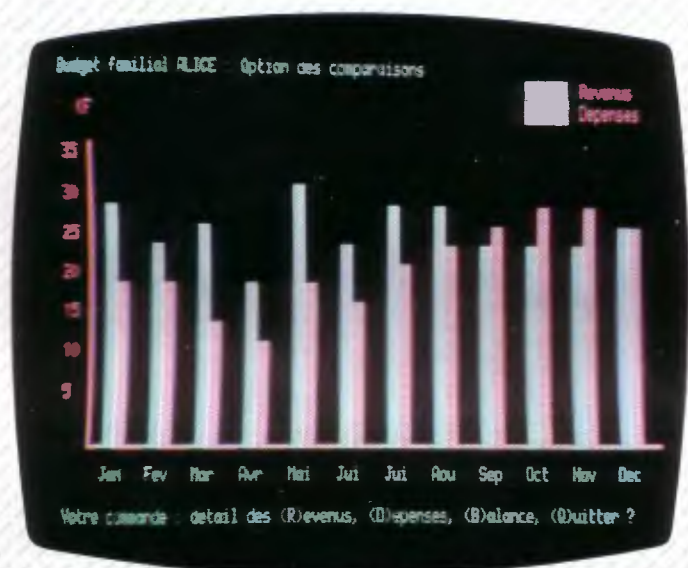
Jouer avec Alice, c'est tour à tour, affronter les pièges d'un temple inviolé, participer à une émission télé, combattre les dragons, se lancer dans une course endiablée, prendre, une heure, les commandes et le carnet de

chèque d'un PDG de multinationale, ou le fusil d'un tireur d'élite. Jeux de rôles, de simulation, d'adresse: la riche logithèque d'Alice invite à toutes les aventures...



Avec ALICE, tu piloteras ta maison électronique

Le clavier d'Alice, c'est le tableau de bord d'une maison-futur. Une maison qu'un modem ouvre au monde télématique, une maison où l'on gère son budget personnel avec les mêmes possibilités que le plus performant des agents de change, une maison où l'on confie son courrier à l'ordinateur, une maison où l'ordinateur donne des recettes de cuisine, des conseils de diététique, calcule la consommation d'essence ou la rupture du stock de conserves, et en cas de nécessité, ou par jeu, incruste des messages dans l'émission de télé.



EN DIRECT DE LA BOURSE

1. ACTIONS ET OBLIGATIONS
2. LA COTE DE L'OR
3. LA COTE DES CHANCES
4. SICAV

.TAPEZ LE N° DE VOTRE CHOIX...
.POUR SICAV VOUS POUVEZ TAPEZ S
.PREMIERE LETTRE DE VOTRE SICAV
.MODE D'EMPLOI TAPEZ.....V

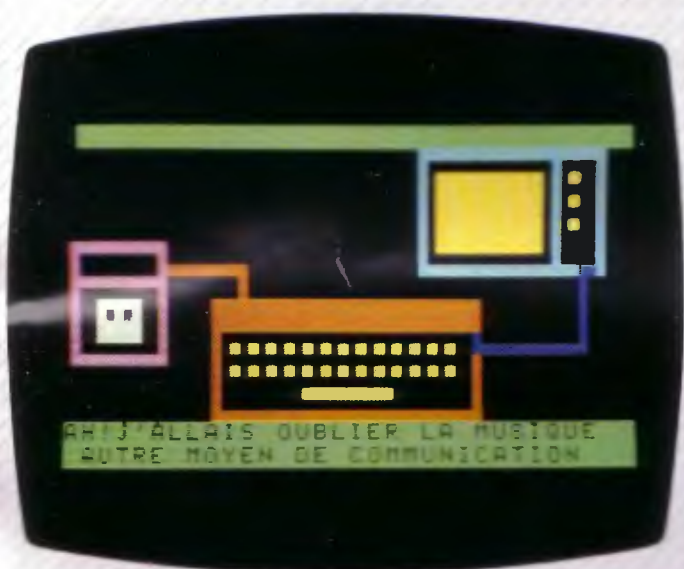
Avec ALICE, tu parleras le langage des machines

Alice obéit aux langages des hommes nouveaux, ceux qui parlent aux machines. Alice donne réalité à toutes les imaginations. Alice comprend le Basic et l'Assembleur.

"Dialogue avec une sauterelle", invite à tous âges et tous niveaux à la programmation logo.

La Basic Microsoft™, standard ultra-performant de la micro-informatique, permet d'installer dans les mémoires d'Alice toutes les applications.

Enfin le stade ultime, la clé de voûte, le langage assembleur donne aux plus ambitieux l'accès direct au cœur d'Alice, un cœur qui bat des millions d'opérations par seconde : son micro-processeur 6803.



Les unités centrales

Alice 32

Passeport pour le grand voyage...
L'instrument des nouveaux pouvoirs.
Le Basic Microsoft™ pour créer
soi-même ses programmes...
L'Éditeur Assembleur intégré, pour
piloter, sans intermédiaire, dans son
langage naturel, le cœur et les artères
de la machine à imaginer...
Pour jouer, pour voyager dans
l'univers de la connaissance, pour
réaliser ses propres applications ou
utiliser les logiciels du commerce.
Avec ses 32 Ko de mémoire
extensible à 48 Ko, ses différents
modes d'affichage, ses aptitudes
à toutes les extensions : ALICE 32,
pour vivre dès aujourd'hui
la fabuleuse aventure de
l'informatique personnelle...

Caractéristiques techniques

- Microprocesseur 6803
- 32 Ko de mémoire :
- *16 Ko de RAM dont 8 Ko utilisateur
- *16 Ko de ROM comprenant :
 - l'éditeur assembleur Alice
 - le basic Microsoft avec éditeur
- Affichage : 16 x 32, 25 x 40, 25 x 80 (lignes x colonnes)
- Définition graphique :
 - 160 x 125
 - 320 x 250 (sous assembleur)
- Définition point par point des caractères en modes bichrome et quadrichrome
- Connection sur tout téléviseur avec prise péritel. Adaptateur d'antenne noir et blanc en option
- Interface RS 232C pour périphériques (Imprimante, modem...)
- Entrée-sortie pour lecteur-enregistreur de programmes (cassettes)
- Extensible à 24 Ko utilisateur grâce à l'extension mémoire 16 Ko en option

1095 F



extr ennon jan 295 F.

Alice 90

Alice beauté, Alice performances.
Le haut de gamme.

Sous un design audacieux et fonctionnel, Alice 90 cache une mémoire gonflée de 56 Ko qui lui donne accès aux applications de gestion personnelle ou semi-professionnelle.

Professionnel également, le clavier à touches mécaniques pour une frappe souple et précise.

Enfin, la part du rêve qu'apporte une image penchée sur le futur : l'incrustation vidéo pour intégrer ses propres créations dans toute image télé.

Caractéristiques techniques

- Microprocesseur 6803
- 56 Ko de mémoire :
 - *40 Ko de RAM dont 32 Ko utilisateur
 - *16 Ko de ROM comprenant :
 - l'éditeur assembleur Alice
 - le basic Microsoft avec éditeur
- Affichage : 16 x 32, 25 x 40, 25 x 80 (lignes x colonnes)
- Définition graphique :
 - 160 x 125
 - 320 x 250 (sous assembleur)
 - Définition point par point des caractères en modes bichrome et quadrichrome
- Connection sur tout téléviseur avec prise péritel
- Interface RS 232C pour périphériques (Imprimante, modem...)
- Entrée-sortie pour lecteur-enregistreur de programmes (cassettes)
- Processeur graphique 9345 avec incrustation vidéo intégrée

JANUS D'OR
de l'industrie
1985

1595 F

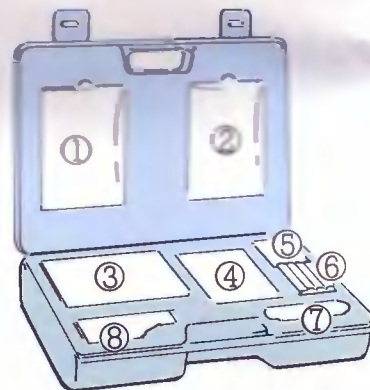


Les coffrets

Alice 32

Contenu du coffret Alice 32

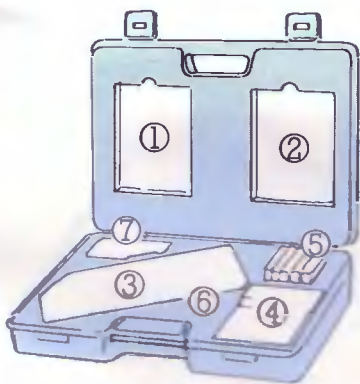
- ① Guide Alice Découvrez Le Basic
- ② Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur
- ③ Alice 32
- ④ Lecteur/enregistreur de programmes Alice
- ⑤ Emplacement pour l'extension 16 Ko (non livrée avec le coffret)
- ⑥ 4 cassettes logicielles
- ⑦ Câble péritel et câble de raccordement au lecteur/enregistreur de programmes
- ⑧ Câble d'alimentation secteur



Alice 90

Contenu du coffret Alice 90

- ① Guide Alice Découvrez Le Basic
- ② Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur
- ③ Alice 90
- ④ Lecteur/enregistreur de programmes Alice
- ⑤ 5 cassettes logiciels
- ⑥ Câble péritel et câble de raccordement au lecteur enregistreur de programmes
- ⑦ Câble d'alimentation secteur



Toujours en partance avec,
dans son bagage de rêve,
le système Alice complet...
Bien protégé, vite installé, vite
rangé...

On y trouve, autour de
l'Alice 32 ou de l'Alice 90,
les instruments essentiels
de la découverte.



Les périphériques

Ils sont les yeux, les oreilles, les mains et la voix d'Alice. C'est par eux qu'Alice communique avec l'univers, reçoit et envoie, messages et données.



L'imprimante

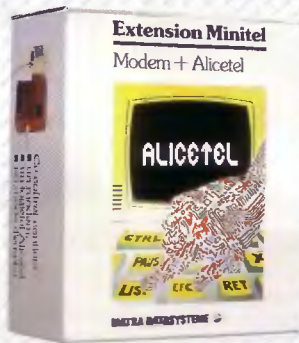
À la vitesse de 60 caractères par seconde, elle imprime sur papier aussi bien les listings des programmes que leurs résultats...

Le lecteur-enregistreur de programmes

Sa musique seul Alice la comprend : ce sont les "bits" des programmes et des données. Il charge dans la mémoire d'Alice les cassettes de logiciels du commerce comme ceux réalisés par l'utilisateur... Il sauvegarde les fichiers... Il est ce que les programmeurs appellent "la mémoire de masse" d'Alice, son complément indispensable. Cependant Alice accepte un bon nombre de lecteurs-enregistreurs du commerce.

L'adaptateur noir et blanc

Pour l'utilisateur qui ne dispose pas d'une prise péritel sur son téléviseur, l'adaptateur noir et blanc offre un moyen de connexion simple et de qualité sur la prise antenne. (Non compatible avec l'Alice 90)



L'extension mémoire

16 K (l'équivalent de 16 000 caractères) pour "gonfler", d'un simple geste la mémoire d'Alice. Elle se connecte et on l'oublie... Une mémoire étendue (non compatible avec l'Alice 90) pour des programmes plus vastes, plus performants.

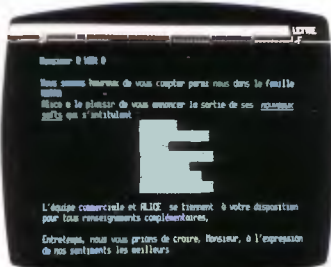
L'extension Joystick

Pour commander la manœuvre en toutes circonstances, pour faire face à toutes les situations, cette interface accepte la plupart des joysticks du commerce. Une gamme de logiciels vous permettra de piloter Alice du bout des doigts, avec la finesse ou la violence requise, comme un flipper, un vaisseau, une machine à dessiner ou à bombarder !

Le modem

C'est la porte ouverte d'Alice au monde fabuleux de la télématique, des échanges de données, l'accès à tous les services télématiques avec, en prime la numérotation automatique. Avec une simple ligne téléphonique, l'univers sur l'écran d'Alice... et en couleurs...

Les logiciels MATRA DATASYSTEME



T'EXTRA : traitement de texte

T'EXTRA transforme votre Alice 32 ou Alice 90 en une véritable machine de traitement de texte. En 80 colonnes (avec les caractères accentués !), il possède toutes les fonctions évoluées pour composer des lettres ou autres documents, les imprimer et les sauvegarder sur cassette.



A90
A32 + EXT. 16K
A32



GESTION DE FICHER

GESTION DE FICHER permet de gérer de nombreuses fiches avec tri numérique et alphabétique, recherche de fiches par rubriques, édition sur imprimante et stockage sur cassette. C'est un programme efficace et très facile à utiliser.

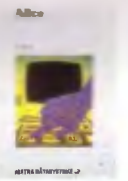


A90
A32 + EXT. 16K

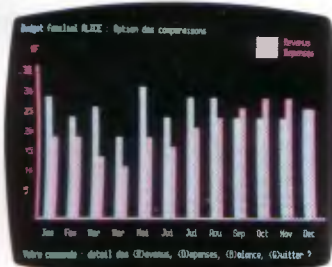


CALC : tableur

CALC est une véritable feuille de calcul; en 40 ou 80 colonnes son tableur peut avoir jusqu'à 200 cellules permettant de nombreuses opérations. Chaque modèle défini peut être imprimé et sauvegardé sur cassette.

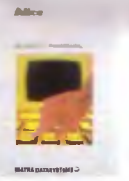


A90
A32 + EXT. 16K

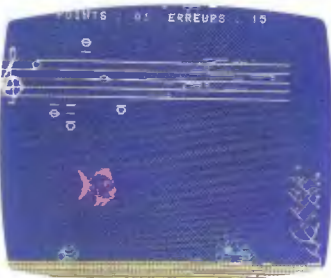


BUDGET FAMILIAL

BUDGET FAMILIAL est un logiciel qui permet de contrôler la trésorerie du compte domestique tout en suivant au cours de l'année les différents postes de dépenses et de recettes. En 80 colonnes, le graphe et l'édition sur imprimante vous permettront de visualiser les éléments importants.



A90

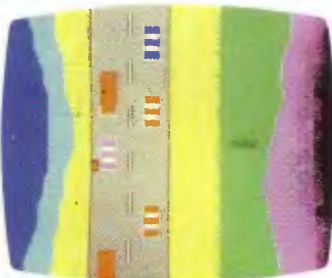


LA CLÉ DES SONS

Saviez-vous qu'une note peut, tout en restant au même endroit sur la portée, prendre 7 noms différents ? Avec LA CLÉ DES SONS, vous apprendrez le pourquoi et le comment du mystère des 7 clés (révision, composition et jeux, 3 niveaux de difficulté).



A90
A32



LA GRENOUILLE A M'ALICE

La route des vacances est longue et périlleuse, mais nos 8 petites grenouilles n'en font qu'à leur tête et décident de partir à l'aventure. A vous de les aider à franchir la route nationale, les crevasses des hauts plateaux, ainsi que la voie ferrée, sans qu'il ne leur arrive malheur (3 tableaux et 3 niveaux de difficulté).



A90
A32 + EXT. 16K



COLORIC

Une palette de couleurs qu'il faut rendre homogène suivant des codes variables (10 niveaux de difficulté et des entractes de mémoire visuelle pour augmenter le score).

Sur la même cassette : LA MARELLE

Jouez contre Alice et alignez 3 pions horizontalement ou verticalement (3 niveaux de difficulté). 2 jeux de jugement, rapidité et réflexe visuel.



A90
A32 + EXT. 16K



WORLD WAR III

Contre un adversaire invisible, envoyez des éclaireurs découvrir les positions de l'ennemi. Objectif : Détruire tous les bataillons adverses. Mais méfiez-vous des hasards de la guerre, il n'est pas toujours si facile de vaincre.

Sur la même cassette : TANK

A bord de votre tank méfiez-vous des obstacles qui surgissent de l'ombre !



A90
A32 + EXT. 16K



IVA : incrustation vidéo

IVA est un nouveau logiciel pour Alice 90, qui vous permet, sans aucune interface, de faire de l'incrustation vidéo (mélange d'une image vidéo avec une image provenant de l'ordinateur). IVA peut être également intégré dans vos programmes pour créer des fenêtres sur l'écran (en 40 ou 80 colonnes).



A90
Téléviseur
avec prise
péritel



MONOPOLIC

MONOPOLIC est un jeu captivant dans lequel il faut prendre des décisions : acheter, vendre des terrains, des maisons, prospérer, déjouer les embûches provoquées par vos concurrents (1 à 4 joueurs).



A90



UNE AFFAIRE EN OR

UNE AFFAIRE EN OR est un jeu de simulation économique où le joueur se trouve à la tête d'une entreprise (1 à 4 joueurs). Investir, s'approvisionner, acheter, vendre, exporter en évitant les imprévus; ce n'est qu'un jeu, mais c'est une affaire en or !



A90
A32 + EXT. 16K

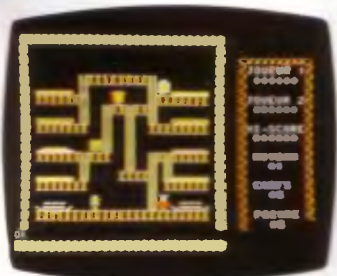


KANGOUROU

Un KANGOUROU amoureux essaie de rejoindre sa belle. Il a 3 étages à parcourir en cueillant des fleurs et en évitant les projectiles des petits lutins verts (6 tableaux).



A90 ①
A32 + EXT. 16K



FRINGALE

Pour soulager votre fringale, il vous faut préparer vos croque-monsieur en rassemblant tous les ingrédients dispersés dans un labyrinthe à plusieurs niveaux. Mais attention, la cuisine n'est pas si évidente... De nombreuses embûches surgissent à tout moment pour retarder l'heure tant convoitée du repas !



A90 ①



PLAN DE VOL

A bord d'un avion de tourisme vous devez vous rendre sur une piste d'atterrissage à l'aide d'une carte, d'une boussole et d'une certaine quantité de carburant. Décollage, approche finale et atterrissage... Un véritable simulateur de vol avec tous les différents paramètres à contrôler.



A90



DESSINE-MOI...

DESSINE-MOI... est un outil très précis pour créer des dessins en haute définition que vous pourrez sauvegarder et réutiliser dans vos programmes. Graphisme à "main levée" en modes bichrome et quadrichrome, déplacement et multiplication d'un dessin, loupe, aide géométrique, miroirs symétriques, et 12 couleurs au choix...



A90 ①
A32 + EXT. 16K



MA CAVE A VINS

D'un seul coup d'œil, tous vos vins répertoriés par crus et par années... Des conseils sur la période idéale de dégustation et sur la qualité des années selon les crus ou les régions... Vous étonnerez tous vos amis grâce à ce fabuleux "registre" des vins que vous pourrez remettre à jour après chaque descente à la cave !!!



A90
A32 + EXT. 16K

"Les astuces d'Alice 32 et 90"

AL* BERTHE

Un petit personnage venu d'ailleurs se déplace sur une pyramide dans le but de colorer chaque surface sur laquelle il aura posé le pied. Mais attention ! Des poursuivants impitoyables surgissent à tout moment !

A90 ①
A32 + EXT. 16K

NOUVEAU

STOCK-CAR

Devenez un kamikaze de la route. Au volant d'un bolide de course, écrasez et explodez les véhicules encombrant la route menant à la victoire. Mais attention aux réactions subites de vos adversaires et aux multiples dangers du paysage. De saison en saison, vous roulez sur des routes de plus en plus impraticables, tout en éliminant une à une toutes les voitures adverses.

A90 ①
A32 + EXT. 16K

NOUVEAU



...et tous les autres logiciels

EDICIEL Jeu de dames Annexion Casse-tête dans le métro Le sphinx d'or Pillage cosmique Exercices de calcul Point Bac Maths 1 Point Bac Maths 2 Point Bac Français	A4K + EXT. 16K A4K + EXT. 16K A32 + EXT. 16K/A90 A32/A90 A32/A90 A4K + EXT. 16K/A32 + EXT. 16K/A90 A32 + EXT. 16K /A90 A32 + EXT. 16K/A90 A32 + EXT. 16K/A90
INFOGRAMES Le cartable d'entrée en 6 ^e Le pays des six lys Le moteur à explosion Écologie cycle de vie L'énergie nucléaire Géographie mondiale Géographie française Le cube de basic	A4K/A32/A90 A32 + EXT. 16K/A90 A4K/A32/A90 A4K/A32/A90 A4K/A32/A90 A4K + EXT. 16K/A32 + EXT. 16K/A90 A32/A90 A4K/A32/A90
VIFI NATHAN Alphabet Lettres en désordre Lire vite et bien Dialogue avec une sauterelle Multiplication casse-tête	A4K/A32/A90 A4K/A32/A90 A4K/A32/A90 A32/A90 A32/A90
LORICIELS La chenille infernale Galaxion Crocky	A32/A90 A32/A90 A32 + EXT. 16K/A90
SPRITES Galixian Starex Géoville/Multi	A90 A4K + EXT. 16K A4K + EXT. 16K
MATRA ET HACHETTE Le Mans/Squash Mur de briques/Sous marin/Colormind	A4K A4K

Cet ouvrage vous dévoile tous les "trucs" de programmation évoluée sur ALICE 32 et ALICE 90. Il est le seul dans son genre à "décortiquer" les astuces du générateur de caractères.

(Schéma des entrées-sorties, schéma du Bus, récapitulatif des adresses de la mémoire, Liaison série RS 232C, programmes en assembleur...)

Ouvrage à réserver aux "PROS" !!!

ÉDITEUR

MATRA ET HACHETTE

AUTEURS

Jean-François GALLET et Alain PIERROT



Ordinateur Paré!
Magnéto Paré!
Logiciels Parés!
Interfaces Parées!

Check-list ok!

Prêt pour le grand Voyage...

MATRA DATASYSTÈME

Division Grand Public
Rue Jean-Pierre Timbaud - B.P. 77
78391 Bois d'Arcy Cedex / France
Tel. : (1) 34 60 42 10

CACHET DU DISTRIBUTEUR



Consultez votre revendeur
pour les nouveautés

