

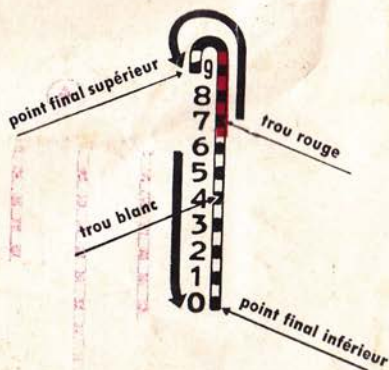
Mode d'emploi pour machine à calculer "ADDIMULT"

Pour calculer rapidement sans faire de fautes observez seulement deux règles :

1. règle:

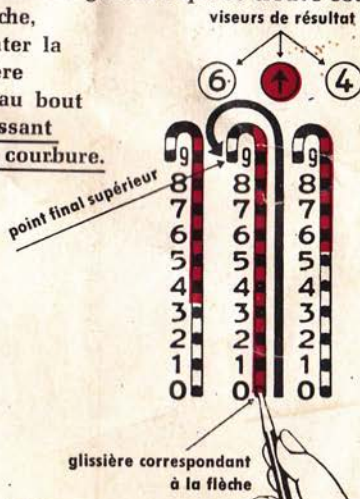
Trous blancs: Tirer vers le bas jusqu'à „0“ point final de la glissière.

Trous rouges: Pousser vers le haut jusqu'au point final en passant par la courbure.



2. règle:

Signal rouge à flèche: Introduire le stylet à „0“ dans la glissière qui se trouve sous la flèche, remonter la glissière jusqu'au bout en passant par la courbure.



Pour additionner rapidement de longues colonnes de chiffres on sort la machine de son support ou bien de la pochette, on la pose à plat immédiatement sous le premier montant de la colonne et, en calculant, on la fait descendre d'un montant à l'autre.

Mise à zéro:

Tirer vers le haut la barre métallique sur le côté supérieur de la machine et la ramener vers le bas. Au début d'une opération les viseurs de résultat doivent tous être à zéro. Si, dans l'un ou l'autre des viseurs, il reste encore une ou plusieurs flèches qui n'ont pas encore disparu à la suite du coup de barre, tirez vers le bas au moyen du stylet l'un des trous dans la colonne en dessous de la flèche et répétez le coup de barre pour la mise à zéro.

ADDITION:

On effectue l'addition d'un chiffre en introduisant le stylet verticalement dans le trou qui se trouve à côté de ce chiffre. Les trous qui se trouvent dans la partie blanche de la glissière doivent être tirés vers le bas jusqu'à „0“. Tirer les trous qui se trouvent dans la partie rouge de la glissière vers le point final du haut en passant par la courbure.

La face avant (côté addition) de la machine n'est utilisée que pour les additions. La première et deuxième colonne, en partant de gauche, sont utilisées pour les centimes (partie noire) les trois colonnes suivantes (partie claire) sont prévues pour les unités, les dizaines, les centaines etc.

Introduire les chiffres dans la machine, en respectant l'ordre suivi pour écrire le nombre. Donc, tirer vers le bas, dans la quatrième colonne de droite le chiffre 3 de l'exemple, jusqu'au point final „0“ tirer également vers le bas le „6“ dans la troisième colonne de droite, de même le „5“, dans la seconde et première colonne. On ajoute 48,23, en tirant vers le bas le chiffre 4 dont le trou se trouve entouré de blanc. Le „8“ qui par contre est entouré de rouge est tiré vers le haut jusqu'au point final en passant par la courbure. Le trou correspondant à „2“, et „3“ sont de nouveau blancs et on les tire vers le bas. Le résultat 84,78 peut être lu immédiatement dans les viseurs de résultat.

$$\begin{array}{r} 36,55 \\ + 48,23 \\ \hline 84,78 \end{array}$$

36,55	Le nombre 635,10 est ensuite additionné de la même manière: „6“ vers le bas,
+ 48,23	„3“ vers le haut jusqu'au point final en passant par la courbure, „5“ vers le
+ 635,10	bas, „1“ vers le bas. „0“ n'a jamais besoin d'être inscrit, la colonne qui y
719,88	correspond est négligé. Résultat 719,88.

SOUSTRACTION :

Les nombres à déduire d'autres nombres sont introduits de la même manière sur le verso de la machine (côté soustraction).

8,85	„addition“ de la machine, tourner la
— 3,17	machine et inscrire 3,17 sur le côté
5,68	„soustraction“ („3“ vers le bas, „1“ vers le bas, „7“ vers le haut en passant par la courbure jusqu'au point final supérieur). Le résultat 5,68 est immédiatement visible dans les viseurs de résultat.

Signal rouge à flèche:

Un signal rouge à flèche signifie qu'avant l'inscription du prochain chiffre il faut introduire le stylet à „0“ dans la colonne sous le signal et ensuite tirer vers le haut jusqu'au point final supérieur en passant par la courbure.

126,73	Après avoir inscrit les deux nombres apparaît p. ex. un signal à flèche dans le troisième viseur en partant de droite.
+ 63,60	Cela signifie qu'il faut dans la troisième colonne de droite introduire le stylet à „0“ et le conduire vers le haut en passant par la courbure jusqu'au point final.
190,33	

Cette manipulation simple n'est nécessaire que pour le report de dizaines par dessus deux ou plusieurs colonnes, dans les cas très rares, où il ne se fait pas automatiquement au cours du calcul.

Contrôle:

Il est impossible d'effectuer une fausse manipulation vu que cela est empêché par des blocages automatiques à l'intérieur de la machine. Si, par méprise, on tire vers le haut un trou entouré de blanc, au lieu de la tirer vers le bas, la machine est bloquée avant que le stylet puisse atteindre le point final.

Au même moment un signal rouge à flèche apparaît dans le viseur de résultat. Dans ce cas on laisse le stylet dans le trou dans lequel il est engagé et l'on tire dans le sens indiqué par la flèche jusqu'au point final opposé ce qui fait apparaître le résultat exact. De la même manière la machine force le calculateur de se corriger si par mégarde, il tire vers le bas un trou rouge au lieu de le tirer vers le haut.

Si p. ex. on omet d'éliminer une flèche apparue pendant une addition normale, la machine continue néanmoins à calculer exactement. Oubien le signal disparaît automatiquement ou bien il se produit un blocage avertisseur dans la courbure de la partie supérieure de la glissière de façon que le stylet ne peut pas atteindre le point final. On élimine le blocage et l'on obtient en même temps le résultat exact en introduisant le stylet en face de „1“ dans la colonne située directement à gauche du blocage. (C'est uniquement pour cette correction qu'on ne part pas de „0“.) On tire vers le haut en passant par la courbure jusqu'au point final.

50,98	La flèche apparaît pendant l'addition de „7“. Si l'on néglige de faire disparaître la flèche le stylet heurte le blocage avertisseur pendant l'addition de „6“. On élimine le blocage en introduisant le stylet en face de „1“ dans la deuxième colonne de droite. On tire vers le haut en passant par la courbure jusqu'au point final.
+ 0,07	
+ 0,06	
51,11	

MULTIPLICATION ET DIVISION :

Pour les multiplications et les divisions on utilise le petit appareil spécial „Multor“.

Cet appareil très pratique et moderne travaille avec une rapidité supérieure. Il est fabriqué aussi par la maison ADDIMULT.

