



COMPTE-RENDU

DU

FORUM DES DEVELOPPEURS

APPLE II

26 AVRIL 1985



FORUM DES DEVELOPPEURS

26 AVRIL 1985

AUTOMOBILE CLUB DE FRANCE

6 PLACE DE LA CONCORDE - 75008 PARIS

9 H 00	ACCUEIL	
9 H 15	PRESENTATION DES RESULTATS DE L'ENQUETE MENEES AUPRES DES DEVELOPPEURS FRANCAIS	JEAN-LUC FARAT
10 H 00	PAUSE	
10 H 15	LE FUTUR DE LA GAMME APPLE II	DANIEL BLERIOT
11 H 15	LES OUTILS DE DEVELOPPEMENT	HARVEY LEHTMAN APPLE CUPERTINO
12 H 15	DEJEUNER	
13 H 30	LES EDITEURS	FRANCOIS COUDERT
	LA PAROLE AUX DEVELOPPEURS :	
14 H 00	VERSIONSOFT	MR BARTHELET
14 H 30	CONTROLE X	MR COLIN
15 H 00	LE CHAT MAUVE	MR CHAILLAT MR CHALIGNE
15 H 30	LES NOUVEAUX PRODUITS	HARVEY LEHTMAN APPLE CUPERTINO
16 H 15	PAUSE	
16 H 30	LA COMMUNICATION AVEC LES DEVELOPPEURS	PATRICK POTIER JEAN-LUC FARAT
17 H 00	TELEMATIQUE	MR MORENO
17 H 30	UN PEU DE MARKETING	FRANCOIS BENVENISTE
18H	APERITIF D'ADIEU	



=====

ENQUETE DEVELOPPEURS APPLE //

=====

- Lancement de la consultation: octobre 1984
- Nombre de bulletins envoyés: 1200 (tous développeurs Apple)
- Nombre de réponses: 370

- REMARQUES: Les questions posées demandaient de classer par ordre de choix. Les réponses "classaient" parfois réellement les options proposées; dans d'autres cas, les cases étaient simplement cochées et ont été prises en compte en valeur moyenne, cette valeur n'affectant que d'1/3 le classement des options dans le programme de dépouillement.

Les classements ont été exprimés en indices lorsque des pourcentages trop proches n'auraient pas fait apparaître correctement les différences entre les options.

Les réponses aux questions ouvertes ont été regroupées par thèmes, et publiées par ordre de fréquence.

CES STATISTIQUES REPRESENTENT VOTRE AVIS A UN INSTANT DONNE. CERTAINES REALITES DU MARCHE SONT SENSIBLEMENT DIFFERENTES. IL CONVIENT DONC POUR TOUTE INTERPRETATION DE LIMITER CE DOCUMENT A SA REELLE AMBITION: LA COMMUNICATION D'APPLE AVEC LES DEVELOPPEURS DE LOGICIEL.

Nous vous remercions d'avoir répondu à cette enquête, et nous appliquons à satisfaire les souhaits que vous y avez exprimé.

Le groupe support développeurs Apple //



(QUESTION 1)

=====
AVEC QUEL ordinateur Apple développez vous?

Table with 5 columns: Réponses, % sur tot, % gamme, % sur Apple, and // (with additional notes on the right). Rows include II+, //e 64K, //e 128K, //c, ///, Lisa, Macintosh, and total: 373.

POUR QUEL ordinateur Apple développez vous?

Table with 5 columns: Réponses, % sur tot, % gamme, % sur Apple, and // (with additional notes on the right). Rows include II+, //e 64K, //e 128K, //c, ///, Lisa, Macintosh, and total: 541.

=====
AVEC QUEL ordinateur Apple souhaitez vous CONTINUER à développer?

Table with 5 columns: Réponses, % sur tot, % gamme, % sur Apple, and // (with additional notes on the right). Rows include II+, //e 64K, //e 128K, //c, ///, Lisa, Macintosh, and total: 422.

POUR QUEL ordinateur Apple souhaitez vous CONTINUER à développer?

Table with 5 columns: Réponses, % sur tot, % gamme, % sur Apple, and // (with additional notes on the right). Rows include II+, //e 64K, //e 128K, //c, ///, Lisa, Macintosh, and total: 519.



(Question 2)

=====

Si vous utilisez un Apple // ou un Apple ///, classez dans l'ordre de vos préférences (1, 2, 3 ...):

- l'environnement que vous utilisez pour développer sur Apple //

	Indice	
1 DOS 3.3	100	
2 ProDOS	75	
3 Pascal UCSD	71	
4 CP/M	25	
5 Autre	19	
		MEM/DOS
		MS DOS
		DBASE
		DOS PERSO
		ASSEMBLEUR
		DIVERSY DOS
6 Pascal Apple ///	17	

- le langage que vous utilisez pour développer sur Apple //

	Indice	
1 BASIC	100	
2 Assembleur	78	
3 Pascal	68	
4 Autre	14	
		LOGO
		DBASE
		DBASE II
		LISP
		PRODOS
		MEM BASIC
5 C	13	
6 FORTH	12	
7 FORTRAN	12	
8 Modula 2	5	

=====



(Question 3)

=====
CLASSER dans l'ordre de vos préférences (1,2,3 ...):
=====

- L'ENVIRONNEMENT de développement que vous souhaiteriez utiliser

	Indice
1 Syst de dév Macintosh	100
2 Pascal UCSD	60
3 ProDOS	58
4 Syst de dév Lisa	55
5 DOS 3.3	44
6 Pascal (ProDOS)	40
7 CP/M	26
8 Autre	24
	MEM/DOS
	MS DOS
	ASSEMBLEUR
	UNIX
	DOS + RAPIDE EN LECTURE DE FICHIERS
	M DOS
9 Pascal Apple ///	15

- LE LANGAGE de développement que vous souhaiteriez utiliser (1 à 8)

	Indice
1 Pascal	100
2 BASIC	78
3 C	74
4 Assembleur	73
5 FORTH	34
6 Modula 2	28
7 Autre	19
	PROLOG
	LOGO
	LISP
	MEM DOS
	SMALLTALK
	MEM BASIC
8 FORTRAN	17

- LES OUTILS de développement que vous souhaiteriez utiliser (1 à 9)

	Indice
1 Utilitaires fenetres	100
2 Debugger	92
3 Emulateur	58
4 Macro Assembleur	57
5 Optimiseur	52
6 Chargeur Relocateur	35
7 Commandes conditionnelles	27
8 Commande Replay	19
9 Autres	17
	CROSS REF
	REPROGRAMMATION DU CLAVIER
	UTILITAIRES SOURIS + SIMPLES
	BIBLIOTHEQUE GRAPHIQUE
	GENERATEURS D'ANALYSE SYNTAXIQUE
	PROGRAMMES DE PROTECTION SOUS PRODOS

=====



(QUESTION 4)

=====
Quelles sont d'après vous les dispositions de l'Apple // qui vous
semblent les plus importantes pour le succès de vos futurs produits:

	Indice	
1 parc logiciel	100	
2 outils souris	99	
3 portabilité	97	
4 RAM 128K	96	
5 slots	89	
6 disques durs	79	
7 graphisme dble hte résolut.	61	
8 couleur	44	
9 support RVB	19	
10 autre	14	
		DISQUETTE DE + GRANDE CAPACITE FIABLE ROBUSTE ADAPTABLE EXTENSIBLE
11 environnement SANE	8	

=====
(Question 5)

=====
CLASSER dans l'ordre de vos préférences (1, 2, 3 ...) les caracté-
ristiques que vous aimeriez voir ajouter à l'Apple // (1 à 7):

	Indice	
1 capacité floppy + grande	100	
2 espace programme	97	
3 espace data	94	
4 extension 512 K	94	
5 RAM disk	93	
6 extension 128 K	92	
7 CPU plus rapide	91	
8 extension 1024 K	87	
9 extension > 1024 K	85	
10 autre	85	
		ACCES EXT 64K FACILE DEPUIS BASIC MULTI-TRAITEMENT MULTI-TACHES
11 outils dble hte résolution	76	
12 capacité disque dur + gde	71	
13 support vidéotex	71	
14 davantage de couleurs	68	



(Question 6)

=====
Prévoyez/exigez vous que le logiciel que vous développez soit portable sur un autre ordinateur (autres Apple, IBM, etc ...)

	Réponses	%
oui	147	74
non	52	26

Si oui, comptez vous sur une compatibilité de langage qui faciliterait le processus.

	Réponses	%
oui	118	80
non	29	20

=====
(Question 7)

=====
Vers quel marché s'oriente le produit que vous développez

	Réponses	%
1 PME/PMI	102	23
2 aplic scientifiques	68	15
3 éducation	59	13
4 outils de productivité	54	12
5 marché vertical	51	11
6 domestique	39	9
7 autres	29	7
8 jeux	24	5
9 développeurs	19	4

=====
(Question 8)

=====
Seriez vous pret à investir temps et argent pour adopter un environnement vous permettant les progrès que vous souhaitiez plus haut.

	Réponses	%
oui	179	85
non	32	15

Si oui, combien de temps (MAXIMUM) en attendriez vous la disponibilité

	Réponses	%
6 mois	77	45
1 an	73	42
2 ans	14	8
1 an 1/2	9	5



(Question 9)

=====
Votre produit serait-il commercialisable à l'étranger

	Réponses	%
oui	174	81
non	42	19

Si oui, quelle particularité souhaiteriez-vous

	Réponses	%
police de caractères commutable	82	79
autre	22	21

DECODAGE CLAVIER ET CARACTERES SOFT
TRADUCTION
TRANSPARENCE DES CONSIGNES

=====
(Question 10)

=====
Avez vous besoin d'un support particulier pour votre développement (cartes de protection, interfaces spécifiques, etc ...)

	Réponses	%
oui	87	42
non	118	58

=====
(Question 11)

=====
Etes vous intéressé par des développements sur réseau local

	Réponses	%
oui	156	73
non	58	27

Si oui, lesquelles de ces configurations vous conviendraient

	Réponses	%
1 partage des fichiers	106	35
2 partage des imprimantes	66	21
3 accès à un ordinateur distant	93	30
4 protection de copie	40	13
5 autre	2	1



(Question 12)

=====

Quelle est votre appréciation du standard 3 1/2"

	Réponses	%
résolument pour	139	63
indifférent	77	35
farouchement contre	6	3
commentaires		

FORMATAGE STANDARD
MANQUE DE DETAILS SUR LE FORMAT EXACT
LECTEURS DOUBLE FACE
AMELIORER TEMPS D'ACCES ET CAPACITE

=====

(Question 13)

=====

Classez par ordre d'importance le support qui vous fait le plus souvent défaut lorsque vous développez ? (1 à 7)

	Indice
1 Contacts avec Apple	100
2 Listings source	91
3 Etudes de marché	84
4 Matériel	74
5 Langages	66
6 Schémas	59
7 Autres	24

ENCOURAGEMENTS
AVIS ABANDON PRODUITS
CONSEILS SUR PORTABILITE
TRUCS APPLE

=====

(Question 14)

=====

Dans l'hypothèse où Apple organiserait des séminaires réservés aux développeurs, quels centres d'intérêt retiendraient votre attention

	Réponses	%
Formation sur les outils	185	40
Information / Echanges	156	33
Démonstrations	65	14
Formation sur les produits	61	13

=====



(Question 15)

Quelles sont les applications, qui, d'après vous demanderaient davantage le soutien d'Apple ? (1 à 13)

	Indice
1 outils de développement	100
2 télécommunications	89
3 PME/PMI	76
4 outils de productivité	67
5 CAO	65
6 applic scientifiques	65
7 éducation	62
8 graphisme	62
9 marché vertical	54
10 OEM	28
11 domestique	28
12 jeux	18
13 autres	6

(Question 16)

Dans la gamme Apple //, quelle machine aimeriez vous voir naitre ?

OUVERT COMME LE II+, CONFORTABLE COMME LE III, BEAU COMME LE //c
 APPLE //c AVEC DISQUETTES 3,5"
 PROCESSEUR + RAPIDE, + DE RAM, + DE POSSIBILITES GRAPHIQUES
 MODELE FAMILIAL
 MACHINE SOUS MS DOS ET XENIX
 DISQUE NUMERIQUE FAIBLE COUT INTEGRE
 MODEM INTEGRE
 PROCESSEUR 16/32 BITS + GRANDE CAPACITE DISQUETTE
 + DE SLOTS
 FLOPPY 3"5 PLUS GRANDE APACITE
 DISQUE DUR 5Mo INTEGRE 5MO
 ACCES VIDEOTEX
 ECRAN INTEGRE
 TOUCHES DE FONCTION
 PAVE NUMERIQUE
 RESOLIUTION GRAPHIQUE 256K
 MACINTOSH TURBO
 CALCUL MATRICIEL EN ROM
 PASCAL UCSD RESIDENT
 VRAI 16/32 BITS COMPATIBLE AVEC BIBLIO EXISTANTE + APPLESOFT ETENDU
 CLAVIER DETACHABLE
 DOS RAPIDE + DISQUETTES 800K

(Question 17)

Connaissez vous le WPL ? L'avez vous déjà utilisé ?

	Réponses	%
non	146	64
oui	81	36



(Question 18)

Utiliserez vous le serveur que nous mettrons à votre disposition ?

	Réponses	%
oui	143	76
non	45	24

(Question 19)

A votre avis, quel ratio représentent les produits suivants, par rapport aux ventes de l'Apple //e ou l'Apple //c (en %)

	%	Indice
Disk //e supplémentaire	9	100
Souris //c	7	75
Joystick	6	70
Disk //c supplémentaire	6	67
Traitement de texte //e	6	65
Traitement de texte //c	6	64
ImageWriter //e	5	62
ImageWriter //c	5	62
Tableur //c	5	60
Gestion de fichiers //e	5	60
Tableur //e	5	60
Gestion de fichiers //c	5	53
80 col étendue	4	51
Paddles	4	51
80 col texte	4	47
carte EVE	4	41
Grapheur //e	3	35
Souris //e	3	32
Grapheur //c	2	28
Outils de communication //e	2	21
Imprimante marguerite	2	21
Outils de communication //c	1	17

(Question 20)

Avez vous acquis une ou plusieurs licences ?

	Réponses	%
non	172	83
oui	34	17



RESULTATS FRANCE

Q2 FY 85

L'APPLE // C MOYEN

MONITEUR	85 %
FLAT PANNEL	11 %
DISK SUPPL.	47 %
IMAGE WRITER	81 %
SCRIBE	18 %
APPLE WORKS (//E + //C)	12 %



RESULTATS FRANCE

Q2 FY 85

L'APPLE // E MOYEN

EN 84

MONITEUR	100 %	98 %
DISK AVEC CONTR.	66 %	84 %
DISK SANS CONTR.	25 %	41 %
DUODISK	43 %	26 %
SOURIS	30 %	1 %
IMAGE WRITER	53 %	47 %
SCRIBE	8 %	
MODEM	23 %	



PRESENTATION DE DANIEL BLERIOT

1. LE SUCCES DES AUTEURS FRANCAIS

* Situation des développeurs en complète évolution :

- aujourd'hui, système plus sophistiqué, double haute résolution, support souris

* Percée du logiciel français : "Emergence de l'Ecole Française du Logiciel" (JP NORDMAN)

- Produits de haute qualité
interactifs
ambitieux

2. LES MODIFICATIONS DE LA GAMME APPLE II

* Parc APPLE II = 2 500 000 dans le monde
180 000 en France

* SICOB PRINTEMPS = modification profonde de l'APPLE IIe

- Processeur 65SC02
- Nouveau moniteur
- Jeu de caractères semi-graphiques
- Kit de mise à niveau pour le parc installé

* Avantage considérable : utilisation de l'APPLE IIe et APPLE IIc identique



Apple // Software Development Tools

**Harvey Lehtman
Software Engineering Manager
Apple // Group**

26 April 1985



Why we create developer toolkits:

**to help developers make
more consistent software
products available to
our customers.**

**to make it easier to write
excellent software
products.**



Apple // Development Environments

ProDOS:

Faster than DOS 3.3.

Supports new storage devices to 32 megabytes.

Heirarchical file structure.

Interrupt support.

Time and date stamping.

New version will have AppleTalk hooks.



Pascal 1.3

- o **Available as:**

64K and 128K Development systems. Contain Editor, Filer, Compiler, Assembler, Linker.

64K and 128K Runtime systems. (48K no longer available.) Used by developers to ship products.

- o **64K versus 128K**

--128K systems have P-code in auxilliary memory; data and assembly language code in main memory.

64K has everything in main memory.

--Segment total:

64 in 128K

32 in 64K

--Named libraries (in addition to SYSTEM.LIBRARY) in 128K



Differences from Pascal 1.2

- o Supports all ProDOS block devices
- o Can boot from slots 4, 5, or 6, not just slot 6.
- o Improved manual with all technical information in one location.
- o **BYTESTREAM** and **WORDSTREAM** added; **OTHERWISE** clause added to the **CASE** statement.
- o Assembler accepts 50 procedures and functions; only 10 were possible in Pascal 1.2.
- o Compiler and linker accept 254 procedures and functions per segment; maximum of 149 in Pascal 1.2.



Differences from Pascal 1.2

- o Larger procedures and functions are possible.
- o Editor similar to Apple /// Pascal Editor.
- o UNITSTATUS implemented for printers and modems.
- o In the 128K system, assembly language procedures not duplicated in both banks.



Recent Toolkits

- o **Standard Apple Numerics Environment (SANE)**
- o **Extended Debugging Monitor**
- o **Apple // Human Interface Guidelines**
- o **Filecard User Interface Tools**
- o **Macintosh-Style User Interface Tools**



Standard Apple Numerics Environment (SANE)

- o **Implementation of IEEE Numerics
Standard plus Apple enhancements**
- o **Standard Data Types:**

- 32 Bit single precision**
- 64 Bit double precision**
- 80 Bit extended precision**
- 64 Bit computational (integer)**

- o **Exception handling**
- o **Apple Standard Enhancements**

- Portability between Apple machines.**
- Extended precision elementary
functions.**
- Financial functions.**



Standard Apple Numerics Environment (SANE)

SANE means:

- o You'll get the right answer**
- o Easier to write correct numerical programs**
- o Greater portability**

Currently available for both 6502 and 68000 machines.



Extended Debugging Monitor

- o **Extension of Apple //e monitor ROM**
- o **Can access all of the 128K of main and auxilliary memory**
- o **RESUME in non-standard memory enviroment now possible**



Apple // Human Interface Guidelines

- o Recently revised to take into account the availability of new toolkits and technologies on the Apple // family.**
- o Describes consistent user interface(s) we are encouraging.**

**Filecard (like current Appleworks)
Desktop (like Macintosh)**



Filecard Toolkits

- o User Input Routines**
- o Console driver for screen control.**

Patterned after the Apple /// Console driver.

- o (Pascal) Filecard Menu Support**

Model for use of Console Driver to implement Appleworks-style interface.



Apple II FileCard Sample Screen

Path: .profile/tezp

DATA BASE

Escape: Add Files

Main Menu

Add Files

Data Base

Make a new file:

1. From scratch
2. From a text (ASCII) file
3. From a Quick File (TM) file
4. From a DIF (TM) file

Type number, or use arrows, then press Return

157K Avail.



Desktop Style Toolkits

Text Version:

- o Uses MouseText characters on //e and //c.**
- o Supports:**

Multiple windows

Dragging

Scrolling

Growing

Pull-down menus

Event handling

Menu bars

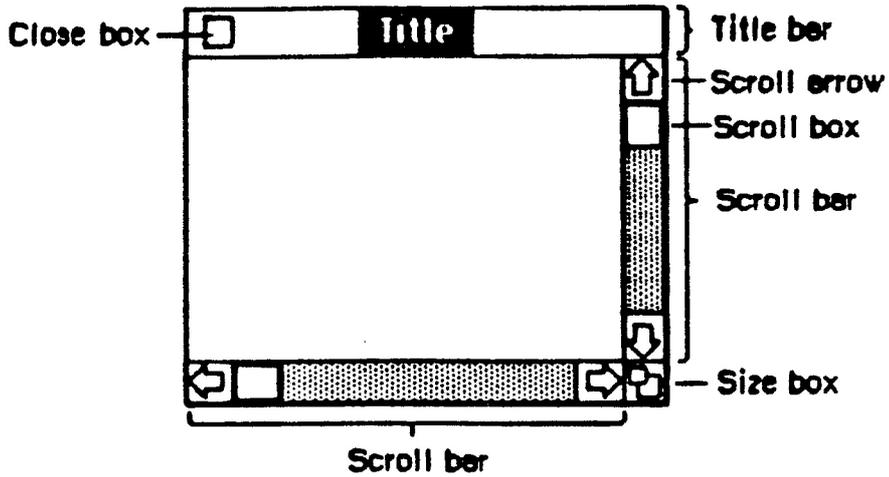
40/80-column text

Cursor control and selection

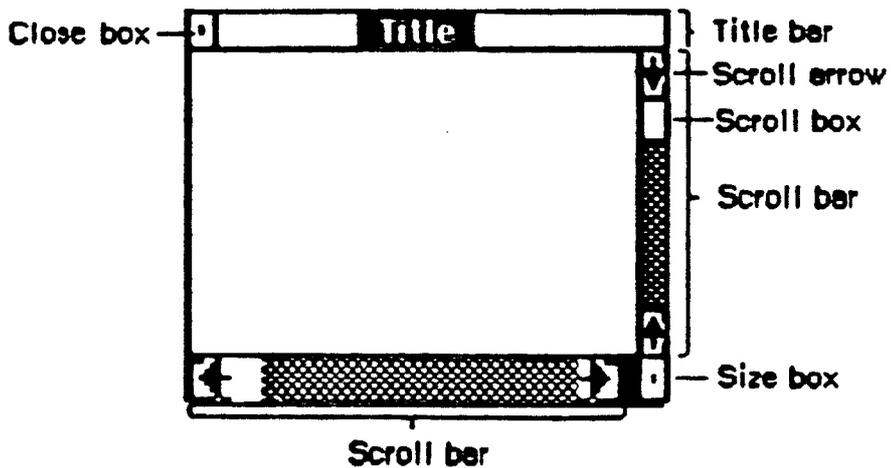
NO MOUSE REQUIRED!



Apple II MouseText Toolkit and MouseGraphics Toolkit Screens



MouseGraphics



MouseText



Desktop Style Toolkits Graphics

- o **Graphics primitives:**

Supports double hi-res graphics

Paints lines, polygons, rectangles, and text to bitmaps

Polygons can be filled with patterns or colors

Based on Macintosh Quickdraw

- o **MouseGraphics Toolkits**

Similar functions to MouseText Toolkits

Provides Graphic support

Used by Instant Pascal



Apple II DeskTop Sample Screen

⌘ Windows Shapes Count

✓ Circles
Rectangles
Triangles
Polygons
Mixed

ATLANTA
Apple Co
introduced o
vaporware at
Bar Char

CREDIT SUMMARY

4000
2000

DUE

olor



PRESENTATION DE FRANCOIS COUDERT

LES EDITEURS

1. QU'EST-CE QU'UN EDITEUR

- * Editeur = Promoteur = joueur
- * Editeur = fabricant
 - Exemple du coût d'un lancement de produit à 2000 exemplaires
 - Coût de développement = 25 %
 - Marketing + production = 60 %

2. LES RECOMMANDATIONS FACE A UN EDITEUR

- * Etre vigilant sur le couple produit/marché
- * Documentation utile et pas chère (Tutorial indispensable)
- * Délais précis (savoir "finir" son logiciel)
- * Savoir être disponible pour promouvoir son produit

3. LES GRANDS DE L'EDITION

- * A.C.I.
- * CONTROLE X
- * EDICIEL
- * ORDIGRAMES
- * SAARI
- * VERSIONSOFT
- * VIFI INTERNATIONAL
- * CLUB APPLE



LES DEVELOPPEURS ONT LA PAROLE

1. VERSIONSOFT : LUC BARTHELET

LE DEVELOPPEMENT

- * Pour les machines du présent : APPLE IIe
APPLE IIc
- * Chercher la compatibilité = utiliser les points d'entrées standards
- * Respecter les nouveaux standards : ProDOS, 80 colonnes, souris
- * Importance de l'interface utilisateur = faire tester son logiciel par d'autres
respecter les règles d'interface utilisateur d'APPLE
- * La protection = question de moyens. Obligatoire pour la période de lancement du produit
N'est pas le problème essentiel

2. CONTROLE X : CLAUDE COLIN

LES PRODUITS FRANCAIS SUR LE MARCHE US

Les choix de CONTROLE X :

- * Pari sur la souplesse de la programmation : temps moyen de programmation d'un soft = 1 an
==> laisser l'ouverture suffisante pour implanter les nouveautés du constructeur
- * Intégration / fusion des applications
- * Respecter les standards

Les difficultés :

- * Crédibilité auprès des éditeurs US (+ problème de distance)
- * Apporter des garanties.
- * Pas de handicap spécifique auprès des éditeurs et revendeurs une fois ces obstacles franchis



3. LE CHAT MAUVE : MRS CHAILLAT et CHALIGNE

LE GRAPHISME SUR LA GAMME APPLE II

Présentation des produits CHAT MAUVE :

* RVB GRAPH : 1er produit (3 000/3 500 unités vendues)
Haute résolution standard uniquement : contraintes énormes = à abandonner

* EVE : (12 000 unités vendues)
Extension mémoire
Graphisme étendu : 560 points/ligne en monochrome

* CABLE ET BOITIER DU IIc
Technologie de circuit intégré

* FELINE
Extension mémoire 64 K + 80 colonnes
Couleur sur téléviseur Péritel

Fonctionnalité identique à EVE

140 points 16 couleurs, monochrome 560 points

Compatibilité NTSC (utilisation du mode 3 = mode mixé)

Présentation du logiciel qui accompagnera FELINE :

- * Plusieurs fonction en double résolution :
 - Mode 1 = monochrome 560 points/192 lignes
 - Mode 2 = 140 points/192 lignes 16 couleurs
 - Mode 3 = mode mixé = 140/192
- 1 à 3 pages graphiques : 2 visualisables uniquement
- Interpréteur : lignes, points, rectangles...
 - échange de partie d'écran,
 - copie de partie d'écran d'une page sur l'autre,...
 - sauvegarde et chargement d'images,
 - gestion de caractères
- Editeur : création de dessins, caractères, fichiers de caractères, sauvegarde...
- Environnement ProDOS (même entrée)
- Sortie du logiciel prévue en Juin. Sera également vendu séparément de la carte



4. HELLO INFORMATIQUE : ROLAND MORENO

TELEMATIQUE

Les développements APPLE TELL existants :

- MICROKIDS
- PROSPECTOR
- VASA
- CALVAKIT
- TRANSTEXTE
- DISCOBOLE
- FAKIR
- ASCII EXPRESS
- TELEBASIC
- TELEPOM
- TOTEM
- PROTEXTE
- SOURISGRAPHE

Les outils de développement télématiques

- le kit développeur contenant les spécificités Télétel, 1 disquette source du firmware de la carte APPLETELL, 1 serveur
- TELEPOM
- TELEBASIC



LA COMMUNICATION AVEC LES DEVELOPPEURS

P.POTIER et J.L.FARAT

1. LE GROUPE SUPPORT DEVELOPPEUR

- * Accord de développement (tarif développeur)
- * Les outils de développement
- * Informations techniques

2. LA COMMUNICATION AVEC LE SUPPORT DEVELOPPEUR

- * Démo en temps réel du serveur pour communiquer avec les autres développeurs et APPLE

Messagerie
Service de bulletins
Echanges de programmes
Forum

- * Création de CANAL II courrier d'infos APPLE
d'infos en provenance des développeurs
- * Présentation du classeur OUTILS DE DEVELOPPEMENT pour APPLE II



LA COMMUNICATION D'APPLE

F. BENVENISTE

1. PRESENTATION D'APPLE et du SERVICE MARKETING

	- M.LENOIR S.A.V.	
	- JJ.MAUCUER ADMINISTRATION/FINANCE	
JEAN-LOUIS GASSEE	- M.DELONG DISTRIBUTION	
	- R.DUMONT INFORMATIQUE INTERNE	
	- J.CALMON COMMERCIAL	
	- F.BENVENISTE MARKETING	- GROUPES PRODUITS - GROUPE COMMUNICATION

2. LE MESSAGE ET LA STRATEGIE MARKETING D'APPLE

- * APPLE vend à l'individu dans ses structures familiales
associatives
d'entreprise
- * Les 3 connotants de notre message publicitaire
 - Espoir : Accéder au monde de l'informatique
Réponse à l'informatique centrale
 - Innovation : dans l'interface utilisateur
 - Plaisir : 1. outil ludique
2. outil culturel : "ULM de l'esprit"
3. Réconciliation travail/plaisir
- * Cohérence indispensable des produits logiciels avec le message d'APPLE