

GREGORY A. MITZELIS

TYPEMATE 4.21

La frappe en douceur

Typemate 4.21

Nom du fichier compacté : TYPEMATE.ZIP
Edité par DDA
Redevance : 25 \$

Configuration minimale
Ecrans : MDA, CGA, EGA, VGA
Disque : disquette souple
Documentation : française

Facilité d'installation : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Intérêt à long terme : ★★★★★
Documentation : ★★★★★
Appréciation générale : ★★★★★

TypeMate (Ami Dactylo) est livré compacté. Pour l'utiliser, il faut donc : décompresser le fichier principal, copier sur votre disque dur ou sur une disquette souple les trois fichiers qu'il contient, lancer le programme en entrant TypeMate sur la ligne de commande suivi de la touche <Retour>.

Un écran contenant les notices de *copyright* s'affiche, et une pression sur n'importe quelle touche fait apparaître l'écran principal, où se

VOUS DÉBUTEZ EN INFORMATIQUE, ET VOUS VOULEZ VOUS METTRE À LA SAISIE. EN PROVENANCE DES PAYS-BAS, TYPEMATE 4.21 FERA DE VOUS, EN SIX LEÇONS, UN PRO DE LA TOUCHE. À VOS CLAVIERS !

trouvent toutes les options nécessaires (figure 1).

Choisissez la lettre <I> pour consulter les directives sommaires. L'option *Positionnement des doigts* vous indique quelle touche doit être frappée, de quelle façon, et comment placer tous les doigts de chaque main (figure 2).

Notez que TypeMate vous apprend à taper avec dix doigts en utilisant l'annulaire de la main gauche (le quatrième) pour taper la

lettre <Z>. Selon une autre méthode, utilisée couramment, la lettre <Z> est tapée avec l'auriculaire (le cinquième) de la main gauche. Les doigts reposant sur la dernière rangée de touches sont alors décalés d'un cran vers la droite. C'est à l'utilisateur de choisir l'une ou l'autre méthode. Typemate indiquera toujours le positionnement des doigts selon la première.

Avant d'aborder les leçons proprement dites, il est utile de mesurer votre vitesse de frappe en sélectionnant *M - Mesurez vitesse de frappe*. C'est déjà un bon test pour évaluer votre niveau. Cette option vous demande de taper un texte de votre choix d'une longueur quelconque. Si besoin est, vous pouvez corriger pendant la frappe.

Avant de commencer, vous devez appuyer sur la <Barre d'espacement> et, à la fin de votre texte, sur la touche <Retour>. Ce n'est qu'à ce moment-là que TypeMate affichera votre résultat (figure 3), sans compter vos erreurs, bien sûr, car il ne sait pas à l'avance quel texte vous allez taper ! Retenez que lorsqu'il s'agit d'un chronométrage ou d'une

correction - où que vous vous trouviez dans le programme - vous devez obligatoirement appuyer sur <Barre d'espacement> au début du chrono et finir par <Retour>. Ensuite, vous aborderez les six leçons contenues dans le didacticiel, une à la fois, via l'option *L - Prenez des leçons*. Chacune est composée de dix étapes. Vous commencerez par deux ou trois lettres, et, au fur et à mesure que vous les maîtriserez, vous sélectionnerez une

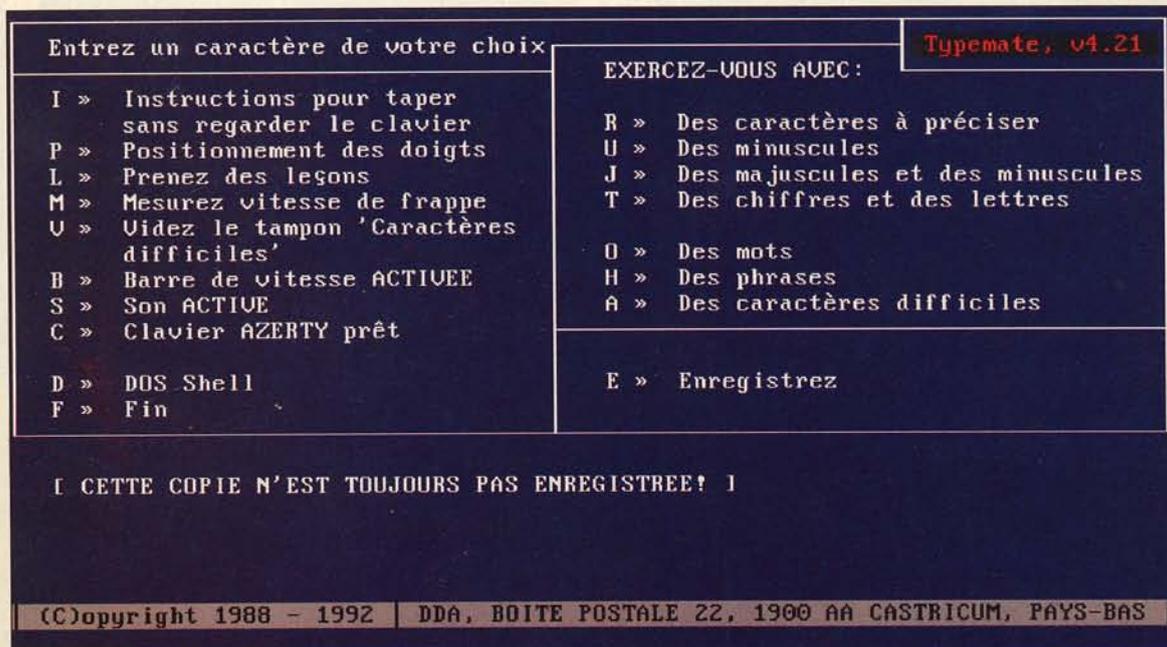


Figure 1

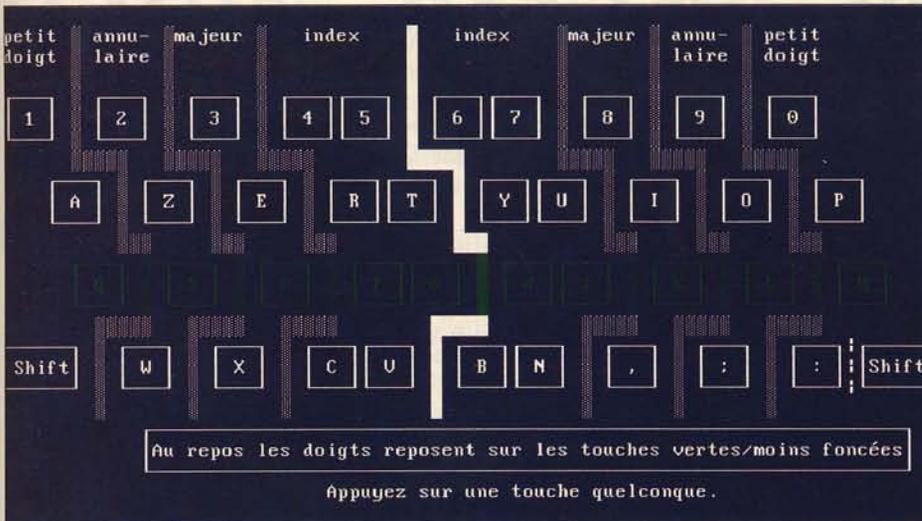


Figure 2

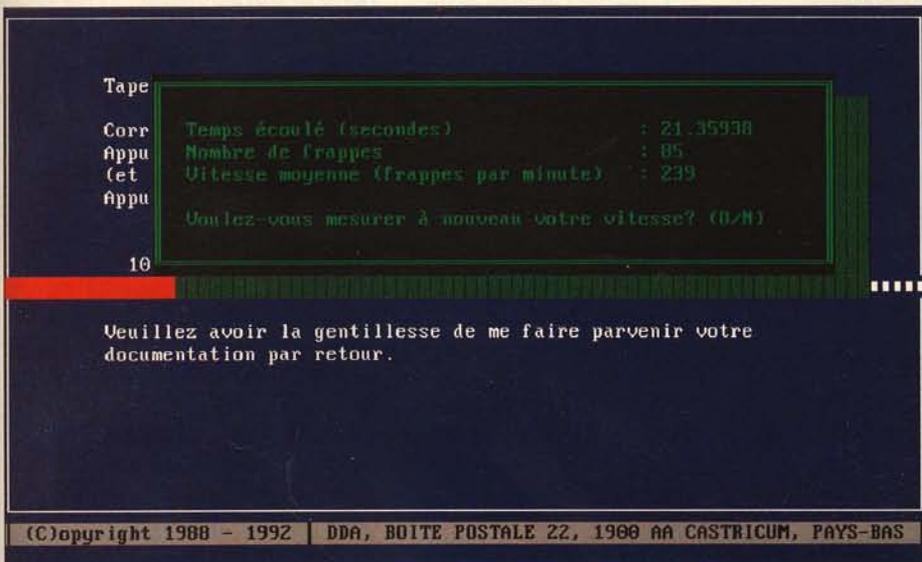
(TypeMate.Ins) ou rentrer le nom d'un fichier Ascii que vous aurez préparé auparavant. Dans l'un ou l'autre cas, les mots s'affichent aléatoirement, et vous devez les saisir tous, sans aucune faute, si possible (encore une fois, n'oubliez pas de taper sur <Barre d'espace> avant de commencer votre frappe !)

Quand vous maîtrisez bien les mots, TypeMate vous présente la suite logique *H-Des phrases*. Même marche à suivre que pour l'option *Mots* : soit vous sélectionnez le fichier par défaut, soit un texte en format Ascii pur déjà prêt. Un texte que vous aurez récupéré au bureau fera l'affaire. Cet exercice est le plus efficace car il vous fait vous entraîner sur des textes dignes d'intérêt pour vous. TypeMate affiche les phrases et vous êtes censé les reproduire le mieux possible, sans regarder le clavier.

Lorsque vous constatez que vous êtes faible dans certains domaines - les chiffres ou les majuscules, par exemple, ou des caractères que vous pouvez préciser vous-même - choisissez l'option adéquate dans le menu principal afin de travailler le temps qu'il vous faut.

TypeMate vous permet de juger par vous-même vos défaillances et d'y remédier à votre propre vitesse. C'est donc un programme très souple. D'ores et déjà disponible dans les versions française, anglaise et néerlandaise, il devrait sortir en allemand et en espagnol pour la fin de 1992. C'est un programme *shareware* européen, utile immédiatement, et pas cher. ■

Figure 3



séquence plus difficile, pour parvenir enfin à la dernière (figure 4). Classique, mais hautement efficace.

Lorsque vous faites des erreurs en cours de route, le logiciel les stocke et vous permet de revenir les travailler, option *A - Des caractères difficiles*. A tout moment vous pouvez vider le fichier d'erreurs grâce à *V - Videt le tampon caractères difficiles*, ce qui vous permet de recommencer à mémoriser vos erreurs.

Une fois que vous vous sentez à l'aise avec des lettres isolées, tâchez de travailler les mots via l'option *O - Des mots* dans le menu principal. Vous pouvez utiliser le fichier par défaut

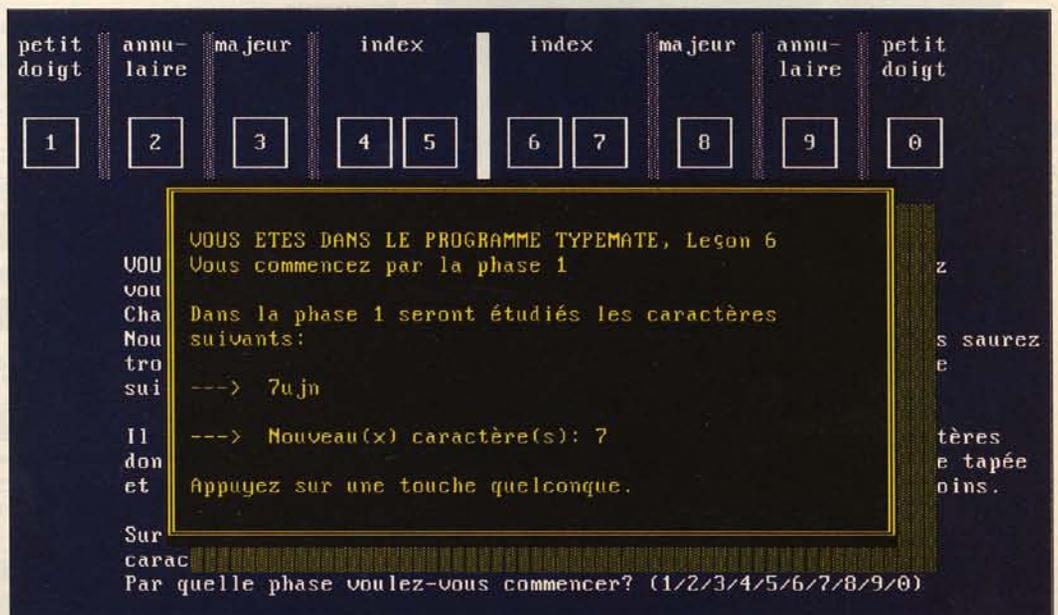


Figure 4 197