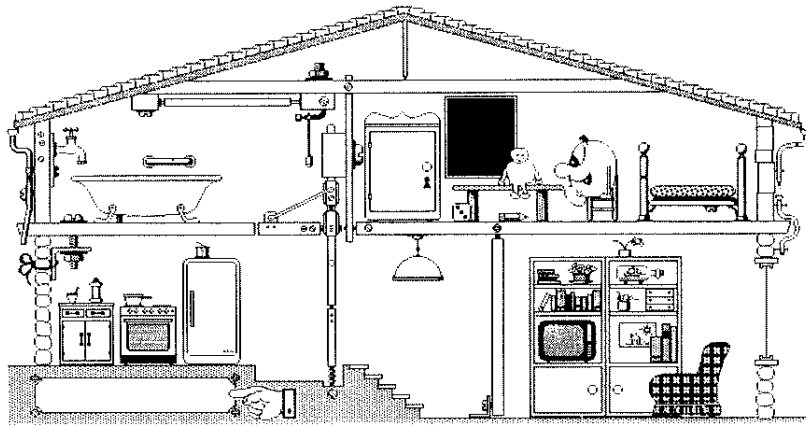


smaky info

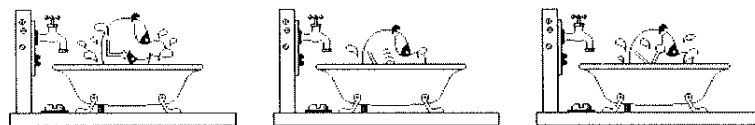
TOTO A LA MAISON

TOTO A LA MAISON est un jeu éducatif pour des enfants à partir de quatre ans. Ce didacticiel se veut attractif et très simple d'emploi. TOTO est un petit personnage sympathique qui vivra avec l'enfant toutes sortes d'aventures extraordinaires, à la maison.

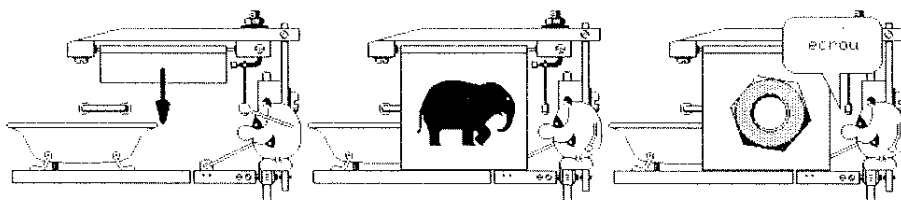


L'enfant peut voir des scènes animées et différentes pour chaque lettre du clavier. Il enrichira ainsi son vocabulaire, et apprendra l'alphabet. De courtes pièces musicales agrémentent ici et là les actions de TOTO. Ces pièces sont issues du répertoire enfantin et populaire.

- (A) **acrobatie** TOTO accomplit quelques acrobaties depuis son fauteuil.
- (B) **bain** TOTO prend son bain. Si l'enfant oublie de couler l'eau, TOTO montre sa désapprobation et incite à appuyer sur (R) = robinet.



- (C) **cuire** TOTO utilise la cuisinière pour mijoter un petit plat.
- (D) **dessin** TOTO effectue un petit dessin au tableau noir. Pour rompre la monotonie, le dessin varie d'une fois à l'autre.
- (E) **écran** TOTO déroule l'écran puis montre des diapositives d'animaux ou d'objets commençant toutes par la lettre "E", prononcée "é" ou "è". L'enfant est invité à découvrir le nom de l'objet montré sur l'écran. Si l'écran est déroulé plusieurs fois, les animaux ou les objets changent.



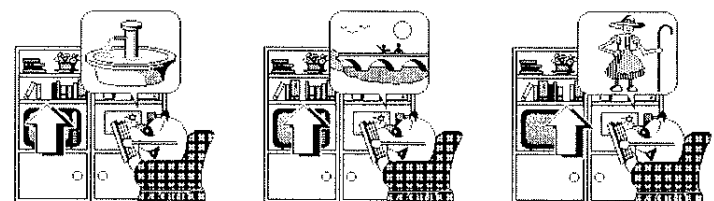
F fête C'est la fête de TOTO, et il va chercher à la cuisine un magnifique gâteau d'anniversaire. Malheureusement, l'escalier est tout proche ...

G galetas TOTO va visiter le galetas de sa maison. La visite se termine par une chute vertigineuse !

H histoire TOTO va chercher un livre dans la bibliothèque, et raconte une histoire suggérée par une petite musique ainsi qu'une image. TOTO sait lire six histoires différentes.

*C'est la mère Michel
Sur le pont d'Avignon
Il était une bergère*

*A la claire fontaine
Alouette, gentille alouette
En passant par la Lorraine*

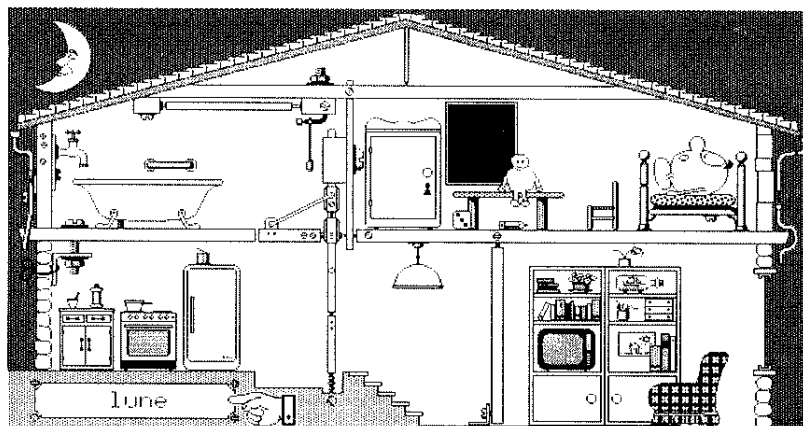


I illusion TOTO joue à l'illusionniste. Il fait disparaître différents meubles dans sa maison. Notez qu'il ne fait pas toujours disparaître les mêmes.

J jumeaux Saviez-vous que TOTO a un frère jumeau, exactement semblable à lui ?

K kangourou TOTO se prend tout d'un coup pour un kangourou ...

L lune C'est la nuit, et la lune va apparaître avec une jolie musique. TOTO se couche. Pour continuer de jouer avec TOTO, l'enfant doit absolument appuyer sur la lettre **S** pour demander le lever du soleil.



M mélasse TOTO fait des bêtises avec le pot de mélasse dans la cuisine ...

N navire TOTO va chercher le navire dans la bouteille, en haut de l'étagère du salon.

O orage Aïe, un terrible orage surprend TOTO dans ses activités !

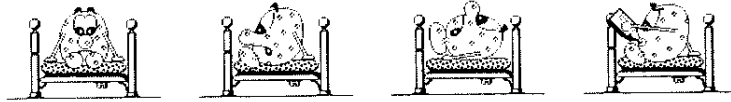
P poupée TOTO aime bien donner le biberon à sa poupée, mais il préfère encore le boire lui-même !

Q queue Il arrive parfois que TOTO ressemble au Marsupilami ...

R robinet TOTO ouvre le robinet pour couler l'eau dans la baignoire. Ceci est préférable avant qu'il prenne son bain.

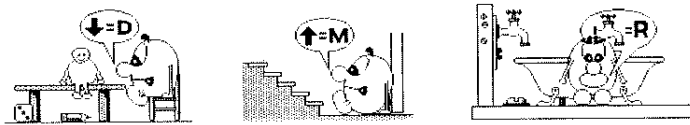
S soleil Lever du soleil. Si la lettre **L** a été utilisée et que la lune est présente, TOTO va sortir de son lit, de plus ou moins bonne humeur, et faire un peu de gymnastique matinale.

- T** télévision Tranquillement assis dans son fauteuil, TOTO regarde la télévision.
- U** urgent Subitement, TOTO est très pressé. Il court à travers toute la maison ...
- V** varicelle Voilà que TOTO est gravement malade. Son corps est couvert de boutons: c'est la varicelle ...



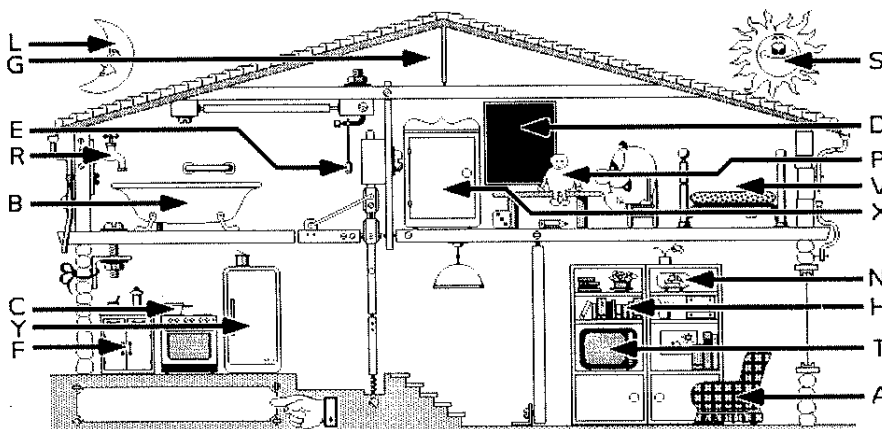
- W** wagon TOTO va chercher un wagon dans l'armoire, pour jouer.
- X** xylophone TOTO joue du xylophone, uniquement avec deux notes. Ceci permet à l'enfant d'apprendre la différence entre une note aiguë et une note grave.
- Y** yogourt TOTO va chercher un yogourt dans le frigidaire, qu'il mange avec délice.
- Z** zigzag TOTO dessine des zigzags contre le mur avec un gros crayon noir. Heureusement, sa baguette magique lui permet de tout effacer en un clin d'oeil !

La maison de TOTO a deux étages. Pour passer de l'un à l'autre, TOTO utilise un **ascenseur**. Afin d'inciter une certaine réflexion chez l'enfant, TOTO demande parfois d'appuyer sur **M** pour monter et sur **D** pour descendre. Mais le plus souvent, il monte et descend spontanément. Attention: il arrive que l'ascenseur se détraque !



Les actions correspondant aux 26 lettres de l'alphabet ne sont pas toujours strictement identiques. Par exemple, l'écran a parfois de la peine à descendre, et TOTO s'énerve !

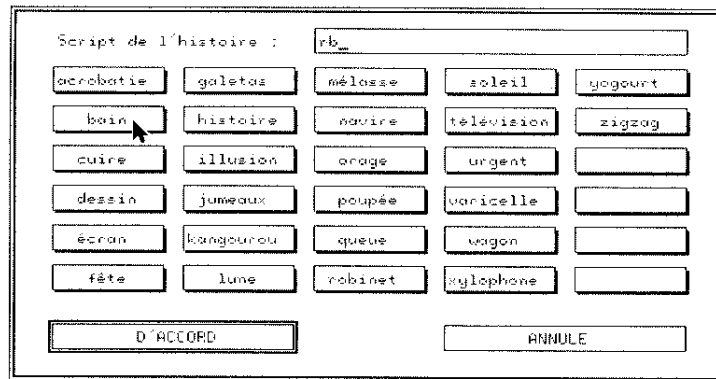
La **souris** déplace une main sur l'écran. L'enfant peut montrer un objet ou un meuble avec cette main, puis *cliquer* sur un bouton de la souris. Si l'objet ou le meuble correspond a une lettre de l'alphabet, TOTO exécute l'action correspondante :



Cependant, les actions suivantes ne peuvent pas être actionnées avec la souris :

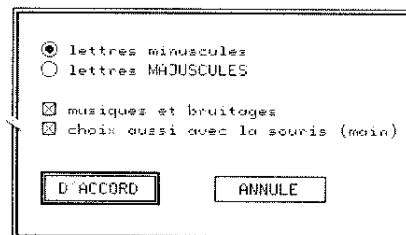
- | | | |
|--------------------|------------------|-----------------|
| I illusion | M mélasse | U urgent |
| J jumeaux | O orage | W wagon |
| K kangourou | Q queue | Z zigzag |

Les **touches fonctions** **(F1)**, **(F3)**, **(F5)** et **(F8)** permettent à l'enfant de construire de véritables histoires :



Une histoire est une succession d'actions élémentaires, décrites par une lettre. Dans l'exemple ci-dessus, le script "rb" indique que TOTO devra couler l'eau de son bain (robinet), puis qu'il se baignera (bain). Pendant que l'histoire est *racontée* (en appuyant sur **(F8)**), l'enfant peut exercer son imagination en expliquant à haute voix ce qu'il voit sur l'écran. Les histoires peuvent être sauveées et reprises sur disquette, sous forme de fichiers (*nom.TOTO*).

Les autres **touches fonctions** ne doivent pas être utilisées par les enfants. C'est pourquoi elles n'agissent que si elles sont actionnées avec **(SHIFT)**. Par exemple, **(SHIFT)(F15)** propose le dialogue suivant :



- lettres minuscules
- lettres MAJUSCULES

Les mots choisis sont affichés en bas à gauche de l'écran, en majuscules ou en minuscules selon le bouton enfoncé.

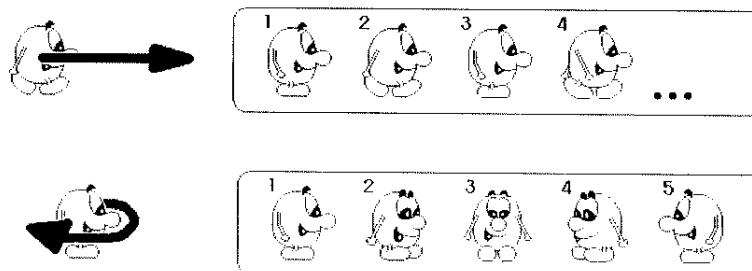
- musiques et bruitages

Si la petite croix est enlevée, TOTO perd beaucoup de son intérêt. Mais c'est parfois nécessaire, par exemple dans une salle de classe remplie d'enfants jouant avec TOTO sur plusieurs SMAKY !

- choix aussi avec la souris (main)

L'usage de la souris est tellement naturel qu'il faut parfois interdire son usage pour obliger les enfants à utiliser le clavier.

Les mouvements de TOTO sont décomposés en images élémentaires. Voici deux exemples: la marche et un demi-tour.



TOTO A LA MAISON, c'est aussi :

- 12 Koctets de programme
- 20 Koctets de table de description des mouvements
- 8 Koctets de musiques
- 130 Koctets d'images animées (icônes de TOTO)
- 32 Koctets d'images fixes (maison)