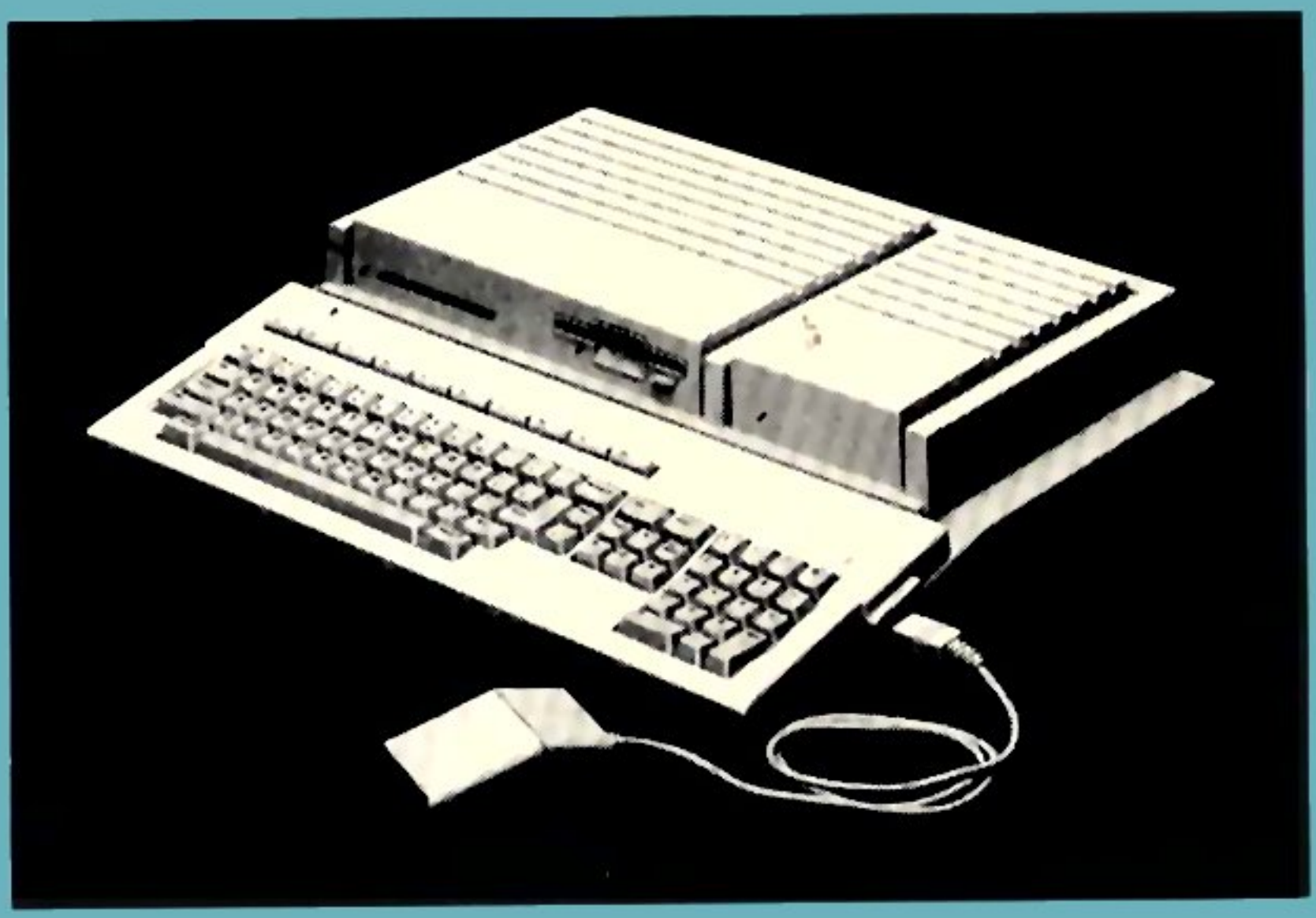
ATARI

ORDINATEUR MEGA STE



Manuel d'utilisation

LTF Abandonware France

IMPORTANT

Comme tout appareil électrique, le micro-ordinateur Atari MEGA STE produit et utilise des fréquences radio. Le non respect des instructions d'installation et de fonctionnement décrites dans ce manuel risque de provoquer des interférences avec votre récepteur radio ou votre téléviseur.

En cas d'interférences, si celles-ci disparaissent lors de la mise hors tension de l'appareil, ce dernier en est probablement la cause. Essayez d'y remédier en procédant comme suit :

- Modifiez l'orientation de votre antenne radio ou télévision
- Positionnez à nouveau votre équipement par rapport à votre radio ou à votre télévision
- Branchez l'appareil sur une alimentation distincte de sorte que l'équipement et la radio ou télévision soient connectés à des circuits différents

Au besoin, adressez-vous à votre distributeur ATARI ou à un technicien spécialisé.

REMARQUE : Les informations contenues dans ce manuel ont fait l'objet de vérifications minutieuses. Toutefois, Atari Corporation, procédant à des améliorations et mises à jour constantes de son matériel et de ses logiciels, ne peut garantir l'exactitude de la présente documentation au delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions.

La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

Le Vieux Manuel

Atari, le logo Atari, MEGA STE, TOS, SM124, SC1224, SF314, SF354, PCF554, SLM804, SLM605, TT-M194, PTC1426, CDAR504, et Atari SFP-004 sont des marques de fabrique ou des marques déposées d'Atari Corporation. GEM et GEM Desktop sont des marques de fabrique ou des marques déposées de Digital Research Inc. MS-DOS est une marque déposée de Microsoft Corporation. Epson est une marque déposée de Seiko-Epson Corporation.

ATARI

Copyright © 1991 Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
Tous droits réservés.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE UN
PREPARATIFS..... 1
INTRODUCTION..... 1
Utilisation de ce manuel 2
Annotations spéciales..... 4
INSTALLATION..... 4
Clavier et souris 5
Moniteur..... 5
Poste de télévision..... 5
Cordon d'alimentation..... 6
Connexion du cordon d'alimentation 7
Lecteur de disquette interne 7
Disque dur intégré 7
Bouton de réinitialisation 8
Cartouche..... 8
Démarrage rapide..... 9
PORTS ET EXTENSIONS LIBRES 9
Lecteur de disquette externe 10
ACSI (DMA)..... 10
Imprimante..... 11
Ports série et Modem 12
Port réseau local..... 12
Bus VME..... 13
Stéréo 13
Manette de commande..... 14
MIDI 15

CHAPITRE DEUX
UTILISATION DU MEGA STE 17
GENERALITES 17
Fonctionnement..... 17
Mémoire..... 17
TOS 19

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

DEMARRAGE DU SYSTEME 19
Démarrage à partir du disque dur 20
Démarrage à partir d'une disquette-système 22
Ecran d'accueil - Bureau GEM 23
LE CLAVIER 26
MISE HORS TENSION DU SYSTEME 28
Démarrage à froid 28
Démarrage à chaud 28

CHAPITRE TROIS
GUIDE D'INITIATION 29
Chargement et retrait des disquettes 30
LES DIVERS ELEMENTS DU BUREAU 31
UTILISATION DU POINTEUR 32
Contrôle du pointeur avec la souris 32
Contrôle du pointeur par le clavier 33
Sélection d'un seul élément 34
Déplacement d'un élément 38
Sélection de plusieurs icônes 40
LES FENETRES 43
Ouverture et fermeture d'une fenêtre 43
Eléments de la fenêtre 44
La fenêtre active 45
Modifier la taille d'une fenêtre 46
Déplacement d'une fenêtre 47
Défilement 48
LES DISQUETTES 49
Formatage d'une disquette 50
Copie de disquette 52
Protection en écriture des disquettes 54
COPIE ET SUPPRESSION DE FICHIERS ET DE DOSSIERS 56

CHAPITRE QUATRE
FONCTIONS SOPHISTIQUEES DU BUREAU 59
MISE A JOUR D'UN REPERTOIRE 59
BOITES DE DIALOGUE ET BOITES DE MESSAGES 59

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

LA BARRE DE MENU 61
Le menu Bureau 62
Informations... 62
Menu Fichier 62
Ouvrir... 63
Informations... 64
Rechercher... 66
Supprimer... 66
Nouveau Dossier... 67
Fermer dossier 67
Fermer Fenêtre 67
En premier plan 67
Tout sélectionner 68
Type de fichier... 68
Format disquette 69
Menu Visualisation 69
Voir les icônes ou Voir les textes 70
Tri par Nom/Date/Taille/Type 71
Fenêtre idéale 72
Style et couleurs 72
Menu Options 73
Installer une icône 73
Installer une application 79
Installer un périphérique 85
Enlever une icône 86
Définir les préférences 87
Lire un fichier .INF 89
Configuration du Bureau 90
Sauvegarder le Bureau 91
Imprimer l'écran 92
Cache 93

CHAPITRE CINQ
REPERTOIRES, DOSSIERS ET FICHIERS 95
REPERTOIRES ET DOSSIERS 95
Identification des répertoires et dossiers 96

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Affichage du contenu d'un répertoire/dossier 96
FICHIERS ET NOMS DE FICHIERS 97
Noms de fichiers et extensions 97
Chemins d'accès 101
Ouverture d'un fichier programme 102
Ouverture d'un fichier de données 107
GESTION DES FICHIERS ET DES DOSSIERS 109
Copie des fichiers et des dossiers 109
Déplacement des fichiers et des dossiers 111
Renommer les fichiers et les dossiers 112
Supprimer les fichiers et dossiers 112

CHAPITRE SIX
ACCESSOIRES DE BUREAU 115
PANNEAU DE CONTROLE 116
Informations 117
Configuration 117
Date et heure 118
Utilitaires Actif/Inactif et chargement des utilitaires 119
Options sophistiquées 120
Ouvrir CPX 122
CPX Info 122
Enlever CPX 123
Les utilitaires (CPX) 123
Couleurs et fenêtres 123
Définir couleur 125
Configure CPX 128
Choix général 129
Configuration du Modem 131
Configuration imprimante 134
Réglage sonore 136
Accélérateur 136

ANNEXE A
CONNEXIONS DU MEGA STE 139

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ANNEXE B
AIDE MEMOIRE DES
COMMANDES DU POINTEUR 141

ANNEXE C
UTILITAIRES SOPHISTIQUES
POUR DISQUE DUR 143
BLOCAGE ET DEBLOCAGE DES TETES DE
LECTURE/ECRITURE 144
Blocage des têtes sur tous les disques durs connectés au
système 144
Blocage des têtes sur des unités séparées 145
Déblocage des têtes de lecture/écriture 146
INSTALLATION ET DE-INSTALLATION
DU PROGRAMME DE GESTION
DU DISQUE DUR 146
Installation du programme de gestion
du disque dur 146
Dé-installation du programme de gestion du disque dur 147
Ignorer le programme de gestion du disque dur 147
FORMATAGE ET PARTITIONNEMENT DU DISQUE DUR 148
Formatage 148
Partitionnement 151
Sélection d'une unité à partitionner 152
Sélection d'un schéma de partitionnement 152
Créer un schéma de partitionnement personnalisé 153
Sélection d'un schéma de partition prédéfini 155
EFFACEMENT DU CONTENU D'UNE UNITE LOGIQUE 156
EXTENSION DE LA LIMITE DES DOSSIERS 157
MARQUAGE DES SECTEURS DEFECTUEUX 158
ORGANISATION ET ENTRETIEN DU DISQUE DUR 161
Sauvegarde du disque dur 161
Programmes d'optimisation 162
SCHEMAS DE PARTITION ETENDUE 162
AUTRES FICHIERS UTILITAIRES SOPHISTIQUES 164

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ANNEXE D
GUIDE DE DEPANNAGE
ET MAINTENANCE PREVENTIVE 165
GUIDE DE DEPANNAGE 165
Cas dans lesquels la mise sous tension est impossible 165
Le Bureau n'apparaît pas 166
Problèmes logiciels 166
Bombes 167
L'unité de disque dur 167
La souris 176
Les moniteurs 176
MAINTENANCE PREVENTIVE 177
Précautions à prendre avec le micro-ordinateur 177
Précautions à prendre avec les disquettes 178
DERNIER CONSEIL 179

ANNEXE E
FICHE TECHNIQUE DU MEGA STE 181

ANNEXE F
CONFIGURATION DES BROCHES
DES CONNECTEURS (BROCHAGE) 183

SERVICE INFORMATIONS CLIENTS 191

GLOSSAIRE 193

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

CHAPITRE UN
PREPARATIFS

INTRODUCTION

Votre nouveau micro-ordinateur Atari MEGA STE allie la technologie la plus récente à un environnement de travail facile à comprendre et à utiliser. Il est livré en standard avec les éléments suivants :

- Un processeur 68000 cadencé à 16 MHz
- Trois modes vidéo et une palette de 4096 couleurs
- Un écran 80 colonnes
- Deux ou quatre Mo de RAM, suivant le modèle
- Un support pour co-processeur arithmétique à virgule flottante (MC 68881/2). Remarque : ce co-processeur n'est pas livré en standard.
- Un lecteur de disquette double face intégrée permettant d'enregistrer jusqu'à 726 016 octets d'information
- Un disque dur intégré
- Des ports additionnels permettant d'ajouter un lecteur de disquette supplémentaire, des unités ASCI (DMA), parallèle, série, MIDI, et des haut-parleurs stéréo
- Une interface réseau local
- Un bus VME permettant un transfert de données parallèles en mode asynchrone à grande vitesse
- En option, une "mémoire cache" qui permet un traitement encore plus rapide des informations
- Le système d'exploitation (TOS), résidant en mémoire, comprend l'interface graphique GEM. GEM permet d'effectuer toutes les opérations de gestion du système de manière simple et conviviale
- Les accessoires de bureau du Panneau de contrôle, installés sur le disque dur et sur la disquette-système FRANCE Language
- Un ensemble de programmes utilitaires pour disque dur, sur la disquette Atari Hard Disk Utilities.

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Utilisation de ce manuel

Votre nouveau micro-ordinateur est simple à utiliser. Ce manuel vous explique son fonctionnement dans un langage clair, non spécialisé. Lorsqu'il n'a plus de secrets pour vous, utilisez le comme guide de référence pour vérifier certaines procédures et rechercher des informations spécifiques.

Le manuel est séparé en chapitres, chacun portant sur un thème spécifique :

Chapitre Un : Préparatifs. Ce chapitre vous familiarise avec les différentes parties du système. Il explique la manière de déballer et connecter les divers éléments ; il énumère également leurs principales fonctions et les options disponibles.

Chapitre Deux : Utilisation du MEGA STE. Ce chapitre introduit les concepts informatiques fondamentaux et décrit comment lancer le système et le mettre hors tension. Il présente de manière exhaustive les différentes fonctions du Bureau GEM.

Chapitre Trois : Guide d'initiation. Ce chapitre décrit la manière d'utiliser le Bureau GEM pour gérer le système. Il explique comment utiliser le curseur, les fenêtres, copier et supprimer les icônes, dossiers ou fichiers, et formater une disquette.

Chapitre Quatre : Fonctions sophistiquées du Bureau. Ce chapitre complète le Guide d'initiation et explique les fonctions sophistiquées du Bureau (mise à jour d'un répertoire, utilisation des boîtes de dialogue, commandes sophistiquées de la barre de menu).

Chapitre Cinq : Répertoires, dossiers et fichiers. Ce chapitre vous apprend tout sur la structure des fichiers, des noms de fichiers et des répertoires (dossiers) afin que vous puissiez développer et conserver un environnement de travail efficace.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Chapitre Six : Accessoires de bureau. Ce chapitre explique comment installer et utiliser les accessoires de bureau ; il décrit aussi en détail les accessoires du Panneau de contrôle livré avec le système.

Annexe A : Connexions du MEGA STE. Cette annexe donne les illustrations complètes et commentées des panneaux latéraux et arrière du MEGA STE.

Annexe B : Aide mémoire des commandes du pointeur. Cette annexe décrit les actions du pointeur et la manière d'utiliser le clavier ou la souris. Conservez-la à portée de la main pour pouvoir vous en servir rapidement à toute occasion.

Annexe C : Utilitaires sophistiqués pour disque dur. Cette annexe décrit comment utiliser les utilitaires du disque dur.

Annexe D : Guide de dépannage et maintenance préventive. Cette annexe offre des solutions aux problèmes que vous pouvez rencontrer lors de l'installation des périphériques (connexion...) ou en cours d'utilisation. Elle comporte également une série de conseils vous permettant de conserver votre ordinateur en bon état de marche.

Annexe E : Fiche technique. Cette annexe résume les principales fonctions du MEGA STE.

Annexe F : Brochage. Cette annexe indique la configuration des broches des différents connecteurs du MEGA STE.

Le **Glossaire** définit les termes techniques les plus courants utilisés dans ce manuel.

L'**Index** vous aide à localiser les termes et procédures utilisés ou expliqués dans ce manuel.

La section **Service informations client** vous indique comment trouver des informations supplémentaires à propos de l'Atari MEGA STE et des autres produits Atari.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Annotations spéciales

Les caractères entourés de crochets ([ ]) représentent les touches du clavier. Parfois une procédure nécessite l'utilisation simultanée de deux ou plusieurs touches. Par exemple [**Control**] [**X**] signifie que vous devez maintenir la touche [**Control**] enfoncée lorsque vous appuyez sur la touche [**X**].

Certains paragraphes sont précédés d'un signe attirant votre attention sur leur contenu.



Remarque : Les remarques contiennent des conseils utiles ou des informations complémentaires relatives au sujet traité.



Avertissement : Les avertissements attirent votre attention sur les problèmes potentiels et vous suggèrent des moyens de les éviter.

INSTALLATION

Installez le micro-ordinateur dans un espace de travail qui lui soit adapté et dans lequel vous vous sentez également à l'aise. Choisissez une surface stable près d'une prise électrique, assez dégagée pour permettre la circulation de l'air tout autour du micro-ordinateur. Protégez-le de la poussière, de la graisse, des températures extrêmes, de la lumière directe du soleil et de l'humidité excessive. Un environnement adapté à un poste de télévision ou à une chaîne Hi-Fi convient très bien à un micro-ordinateur.

Déballez avec soin la console, le clavier, la souris et le moniteur. Retirez tous les matériaux d'emballage (y compris les protections se trouvant à l'intérieur du lecteur de disquette et de la souris) et mettez-les de côté ; vous pouvez en avoir besoin en cas

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

d'expédition ou de déplacement. Suivez, ensuite, les instructions de ce chapitre pour connecter les différentes parties du système.

Remarque : L'**Annexe A, Connexions du MEGA STE** comporte une série d'illustrations qui indiquent les noms des différents panneaux et connecteurs.

Clavier et souris

Le MEGA STE est doté d'un clavier indépendant. Son angle d'inclinaison peut être modifié suivant vos besoins. Si vous préférez travailler avec un clavier incliné, renversez-le et débloquez les deux supports rétractables placés en dessous. Si vous voulez revenir en position horizontale, remettez les pieds en position initiale.

Une souris est un périphérique qui vous permet de transmettre des commandes au micro-ordinateur. Un curseur se déplace sur l'écran au fur et à mesure que vous la faites glisser. Déplacez-la sur une surface plane et appuyez sur ses boutons pour sélectionner, supprimer, déplacer, modifier, etc... les icônes, textes ou représentations graphiques affichés à l'écran (on utilise le néologisme "cliquer" pour définir cette action).

Connexion du clavier



Un cordon en spirale terminé par un connecteur standard permet de connecter le clavier à la console du micro-ordinateur. Branchez le connecteur sur la prise située sur le panneau latéral gauche du MEGA STE.

Connexion de la souris



La souris se connecte au micro-ordinateur par l'intermédiaire du clavier. Les ports de la souris et de la manette de commande sont situés sur le côté du clavier.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Pour connecter la souris, branchez-la dans le port Souris/Manette de commande placé sur le côté droit du clavier.

Moniteur

Le moniteur permet l'affichage des signaux vidéo du micro-ordinateur. Vous pouvez utiliser un moniteur spécifique au monde informatique ou bien un simple poste de télévision (en utilisant la prise péritel).

Connexion du moniteur



Connectez d'abord le moniteur et le câble vidéo (s'il n'est pas déjà installé). Connectez l'autre extrémité du câble au port moniteur situé à l'arrière du MEGA STE. Il peut être nécessaire d'utiliser une fiche adaptatrice (fournie avec le moniteur).

Connectez le cordon d'alimentation à l'arrière du moniteur, puis insérez la prise dans une fiche murale reliée à la terre. (Consulter le manuel fourni avec le moniteur pour de plus amples informations).

Poste de télévision



Le MEGA STE est doté d'une prise péritel qui vous permet d'utiliser un simple poste de télévision à la place d'un moniteur vidéo dédié.

Cordon d'alimentation

Le MEGA STE et ses unités de mémoire de masse internes (disque dur et lecteur de disquette) sont alimentés grâce à un cordon d'alimentation. Un témoin vert s'allume lorsque l'ordinateur est sous tension. Le voyant du lecteur de disquette s'allume lorsque l'unité transmet, reçoit ou sauvegarde des données.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Connexion du cordon d'alimentation



Le bouton Marche/arrêt permet de mettre le micro-ordinateur sous tension ou hors tension ; **I** = sous tension, **O** = hors tension.



Le cordon d'alimentation permet de relier le micro-ordinateur à la prise secteur.

Basculez le bouton d'alimentation en position arrêt. Retirez la protection se trouvant à l'intérieur du lecteur de disquette. Raccordez l'une des extrémités du cordon d'alimentation au connecteur "Power" se trouvant à l'arrière du micro-ordinateur. Insérez l'autre extrémité du cordon dans une prise murale reliée à la terre.

Lecteur de disquette interne

Le MEGA STE est fourni en standard avec un lecteur de disquette double face intégré. Les disquettes sont introduites par la fente située sur la face avant de la console.

Ce lecteur de disquette est reconnu par le système comme unité A. Comme le Bureau affiche deux icônes disquette (A et B), dans les systèmes ne comportant qu'un lecteur de disquette, l'unité de disquette intégrée est reconnue à la fois comme unité A et unité B.

Disque dur intégré

Un disque dur peut contenir beaucoup plus d'informations qu'une disquette et sa vitesse de transmission est beaucoup plus importante. Le disque dur est une plaque rigide revêtue d'une substance qui peut enregistrer les données et les conserver. Il est scellé dans le lecteur, protégé de la poussière et des dommages matériels. Le disque tourne à très grande vitesse et les informations y sont écrites ou lues. Les têtes de lecture/écriture

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

fonctionnement d'une manière similaire à celles d'un lecteur de cassettes ou d'un magnétoscope ; elles survolent le disque en lisant les informations ou en les écrivant sans entrer physiquement en contact avec lui. Des circuits électroniques transmettent les informations enregistrées sur le disque à la mémoire et vice-versa.

Le disque dur de votre micro-ordinateur est prêt à être utilisé : il a été formaté et partitionné en usine. Si vous voulez des informations plus détaillées sur les utilitaires se trouvant sur la disquette Advanced Hard Disk Utilities Disk et notamment sur la manière de reformater ou repartitionner votre disque dur, reportez-vous à l'**Annexe C, Utilitaires sophistiqués pour disque dur.**

Il est également possible de connecter des disques durs supplémentaires au MEGA STE (voir la rubrique **ACSI**).

Bouton de réinitialisation

Le bouton de réinitialisation permet de relancer le micro-ordinateur sans qu'il soit besoin de le mettre hors tension. Cette manière de procéder est dénommée réinitialisation à chaud. Vous pouvez également effectuer un démarrage à chaud en appuyant simultanément sur les touches **[Ctrl] [Alt] [Del]**.

Cartouche

Le MEGA STE accepte les cartouches programme. Ces cartouches contiennent la mémoire nécessaire à l'exécution du programme. Elles supportent jusqu'à 131 072 octets (128 Ko). Le système reconnaît le lecteur de cartouche comme étant l'unité c.

Le vieux manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Chargement d'une cartouche

Mettez hors tension le micro-ordinateur et tous les périphériques déjà installés. Introduisez la cartouche dans son logement, l'étiquette tournée vers le haut. Mettez le système sous tension. Le programme se charge automatiquement.

Démarrage rapide

Votre système est maintenant prêt à fonctionner. La section suivante décrit les connecteurs et ports d'extensions additionnels permettant le branchement de périphériques supplémentaires. Si vous n'avez pas de périphériques à connecter et désirez lancer votre système sans plus attendre, passez immédiatement à la partie intitulée **Démarrage du système**, dans le **Chapitre 2.**

PORTS ET EXTENSIONS LIBRES

Les panneaux du MEGA STE comportent une série de connecteurs ou ports. Un port est une entrée qui permet la connexion de périphériques tels que des imprimantes ou des lecteurs de disque dur. Ils permettent la transmission des signaux entre le micro-ordinateur et l'unité connectée. La plupart sont identifiés par de petites icônes. Cette section traite de chaque port et de son affectation. (Voir les illustrations détaillées à l'**Annexe A, Connexions du MEGA STE**).

Le MEGA STE comprend également une extension bus VME. Celle-ci vous permet de connecter des unités de type VME.

Avant de connecter un nouveau périphérique, mettez hors tension le micro-ordinateur et l'ensemble des périphériques déjà raccordés. Certains câbles d'interface sont munis de petites vis ou attaches. Serrez ces vis ou fixez les attaches pour assurer une connexion satisfaisante entre le micro-ordinateur et le périphérique

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

et éliminer les interférences pouvant affecter la réception des ondes radio ou télé.

Avertissement : Ne jamais toucher les contacts d'un port ou d'une extension. L'électricité statique pourrait détériorer les circuits électroniques délicats se trouvant à l'intérieur du micro-ordinateur.

Lecteur de disquette externe

Le MEGA STE est doté en standard d'un lecteur de disquette 3"1/2 interne mais il est possible d'en connecter un second (externe), tel qu'un lecteur 3"1/2 double face (Atari SF314). L'utilisation d'un second lecteur de disquette simplifie les opérations de copie, de transferts et de recherche.

Connexion d'un lecteur de disquette externe

Mettez hors tension le micro-ordinateur et tous les périphériques déjà installés. Retirez la protection se trouvant à l'intérieur du lecteur. Connectez l'une des extrémités du câble d'interface du lecteur au port "Floppy Disk" situé à l'arrière du MEGA STE et l'autre au port "In" à l'arrière du lecteur. Insérez ensuite la petite prise du cordon d'alimentation du lecteur dans la prise "Power" à l'arrière du lecteur, puis branchez l'alimentation dans une fiche murale reliée à la terre.

Remarque : Vous ne pouvez connecter qu'un lecteur externe et celui-ci est toujours reconnu comme unité B par le système.

ACSI (DMA)

Le port ACSI (Atari Computer Systems Interface) est une interface DMA (Direct Memory Access) haute performance. Grâce à cette interface, les unités DMA communiquent directement avec la mémoire de l'ordinateur sans passer par l'unité centrale. Les composants DMA transfèrent les données beaucoup plus

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

rapidement que l'unité centrale et permettent à celle-ci de rester libre pour d'autres tâches.

En utilisant le port DMA de votre micro-ordinateur, vous pouvez raccorder un disque dur MEGAFILE, une imprimante laser Atari SLM, un lecteur de CD (CDAR504) ou tout autre périphérique DMA haute vitesse. Vous pouvez ainsi connecter en série jusqu'à quatre unités DMA.

La connexion en série est la manière de connecter plusieurs périphériques sur un seul port. Le premier périphérique de la chaîne se connecte au micro-ordinateur, et les autres se connectent l'un à l'autre. Par exemple, le périphérique A se connecte au micro-ordinateur, le périphérique B au périphérique A, le périphérique C au périphérique B et ainsi de suite.
Reportez-vous au manuel fourni avec le périphérique pour de plus amples informations.

Connexion d'une unité DMA



Mettez hors tension le micro-ordinateur et tous les périphériques déjà installés. Connectez l'une des extrémités du câble d'interface au port "DMA" à l'arrière du micro-ordinateur et l'autre au port "IN" situé à l'arrière du périphérique DMA. Connectez le cordon d'alimentation à l'arrière du périphérique, puis insérez la prise à trois broches dans une fiche murale reliée à la terre.

Imprimante

Le port imprimante est une interface parallèle standard. Le MEGA STE supporte pratiquement toutes les imprimantes parallèles (reportez-vous au manuel fourni avec l'imprimante pour de plus amples instructions). **Attention : l'imprimante laser Atari se connecte au port ACSI (DMA)** (voir ci-dessus).

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Connexion d'une imprimante parallèle



Mettez hors tension le micro-ordinateur et tous les périphériques déjà installés. Connectez l'une des extrémités du câble d'interface de l'imprimante au port "Printer" situé à l'arrière du micro-ordinateur et l'autre directement à l'imprimante. Connectez le cordon d'alimentation à l'arrière de l'imprimante. Puis insérez la prise à trois broches dans une fiche murale reliée à la terre.

Ports série et Modem

Les ports Modem et série servent à transmettre les données en série (un bit à la fois). Vous pouvez connecter un ou plusieurs Modems aux deux ports RS-232. Le Modem est un moyen de transmission de données entre micro-ordinateurs. Les données transitent par les lignes téléphoniques. Les ports série/Modem peuvent être utilisés pour connecter au MEGA STE une imprimante série ou tout autre périphérique série.

Le MEGA STE comporte un port série. Vous pouvez y connecter un périphérique série, à moins que vous n'ayez un port Réseau local, auquel cas le port série est inhibé.

Modem  Série 

Port réseau local

Un réseau local est un canal de communication qui connecte entre eux divers micro-ordinateurs et périphériques. Chacun des éléments du réseau s'appelle un noeud. Les noeuds sont habituellement des micro-ordinateurs et des périphériques d'entrée/sortie tels que des imprimantes ou des unités de mémoire de masse.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

• • • • •

Exemple d'utilisation d'un réseau lorsque celui-ci est implémenté : Le réseau local permet de partager les périphériques mais aussi les données. Les avantages sont nombreux : un utilisateur peut ajouter les marchandises reçues le matin en mettant à jour la base de données, pendant que son collégue, situé à un autre endroit, en déduit les articles vendus.

Bus VME

Vous pouvez installer une carte VME dans l'extension VME Carte Europe (A24, D16). Le bus VME vous permet d'effectuer des transferts de données à haute vitesse, en parallèle et en mode asynchrone, entre le micro-ordinateur et tout périphérique VME. Pour obtenir des instructions complètes sur la manière de connecter un périphérique VME, consultez le manuel utilisateur du périphérique.

Stéréo

Pour obtenir un son stéréo, connectez un amplificateur stéréo aux ports stéréo RCA (attention : le logiciel utilisé doit également supporter cette option). Pour obtenir un son PCM (Pulse Code Modulated) très réel, les convertisseurs sonores 8 bits qui transforment le son numérique en son analogique, contiennent des filtres matériels pour éviter les distorsions numériques.

La connexion d'un système sonore améliore la qualité du son même si le logiciel n'est pas spécialement conçu pour tirer parti des effets stéréo.

Connexion de haut-parleurs ou d'un casque stéréo

Mettez hors tension le micro-ordinateur et tous les périphériques déjà installés. Connectez les prises audio gauche et droite aux ports stéréo correspondants du micro-ordinateur.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Manette de commande

Les manettes de commande sont employées avec certains jeux et permettent de contrôler l'action à l'écran (reportez-vous au manuel fourni avec le jeu pour obtenir des informations spécifiques sur la manière d'utiliser la manette de commande).

Remarque : Les manettes de commande doivent être achetées séparément.

Attention : Déconnectez les manettes de commande avant de mettre le micro-ordinateur sous tension, sinon des interférences se produiront durant la procédure de lancement lors de l'initialisation des fonctions du clavier.

Connexion de la manette de commande

Connectez les manettes de commande compatibles Atari au port 0 (souris/manette de commande) ou au port 1 (manette de commande).

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

MIDI

MIDI est l'abréviation de Musical Instrument Digital Interface. Les fonctions MIDI du MEGA STE permettent de créer et d'enregistrer de la musique piste par piste. Vous pouvez connecter des instruments de musique électroniques au MEGA STE par l'intermédiaire de ses deux ports MIDI. Le port MIDI-IN permet au micro-ordinateur de contrôler un synthétiseur ou tout instrument MIDI. Le port MIDI-OUT permet le contrôle d'une interface numérique. Vous pouvez ainsi exécuter des compositions complexes tout en agissant sur le volume, le rythme et l'orchestration. Les interfaces MIDI et un logiciel approprié transforment votre micro-ordinateur en un véritable studio d'enregistrement.

Connexion d'un instrument musical électronique

Pour connecter des instruments MIDI aux ports MIDI-IN et MIDI-OUT situés sur le panneau latéral gauche, reportez-vous au manuel des instruments.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

CHAPITRE DEUX
UTILISATION DU MEGA STE

GÉNERALITES

Ce chapitre donne des explications sur le mode de fonctionnement des micro-ordinateurs, la mémoire et la manière de lancer le système à partir du disque dur ou d'une disquette système.

Fonctionnement

Afin de réaliser une tâche déterminée, le micro-processeur exécute des instructions. Il existe différentes sortes d'instructions, par exemple, celles du système d'exploitation enregistrées en ROM (Read Only Memory) et celles du programme contenu sur une disquette. Le micro-processeur reçoit ces instructions sous forme de signaux électroniques à traiter ou à sauvegarder. Un système de composants électroniques et de circuits intégrés traite ou sauvegarde les informations (ensembles de signaux électroniques groupés) suivant la teneur des instructions.

Mémoire

Deux formes de mémoire sont utilisées : la mémoire interne et la mémoire externe (mémoire de masse). La mémoire interne est composée des informations contenues sur des micro-composants se trouvant à l'intérieur du micro-ordinateur. La mémoire externe est composée des informations enregistrées sur les supports de mémoire de masse (disques durs, cartouches amovibles, disquettes et CD-ROM).

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

La capacité de la mémoire se mesure en octets. Le langage informatique est basé sur un système de nombres binaires dont l'unité de base est le BIT (abréviation de BInary digiT, chiffre binaire). Un groupe de 8 bits forme un octet.

Un kilo-octet, ou Ko, représente 1024 octets ; un mégaoctet, ou Mo, représente 1024 Ko. Chaque MEGA STE dispose de 256 Ko de ROM et de 2 ou 4Mo de RAM.

Mémoire interne

Il y a deux types de mémoire interne : la ROM et la RAM.
La ROM, abréviation de Read Only Memory, ne peut servir qu'à des opérations de lecture, aussi l'appelle-t-on aussi mémoire fixe ou mémoire morte. Les informations qu'elle contient sont permanentes et ne peuvent être effacées. Les composants ROM sont situés à l'intérieur du micro-ordinateur et contiennent le système d'exploitation.

La RAM, abréviation de Random Access Memory, est une mémoire à accès sélectif. Elle peut se comparer à un tableau noir. Comme lui, elle ne stocke les informations que provisoirement. Le micro-processeur peut rapidement accéder aux programmes et aux fichiers de données se trouvant en RAM. Pour sauvegarder des informations qui s'y trouvent, il faut les transférer sur une mémoire de masse. La mise hors tension du micro-ordinateur efface le "tableau noir" : le contenu de la RAM est perdu.

Mémoire de masse

Les mémoires de masse comprennent les cartouches, les disquettes, les disques durs (fixes ou amovibles), ainsi que les CD-ROM.

Les disques durs et les disquettes contiennent des informations pouvant être transférées en RAM pour y être ensuite exploitées, modifiées, puis sauvegardées de nouveau sur le disque. Il est

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

possible d'effacer les informations contenues par les disquettes et les disques durs et de réutiliser le support pour enregistrer d'autres données. Les disquettes peuvent contenir 357 376 octets de données (simple face) ou 726 016 octets (double face).

Les CD-ROM contiennent des informations qui peuvent être lues en RAM, puis traitées. Il est impossible d'ajouter d'autres données sur ce genre de disque.

TOS

TOS est le nom du système d'exploitation de votre micro-ordinateur. Il contrôle le fonctionnement du système et exécute des tâches comme la lecture et l'écriture sur disques, la transmission du mouvement de la souris au curseur, et l'affichage des informations à l'écran.

GEM, le gestionnaire d'environnement graphique, est une partie importante du TOS. Cette interface graphique permet d'obtenir à l'écran des éléments graphiques (telles que des icônes et des fenêtres) mais aussi des caractères, des chiffres ou des symboles.

DEMARRAGE DU SYSTEME

Vous avez connecté les différentes parties de votre matériel et connaissez maintenant les principes de base concernant le fonctionnement du micro-ordinateur. L'étape suivante est la mise sous tension. La ROM du MEGA STE contient le système d'exploitation, aussi n'avez-vous pas besoin d'une disquette système pour lancer le micro-ordinateur. Cependant, vous pouvez faire lire certaines informations supplémentaires à votre micro-ordinateur, lors du démarrage. Toutes les informations lues lors de la procédure de lancement sont affichées sur le Bureau.

Les informations de démarrage peuvent être sauvegardées sur le disque dur ou sur une disquette-système. Le disque dur contient déjà les informations de démarrage et y aura donc automatiquement

Manuel
Le Vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

accès lors de la mise sous tension. C'est la manière la plus rapide et la plus pratique de lancer le système.

Il est parfois nécessaire de mémoriser certaines informations de démarrage sur disquette. Par exemple, si vous n'avez pas besoin de tous les accessoires de bureau en même temps, vous pouvez créer une disquette de démarrage personnalisée pour chaque activité, chacune d'elles servant uniquememt lors de tâches spécifiques (traitement de texte, base de données, etc). La plupart des utilisateurs n'ont pas besoin de cette alternative qui constituerait pour eux une perte de temps. Il est très souvent plus pratique de conserver les informations de démarrage sur le disque dur.

Pour lancer le système à partir d'une disquette-système, passez à la section **Démarrage à partir d'une disquette-système.** Pour le lancer à partir d'un disque dur, continuez avec la lecture de la section suivante, **Démarrage à partir du disque dur.**

Démarrage à partir du disque dur

Le disque dur contient les informations de lancement et les fichiers suivants :

- Les accessoires de bureau du Panneau de contrôle (XCONTROL.ACC)
- Un fichier SHDRIVER.SYS. Ce fichier contient les informations de démarrage.

Lors du lancement du système, le micro-processeur lit les informations de démarrage sur le disque dur. A la fin de cette procédure, les accessoires de bureau apparaissent sous le menu Bureau et l'unité C contient les dossiers et fichiers.

Le vieux manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Suivez les étapes ci-dessous pour démarrer le système à partir du disque dur :

1. Mettez hors tension le micro-ordinateur et tous les périphériques installés.

2. Si une imprimante laser Atari est connectée au système, mettez-la sous tension.

3. Ensuite, mettez sous tension le moniteur, le second lecteur de disquette, le disque dur externe (en suivant les instructions du manuel utilisateur du disque dur) et tous les autres périphériques (autre disque dur, imprimante parallèle ou Modem).

   Si votre système comprend un disque dur externe, attendez que le voyant d'occupation de celui-ci s'éteigne avant de mettre un autre périphérique sous tension.

4. Mettez le micro-ordinateur sous tension. Lorsque le disque dur interne a terminé son initialisation, appuyez sur une touche, ce qui accélère de beaucoup le processus de démarrage. Le Bureau apparaît. (Notez que durant l'initialisation, le disque dur émet un son qui s'arrête en fin de procédure).

Remarque : Si le Bureau n'apparaît pas, mettez le micro-ordinateur hors tension, vérifiez les connexions avec le moniteur (câble d'interface, cordon d'alimentation) et mettez de nouveau le système sous tension. Si le Bureau ne s'affiche toujours pas, consultez l'**Annexe D, Guide de dépannage et maintenance préventive.**

Vous en avez terminé ! Il y a plusieurs raisons, autres que celles déjà mentionnées, qui peuvent rendre nécessaire le lancement du système à partir d'une disquette-système. C'est le cas de certains jeux et programmes protégés. Si vous voulez apprendre comment

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

y procéder, lisez attentivement la section suivante. Sinon, passez tout de suite à **Ecran d'accueil - Bureau GEM**

Démarrage à partir d'une disquette-système

La manière la plus facile de démarrer le système à partir d'une disquette est d'ignorer le disque dur installé sur l'unité de disque dur interne, puis d'exécuter le programme AHDI.PRG se trouvant sur la disquette Advanced Hard Disk Utilities pour qu'il soit reconnu.

Nous vous conseillons de suivre le guide d'initiation du chapitre 3 avant d'essayer de lancer le système à partir d'une disquette. Le guide vous apprend tout ce dont vous avez besoin pour suivre facilement les instructions de la disquette-système.



Attention : Avant de lancer le système à partir de la disquette FRANCE Language, faites-en une copie en suivant les instructions du chapitre 3. Utilisez toujours la copie et conservez la disquette originale en lieu sûr.

Suivez ces étapes pour lancer le système à partir d'une disquette-système :

1. Le micro-ordinateur étant hors tension, introduisez la copie de la disquette FRANCE Language dans le lecteur A.

2. Mettez le micro-ordinateur sous tension. Lorsque le voyant s'allume, maintenez la touche **[Alt]** enfoncée jusqu'à ce que le voyant du lecteur de disquette s'allume aussi ; attendez quelques secondes, puis appuyez sur une touche. Le Bureau s'affiche très rapidement : il contient trois icônes (celles des unités A et B et celle de la corbeille) ainsi qu'une barre de menu.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Si vous lancez le micro-ordinateur à partir d'une disquette-jeu ou d'une disquette-programme, il est possible que le programme commence immédiatement et que le Bureau n'apparaisse pas. Vous n'avez alors pas besoin de suivre les étapes suivantes).

Remarque : Si vous utilisez une disquette-système avec laquelle le Bureau doit apparaître mais que celui-ci ne s'affiche pas, mettez le micro-ordinateur hors tension et procédez aux vérifications suivantes : Le moniteur est-il sous tension ? La disquette est-elle correctement placée dans le lecteur A ? Toutes les connexions sont-elles parfaites ? Mettez de nouveau le système sous tension. Si le Bureau ne s'affiche toujours pas, consultez l'**Annexe D, Guide de dépannage et maintenance préventive.**

3. Retirez la disquette FRANCE Language ; introduisez à sa place la copie de la disquette Advanced Hard Disk Utilities. Affichez le répertoire de cette disquette.

4. Ouvrez le dossier Auto. Exécutez le programme AHDI.PRG pour permettre à l'ordinateur de reconnaître la présence du disque dur. Fermez ensuite toutes les fenêtres.

5. Pour installer les icônes du disque dur, sélectionnez Install Devices dans le menu Options. Tous les icônes du disque dur s'affichent à l'écran.

Ecran d'accueil - Bureau GEM

Lors de la mise sous tension du système, les informations de démarrage sont lues sur le disque dur ou sur la disquette système pour être ensuite chargées en RAM. Le Bureau s'affiche à l'écran.

Le Bureau GEM est le point de départ de presque toutes les opérations réalisées avec le micro-ordinateur. Le Bureau de base contient deux icônes disquette, quatre icônes disque dur, une

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

icône corbeille, une barre de menu dans la partie supérieure de l'écran et un pointeur.

Icônes disque dur

Le disque dur est déjà formaté et divisé en sections (partitions) ce qui facilite l'organisation des fichiers. L'une des partitions peut être utilisée, par exemple, pour conserver le programme et les fichiers de votre traitement de texte, une autre peut être affectée à votre base de données, etc.

Une icône disque dur signale une possibilité d'entrée sur une partition donnée. Le système installe automatiquement toutes les icônes disque dur. Le disque dur étant divisé en quatre partitions, quatre icônes s'affichent à l'écran.

Chaque icône est identifiée par une lettre qui lui est propre, les lettres étant affectées par ordre alphabétique. A et B étant déjà utilisées pour les lecteurs de disquette, les lettres de C à F représentent les unités logiques (les quatre partitions du disque dur).

Les icônes disquette et corbeille

Les deux premières icônes qui apparaissent à l'écran sont les icônes DISQUETTE. (Les icônes A et B apparaissent même si vous ne disposez que d'un lecteur de disquette). Elles permettent d'accéder aux informations contenues sur les disquettes. L'icône corbeille sert à supprimer les fichiers ou dossiers dont vous n'avez plus besoin.

L'icône corbeille est une sorte de "trou noir" : Une fois que vous y avez jeté un fichier ou un dossier, ils sont perdus à tout jamais.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

La barre de menu

Le Bureau affiche quatre noms le long de la partie supérieure de l'écran (Bureau, Fichier, Visualisation et Options). Un menu déroulant, donnant accès à une série d'options, correspond à chacun (voir le **Chapitre 4**).

Le pointeur

Le pointeur, ou curseur, est aussi un élément de base du Bureau. Suivant l'activité en cours, il se présente sous la forme d'une barre horizontale ou d'une abeille. La barre verticale représente habituellement un point d'insertion de texte tandis que l'abeille apparaît lors du traitement des données.

Le Vieux Manuel

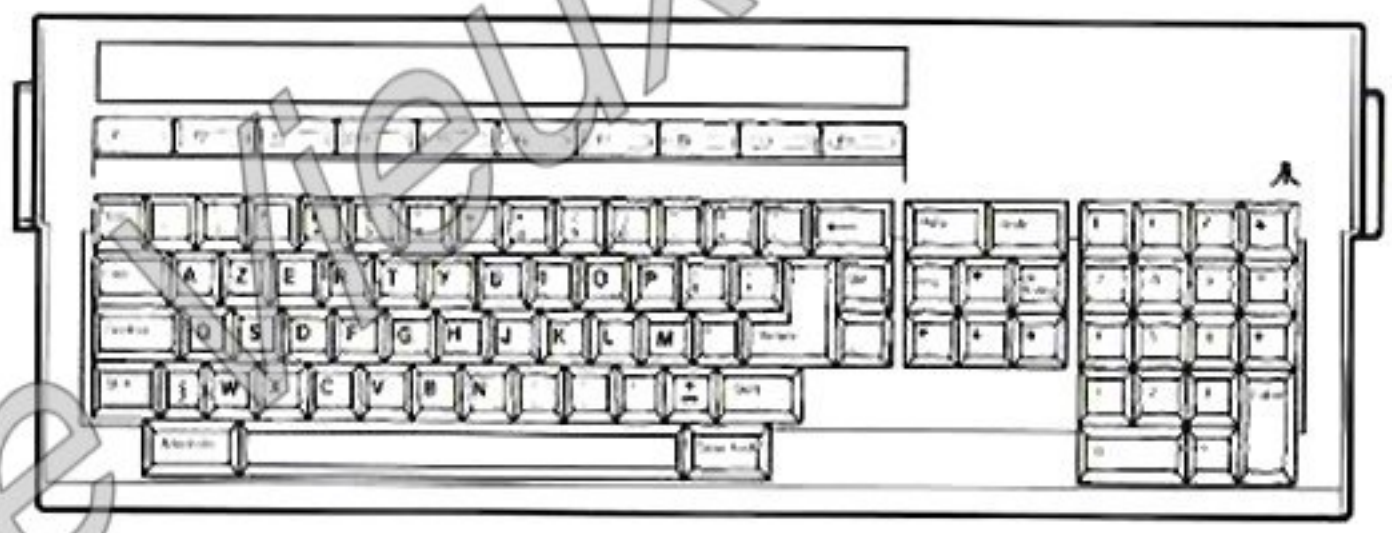
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LE CLAVIER

La plupart des actions réalisées avec le micro-ordinateur font appel au clavier. Si les touches alphabétiques sont le plus souvent utilisées avec les traitements de texte, les tableurs font plus souvent appel aux touches numériques.

L'aspect et le mode d'utilisation d'un clavier de micro-ordinateur sont similaires à ceux d'une machine à écrire traditionnelle. Par exemple, la touche **[Return]** du clavier de l'ordinateur agit comme la touche ou le levier de retour chariot de la machine à écrire : le curseur descend d'une ligne sur l'écran.

La plupart des touches se répètent automatiquement lorsqu'elles sont maintenues enfoncées (pour plus d'informations sur la manière de changer le rythme de cette répétition automatique, voir **Le Panneau de contrôle** au **Chapitre** 6).



Les touches alphanumériques (lettres, nombres et symboles) ont habituellement la même fonction que les touches similaires sur les machines à écrire. Il faut appuyer sur la touche **[s]** pour obtenir un "s" minuscule, et sur **[Shift] [s]** pour ontenir un "S" majuscule. La touche **[Caps Lock]** permet de verrouiller ou de déverrouiller la

Le Lieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

position majuscule (si l'on désire écrire en majuscules pendant un certain temps sans avoir à appuyer sur **[Shift]** à chaque lettre).

Cependant, plusieurs touches du clavier donnent accès à des fonctions spéciales qu'une machine à écrire ne permet pas d'exécuter.

Il est possible, par exemple, d'utiliser les touches **[Control]** **[Alt]** ou **[Shift]** en conjonction avec une autre touche pour accèder à une fonction secondaire ou à un code. Pour ce faire, il suffit de maintenir l'une de ces touches (ou plusieurs d'entre elles) tout en appuyant sur une autre.

Les touches de fonction, de **[F1]** à **[F10]**, se situent sur la partie supérieure du clavier. En maintenant la touche **[Shift]** enfoncée tout en appuyant sur l'une de ces touches, dix autres touches de fonction, de **[F11]** à **[F20]**, sont accessibles. Certaines applications attribuent très souvent des fonctions spéciales aux touches de fonction.

Utilisez les quatre touches fléchées pour déplacer le curseur dans la direction indiquée par la flèche. Le curseur est un symbole graphique qui se déplace sur l'écran (sous forme de flèche, de bloc ou de ligne horizontale) et qui marque l'endroit où s'exécute l'action suivante.

Remarque : La présence d'un curseur texte (habituellement une ligne horizontale ou un bloc) indique que vous pouvez entrer votre texte.

Le pavé numérique permet également d'entrer des nombres et des symboles mathématiques. La touche **[Enter]** a la même fonction que la touche **[Return]**.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

MISE HORS TENSION DU SYSTEME

Il y a deux manières de mettre hors tension et de redémarrer le système. On parle de démarrage à froid si la mise hors tension dûre plus de 10 secondes : cela réinitialise complètement la machine et efface toutes les informations contenues en RAM. Un démarrage à chaud n'efface pas complètement la RAM.

Démarrage à froid

Vous pouvez effectuer un démarrage à froid à partir du clavier sans avoir à mettre le système hors tension puis sous tension. Appuyez simultanément sur les touches **[Control] [Alt] [Shift Droit] [Delete]**.

La manière conventionnelle d'effectuer un démarrage à froid consiste à mettre hors tension tous les éléments du système dans le sens inverse de celui utilisé lors de la mise sous tension. Attendez 10 secondes au moins avant de remettre sous tension ; le système est alors complètement réinitialisé.

Certaines applications et accessoires de bureau nécessitent un démarrage à froid après la modification de certaines options.

Démarrage à chaud

Pour effectuer un démarrage à chaud à partir du clavier sans mettre le système hors tension puis à nouveau sous tension, appuyez simultanément sur les touches **[Control] [Alt] [Delete]**.

Vous pouvez aussi démarrer le système à chaud en appuyant sur le bouton de réinitialisation situé sur le panneau arrière.

Manuel
Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

CHAPITRE TROIS
GUIDE D'INITIATION

Ce chapitre explique de manière précise le fonctionnement des différents éléments dont vous avez besoin pour utiliser le Bureau. En suivant ce guide d'initiation, vous apprendrez à contrôler la position du pointeur sur l'écran en utilisant la souris ou le clavier, à manipuler les icônes et les fenêtres, à sélectionner les options à partir de la barre de menu, et à formater ou copier une disquette.

Pour effectuer les exercices de formatage et de copie de disquettes, vous devez disposer de deux disquettes vierges non formatées. Vous les utiliserez pour copier les disquettes FRANCE Language et Advanced Hard Disk Utilities.

Avant de commencer les exercices, vous devez :

- Lancer le système et afficher le Bureau de la manière indiquée au chapitre précédent.
- Insérer la disquette FRANCE Language dans le lecteur A.

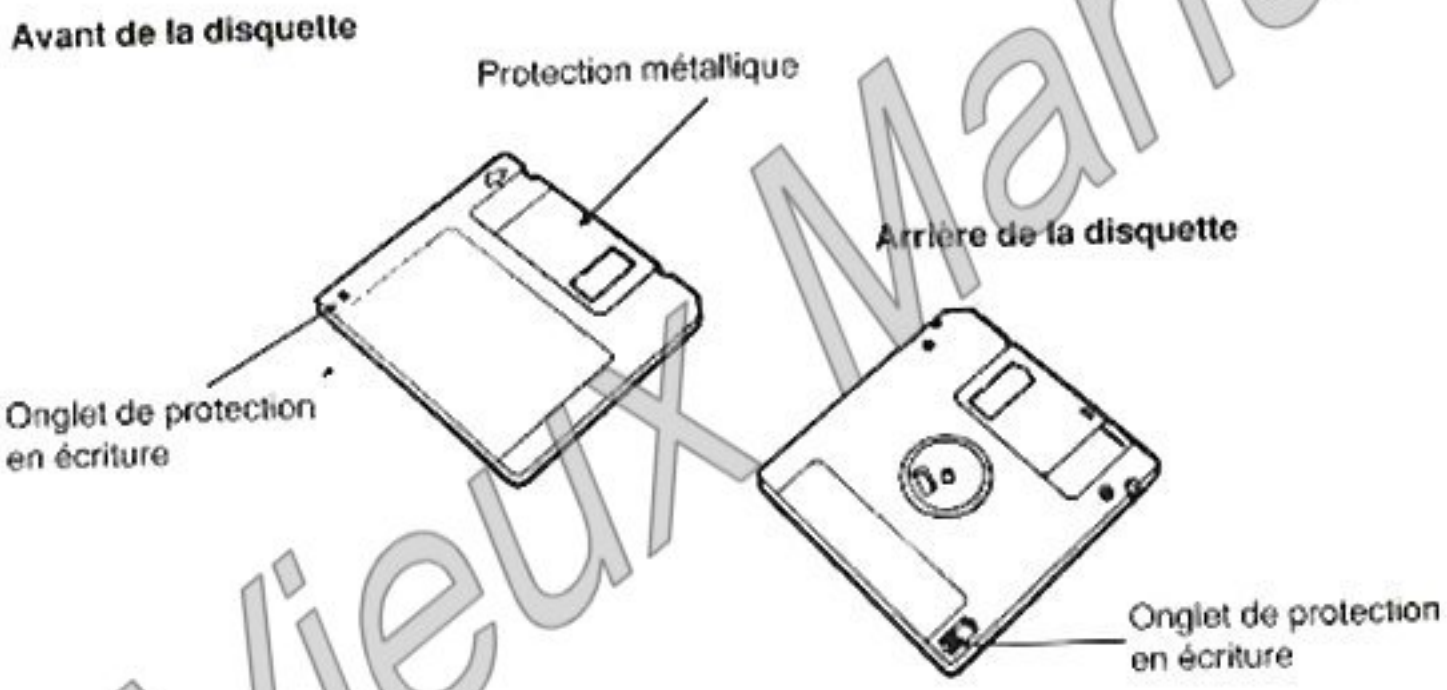
Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Chargement et retrait des disquettes

Lorsque vous introduisez une disquette dans le lecteur, le dispositif mécanique placé à l'intérieur du lecteur fait glisser la protection métallique de la disquette, exposant ainsi le disque magnétique à la tête de lecture/écriture. La disquette mémorise les informations sur des spirales concentriques appelées pistes. La tête de lecture/écriture se déplace d'une piste à une autre au fur et à mesure que la disquette tourne.



Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Avant de procéder au chargement ou au retrait d'une disquette, vérifiez toujours que le voyant d'occupation du lecteur de disquette est bien éteint. Puis suivez les étapes ci-dessous :

1. Placez une disquette non formatée face à l'ouverture du lecteur de disquette, la protection métallique contre l'ouverture et l'onglet de protection sur la gauche.



Avertissement : Ne pas ouvrir la protection métallique ni toucher le disque magnétique. Cela endommagerait non seulement la disquette, mais également les données qu'elle contient.

2. Introduisez la disquette dans l'ouverture du lecteur jusqu'à ce qu'elle soit parfaitement en place.

3. Pour retirer la disquette, poussez fermement le bouton d'éjection situé à l'avant du lecteur. La disquette s'éjecte en partie. Retirez-la.

LES DIVERS ELEMENTS DU BUREAU

Les icônes, les fenêtres, et la barre menu sont les trois principaux éléments du Bureau. Les icônes du Bureau sont des représentations graphiques des unités (lecteurs de disquette ou unités logiques), des périphériques (imprimantes, lecteurs de cartouches...), et de la corbeille. Les icônes que l'on trouve dans les fenêtres représentent les dossiers et les fichiers. Il est à noter que vous pouvez faire apparaître ceux-ci sous forme graphique ou texte. Sous forme texte, le nom du fichier est accompagné de diverses informations (taille, date et heure de création/mise à jour). Sous forme graphique, les fichiers sont représentés par des icônes similaires à celles du Bureau (leur nom apparaît sous l'icône). Le terme "icône" est un terme générique qui se rapporte aux icônes des fenêtres et à celles du Bureau.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Il y a deux sortes de fenêtres : les fenêtres répertoires et les boîtes de dialogue. Les fenêtres répertoires affichent le contenu d'une unité (lecteur de disquette ou unité logique) ou d'un dossier. Les boîtes de dialogue communiquent des messages et permettent d'entrer les commandes.

Le troisième élément important du Bureau est la barre de menu. Elle affiche quatre rubriques : Bureau, Fichier, Visualisation et Options.

Lors de la première mise sous tension du système, le Bureau comporte deux icônes disquettes, quatre icônes disque dur, l'icône corbeille, le pointeur et la barre de menu. Une icône cartouche apparaît également si, avant la mise sous tension, une cartouche a été chargée.

UTILISATION DU POINTEUR

Le pointeur est la clef de toutes les opérations. Il sert à sélectionner les icônes ou les options du menu mais aussi à déplacer les objets sur le Bureau. Il se contrôle par le déplacement de la souris ou grâce au clavier, par des combinaisons de touches (aussi appelé "raccourci clavier").

Contrôle du pointeur avec la souris

La souris livrée avec le MEGA STE permet de contrôler les mouvements du pointeur. En la déplaçant, vous positionnez le pointeur n'importe où sur le Bureau. Faites-la glisser sur une surface plane, stable et non encombrée. Le MEGA STE détecte son mouvement (direction, distance et vitesse) et déplace le pointeur en conséquence.

Placez la souris près du micro-ordinateur, le câble loin de vous. Faites-la glisser. Notez la manière dont le pointeur se déplace sur l'écran en suivant les mouvements de la souris.

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Remarque : Si vous touchez la barre de menu avec le pointeur, un menu se déroule. Pour le faire disparaître, déplacez le pointeur hors du menu et appuyez sur le bouton gauche de la souris ("cliquez").

Contrôle du pointeur par le clavier

Différentes combinaisons de touches peuvent être utilisées, au lieu de la souris, pour déplacer le pointeur sur le Bureau. Pour ce faire, maintenez enfoncée la première des touches indiquées et appuyez sur la seconde (ou bien, si trois touches sont indiquées, maintenez enfoncées les deux premières et appuyez sur la troisième).

Remarque : Voir l'**Annexe B - Aide mémoire des commandes du pointeur**.

L'écran est divisé en petites parties appelées "éléments d'image" ou *pixels*. Lorsque vous utilisez un raccourci clavier pour déplacer le pointeur, ce dernier peut se déplacer pixel par pixel ou bien en sauter plusieurs à la fois. Essayez chacune de ces combinaisons pour vous familiariser avec leur emploi.

- La touche **[Alternate]** combinée avec une autre touche permet de déplacer le pointeur de huit pixels en direction de la flèche.
- Les touches **[Alternate] [Shift]** combinées avec une autre touche permettent de déplacer le pointeur d'un pixel en direction de la flèche. Ce raccourci n'est utilisé que pour des manoeuvres exigeant une grande précision.

Sélection d'un seul élément

Le fait de sélectionner un élément (icône ou option du menu) indique au micro-ordinateur que vous voulez utiliser cet élément. Ce dernier se met en surbrillance (il prend une couleur différente du reste du Bureau).

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Les deux sections suivantes expliquent les deux manières de sélectionner un élément (par la souris ou grâce au clavier). Les instructions données à partir de maintenant dans le reste du manuel assument que vous utilisez la souris pour sélectionner et déplacer le curseur. Si vous préférez utiliser le clavier, reportez-vous aux instructions de la section **Sélectionner à l'aide du clavier.**

Sélectionner à l'aide de la souris

"Cliquer" est l'action effectuée avec la souris pour choisir un élément ou lancer une procédure. La plupart des actions nécessitent l'utilisation du bouton gauche. N'utilisez le bouton droit que lorsque l'application le mentionne expressément.

Un "simple clic" suffit pour sélectionner un élément et le mettre en surbrillance. Un double clic (deux "simples clics" enchaînés rapidement) permet de sélectionner un élément et de lancer la procédure qui lui est associée.

Pour cliquer, appuyez une fois (rapidement) sur le bouton de la souris et relâchez-le. Pour effectuer un double-clic, appuyez et relâchez deux fois de suite très rapidement (il faut un peu de pratique pour effectuer ce geste correctement).

Remarque : Pour régler le temps de réponse de la souris sur votre propre vitesse, reportez-vous à la section **Le Panneau de contrôle** du **Chapitre 6.**

Exercez-vous à cliquer et à double cliquer en effectuant les étapes ci-dessous :

1. Placez le pointeur sur l'icône du lecteur A.

2. Appuyez une fois sur le bouton gauche de la souris. L'icône du lecteur A se met en surbrillance. Le lecteur A est sélectionné.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Déplacez maintenant le pointeur sur une zone vide du Bureau et appuyez une nouvelle fois sur le bouton de la souris : le lecteur A est "dé-sélectionné".

3. Pour vous exercer à effectuer un double clic (sélection et ouverture de la fenêtre du lecteur A en une seule opération), positionnez de nouveau le pointeur sur l'icône du lecteur A, puis double cliquez. Une fenêtre s'ouvre et affiche le contenu de la disquette du lecteur A.

Remarque : Un message d'erreur s'affiche si vous avez oublié de mettre une disquette dans le lecteur de disquette. Dans ce cas, introduisez la disquette dans le lecteur, positionnez le pointeur sur le mot CONFIRME et cliquez. Reprenez l'étape 3.

4. Pour fermer la fenêtre ouverte à l'étape 3, placez le pointeur sur la petite boîte située dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre et cliquez. La fenêtre se ferme.

Sélectionner à l'aide du clavier

En utilisant simultanément les touches **[Alternate] [Insert]** vous exécutez les mêmes fonctions qu'en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Pour réaliser un double clic avec les touches, maintenez **[Alternate]** enfoncée tout en appuyant rapidement deux fois sur **[Insert].**

Exercez-vous à sélectionner et lancer une procédure à l'aide des touches du clavier en effectuant les étapes ci-dessous :

1. Placez le pointeur sur l'icône du lecteur A.

2. Appuyez sur **[Alternate] [Insert]**. L'icône du lecteur A apparaît en surbrillance. Le lecteur A est sélectionné. Déplacez maintenant le pointeur sur une zone vide du Bureau et appuyez de nouveau sur [**Alternate] [Insert]** : le lecteur A est "dé-sélectionné".

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

3. Pour vous exercer au double clic à l'aide du clavier (sélection et ouverture d'une fenêtre en une seule opération), positionnez de nouveau le pointeur sur l'icône du lecteur A, puis, tout en maintenant enfoncée la touche **[Alternate]**, appuyez deux fois rapidement sur la touche **[Insert]**. Une fenêtre s'ouvre et affiche le contenu de la disquette du lecteur A.

Remarque : Un message d'erreur s'affiche si vous avez oublié de mettre une disquette dans le lecteur de disquette. Dans ce cas, introduisez la disquette dans le lecteur, positionnez le pointeur sur le mot CONFIRME et cliquez. Reprenez l'étape 3.

4. Pour fermer la fenêtre ouverte à l'étape 3, placez le pointeur sur la petite boîte dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre et appuyez sur **[Alternate] [Insert]**. La fenêtre se ferme.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Sélection d'une icône

Il y a deux catégories d'icônes : **les icônes de Bureau** (icônes disquettes et disque dur, icônes imprimante, cartouche, etc, et icône corbeille), et **les icônes de fenêtres** (icônes de fichiers et de dossiers). Rappelez-vous que les fichiers et les dossiers peuvent être représentés en mode texte ou graphique.

Si vous avez effectué les exercices précédents vous avez déjà sélectionné une icône : celle du lecteur A. Toute icône sélectionnée apparaît en surbrillance.

Sélection d'un menu

Chaque rubrique de la barre de menu possède un menu déroulant qui lui est propre. Si vous déplacez le pointeur sur l'une des rubriques de la barre de menu, le menu qui lui est associé se déroule immédiatement et affiche les options. Si vous déplacez le pointeur sur une autre rubrique, un nouveau menu se déroule et le menu précédent disparaît.

Exercez-vous à faire apparaître un menu et à sélectionner une option.

1. Placez le pointeur sur la rubrique Options. Le menu apparaît.

Remarque : Un menu déroulant peut avoir des options actives et des options inhibées. Les options actives sont en gras et peuvent être sélectionnées. Les options inhibées sont plus claires et ne peuvent pas être sélectionnées (leur sélection entraîne la disparition du menu). Les options dotées d'une marque sur leur gauche sont déjà sélectionnées.

Le Manuel Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

2. Placez le pointeur sur l'option Sauver Bureau. La commande s'affiche en surbrillance.

3. Cliquez. Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de confirmer votre décision de sauvegarder le Bureau.

Remarque : La boîte en caractère gras entourant le mot CONFIRME indique la sélection par défaut. Pour valider une sélection par défaut, appuyez sur **[Return]**.

Sélectionnez ANNULER en plaçant le pointeur sur le mot ANNULER dans la boîte de dialogue et en cliquant une fois. La boîte de dialogue disparaît.

Pour supprimer un menu sans sélectionner d'option, déplacez le pointeur en dehors du menu et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Déplacement d'un élément

On appelle déplacement le fait d'entraîner le pointeur en maintenant enfoncé le bouton de la souris. Cette manoeuvre peut également être réalisée par un raccourci clavier.

Le déplacement consiste à "transporter" les icônes d'un endroit à un autre : Une icône sélectionnée peut être "tirée" (ou "entrainée") à un autre endroit. Le déplacement vous permet d'effectuer différentes actions, suivant le type d'icône et sa destination. Par exemple, vous pouvez créer une boîte élastique permettant de sélectionner plusieurs icônes. (Voir **Sélection de plusieurs icônes**).

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Déplacement au moyen de la souris

- Il est facile d'effectuer un déplacement avec la souris : Sélectionnez l'élément à déplacer, positionnez le pointeur sur l'icône sélectionnée, puis "tirez". Entraînez l'icône en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

Déplacement au moyen du clavier

Vous pouvez effectuer un déplacement à l'aide du clavier. Appuyez en même temps sur **[Alternate] [Insert]** et sur une des touches fléchées : l'icône ou le groupe d'icônes choisies se déplace en direction de la flèche. Pour bien réussir le déplacement, le pointeur doit être placé sur l'icône ou le groupe d'icônes sélectionnées.

Déplacement d'une icône

Vous devez effectuer un déplacement lorsque vous désirez copier, déplacer ou supprimer un fichier, un dossier, etc.... Après avoir entraîné une icône ou plusieurs vers une nouvelle destination et relâché le bouton de la souris, les icônes sont copiées, déplacées ou supprimées suivant l'opération en cours.

Lorsque vous déplacez les icônes d'un endroit à un autre, un tracé fantôme de toutes les icônes sélectionnées suit le curseur depuis l'endroit initial jusqu'à la destination finale. Le pointeur se modifie pour prendre la forme d'une main jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché.

Exercez-vous à entraîner les icônes en déplaçant des fichiers. Les opérations de copie et de suppression seront expliquées à la fin de ce chapitre.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Changez la configuration de votre Bureau en déplaçant les icônes. Si vous superposez accidentellement deux icônes, une fenêtre spéciale, appelée boîte de dialogue, apparaît. Sélectionnez Annuler. La fenêtre disparaît, et l'icône retourne à la position qu'elle occupait avant d'être déplacée.

Remarque : Il est possible de déplacer plusieurs icônes à la fois. Voir, ci-après, **Sélection de plusieurs icônes.**

Sélection de plusieurs icônes

Il y deux manières de sélectionner plusieurs icônes à la fois en vue de les supprimer, copier, déplacer, etc...

La première consiste à utiliser la boîte élastique pour choisir les icônes regroupées sur le Bureau ou dans une fenêtre. Utilisez le pointeur pour créer une boîte entourant les icônes que vous désirez choisir. La boîte est appelée "boîte élastique" parce qu'elle s'étend ou se contracte lors du déplacement du pointeur.

La deuxième, "shift-cliquage", consiste à utiliser la touche **[Shift]** et la souris pour sélectionner des icônes dispersées sur l'écran. Au contraire de la première, cette seconde manière permet de sélectionner des éléments qui ne se trouvent pas côte à côte.

Ces deux méthodes peuvent être utilisées sur les icônes du Bureau ou des fenêtres.

SELECTION AVEC LA BOITE ELASTIQUE

Dès que vous "tirez" le pointeur, une boîte élastique apparaît. Le premier angle de cette boîte se crée là où le pointeur se trouve. La boîte s'allonge dans la direction où le pointeur est entraîné.

Suivez les étapes ci-après pour vous entraîner à sélectionner plusieurs icônes avec la boîte élastique :

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

1. Placez le pointeur à gauche, au dessus de l'icône du lecteur A. Malgré sa proximité, évitez de toucher la barre de menu. Si un menu apparaît, annulez-le et recommencez.

2. Tirez le pointeur à droite vers le bas (en appuyant sur le bouton de la souris). La boîte élastique apparaît et s'allonge avec le pointeur.

3. Entourez les icônes A et B avec la boîte élastique. Relâchez le bouton de la souris. Les icônes se mettent en surbrillance.

4. Déplacez le pointeur sur une zone libre du Bureau et cliquez pour annuler la sélection.

SELECTION A L'AIDE DE LA TOUCHE SHIFT

Cliquer tout en appuyant sur la touche Shift permet de sélectionner plusieurs éléments dispersés sur le Bureau ou plusieurs éléments en séquence dans une fenêtre (on parle parfois de "shift-cliquage" pour cette action).

Entraînez-vous à sélectionner les icônes des lecteurs A et C de cette manière :

1. Sélectionnez d'abord l'icône du lecteur A.

2. Maintenez la touche **[Shift]** enfoncée tout en positionnant le pointeur sur l'icône de l'unité C. Cliquez. Les icônes du lecteur A et de l'unité C sont maintenant en surbrillance. L'icône de l'unité B reste au milieu sans avoir été sélectionnée.

Remarque : La touche **[Shift]** doit être maintenue enfoncée jusqu'à ce que toutes les icônes désirées soient sélectionnées. Une fois la touche **[Shift]** relâchée, aucune autre icône ne peut être ajoutée au groupe. Si vous essayez de le faire, toutes les icônes précédemment choisies seront dé-sélectionnées.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

3. Déplacez le pointeur sur une zone libre du Bureau et cliquez pour dé-sélectionner les icônes.

BOITE ELASTIQUE ET TOUCHE SHIFT

Il existe une troisième manière de sélectionner un groupe d'éléments : sélectionner un groupe d'icônes à l'aide de la boîte élastique, puis dé-sélectionner *certaines* icônes à l'aide de la touche shift.

Exercez-vous en suivant les étapes ci-dessous :

1. Utilisez d'abord la boîte élastique pour sélectionner les icônes des trois lecteurs (A, B et C).

2. Cliquez tout en appuyant sur la touche **[Shift]** pour dé-selectionner l'icône du lecteur A. Seules restent en surbrillance les icônes des unités B et C.

3. Utilisez maintenant la même méthode pour sélectionner de nouveau l'icône du lecteur A. Les trois icônes sont à nouveau en surbrillance.

4. Déplacez le pointeur sur une zone libre du Bureau et cliquez pour dé-sélectionner les icônes.

Pour compléter votre entraînement, exercez-vous à sélectionner et déplacer plusieurs icônes à la fois.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LES FENETRES

La plupart des opérations réalisées à l'aide du Bureau s'effectuent dans des fenêtres. Une fenêtre est une sorte de petit écran à l'intérieur de l'écran. Vous pouvez ouvrir jusqu'à sept fenêtres en même temps. Une fenêtre est dite "ouverte" lorsqu'elle est affichée à l'écran.

Ouverture et fermeture d'une fenêtre

Vous ne pouvez ouvrir que des fenêtres de répertoire. Les boîtes de dialogue apparaissent durant certaines opérations ou pour donner des informations. Vous ne pouvez pas les "ouvrir". Les fenêtres de répertoire sont ouvertes de différentes manières, en utilisant le pointeur et la souris. Nous allons ouvrir d'abord la fenêtre du lecteur A. Assurez-vous, avant de commencer, que la disquette FRANCE Language se trouve bien dans le lecteur.

L'une des manières d'ouvrir une fenêtre est de faire un double clic sur l'icône désirée : pour ouvrir la fenêtre du lecteur A, placez le pointeur sur l'icône du lecteur A et effectuez un double-clic. Le contenu de la disquette apparaît dans une fenêtre.

Remarque : Si l'icône se met en surbrillance mais que la fenêtre ne s'ouvre pas, cela signifie que le MEGA STE n'a pas reconnu votre clic comme un double-clic. Dé-sélectionnez l'icône en cliquant dans une partie vide du Bureau, puis essayez de nouveau. Le double-clic est l'une des opérations les plus délicates à réaliser avec la souris. Ne vous découragez pas et persistez.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Etudions maintenant comment fermer la fenêtre-répertoire du lecteur A. Dans son angle supérieur gauche se trouve une petite boîte contenant un X (case de fermeture). Déplacez-y le pointeur et cliquez. La fenêtre se ferme.

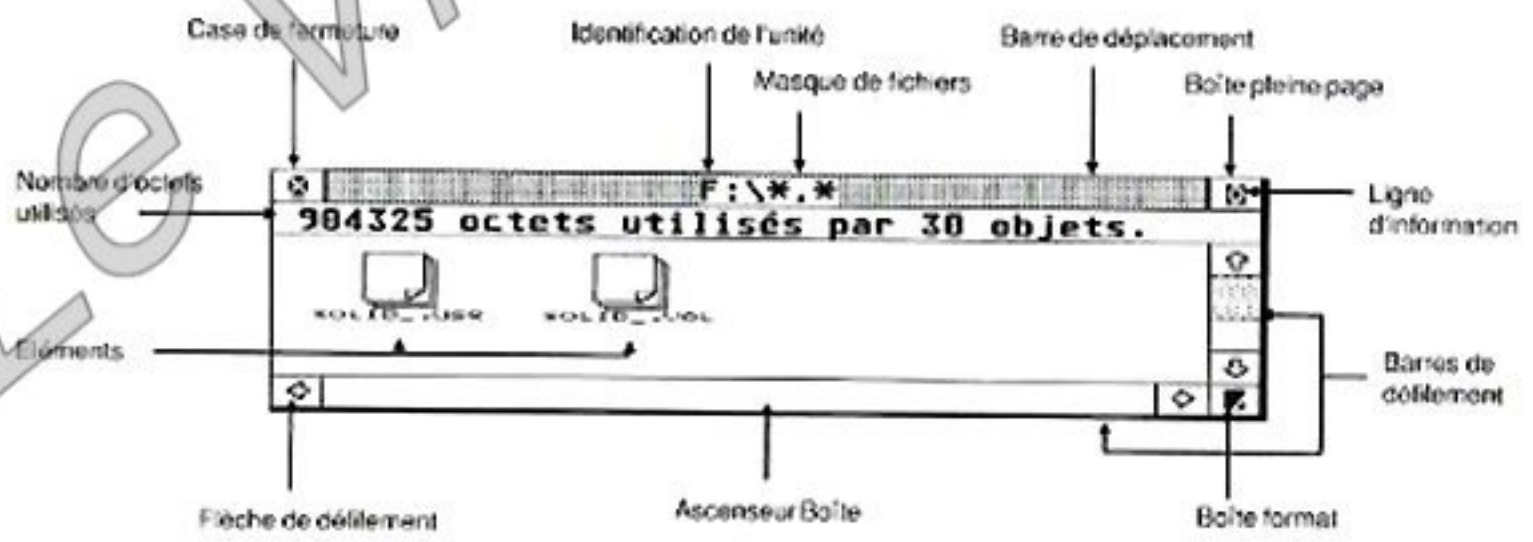
- Une autre manière d'ouvrir une fenêtre consiste à utiliser la barre de menu. Ouvrez à nouveau la fenêtre du lecteur A en sélectionnant par un simple clic l'icône correspondante qui se met alors en surbrillance mais ne s'ouvre pas. Sélectionnez la commande Ouvrir dans le menu Fichier. La fenêtre-répertoire du lecteur A s'ouvre.

Fermez la fenêtre en sélectionnant dans le menu Fichier la commande **Fermer fenêtre**.

Les autres manières d'ouvrir les fenêtres et les programmes seront traitées dans d'autres chapitres du manuel.

Eléments de la fenêtre

Vous connaissez déjà la "case de fermeture" qui se trouve dans l'angle supérieur gauche de la plupart des fenêtres. L'illustration ci-dessous montre tous les éléments d'une fenêtre. Quelques-uns sont expliqués dans cette section, les autres le seront dans les pages suivantes, au fur et à mesure que vous les utiliserez.



Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

L'**identification de l'unité** apparaît au centre de la **barre de déplacement**. Elle indique la lettre de l'unité en cours (le lecteur A en l'occurrence).

- Le **masque de fichiers** indique le type de fichiers se trouvant dans la fenêtre. Il peut être défini pour afficher tous les fichiers d'un répertoire, ou pour limiter l'affichage à certains types. La fenêtre affiche une icône pour chaque fichier correspondant au masque installé. Pour des informations plus détaillées sur l'installation d'un masque de fichiers, consultez la section **Masque de fichiers** dans le **Chapitre 4.**

La ligne d'informations affiche le **nombre total d'octets utilisés** par le répertoire et le **nombre de fichiers et de dossiers** se trouvant dans le répertoire.

Les autres éléments des fenêtres sont expliqués dans les pages suivantes de ce chapitre.

La fenêtre active

Même lorsque plusieurs fenêtres sont ouvertes en même temps, vous ne pouvez les utiliser que les unes après les autres. En d'autres termes, vous ne pouvez avoir qu'une fenêtre active à la fois. Vous ne pouvez déplacer, mettre à jour, redéfinir, etc... que les fichiers et répertoires de la fenêtre active. La fenêtre active se reconnaît par la couleur hachurée de sa barre de déplacement.

Sept fenêtres peuvent être ouvertes en même temps sur le Bureau. Pour activer l'une d'entre elles, placez-y le pointeur et cliquez.

Même si plusieurs fenêtres ouvertes se chevauchent, celle qui est active est néanmoins toujours affichée en totalité. Pour activer une fenêtre en partie cachée, placez le pointeur dessus et cliquez ; elle passe automatiquement au premier plan.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Modifier la taille d'une fenêtre

Il est utile de pouvoir modifier la taille des fenêtres pour afficher sur le Bureau plusieurs fenêtres en même temps. Exercez-vous à modifier la taille des fenêtres :

1. Ouvrez la fenêtre répertoire du lecteur A.

2. Placez le pointeur sur la boîte format (angle inférieur droit) et tirez cette boîte vers le haut en dirigeant le pointeur vers la gauche. Un tracé fantôme de la fenêtre suit le mouvement du pointeur. Relâchez le bouton de la souris lorsque le tracé initial est réduit environ de moitié.

3. Sélectionnez la boîte pleine page dans l'angle supérieur droit de la fenêtre. La fenêtre occupe maintenant tout l'écran.

4. Sélectionnez de nouveau la boîte pleine page. La fenêtre reprend la taille et la position qu'elle avait précédemment.

5. Continuez à vous entraîner à modifier la taille de la fenêtre. Tirez la boîte format vers le bas de l'écran pour allonger la fenêtre, vers le haut pour la réduire, vers la droite pour l'élargir et vers la gauche pour la rétrécir. Lorsque vous vous estimez assez entraîné, fermez la fenêtre.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Déplacement d'une fenêtre

Vous pouvez utiliser la barre de déplacement pour déplacer une fenêtre sur le Bureau, n'importe où en dessous de la barre de menu. Exercez-vous en suivant ces étapes :

1. Ouvrez la fenêtre répertoire du lecteur A.

2. Effectuez un double clic sur l'icône SAMPLE.PRG. La fenêtre Sample s'affiche. Modifiez la fenêtre pour l'amener à la moitié de sa taille initiale.

3. Placez le pointeur sur la partie hachurée de la barre de déplacement. Déplacez la fenêtre en la "tirant" vers l'endroit où vous désirez la positionner, puis relâchez le bouton de la souris. La fenêtre s'affiche à sa nouvelle position.

   Notez que lors du déplacement de la fenêtre, le curseur est apparu sous la forme d'une main et qu'un tracé fantôme de la fenêtre a suivi le mouvement de cette main jusqu'à ce que le bouton de la souris ne soit plus enfoncé.

4. Fermez la fenêtre Sample. Fermez la fenêtre répertoire du lecteur A.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Défilement

Un répertoire contient parfois trop d'éléments pour pouvoir tous les afficher en même temps dans une fenêtre. Dans ce cas, certains éléments restent cachés. Les barres de défilement permettent de visualiser les éléments cachés. Celles qui sont placées le long du bord inférieur et du bord droit de la fenêtre vous permettent de faire défiler le contenu de la fenêtre horizontalement (vers la droite ou la gauche) ou verticalement (vers le haut ou le bas).

Si un répertoire contient plus d'éléments que la fenêtre ne peut en contenir, une partie de la barre de défilement est hachurée. L'ascenseur indique la position de la liste par rapport à la fenêtre. Si des zones de gris encadrent l'ascenseur, cela signifie que d'autres éléments se trouvent avant et après ceux qui apparaissent dans la fenêtre.

Il y a trois manières de faire défiler une fenêtre : élément par élément, page par page, ou en continu. Pour vous entraîner au défilement, suivez ces étapes :

1. Ouvrez la fenêtre répertoire du lecteur A.

2. Diminuez la taille de la fenêtre jusqu'à ce que seuls deux éléments du répertoire soient affichés, l'un au dessus de l'autre.

3. Pour faire défiler la liste "élément par élément", placez le curseur sur la flèche de défilement qui indique la direction des données cachées. Cliquez une fois. Puis cliquez sur la flèche opposée pour retourner à l'affichage initial.

4. Pour faire défiler la liste "page par page", placez le curseur sur la zone hachurée de la barre de défilement. Cliquez une fois. Les éléments précédemment affichés sont maintenant cachés et l'écran affiche ceux qui étaient cachés auparavant.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées vers le haut et vers le bas (à droite du clavier). Chaque fois qu'une touche fléchée est enfoncée, les éléments affichés précédemment sont cachés et ceux qui n'étaient pas visibles auparavant le deviennent.

5. Pour faire défiler la liste "en continu", placez le curseur sur la flèche de défilement qui indique les éléments cachés. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris.

6. Pour faire défiler la liste "en continu, page par page", placez le curseur sur la zone hachurée de la barre de défilement. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris.

Vous pouvez ignorer certaines parties d'un répertoire en "tirant" l'ascenseur et en le déplaçant directement vers une autre partie de la barre hachurée. La fenêtre affiche alors le contenu de cette partie du répertoire.

7. Lorsque vous vous êtes suffisamment entraîné à la pratique du défilement, fermez la fenêtre répertoire du lecteur A.

Remarque : Les fenêtres répertoire affichées sous forme de texte ne défilent pas horizontalement (Consultez la section **Voir les icônes ou Voir les textes** dans le **Chapitre 4**).

LES DISQUETTES

Les disquettes servent à mémoriser de manière permanente les programmes et les données. Le MEGA STE utilise des disquettes 3"1/2 : elles sont formées d'un support de plastique rectangulaire de 3"1/2 contenant un disque recouvert d'une couche d'oxyde qui constitue le support magnétique contenant les données lues par le lecteur. La partie accessible est protégée par une protection métallique. La plupart des disquettes comportent un onglet de

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

protection en écriture (Voir **Protection en écriture des disquettes** dans ce chapitre).
Les disquettes peuvent être simple face ou double face. Ces deux types de disquettes ne se distinguent que par leur capacité d'enregistrement : 357 376 octets pour les disquettes simple face, 726 016 pour les disquettes double face.

Formatage d'une disquette

Avant de pouvoir être utilisées, les disquettes vierges doivent être formatées. Le formatage prépare la disquette. Son contenu est totalement effacé, le support est vérifié et des paramètres d'enregistrement sont mis en place. Les disquettes formatées par le MEGA STE sont compatibles MS-DOS (les informations d'une disquette formatée par votre micro-ordinateur peuvent être lues sous MS-DOS et vice-versa).

Les disquettes simple face doivent être formatées comme telles ; elles peuvent être utilisées dans des lecteurs de disquette simple ou double face. Les disquettes double face peuvent être formatées comme simple ou double face mais ne peuvent être utilisées que par un lecteur double face.

Il est également possible de reformater des disquettes préalablement utilisées. Comme le formatage efface toutes les informations, il est parfois plus rapide de reformater une disquette que de supprimer tous les fichiers qu'elle contient.



Attention : Le formatage d'une disquette efface toutes les informations qu'elle contient. Aussi, assurez-vous, avant le formatage, de copier toutes les données que vous désirez conserver (consulter **Copie des fichiers et des dossiers** dans ce chapitre).

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Pour formater une disquette, suivez les étapes ci-dessous :

1. Mettez le micro-ordinateur sous tension, affichez le Bureau et introduisez une disquette vierge non formatée dans le lecteur A.

Remarque : Si vous disposez de deux lecteurs de disquette, vous pouvez utilisez le lecteur A ou le lecteur B pour formater les disquettes.

2. Sélectionnez la commande **Format disquette** dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Copie/Format apparaît.

Remarque : Les opérations de copie et de formatage sont regroupées dans une seule boîte de dialogue, vous pouvez ainsi copier des disquettes sans retourner au Bureau après leur formatage. Pour copier une disquette alors que l'option Format est sélectionnée, cliquez sur COPIE. De la même manière, vous pouvez cliquer sur FORMAT pour formater une disquette après avoir lancé COPIE.

3. Si vous désirez donner un nom à la disquette, tapez-le, puis sélectionnez le lecteur de disquette sur lequel doit s'effectuer le formatage. Le lecteur par défaut est le lecteur de disquette sélectionné à l'étape 2. Sélectionnez SIMPLE ou DOUBLE face.

4. Sélectionnez CONFIRME.

   Le formatage commence. La barre indicateur affiche le déroulement de cette procédure.

Remarque : Pour utiliser l'option DOUBLE face, le lecteur double face doit contenir une disquette double face (le lecteur interne du MEGA STE est un lecteur double face). Une fois la disquette formatée en double face, elle ne peut être utilisée que dans un lecteur double face. Par contre, une disquette double face peut être formatée en simple face ; dans ce cas, un seul côté de la disquette est utilisée.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

5. Lorsque le formatage est terminé, un message indique que la disquette dispose de 726 016 octets (ou 35 7 376 pour une simple face).

   Sélectionnez CONFIRME.

Avertissement : Si le micro-ordinateur n'indique pas que la disquette formatée peut contenir 726 016 octets (ou 357 376 pour une simple face) c'est que la disquette est défectueuse. Tentez de la formater de nouveau. Si le problème persiste, utilisez une autre disquette.

6. Sélectionnez Annuler, pour revenir au Bureau.

Remarque : Le micro-ordinateur affiche un message d'erreur si vous tentez d'utiliser une disquette non formatée, ou si vous chargez une disquette double face dans un lecteur simple face. La boîte de dialogue indique que le lecteur de disquette ne fonctionne pas et demande de vérifier la disquette ou d'en charger une autre au format correct. Sélectionnez alors Réessayer ou Annuler (pour indiquer au lecteur de ne pas tenter de lire cette disquette).

Formatez une seconde disquette.

Copie de disquette

Pour éviter la perte de fichiers importants, il est vital de réaliser des copies de sauvegarde de certaines disquettes. Cette précaution s'appliquant tout spécialement aux disquettes FRANCE Language et Advanced Hard Disk Utilities (livrées avec le MEGA STE), réalisez dès maintenant une copie de ces deux disquettes. Rangez ensuite leur original et utilisez les copies comme disquettes de travail.

Copiez les disquettes originales sur celles (vierges) que vous venez de formater. On les appelle disquettes Source, puisqu'elles

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Manuel Le vieux

sont la *source* des informations. La copie s'effectue sur la disquette de destination. Si celle-ci n'est pas une disquette vierge, la procédure de copie efface (écrase) toutes les données qu'elle contient. Il n'est pas possible de copier une disquette double face sur une disquette simple face, et vice-versa.

Lorsque le système ne dispose que d'un seul lecteur de disquette (interne), celui-ci est reconnu, à la fois, comme lecteur A et lecteur B. Vous pouvez ainsi plus facilement copier et déplacer les fichiers d'une disquette à l'autre. Durant la copie, la disquette source est le disquette A et la disquette de destination est la disquette B (ou vice-versa). Les boîtes de dialogue apparaissent pour indiquer le retrait ou le changement de disquette. Pour les systèmes disposant de deux lecteurs, le lecteur interne est le A et le lecteur externe le B.

Pour copier le contenu intégral d'une disquette, suivez la procédure ci-dessous :

1. Après avoir mis le MEGA STE sous tension et affiché le Bureau, chargez la disquette source (dans ce cas, FRANCE Language) dans l'unité A. Si vous disposez de deux lecteurs de disquette, chargez la disquette source dans l'unité A (le lecteur interne) et la disquette de destination (formatée) dans l'unité B (lecteur externe).

Remarque : Cette procédure n'est pas possible si l'un des lecteurs est double face alors que l'autre est simple face. Il faut alors effectuer un *transfert* des fichiers et dossiers entre les deux lecteurs. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section **Copie et suppression de fichiers et de dossiers** dans ce chapitre).

2. Déplacez l'icône du lecteur A sur l'icône du lecteur B. Lorsque cette dernière se met en surbrillance, relâchez le bouton de la souris.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

3. Une boîte de dialogue rappelle que l'opération de copie efface toutes les données contenues par la disquette de l'unité B.

   Si vous disposez de deux lecteurs de disquette, assurez-vous, avant de commencer la procédure, que les disquettes source et destination se trouvent bien dans les lecteurs appropriés. Sélectionnez alors le bouton CONFIRME. La boîte de dialogue Copie/Format apparaît.

4. Sélectionnez CONFIRME pour copier la disquette source. La barre d'indicateur de copie indique le déroulement de la procédure.

Remarque : Si vous disposez d'un seul lecteur de disquette, la boîte de dialogue demande de changer de disquette au moment voulu.

5. Lorsque la copie est terminée, sélectionnez Annuler (ou appuyez sur **[Return]** pour revenir au Bureau.

   Répétez cette procédure pour faire une copie de la disquette Advanced Hard Disk Utilities. Rangez les originaux en lieu sûr et servez-vous des copies pour travailler.

Protection en écriture des disquettes

La protection en écriture protège les disquettes contre une opération d'écriture accidentelle. Ecrire sur une disquette équivaut à enregistrer des informations sur le support magnétique (de manière similaire, lire une disquette signifie retrouver les informations qui y sont mémorisées). Il y a interaction du lecteur de disquette et du micro-ordinateur pour réaliser une procédure d'écriture entre la mémoire du micro-ordinateur et la disquette ou pour lire la disquette afin de transférer les informations à la mémoire.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Le revêtement plastique de la plupart des disquettes possède un onglet de protection en écriture. Pour protéger la copie de la disquette Advanced Hard Disk Utilities faites glisser l'onglet jusqu'à ce que l'encoche soit complètement dégagée.

Remarque : Pour protéger en écriture les disquettes 5"1/4, couvrez l'encoche de protection avec une protection adhésive spéciale fournie avec la disquette.

Il n'est pas possible d'écrire, de formater ou d'effacer une disquette protégée en écriture. C'est une excellente initiative de protéger en écriture les disquettes contenant des données importantes ; cela évite de les effacer par inadvertance, notamment lors des opérations de copie avec un système ne disposant que d'un seul lecteur. Pour revenir à la position non protégée, il suffit de déplacer l'onglet de protection.

Remarque : Certaines disquettes-système sont protégées de manière permanente et ne présentent donc pas d'onglet de protection.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

COPIE ET SUPPRESSION DE FICHIERS ET DE DOSSIERS

Vous venez d'apprendre à copier une disquette dans sa totalité. Mais la plupart du temps, seule la copie ou la suppression de certains fichiers ou dossiers est nécessaire. Cette section explique la manière d'y procéder.

COPIE

Nous allons maintenant copier seulement certains fichiers. (Vous pouvez faire de même avec des dossiers).

1. Faites apparaître la fenêtre-répertoire de l'unité C.

2. Déplacez l'icône du fichier SAMPLE.PRG sur l'icône de l'unité D. La boîte de dialogue Copie des fichiers s'affiche. Sélectionnez CONFIRME.

Le fichier SAMPLE.PRG est copié sur l'unité logique D. Affichez le répertoire de l'unité D pour vous en assurer.

Suppression

Il y a deux manières de supprimer un fichier ou un dossier : déplacer l'élément à supprimer sur l'icône corbeille, ou sélectionner l'élément à supprimer et cliquer sur Annule dans le menu Fichier.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Pour vous entraîner à supprimer un fichier, suivez les étapes ci-après :

1. Affichez le répertoire de l'unité D.

2. Tirez l'icône SAMPLE.PRG sur l'icône corbeille. Relâchez le bouton de la souris. Une boîte de dialogue demande de confirmer votre décision de supprimer le fichier. Comme cela est un simple exercice et que vous ne désirez pas supprimer le fichier, sélectionnez Annuler. En sélectionnant CONFIRME, vous supprimez le fichier.

3. Utilisez maintenant l'autre méthode. Répétez l'étape 1. Puis sélectionnez l'icône SAMPLE.PRG. L'icône se met en surbrillance.

4. Sélectionnez Annule dans le menu Fichier. Une boîte de dialogue vous demande de confirmer votre choix. Sélectionnez CONFIRME. Lorsque la suppression est terminée, l'icône SAMPLE.PRG disparaît du répertoire. Fermez la fenêtre répertoire de l'unité D.

Remarque : L'option **Suppression OUI/NON** doit être active pour que la boîte de dialogue demande de confirmer la décision de supprimer le fichier (**Définir les préférences** dans le **Chapitre 4**).

La même procédure peut être utilisée pour supprimer le contenu intégral d'un disque. Pour enlever une icône du Bureau, consultez **Enlever une icône du Bureau** dans le **Chapitre 4.**

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

CHAPITRE QUATRE
FONCTIONS SOPHISTIQUEES DU BUREAU

Ce chapitre est la suite logique du guide d'initiation. Il explique les fonctions sophistiquées du Bureau GEM telles que : la mise à jour d'un répertoire, l'entrée des informations dans une boîte de dialogue, et les commandes sophistiquées de la barre de menu.

MISE A JOUR D'UN REPERTOIRE

Il est utile de savoir mettre à jour un répertoire lorsque vous utilisez des disquettes. La fenêtre n'affiche pas automatiquement le répertoire de la disquette qui vient d'être chargée dans le lecteur A en remplacement d'une autre dont le répertoire était affiché. Pour mettre à jour le répertoire affiché dans la fenêtre, appuyez sur **[Esc]**. Le répertoire de la disquette en cours s'affiche dans la fenêtre.

L'affichage des répertoires se met automatiquement à jour après la copie, le déplacement, la suppression d'un fichier ou d'un dossier, ou bien après la copie ou le formatage d'une disquette.

BOITES DE DIALOGUE ET BOITES DE MESSAGES

Le MEGA STE communique avec vous au moyen des *boîtes de dialogue* et des *boîtes de message* ; les unes demandent des informations, les autres attirent votre attention sur un point particulier. Certaines boîtes de dialogue vous invitent à fournir des données ou faire un choix. Utilisez le clavier ou la souris pour

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

répondre. Un curseur d'insertion de texte (barre horizontale) indique l'endroit où le prochain caractère tapé va apparaître.

Certaines boîtes de dialogue contiennent plusieurs champs. Pour choisir un champ, placez-y le pointeur et cliquez. Le curseur apparaît à l'endroit indiqué.

Les touches suivantes offrent des fonctions supplémentaires :

- **Flèche vers la gauche** - Déplace le curseur d'un caractère sur la gauche.
- **Flèche vers la droite** - Déplace le curseur d'un caractère sur la droite.
- **Flèche vers le bas** - Déplace le curseur sur le champ suivant.
- **Flèche vers le haut** - Déplace le curseur sur le champ précédent.
- **[Tab]** - Déplace le curseur sur le champ suivant (comme la touche **Flèche vers le bas**).
- **[Backspace]** - Supprime le caractère ou l'espace se trouvant à gauche du curseur.
- **[Delete]** - Supprime le caractère ou l'espace situé à droite du curseur.
- **[Esc]** - Efface le contenu du champ en cours.
- **[Return]** - Sélectionne le choix par défaut (s'il existe). Le choix par défaut se distingue par le cadre gras qui l'entoure.

Certains champs comprennent des signes de ponctuation tels que des points (.) ou des barres obliques (\). Ceux-ci permettent de diviser le texte. Pour continuer à entrer du texte au delà d'une marque de ponctuation, tapez le même signe : par exemple, pour franchir le point séparant le nom d'un fichier de son extension, tapez un point pour avancer sur la seconde partie du champ.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Lorsque l'ordinateur a besoin d'informations, il communique avec vous au moyen d'une boîte de dialogue qui apparaît au centre du Bureau. Répondez à sa demande en tapant la réponse ou en exécutant l'action demandée. Puis sélectionnez un des boutons de la boîte. Le choix par défaut est encadré par une bordure plus épaisse. Pour accepter le choix par défaut, appuyez sur **[Return]**.

Les boîtes de message servent à attirer votre attention. Suivant le type d'avertissement, elles contiennent un pictogramme spécifique (STOP, point d'exclamation ou d'interrogation). Elles vous avertissent qu'une erreur est arrivée ou vous rappellent une action à effectuer.

Lorsqu'une boîte de message apparaît, suivez ses instructions, puis sélectionnez le bouton approprié.

LA BARRE DE MENU

La barre de menu se situe dans la partie supérieure du Bureau. Elle comporte quatre menus : Bureau, Fichier, Visualisation et Options. Pour faire apparaître les options liées à un menu, placez le pointeur sur son nom ; il se met en surbrillance et les options se déroulent en dessous.

Vous pouvez ensuite sélectionner l'option désirée. Les unes (en noir) sont actives et disponibles. Les autres (en clair) sont inhibées et ne peuvent pas être utilisées pour le moment (nous y reviendrons en détail, plus tard dans ce chapitre).

La plupart des options peuvent être sélectionnées à l'aide du clavier (le nom de la touche à frapper apparaît entre crochets à droite de l'option). Il suffit d'appuyer sur la touche indiquée pour valider l'option. Vous gagnez du temps en mémorisant les noms des touches les plus fréquemment employées. Vous pouvez modifier l'affectation d'une touche ou en attribuer une à une option qui n'en a pas (voir **Configuration du Bureau** dans ce chapitre).

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Le menu Bureau

Le menu Bureau est divisé en deux parties. La section supérieure contient habituellement une seule entrée qui, une fois sélectionnée, affiche les informations concernant l'application sur laquelle vous travaillez. Ces informations peuvent consister en une série de fenêtres expliquant en détail le fonctionnement de l'application, ou bien en une simple boîte de dialogue contenant le copyright.

La section inférieure indique les accessoires de bureau actifs. Pour être actif, un accessoire doit avoir une extension .ACC et se trouver, lors de la mise sous tension, à la racine de l'unité C (ou sur la disquette système, dans le lecteur A).

Vous pouvez utiliser les accessoires de bureau à partir du Bureau ou de toute application qui affiche la barre de menu. Le Panneau de contrôle (accessoire de bureau) se trouve sur la disquette FRANCE Language (XCONTROL.ACC) ; il est expliqué en détail au **Chapitre Six.**

La mise sous tension sans accessoires actifs libère une partie de la RAM et permet d'afficher le Bureau plus rapidement.

Informations...

Lorsque vous sélectionnez le menu Bureau à partir du Bureau, la section supérieure du menu présente l'option **Information**. Vous y trouverez le copyright de GEM et du TOS.

Menu Fichier

Le menu Fichier contient les options permettant d'ouvrir et fermer les fenêtres répertoire, de sélectionner tous les fichiers et dossiers affichés pour une opération, de supprimer un fichier ou un dossier,

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

de créer un dossier, de formater des disquettes, etc. Cette section explique en détail chacune de ces options.

Ouvrir...

Cette commande peut être effectuée sur une icône disquette ou cartouche, un dossier ou un fichier, une icône imprimante ou une icône corbeille.

Sélectionnez d'abord l'élément que vous voulez ouvrir, puis l'option Ouvrir dans le menu Fichier. Le résultat dépend de l'élément choisi :

Icône disquette ou dossier - La fenêtre répertoire de la disquette ou du dossier apparaît.

Icône cartouche (unité c) ou fichier exécutable - Le Bureau disparaît et le programme est lancé.

Icône imprimante - Une boîte de message indique que l'icône que vous essayez d'ouvrir est une imprimante.

Icône corbeille - Un boîte de message apparaît.

Fichier de données - Si vous avez installé une application liée au même type de document que le fichier de données que vous êtes en train d'ouvrir, l'application s'ouvre automatiquement et charge le fichier. Sinon, une boîte de dialogue apparaît, vous donnant le choix entre visualiser, imprimer, ou annuler. La première option permet de visualiser à l'écran le contenu du fichier (en ASCII). La seconde permet d'imprimer le fichier (si vous avez une imprimante connectée au système, bien sûr !) et la dernière annule la commande.

Remarque : Vous pouvez également effectuer toutes ces actions en plaçant le pointeur sur l'icône que vous désirez ouvrir et en appuyant deux fois sur le bouton gauche de la souris (double clic).

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Informations...

Cette commande affiche à l'écran des informations concernant l'élément que vous avez mis en surbrillance (icône disquette, unité logique, dossier, ou icône de fichier).

Lorsque vous sélectionnez Informations... après avoir mis en surbrillance une icône disquette ou unité logique, la boîte de dialogue affiche les informations suivantes :

Identification - La lettre identificatrice de l'unité.

Nom du disque - Le nom attribué à l'unité (ce champ peut être vide).

Nombre de dossiers - Le nombre total de dossiers contenus par la disquette ou l'unité logique, y compris les sous-dossiers.

Nombre de fichiers - Le nombre total de fichiers contenus sur la disquette ou l'unité logique, y compris les fichiers contenus par les dossiers.

Nombre d'octets utilisés - Le nombre d'octets utilisés par tous les fichiers et dossiers contenus par la disquette ou l'unité logique.

Nombre d'octets disponibles- L'espace disponible (mesuré en octets) sur la disquette ou l'unité logique.

Remarque : Le total des nombres indiqués dans la boîte de dialogue pour les octets disponibles et les octets utilisés ne correspond pas toujours à la capacité totale de la disquette ou de l'unité logique. Cela s'explique du fait que le système d'exploitation alloue de la place à chaque fichier en blocs de taille fixe, même si le fichier ne remplit pas complètement le dernier bloc. Le **Nombre d'octets disponibles** indique de manière précise l'espace disponible non utilisé.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Lorsque vous sélectionnez **Informations...** après avoir mis en surbrillance une icône fichier ou dossier, la boîte de dialogue affiche les informations suivantes :

Chemin d'accès - La ligne supérieure indique le chemin d'accès complet du fichier ou du dossier. S'il est trop long pour s'afficher sur une seule ligne, utilisez les flèches de défilement.

Nom - Le nom du dossier ou du fichier. Le curseur d'insertion de texte s'affiche à la droite du nom. Pour changer le nom d'un fichier ou dossier, appuyez sur **[Esc]** pour effacer celui qui est affiché. Tapez le nouveau nom (huit caractères maximum). Tapez un point puis les trois caractères de l'extension (les dossiers n'ont habituellement pas d'extension).

Taille - Volume, en octets, du fichier ou du dossier. La taille du dossier est le nombre total d'octets utilisés par tous les fichiers du dossier.

Date - La date de la dernière modification apportée au fichier ou au dossier.

Heure - L'heure à laquelle la dernière modification a eu lieu.

Nombre de dossiers - Le nombre de sous-dossiers contenus par un dossier. Cela s'applique uniquement aux dossiers.

Nombre de fichiers - Le nombre total de fichiers contenus par un dossier, y compris les fichiers contenus dans d'autres dossiers. Cela s'applique uniquement aux dossiers.

Attribut - Les deux choix possibles sont **Lecture uniquement** et **Lecture/Ecriture**. Sélectionner **Lecture uniquement** si vous voulez qu'un fichier reste intact et ne soit pas modifié. Le fichier peut être visualisé et copié mais il sera impossible de le modifier ou de le supprimer. L'option **Lecture/Ecriture** permet de lire, modifier ou supprimer un fichier. Le champ Attribut ne s'applique pas aux dossiers.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Rechercher...

Cette commande permet d'exécuter une recherche de fichiers sur une disquette, une unité logique ou un dossier. Lorsque vous sélectionnez Rechercher, une boîte de dialogue apparaît. Elle vous permet de définir les paramètres de la recherche : entrez tout ou partie du nom du fichier recherché. Si vous n'indiquez qu'une partie du nom, le système recherche toutes les correspondances avec les caractères tapés. Par exemple, pour rechercher tous les fichiers ayant l'extension .DOC, tapez un point, puis DOC. Le système ouvre une fenêtre contenant le premier fichier .DOC trouvé et vous demande s'il faut continuer la recherche. Si vous sélectionnez CONFIRME, la même fenêtre vous présente le fichier .DOC suivant, et ainsi de suite. Lorsque le système ne trouve plus de fichiers .DOC, une boîte de message vous l'indique.

Avant de sélectionner Recherche, vous devez mettre en surbrillance l'icône de l'élément sur lequel la recherche doit être effectuée (disquette, unité logique ou dossier). Par défaut, la recherche est réalisée sur la fenêtre active. S'il n'y a pas de fenêtre active sur le Bureau et pas d'élément sélectionné, la commande Rechercher ne peut pas être sélectionnée (elle apparaît en clair dans le menu).

Remarque : La boîte de dialogue peut recouvrir les icônes en surbrillance.

Supprimer...

Cette commande supprime tous les fichiers et dossiers en surbrillance. Si vous mettez en surbrillance une icône disquette ou unité logique et sélectionnez ensuite Supprimer, tous les fichiers et dossiers de l'élément en surbrillance seront supprimés. L'icône reste sur le Bureau.

Manuel
Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Nouveau Dossier...

Cette commande crée un nouveau dossier dans la fenêtre active. Lorsque vous sélectionnez cette option, une boîte de dialogue apparaît. Tapez le nom du dossier, puis sélectionnez CONFIRME (ou appuyez sur **[Return]**). Le nom du nouveau dossier apparaît dans la fenêtre répertoire.

Remarque : Certains caractères ne doivent pas être utilisés. Consultez la liste des caractères interdits à la section **Fichiers et Noms de fichiers** du **Chapitre 5.**

Fermer dossier

Cette commande ferme le niveau supérieur de la fenêtre active. Supposons que la fenêtre active soit une fenêtre dossier, et que le dossier réside dans le répertoire principal du lecteur C : si vous sélectionnez Fermer dossier, la fenêtre de dossier est fermée et le Bureau affiche la fenêtre du répertoire principal.

Remarque : Le répertoire peut aussi être fermé en choisissant la case de fermeture dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre.

Fermer Fenêtre

Cette commande ferme complètement la fenêtre active, ce qui inclut tous les niveaux de fenêtres de dossier et la fenêtre du répertoire principal. Si le Bureau contient d'autres fenêtres ouvertes pour d'autres disquettes ou unités logiques, la dernière fenêtre ouverte devient la fenêtre active.

En premier plan

Cette commande est utile lorsqu'un grand nombre de fenêtres se chevauchent sur le Bureau. Elle permet de faire passer la première fenêtre (qui devient la fenêtre active) en haut de la pile. La fenêtre précédemment active passe en bas de la pile.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Tout sélectionner

Cette commande met en surbrillance tous les fichiers et dossiers (affichés ou non) de la fenêtre active. Cependant, les fichiers qui sont dans le répertoire mais ne correspondent pas aux paramètres de masque de fichiers ne sont pas sélectionnés (voir **Type de fichier**).

Remarque : Si le type de fichier est *.* (tous les éléments), tous les éléments sont alors sélectionnés y compris les dossiers. Si le masque correspond à un nom ou une extension de fichiers, les dossiers ne sont pas sélectionnés.

Type de fichier...

Cette commande permet de choisir le type de fichiers à afficher dans la fenêtre active. Une boîte de dialogue apparaît. Définissez les paramètres : type, nom de fichiers et extension.

Pour n'afficher que les fichiers commençant par les lettres "DESK", effacez la ligne en appuyant sur **[Esc]**, puis tapez DESK*.* et sélectionnez CONFIRME. L'astérisque qui suit le mot DESK signifie que le système doit afficher tout fichier dont le nom comporte des caractères après les lettres DESK. L'astérisque est connu sous le nom de caractère joker (voir **Spécification de fichier** au **Chapitre 5**). Le point sépare le nom du fichier du nom de son extension. Le second astérisque signifie que tout fichier ayant un nom correspondant aux paramètres définis doit être affiché *quelle que soit son extension*. Le masque ainsi défini permet de faire apparaître des fichiers ayant des noms et des extensions différentes, tels que DESKNEW.INF et DESKICON.RSG, la seule condition étant que le nom de fichier commence par les caractères DESK.

La valeur par défaut de type de fichier est un astérisque pour le nom de fichier et un astérisque pour l'extension (*.*). Par défaut, tous les fichiers sont donc affichés.

Manuel
Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Remarque : Type de fichier ne concerne que les fichiers (et non les dossiers).

- Les paramètres choisis pour la fenêtre ouverte restent valides tant que la fenêtre reste ouverte. Dès qu'elle est fermée, Type de fichier reprend sa valeur par défaut.

Format disquette

Le formatage prépare les disquettes à recevoir des données. Elles peuvent être formatées en simple face ou en double face. Vous pouvez toujours reformater des disquettes déjà utilisées.

Toutes les disquettes formatées sous TOS peuvent être lues sur les micro-ordinateurs IBM PC et compatibles utilisant la version 3.2 de MS-DOS ou les versions ultérieures.

Pour formater une disquette, placez-la dans le lecteur de disquette. Sélectionnez l'icône disquette, puis la commande Format. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe **Formatage d'une disquette** dans le **Chapitre Trois.**

Menu Visualisation

Ce menu permet de choisir la manière dont les fichiers et dossiers sont affichés sur le Bureau.

Les fichiers et dossiers peuvent être représentés sous forme graphique (icônes) ou sous forme de texte. Vous pouvez trier les fichiers alphabétiquement (noms ou extension) ou numériquement (date ou taille). Pour modifier le mode d'affichage, sélectionnez l'option correspondante. Une marque près de l'option indique qu'elle est sélectionnée.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

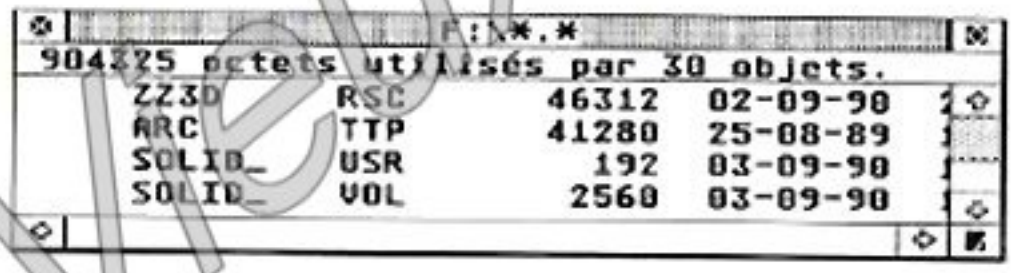
Les options sélectionnées à partir du menu Visualisation affectent toutes les fenêtres répertoire. Il n'est pas possible de choisir des options différentes pour chacune des fenêtres.

Remarque : Lors de la sauvegarde du Bureau, le système d'exploitation sauvegarde tous les choix faits dans le menu Visualisation sur le fichier NEWDESK.INF de la disquette système (Voir **Sauvegarder le Bureau** dans ce chapitre).

Voir les icônes ou Voir les textes

Les illustrations ci-dessous montrent le même répertoire dont les entrées sont représentées sous forme graphique, puis sous forme texte.





Lorsque les entrées du répertoire sont représentées sous forme graphique, les différentes icônes indiquent différents types de fichiers ou dossiers. Elles sont alignées horizontalement. Vous pouvez choisir la forme des icônes de Bureau et des icônes de fenêtre. Voir la commande **Installer une icône** dans ce chapitre.

Lorsque les entrées du répertoire sont représentées sous forme de texte, la fenêtre affiche le nom du fichier, sa taille ainsi que la date et l'heure de la dernière modification. Une icône carrée à gauche

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

d'un nom de fichier indique un dossier. Les fichiers et les dossiers apparaissent verticalement, sous forme de liste.

Remarque : Un symbole triangulaire près d'un nom de fichier indique un fichier défini en lecture seulement.

Les fichiers et les dossiers représentés sous forme de texte peuvent être ouverts, copiés et supprimés en utilisant la même procédure que celle utilisée pour les icônes.

Tri par Nom/Date/Taille/Type

Il est parfois utile que les fichiers et dossiers soient présentés suivant un certain ordre. Leur tri peut se réaliser de différentes manières, mais les dossiers sont toujours présentés d'abord, suivis des fichiers (sauf en option Pas de tri).

- **Tri par Nom** - Les fichiers et dossiers sont présentés par ordre alphabétique.
- **Tri par Date** - Les fichiers et dossiers sont présentés par ordre chronologique. Les plus récemment créés ou mis à jour apparaissent d'abord.
- **Tri par Taille** - les fichiers et dossiers sont présentés selon leur importance (définie par le nombre d'octets).
- **Tri par Type** - Les fichiers sont par ordre alphabétique suivant le type d'extension. Ceux ayant des extensions communes sont regroupés en ordre alphabétique en tenant compte du nom de fichier.
- **Pas de Tri** - Les fichiers et dossiers sont présentés dans l'ordre où ils seraient reconnus par un programme.

Le Vieux Manuel

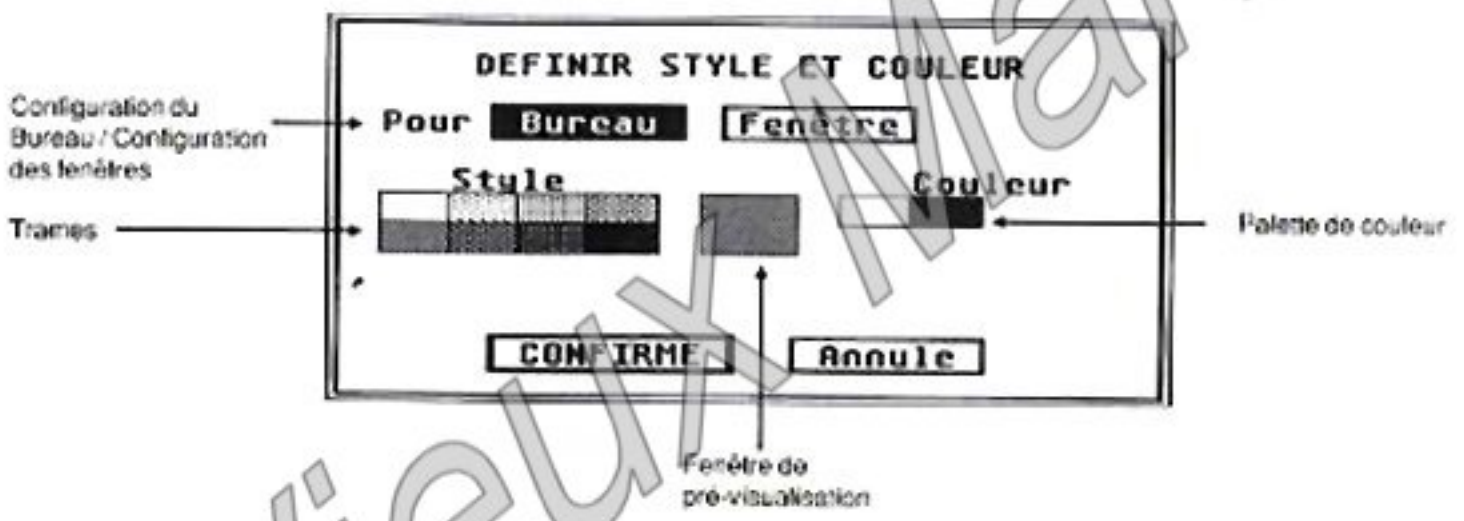
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Fenêtre idéale

Lorsque vous sélectionnez cette option, toutes les icônes sont affichées en rangées horizontales depuis le haut de la fenêtre. Aucune des rangées ne dépasse la grandeur de la fenêtre. Les rangées sont modifiées en fonction de la taille de la fenêtre.

Style et couleurs

Cette option permet de personnaliser le Bureau et de choisir la couleur et la trame du Bureau et des fenêtres. Une boîte de dialogue apparaît :



Dans l'illustration ci-dessus, la boîte Bureau est en surbrillance. Vous pouvez donc modifier la configuration du Bureau. Pour changer la configuration d'une fenêtre, il faut mettre la boîte Fenêtre en surbrillance.

Pour personnaliser votre Bureau :

1. Mettez en surbrillance la boîte Bureau

2. Placez le pointeur sur le carré noir du pavé Style et cliquez une fois.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

3. Pour choisir une couleur, placez le pointeur sur la couleur désirée sur la palette et cliquez une fois. La couleur s'affiche dans la boîte de pré-visualisation (si vous utilisez un moniteur monochrome, cliquez n'importe où sur la partie sombre de la palette).

4. Pour sélectionner une trame, placez le pointeur sur celle que vous désirez et cliquez. La trame s'affiche par dessus la couleur dans la boîte de pré-visualisation.

5. Mettez ensuite en surbrillance la boîte Fenêtre et répétez les étapes de 2 à 4 pour modifier votre fenêtre.

6. Sélectionnez CONFIRME pour valider les options choisies et quitter l'option.

Menu Options

Ce menu offre des commandes permettant de sauvegarder la configuration du Bureau, d'installer icônes, applications et périphériques, et d'imprimer ce qui apparaît à l'écran. L'option **Définir les préférences** permet d'activer ou d'inhiber les boîtes de dialogues et de définir la résolution de l'écran.

Remarque : Lorsque vous sauvegardez votre Bureau, TOS sauvegarde tous les choix effectués dans le fichier NEWDESK.INF de la disquette de démarrage (voir **Sauvegarder le Bureau** dans ce chapitre). Vous devez utiliser Sauvegarder le Bureau pour sauvegarder les modifications réalisées avec les commandes du menu Options.

Installer une icône

Cette commande permet de choisir la forme des icônes du Bureau et des Fenêtres. Le fichier DESKICON.RSC qui se trouve sur l'unité C ou la disquette de démarrage contient toute une collection

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

d'icônes auxquelles la commande Installer une icône permet d'accéder. Ces icônes vous permettent de créer un Bureau à votre image.

. La commande **Installer une icône** permet également de changer l'identification et le nom d'une icône disquette ou unité logique.

Lorsque vous sélectionnez cette option, une boîte de dialogue apparaît. Vous devez alors choisir entre modifier les icônes du Bureau ou des Fenêtres. Les icônes du Bureau sont : l'icône corbeille et les icônes périphérique (imprimante, lecteur de disquette, unité logique et cartouche). Les icônes des Fenêtres sont les icônes de dossiers et de fichiers.

ICONE DE BUREAU

Une boîte de dialogue apparaît :



Pour installer une seule icône de Bureau, suivez les étapes ci-dessous :

1. Pour installer une icône disquette ou unité logique, tapez la lettre identificatrice. Appuyez sur **[Tab]**.

2. Tapez le nom du lecteur ou de l'unité logique. (maximum 12 caractères). Cette étape est facultative ; vous n'êtes pas obligé d'assigner des labels (noms) aux icônes de Bureau.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

3. Placez le pointeur sur le type d'icône que vous désirez installer : LECTEUR, POUBELLE ou IMPRIMANTE (voir plus loin la commande **Utilisation de l'icône imprimante**). Cliquez.

4. Utilisez les flèches de défilement pour faire défiler les icônes disponibles ; sélectionnez CONFIRME pour confirmer votre choix. L'icône apparaît sur le Bureau.

Il est également possible d'attribuer une forme d'icône à un ensemble d'éléments du Bureau. Vous pouvez ainsi faire que toutes vos icônes d'unité logique aient la forme d'un disque dur.

Pour attribuer une forme d'icône à un groupe d'éléments du Bureau, suivez la procédure ci-dessous :

1. Mettez en surbrillance le groupe d'éléments désiré. Utilisez la boîte élastique ou cliquez en appuyant sur la touche Shift.

2. Sélectionnez **Installer une icône** dans le menu Options. Une boîte de dialogue apparaît. Les valeurs actuelles du premier élément sélectionné sont indiquées (lettre identificatrice, nom de l'icône, icône).

3. Si la boîte LECTEUR n'est pas en surbrillance, placez-y le pointeur et cliquez.

4. Utilisez les flèches de défilement pour afficher la forme d'icône désirée. Sélectionnez CONFIRME, pour affecter cette forme d'icône au premier élément du groupe sélectionné. Les valeurs du second élément du groupe choisi s'affichent dans la boîte de dialogue.

Remarque : Si vous ne désirez pas modifier la forme d'icône d'un des éléments, sélectionnez Suivant lorsque cet élément apparaît. Il conserve la même forme.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

La boîte de dialogue disparaît lorsque tous les éléments du groupe sélectionné ont été traités. Les nouvelles icônes apparaissent sur le Bureau.

ICONE DE FENETRE

Les éléments des fenêtres peuvent être représentés de deux manières : sous forme texte ou sous forme graphique. Vous pouvez assigner une forme graphique aux éléments textes des fenêtres, mais pour faire apparaître les icônes vous devez sélectionner l'option **Voir les icônes** du menu Visualisation.

Les icônes peuvent être définies pour un seul élément (fichier ou dossier), pour un groupe d'éléments, ou un type de fichiers spécifique.



Pour attribuer une icône à un seul élément (fichier ou dossier) ou à un groupe d'éléments :

1. Ouvrez la fenêtre contenant les éléments désirés. Mettez en surbrillance l'élément ou utilisez la boîte élastique pour mettre en surbrillance un groupe d'éléments.

2. Sélectionnez **Installer une icône** dans le menu Options. Une boîte de dialogue apparaît comportant le nom du premier élément sélectionné. La boîte Fichier ou la boîte Dossier est en

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Le Vieux Manuel

surbrillance, indiquant le type d'élément affiché, et l'icône couramment attribuée à l'élément est représentée.

3. Utilisez les flèches de défilement pour faire défiler les icônes disponibles. Lorsque l'icône désirée apparaît, sélectionnez "INSTALLE". Le nom et l'icône du second élément du groupe sélectionné s'affiche dans la boîte de dialogue.

Remarque : Si vous ne désirez pas attribuer d'icône à l'un des éléments du groupe sélectionné, sélectionnez Suivant lorsque son nom apparaît dans la boîte de dialogue. Pour supprimer l'icône déjà attribuée à un élément, sélectionnez "Enlève". L'icône par défaut pour ce type d'élément lui est alors automatiquement attribuée.

La boîte de dialogue disparaît lorsque tous les éléments du groupe sélectionné ont été traités. Les nouvelles icônes apparaissent dans la fenêtre.

Il est également possible d'attribuer une forme d'icône à un type de fichier. Il suffit de définir le type de fichier, et tous les fichiers correspondant aux paramètres choisis se verront attribuer la forme d'icône spécifiée. La sélection des paramètres s'effectue de la même manière que pour installer un masque de fichiers : en tapant les paramètres sur la ligne Nom de la boîte de dialogue Installe une icône de fenêtre. (Voir **Type de fichier** dans ce chapitre).

Pour attribuer une forme d'icône à un type de fichier :

1. Ouvrez une fenêtre. Sélectionnez Installer une icône dans le menu Options. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez la boîte Fenêtre. Une nouvelle boîte de dialogue apparaît.

2. Tapez *. puis l'extension (par exemple, *.FNT).

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

3. Utilisez les flèches de défilement pour faire apparaître l'icône désirée. Pour attribuer cette forme d'icône à tous les fichiers correspondant aux paramètres spécifiés, sélectionner Installe. La boîte de dialogue disparaît. Tous les fichiers correspondant aux paramètres choisis sont représentés par la nouvelle icône.

MODIFICATION DU NOM ET DE LA LETTRE IDENTIFICATRICE D'UNE ICONE

Pour modifier le nom ou la lettre identificatrice d'une icône :

1. Mettez en surbrillance l'icône que vous désirez modifier. Sélectionnez **Installe une icône** dans le menu Options. Une boîte de dialogue apparaît.

2. Tapez la nouvelle lettre identificatrice de l'icône et appuyez sur **[Tab]**. Pour garder la lettre identificatrice de l'unité, appuyez sur **[Tab]** ; cela déplace le curseur d'insertion de texte sur le champ suivant sans modifier le premier.

Remarque : Les lettres A et B sont réservées aux lecteurs de disquette et la lettre c minuscule au logement de la cartouche. Les lettres majuscules de C à P représentent les unités logiques.

3. Appuyez sur **[Esc]** pour effacer la ligne Nom de l'icône. Tapez le nouveau nom (maximum 12 caractères). Sélectionnez CONFIRME.

UTILISATION D'UNE ICONE IMPRIMANTE

Une icône correspondant à une imprimante installée permet d'imprimer les fichiers de la même manière que la commande Imprime de la boîte de dialogue Voir/Imprime. (Voir **Ouverture d'un fichier de données** dans le **Chapitre 5**). Tirez les fichiers à imprimer sur l'icône imprimante. Si l'imprimante est correctement connectée au système, les fichiers sont imprimés.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Attention : Certains fichiers imprimés de cette manière peuvent être incomplets.

Utilisez la commande **Sauvegarder le Bureau** pour sauvegarder la configuration après avoir installé une icône imprimante. L'icône imprimante apparaît sur le Bureau lors de la prochaine mise sous tension.

Installer une application

L'option **Installer une application** permet de :

- Lier une application aux fichiers de données ayant une extension spécifique. Vous pouvez alors ouvrir ces fichiers en effectuant un double-clic sur l'icône (l'application est automatiquement lancée).
- Démarrer automatiquement une application lors de la mise sous tension du système.
- Attribuer une touche de fonction pour lancer une application à partir du clavier.
- Spécifier le répertoire par défaut à utiliser pour une application spécifique. Ce répertoire est prioritaire par rapport aux valeurs par défaut du Bureau.
- Spécifier un chemin d'accès ou un nom de fichier pour une application. Cette spécification est prioritaire par rapport aux valeurs par défaut du Bureau.
- Affecter des arguments aux programmes.

ARGUMENTS

Lorsque vous lancez une application, vous dites en fait au système de suivre les instructions d'un programme spécifique. Celles-ci sont exécutées jusqu'à ce que vous quittiez l'application. Il est parfois nécessaire, en cours d'exécution, de donner des

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

informations complémentaires au programme (indiquer par exemple, ce qu'il faut faire avec le fichier). Ces informations supplémentaires s'appellent des *arguments*.

La plupart des applications offrent à l'utilisateur la possibilité d'entrer directement les arguments (par exemple, la commande Ouvrir Fichier d'un traitement de texte). En indiquant un nom de fichier d'une certaine manière sur la ligne Argument, vous pouvez faire que le traitement de texte charge ce fichier à chaque fois qu'il est lancé. Mais à moins de travailler presque exclusivement sur un seul fichier, d'autres options (telles que le lien d'une application avec un type de fichiers) rendent ce type d'arguments lourds et inutiles.

La plupart du temps, les arguments sont utilisés avec des programmes utilitaires qui ont souvent besoin d'instructions complémentaires (par exemple, une séquence de codes pour déterminer la partie de la RAM devant contenir les instructions). En général, les manuels d'utilisation des programmes donnent les explications détaillées et la syntaxe à employer.

Lorsque la boîte de dialogue "Installer une application" apparaît, le curseur d'insertion de texte est déjà sur la ligne Arguments. Il suffit donc de taper les arguments et d'appuyer sur **[Return]**. N'oubliez pas de valider l'option **Sauvegarder le Bureau**, sinon l'argument sera effacé lors de la mise hors tension.

COMMENT LIER UN DOCUMENT A UNE APPLICATION

Normalement, la seule manière possible de traiter un fichier de données est d'ouvrir d'abord une application qui puisse lire le type de données contenues dans le fichier, puis d'ouvrir le fichier à partir de l'application. Si vous essayez de l'ouvrir directement à partir d'une fenêtre, une boîte de dialogue vous informe que vous pouvez visualiser ou imprimer le fichier, ou bien annuler la demande. Vous ne pouvez pas modifier les données contenues dans le fichier.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Mais vous pouvez utiliser **Installer une application** pour lier un type de fichier (déterminé par une extension à trois caractères) à une application. Choisissez le type de fichier le plus généralement utilisé par l'application. Une fois que l'application est liée à un type de document, elle s'ouvre automatiquement lorsque le fichier est appelé.

Remarque : Faites très attention à attribuer des répertoires par défaut et des paramètres corrects à l'application lors de la liaison d'un type de document à une application. C'est d'autant plus vrai lorsque vous ouvrez l'application à partir de son icône. Reportez-vous à la documentation de l'application pour obtenir des informations plus détaillées sur les répertoires et paramètres par défaut.

Pour utiliser **Installer une application** et lier une application à un type de fichiers, suivez la procédure ci-dessous :

1. Ouvrez la fenêtre contenant l'application que vous désirez lier à un type de document. Mettez en surbrillance l'application désirée. Sélectionnez **Installer une application** dans le menu Options. Le nom de l'application apparaît dans une boîte de dialogue.

Remarque : Il est possible de sélectionner plusieurs applications à la fois. Mettez en surbrillance toutes les applications que vous voulez installer, puis sélectionnez **Installer une application**. Après avoir terminé l'opération sur la première application sélectionnée, le nom de la seconde application apparaît dans la boîte de dialogue.

2. Appuyez sur **[Tab]** pour déplacer le curseur d'insertion de texte sur la ligne Type de document. Tapez les trois caractères de l'extension du fichier que vous voulez lier à l'application affichée.

3. Sélectionnez le type d'application.

Le Manuel
Le Vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

4. Choisissez un répertoire et un paramètre par défaut (voir **Sélection d'un répertoire par défaut** et **Sélection des paramètres** dans ce chapitre).

5. Sélectionnez **Installe** pour entrer les paramètres choisis.

Remarque : Dans cette procédure, il suffit de sélectionner **Suivant** pour que la commande **Installer une application** saute l'application dont le nom est affiché sur la ligne Nom de l'application. Tous les paramètres courants seront conservés.

SELECTION D'UN REPERTOIRE PAR DEFAUT

Chaque programme ayant des fichiers de support (tels que les fichiers ressources ou les fichiers aide) doit comprendre une manière de les consulter. Configuration du Bureau indique au système le répertoire par défaut à utiliser (celui dans lequel le programme cherchera un fichier s'il assume qu'il n'est pas installé). La commande **Installer une application** permet d'attribuer un répertoire par défaut à une application spécifique et remplace l'attribution par défaut définie par Configuration du Bureau.

Vous pouvez assigner le répertoire par défaut à la fenêtre active (Fenêtre) ou au répertoire contenant l'application (Application).

Certains programmes ne recherchent pas les fichiers dans un autre répertoire que celui par défaut. Pour ces programmes, sélectionnez **Fenêtre** et assurez-vous que le fichier programme et tous les fichiers de support se trouvent bien dans la fenêtre active.

SELECTION DES PARAMETRES

Avant qu'une application puisse utiliser un fichier, elle doit le trouver et l'ouvrir. La plupart des programmes permettent d'effectuer des recherches dans tous les répertoires afin de localiser et d'ouvrir le fichier désiré. Ces programmes n'ayant pas

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

d'idées préconçues sur l'emplacement des fichiers, vous pouvez choisir **Chemin** afin que l'intégralité du nom d'accès du fichier soit utilisé lors de l'ouverture du fichier.

Certains programmes sont dotés de chemins d'accès par défaut :

- le programme contient un chemin partiel qu'il utilise pour rechercher les fichiers. Un chemin partiel comprend la lettre identificatrice du lecteur et tous les répertoires pouvant contenir le type de fichier recherché. Pour effectuer la recherche, il suffit d'entrer le nom du fichier suivi de son extension. Les fichiers ne peuvent être localisés s'ils ne sont pas dans le répertoire spécifié. Consultez la documentation de votre application pour connaître le chemin par défaut utilisé et assurez-vous que tous les fichiers de données de cette application se trouvent dans ce répertoire.

Essayez toujours l'option **Chemin** d'abord. Ensuite, si nécessaire, essayez d'autres combinaisons jusqu'à ce que vous en trouviez une qui fonctionne avec votre application.

COMMENT METTRE EN PLACE UN RACCOURCI CLAVIER POUR OUVRIR UN PROGRAMME A PARTIR D'UNE TOUCHE DE FONCTION

Tout fichier exécutable (programme) peut faire l'objet d'un raccourci clavier permettant de le lancer à partir d'une des touches de fonction **[F1]** à **[F10]** situées sur la partie supérieure du clavier. Il est possible d'ouvrir jusqu'à 20 programmes de cette manière. Utilisez les touches **[F1]** à **[F10]** pour les dix premiers, et **[Shift] [F1]** à **[Shift] [F10]** pour les dix suivants (F11 à F20).

Après avoir attribué une touche de fonction à un programme, il suffit d'appuyer sur cette touche pour ouvrir ce programme. Ce raccourci clavier s'effectue uniquement à partir du Bureau. Lorsque l'application est lancée, les touches reprennent leurs fonctions habituelles (assignées par l'application).

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Pour mettre en place un raccourci clavier permettant de lancer une application :

1. Mettez l'application en surbrillance.
2. Sélectionnez **Installer une application** dans le menu Options.
3. Appuyez deux fois sur **[Tab]** pour déplacer le curseur d'insertion de texte sur la ligne Installer....
4. Tapez le numéro de la touche de fonction que vous voulez attribuer à l'application.
5. Sélectionnez INSTALLE.

COMMENT INSTALLER UNE APPLICATION POUR QU'ELLE SOIT AUTOMATIQUEMENT LANCEE LORS DU DEMARRAGE DU SYSTEME

Si votre travail vous amène à utiliser fréquemment une application spécifique (base de données, traitement de texte, ou programme graphique) vous gagnez du temps en l'installant de manière à ce qu'elle démare automatiquement lors de la mise sous tension du système.

Pour installer une application de manière à ce qu'elle démarre automatiquement lors de la mise sous tension du système :

1. Mettez en surbrillance l'icône ou le nom de l'application à installer. Sélectionnez **Installer une application** dans le menu Options.
2. Sélectionnez AUTO pour définir le statut de démarrage. (Pour annuler un démarrage automatique et revenir au statut normal sélectionnez NORMAL).
3. Sélectionnez le type d'application appropriée.
4. Sélectionnez INSTALLE ou appuyez sur **[Return]**.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

N'oubliez pas de valider l'option Sauvegarder le Bureau, sinon le statut de démarrage choisi s'effacera lors de la mise sous tension du MEAG STE. La sauvegarde vous assure de conserver le statut de démarrage lors de la prochaine mise sous tension.

Installer un périphérique

Cette commande permet d'installer les icônes du Bureau pour toutes les partitions du disque dur de toutes les unités correctement configurées. Elle permet également d'installer l'icône cartouche si une cartouche est en place lors de la procédure de démarrage.

Pour utiliser la commande **Installer un périphérique** :

1. Sélectionner **Installer un périphérique** dans le menu Options. Le Bureau présente les icônes de tous les périphériques configurés. Chacun d'eux est doté d'une lettre identificatrice et chaque icône de périphérique est étiquetée PERIPHERIQUE.

Remarque : Vous pouvez modifier la forme des icônes du Bureau (voir la commande **Installer une icône** dans ce chapitre).

2. Utilisez la souris pour placer les icônes du Bureau selon votre désir. Sélectionnez **Sauvegarder le Bureau** dans le menu Options. La boîte de dialogue correspondante s'affiche. Sélectionnez CONFIRME.

La commande **Sauvegarder le Bureau** sauvegarde la configuration du Bureau dans un fichier appelé NEWDESK.INF. Ce fichier mémorise les informations et l'emplacement de chacune des icônes sur le Bureau. (Voir la commande **Sauvegarder le Bureau** plus loin dans ce chapitre).

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Enlever une icône

Si vous voulez supprimer une icône du Bureau, procédez de la manière suivante :

1. Mettez en surbrillance l'icône que vous voulez supprimer.

2. Sélectionner **Enlever une icône** dans le menu Options. L'icône disparaît du bureau.

Remarque : Si l'icône en surbrillance représente un fichier de données ou un fichier d'application, une boîte de dialogue vous demande si vous voulez supprimer le fichier ou uniquement enlever l'icône.

Souvenez-vous que les informations contenues sur l'unité logique (représentée par l'icône supprimée) sont toujours sur le disque dur. Pour y accéder de nouveau, ré-attribuez une icône à cette unité logiqué ou bien appuyez simultanément sur **[Alternate]** et la lettre de l'unité.

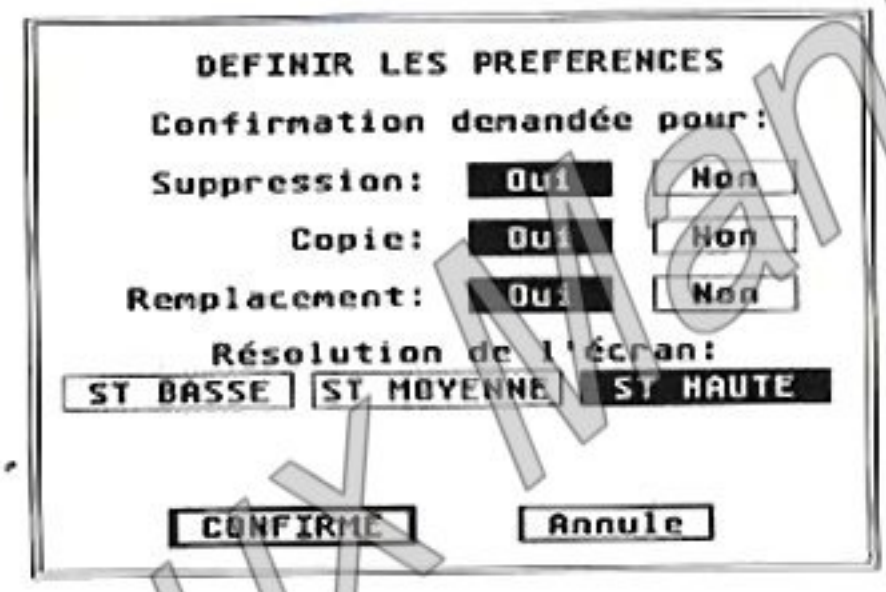
Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Définir les préférences

Cette option permet de choisir la présence ou l'absence de boîtes de message durant les opérations de copie, de déplacement, de suppression et d'écrasement. Elle permet également de choisir la définition de l'écran.

Sélectionnez l'option **Définir les préférences**, la boîte de dialogue ci-dessous apparaît :



Si vous sélectionnez Oui, une boîte de message s'affiche dès le début des opérations de suppression, de copie ou d'écrasement d'un fichier (suivant l'option sélectionnée). Elle vous demande de confirmer votre choix, ce qui vous permet d'exécuter l'opération ou de l'annuler. Cette étape a pour but d'éviter la destruction de fichiers importants. Si vous sélectionnez Non, le système effectue l'action sans afficher de message.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Remarque : Vous devez sauvegarder le Bureau pour conserver les modifications. Toute modification concernant la définition de l'écran provoque un redémarrage à chaud de l'ordinateur. Si la commande Sauvegarder le Bureau n'est pas utilisée avant de changer la définition de l'écran, le démarrage à chaud efface en totalité les préférences que vous venez de choisir...

Le champ **Résolution de l'écran** vous permet de choisir la définition de l'écran. Le MEGA STE supporte trois modes graphiques. ST Basse permet d'afficher 16 couleurs avec une définition de 320 x 200. ST Haute offre une superbe définition de 640 x 400.

Modes graphiques du MEGA STE

Résolution	Palette	Nombre de couleurs à l'écran
ST Basse (320 x 200)	4096	16
ST Moyenne (640 x 200)	4096	4
ST Haute (640 x 400)	–	2

La définition ST Haute n'est disponible qu'avec un moniteur haute définition.

Cliquez CONFIRME ou appuyez sur **[Return]** pour valider les préférences choisies. N'oubliez pas que le changement de définition de l'écran provoque un démarrage à chaud de l'ordinateur. Les nouveaux paramètres ne seront effectifs qu'après ce démarrage à chaud.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Lire un fichier .INF

Le disque dur peut contenir plusieurs fichiers d'informations, chacun d'eux contenant des informations différentes (vous pouvez ainsi avoir différents Bureaux, suivant l'application en cours). La commande **Lire un fichier .INF** permet de passer d'une configuration à une autre sans avoir à transférer les fichiers ni réinitialiser.

Le répertoire central de l'unité C contient le fichier par défaut NEWDESK.INF. Le nom des fichiers d'informations contenant les différentes configurations de Bureau est laissé à votre choix, mais l'extension de trois caractères doit obligatoirement être .INF.

La commande **Lire un fichier .INF** permet de charger le fichier indiqué et de mofifier le Bureau suivant les instructions contenues par le fichier. Suivez la procédure ci-dessous pour l'utiliser :

1. Sélectionnez **Lire un fichier .INF** dans le menu Options.

2. Affichez et mettez en surbrillance le fichier d'informations de Bureau désiré. Sélectionnez CONFIRME ou appuyez sur **[Return]**.

Remarque : Si vous désirez conserver les données contenues dans le fichier NEWDESK.INF en cours avant d'utiliser la commande **Lire un fichier .INF**, il vous suffit de changer son nom. Cela permet de sauvegarder la nouvelle configuration sans perdre l'ancienne.

Le Manuel Le Vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Configuration du Bureau

Cette commande vous permet de définir le répertoire et les paramètres par défaut de toutes les applications. Elle permet également de faire défiler les touches de fonction assignées et de définir les raccourcis claviers. Elle indique aussi le nombre d'octets encore disponibles en RAM.



La plupart des applications utilisent le répertoire et les paramètres par défaut indiqués dans cette boîte de dialogue. Echappent à cette règle celles qui se sont vu attribuer, grâce à la commande **Installer une application**, leurs propres répertoires et paramètres par défaut. Pour des informations plus détaillées à ce sujet, consultez la commande **Installer une application** dans ce chapitre.

Définition d'une simple touche vous permet de connaître le chemin d'accès des applications bénéficiant d'un lancement par une touche de fonction. Utilisez les flèches de défilement droite et gauche pour afficher les parties cachées du chemin d'accès et les touches fléchées vers le haut et vers le bas pour faire défiler les touches de fonctions attribuées.

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Toutes les commandes et options des menus peuvent se voir attribuer un raccourci clavier. Cela permet d'ignorer la barre de menu et de lancer la commande en appuyant sur une seule touche. Utilisez les flèches vers le haut et vers le bas pour faire défiler les commandes et les touches qui leur ont été attribuées. Pour modifier un raccourci clavier d'une commande affichée, tapez la touche désirée. Pour supprimer tous les raccourcis clavier, sélectionnez **Annule**.

La ligne **Mémoire disponible** affiche le nombre d'octets disponibles en RAM.

Après avoir effectué des modifications dans la boîte de dialogue Configuration du Bureau, sélectionnez CONFIRME pour valider votre choix. Puis utilisez l'option **Sauvegarder le Bureau** pour sauvegarder vos sélections, sinon elles seront effacées lors de la mise hors tension du MEGA STE.

Sauvegarder le Bureau

Vous pouvez modifier votre Bureau et l'arranger selon votre goût mais il est important, une fois tous les changement effectués, d'utiliser l'option **Sauvegarder le Bureau** pour conserver la nouvelle disposition. Par exemple, vous pouvez déplacer l'icône corbeille, aligner horizontalement les icônes disquette ou bien encore faire en sorte que l'écran de démarrage présente plusieurs fenêtres répertoire déjà ouvertes.

Cette commande sauvegarde également les choix effectués dans les menus Option et Visualisation. Le système sauvegarde les configurations et les choix que vous avez faits dans le fichier NEWDESK.INF et place ce fichier sur la disquette de démarrage ou le répertoire central du disque dur.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Exercez-vous en modifiant la diposition des icônes sur le Bureau. Fermez toutes les fenêtres de manière à obtenir un Bureau parfaitement rangé lorsque vous démarrez le système.

La manière de disposer votre bureau dépend de vos besoins ; il est toutefois prudent de placer les icônes disquette **loin** de l'icône corbeille pour les protéger contre un déplacement intempestif des fichiers vers l'icône corbeille.

Continuez à vous exercer en modifiant le nombre et la taille des fenêtres répertoire sur le Bureau. Vous pouvez en ouvrir jusqu'à sept en même temps. Sélectionnez les options à partir du menu Visualisation pour déterminer comment les éléments des fenêtres (fichiers et dossiers) seront indiqués (sous forme texte ou graphique) et triés (par nom, date, taille ou type). Dans le cas où ces éléments sont représentés sous forme texte, les fenêtres peuvent être rétrécies pour ne faire apparaître que le nom et l'extension des fichiers et dossiers.

Les fenêtres ouvertes lors de la sauvegarde du Bureau présenteront les mêmes caractéristiques (taille, position...) à la prochaine mise sous tension du micro-ordinateur. La fenêtre active lors de la sauvegarde du Bureau sera également active lors de la prochaine mise sous tension.

La taille et la position des fenêtres fermées sont également conservées par la sauvegarde effectuée par la commande Sauvegarder le Bureau. La prochaine fois que la fenêtre sera ouverte, elle s'ouvrira à la taille et position qu'elle occupait précédemment sur le bureau.

Imprimer l'écran

Cette commande permet d'imprimer le contenu de l'écran. Tout ce qui est affiché s'imprime.

Pour utiliser cette commande, une imprimante graphique doit être connectée à l'ordinateur. L'imprimante doit être installée à partir du Panneau de contrôle et mise sous tension. Si vous utilisez une

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

imprimante Atari SLM Laser, le programme SDUMP.PRG doit être dans le dossier Auto de la disquette de démarrage. Configurez l'écran que vous voulez imprimer, puis choisissez l'option **Imprimer l'écran**.

BLITTER

Ce co-processeur spécifique au MEGA STE permet de grandement accélerer la vitesse d'affichage des textes et des éléments graphiques. Le BLITTER peut être activé ou inhibé à partir du menu Options. Une marque près de cette option signifie que le co-processeur est actif. Il est inhibé s'il n'y a pas de marque.

Dans la plupart des cas, vous désirerez que le BLITTER soit actif, une meilleure vitesse d'affichage étant toujours plus agréable. Cependant il existe des applications qui peuvent fonctionner trop vite (ou même pas du tout) lorsque le BLITTER est actif. Il suffit alors de l'inhiber avant de lancer ces programmes.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

CHAPITRE CINQ
REPERTOIRES, DOSSIERS ET FICHIERS

Pour qu'un micro-ordinateur puisse traiter les informations, il faut lui fournir les données et lui indiquer ce qu'il doit en faire. Un fichier est une manière de regrouper des informations. Un programme ou fichier exécutable contient les instructions destinées au micro-ordinateur. Un fichier de données contient les informations que le programme ou l'application doivent utiliser.

Les répertoires et dossiers sont une manière de regrouper les fichiers en vue de leur organisation et archivage. Le maintien d'une structure organisée favorise une localisation aisée de vos fichiers et dossiers et assure l'efficacité de l'environnement de travail.

REPERTOIRES ET DOSSIERS

Un répertoire est la partie de l'unité (disquette, unité logique ou disque dur) qui contient une liste des fichiers se trouvant sur cette unité ainsi que leur localisation. Le système d'exploitation permet d'afficher les répertoires soit sous forme de liste (noms de fichiers et de dossiers), soit sous forme graphique, chaque élément étant représenté par une icône.

Chaque unité formatée possède au moins un répertoire (le répertoire central ou principal) qui donne la liste de tous les fichiers et dossiers contenus par le disque ou l'unité logique. Les répertoires peuvent en contenir d'autres (les sous-répertoires) ce qui permet de créer une structure hiérarchique de répertoires à l'intérieur d'autres répertoires. Les mots "sous-répertoire" et "dossiers" sont synonymes et désignent un répertoire situé dans un autre.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Identification des répertoires et dossiers

Le répertoire principal est le premier répertoire qui s'affiche lorsque vous ouvrez une icône d'unité : seuls la lettre identificatrice et le masque de fichier apparaissent dans la barre de déplacement de la fenêtre. Par exemple, la barre de déplacement d'une disquette nouvellement formatée dans le lecteur A apparaît de la manière suivante :

A :*.*

Lorsque vous ouvrez un dossier, son nom est ajouté à la barre de déplacement. Supposons qu'il s'appelle LETTRES et provienne du répertoire central d'une disquette du lecteur A, la barre de déplacement apparaît comme suit :

A :\LETTRES*.*

Affichage du contenu d'un répertoire/dossier

Le contenu d'un répertoire ou d'un dossier peut être visualisé en ouvrant l'icône qui le représente. Une fenêtre s'ouvre sur le Bureau et le contenu du répertoire ou du dossier apparaît, sous forme texte ou graphique.

Pour ouvrir un répertoire ou un dossier, placez le pointeur sur l'icône désirée, puis appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris (double-clic). Ou bien mettez en surbrillance l'icône désirée et sélectionnez la commande **Ouvrir** dans le menu Fichier. Une fois le contenu affiché, vous pouvez sélectionner le contenu du répertoire ou du dossier (les autres fichiers ou dossiers).

Les répertoires et les dossiers peuvent contenir des fichiers de données, des fichiers programme et des dossiers. Des fichiers ayant des points communs peuvent être placés à l'intérieur d'un dossier pour être conservés ensemble. Vous pouvez aussi mettre

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

les dossiers et fichiers dans d'autres dossiers. La commande Nouveau dossier permet de créer un dossier (Voir **Menu Fichier** dans le **Chapitre 4**).

FICHIERS ET NOMS DE FICHIERS

Un fichier est un groupe d'informations réunies ensemble sous un seul nom. Il y a deux types de fichiers : les fichiers exécutables (appelés aussi programmes ou applications) qui contiennent les instructions à exécuter par le micro-ordinateur. La plupart du temps, les instructions contenues par les fichiers exécutables sont utilisées pour travailler avec les informations contenues dans les fichiers de données. Un fichier de données contient uniquement des informations mais pas d'instructions pour le micro-ordinateur.

Les fichiers peuvent être placés dans le répertoire central ou dans des dossiers. Lors de l'affichage sous forme graphique (voir **Menu Visualisation** dans le **Chapitre 4**), le répertoire contient autant d'icônes qu'il existe de dossiers et de fichiers dans ce répertoire. Leur nom est indiqué sous l'icône.

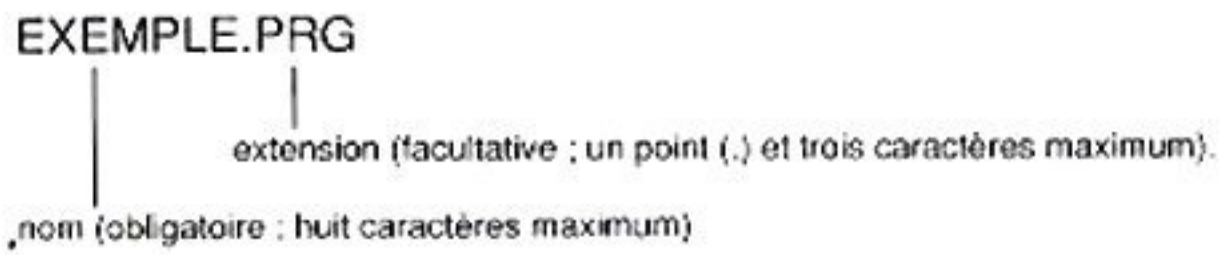
Noms de fichiers et extensions

Les fichiers sont identifiés par un nom (nom de fichier). Les fichiers sont le plus souvent nommés au moment de leur création, à l'intérieur de l'application. Mais ils peuvent être renommés, plus tard, en dehors de l'application. La commande Informations du menu Fichier peut être utilisée pour changer le nom des fichiers existants (Voir **Menu Fichier** dans le Chapitre 4).

Un nom de fichier se compose de deux parties : le nom et une extension (facultative) de trois caractères. Dans l'exemple suivant, le nom est EXEMPLE et l'extension .PRG.

Manuel
Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Le nom lui même doit comporter entre un et huit caractères (lettres, symboles, ou nombres) ; l'extension de un à trois. Le nom et l'extension sont séparés par un point.

L'utilisation des caractères suivants est interdite aussi bien pour le nom que pour l'extension :

- Point (.)
- Guillemets (")
- Barre oblique (/)
- Barre oblique inversée (\)
- Crochets ([ ])
- Barre verticale (|)
- Inférieur à (<)
- Supérieur à (>)
- Signe plus (+)
- Signe moins/trait d'union (-)
- Deux points (:)
- Point virgule (;)
- Virgule (,)
- Astérisque (*)
- Point d'interrogation (?)

La plupart du temps, les noms de fichiers ont trait aux informations contenues par le fichier, par exemple IMPOTS pour des données concernant le courrier avec les services fiscaux, ou IMPOT87, IMPOT88 ou IMPOT89 pour une série de fichiers concernant les différents échanges que vous avez pu avoir avec le receveur durant ces dernières années.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Une extension indique souvent le type du fichier et certains d'entre eux doivent avoir des extensions spécifiques. Par exemple, l'extension .PRG indique que le fichier est une application exécutable sous GEM. Si l'extension était enlevée, le système d'exploitation ne pourrait pas reconnaître le fichier comme une application.

Les applications utilisent souvent une extension spécifique automatiquement assignée à tout fichier qu'elles créent. Par exemple, les traitements de texte utilisent souvent .DOC ou .TXT comme extension au nom du fichier. Reportez-vous aux documentations fournies avec vos applications.

Chacun des types de fichiers exécutables suivants dispose d'une extension unique permettant de le reconnaître. Ces extensions doivent être uniquement utilisées pour les fichiers exécutables : .GTP, .PRG, .TTP, .TOS, .ACC et .APP. Les fichiers dotés de ces extensions ne peuvent être ouverts si l'extension est enlevée ou modifiée.

Les six extensions les plus courantes sont énumérées ci-dessous avec leur définition :

.ACC Un accessoire du Bureau GEM. Le système accède aux fichiers .ACC qui apparaissent sous le menu Bureau. Utilisez les accessoires en les sélectionnant à partir du menu Bureau. Vous pouvez avoir jusqu'à six accessoires actifs en même temps.

.APP Une application GEM. Un fichier .APP est une application GEM et tire habituellement parti de l'environnement GEM en utilisant les fenêtres, les icônes et les menus déroulants.

.PRG Application GEM (Voir .APP)

.GTP Application GEM (Voir .APP)

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

.TOS Application TOS. Un fichier TOS n'est pas une application GEM. Elle n'utilise pas l'environnement GEM et ne peut même pas utiliser la souris.

.TTP Une application .TTP (TOS-Takes-Parameters). Un fichier .TTP est un fichier .TOS en attente de la saisie de certains paramètres (paramètres qui contrôleront le déroulement du programme). Lors de l'ouverture d'un fichier .TTP, une boîte de dialogue vous demande d'entrer certains paramètres. Consultez la documentation du programme .TTP pour plus d'informations.

Remarque : Lors du tri par type, les fichiers sont disposés automatiquement par type d'extension.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Chemins d'accès

Un chemin d'accès décrit l'endroit où se trouve un dossier ou un fichier. Il commence par la lettre identificatrice de l'unité appropriée, puis énumère chaque dossier concerné, commençant par celui résidant dans le répertoire central pour finir par celui dans lequel se trouve le fichier. L'élément final du chemin d'accès est le nom et l'extension du fichier ou du dossier. La barre de déplacement affiche le chemin d'accès du fichier ou dossier affiché.

Prenons un exemple : Le lecteur A contient la disquette ayant les fichiers des ventes de 1986 et les rapports de marketing de tous les secteurs. Vous avez uniquement besoin du rapport du 6 juillet concernant les ventes de la région Ouest.

Il faut tout d'abord accèder au lecteur A. Un double-clic sur l'icône disquette du lecteur A permet d'ouvrir une fenêtre et d'afficher le répertoire central du lecteur A. La barre de déplacement affiche la lettre identificatrice du lecteur (A) et le masque du fichier (le *.* qui suit la barre oblique inversée) :

A :*.*

Remarque : Pour une explication complète des masques, reportez-vous à la commande **Type de fichier** du menu **Fichier** expliquée dans le **Chapitre 4.** Les astérisques du masque ci-dessus sont connus sous le nom de jokers et sont expliqués dans la section **Spécification de fichier** de ce chapitre.

L'un des éléments du répertoire central affiché est un dossier appelé VENTES. Une fois ce dossier sélectionné, son nom vient s'ajouter au chemin d'accès qui est alors composé de la lettre identificatrice du lecteur et du nom du dossier :

A :\VENTES*.*

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

La fenêtre affiche maintenant le contenu du dossier VENTES. Un des éléments du répertoire affiché est un dossier appelé OUEST. Une fois ce dossier sélectionné, son nom vient s'ajouter au chemin d'accès qui est alors composé de la lettre identificatrice du lecteur et des noms des deux dossiers :

A :\VEBTES\OUEST*.*

Vous trouverez le fichier dont vous avez besoin dans le répertoire du dossier OUEST. Il s'appelle JUILL_6.DOC. Si vous êtes dans une application permettant de l'ouvrir, son nom vient s'ajouter au chemin d'accès qui est alors composé de la lettre identificatrice du lecteur, des noms des deux dossiers et du nom du fichier :

A :\VENTES\OUEST\JUILL_6.DOC.

Le masque de fichier (*.*) est remplacé par le nom de fichier et son extension.

Remarque : Vous avez sans doute noté une présence insolite dans le nom de fichier JUILL_6.DOC, celle d'un caractère de soulignement séparant JUILL et 6. Comme l'espace fait partie des caractères qu'il est interdit de placer dans le nom d'un fichier ou d'un dossier, le caractère de soulignement est parfois utilisé pour simuler un espace.

Ouverture d'un fichier programme

Lors de l'ouverture d'un fichier programme (aussi appelé fichier exécutable, programme ou application), le micro-ordinateur exécute les instructions contenues dans le fichier. On parle indifféremment du démarrage d'un programme, de son exécution, de son lancement ou de son chargement.

Il y a plusieurs manières de charger un programme à partir du Bureau. Vous pouvez effectuer un double-clic sur le nom ou l'icône le représentant (soit dans une fenêtre soit sur le Bureau). Ou bien mettre son nom ou son icône en surbrillance puis soit sélectionner

Le vieux Manuel

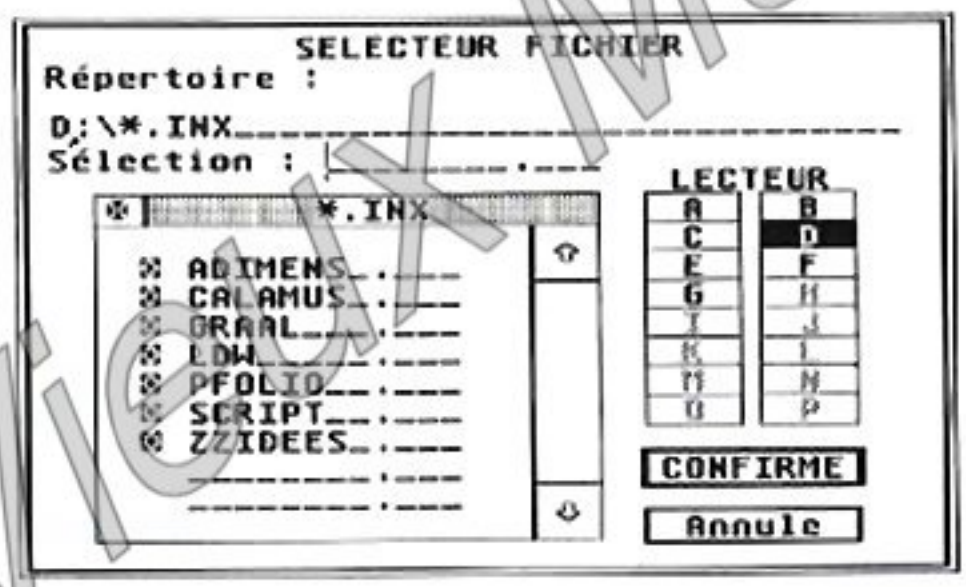
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

l'option **Ouvrir** dans le menu Fichier, soit appuyer sur la touche du clavier attribuée à cette option (**[O]**, par défaut). Ou bien encore, vous pouvez enfoncer une touche de fonction que vous aurez préalablement définie pour commander l'ouverture de ce programme (voir la commande **Ouvrir** du menu **Fichier** dans le **Chapitre 4**).

D'autres méthodes sont expliquées dans la section consacrée à la commande **Installer une application** dans le Chapitre 4).

Sélecteur de fichier

Le Sélecteur de fichier est une boîte de dialogue qui peut uniquement être accédée à partir d'un programme. Elle est utilisée pour charger et sauvegarder les fichiers à partir de la plupart des applications.



Le champ **Répertoire** indique le chemin d'accès du répertoire courant. Ce nom comprend l'identificateur de l'unité, le ou les noms de dossiers et l'extension habituelle des fichiers de données de l'application.

Le champ **Sélection** indique le fichier couramment sélectionné (si l'un d'eux l'a été) et peut être modifié de la même manière que le champ Répertoire.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

La **fenêtre répertoire** indique (dans l'ordre) les dossiers et tous les fichiers du répertoire auxquels l'application peut accéder. (Ces dossiers et fichiers peuvent être triés, voir **Tri des fichiers et des répertoires** plus loin dans ce chapitre). Si le répertoire contient plus de fichiers que la fenêtre ne peut en contenir, il suffit d'utiliser les flèches de défilement pour dérouler la liste. (Voir **Défilement** dans le **Chapitre 3)**.

La case en surbrillance, à gauche de la fenêtre répertoire, indique l'unité ou le lecteur actif.

Remarque : Lorsqu'un changement est effectué dans la boîte de dialogue Sélecteur fichier, les champs correspondants indiquent automatiquement cette modification. Par exemple, si vous modifiez le lecteur, la lettre identificatrice change également dans le champ Répertoire.

SELECTIONNER UN FICHIER

Placez le pointeur sur le nom du fichier que vous désirez charger et sélectionnez-le en utilisant l'une de ces trois méthodes :

- Cliquez. Puis cliquez une nouvelle fois sur CONFIRME.
- Effectuez un double clic.
- Tapez le nom du fichier dans le champ **Selection**. Cliquez CONFIRME.

SELECTIONNER UN REPERTOIRE

Pour obtenir le répertoire d'un dossier à partir de la fenêtre répertoire, il suffit d'ouvrir le dossier en le sélectionnant. Dans la fenêtre répertoire, les dossiers apparaissent en début de liste et sont identifiés par un symbole dossier. Pour fermer le répertoire d'un dossier, cliquez dans la case de fermeture. Le chemin d'accès du répertoire courant apparaît dans le champ Répertoire.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Pour obtenir le répertoire d'un dossier à partir du champ Répertoire, tapez le chemin d'accès du dossier sur la ligne. Pour ce faire, effacez le champ Répertoire, tapez le nouveau chemin d'accès et appuyez sur **[Return]**. Le chemin d'accès doit contenir une lettre identificatrice d'unité, le ou les noms des dossiers éventuels et une spécification de fichier.

SELECTIONNER UN LECTEUR

Vous pouvez sélectionner une unité ou un lecteur à partir du sélecteur ou de la ligne Répertoire.

Pour choisir une unité avec le sélecteur, positionnez le pointeur sur la lettre de l'unité désirée. Cliquez. Le répertoire de l'unité apparaît dans la fenêtre répertoire.

Remarque : La lettre de l'unité fait partie de l'identification de l'unité. L'identification de l'unité comprend une lettre spécifiant le lecteur (ou l'unité), deux points (:) et une barre oblique inversée (\).

SPECIFICATION DE FICHIERS

La spécification de fichiers dans le champ Répertoire permet d'effectuer des recherches sur les dossiers et les fichiers en utilisant des lettres, des nombres et des caractères spéciaux appelés caractères jokers (* et ?). Elle détermine les fichiers apparaissant dans la fenêtre répertoire. Vous pouvez la modifier pour choisir les fichiers ou types de fichiers à afficher.

La spécification de fichiers est similaire à un nom de fichier. Elle contient un nom obligatoire de huit caractères maximum et une extension facultative de trois caractères maximum. Une spécification de fichier reconnaît l'astérisque (*) et le point d'interrogation (?) comme jokers.

Manuel
Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

L'astérisque représente tous les caractères et combinaisons de caractères et peut remplacer un nom ou une extension complète. Par exemple, la spécification *.* provoque l'affichage de tous les fichiers du répertoire courant, quelle que soit leur extension.

Une spécification de fichier comporte souvent un astérisque pour le nom et une indication précise pour l'extension. Par exemple, la spécification *.DOC provoque l'affichage de tous les noms de fichiers dotés de l'extension .DOC, tels que :

RAPPORT.DOC
STOCK.DOC
MEMO.DOC

Cette spécification de fichiers ne ferait pas apparaître :

FINANCE.TXT

L'astérisque doit obligatoirement être le dernier caractère du nom ou de l'extension. Par exemple, la spécification TAX*.DOC est autorisée tandis que T*X.DOC ne l'est pas. La lettre qui suit le * n'est pas utile puisque le * avant la lettre spécifie *tous les caractères*.

Le point d'interrogation remplace un seul caractère. Par exemple, la spécification MEMO?.LET spécifie tous les fichiers commençant par MEMO, ayant un caractère en cinquième position du nom, et dotés de l'extension .LET. Cette spécification de fichiers afficherait les fichiers :

MEMO1.LET
MEMO2.LET
MEMO3.LET

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

mais pas :

BID.LET
MEMO33.LET
MEMO1.DOC

La spécification de fichier ????????.??? équivaut à *.*.

Il est possible de combiner jokers et caractères. Par exemple, ?IL*.T?T et F*.T* sont des spécifications également valables qui vont toutes deux entraîner l'affichage de FILE.TXT.

Pour changer une spécification de fichier, modifiez la spécification dans le champ Répertoire puis mettez à jour la fenêtre répertoire en appuyant sur **[Return]**.

Ouverture d'un fichier de données

Pour ouvrir ún fichier de données, vous pouvez ouvrir une application, puis charger le fichier de donnée à partir de celle-ci en utilisant le Sélecteur de fichier (voir **Sélecteur de fichier** dans ce chapitre). Mais vous pouvez gagner une étape en utilisant l'option Installer une application pour lier une application à un type de fichiers de données spécifique (identifié par l'extension de trois caractères). Lorsqu'un type de fichiers de données et une application sont liés, quatre méthodes permettent d'ouvrir un fichier (voir **Installer une application** dans le **Chapitre 4** et **Ouverture d'un fichier programme** dans ce chapitre).

Remarque : On peut également ouvrir un fichier en le déplaçant sur l'icône du fichier programme.

Si vous essayez d'ouvrir un fichier de données qui n'est pas lié à une application, la boîte de dialogue Voir/Imprimer apparaît.

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Sélectionnez **Voir** pour visualiser sur l'écran le fichier de données. S'il contient du texte lisible, il s'affiche. Si sa longueur est supérieure à celle de l'écran, le message -Encore- s'affiche en bas de chaque page de texte. Pour faire défiler le fichier, trois manières sont possibles :

- Page par page, en appuyant sur la barre d'espacement ou le bouton de la souris.
- Demi-page par demi-page en appuyant sur **[D]** ou **[Control] [D]**.
- Ligne par ligne en appuyant sur **[Return]**.

Remarque : Seul le défilement en avant est possible. Il n'est pas possible de revenir en arrière sur une partie déjà visualisée.

Si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur la barre d'espacement, tout en faisant défiler le texte page par page (ou demi-page par demi-page), l'écran continue à défiler jusqu'à ce que s'affiche la page ou la demi-page sur laquelle vous avez appuyé pour la dernière fois la barre d'espacement ou le bouton gauche de la souris. Le message - Fin de fichier - apparaît lorsque le fichier entier a été visualisé. Appuyez alors sur la barre d'espacement pour retourner au Bureau. Si vous voulez interrompre la visualisation et revenir au Bureau avant la fin du fichier, appuyez sur le bouton droit de la souris, **[Q] [Control] [C]** ou **[Undo]**.

Sélectionnez **Imprime** pour imprimer le fichier de données. L'impression peut être arrêtée à tout moment en appuyant sur **[Q] [Control] [C]** ou **[Undo]**.

Sélectionnez Annule pour retourner au bureau sans visualiser ou imprimer le fichier de données.

Remarque : Tous les fichiers de données ne contiennent pas du texte lisible. Dans le cas d'un fichier non lisible, l'écran affiche uniquement des informations codées ou incomplètes.

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

GESTION DES FICHIERS ET DES DOSSIERS

* Copier, déplacer, supprimer, etc... sont des actions qui vous aident à traiter et gérer les fichiers et les dossiers et vous permettent de mieux organiser votre espace disque. Le maintien d'une bonne organisation des fichiers et des dossiers vous assure un espace-disque plus important et un environnement de travail plus efficace.

Copie des fichiers et des dossiers

Les éléments des fenêtres (fichiers et dossiers) peuvent être copiés sur des disquettes, des unités logiques ou des dossiers. Lorsque vous copiez un dossier, les informations du sous-répertoire et tout le contenu du dossier (fichiers et autres dossiers) sont copiés sur le nouveau support.

Pour copier un fichier ou un dossier, sélectionnez le et tirez-le sur sa nouvelle position. Vous pouvez le faire passer d'une fenêtre à une autre, le tirer sur une icône disquette, ou une icône dossier. L'icône de destination se met en surbrillance lorsque l'élément la recouvre.

Remarque : Si un fichier de données est placé sur l'icône d'une application, celle-ci s'ouvre et charge le fichier.

Lorsque vous copiez un ou plusieurs fichiers ou dossiers, une boîte de dialogue apparaît. Sélectionnez CONFIRME pour poursuivre. Avec les systèmes ne disposant que d'un seul lecteur de disquette, il est nécessaire de changer les disquettes de temps à autre (un message vous l'indique). La boîte de dialogue **Copie fichiers** indique le nom du dossier de destination, et affiche le nom de chaque élément copié.

Manuel
Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Remarque : Vous pouvez inhiber la boîte de dialogue. Voir **Définir les préférences** dans le menu **Options** (**Chapitre 4**).

Vous pouvez interrompre la copie en appuyant sur **[Undo]** lorsque l'icône abeille est affichée. Sur un système doté d'un seul lecteur de disquette, appuyez sur **[Undo]** lorsque la disquette source est dans le lecteur. Lorsque la boîte de dialogue **Abandon de l'opération** apparaît, sélectionnez **Oui** pour arrêter la copie ou **Non** pour la poursuivre.

Pour copier une disquette entière, tirez l'icône disquette sur l'unité de destination (disquette, unité logique, ou dossier). La copie d'une icône disquette sur un dossier ajoute le contenu de la disquette au dossier sans bouleverser le contenu de celui-ci. Si la fenêtre du dossier de destination est ouverte, le répertoire affiché est mis à jour.

Avertissement : Lorsqu'une disquette est copiée sur une autre, *toutes* les informations contenues par celle-ci sont effacées. Au début de cette opération, un message vous demande si vous êtes certain de ne pas effacer des informations utiles devant être conservées.

Remarque : Pour pouvoir copier une disquette sur une autre, les deux disquettes doivent être du même format (simple face ou double face).

Conflit de nom durant la copie

Un conflit de nom surgit si on essaie de copier un fichier ou un dossier sur un support (disquette, unité logique ou dossier) contenant déjà un élément de même nature. Un message de Conflit de nom apparait dans la boîte de dialogue (si celle-ci n'a pas été inhibée - voir l'option Copie du menu **Définir les préférences** dans le **Chapitre 4**). Sélectionnez Copie si vous voulez remplacer l'élément existant.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Une autre alternative consiste à changer le nom de l'élément que vous voulez copier afin d'éviter qu'un conflit ne survienne lors de la poursuite de l'opération. Le nom de l'élément peut être changé à partir de la boîte de message. Le curseur d'insertion de texte étant déjà placé à la fin de la ligne Nom de la copie, appuyez sur **[Backspace]** pour effacer, un par un, le nom de la copie, ou bien appuyez sur **[Esc]** pour supprimer d'un coup le champ entier. Tapez ensuite le nouveau nom et continuez l'opération de copie en sélectionnant Copie ou en appuyant sur **[Return]**. L'élément d'origine reste intact et l'élément copié apparaît dans l'unité de destination sous son nouveau nom.

Lorsque vous copiez un groupe de fichiers ou de dossiers, sélectionnez **Suivant** si un conflit de nom se présente et que vous désirez sauter cet élément particulier, tout en continuant la copie des autres éléments.

Déplacement des fichiers et des dossiers

Le déplacement d'un fichier ou d'un dossier permet de le supprimer de son emplacement initial et de le transférer à son nouvel emplacement.

Pour déplacer un ou plusieurs fichiers ou dossiers, mettez en surbrillance les éléments désirés, puis maintenez enfoncée la touche **[Control]** tout en cliquant sur les éléments et en les tirant vers leur nouvel emplacement. La boîte de dialogue qui apparaît indique le nombre d'éléments impliqués dans l'opération.

Sélectionnez CONFIRME pour terminer. Pour annuler, sélectionnez Annule. Lorsque vous sélectionnez CONFIRME, la boîte de dialogue indique le dossier de destination (s'il existe) et le nom de l'élément déplacé.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Vous pouvez interrompre un déplacement en appuyant sur **[Undo]** lorsque l'icône abeille est affichée. Lorsque la boîte de dialogue **Abandon de l'opération** apparaît, sélectionnez **Oui** pour abandonner.

Renommer les fichiers et les dossiers

La boîte de dialogue Informations permet de renommer les fichiers et les dossiers. La commande **Informations** affiche la boîte de dialogue correspondante. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à **Informations** (menu **Fichier**) dans le **Chapitre 4.**

Les noms de fichiers peuvent avoir de un à huit caractères. Ils peuvent être suivis d'un point (.) et d'une extension de trois caractères. Les dossiers peuvent avoir de un à huit caractères mais n'ont habituellement pas d'extension.

Remarque : En règle générale, évitez de modifier les extensions ; un changement de ces trois caractères peut empêcher le système ou une application d'utiliser correctement le fichier programme, le fichier ressource, le fichier données, etc...

Supprimer les fichiers et dossiers

Vous pouvez supprimer les fichiers ou les dossiers pour libérer de la place sur une disquette ou dans un dossier. Il existe deux manières de procéder. L'élément choisi peut être mis en surbrillance et tiré dans l'icône corbeille sur le Bureau. Celle-ci se met en surbrillance et une boîte de dialogue apparaît. Vous pouvez aussi mettre en surbrillance l'élément désiré et choisir l'option Supprimer dans le menu Fichier ou utiliser la touche attribuée à cette option.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Lorsque la boîte de dialogue Supprimer Dossiers/Fichiers apparaît, vous pouvez confirmer ou annuler la suppression. Pour la continuer, et supprimer l'élément, sélectionnez CONFIRME.

Remarque : Si la boîte de dialogue n'apparaît pas, c'est que l'option Suppression OUI/NON est inhibée. Voir **Définir les préférences** dans le **Chapitre 4**.

Vous pouvez interrompre une opération de suppression en appuyant sur **[Undo]** lorsque l'icône abeille est affichée. La suppression des fichiers est une opération rapide, aussi convient-il d'agir très vite pour arrêter son déroulement. Lorsque la boîte de dialogue Abandon de l'opération ? apparaît, sélectionnez Oui pour abandonner l'opération. **Les fichiers déjà supprimés n'en seront pas restaurés pour autant.**

Avertissement : La suppression d'un dossier supprime tous les fichiers et dossiers contenus par le dossier sélectionné. Une fois que l'icône abeille disparaît, aucun fichier ou dossier ne peut être restauré.

Remarque : Un fichier ne peut être supprimé si son statut de lecture/écriture est défini en Lecture seulement. De même, il n'est pas possible de supprimer un dossier contenant un fichier en Lecture seulement. Pour changer le statut d'un fichier, sélectionnez Information dans le menu Fichier puis Lecture/Ecriture.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

CHAPITRE SIX
ACCESSOIRES DE BUREAU

• Les accessoires de bureau sont des applications spéciales qui peuvent être ouvertes non seulement à partir du bureau, mais aussi directement à partir d'un autre programme. Par exemple, lorsque vous utilisez un traitement de texte et désirez modifier le temps de réponse du clavier, vous pouvez utiliser le Panneau de contrôle sans sortir du traitement de texte. La plupart des programmes utilisant la barre de menu permettent d'avoir accès aux accessoires de bureau. Ceux-ci se trouvent à l'extrême gauche de la barre de menu.

La mise en place d'un accessoire de bureau ne présente pas de difficultés. A chaque mise sous tension du MEGA STE, le système d'exploitation recherche dans le répertoire principal de la disquette de démarrage les fichiers à charger. Il les reconnait grâce à leur extension .ACC (ACCessoires) ; tout fichier se terminant par .ACC et se trouvant dans le répertoire principal est donc chargé au démarrage.

Pour installer un accessoire de bureau, il suffit de placer une copie du fichier dans le répertoire principal de la disquette système (en s'assurant qu'il ait une extension .ACC). Relancez ensuite le système, puisque le fichier ne peut être chargé correctement que durant la procédure de démarrage. L'accessoire apparaît alors dans le menu Bureau.

Six accessoires de bureau peuvent être chargés simultanément. Si la disquette de démarrage en comporte un nombre plus important, assurez-vous que ceux dont vous avez besoin aient une extension .ACC. Cette extension signifie que le fichier est actif. Changez l'extension de tous les autres en ACX (ou toute extension différente de ACC) : ils deviennent inactifs et ne sont pas reconnus durant la procédure de démarrage.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Remarque : Aucun ennui ne peut résulter du fait que le répertoire principal de la disquette de démarrage contient plus de six accessoires de bureau actifs. Les six premiers se chargent dans l'ordre d'apparition des fichiers sur le disque et tous les autres sont ignorés.

XCONTROL.ACC, le panneau de contrôle des accessoires de bureau livré avec le MEGA STE, est déjà installé. Il se trouve dans le répertoire principal de la disquette FRANCE Language et dans le répertoire central de l'unité C (disque dur interne). Il est automatiquement chargé dès la première mise sous tension du micro-ordinateur.

Pour ouvrir un accessoire de bureau, sélectionnez le menu Bureau, placez le pointeur sur l'élément désiré et cliquez. L'accessoire de bureau s'ouvre sous la forme d'une boîte de dialogue ou d'une fenêtre.

PANNEAU DE CONTROLE

Le Panneau de contrôle gère un certain nombre de petites applications appelées CPX (abréviation de "extensions du Panneau de contrôle") ou "utilitaires". L'écran initial du Panneau de contrôle présente les noms de tous les utilitaires couramment chargés. Pour en ouvrir un, placez le pointeur dessus et effectuez un double clic.

Le Panneau de contrôle contient également un menu Options. Si aucun utilitaire n'est en surbrillance, ce menu affiche deux choix : **Abandon** et **Configuration**. Dans le cas contraire, des options supplémentaires sont à votre disposition : Ouvrir CPX, CPX Info et Enlever CPX.

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Pour sélectionner une option, placez le pointeur sur le menu Options et cliquez pour le faire apparaître. Déplacez le pointeur jusqu'à que l'option désirée soit en surbrillance et cliquez.

Que vous ouvriez la fenêtre Panneau de contrôle ou celle d'un utilitaire, les options suivantes sont à votre disposition : Sauve, CONFIRME, ou Annule. Vous obtenez le même résultat en appuyant sur la case de fermeture de la fenêtre qu'en sélectionnant CONFIRME avant de fermer le Panneau de contrôle.

Sélectionnez **Sauve** pour sauvegarder les nouveaux paramètres dans un fichier de la disquette de démarrage. Ils seront utilisés lors du prochain démarrage du MEGA STE.

Sélectionnez **CONFIRME** (au lieu de Sauve) si les modifications ne concernent que la session en cours. La fenêtre Panneau de contrôle se referme et les modifications ne subsistent que jusqu'à la mise hors tension du micro-ordinateur. Les paramètres antérieurs seront utilisés lors de la mise sous tension suivante.

Sélectionnez **Annule** pour revenir à la fenêtre principale du Panneau de contrôle.

Informations...

Sélectionnez **Informations...** pour connaître le numéro de la version et la date de copyright du Panneau de contrôle.

Configuration...

Cette boîte de dialogue a plusieurs fonctions. Elle permet de modifier le statut des utilitaires (actif ou inactif), de les recharger sans avoir à redémarrer le micro-ordinateur, de configurer la quantité de mémoire réservée aux informations de base des utilitaires et de désigner leurs chemins d'accès. Vous pouvez

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

également utiliser son calendrier et son horloge pour modifier la date et l'heure du MEGA STE.



Date et heure

Cette fonction permet d'indiquer sur les fichiers la date et l'heure de leur création ou de leur mise à jour. Cela permet de déterminer le dernier fichier créé ou modifié.

L'horloge du Panneau de contrôle peut être réglée selon vos préférences au format américain (2 cycles de 12 heures) ou au format européen (un cycle de 24 heures). Ce choix ne modifie pas la manière dont les fichiers sont datés, mais uniquement le format de l'affichage de l'heure dans la fenêtre Panneau de contrôle.

Pour configurer l'horloge ou le calendrier :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez la date ou l'heure en cliquant sur l'élément désiré.
2. Utilisez la touche fléchée vers la gauche pour placer le curseur dans la fenêtre ou bien appuyez sur **[Backspace]** ou **[Esc]** pour effacer la fenêtre. **[Backspace]** efface les caractères un par un alors que **[Esc]** efface la fenêtre toute entière.

Manuel
Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

3. Tapez l'heure ou la date.

4. Cliquez pour enregistrer la modification.

Pour changer le format de l'heure, cliquez sur la boîte de sélection à gauche du mot Heure. Les deux boîtes de sélection (12 et 24 heures) s'affichent. Déplacez le curseur jusqu'à ce que la boîte désirée soit en surbrillance et cliquez.

Utilitaires Actif/Inactif et chargement des utilitaires

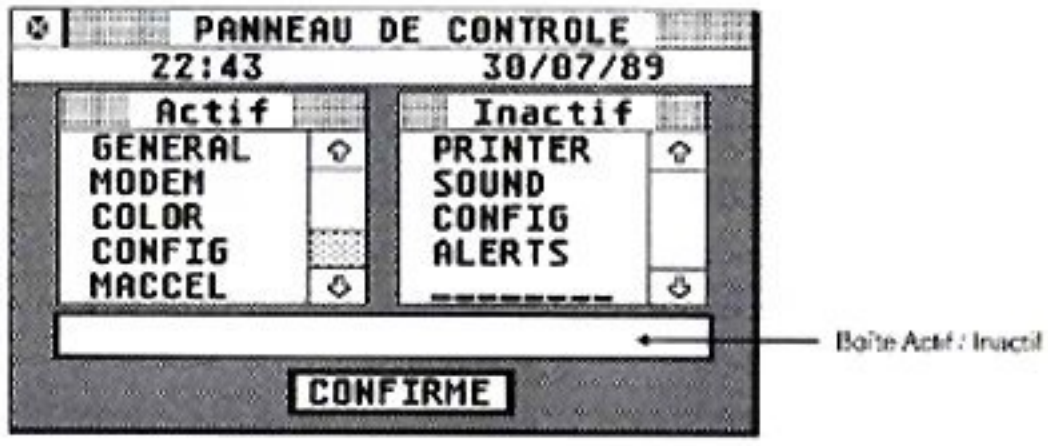
Seuls les utilitaires actifs sont chargés durant le démarrage (la fenêtre principale du Panneau de contrôle les affiche). Pour utiliser un utilitaire qui est inactif, modifiez son statut en utilisant la boîte actif/inactif, puis chargez-le en sélectionnant la boite de chargement : l'utilitaire apparaît dans la fenêtre principale du Panneau de contrôle.

De manière similaire, un utilitaire actif peut être supprimé de la fenêtre principale du Panneau de contrôle ; il suffit de changer son statut.

Les modifications de statut s'effectuent de la manière suivante :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez **Configuration** dans le menu Options.

2. Sélectionnez la boîte Actif/Inactif. Une fenêtre apparaît.



Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

3. Choisissez l'utilitaire désiré en plaçant le pointeur sur son nom et en cliquant. Il se met en surbrillance et l'opération appropriée apparaît sur la boîte de déplacement.

Remarque : Vous pouvez activer ou inhiber plusieurs utilitaires à la fois. Pour les mettre en surbrillance, utilisez le shift-cliquage ou la boîte élastique. Cette dernière n'apparaît pas mais permet néanmoins de sélectionner plusieurs éléments.

4. Validez l'opération en cliquant sur la boîte de déplacement.

Si le statut d'un utilitaire est passé de "inactif" à "actif", il doit être rechargé pour pouvoir être utilisé :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez **Configuration** dans le menu Options.
2. Cliquez dans la boîte de chargement. Lorsque la boîte de dialogue apparait, sélectionnez CONFIRME.

Options sophistiquées

La boîte de dialogue Configuration contient deux options assez sophistiquées qui seront vraisemblablement peu utilisées ; il s'agit de **Nombre minimum de slots** et **Répertoire des CPX**.

NOMBRE MINIMUM DE SLOTS

Les utilitaires sont stockés dans un périphérique de mémoire de masse externe (disque dur ou disquette). Durant le démarrage ou le rechargement, seules sont chargées en RAM les informations principales concernant chacun des utilitaires actifs (noms, icône, etc...). Lors de l'ouverture d'un utilitaire actif, son fichier est chargé en RAM en vue de son utilisation ; lors de sa fermeture, le fichier est effacé de la RAM jusqu'à la prochaine ouverture.

Remarque : Les utilitaires résidents ne suivent pas la règle ci-dessus et sont copiés en RAM au moment du démarrage.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Le MEGA STE doit savoir combien réserver de RAM aux informations de base. Lorsque vous configurez le **Nombre minimum de slots** vous indiquez au MEGA STE la quantité de RAM à réserver : si le nombre d'utilitaires actifs au moment du démarrage excède le nombre indiqué dans ce champ, le MEGA STE réserve assez de RAM pour ce nombre. Il est possible de choisir entre 5 et 99 slots.

Pour modifier le Nombre minimum de slots :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez Configuration dans le menu Options.
2. Utilisez les flèches de défilement pour afficher le nombre de slots désirés. Sélectionnez CONFIRME ou Sauve.

REPERTOIRE DES CPX

Ce champ indique au Panneau de contrôle où chercher les fichiers utilitaires. La solution la plus pratique est de conserver tous ces fichiers dans un seul dossier et de définir le chemin d'accès pour ce dossier. Sinon, il vous faut définir le chemin d'accès de chaque utilitaire que vous désirez utiliser.

Remarque : Si le chemin d'accès est trop long pour pouvoir s'afficher dans la boîte, utilisez les flèches de défilement gauche et droite pour afficher les sections cachées.

Pour modifier le chemin d'accès :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez **Configuration** dans le menu Options.
2. Cliquez n'importe où dans la boîte Répertoire des CPX. Le Sélecteur fichier apparaît.
3. Utilisez le Sélecteur fichier pour sélectionner un nouveau chemin d'accès. Lors de l'ouverture d'un répertoire, son nom

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

s'ajoute à la ligne Répertoire du Sélecteur fichier. Lorsque le chemin d'accès désiré est affiché, sélectionnez CONFIRME. Le nouveau chemin d'accès apparaît dans la boîte du Répertoire des CPX.

Ouvrir CPX...

Pour ouvrir un utilitaire, mettez-le d'abord en surbrillance dans la fenêtre principale du Panneau de contrôle, puis sélectionnez **Ouvrir CPX** dans le menu Options. Vous pouvez également effectuer un double clic dans la boîte qui contient l'utilitaire désiré dans la fenêtre du Panneau de contrôle.

CPX Info...

Mettez en surbrillance un utilitaire avant de sélectionner la commande **CPX Info** dans le menu Options du Panneau de contrôle : une fenêtre présente le nom de fichier de l'utilitaire sélectionné, le numéro de la version, le numéro d'ID et le statut Résident (Oui/Non).

Le nom de fichier est celui qui apparaît sur la disquette. La version et l'ID sont assignées par le développeur. Deux versions du même utilitaire peuvent avoir le même numéro ID. Dans ce cas, seule la version la plus récente sera chargée (regardez les numéros de version pour déterminer la version la plus récente).

La commande Configure CPX permet de modifier le statut résident d'un utilitaire (voir Configure CPX). Sans doute préférerez-vous que la plupart des utilitaires soient non résidents (Resident = Non). Dans ce cas, le programme est conservé par la mémoire de masse externe (disque dur ou disquette) ; il est simplement reconnu par la RAM lors du demarrage. Mais si un utilitaire est souvent utilisé, il est préférable de lui donner un statut résident (Resident = Oui). Les utilitaires résidents viennent se charger en RAM au démarrage. La vitesse d'exécution des utilitaires résidents est plus rapide, mais ils exigent une plus grande quantité de RAM.

Le Manuel Le Vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Remarque : Lorsque vous modifiez le statut d'un utilitaire, vous devez redémarrer le micro-ordinateur pour rendre le changement effectif.

Efface CPX...

Cette commande ne modifie pas le statut des utilitaires et ne les rend pas inactifs. Elle les enlève simplement de la liste de la fenêtre principale du Panneau de contrôle. Recharger CPX permet de les replacer sur la liste.

Remarque : Il n'est pas possible d'appliquer la commande Efface CPX à un utilitaire résident.

Les utilitaires (CPX)

Cette section décrit en détail chacun des utilitaires (aussi appelés CPX) fournis en standard avec le MEGA STE.

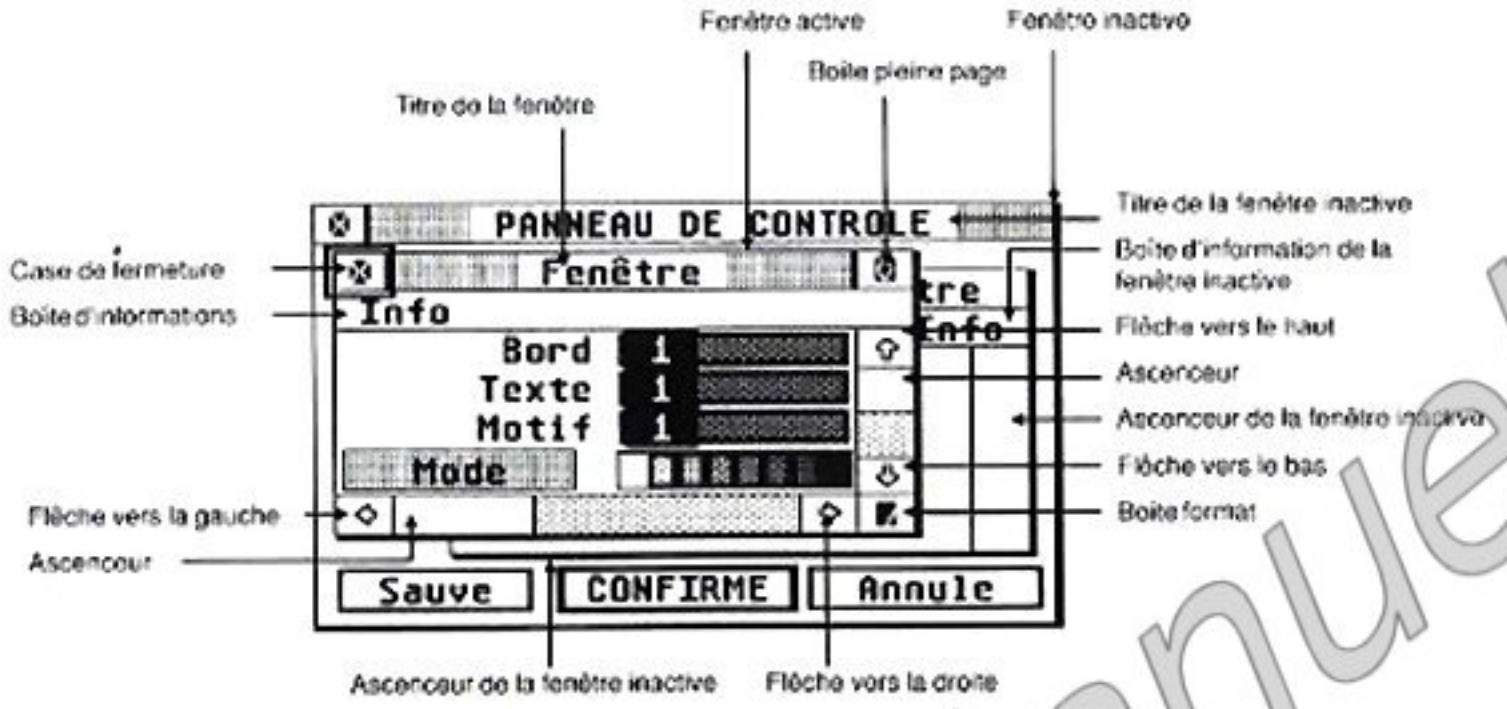
Couleurs fenêtres

Suivant la résolution choisie, cet utilitaire permet d'attribuer différentes couleurs aux divers éléments des fenêtres du Bureau. Il est possible d'attribuer des couleurs à chacun des 15 éléments de la fenêtre active et à 5 éléments des fenêtres inactives.

Même si la palette contient 4096 couleurs dans la plupart des résolutions, les couleurs disponibles dépendent de la résolution sélectionnée (de 2 à 16 couleurs affichées au même moment). Définir couleur permet de créer un jeu personnalisé de couleurs disponibles. (Voir **Définir couleur**) La couleur par défaut ou les touches de fonction de 1 à 10 permettent également de sélectionner l'un des jeux de couleur prédéfinis.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Quatre options sont à votre disposition pour chaque élément :

- **Bord** permet de choisir la couleur du cadre qui entoure chaque élément de fenêtre.
- **Texte** affecte la couleur du texte ou de l'icône apparaissant (comme dans le cas de la Boîte pleine page) à l'intérieur de la fenêtre sélectionnée.
- **Motif** modifie la couleur du fond de l'élément sélectionné et permet de choisir entre les huit trames apparaissant directement sous la barre de défilement. La trame prend la couleur choisie.
- La boîte **Mode** donne le choix entre le texte apparaissant directement sur la trame ou à l'intérieur d'un aplat posé sur la trame.

Sélectionnez Sauve ou CONFIRME pour conserver les couleurs assignées à la fenêtre active. Le nouveau choix de couleurs sera effectif dans la prochaine fenêtre ouverte. Les fenêtres ouvertes auparavant n'adoptent pas les nouveaux choix.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Avant d'attribuer des couleurs à des éléments, choisissez le jeu de couleurs que vous voulez ou utilisez la valeur par défaut en appuyant sur l'une des touches de fonction (de 1 à 10). Vous pouvez également utiliser Configuration pour créer un jeu de couleurs personnalisé.

Suivez les étapes ci-dessous pour attribuer des couleurs à des éléments de fenêtres actives ou inactives :

1. Sélectionnez l'élément auquel vous voulez assigner une couleur. Une boîte entoure l'élément sélectionné.
2. Cliquez et déplacez les ascenseurs pour définir Bord, Texte et Motif. Cliquez sur la trame désirée.
3. Sélectionnez le Mode. Répétez les étapes de 1 à 4 jusqu'à ce que toutes les couleurs désirées aient été sélectionnées.
4. Choisissez Sauve pour sauvegarder en permanence les paramètres, ou CONFIRME pour ne les conserver que pour cette session (la prochaine fois que vous démarrez le MEGA STE, les fenêtres retrouveront leurs anciennes couleurs). Sélectionnez Annule pour sortir de Couleurs fenêtre et retourner au menu Panneau de contrôle sans apporter de modifications.

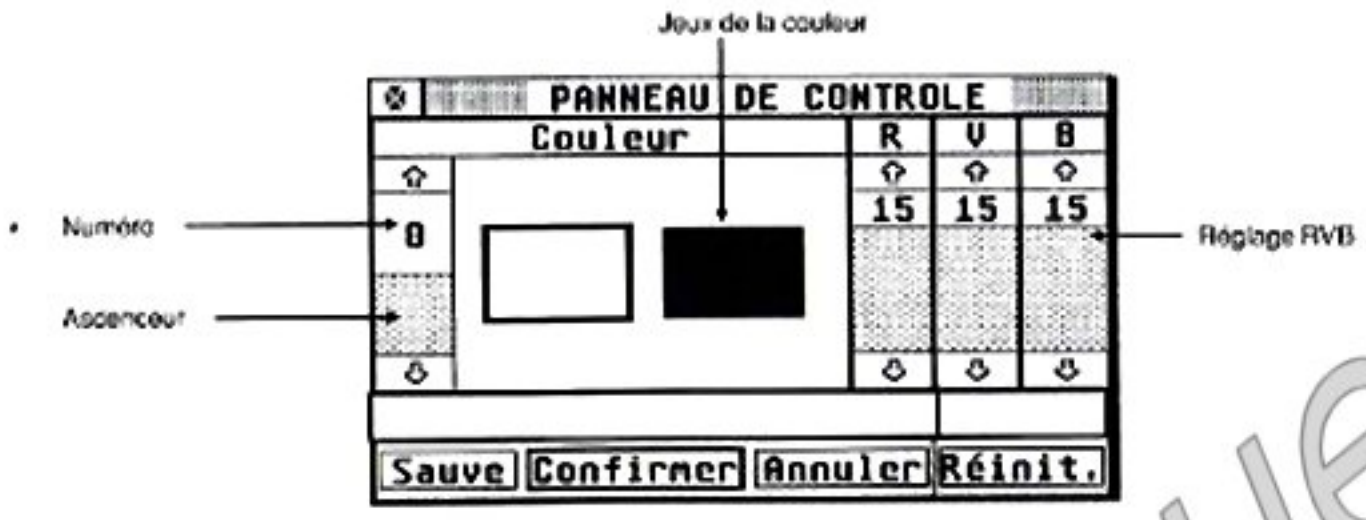
Définir couleur

Suivant le type de moniteur et la définition sélectionnée, il est possible d'afficher jusqu'à 16 couleurs en même temps. Ces couleurs sont choisies à partir d'une palette de 4096 teintes. (Attention : Le mode ST Haute est monochrome).

Définir couleur permet de choisir, à partir de la palette de couleurs, celles que vous désirez avoir à votre disposition pour les utiliser lors de l'attribution des couleurs de fenêtre. Voir **Couleurs et fenêtres**.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Pensez aux 4096 couleurs disponibles comme à des encres différentes, divisées en groupes plus petits appelés Jeux. Les boîtes de dialogue Jeu peuvent afficher jusqu'à 16 couleurs chacune. Le nombre d'encres d'un jeu est le même que le nombre de couleurs pouvant être affichées en une fois sur l'écran. Excepté dans les modes ST Haute et ST Basse, il est possible de faire défiler 16 jeúx d'encres différentes. C'est ce qu'on appelle **la palette**.

Les jeux d'encres s'affichent dans la boîte de dialogue Jeu au fur et à mesure. Chaque jeu contient 2, 4 ou 16 encres, suivant le nombre de couleurs que le mode choisi est capable d'afficher sur l'écran.

Suivez les étapes ci-dessous pour modifier les index de couleur dans le jeu affiché :

1. Utilisez l'ascenseur pour faire défiler les différents jeux de couleur (si le mode graphique choisi le permet). Choisir le jeu de couleur qui correspont le mieux à ce que vous désirez.

2. Sélectionnez le numéro à modifier soit en déplaçant le pointeur sur ce numéro et en cliquant, soit en utilisant l'ascenceur pour faire apparaître le numéro désiré. Une boîte noire encadre l'index sélectionné.

Le Manuel Le Vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

3. Utilisez le réglage RVB pour modifier la couleur. Vous changez la couleur en changeant les proportions de rouge, de vert et de bleu.

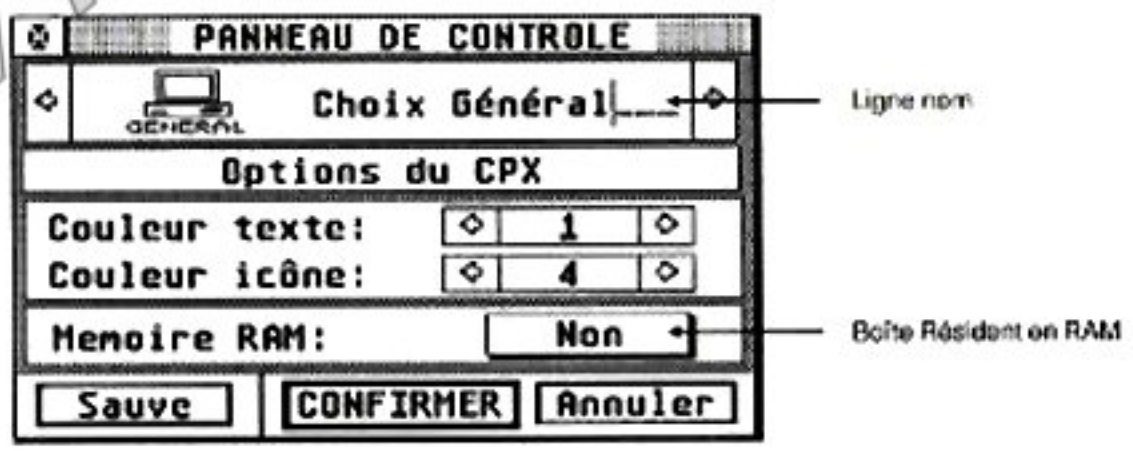
- Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque index à modifier.

5. Après avoir modifié le jeu affiché suivant vos désirs, sélectionnez Sauve pour sauvegarder la palette en permanence, ou CONFIRME pour ne conserver ces modifications que pour la session en cours. (La prochaine fois que vous démarrez le MEGA STE, les jeux reprendront leurs valeurs antérieures). Sélectionnez Annule pour quitter l'option sans rien modifier ; ou Réinit. pour afficher les valeurs par défaut sauvegardées en dernier. Pour que les jeux reprennent les valeurs par défaut, appuyez sur **[Clr Home]**.

Remarque : Réinit. permet de redéfinir *tous* les jeux à leur valeur par défaut. **[UNDO]** permet de redéfinir *le jeu sélectionné* à sa valeur par défaut.

Configure CPX

Cette commande permet de changer le nom, de choisir le texte et l'icône de couleur affichés et de changer le statut des utilitaires.



Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Pour configurer un utilitaire, affichez d'abord son nom sur la ligne Nom. Utilisez les flèches de défilement gauche et droite pour faire défiler la liste.

Lorsque la fenêtre apparaît, le curseur d'insertion de texte est déjà placé à la fin de la ligne Nom. Pour modifier le nom de l'utilitaire affiché, appuyez sur **[Esc]** pour effacer la ligne toute entière, ou sur **[Backspace]** pour effacer les caractères un par un. Tapez ensuite le nouveau nom.

Pour sélectionner la couleur du texte et des icônes, utilisez les flèches de défilement (16 couleurs au choix). Le nom et l'icône affichés sur la ligne Nom prennent les couleurs choisies.

Le statut de l'utilitaire sélectionné peut également être modifié : Placez le pointeur sur la boîte Mémoire RAM, appuyez sur le bouton de la souris et déplacez le pointeur pour mettre en surbrillance le statut désiré. Appuyez sur le bouton de la souris pour valider la sélection en surbrillance.

Appuyez sur CONFIRMER ou Sauve pour sauvegarder vos choix.

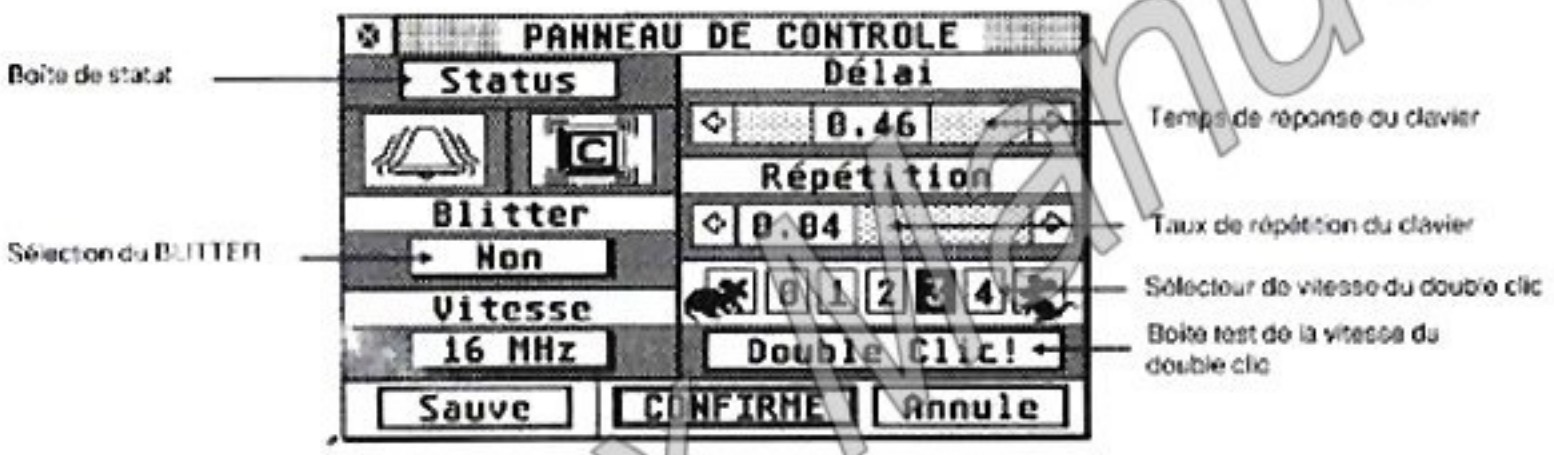
Remarque : Le statut résident en RAM prend uniquement effet au moment du démarrage ou lorsque vous modifiez le mode d'affichage.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Choix général

Cet utilitaire permet de configurer le temps de réponse du clavier, le taux de répétition et le temps de réponse du double clic de la souris. Il permet aussi de sélectionner la fréquence du fonctionnement à 8 Mhz ou 16 Mhz sans mémoire cache et à 16 Mhz avec mémoire cache, d'activer et de désactiver l'option "blitter" et d'afficher diverses informations-système telles que le numéro de version du TOS et la quantité de RAM disponible.



STATUS

Sélectionnez la boîte Status pour afficher le numéro et la date de la version du TOS ainsi que le nombre total d'octets disponibles.

ICONE CLOCHE ET ICONE TOUCHE

Deux types de retour sonore sont prévus sur le MEGA STE : un clic après chaque frappe de touche et un son de cloche signalant les erreurs lors de l'utilisation du clavier et de la souris.

Pour contrôler la réaction sonore, sélectionnez le bouton (touche de clavier ou cloche). Un bouton ombré signifie que le son a été désactivé, un bouton normal signifie que la fonction est active.

Le vieux manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

TEMPS DE REPONSE DU CLAVIER

Toutes les touches du clavier du micro-ordinateur "répondent" lors de leur utilisation et, à l'exception de **[Shift] [Control] [ESC] [CapsLock]** et **[Alternate]**, chacune d'elles fonctionne en répétition automatique lorsqu'elle est maintenue enfoncée. Le temps de réponse du clavier contrôle la durée prise par les touches pour commencer à se répéter lorsqu'elles sont enfoncées et leur vitesse de répétition une fois le processus en cours.

La réglette supérieure permet de déterminer le temps de réponse d'une touche. Pour que les touches se répètent plus lentement, tirez le curseur vers la gauche pour le placer sur la position désirée, puis relâchez le bouton de la souris.

La réglette inférieure contrôle la vitesse de répétition automatique. Plus le curseur se trouve sur la gauche, plus cette vitesse est rapide. Tirez-le pour le placer sur la position désirée, puis relâchez le bouton de la souris.

Testez les nouveaux paramètres en activant le son et en appuyant sur la barre d'espacement. Un clic se fait entendre chaque fois que vous appuyez sur la barre d'espacement. Ecoutez pour juger de la vitesse de répétition du clavier.

REPONSE AU DOUBLE-CLIC

Il est possible de régler le temps de réponse du MEGA STE au double clic. Pour ralentir le temps de réponse et vous permettre de réaliser plus lentement le double clic, sélectionnez une boîte numérotée (case numérique) proche de l'icône de la souris au repos. Pour effectuer des double-clics rapides, sélectionnez une boîte numérotée plus proche de l'icône de la souris en train de courir.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Après avoir défini le temps de réponse du double clic, vous pouvez tester le réglage en double cliquant sur la boîte de test. Cette boîte se met brièvement en surbrillance lorsque vous appuyez deux fois sur la souris à la vitesse établie.

Définir Modem

Les ports appelés Modem et situés à l'arrière du micro-ordinateur sont des ports série RS-232. En connectant un Modem au MEGA STE, vous pouvez communiquer avec d'autres micro-ordinateurs. Vous pouvez aussi connecter une imprimante série ou tout autre périphérique RS-232 aux ports Modem.

Cet utilitaire vous permet de configurer les ports Modem du MEGA STE pour un Modem ou tout périphérique série. Reportez-vous au manuel fourni avec votre périphérique pour plus d'informations sur les paramètres à choisir. On appelle *protocole de communication* l'ensemble des paramètres exigés par l'ordinateur avec lesquels vous communiquez (le périphérique distant).

PORT SERIE

Ce sélecteur permet d'indiquer au système le port série actif. Sélectionnez le port que vous utilisez pour le Modem.

VITESSE

Le débit de transmission est le volume d'informations transmises par secondes. Le baud est l'unité standard indiquant le nombre de signaux émis par seconde. Parmi les vitesses disponibles sur le MEGA STE, la plus rapide est 19 200 bauds et la plus lente, 50. Réglez la vitesse en tenant compte des deux modems, émetteur et récepteur (la vitesse de la carte est habituellement indiquée sur la documentation ou sur la carte elle-même).

Pour définir la vitesse, placez le pointeur sur la boîte correspondante et cliquez. Utilisez les flèches vers le haut et vers le bas pour faire défiler les diverses sélections disponibles.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Lorsque la vitesse désirée apparaît, déplacez le curseur pour la mettre en surbrillance. Appuyez sur le bouton de la souris pour la sélectionner.

PARITE

Lors de la transmission des données par les lignes de téléphone, il y a un risque de modification des informations en raison des imperfections et des parasites encombrant ces lignes. Le contrôle de parité, procédure permettant de vérifier les erreurs, est utilisé par les micro-ordinateurs pour examiner les informations et déterminer si elles ont été clairement transmises.

Le bit de parité est un nombre binaire ajouté à un groupe de bits pour que le nombre total de bits transmis soit pair ou impair. La présence d'erreurs de transmission est identifiée lorsque le nombre de bits d'un groupe ne correspond pas à la parité choisie (paire ou impaire). Suivant le Modem et le terminal récepteur, la parité choisie peut être Sans, Impaire, ou Paire. (Reportez-vous au manuel fourni avec le Modem).

Pour définir la parité, placez le pointeur sur la boîte de parité ombrée. Cliquez une fois. Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance la parité désirée. Cliquez pour sélectionner l'option désirée.

BITS

Chaque caractère est enregistré en mémoire sous forme d'un octet. Un octet comprend huit bits. Ce nombre peut être modifié lors d'une transmission en série en tenant compte du nombre de bits par caractères du récepteur.

Pour établir le nombre de bits par caractère, placez le pointeur sur la boîte ombrée Bits/Char. Cliquez une fois. Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance le nombre de bits désiré par caractère. Cliquez pour valider.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

BITS STOP

Le bit d'arrêt indique la fin d'un caractère RS-232 asynchrone. Cette indication est normalement donnée par un bit d'arrêt, mais il est possible d'en utiliser 2 ou 1,5.

Pour définir le nombre de bits d'arrêt, placez le pointeur sur la boîte ombrée Stop Bits. Cliquez une fois. Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance le nombre de bits d'arrêts désiré. Cliquez pour sélectionner ce nombre.

PROTOCOLE

Vous pouvez choisir entre deux protocoles de redirection des informations : Xon/Xoff et Rts/Cts. Ces protocoles sont des procédures permettant au micro-ordinateur émetteur et au périphérique récepteur de se signaler l'un à l'autre quand commencer ou arrêter l'envoi des informations. Choisissez le système supporté par le Modem récepteur.

Pour sélectionner le protocole destiné à contrôler le flux des transmissions, placez le pointeur sur la boîte ombrée Protocole. Cliquez une fois. Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance le protocole désiré. Cliquez pour valider.

Définir Imprime

Tous les programmes ne peuvent pas tirer parti des configurations d'imprimante définies par cet utilitaire. Par exemple, l'option Imprimer écran dans le menu Options les utilise mais d'autres utilitaires ou applications ne le peuvent pas. Consultez votre documentation pour savoir si votre application permet d'utiliser cet accessoire.

Remarque : Une imprimante Atari SLM Laser ne peut pas être configurée avec la boîte de dialogue Installer imprimante. Reportez-vous au **Manuel de l'utilisateur de l'émulateur d'imprimante Atari SLM** (fourni avec l'imprimante laser SLM)

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

pour obtenir les instructions sur la manière de changer les paramètres de l'imprimante. Si le micro-ordinateur est connecté en même temps à une imprimante à aiguille ou à marguerite, vous devez avoir la possibilité de sélectionner le type d'imprimante à l'intérieur de votre application. Sinon, il vous faut désactiver manuellement l'un des programmes de gestion d'imprimante.

Pour configurer l'imprimante, utilisez la fenêtre Configuration imprimante CPX. Placez le pointeur sur la boîte ombrée du paramètre que vous voulez modifier. Appuyez sur le bouton de la souris. Déplacez le pointeur sur le paramètre désiré et, lorsqu'il se met en surbrillance, cliquez pour le sélectionner.

IMPRIMANTE

Les choix sont MATRIC. (matricielle) et MARGU. (marguerite). Sélectionnez la boîte appropriée à l'imprimante à connecter.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

COULEUR

Les choix sont N/B (abréviation de noir et blanc ou monochrome) et Couleur. Sélectionnez la boîte appropriée à l'imprimante à connecter.

PTS/LIGNE

Seules les imprimantes matricielles utilisent cette option. PTS signifie Picture element (élément d'image). Sur les imprimantes matricielles, un pixel correspond à un point et, en mode graphique, un certain nombre de pixels est imprimé par ligne. Avec une imprimante matricielle graphique Atari, sélectionnez 1280. S'il s'agit d'une Epson, ou compatible Epson, choisissez 960. Les deux valeurs considèrent une ligne imprimée à huit pouces.

QUALITE

N'utilisez cette option qu'avec les imprimantes matricielles. Sélectionnez Epreuve pour obtenir une qualité d'impression style "ordinateur". Sélectionnez Défini pour une impression courrier ou de qualité similaire (NLQ).

En mode Epreuve, la tête d'impression n'effectue qu'un passage. Pour obtenir une impression plus foncée, sélectionnez Défini. En mode Défini la tête d'impression effectue deux passages, ce qui double le temps de l'impression (et la quantité d'encre utilisée).

Remarque : Ne sélectionnez pas Défini si l'imprimante ne supporte pas une impression de qualité courrier ou similaire (NLQ).

PAPIER

Si l'imprimante est pourvue d'une alimentation papier automatique (entraînement par picots ou chargeur de feuilles), sélectionnez Continu. Si elle n'accepte qu'une seule feuille à la fois et que vous devez l'introduire manuellement, sélectionnez Feuille. L'option Feuille empêche l'imprimante d'imprimer au delà de la feuille lorsque le texte est trop long pour être imprimé sur une seule page.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

SORTIE

Si vous disposez d'une imprimante parallèle, sélectionnez **Imprim.** Les imprimantes parallèles se connectent au port marqué Printer à l'arrière de l'ordinateur. Si vous utilisez une imprimante série, sélectionnez **Modem**. Les imprimantes série se connectent au port marqué Modem (port RS-232) sur le panneau arrière du MEGA STE.

Remarque : Pour la plupart des imprimantes série, le contrôle de flux Xon/Xoff est sur "actif". Ce réglage permet à l'imprimante de signaler au micro-ordinateur d'arrêter pendant un certain temps l'envoi des données, pour lui permettre d'imprimer celles qu'elle a déjà reçues (voir **Configuration RS-232** précédemment dans ce chapitre).

Définir son

Cet utilitaire permet de régler la balance, le volume, les graves et les aigus. Pour permettre de tester les paramètres choisis, cliquez sur l'icône visage.

Tous ces paramètres peuvent être définis de deux manières. Soit par les flèches de défilement qui permettent de faire défiler toutes les valeurs disponibles, soit en appuyant sur la boîte de défilement pour passer d'un paramètre à un autre.

Le paramètre Balance détermine la force du signal acoustique envoyé aux haut-parleurs gauche et droite. Il est possible d'équilibrer les sons ou d'envoyer un signal plus intense à l'un des deux haut-parleurs. Les paramètres Grave et Aigu sont utilisés pour régler les registres de graves et d'aigus. Le paramètre Volume règle le volume du son.

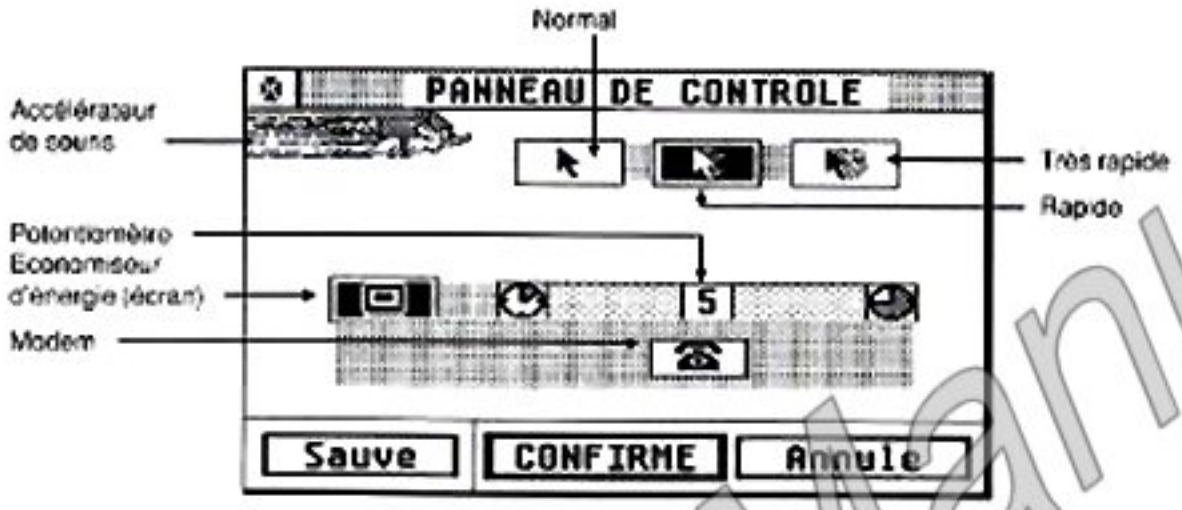
Lorsque la valeur désirée se met en surbrillance, appuyez sur le bouton de la souris pour la sélectionner.

Le Manuel
Le Vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

ACCELERATEUR

Cet utilitaire permet de régler la vitesse à laquelle le curseur répond au mouvement de la souris. Il comporte également un économiseur d'énergie.



L'accélérateur de souris comporte trois position : Normal, Rapide et Très rapide. Choisissez la première valeur si vous ne voulez pas intensifier le temps de réponse du curseur. Sélectionner les deux suivantes pour le rendre rapide ou très rapide.

Pour choisir une nouvelle vitesse de réponse du curseur, cliquez sur la valeur désirée.

La fonction d'économie d'énergie permet d'économiser l'énergie dépensée par l'écran. Cet utilitaire interrompt automatiquement l'alimentation de l'affichage après une période d'inactivité. Pour activer cet utilitaire, il suffit de sélectionner la boîte correspondante. Lorsqu'il est actif, le potentiomètre et l'icône Modem apparaissent clairement à l'écran. Lorsqu'il est inactif, ces deux éléments apparaissent détourés.

Cet utilitaire interrompt automatiquement l'alimentation de l'affichage après une période d'inactivité de la souris et du clavier. Ce temps est paramètrable de deux manières : soit en utilisant les icônes d'horloge de chaque côté du potentiomètre comme flèches de déroulement, soit en tirant la barre de défilement. Relâchez le

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

bouton de la souris lorsque le nombre désiré s'affiche dans la barre de défilement.

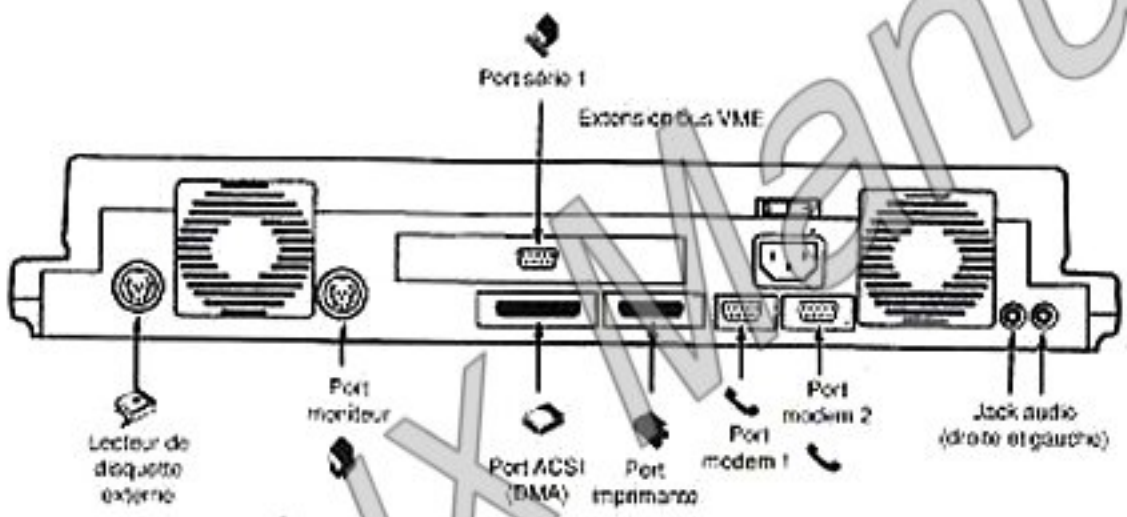
La fonction Modem permet de choisir si vous désirez que la fonction d'économie d'énergie s'applique au Modem. Dans un cas, le système reconnaît les informations reçues par Modem comme une activité, au même titre qu'une action au clavier, mais si cette fonction n'est pas sélectionnée, le système ne reconnaît pas les données reçues par Modem comme une activité et l'écran s'éteint après le temps programmé.

Le Vieux Manuel

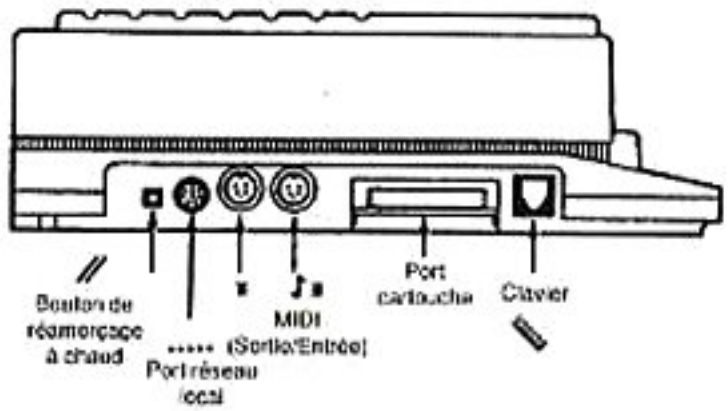
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

ANNEXE A
CONNEXIONS DU MEGA STE

Panneau arrière



Panneau latéral gauche



Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

ANNEXE B
AIDE MEMOIRE DES COMMANDES DU POINTEUR

Le tableau suivant indique les différentes fonctions de la souris et les raccourcis clavier s'y rapportant. Nous vous conseillons d'en faire une photocopie et de l'afficher à portée de vue près de votre micro-ordinateur pour vous y reporter facilement.

Action à effectuer	Souris	Raccourci clavier
Déplacement du pointeur	Glissez la souris dans la direction désirée	Appuyez simultanément sur **[Alternate]** et une des touches fléchées pour déplacer le pointeur de huit pixels dans la direction de la flèche.
		Appuyez simultanément sur **[Alternate] [Shift]** et n'importe quelle touche fléchée pour déplacer le pointeur d'un pixel dans la direction de la flèche.
Sélection d'un élément	Placez le pointeur sur l'élément. Appuyez sur le bouton gauche de la souris	Placez le pointeur sur l'élément et appuyez sur **[Alternate] [Insert]**.
Sélection et ouverture d'un élément	Placez le pointeur sur l'élément. Appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris	Placez le pointeur sur l'élément, puis appuyez deux fois sur **[Alternate] [Insert]**.
Déplacement d'un élément (en le tirant d'un endroit à un autre)	Sélectionnez l'élément. Maintenez enfoncée le bouton gauche de la souris. Faites glisser la souris dans la direction désirée.	Placez le pointeur sur l'élément. Maintenez enfoncées les touches **[Alternate] [Insert]** et utilisez les touches fléchées pour déplacer l'élément.
Fonctions du bouton droit	Appuyez sur le bouton droit de la souris	**[Alternate] [Clr Home]**

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

ANNEXE C
UTILITAIRES SOPHISTIQUES POUR DISQUE DUR

Cette annexe explique la manière d'utiliser les différents utilitaires de la disquette Advanced Hard Disk Utilities. Cette disquette s'applique aussi bien aux unités de disque dur internes (SCSI) et externes (ACSI), et contient des programmes et fichiers vous permettant de :

- Bloquer et débloquer des têtes de lecture/écriture
- Installer ou enlever le programme de gestion du disque dur
- Formater et partitionner le disque dur
- Effacer le contenu d'une unité logique
- Etendre les limites des dossiers
- Marquer les secteurs endommagés
- Créer un schèma de partition étendue

Ces programmes ne sont pas utilisés de manière quotidienne mais permettent de démarrer l'unité la première fois, d'exécuter des fonctions nécessaires de temps à autre, ou de tirer parti au maximum des avantages du disque dur. Ce chapitre vous aide à choisir les utilitaires dont vous avez besoin.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

BLOCAGE ET DEBLOCAGE DES TETES DE LECTURE/ECRITURE

En cas de transport du micro-ordinateur, il est conseillé de bloquer les têtes de lecture/écriture du disque dur pour éviter de l'endommager et de détruire les informations qu'il contient. L'opération consiste à déplacer les têtes de lecture/écriture loin du support de disque. Ainsi, elles ne peuvent pas l'endommager durant le déplacement ou le transport. La disquette Atari Hard Disk Utilities contient deux types d'utilitaires de blocage des têtes de lecture/écriture : l'un d'eux effectue bloque les têtes de toutes les unités de disque dur connectées au système tandis que l'autre bloque les têtes sur des unités physiques séparées.

Avertissement : Les données du disque dur peuvent être endommagées si toutes les fenêtres du disque dur ne sont pas fermées avant le blocage des têtes.

Blocage des têtes sur tous les disques durs connectés au système

Pour bloquer les têtes de lecture/écriture de tous les disques durs connectés au système, utilisez le programme SHIP.PRG à partir de la disquette placée dans le lecteur A ou B.

Remarque : SHIP.PRG ne bloque pas les têtes d'une unité de disque dur amovible Megafile 44.

Pour bloquer les têtes de lecture/écriture de tous les disques durs connectés au système, affichez le répertoire de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities puis effectuez les étapes suivantes :

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

1. Ouvrez le dossier HDX.

2. Fermez toutes les autres fenêtres.

3. Exécutez SHIP.PRG.

4. Dès que le Bureau apparaît, mettez hors tension les unités de disque dur.

Blocage des têtes sur des unités séparées

Pour bloquer les têtes de lecture/écriture d'une unité spécifique, sélectionnez-la. Placez la disquette Hard Disk Utilities dans le lecteur A ou B et suivez les instructions ci-dessous :

1. Exécutez le programme HDX.

2. Fermez toutes les autres fenêtres.

3. Sélectionnez l'option **Déplacer** dans le menu Disque.

4. Lorsque la boîte de dialogue **Sélectionner le disque physique** apparaît, sélectionnez les unités à bloquer. Sélectionnez CONFIRME.

Remarque : Toute unité physique connectée au système peut être sélectionnée, qu'elle soit ou non formatée. Les boîtes numérotées des périphériques connectés apparaissent en ombré.

5. Une boîte de message vous donne une dernière possibilité d'annuler la procédure de blocage.

   Sélectionnez CONFIRME pour bloquer les têtes.

6. Une dernière boîte de message vous demande de mettre hors tension le disque dur.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Sélectionnez CONFIRME et mettez hors tension l'unité de disque.

Remarque : Si vous vous préparez à déplacer tout le système, mettez aussi hors tension le micro-ordinateur.

Déblocage des têtes de lecture/écriture

Les têtes de lecture/écriture sont automatiquement débloquées lors du démarrage du système.

INSTALLATION ET DE-INSTALLATION DU PROGRAMME DE GESTION DU DISQUE DUR

Le programme HINSTALL.PRG est destiné à installer ou retirer le fichier du programme de gestion du disque dur. Ce programme permet de démarrer le système à partir du disque dur.

Installation du programme de gestion du disque dur

Affichez le répertoire du dossier HINSTALL. Suivez les étapes ci-dessous pour installer le programme :

1. Exécutez HINSTALL.PRG.

2. Sélectionnez **Installe** à partir du menu Fichier.

3. Sélectionnez une unité logique. Seules peuvent être sélectionnées celles qui sont en surbrillance dans les boîtes ombrées. Sélectionnez CONFIRME.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

4. A partir de la boîte de dialogue, sélectionnez CONFIRME pour installer le programme ou Annuler pour suspendre l'opération.

Dé-installation du programme de gestion du disque dur

Affichez le répertoire du dossier HINSTALL. Suivez les étapes ci-après pour retirer le programme de gestion du disque dur :

1. Exécutez HINSTALL.PRG.

2. Sélectionnez **Remove** dans le menu Fichier.

3. Sélectionnez une unité logique. Seules peuvent être sélectionnées celles qui sont en surbrillance dans les boîtes ombrées. Sélectionnez CONFIRME.

4. A partir de la boîte de dialogue, sélectionnez CONFIRME pour dé-installer le programme ou Annuler pour suspendre l'opération.

Ignorer le programme de gestion du disque dur

Sans dé-installer le programme de gestion du disque dur, vous pouvez simplement *l'ignorer*. Pour ce faire, mettez le micro-ordinateur hors tension (ou effectuez un démarrage à froid au clavier) et assurez-vous que la disquette se trouvant dans le lecteur A ne contient pas un fichier de programme de gestion de disque dur. Mettez le système sous tension. Le voyant de l'unité s'allume puis s'éteint. Aussitôt, maintenez enfoncée **[Alternate]**. Relâchez **[Alternate]** lorsque le voyant d'occupation du lecteur de disquette se rallume.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

FORMATAGE ET PARTITIONNEMENT DU DISQUE DUR

Avertissement : Les commandes HDX Formatage et Partition décrites dans ce chapitre effacent la totalité des données contenues sur le disque dur. Avant d'utiliser ces commandes, sauvegardez tous les fichiers importants.

Formatage

Normalement, vous ne devriez pas être amené à formater de nouveau le disque dur puisqu'il l'a déjà été en usine. Le formatage du disque dur crée des "modèles" magnétiques (appelés pistes et secteurs) et marque les secteurs défectueux, c'est à dire les parties endommagées du disque. Les données sauvegardées dans ces zones pourraient être abîmées ou perdues, aussi le système d'exploitation évite les secteurs marqués. Par ailleurs, la procédure de formatage divise automatiquement le disque dur en zones appelées partitions ou unités logiques.

L'unité de disque dur interne est déjà formatée. Le formatage efface toutes les informations contenues sur le disque et le prépare à recevoir de nouvelles données. Il est possible que vous ayez besoin de formater le disque dur, si le formatage effectué en usine s'efface en raison d'un mauvais maniement ou si des secteurs défectueux apparaissent.

Le Manuel Vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

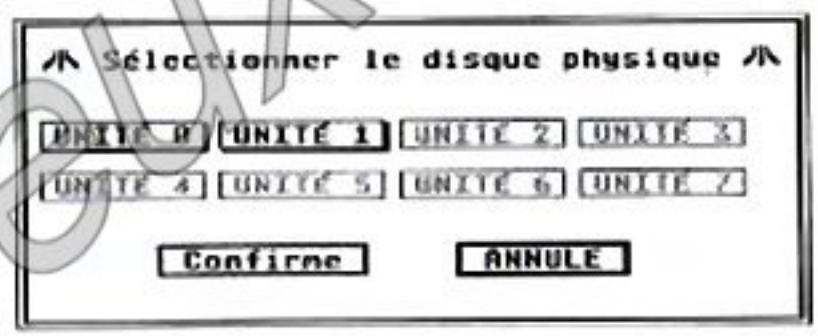
Pour formater un disque dur, affichez le répertoire du dossier HDX et suivez les instructions ci-dessous :

1. Sélectionnez HDX.PRG. Puis sélectionnez l'option **Format** dans le menu Disque.

2. Lisez l'avertissement qui s'affiche à l'écran. Si nécessaire, sauvegardez toutes les données avant de continuer la procédure.

   Sélectionnez CONFIRME pour continuer.

3. Sélectionnez l'unité de disque dur que vous voulez formater. Si vous formatez uniquement le disque dur interne, sélectionnez UNITE 0. Si vous formatez un disque dur auxiliaire, sélectionnez une unité qui correspond à la configuration des sélecteurs DIP du disque dur. (Voir le manuel utilisateur de l'unité de disque dur). Les unités dans des boîtes ombrées sont celles qui sont connectées au système.

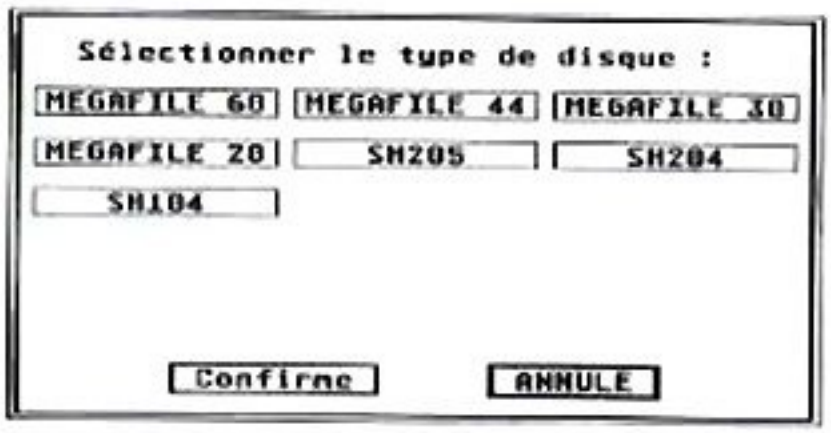


Sélectionnez Confirme pour continuer. Une boîte de dialogue affiche une liste des types d'unité de disque dur.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

4. Sélectionnez le type indiquant le nom de votre unité.



Sélectionnez Confirme pour continuer.

5. Lisez l'avertissement qui s'affiche à l'écran.

Sélectionnez CONFIRME pour formater l'unité. Un message vous informe que le formatage est en cours.

Remarque : Lorsque le message disparaît, le formatage est terminé.

Lorsque le formatage est terminé, l'option **Format** lance automatiquement les options **Marquer** et **Partition**. Pour plus d'informations au sujet de ces fonctions, reportez-vous aux sections **Marquage des secteurs défectueux** et **Partitionnement**.

Le nombre de partitions et leur taille par défaut sont déterminés par le modèle de l'unité de disque dur.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Partitionnement

L'unité de disque dur interne du MEGA STE est déjà partitionnée. Le partitionnement d'un disque dur est un processus qui divise le disque en sections. Vous pouvez indiquer au système la taille des partitions. Vous pouvez utiliser les valeurs par défaut ou configurer chaque partition suivant vos besoins.

Le partitionnement divise le disque dur en différentes zones, appelées unités logiques. Chacune d'elles est pré-installée et apparaît automatiquement sur le Bureau à moins que vous ne partitionnez le disque à nouveau. Le partitionnement permet de mémoriser des données et d'y accéder efficacement en vous permettant de regrouper les fichiers et dossiers dans différentes unités logiques.

Utilisez l'option Partition pour créer des partitions mieux adaptées à vos besoins d'archivage. Cette option vous donne accès à un menu permettant de modifier la taille de chaque partition ou de sélectionner l'un des schémas pré-définis sans avoir à reformater le disque.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Remarque : Lorsque vous partitionnez une nouvelle fois un disque dur, vous devez utiliser la commande Installer un périphérique pour installer les icônes des unités logiques sur le Bureau.

Sélection d'une unité à partitionner

1. Sélectionnez HDX.PRG à partir du dossier HDX. Puis sélectionnez l'option **Partition** à partir du menu Disque.

2. Sélectionnez l'unité à partitionner. Pour partitionner le disque dur, sélectionnez le numéro de l'unité que désirée. Seules peuvent être sélectionnées les unités dans les boîtes ombrées.

3. Sélectionnez un schéma de partitionnement.

Il y a deux manières de sélectionner un schéma de partitionnement. En choisissant un schéma pré-défini dans la boîte de dialogue "Choisir le type de partitionnement" ou en créant un schéma personnalisé en utilisant la boîte de dialogue "Editer le schéma de la partition". Ces deux méthodes sont expliquées dans les sections suivantes.

Sélection d'un schéma de partitionnement

Après avoir sélectionné une unité physique à partitionner, la boîte de dialogue **Editer le schéma de la partition** apparaît.

Utilisez cette boîte pour créer un schéma personnalisé. Mais, si vous voulez sélectionner un schéma pré-défini, cliquez sur Menu pour afficher la boîte de dialogue **Choisir le type de partitionnement**.

A partir de cette boîte, il vous est possible de retourner à la boîte de dialogue **Editer le schéma de la partition** en cliquant sur la boîte Edite.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Créer un schéma de partitionnement personnalisé

La boîte de dialogue **Editer le schéma de la partition** indique les valeurs courantes du schéma de partition de l'unité sélectionnée.



La partie supérieure de la boîte de dialogue comporte deux lignes d'informations. La ligne **Total...** indique le nombre total de partitions. La ligne **Mémoire restante** affiche le nombre d'octets non encore attribués.

La taille de chaque partition est affichée à droite de son numéro dans la boîte Edite. La taille minimum est de 1 Mo. La taille maximum est déterminée par la capacité du disque dur. Vous pouvez n'avoir qu'une partition occupant la totalité du disque dur. Par exemple, un disque dur de 40 Mo peut n'avoir qu'une seule partition de 40 Mo.

Utilisez la barre de défilement pour faire défiler les partitions. Vous pouvez faire défiler rapidement les 28 partitions, en cliquant sur la barre de défilement.

Cliquez sur la boîte que vous voulez créer ou modifier. Puis cliquez sur les flèches vers le haut/vers le bas situées à droite de la boite pour augmenter ou diminuer la taille de la partition. Le fait de cliquer sur une boîte inutilisée crée une nouvelle partition.

Remarque : La ligne **Mémoire restante** doit comporter un minimum d'octets disponibles pour que la taille d'une partition

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

puisse être augmentée. Il faut 1 Mo ou plus pour qu'une partition inutilisée soit activée.

Sélectionnez **Menu** pour faire apparaître la boîte de dialogue **Choisir le type de partitionnement**. Elle vous permet de choisir des schémas de partitionnement pré-définis.

Cliquez sur **Efface**, pour retourner aux dimensions originales des partitions.

Cliquez sur **Confirme** pour lancer la procédure de partitionnement.

Sélectionnez **Efface**, pour retourner au menu principal HDX.PRG.

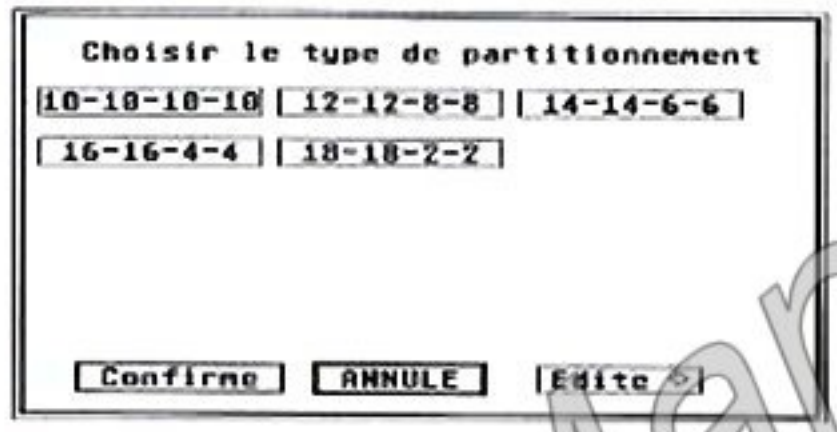
L'option Expert est ombrée et ne peut être sélectionnée à moins que vous ayez plus de quatre partitions. Vous n'aurez à utiliser cette option que si vous utilisez plusieurs systèmes d'exploitation. Si vous prévoyez d'en utiliser plusieurs avec le même disque dur reportez-vous à la section intitulée **Schémas de partition étendus**, plus loin dans ce chapitre.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Sélection d'un schéma de partition prédéfini

Sélectionnez **Menu** dans la boîte **Editer le schéma de la partition** pour faire apparaître la boîte de dialogue **Choisir le type de partitionnement**.



Cette boîte présente une liste des schémas de partitionnement. Sélectionnez le schéma que vous désirez, puis cliquez sur **Edite** pour retourner à la boîte de dialogue **Editer la schéma de la partition**.

Sélectionnez Confirme pour partitionner le disque après avoir sélectionné un schéma de partitionnement.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

EFFACEMENT DU CONTENU D'UNE UNITE LOGIQUE

Il est possible de supprimer toutes les données d'une unité logique avec l'option Effacer du programme HDX. Pouvoir effacer (mettre à zéro) une unité logique présente un intérêt si vous désirez nettoyer l'unité et faire de la place pour de nouvelles données ou bien si vous voulez effacer les données endommagées sans reformater (et donc effacer) la totalité du disque.

Affichez le répertoire du dossier HDX. Suivez les étapes ci-dessous pour effacer le contenu d'une unité logique.

1. Sélectionnez HDX.PRG, puis l'option **Effacer** du menu Disque.

2. Lisez l'avertissement qui s'affiche à l'écran. Sélectionnez CONFIRME pour continuer.

3. Sélectionnez l'unité que vous voulez mettre à zéro dans la boîte de dialogue **Sélectionner le disque logique**. Sélectionnez CONFIRME pour continuer.

4. Une boîte d'avertissement vous donne une dernière possibilité de quitter le programme avant de commencer la procédure.

   Sélectionnez CONFIRME pour continuer.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

EXTENSION DE LA LIMITE DES DOSSIERS

- Le programme FOLDER100.PRG permet au système de reconnaître un plus grand nombre de dossiers. La plupart du temps, les utilisateurs créent autant de dossiers qu'ils le désirent sans rencontrer de problèmes ; il peut cependant s'avérer utile d'utiliser FOLDR100.PRG pour étendre la limite encore plus loin.

  Pour utiliser ce programme, affichez le répertoire du dossier AUTO sur l'unité C (qui comporte le fichier FOLDR100.PRG). Utilisez l'option **Informations** du menu Fichier pour modifier le nom de fichier "FOLDR100.PRG" : indiquez une valeur comprise entre 001 et 999 à la place de 100. La valeur que vous entrez correspond au nombre de dossiers au-delà de 40 auxquels vous pouvez désormais accéder. Par exemple, pour étendre la limite à 240 dossiers, changez le nom de fichier pour FOLDR200.PRG (200 + 40 = 240)

  Le programme FOLDR doit se trouver dans le dossier AUTO de la disquette de démarrage (partition C sur le disque dur si l'unité physique 0 est la disquette de démarrage).

  La nouvelle limite de dossiers prend effet lors de la réinitialisation du système. Durant la procédure d'initialisation, un message indique le nombre de dossiers supplémentaires que vous avez désignés et le nombre d'octets de RAM qui leur sont alloués. Chaque dossier occupe 132 octets.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

MARQUAGE DES SECTEURS DEFECTUEUX

Les messages d'erreur indiquant que certaines données du disque peuvent être endommagées signalent la présence éventuelle de secteurs défectueux sur le disque. Si ces avertissements se présentent souvent, il vous faut procéder à une vérification des secteurs défectueux. Cette procédure identifie et indique les zones défectueuses du disque dur. Il n'est pas rare qu'après un certain temps d'utilisation, un disque dur développe des zones défectueuses plus ou moins importantes. Une fois repérées par Marquer, ces zones ne seront plus utilisées par le système d'exploitation.

La disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities inclut deux versions de Marquer : l'une d'elles s'exécute automatiquement lorsque la commande HDX Format est lancée, elle agit sur l'unité physique sélectionnée toute entière dont elle efface toutes les données ; l'autre version agit uniquement sur l'unité logique sélectionnée et vous permet de conserver vos données puisqu'elle vous laisse libre de décider si vous voulez ou non effacer les données des secteurs défectueux.

Les deux versions de Marquer fournissent un état des secteurs défectueux trouvés. La somme des secteurs défectueux reconnus apparait durant les opérations de repérage ultérieures.

Remarque : L'option HDX Marquer peut être utilisée sur les disques durs formatés avec une version HDX précédente.

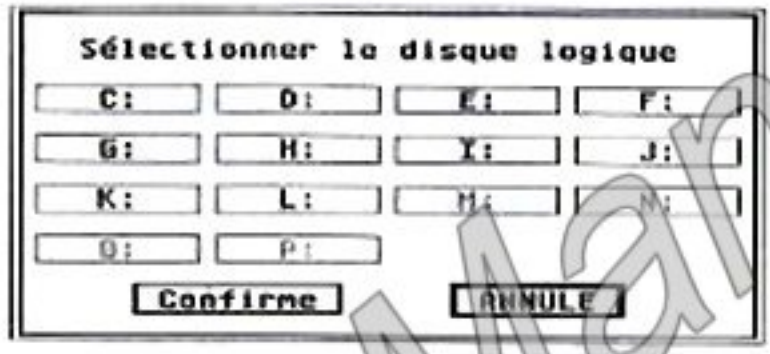
Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Affichez le répertoire du dossier HDX. Suivez les étapes ci-dessous pour marquer les secteurs défectueux sur les unités logiques sélectionnées :

1. Sélectionnez HDX.PRG, puis l'option **Marquer** du menu Disque.

2. Sélectionnez une unité logique à partir de la boîte de dialogue qui apparaît.



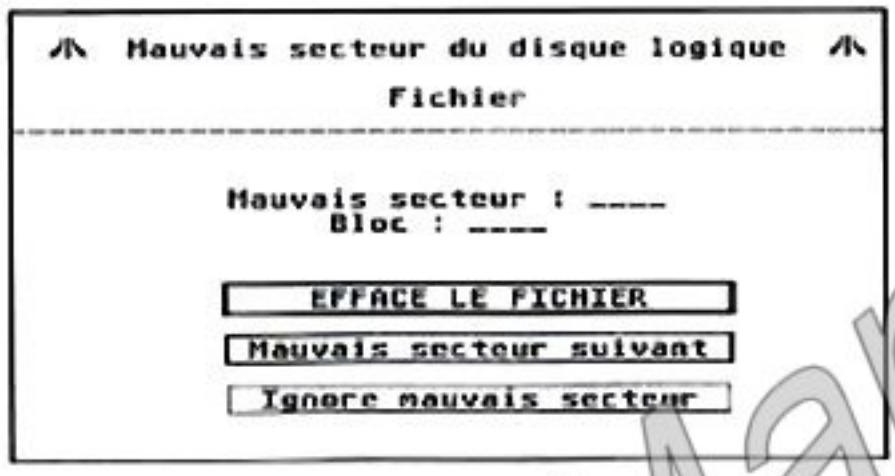
Sélectionnez Confirme pour continuer.

3. Tandis que Marquer vérifie l'unité logique pour y trouver les secteurs défectueux, un message indique la nature du programme en cours. Si des secteurs défectueux sont trouvés sur un fichier vous devez indiquer votre choix dans la boîte de dialogue Mauvais secteur du disque logique. Cette boîte affiche le nom du fichier, l'emplacement du secteur défectueux et du groupe de secteurs dans l'unité logique ainsi que les choix qui s'offrent à vous.

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Remarque : La boîte de dialogue **Mauvais secteur du disque logique** s'affiche uniquement lorsque Marqué indique des secteurs défectueux dans les groupes de secteurs alloués. Un groupe de secteurs alloué est un groupe de secteurs qui a été attribué à un fichier.



4. Sélectionnez EFFACE LE FICHIER pour supprimer le fichier ou **Mauvais secteur suivant** pour préserver les portions non endommagées du fichier. Sélectionnez **Ignore mauvais secteur** pour laisser le fichier inchangé (par exemple si vous voulez examiner le fichier avant de prendre une mesure).

Si des secteurs défectueux sont trouvés dans un sous-répertoire, décidez de la mesure à prendre à son égard à partir de la boîte Mauvais secteur du disque logique. Cette boîte affiche le nom du sous-répertoire, son emplacement, et les choix qui vous sont proposés.

Sélectionnez EFFACE REPERTOIRE SEULEMENT pour supprimer la structure du répertoire et sauvegarder les fichiers dans répertoire central. Tous les fichiers sauvegardés sur le répertoire central seront nommés "TMPnnnn", nnnn représentant le groupe de secteurs hexadécimal de départ. Sélectionnez **Efface répertoire et les fichiers** pour supprimer la structure du répertoire et tous ses fichiers. Sélectionnez **Ignore mauvais secteur** si vous ne désirez prendre aucune mesure.

Le Manuel
Le vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Remarque : Si un secteur défectueux se trouve dans un groupe de secteurs perdus, un avertissement vous donne la possibilité de marquer le groupe. Un groupe de secteurs perdus est un segment de données inaccessible au système et dont il ne tient pas compte.

5 A la fin de la lecture du disque par Marquer, la boîte de comptage Mauvais secteur du disque logique indique le nombre total de secteurs défectueux nouvellement découverts et le compte de tous ceux précédemment trouvés.

ORGANISATION ET ENTRETIEN DU DISQUE DUR

La capacité toujours plus grande des disques durs laisse entendre que l'organisation soigneuse des dossiers et des fichiers est plus importante que jamais. Lorsque vous mettez en place et utilisez une structure, ayez à l'esprit les conseils suivants :

- Utilisez des noms de dossier décrivant les types de fichiers qu'ils contiennent. Organisez vos fichiers en dossiers de sorte que vous puissiez les retrouver facilement.
- Gardez le moins possible de fichiers dans le répertoire central.
- Placez les fichiers le plus souvent utilisés dans le premier niveau des répertoires.
- Supprimez les fichiers dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la place pour les nouveaux.

Sauvegarde du disque dur

Il est important de sauvegarder fréquemment les données du disque dur. Sinon, des fichiers accidentellement supprimés ou endommagés seront perdus pour toujours. En règle générale, il est

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

prudent de sauvegarder les fichiers nouveaux ou mis à jour après chaque séance de travail.

Pour sauvegarder les données, copiez régulièrement les fichiers ou dossiers importants sur des disquettes et rangez-les en lieu sûr. Vous pouvez utiliser la fonction copie du système d'exploitation ou l'un des programmes de sauvegarde de disque dur conseillé par votre revendeur, les Clubs Atari ou la presse spécialisée.

Programmes d'optimisation

Un programme d'optimisation permet de vérifier la structure du disque dur et d'arranger différement le disque pour dégager de l'espace libre. Tous les secteurs de chaque fichier sont regroupés ensemble. L'espace libre contigu est placé soit au début du disque (pour augmenter la rapidité d'écriture de nouveaux fichiers sur le disque) ou à la fin (pour augmenter la vitesse d'accès aux fichiers existants). Sauvegardez vos données, puis utilisez régulièrement un programme d'optimisation pour augmenter la vitesse et l'efficacité de votre disque dur et réduire les risques de destruction ou de perte des données.

Demandez conseil à votre revendeur ou bien consultez la presse spécialisée ou les Clubs Atari pour déterminer le programme d'optimisation qui vous convient le mieux.

SCHEMAS DE PARTITION ETENDUE

La création d'un schéma de partition étendue est réservée aux utilisateurs avertis. Si vous faites un usage "normal" de votre micro-ordinateur, vous n'aurez probablement jamais besoin d'utiliser cette option.

Le Vieux
Ok Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Le disque dur comporte quatre emplacements permettant de garder la trace des informations de partitionnnement. Vous pouvez attribuer à chaque emplacement une partition standard et la représenter sur le bureau par une unité logique. Ou bien, vous pouvez donner à l'un des quatre emplacements une partition étendue et obtenir ainsi plus de quatre unités logiques.

Une partition étendue est subdivisée en plusieurs partitions. Un seul emplacement peut donc représenter plusieurs unités logiques.

Remarque : Les données de démarrage du système doivent être stockées dans la première partition qui doit obligatoirement être une partition standard. Le premier emplacement doit toujours contenir une partition standard et ne peut recevoir de partition étendue.

HDX.PRG, supportant TOS comme premier système d'exploitation, choisit automatiquement l'emplacement 2 pour recevoir la partition étendue. Cependant, si vous prévoyez d'utiliser plusieurs systèmes d'exploitation, il peut être utile de choisir les spécifications des attributions de partition. Certains systèmes d'exploitation ne reconnaissent pas un schéma de partition étendue et vous obligent à utiliser des partitions standard.

L'option **Expert** de la boîte de dialogue **Editer le schéma de partition** vous permet de choisir parmi les quatre emplacements celui qui va contenir la partition étendue, et ceux qui vont recevoir les partitions standard.

La boîte de dialogue **Sélection des extensions de partition** affiche le schéma de partition étendue en cours. La section Partition sur le côté gauche de la boîte de dialogue indique le numéro de la partition, sa taille et sa catégorie. La boîte **Partition étendue** sur le côté droit de la boîte de dialogue vous permet de choisir l'emplacement de la partition étendue.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

La boîte **Partition étendue** affiche chacune des catégories des partitions de l'emplacement.

Dans l'exemple ci-dessous, les quatre emplacements contiennent des partitions. Le premier contient la partition un, le second la partition étendue qui est subdivisée en plusieurs partitions comprises entre deux à huit. Les partitions inclues dans la partition étendue sont toujours en surbrillance. Le troisième emplacement inclut la partition neuf et le quatrième la numéro dix. Les partitions standard sont situées dans les emplacements un, trois et quatre.



AUTRES FICHIERS UTILITAIRES SOPHISTIQUES

- **HDX.RSC** est un fichier ressource GEM utilisé par HDX.PRG
- **WINCAP** est un fichier texte incluant les informations contenues par HDCX.PRG.
- **HINSTALL.RSG** est un fichier ressource GEM utilisé par HINSTALL.PRG.
- **SHDRIVER.RAW** est utilisé avec HINSTALL.PRG pour créer SHDRIVDER.SYS, le fichier de gestion du disque dur qui dirige le système lors du démarrage du disque dur.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ANNEXE D
GUIDE DE DEPANNAGE ET MAINTENANCE PREVENTIVE

GUIDE DE DEPANNAGE

Si vous rencontrez un problème lors de la connexion des éléments de votre micro-ordinateur ou lors de son fonctionnement, ne vous affolez pas. Vous pourrez vraisemblablement le résoudre vous-même. Cette section décrit les difficultés les plus courantes et vous propose des solutions.

Remarque : Le problème le plus souvent rencontré et le plus facilement réparable provient de l'oubli de mettre sous tension le micro-ordinateur ou le moniteur. Vérifiez toujours cela avant d'explorer d'autres possibilités.

Cas dans lesquels la mise sous tension est impossible

Si le voyant d'alimentation ne s'allume pas ou si l'écran reste noir, le remède est simple :

1. Mettez hors tension tous les éléments du système (les unités externes, le moniteur et tous les périphériques).
2. Assurez-vous que tous les câbles sont correctement fixés. Vérifiez le cordon d'alimentation et le câble vidéo.
3. Vérifiez le bon fonctionnement de la prise murale en branchant une lampe de bureau ou un accessoire électrique similaire.
4. Mettez sous tension tous les éléments, les uns après les autres.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

5. Vérifier la luminosité et le contraste du moniteur. Si nécessaire, réglez-les en utilisant les boutons réservés à cet effet.

Le Bureau n'apparaît pas

Si le Bureau ne s'affiche pas alors que le voyant d'alimentation, le réglage de luminosité du moniteur et les voyants d'occupation du lecteur de disquette interne et du disque dur sont normaux, c'est qu'un fichier d'accessoire de bureau est défectueux sur la disquette ou dans le répertoire de démarrage.

Mettez le micro-ordinateur hors tension, introduisez une disquette dans le lecteur A (pas la disquette Advanced Hard Disk Utilities). Mettez le système sous tension (si vous devez ignorer le programme de gestion du disque dur, maintenez enfoncée la touche [**Alternate**] lorsque le voyant d'occupation du lecteur A s'allume. Relâchez-la lorsqu'il s'éteint). Le Bureau s'affiche.

Retirez ensuite la disquette du lecteur A. Si l'accessoire de bureau déficient se trouve sur une disquette de démarrage, placez cette disquette dans le lecteur A et supprimez le fichier incriminé. Si le fichier défectueux se trouve dans le répertoire central du disque dur, supprimez-le de l'unité C.

Mettez le micro-ordinateur hors tension puis redémarrez de manière normale.

Problèmes logiciels

Si vous rencontrez des problèmes avec une application, cela peut provenir du logiciel. Mettez le système successivement hors tension et sous tension. Chargez de nouveau l'application. Si elle fonctionne, cela veut dire que l'application a subi une panne momentanée.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Si le problème persiste, faites une nouvelle copie de travail de l'application (effectuez-la à partir de la disquette originale sur une disquette nouvellement formatée). Essayez de charger l'application à partir de la nouvelle copie. Si vous exécutiez l'application à partir du disque dur, retirez le fichier défectueux du disque dur et copiez de nouveau le fichier sur le disque dur à partir de l'original. Si cela fonctionne maintenant correctement, le problème provenait de la copie de travail. Mais, si aucune des disquettes ne donne satisfaction, vous devez remplacer l'original.

Il peut arriver que certains programmes parmi les plus anciens ne se chargent pas correctement lorsque l'option BLITTER est activée. Si vous pensez que le problème peut venir de là, désactivez cette option avant de lancer le programme.

Bombes



Certaines applications développent des erreurs risquant d'endommager le système d'exploitation. Lorsque cette sorte d'erreur se présente, TOS la détecte et arrête le programme. Puis, pour vous signaler la difficulté, TOS affiche une ou plusieurs bombes sur toute la largeur de l'écran tout en tentant d'éliminer l'erreur.

Pour protéger le système d'exploitation, exécutez immédiatement une initialisation à froid ; vous verrez les bombes disparaître. Si le problème revient, cessez d'utiliser le programme.

L'unité de disque dur

Quelques symptômes permettent d'identifier l'unité de disque dur comme étant la source du problème. La plupart des problèmes peuvent être facilement réparés en utilisant la disquette Advanced Hard Disk Drive utilities.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Problèmes les plus courants

Utilisez le tableau suivant pour identifier et réparer les problèmes les plus couramment rencontrés sur les unités de disque dur.

Problème	Solution proposée
L'icône de l'unité C n'apparaît pas lorsque vous mettez l'ordinateur sous tension.	Si vous démarrez à partir d'une disquette-système, assurez-vous que le dossier AUTO de la disquette contient le fichier AHDI.PRG. Si vous démarrez à partir du disque dur, le fichier AHDI.PRG doit être dans le dossier AUTO de l'unité C. Reformatez le disque dur si le système n'affiche toujours pas l'icône C alors que le fichier AHDI.PRG se trouve bien dans le dossier correct (voir **Formatage** dans l'**Annexe C**).
Le système refuse de démarrer à partir du disque dur.	Installez le programme de gestion du disque dur (HINSTALL.PRG). Si le problème persiste, il faut sauvegarder les données du disque dur et le formater à nouveau (Voir **Sauvegarde du disque dur** et **Formatage** dans l'**Annexe C**).
Un programme refuse de se charger à partir du disque dur.	Le programme contient des données endommagées ou n'est pas prévu pour démarrer à partir d'un disque dur. Essayez de lancer le système en plaçant une copie de travail du programme dans l'unité de disquette. Chargez le programme à partir de la disquette programme. Si cela ne marche toujours pas, contactez le distributeur du programme pour de plus amples informations.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Identification des données altérées, remplacement ou effacement.

Si vous rencontrez encore des problèmes, il se peut que le disque dur ait développé des données inutilisables (altérées ou ne pouvant être utilisées). Une solution consiste à effacer individuellement les mauvais fichiers et à les remplacer avec des sauvegardes valides. Si le remplacement n'est pas possible, suivez les étapes ci-après pour récupérer les données.

1. Exécutez la commande **Marquer** du programme HDX de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities (de la manière décrite au paragraphe **Marquage des secteurs défectueux** dans l'**Annexe C**).

2. Sauvegardez sur des disquettes les données récupérées sur l'unité logique.

3. Supprimez (en utilisant la commande **Effacer** du programme HDX) toutes les données contenues dans l'unité logique qui pose des problèmes et exécutez de nouveau la commande **Marquer** sur l'unité logique.

4. Copiez les données que vous avez sauvegardées sur l'unité logique.

Si l'unité principale (unité C) contient des données illisibles, vous devez pouvoir démarrer le système à partir du disque dur. Utilisez comme copie de démarrage une copie de travail de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities. Suivez les étapes ci-dessus, puis installez le programme de gestion du disque dur de la manière décrite dans cette annexe.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Messages d'erreur

Si un message d'erreur se présente alors que vous exécutez un des programmes Atari à partir de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities, il est habituellement facile de résoudre le problème. Si vous n'êtes pas certain de la marche à suivre, lisez attentivement le message pour découvrir la solution proposée. Si le message n'en présente pas, cherchez-le dans la liste ci-après et essayez la solution proposée.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Message d'erreur	Programme et/ou commande	Solution proposée
La liste des mauvais secteurs est corrompue ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Formatage Partition Effacer Marquer	Voir le message
Ne peut créer le fichier système sur le disque ! [CONFIRME]	HINSTALL Installer	Le répertoire central est peut-être plein. Vous devez effacer des données pour faire de la place au fichier de programme de gestion. Ou bien, le répertoire central est altéré. Dans ce cas, sauvegardez le maximum de données et reformatez l'unité.
Ne peut trouver les paramètres de formatage pour ce type de disque------- [CONFIRME]	HDX	Assurez-vous que le fichier original WINCAP est sur la disquette comportant le programme HDX.
Ne peut trouver le schéma de partition-------- [CONFIRME]	HDX Partition	HDX ne reconnaît pas ce schéma de partition. Assurez-vous d'utiliser le fichier WINCAP original. **Attention :** Ne pas modifier le fichier WINCAP, cela détruirait le disque.
Ne peut formater l'unité---- Vérifier toutes les connexions et le reformater. [CONFIRME]	HDX Formatage	Assurez-vous que le disque dur est bien connecté comme indiqué au **Chapitre 1.** Puis reformatez l'unité.
Ne peut ouvrir le fichier source du système ! [CONFIRME]	HINSTALL Installer	Vérifiez que le fichier SHDRIVER.RAW est sur le disque ou la disquette comportant HINSTALL.PRG.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Message d'erreur	Programme et/ou Option	Solution proposée
Ne peut partitionner l'unité------- Le reformater. [CONFIRME]	HDX Partition	Voir le message.
Ne peut lire la liste des mauvais secteurs de ce disque ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Formatage Partition Effacer Marquer	Voir le message
Ne peut lire le secteur de démarrage du disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Effacer Marquer HINSTALL Installer	Voir le message
Ne peut lire la table d'allocation des fichiers de ce disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Partition Effacer Marquer	Voir le message
Ne peut lire le répertoire ! Relancer Marquer sur ce disque logique quand le marquage courant est fini. [CONFIRME]	HDX Marquer	Voir le message
Ne peut lire les entrées du répertoire principal de ce disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Marquer	Voir le message
Ne peut lire le secteur de départ de ce dique ! Sauvegardez le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Partition HINSTALL Installer Enlever	Voir le message

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Message d'erreur	Programme et/ou Option	Solution proposée
Ne peut sauver tous les fichiers dans le répertoire principal ! Effacer le reste des blocs perdus du sous-répertoire pour libérer de la place sur le disque. [CONFIRME] [Annule]	HDX Marquer	Lorsque l'option Marquer a trouvé un secteur défectueux dans un sous-répertoire, vous avez demandé au programme de sauvegarder les fichiers effacés du répertoire dans le répertoire central. Maintenant, il n'y a plus de place dans celui-ci pour les fichiers. Soit sélectionnez CONFIRME pour supprimer le reste des fichiers du répertoire ou sélectionnez Annule pour utiliser un utilitaire qui puisse récupérer les fichiers du répertoire.
Ne peut écrire la liste des mauvais secteurs sur le disque ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Formatage Partition Effacer Marquer	Voir le message
Ne peut écrire le secteur de démarrage sur le disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Effacer HINSTALL	Voir le message
Ne peut écrire le fichier système sur le disque ! [CONFIRME]	HINSTALL Installer	HINSTALL ne peut pas écrire dans le répertoire central du programme de gestion. Essayez de sauvegarder le disque dur et de le reformater.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Message d'erreur	Programme et/ou Option	Solution proposée
Ne peut effacer le disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Effacer	Voir le message
Ne peut écrire les entrées sur le répertoire principal de ce disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Marquer	Voir le message
Ne peut écrire le secteur de départ du disque ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Formatage Partition HINSTALL Installer Enlever	Voir le message
Ne peut écrire sur le répertoire ! Relancer MARQUER sur le disque logique lorsque le marquage courant est fini. [CONFIRME]	HDX Marquer	Voir le message
Le fichier système n'existe pas ! [CONFIRME]	HINSTALL Enlever	Le fichier du programme de gestion SHDRIVER.SYS n'a pas été installé ou est absent.
La table d'allocation des fichiers est corrompue ! Sauvegarder le disque logique et l'effacer. [CONFIRME]	HDX Marquer	Sauvegardez l'unité logique, effacez ses données avec l'option HDX Effacer, exécutez Marquer et restaurez les données.
Le format des paramètres dans le secteur de démarrage est corrompu ! Reformater le disque. [CONFIRME]	HDX Partition	Voir le message

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Message d'erreur	Programme et/ou Option	Solution proposée
HDX.RSC [CONFIRME]	HDX	Le fichier HDX.RSC est absent ou altéré. Copiez-le à partir de l'original de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities sur la copie de travail.
Pas d'élément disponible pour cette capacité de disque. [CONFIRME]	HDX Partition	Utilisez la boîte de dialogue Editer le schéma de la Partition pour définir la taille des partitions.
Mémoire système insuffisante ! Ne peut continuer. [CONFIRME]	HDX HINSTALL	La capacité mémoire du micro-ordinateur est insuffisante pour exécuter ces programmes. Un minimum de 512 Ko est nécessaire.
Les secteurs réservés sont mauvais ! Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Formatage Partition	Voir le message
La sélection du schéma de partition est pour un disque de grande capacité. Resélectionner. [CONFIRME]	HDX Partition	Voir le message
Trop de mauvais secteurs. Sauvegarder le disque et le reformater. [CONFIRME]	HDX Marquer	Voir le message
Trop de disques logiques ! Vous ne pouvez pas avoir plus de 14 disques logiques. [CONFIRME]	HDX Formatage Partition	Vous ne pouvez pas avoir plus de 14 unités logiques sur le système. Repartitionnez les disques si nécessaire.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Message d'erreur	Programme et/ou Option	Solution proposée
Secteur de démarrage non reconnus. Le secteur de démarrage du disque logique est corrompu ou un autre utilitaire a été utilisé pour partitionner ce disque. [CONFIRME]	HDX Effacer Marquer	Avant de pouvoir utiliser les commandes Effacer ou Marquer, vous devez sauvegarder votre disque dur (si nécessaire) et reformater avec en utilisant la commande HDX Formatage.
Ne trouve pas le fichier WINCAP ! Ne peut continuer. [CONFIRME]	HDX	Copiez le fichier WINCAP se trouvant sur la disquette Advanced Hard Disk Utilities sur la disquette sur laquelle vous exécutez HDX.
Votre système se réinitialisera quand vous quitterez HDX pour que les nouvelles informations prennent effet. [CONFIRME]	HDX Formatage Marquer	Pas de mesure particulière à prendre. Le système se réamorce lorsque vous quittez HDX, de sorte que les paramètres que vous avez modifiés soient pris en compte. Toutes les données présentes en RAM seront perdues.

La souris

Lorsque le curseur se déplace lentement ou par saccades, la souris doit être vérifiée. Assurez-vous qu'elle est bien fixée au port 0 mouse/joystick. Si le problème persiste, un nettoyage s'impose (référez-vous à la documentation accompagnant la souris).

Les moniteurs

Lorsque deux moniteurs Atari (l'un couleur, l'autre monochrome) sont installés côte à côte, assurez-vous que seul celui qui est

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

connecté à l'ordinateur soit sous tension. Des interférences peuvent survenir à l'écran si deux moniteurs (ou postes de télévision) sont allumés en même temps. Si vous constatez des interférrences alors qu'un seul moniteur est sous tension, le problème provient d'autres périphériques. Eloignez le plus possible du moniteur les cordons d'alimentation, les imprimantes et les modems.

MAINTENANCE PREVENTIVE

Pour assurer le parfait fonctionnement de votre MEGA STE, suivez les directives de cette section.

Précautions à prendre avec le micro-ordinateur

Placez toujours le système sur une surface plane et stable.

Maintenez les zones de travail à l'abri de la poussière et des projections de graisse.

Maintenez les éléments à l'abri des températures extrêmes ou de l'humidité.

Ne déplacez le micro-ordinateur qu'en cas de nécessité.

Evitez de fumer près de l'ordinateur.

Ne posez pas de liquides près des éléments composant votre système.

Mettez toujours le système hors tension avant de le nettoyer. Nettoyez l'extérieur uniquement avec un tissu doux, légèrement humide et non pelucheux. N'utilisez ni produits d'entretien, ni abrasifs, ni solvants.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Mettez toujours le micro-ordinateur hors tension avant de charger ou de retirer une cartouche.

Mettez toujours le micro-ordinateur et les périphériques hors tension avant de connecter ou déconnecter les divers éléments.

Lorsque vous mettez le micro-ordinateur hors tension, attendez toujours au moins dix secondes avant de le mettre à nouveau sous tension.

Pour expédier ou stocker le système, remballez-le dans son emballage d'origine. Bloquez les têtes de lecture/écriture avant de le déplacer ou de le transporter.

Précautions à prendre avec les disquettes

Ne pas mettre le lecteur de disquette hors tension lorsque le voyant d'occupation est allumé.

Ne pas tenter d'introduire ou de retirer une disquette tandis que le voyant d'occupation du lecteur est allumé.

Ne pas laisser de disquette dans le lecteur lorsque l'unité est hors tension.

Maintenez les disquettes éloignées des sources de magnétisation (telles que les moniteurs, télévisions, moteurs électriques, téléphones, etc...).

Ne jamais exposer les disquettes à la lumière directe du soleil

Ne pas chercher à toucher ou nettoyer la surface d'enregistrement de la disquette.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

DERNIER CONSEIL

Le MEGA STE est facile à entretenir en bon état de marche et présente une grande fiabilité. Mais il peut se détériorer comme tout appareil électronique ou mécanique.

Si vous êtes confronté à des problèmes qui vous paraissent graves, consultez votre revendeur ATARI.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ANNEXE E
FICHE TECHNIQUE DU MEGA STE

Processeur	Micro-processeur 68000 cadencé à 16 MHz
Co-processeur mathématiques (option)	Co-processeur à virgule flottante 68881/2
Mémoire	Deux ou quatre Mo de RAM suivant le modèle.
Disque dur	48 Mo
Définitions graphiques	ST Basse (320 x 200 x 16) ST Moyenne (640 x 200 x 4) ST Haute (640 x 400 x 2)
Couleur	Palette de 4 096 couleurs
Interfaces	Ports Midi entrée et sortie Slot d'expansion compatible VME Carte Europe (A24, D16) Port pour moniteur Prise péritel Port parallèle 1 ports série 2 ports RS232/Modem Port pour unité de disquette avec contrôleur Interface réseau local Port ACSI DMA - Taux de transfert : 10 Mo par seconde Port cartouche ROM (capacité 128 Ko) Port Souris/Manette de jeu et port manette de jeu Ports stéréo
Générateur sonore	Son PCM (Pulse Code Modulated) (convertisseurs de son 8 bit numérique/analogique) 3 voix à partir de 30 Hz.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Clavier	Clavier intelligent de 95 touches équipé de son propre micro-processeur.
Consommation électrique	95 Watts (maximum)
Température ambiante	De 5° à 45°C en fonctionnement ou au repos, de -20° à 65°C en stockage, de -40°C à 65°C lors du transport.
Humidité relative	Comprise entre 20% et 80%, en fonctionnement ou au repos ; (sans condensation) et jusqu'à 95% en stockage ou transport.
Dimensions et caractéristiques	Hauteur : 90 mm Largeur : 490 mm Profondeur : 290 mm Alimentation interne

Lecteur de disquette interne

Support	Disquettes de 3"1/2, double densité, double ou simple face, 135 pistes par pouce
Capacité	360 Ko par face (formaté MFM) ; 720 Ko
Densité	135 pistes par pouces
Mécanisme de positionnement de la tête	Moteur pas à pas
Vitesse de transmission des données	250 Ko par seconde

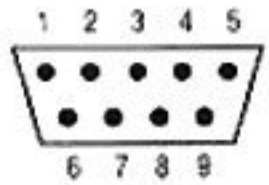
Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ANNEXE F
CONFIGURATION DES BROCHES DES CONNECTEURS (BROCHAGE)

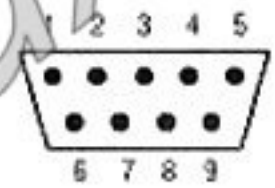
MODEM 1



DB9 male

1	--	Détection de porteuse	Entrée
2	--	Réception de données	Entrée
3	--	Transmission de données	Sortie
4	--	Terminal prêt à émettre	Sortie
5	--	Masse	---
6	--	Non connecté	---
7	--	Demande d'émission	Sortie
8	--	Prêt à émettre	Entrée
9	--	Indicateur d'appel	Entrée

MODEM 2



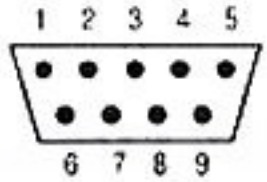
DB9 Male

1	--	Détection de porteuse	---
2	--	Réception de données	Entrée
3	--	Transmission de données	Sortie
4	--	Terminal de données prêt	Sortie
5	--	Masse	---
6	--	Modem prêt	---
7	--	Demande d'émission	Sortie
8	--	Prêt à émettre	---
9	--	Indicateur d'appel	---

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

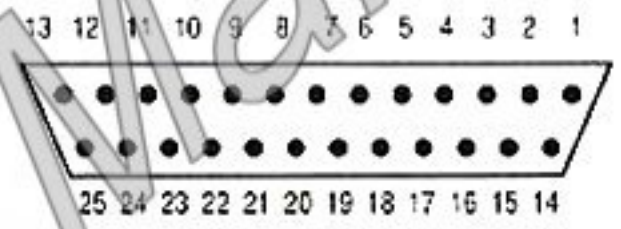
SERIE 2



DB9 Male

1	--	Détection de porteuse	Entrée
2	--	Réception de données	Entrée
3	--	Transmission de données	Sortie
4	--	Terminal de données prêt	Sortie
5	--	Mise à la masse	---
6	--	Modem prêt	Entrée
7	--	Demande d'émission	Sortie
8	--	Prêt à émettre	Entrée
9	--	Horloge synchrone	Entrée
--	--	Horloge synchrone	Sortie

IMPRIMANTE PARALLELE



DB25 Femelle

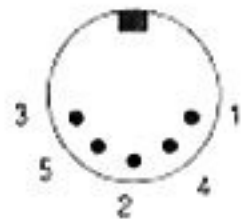
			E/S
1	--	Donnée de validation	Sortie
2	--	Données 0	--
3	--	Données 1	--
4	--	Données 2	--
5	--	Données 3	--
6	--	Données 4	--
7	--	Données 5	--
8	--	Données 6	--
9	--	Données 7	--
10	--	Non connecté	--
11	--	Occupé	Entrée
12-17	--	Non connecté	--
18-25	--	Mise à la masse	--

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

SORTIE MIDI

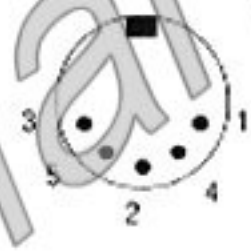
DIN femelle 5 broches



1	--	THRU : Transmission
2	--	Masse blindée
3	--	THRU : Retour de boucle
4	--	OUT : Transmission
5	--	OUT : Retour de boucle

ENTREE MIDI

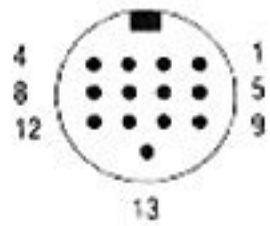
DIN femelle 5 broches



1	--	Non connecté
2	--	Non connecté
3	--	Non connecté
4	--	IN Réception
5	--	IN Retour de boucle

MONITEUR / PERITEL

DIN 13 broches art D.6



1	--	Sortie audio
2	--	Sortie composite
3	--	Sortie polyvalente
4	--	Détection monochrome
5	--	Entrée audio
6	--	Vert
7	--	Rouge
8	--	Alimentation 12V
9	--	Synchronisation horizontale
10	--	Bleu
11	--	Monochrome
12	--	Synchronisation verticale
13	--	Masse

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LECTEUR DE DISQUETTE

DIN femelle 14 broches

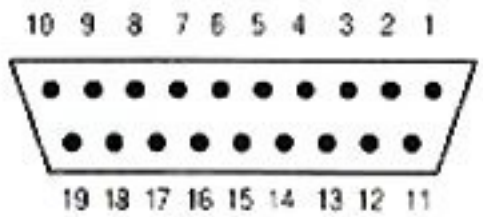
1	--	Lecture
2	--	Sélecteur Face
3	--	Masse
4	--	Impulsion Index
5	--	Sélection de lecteur externe
6	--	Décalage interne
7	--	Masse
8	--	Déclenchement moteur
9	--	Direction In
10	--	Pas
11	--	Ecriture
12	--	Port d'écriture
13	--	Piste 00
14	--	Protection en écriture



ACSI DMA

Interface ACSI DB 19 femelle

1	--	Données 0
2	--	Données 1
3	--	Données 2
4	--	Données 3
5	--	Données 4
6	--	Données 5
7	--	Données 6
8	--	Données 7
9	--	Sélection
10	--	Demande d'interruption
11	--	Masse
12	--	Réinitialisation
13	--	Masse
14	--	Accusé de réception
15	--	Masse
16	--	A1
17	--	Masse
18	--	Lecture/Ecriture
19	--	Demande de données



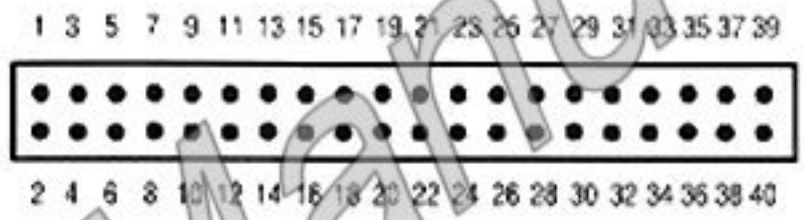
Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

PORT CARTOUCHE

Connecteur PCB 40 broches PCB, femelle

1	--	+5V cc
2	--	+5V cc
3	--	Données 14
4	--	Données 15
5	--	Données 12
6	--	Données 13
7	--	Données 10
8	--	Données 11
9	--	Données 8
10	--	Données 9
11	--	Données 6
12	--	Données 7
13	--	Données 4
14	--	Données 5
15	--	Données 2
16	--	Données 3
17	--	Données 0
18	--	Données 1
19	--	Adresse 13
20	--	Adresse 15
21	--	Adresse 8
22	--	Adresse 14
23	--	Adresse 7
24	--	Adresse 9
25	--	Adresse 6
26	--	Adresse 10
27	--	Adresse 5
28	--	Adresse 12
29	--	Adresse 11
30	--	Adresse 4
31	--	Sélection ROM 3
32	--	Adresse 3
33	--	Sélection ROM 4
34	--	Adresse 2
35	--	Echantillonage données hautes
36	--	Adresse 1
37	--	Echantillonnage données basses
38-40	--	Masse Adresse

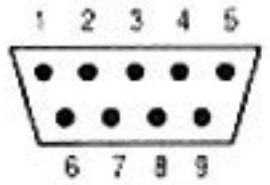


Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

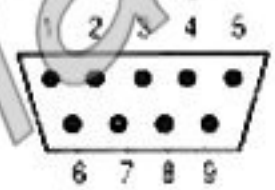
SOURIS/MANETTE DE JEU

DB9 Male



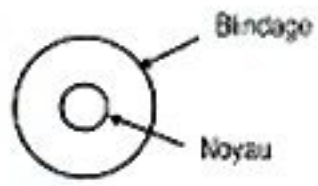
1 -- Haut/XB
2 -- Bas/XA3
3 -- Gauche/YA
4 -- Droit/YB
5 -- Bouton du milieu/Manette de jeu en haut
6 -- Bouton de mise à feu/bouton gauche
7 -- +5V cc
8 -- Masse
9 -- Bouton de mise à feu/bouton droit

MANETTE DE COMMANDE



1 -- Haut
2 -- Bas
3 -- Gauche
4 -- Droite
5 -- Réservé
6 -- Bouton de mise à feu
7 -- +5V cc
8 -- Masse
9 -- Non connecté

STEREO AUDIO OUTPUT



Jacks Double

Tip -- Audio
Shield -- Masse

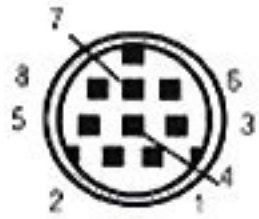
Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

RESEAU

Mini-DIN 8 broches femelle RS-422



1	--	Mise en communication Sortie	Sortie
2	--	Mise en communication Entrée ou horloge interne	Entrée
3	--	*Transmission des données	Sortie
4	--	Masse	--
5	--	*Données reçues	Entrée
6	--	Données transmises	Sortie
7	--	Entrée généralisée	Entrée
8	--	Réception des données	Entrée

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

SERVICE INFORMATIONS CLIENTS

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes vos questions concernant l'Atari **MEGA STE**. N'hésitez pas à nous écrire :

ATARI
Service Information Clients
79, avenue Louis Roche
92238 GENNEVILLIERS CEDEX

N'oubliez pas de nous préciser sur l'enveloppe l'objet de votre lettre !

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

GLOSSAIRE

.ACC : Extension des fichiers des accessoires de bureau.

.APP : Extension des fichiers programme GEM (fichiers exécutables).

.PRG : Extension des fichiers programme GEM.

.TOS : Extension des fichiers programme TOS.

.TTP : Extension des fichiers programme TOS avec paramètres.

Accessoire de bureau : Application chargée en mémoire à partir du disque ou de la disquette système lors de la mise sous tension de l'ordinateur. On peut accéder aux accessoires de bureau depuis le Bureau GEM ou depuis une application qui utilise la barre de menu. Les fichiers des accessoires de bureau se reconnaissent par l'extension .ACC.

ACSI : Atari Computer System Interface. ACSI est une procédure de contrôle matérielle et logicielle utilisée pour connecter les périphériques au port Hard Disk (Disque Dur) du micro-ordinateur (canal DMA).

Application : Programme écrit pour résoudre un problème spécifique ou produire un résultat spécifique et pouvant être exécuté par un ordinateur. (Voir aussi **Programme**.)

Barre de défilement : Barre située le long du bord droit ou inférieur d'une fenêtre active. Les barres de défilement contiennent les flèches de défilement et sont ombrées lorsque la totalité de la fenêtre n'est pas visible à l'écran. Plus la partie ombrée est importante, plus la partie cachée de la fenêtre est grande.

Barre de déplacement : Barre située le long du bord supérieur d'une fenêtre active. Cette barre est utilisée pour tirer une fenêtre vers une nouvelle position sur le Bureau.

Barre de menu : Barre située sur le bord supérieur du Bureau GEM. A la mise sous tension de l'ordinateur, les en-têtes de la Barre de Menu sont **Bureau, Fichier, Visualisation** et **Options**. D'autres programmes d'application affichent d'autres en-têtes dans la Barre de menu.

Baud : Unité de mesure standard de la vitesse de transmission des données par un modem, calculée en signaux émis par seconde.

Bit : La plus petite unité de mémoire. Huit bits constituent un octet. (Voir aussi Octet.)

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Bloîte plein écran : Case située dans l'angle supérieur droit d'une fenêtre, commandant alternativement l'agrandissement des fenêtres à la taille de l'écran et leur retour à la taille initiale.

Boîte de dialogue : Boîte de message interactive que l'ordinateur utilise pour communiquer avec l'utilisateur. Pour sortir d'une boîte de dialogue, il faut accepter le message ou choisir une option.

Boîte de format : Petite boîte située dans l'angle inférieur droit d'une fenêtre, utilisée pour changer la taille ou la forme d'une fenêtre.

Boîte de message : Type spécial de boîte de dialogue destiné à attirer votre attention. Ces messages sont accompagnés de panneaux stop, de points d'interrogation ou d'exclamation.

Bureau : Ecran principal qui inclut entre autres la barre de menu, deux icônes disquette et l'icône corbeille.

Bus VME : Il vous permet de connecter les périphériques standard VME pour obtenir des transmissions de données parallèles en mode asynchrone à haute vitesse.

Cartouche : Unité qui contient généralement des fichiers et des données en ROM et qui se connecte dans le port cartouche. Les programmes en cartouche se chargent instantanément et n'utilisent pas de RAM. La lettre identificatrice de l'unité est la lettre c:.

Case de fermeture : Case située dans l'angle supérieur gauche d'une fenêtre active utilisée pour fermer la fenêtre courante.

Champ de texte modifiable : Ligne en pointillé dans une boîte de dialogue où vous pouvez taper les caractères.

Chemin d'accès : Liste des éléments qui spécifient le chemin utilisé pour obtenir le répertoire courant. Un chemin d'accès est constitué d'un identificateur d'unité et d'une chaîne de dossiers séparés par des barres obliques (par exemple A:\document\texte\). Il peut aussi contenir une spécification de fichier.

Cliquer : Action consistant à appuyer et relâcher le bouton de la souris. Un clic sur le bouton gauche permet de sélectionner des éléments sur le Bureau. (Voir **double-clic** et **shift-cliquage**).

Configurer : Personnaliser l'environnement du micro-ordinateur aux préférences de l'utilisateur, en définissant par exemple les couleurs, le taux de transmission, la confirmation de copie, etc.

Connecteur d'expansion (parfois "slot d'extension") : Un connecteur interne qui permet l'installation d'un matériel spécialisé supplémentaire sur le

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

micro-ordinateur. Les signaux fournis incluent une extension directe du bus du micro-processeur.

Copie de disquette : Procédure qui duplique les données à partir d'une disquette sur une autre.

Copie de sauvegarde : C'est la copie, à des fins d'archivage, d'une disquette ou d'un fichier. Cette précaution vous protège contre la perte accidentelle des données par effacement ou dommage accidentels.

Copier : Commande utilisée pour dupliquer les informations contenues par un fichier, dossier ou disque.

Curseur : Marque affichée sur l'écran représentant la position de l'action suivante. Les curseurs de texte sont habituellement représentés, soit par un pavé clignotant, soit par une ligne verticale épaisse. Le pointeur de souris est parfois appelé curseur.

Défaut : Une valeur, une option ou un état que l'ordinateur sélectionne automatiquement à moins qu'on ne lui en indique un autre. Par exemple, les objets sur le Bureau GEM sont affichés par défaut sous forme d'icônes, à moins de modifier cette option dans le menu VISUALISATION.

Défilement : Déplacement du contenu d'une fenêtre, vers la droite, la gauche, le haut ou le bas.

Démarrage : Initialisation. Chargement du système d'exploitation. Le démarrage est généralement effectué en mettant le micro-ordinateur sous tension. Voir aussi **Démarrage à froid** et **Démarrage à chaud**.

Démarrage à chaud : Consiste à relancer l'ordinateur en appuyant sur le bouton Reset à l'arrière du micro-ordinateur ou en appuyant simultanément sur **[Control] [Alternate] [Delete]**. Un démarrage à chaud initialise le système en partie seulement (Voir **Démarrage à froid).**

Démarrage à froid : Amorçage du micro-ordinateur en le mettant hors tension puis sous tension ou en appuyant simultanément sur **[Control] [Alternate] [Shift Droit] [Delete]**. Un démarrage à froid peut être effectué tandis que le micro-ordinateur est en cours de fonctionnement en le mettant hors tension et en attendant 10 secondes avant de le mettre à nouveau sous tension. Le démarrage à froid réinitialise complètement le système.

Disque dur : Périphérique utilisé pour stocker des données sur une surface magnétique. Une unité de disque dur peut stocker beaucoup plus d'informations qu'une disquette, et peut lire ou écrire des informations beaucoup plus rapidement.

Le Manuel
Le Vieux

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Disquette : Support magnétique utilisé pour stocker les informations générées par un ordinateur. Les disquettes sont fabriquées dans une matière souple, semblable à la matière des bandes magnétiques.

Disquette de démarrage : Une disquette qui contient habituellement des accessoires de bureau, des applications et un fichier de configuration de bureau (DESKTOP.INF). Placez une disquette de démarrage dans le lecteur de disquette avant la mise sous tension du micro-ordinateur.

Disquette de destination : Disquette sur laquelle les données sont écrites durant une procédure de copie.

Disquette source : La disquette dont on recopie les informations durant une procédure de copie de disquette.

Disquette système : Disquette contenant les fichiers système nécessaires au démarrage du micro-ordinateur. (Le MEGA STE n'en a pas besoin puisque les fichiers systèmes du MEGA STE sont en ROM).

Document : Ensemble de données que vous créez ou modifiez en utilisant une application. Les documents peuvent contenir du texte, des graphiques ou les deux. Appelé également fichier. (Voir **Fichier**).

Dossier : Sous-répertoire permettant de ranger les fichiers et sous-dossiers. Un dossier apparaît sous forme d'une icône de dossier (classeur) sur le Bureau, ou avec un symbole de dossier (petite boîte) près de son nom lors d'une visualisation sous forme de texte.

Double cliquer : (néologisme) Action consistant à cliquer deux fois rapidement sur l'un des bouton de la souris. Double cliquer sur le bouton gauche permet d'ouvrir un fichier, un disque ou un dossier.

Double face : Permettant l'utilisation des deux faces d'une disquette. Une disquette double face possède deux faces magnétiques certifiées convenir au stockage des données. Une disquette double face peut contenir jusqu'à 726 016 octets de données. Une unité de disque double face peut lire, écrire et formater à la fois des disquettes simple face et des disquettes double face. (Voir **Simple face**.)

Ecran : Un périphérique permettant d'afficher les signaux vidéo de l'ordinateur. Vous communiquez avec le système grâce à l'écran.

Entrée/Sortie (E/S) : Echange d'informations entre l'ordinateur et ses périphériques (lecteur de disquette ou unité de disque dur, imprimantes ...). Le sens des communications est défini par rapport à l'ordinateur : entrée et sortie qualifient donc respectivement la réception et l'émission de données par l'ordinateur.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Extension : Les caractères situés à droite du point dans un nom de fichier. Les extensions qui représentent le type de fichier sont obligatoires. Une extension peut avoir 3 caractères (lettres et nombres). Quelques extensions courantes sont .ACC, .APP, .PRG, .TOS et .TTP.

Fenêtre : La surface de travail que le micro-ordinateur utilise pour afficher les fichiers et dossiers ou pour gérer les programmes. Jusqu'à quatre fenêtres répertoire peuvent être ouvertes sur le Bureau à la fois.

Fenêtre active : Fenêtre du Bureau GEM utilisable pour les opérations sur le Bureau, comme la sélection, la copie et la suppression d'éléments. La fenêtre active est la seule que l'on peut faire défiler, mettre à jour, déplacer ou changer de taille.

Fichier : Ensemble d'informations qui peuvent être stockées sur une disquette, un disque ou directement dans le mémoire du micro-ordinateur.

Fichier de données : Ensemble d'informations utilisées par une application. Les icônes des fichiers de données ressemble à des feuilles de papier dont un coin aurait été replié.

Formater : Préparer la surface du disque (disque dur ou disquette) en éléments circulaires, appelés pistes, afin de pouvoir y stocker des informations. Le formatage efface toutes les informations préalablement enregistrées sur le disque.

GEM : Partie du TOS qui crée et gère toutes les fenêtres, les icônes, les menus et les caractéristiques graphiques du MEGA STE. Abréviation de Graphics Environment Manager, gestionnaire d'environnement graphique.

Horloge/Calendrier : Utilitaire faisant parti du Panneau de contrôle qui permet de dater les fichiers.

Icône : Dessin représentant sur le Bureau un disque, un fichier, un dossier ou une procédure. L'icône disque ressemble à un tiroir de bureau, l'icône d'un fichier de données à une feuille de papier cornée, l'icône d'un fichier programme à un petit bureau, celle d'un dossier à un classeur et l'icône corbeille à une corbeille à papier. L'icône abeille ressemble à une abeille.

Icône abeille : Icône affichée lors de la recherche, du traitement ou de l'archivage sur l'unité de disque. Aucune action ne peut être effectuée lorsque l'icône abeille est présente sur l'écran.

Icône corbeille : Une icône du Bureau GEM utilisée pour supprimer définitivement les fichiers ou dossiers à partir du Bureau.

Icône poubelle : Voir Icône corbeille.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Identification de la disquette : La lettre indiquant dans un chemin d'accès l'unité de disque utilisée. La lettre est toujours suivie du signe deux points (:) et de la barre oblique inversée (\). Un identificateur de disque apparaît seul sur la barre de menu lorsque l'on se trouve dans le répertoire central du disque.

Imprimante à aiguilles : Imprimante qui forme les caractères et les graphiques en imprimant une série de petits points.

Imprimante à marguerite : Imprimante qui utilise une roue d'impression pour imprimer par impact des caractères sur le papier en frappant un ruban encreur.

Imprimante laser : Imprimante très rapide, haute résolution qui reproduit par un procédé photographique électronique une image sur papier.

Initialiser : Mise en marche du micro-ordinateur selon sa configuration de départ.

Interface : Dispositif de connexion électronique permettant la communication entre l'ordinateur et ses périphériques.

Joker : Point d'interrogation (?) ou astérisque (*) utilisé dans une spécification de fichier pour indiquer un critère de recherche. "?" remplace un seul caractère. "*" remplace tous les caractères jusqu'à la fin du nom ou de l'extension.

Kilo octet : 1024 octets de mémoire (voir aussi **Octet**). L'abréviation de kilo-octet est Ko.

Lecteur de CD-ROM : Périphérique contrôlé par le micro-ordinateur qui lit des disques optiques haute capacité et transmet les signaux à l'ordinateur.

Lecteur de disquette : Le plus courant des périphériques de stockage. Le micro-ordinateur utilise le lecteur de disquette pour lire les informations ou les écrire sur les disquettes.

Ligne d'informations : Ligne située dans la partie supérieure d'une fenêtre active de répertoire, juste en dessous de la barre de déplacement, indiquant le nombre d'octets utilisés par les éléments du répertoire, et le nombre de ces éléments.

Logiciel : Les programmes et les applications que l'on exécute sur un ordinateur. (Voir **Matériel**).

Matériel : La partie physique du système informatique (voir **logiciel**).

Méga octet : 1 024 kilo octets de données. L'abréviation de mégaoctet est Mo.

Mémoire : Ensemble des circuits électroniques assurant le stockage des données et des programmes du micro-ordinateur. Il y a deux sortes de mémoire : la mémoire vive (RAM, ou Random Access Memory) et la mémoire morte (ROM ou

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Read-Only Memory). Le contenu de la RAM s'efface à la mise hors tension tandis que le contenu de la ROM est permanent, que l'ordinateur soit sous tension ou non.

Menu déroulant : Liste des options qui apparaissent sous une rubrique du menu lorsqu'on touche l'en-tête avec le pointeur.

Message-système : Tout symbole ou message sur l'écran indiquant que l'ordinateur attend une réponse de l'utilisateur.

MIDI : Interface standard permettant le raccordement à l'ordinateur de nombreux instruments de musique électroniques. MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface.

Modem : Périphérique reliant directement un ordinateur aux lignes téléphoniques, en vue de l'échange d'informations avec d'autres ordinateurs et du raccordement à des réseaux d'information en ligne. Egalement, le port sur l'ordinateur permet de connecter un modem ou un autre périphérique série. Modem est une contraction de MOdulation/DEModulation.

Moniteur : Voir **Ecran**

Déplacement : Commande permettant de déplacer les fichiers ou dossiers dans un dossier ou sur une disquette différente.

MS-DOS : Contraction de Microsoft Disk Operating System. Un système d'exploitation utilisé avec les micro-ordinateurs IBM PC et compatibles. Les disquettes formatées sur le MEGA STE sont compatibles avec les systèmes PC utilisant MS-DOS et les unités de disquette 3"1/2.

NEWDESK.INF : Le fichier qui contient les données personnalisées du Bureau. Il doit être dans le répertoire central du disque d'amorçage afin de pouvoir être lu lors de l'initialisation du système.

Nom : Nom d'identification d'un fichier. Un nom est obligatoire et peut comporter jusqu'à huit caractères (lettres et chiffres).

Nom de fichier : Le nom d'un fichier est constitué d'un nom obligatoire et d'une extension facultative séparés par un point. (Voir **Nom** et **Extension**)

Octet : Unité de mémoire d'un ordinateur. Chaque octet est constitué de huit bits, offrant 256 valeurs possibles. Par exemple, la lettre "a" est stockée comme un octet dans la mémoire de l'ordinateur. (Voir aussi **Bit** et **Kilo octet**).

Option : Elément d'un menu déroulant qui permet de manipuler le Bureau et ses éléments.

Le Vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Panneau de contrôle : Accessoire de bureau utilisé pour modifier et définir de nombreuses caractéristiques et options, comme la palette de couleurs, le temps de réponse de la souris et du clavier, et l'horloge/calendrier.

Paramètre : Données fournies à un programme pour contrôler une opération.

Périphérique : Toute unité externe, telle qu'un lecteur de disquette, un moniteur, une imprimante... que l'on peut connecter à l'ordinateur.

Piste : Bande circulaire d'un disque (disque dur ou disquette) pouvant recevoir des informations. Le formatage divise les disques en pistes concentriques elles-mêmes découpées en secteurs. (Voir **Secteur**).

Pixel : Un point sur l'écran vidéo du micro-ordinateur. Les pixels sont disposés selon une grille de 320x200, 640x200 ou 640x400 suivant la résolution. Pixel est un raccourci de *Pic*ture *el*ement (élément d'image).

Pointeur : Marque sur l'écran qui se déplace lorsqu'on déplace la souris. Le pointeur est généralement représenté par une flèche, mais il peut prendre d'autres formes comme celle de l'icône abeille lors de certaines procédures.

Port DMA : Port pour périphériques de grande vitesse permettant, par exemple, de connecter une unité de disque dur ou une imprimante laser. Abréviation de Direct Memory Access, Accès Direct à la Mémoire (Voir **ACSI**).

Port parallèle : Interface acceptant la transmission simultanée de plus d'un bit. (Voir **port série**).

Port série : Une interface qui accepte la transmission de données un bit à la fois. (Voir **port parallèle**).

Programme : Jeu d'instructions détaillées et explicites pour accomplir un but, écrit dans un langage qui peut être lu par un micro-ordinateur (voir **Application**).

Protection en écriture : Protection du contenu d'une disquette au moyen d'un dispositif mécanique interdisant toute opération d'écriture, de modification, d'effacement ou de formatage. Pour protéger une disquette, déplacez l'onglet de protection de sorte que vous puissiez voir à travers l'encoche.

Racine : Désigne la premier niveau d'un disque dur où l'on peut placer des fichiers (ex: C:\).

RAM : Partie de la mémoire de l'ordinateur utilisée pour la lecture et l'écriture de données sur les disquettes. Lorsque l'on travaille avec un ordinateur, les données affichées sur l'écran sont en RAM (mémoire vive). RAM est une abréviation de Random Access Memory.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Répertoire : Liste de fichiers (voir répertoire courant, répertoire central et sous-répertoire).

Répertoire central : Le premier répertoire rencontré lors de l'ouverture d'une unité ou d'un lecteur. Appelé également répertoire racine ou répertoire de base, il est spécifié par l'identification de l'unité (par exemple A:\).

Répertoire courant : Le répertoire couramment affiché dans une fenêtre selon les indications données par le chemin d'accès dans la barre de déplacement.

Réseau local : C'est un canal de communication qui connecte les micro-ordinateurs entre eux ou avec d'autres périphériques qu'ils peuvent ainsi partager.

ROM : Partie de la mémoire du micro-ordinateur contenue par le système d'exploitation. La ROM ne change jamais et conserve ses informations que le micro-ordinateur soit ou non sous tension. ROM est l'abréviation de Read-Only Memory.

RS-232 : Interface série standard de connexion de périphériques. Le port RS-232 situé à l'arrière du micro-ordinateur porte le nom de "Modem". On fait parfois référence à ce port sous l'appellation port série.

RVB : Procédé de génération des couleurs mis en oeuvre par le micro-ordinateur. La combinaison des 15 différentes intensités contenues par chacune des trois couleurs primaires (rouge, vert et bleu) permettent de définir 4096 nuances avec le MEGA STE. RVB est formé des premières lettres de Rouge Vert Bleu.

Secteur : Portion de piste d'une disquette ou d'un disque dur. La longueur d'un secteur est généralement de 128, 256, 512, ou 1024 octets. Sur une disquette, les secteurs ont une longueur de 512 octets. (Voir **Piste**).

Sélecteur d'objets : Une boîte de dialogue, ouverte à partir d'une application qui donne la liste des fichiers et dossiers. Vous pouvez accéder à cette boîte de dialogue à partir de votre application.

Sélectionner : Action qui consiste à cliquer sur une icône, un fichier ou une option. Les icônes et fichiers sélectionnés se mettent en surbrillance.

Shift-cliquage : Action consistant à cliquer tout en maintenant appuyée la touche **[Shift]**.

Simple face : Permettant l'utilisation d'une seule face. Une disquette simple face ne dispose que d'une seule face magnétique certifiée correcte pour l'enregistrement de données. Une disquette simple face peut stocker jusqu'à 357 376 octets de données. Un lecteur de disquette simple face peut lire, écrire et formater

Le Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

uniquement des disquettes simple face, ou des disquettes double face qui ont été formatées en simple face. (Voir **Double face**)

Souris : Petit périphérique d'entrée de données se manipulant à la main. Il se connecte au micro-ordinateur et permet de contrôler les mouvements du pointeur sur le Bureau. Lorsque vous faites gliser la souris sur une surface plane et stable, un système mécanique ou optique suit le mouvement et le répercute au pointeur. Le bouton gauche de la souris est utilisé par la plupart des applications. Seules quelques unes utilisent le bouton droit.

Sous-répertoire : Répertoire à l'intérieur d'un répertoire, encore appelé Dossier. (Voir **Répertoire central**)

Spécification de fichier : Critère de recherche utilisé dans un sélecteur d'objets.

Taux de transmission : Vitesse à laquelle les données sont transmises d'une source à une autre, généralement d'un ordinateur à un autre à l'aide d'un modem.

Tirer : Déplacer un élément sur le Bureau. Pour tirer, placez le pointeur de la souris sur un élément, appuyez et maintenez enfoncée le bouton gauche, puis déplacez la souris. Tandis que l'élément est tiré, un tracé fantôme de l'élément apparaît sur le Bureau.

Touches de fonction : Les touches de **[F1]** à **[F10]** situées le long de la partie supérieure du clavier. La plupart des applications utilisent ces touches pour exécuter des actions spéciales.

Type de document : Voir **Extension**.

Voyant d'occupation : Témoin lumineux sur une unité de mémoire de masse qui indique que l'unité est en cours de lecture ou d'écriture.

Le vieux Manuel

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

ATARI®

Copyright © 1991, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
Tous droits réservés

Printed in Taiwan
C302016-003 REV A
1991 7.C.C