

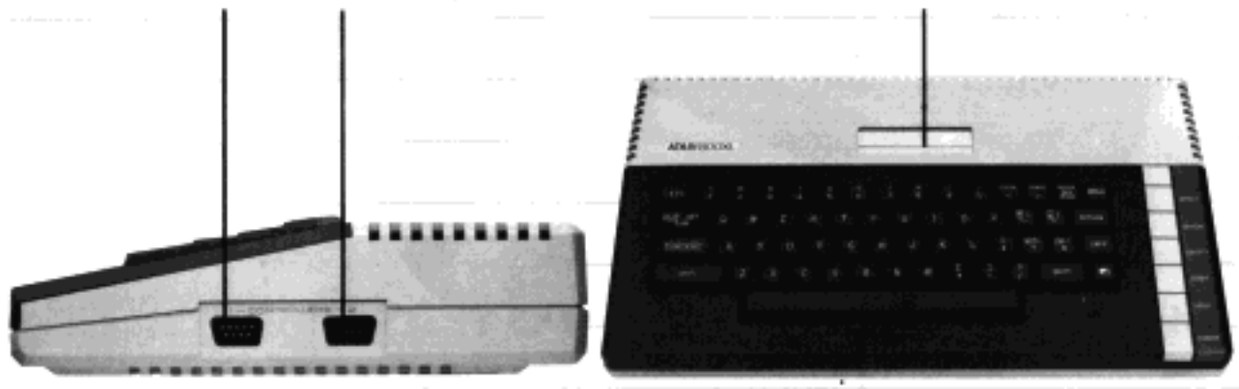
ATARI COMPUTER 800XL™



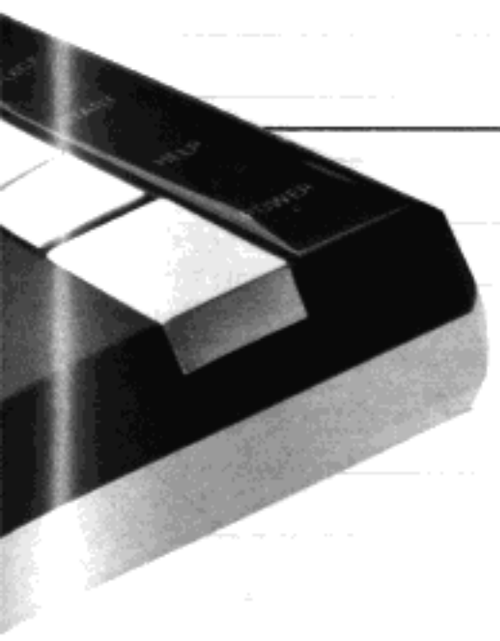
ATARI®

ENTREES DE COMMANDE
Pour raccorder les blocs de touches, claviers numériques, crayons électroniques, commandes à levier et commandes à raquettes

FENTE DE CARTOUCHES
Introduction de cartouches qui permet le chargement rapide et aisé de programmes



ATARI COMPUTER 800XL



UN NOUVEL ORDINATEUR MAISON A HAUTES PERFORMANCES

L'ordinateur ATARI® 800XL™ vous ouvre les portes du monde passionnant de la révolution informatique. Il possède une puissante mémoire "RAM" de 64K qui vous permet de gérer une petite entreprise ou d'utiliser plus de 2000 programmes disponibles. En reliant simplement le 800XL à votre poste de télévision, vous pouvez écrire et éditer sur l'écran, créer des dessins graphiques originaux et programmer en BASIC ATARI, le langage d'ordinateur incorporé.

Votre ordinateur vous donne accès à toute la grande famille des produits ATARI. Au moyen des accessoires et des programmes appropriés, vous pouvez composer de la musique, vous divertir avec des jeux, communiquer avec d'autres propriétaires d'ordinateurs maison Atari, ou encore établir et gérer votre budget. Il n'y a vraiment pas de limite à ce que vous pouvez faire.

Ce manuel d'instructions vous indique comment brancher votre ATARI 800XL sur votre téléviseur.

VERIFICATION DU BON FONCTIONNEMENT DU SYSTEME

L'ordinateur ATARI 800XL procède automatiquement à sa propre vérification au moment où vous le mettez en marche. Si un problème surgit, le message "MEMORY TEST" (TEST MEMOIRE) apparaît sur l'écran.

Avant d'utiliser l'ordinateur pour la première fois, vous devriez aussi procéder à la vérification du système à l'aide d'une série de tests visuels et sonores.

Vous pouvez procéder à ces tests en vous aidant du menu "SELF TEST" (AUTO-TEST).



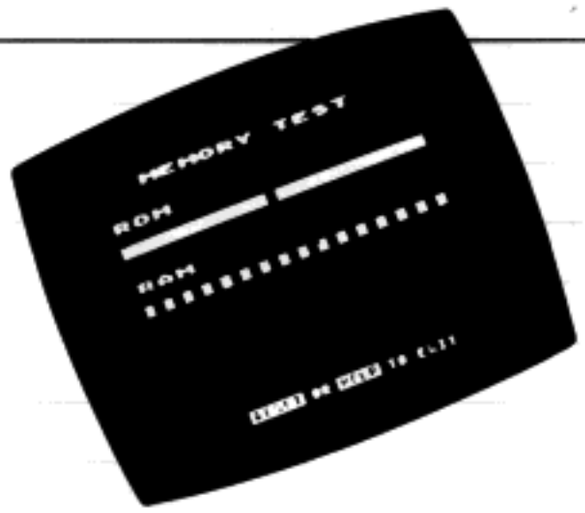
MENU SELF TEST

Pour entreprendre les tests, appuyez sur la touche "**OPTION**" tout en mettant sous tension l'ordinateur. Vous pouvez également taper **B Y E** au clavier lorsque le mot "READY" apparaît sur l'écran.

L'écran affiche alors le menu SELF TEST. Appuyez sur la touche "**SELECT**" pour faire votre choix, puis enfoncez la touche "**START**" pour commencer le test.

Si vous sélectionnez l'option "ALL TESTS" (TOUS LES TESTS), l'ordinateur procède alors automatiquement aux tests "MEMORY" (MEMOIRE), "AUDIO-VISUAL" (AUDIO-VISUEL) ET "KEYBOARD" (CLAVIER).

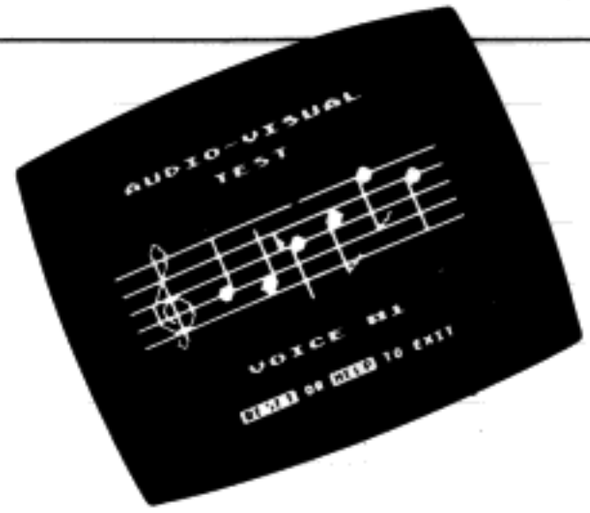
Appuyez sur la touche "**HELP**" pour arrêter les tests et revenir au menu. Appuyez sur la touche "**RESET**" pour revenir au BASIC ATARI.



LES TESTS MEMOIRE

Votre ordinateur comporte deux sortes de mémoire. La mémoire dite "ROM" est une mémoire permanente, tandis que la mémoire dite "RAM" est une mémoire disponible pour l'enregistrement des programmes que vous chargez dans l'ordinateur ou que vous composez vous-même.

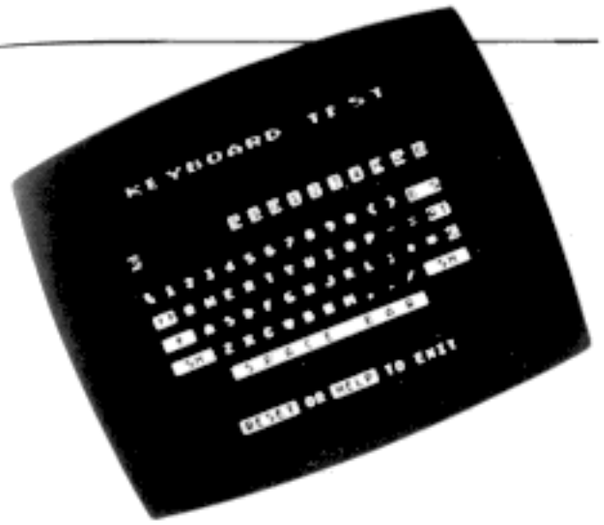
Deux barres de couleur apparaissent sur l'écran lorsque la mémoire "ROM" est testée, tandis que 48 carrés apparaissent au cours du test de la mémoire "RAM". Ces barres et ces carrés doivent devenir verts ou bleus. S'ils deviennent rouges ou violets, adressez-vous à votre revendeur ATARI.



LE TEST AUDIO-VISUEL

Votre ordinateur ATARI 800XL a une capacité de programmation de quatre voix sonores et de graphiques en couleur. Une portée musicale avec clé de sol apparaît sur l'écran au-dessus du numéro de la voix en cours de test. Pour chacune des quatre voix, six notes sont jouées et affichées simultanément.

Si le numéro d'une voix apparaît sans qu'elle soit jouée, cela signifie qu'elle ne fonctionne pas. Les couleurs affichées doivent être cohérentes dans chacun des tests.



LE TEST DU CLAVIER

Pendant ce test, votre clavier est affiché sur l'écran. Lorsque vous enfoncez une touche, le caractère correspondant clignote sur l'écran en vidéo inverse (bleu sur blanc). Si le caractère correspondant à la touche pressée ne clignote pas, cela veut dire que celle-ci ne fonctionne pas.

Les touches "**SHIFT**" et "**CONTROL**" ne clignotent que si l'une ou l'autre est pressée en même temps qu'une autre touche.

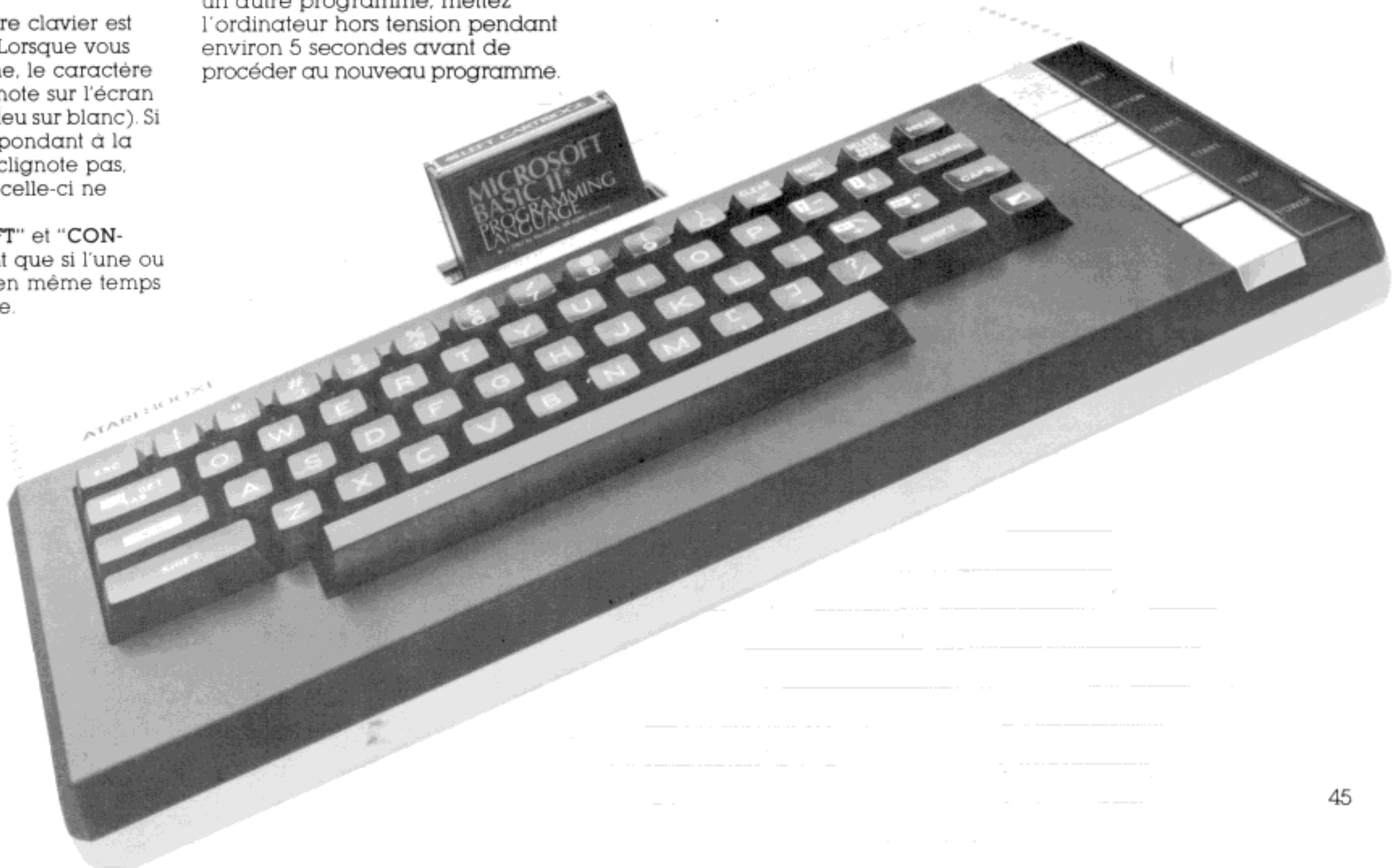
LE LOGICIEL

Le logiciel sert à adapter l'ordinateur en vue d'une tâche spécifique. Il existe des logiciels ATARI pour une multitude d'applications.

De nombreux logiciels sont disponibles en cartouches. La cartouche doit être fermement engagée dans le compartiment prévu à cet effet, son étiquette vous faisant face.

Si vous venez juste d'utiliser un autre programme, mettez l'ordinateur hors tension pendant environ 5 secondes avant de procéder au nouveau programme.





LE CLAVIER

Plusieurs touches du clavier de l'ordinateur fonctionnent de la même manière que celles d'une machine à écrire. D'autres touches ont des fonctions spéciales et sercent à déplacer le curseur sur l'écran, à insérer ou supprimer du texte, ou encore à modifier l'affichage. La section intitulée "COMMANDES" vous explique les nombreux usages des touches de fonction du clavier.

Les attributions d'une touche de "fonction" peuvent aussi varier d'un programme à un autre. Pour de plus amples renseignements à ce propos, veuillez consulter le Manuel d'utilisateur des programmes.

Remarque: le curseur est le petit carré blanc que vous voyez sur l'écran. Il vous indique votre position dans un programme ou dans un texte.



COMMANDES

RESET

La touche RESET arrête l'ordinateur à l'endroit même où vous étiez en train de travailler et ré-initialise le système. (Pour arrêter un programme, il est souvent recommandé d'utiliser la touche "BREAK".)

OPTION

La touche OPTION permet de choisir entre différentes variantes d'un même programme.

START

La touche START sert généralement à lancer un programme ou un jeu.

SELECT

La touche SELECT est souvent utilisée pour choisir une variante parmi plusieurs proposées.

HELP

On se sert de la touche HELP pour obtenir de l'aide dans l'exécution de certains programmes.



Généralement la touche BREAK interrompt la fonction que l'ordinateur est justement en train d'exécuter.



L'utilisation de la touche ESC (ESCAPE - SORTIE) dépend du programme. Dans certains programmes, elle vous permet de passer d'un menu à un autre.



Dans certains programmes, CONTROL INSERT crée un espace blanc, dans lequel vous pouvez insérer des caractères supplémentaires.



DELETE BACK SPACE déplace le curseur d'un espace en arrière, en supprimant le caractère qui s'y trouvait. La suppression des caractères durera tant que cette touche sera enfoncée.



CONTROL DELETE BACK SPACE supprime le caractère qui se trouve sous le curseur et déplace les autres caractères d'autant, pour remplir la ligne.



CONTROL 1 stoppe l'affichage à l'écran. Appusez à nouveau pour continuer.



CONTROL 2 provoque l'émission d'un bip sonore.



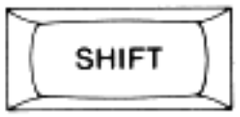
CONTROL 3 marque la fin d'enregistrement pour entrée au clavier.



SHIFT INSERT crée une ligne de blancs que vous pouvez utiliser pour insérer une ligne de programme ou de texte.



SHIFT DELETE BACK SPACE supprime la ligne de programme ou de texte contenant le curseur.



SHIFT permet d'utiliser les caractères majuscules, sans sortir du mode minuscules.



CAPS bascule l'ordinateur du mode majuscules au mode minuscules et vice-versa. Cette fonction sort également l'ordinateur du mode CONTROL CAPS.

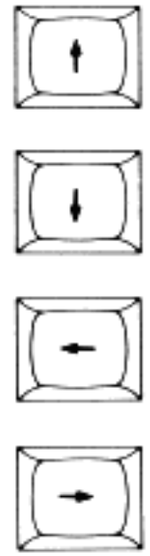


CONTROL CAPS verrouille la touche **CONTROL**, qui est ainsi maintenue enfoncée par l'ordinateur.



SHIFT CAPS verrouille l'ordinateur en mode majuscules pour les caractères alphabétiques. Vous devez cependant appuyer sur "**SHIFT**" pour obtenir les caractères spéciaux gravés sur les touches de chiffres.





CONTROL + flèche sert à déplacer le curseur sans changer le programme ni l'affichage.



RETURN ramène le curseur à la marge de gauche. Cette touche sert aussi à indiquer à l'ordinateur que vous avez terminé de frapper ou d'éditer une ligne de programmes.



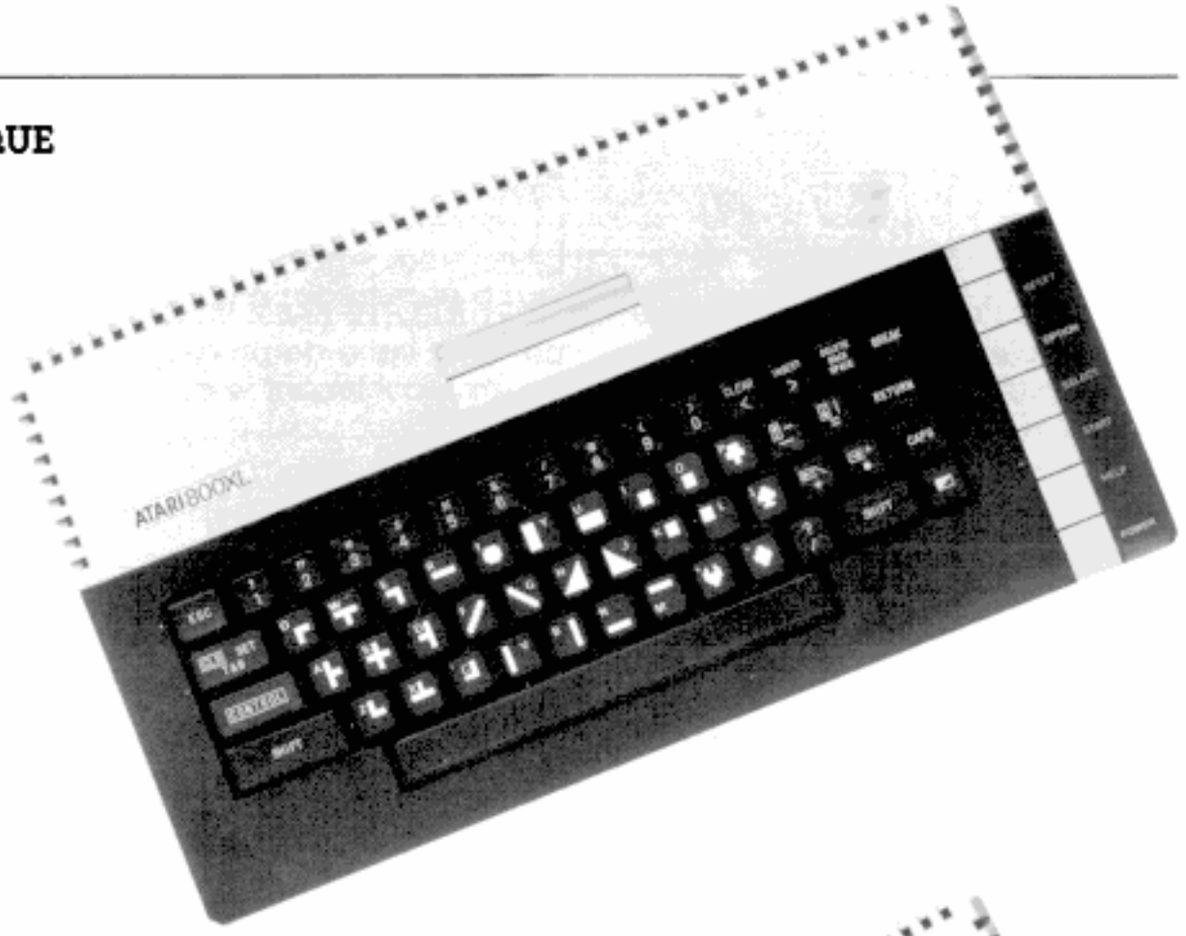
REVERSE VIDEO sert à passer du mode d'affichage normal au mode de vidéo inverse et vice-versa. Dans certains programmes, cette touche est appelée touche ATARI ( ).

AUTO REPEAT: Lorsque vous maintenez la pression sur une touche, le caractère correspondant se répète jusqu'au moment où vous la relâchez.

LA REPRESENTATION GRAPHIQUE

Le clavier de l'ordinateur comprend 29 caractères graphiques. Ceux-ci vous permettent de faire des graphiques ou des tableaux et de dessiner des images.

Ce tableau indique les touches que vous devez presser — en même temps que la touche **CONTROL** — pour faire apparaître à l'écran le caractère correspondant.



BASIC ATARI

Vous êtes maintenant prêt à utiliser le langage BASIC ATARI incorporé dans l'ordinateur. Vous pouvez vous servir du BASIC ATARI pour écrire vos propres programmes.

Reproduisez les programmes qui suivent. Vous serez surpris de ce que votre ordinateur peut faire!

Le Programme Un vous donne un échantillon des possibilités graphiques de l'ordinateur. Le Programme Deux vous montre comment vous pouvez utiliser les sons tandis que le Programme Trois vous permet de vous amuser.

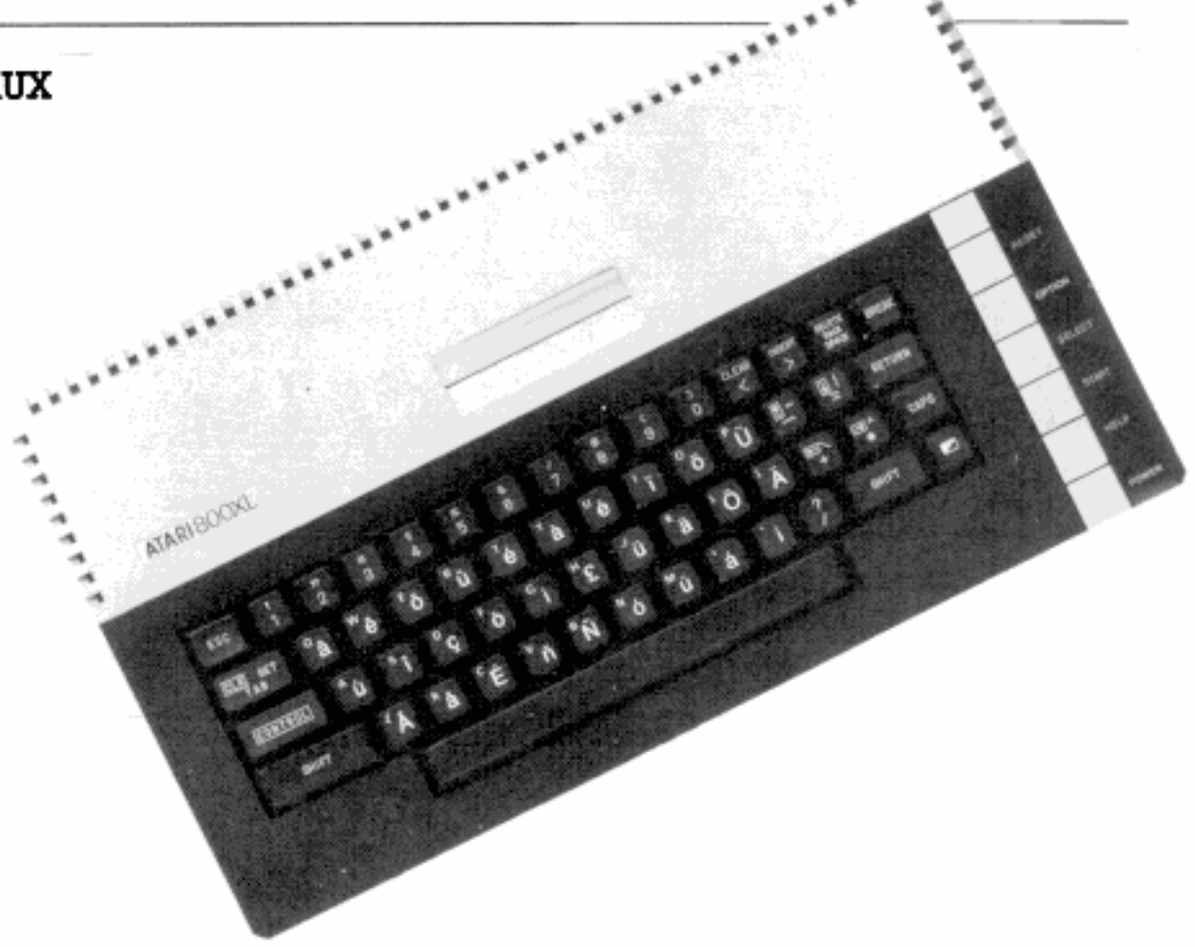
Tapez **N E W** et pressez la touche **RETURN** pour effacer la mémoire avant d'enrer un nouveau programme au clavier.

LES CARACTERES INTERNATIONAUX

Un ensemble de caractères internationaux est incorporé au clavier. Pour avoir accès à ces touches en BASIC, frappez la commande suivante au clavier : **P O K E** 756,204 (puis enfoncez "RETURN").

Puis, pour afficher les caractères internationaux, enfoncez simultanément la touche **CONTROL** et les touches indiquées à droite.

Pour retourner à l'ensemble de caractères graphiques, frappez **P O K E** 756,224 au clavier.



Vous avez fait une erreur? Enfoncez la touche **DELETE BACK SPACE** jusqu'à ce que vous ayez supprimé l'erreur, puis tapez la correction et continuez. Vous pouvez aussi revenir en arrière sur une faute en gardant enfoncée la touche **CONTROL** ainsi que l'une des touches comportant une flèche.

A la fin de la frappe de chaque ligne (sans oublier les lignes que vous avez corrigées), enfoncez **RETURN**. Le fait d'enfoncer **RETURN** introduit l'information dans la mémoire de l'ordinateur.

Si une ligne de programme comporte une erreur quelconque, vous verrez apparaître un MESSAGE D'ERREUR indiquant le numéro de la ligne en cause, dès que vous aurez tapé **R U N**.

Pour afficher le programme ou la ligne de programme et corriger l'erreur, tapez **L I S T** ou **L I S T** suivi du numéro de ligne concernée. (**Ex** : LIST 10.)

Reproduisez ces programmes BASIC exactement comme ils sont écrits ici. Si une ligne de programme est trop longue pour l'écran de votre téléviseur, l'ordinateur passera automatiquement à la ligne suivante. Ne pressez la touche **RETURN** qu'après avoir tapé la totalité de la ligne de programme.

Pressez la touche **BREAK** pour stopper le programme.

PROGRAMME UN :

(Tapez ce qui suit tel quel, en n'oubliant pas de presser **RETURN** après chaque ligne.)

```
 10 GRAPHICS 11
 20 LL = 191
 30 RL = 79
 40 FOR ZEBRA = 0 TO 48
 50 REM GTIA AUTOROUTE * VOIE
    RAPIDE *
 60 COLOR ZEBRA
 70 PLOT RL, LL
 80 DRAWTO 0,0
 90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Tapez **R U N**, pressez **RETURN** et regardez courir votre programme!

PROGRAMME DEUX :

```
 10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR
    4,0,0: SETCOLOR 1,0,4
 20 COLOR 2
 30 PLOT 2,2:DRAWTO 30,
    34:DRAWTO 78, 40:DRAWTO
    100, 57:DRAWTO 110,
    50:DRAWTO 140, 76
 40 FOR LIGSOU=1 TO 255
 50 SOUND 0,LIGSOU,8,10
 60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR
    1,0,14
 70 NEXT LIGSOU
 80 SETCOLOR 1,0,0
 90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

Tapez **R U N** et pressez **RETURN**.

PROGRAMME TROIS :

Pour obtenir la flèche ↑ dans ce programme, enfoncez une fois **ESCAPE**, puis maintenez enfoncée la touche **CONTROL** et pressez **CLEAR**. Puis fermez les guillemets.

```
 10 PRINT " ↑": DIM
    NAMES(20):POSITION 2,7
 20 PRINT "TAPEZ VOTRE NOM ET
    PRESSEZ LA TOUCHE RETURN"
 30 POSITION 4,12:PRINT
    "NOM";:INPUT NAMES
 40 GRAPHICS 2+16
 50 POSITION ( 19-
    LEN(NAMES) )/2,4:REM
    CENTRE LE NOM
 60 PRINT#6; NAMES
 70 POSITION 1,7:PRINT #6;"EST
    UNE PERSONNE VOYANTE :
 80 FOR FLIP=0 TO 20
 90 FOR FLASH=0 TO 14
100 SETCOLOR 0,0,FLASH:SOUND
    0,FLASH,10,10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20:NEXT
    DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0,0,14:SOUND 0,0,0,0
150 FOR DELAY=1 TO 1000:NEXT
    DELAY
160 SETCOLOR 0,0,0:SETCOLOR
    2,0,0
170 FOR DELAY=1 TO 800:NEXT
    DELAY
180 RUN
190 END
```

Tapez **R U N** et pressez **RETURN**.

Programmes tirés de "Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach," par William Carris.

CONSTITUTION D'UN SYSTEME

Le genre de logiciel que vous employez et les applications auxquelles vous le destinez déterminent l'équipement périphérique dont vous allez avoir besoin. Il se peut que vous deviez utiliser une commande à levier pour les jeux sur ordinateur ou une imprimante pour obtenir une trace écrite de vos résultats.

CASSETTES ET DISQUETTES

Si vous voulez sauvegarder des données ou utiliser des logiciels sur cassette ou sur disquette, vous devrez acheter un lecteur/enregistreur de programmes ou une unité de disquette. Sans magnétocassette, ni unité de disquette, vous perdez automatiquement tout ce que vous avez tapé au clavier dès que vous mettez hors tension l'ordinateur.

Le lecteur/enregistreur de programmes ATARI 1010™ constitue un moyen bon marché de stocker des informations. Les données y sont enregistrées sur une cassette ordinaire. Pour bénéficier de plus de rapidité et d'une meilleure efficacité, vous déciderez peut-être d'acheter l'unité de disquettes ATARI 1050™

IMPRIMANTES

L'imprimante ATARI 1027™ est d'un très bon rapport qualité/prix. Facile à utiliser, elle imprime des caractères de qualité correspondance sur du papier standard. Les caractères sont entièrement formés, comme ceux d'une machine à écrire électrique.

Dessins, tableaux et graphiques sont plus clairement rendus sur l'imprimante couleurs ATARI 1020™. Vous pouvez dessiner ou "tracer" des graphiques aux couleurs éclatantes avec les quatre crayons électroniques de l'imprimeuse ATARI 1020™, ou imprimer votre texte en plusieurs dimensions différentes.

SOURCES

Les sources indiquées ici ne constituent que quelques-uns des nombreux moyens qui peuvent vous aider ou vous guider vers de nouvelles et passionnantes directions pour l'utilisation de votre ordinateur personnel.

LIVRES

Albrecht, Bob; Finkel, Le Roy; et Brown, Jerald R. ATARI® BASIC. New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL. Atari, Inc., 1983.

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983.

Willis, Jery, et Miller, Merl. COMPUTERS FOR PEOPLE. Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; et Cook, Steven. YOUR ATARI COMPUTER. Berkeley, CA : Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. INSIDE ATARI BASIC. Reston, VA : Reston Publishing, 1983.

MAGAZINES

ANTIC — The Atari Resource, 600 18th St., San Francisco, CA 94107

ANALOG COMPUTING, The Magazine for Atari Computer Owners, P.O. Box 23, Worchester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users, 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

DEPANNAGE

QUESTION : J'ai installé mon ordinateur conformément au manuel d'instructions, mais rien ne se passe lorsque je le mets sous tension. Que dois-je faire maintenant?

REPONSE : Si le mot "READY" n'apparaît pas lorsque vous enclenchez votre ordinateur, vérifiez toutes les opérations auxquelles vous venez de procéder. Assurez-vous que tous les cordons et câbles sont fermement enfichés et que la tension d'alimentation parvient jusqu'au système. La lampe-témoin rouge "ON/OFF" située en bas à droite du clavier devrait être allumée. Essayez d'ajuster le bouton de réglage fin sur votre téléviseur. Si vous n'obtenez toujours pas l'affichage correct, ou si les mots "MEMORY TEST" apparaissent sur l'écran de votre téléviseur, il se peut que votre ordinateur ait besoin d'être révisé. Veuillez consulter votre revendeur ATARI.

QUESTION : Rien ne se passe lorsque j'enfonce la touche "**HELP**". Pourquoi?

REPONSE : La touche "HELP" est prévue pour vous assister lorsque vous travaillez sur certains programmes spécifiques. Si l'ordinateur ne répond pas, cela signifie que le programme que vous utilisez n'est probablement pas conçu pour l'utilisation de la touche "HELP".

QUESTION : Je viens d'essayer d'employer l'ATARI BASIC incorporé à l'ordinateur. J'ai entré un programme au clavier, mais il ne veut pas démarrer. Pourquoi?

REPONSE : Assurez-vous que vous avez enfoncé la touche "**RETURN**" après chaque instruction de programme, avant de frapper **R U N**. En enfonçant "RETURN", vous signalez en fait à l'ordinateur que vous allez entrer des informations.

Une autre erreur courante consiste à confondre le zéro avec la lettre O majuscule. Elles ont un aspect semblable, mais l'ordinateur les traite comme deux caractères entièrement différents.

Si d'autres problèmes concernant le BASIC se présentent, consultez le manuel "ATARI BASIC" ou la section intitulée "SOURCES".

QUESTION : Que dois-je faire si la lampe-témoin rouge "ON/OFF" s'allume, mais que l'image sur l'écran du téléviseur est distordue?

REPONSE : Assurez-vous que le commutateur de canal TV sur l'ordinateur, ainsi que le commutateur de canal sur votre téléviseur sont en positions correctes.

Introduisez une autre cartouche dans le compartiment prévu à cet effet, pour déterminer si le logiciel fonctionne. Assurez-vous que la cassette est fermement engagée au fond du compartiment.

ENTRETIEN

Gardez votre ordinateur propre en l'essuyant de temps à autre avec un chiffon humide et sans peluche.

N'utilisez jamais de solvants ni d'agents de nettoyage ménagers sur votre ordinateur.

Ne laissez aucun liquide à proximité de votre poste de travail.

Evitez de rayer la plaque de plastique transparent se trouvant à côté de la colonne des touches de fonction.

Comme tous les autres appareils électriques, cet ordinateur maison ATARI utilise et produit divers rayonnements sur les fréquences radio. S'il n'est pas installé et employé correctement, conformément aux instructions, l'appareil est susceptible d'interférer avec la réception sur votre radio ou votre téléviseur.

Si le problème d'interférence disparaît lorsque l'appareil est mis hors tension, cela veut probablement dire que l'ordinateur en est la cause. L'ordinateur étant sous tension, vous pouvez essayer de corriger ce problème en adoptant une ou plusieurs des mesures qui suivent :

Changez l'orientation de votre antenne de radio ou de télévision

Déplacez l'appareil par rapport à la radio ou au téléviseur.

Mettez plus de distance entre l'appareil d'une part, et la radio ou le téléviseur d'autre part.

Il est parfois possible de redresser une image déformée sur l'écran du téléviseur en déplaçant le câble HF.

En utilisant des périphériques non-agréés avec cet ordinateur, vous pouvez provoquer des interférences avec la réception sur votre radio ou votre téléviseur.

Toutes les mesures possibles ont été prises afin d'assurer l'exactitude de la documentation du produit dans le manuel. Toutefois, du fait de notre constante amélioration et mise à jour du logiciel et du matériel de notre ordinateur, Atari, Inc. ne peut garantir l'exactitude de tout matériel imprimé après la date de publication et décline toute responsabilité quant aux changements, erreurs ou omissions.

Ce document ne peut être reproduit en partie ou en totalité sans l'autorisation écrite expresse de Atari, Inc., Sunnyvale, CA 94086 USA.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

Http://www.abandonware-manuels.org