ATARI® ST™

ORDINATEUR PERSONNEL



MANUEL D'UTILISATION

LTF Abandonware France

IMPORTANT

Comme tout appareil électrique, les ordinateurs 1040STF et 520STF produisent et fonctionnent sur 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.
* Modifiez l'orientation de l'unité de disquette extérieure.
* Eloignez au maximum l'appareil de votre radio ou téléviseur.
* Branchez l'appareil sur une alimentation distincte.

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

Sauf ceux du levier de commande et de la souris, les connecteurs ne doivent recevoir que des câbles blindés, faute de quoi les émissions radio risqueraient d'être supérieures aux normes.

-ATARI, ST, 520STF, 1040STF, NEOchrome, TOS, SM124, ST BASIC et ST LOGO sont des marques déposées d'ATARI Corp.
-Centronics est une marque déposée de Centronics Data Computer Corporation
-1st Word est une marque déposée de GST software.
-DEGAS est une marque déposée de Batteries Included.

Les informations contenues dans le présent manuel ont fait l'objet d'une vérification minutieuse. Néanmoins, procédant à des développements constants de ses matériels et logiciels, ATARI Corp. ne peut garantir l'exactitude de la présente documentation au-delà de sa date de publication et décline toute responsabilité quant aux modifications, erreurs ou omissions qui pourraient en résulter.

Ce document ne peut être reproduit, en partie ou en totalité, sans l'autorisation écrite expresse d'ATARI Corp.

Traduction Française : M.V.Consultant

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

LTF Abandonware France

ATARI® ST™

ORDINATEUR PERSONNEL

Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

ORDINATEURS ATARI 520STF/1040STF
MISE A JOUR DU MANUEL

Depuis la publication du manuel d'utilisation des ordinateur 520STF et 1040STF, des améliorations ont été apportées aux unités centrales, en particulier la présence du TOS en ROM.

Cette amérlioration est trés importante. Avec le TOS en ROM (mémoire morte), il n'est plus nécessaire de charger le TOS depuis l'unité de disque. Celui-ci est maintenant installé dans des composants de mémoire morte. C'est un gain important pour vous. Premièrement, la mémoire vive disponible est plus importante (environ le double sur les modèles 520STF). Ensuite, le temps d'initalisation du système, à la mise sous tension, a été réduit à quelques secondes.

Ces quelques pages vous expliquent les différences de caractéristiques et de procédures apparues depuis la publication du manuel. Notez que la conception et l'utilisation du Bureau n'ont pas été modifiées. Toutes les informations nécessaires à l'utilisation du Bureau sont contenues dans le manuel d'utilisation.

Déballage
En utilisant les deux mains, retirez délicatement l'ordinateur hors du carton. Enlevez le polystréne et le plastique, puis posez l'ordinateur sur une surface plane. Dans le carton, vous devez trouver:

* L'ordinateur ATARI 1040STF ou 520STF
* La souris
* Le câble d'alimentation
* Le câble péritélévision (520STF uniquement)
* La disquette lNagage ST
* Le manuel d'utilisation du 1040STF/520STF
* Le manuel de référence du ST BASIC
* La carte de garantie.
* La disquette MEMOSFT ST (uniquement 1040 STF)

Avant d'aller plus avant, vérifiez que vous disposez bien de tous ces éléments. Dans le cas contraire, contactez votre distributeur.

Note: Conservez tous les cartons d'emballage pour le stockage et le transport de l'ordinateur.

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

LTF Abandonware France

Le moniteur
Si vous disposez d'un moniteur ATARI SM124 ou SM125 (monochrome haute résolution, connectez le câble vidéo dans la prise marquée "Monitor"à l'arriére de l'ordinateur. Connectez le câble d'alimentation du moniteur et branchez-le à une prise de courant.

Si vous disposez d'un moniteur RVB analogique couleur, connectez le câble vidéo d'un côté sur la prise marquée "Signal input" sur le moniteur et l'autre extrémité sur la prise "Monitor" à l'arriéré de l'ordinateur. Connectez le câble d'alimentation du moniteur et branchez-le à une prise de courant.

Note: Consultez le manuel livré avec le moniteur pour des informations complémentaires.

Le téléviseur (520STF uniquement)
Si vous utilisez un téléviseur couleur possédant une prise péritélévision, procédez de la façon suivante:

Branchez d'abord l'extrémité comportant une prise DIN (ronde) 13 broches du câble sur l'ordinateur à la prise marquée "Monitor".

Branchez l'autre extrémité de ce câble (prise péritélévision) sur la prise péritélévision de votre téléviseur.

Si votre téléviseur possède un commutateur TV/vidéo, positionnez-le sur "Video".

Allumez votre téléviseur, puis votre ordinateur.

Allumer le système
Lorsque tous les éléments ont été correctement connectés, vous pouvez mettre votre système sous tension. Pour cela, respectez les étapes suivantes:

Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

1. Prenez la disquette marquée **Langage ST** en la tenant par la partie en plastique, étiquette vers le haut, partie métallique dirigée vers le lecteur de disque. Insérez-la doucement dans le lecteur jusqu'au moment où un "clic" se fait entendre. Le disque est entièrement dans le lecteur lorequ'il est correctement installé.

2. Allumez votre téléviseur ou votre moniteur, votre unité de disque extérieure (si vous en avez une), puis l'ordinateur (il faut toujours allumer l'ordinateur en dernier). Le témoin de fonctionnement de l'unité de disque s'allume et le disque se met à tourner. L'icône Abeille apparaît et certaines informations sont transférées depuis le disque en mémoire de l'ordinateur. (L'icône Abeille apparait à chaque fois que l'ordinateur lit ou écrit des données sur le disque). Au bout de quelques instants, l'écran affiche le Bureau GEM.

Note: Si le Bureau GEM n'apparaît pas sur l'écran, éteignez l'ordinateur, assurez-vous que le moniteur est sous tension, que la disquette du langage ST est correctement insérée, et que toutes les connexions ont été correctement effectuées. Rallumez l'ordinateur. Si le problème persiste, consultez l'annexe A.

Copie de la disquette Langage ST

Il est indispensable de créer une copie de sécurité de la disquette Langage ST. Si par hasard, cette disquette était endommagée, vous ne pourriez plus accéder à certaines fonctions importantes du système.

Rien n'est plus facile que réaliser la copie d'une disquette. Suivez la procédure décrite dans le chapitre "Copie de la disquette système" (page 29 du manuel d'utilisation) en lisant "Disquette langage ST" à la place de "disquette système".

Lorsque la copie est terminée, collez sur la disquette une étiquette portant la mention "Disquette Langage de travail".

La disquette Langage ST

La disquette Langage ST comprend les fichiers suivants:

CONTROL. ACC
EMULATOR. ACC
BASIC. PRG et BASIC. RSC (ST BASIC)
SAMPLE. PRG

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

LTF Abandonware France

Les fichier CONTROL. ACC et EMULATOR. ACC sont les fichiers des Accessoires du Bureau GEM. Ces fichiers contrôlent l'Emulateur VT 52, le Panneau de contrôle, l'installation de l'interface RS232 et de l'imprimante. Pour plus d'informations, consultez le Manuel d'Utilisation, pages 54 à 62.

Les fichiers BASIC. PRG et BASIC. RSC sont les fichiers du langage ST BASIC. Consultez le manuel du BASIC pour plus d'informations.

Le fichier SAMPLE. PRG est un fichier exemple.

Création d'une disquette "Bureau"
Les programmes BASIC. PRG, BASIC. RSC et SAMPLE. PRG ne sont pas nécessaires pour utiliser GEM. Ils ne sont utiles que lorsque vous voulez programmer en BASIC ou utiliser SAMPLE. PRG. Dans le cas contraire, il est préférable de les conserver sur une disquette différente de celle qui contient les fichiers GEM.

Copier les fichiers de GEM sur une disquette différente permet d'avoir une disquette GEM et une disquette Langage. Pour copier les deux fichiers de GEM, formatez une disquette vierge, puis suivez la procédure décrite dans le chapitre "Comment copier les fichiers CONTROL. ACC et EMULATOR. ACC" (Manuel d'utilisation page 48). Mettez une étiquette "Bureau" sur votre disquette.

A partir de maintenant, vous pouver utiliser satte disquette lors de la mise sous tension du système. Vous n'avez plus bocion de la disquette Langage ST (sauf si vous devez utiliser BASIC). Votre nouvelle disquette dispose de toute l'information nécessaire pour utiliser le Bureau.

Mise sous tension du système sans disquette
La mise sous tension du système sans une disquette comportant CONTROL. ACC et EMULATOR. ACC provoque l'affichage du seul message INFORMATIONS BUREAU.

Faire cela permet de libérer une partie de la mémoire de l'ordinateur, mais habituellement vous souhaiterez la présence des

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

LTF Abandonware France

accessoires du bureau.

Sauvegarder le Bureau
Cette option vous permet de sauvegarder toutes les modifications que vous avez effectuées dans le Bureau GEM. C'est une option importante, car elle vous parmet de choisir vos options et de les obtenir ensuite à chaque nouvelle mise sous tension de l'ordinateur.

Insérez votre disquette contenant les fichiers CONTROL. ACC et EMULATOR. ACC dans l'unité et cliquez l'option SAUVEGARDER LE BUREAU. L'ordinateur écrit alors sur la disquette un fichier appelé DESKTOP. INF. A chaque mise sous tension de l'ordinateur, le STF recherche ce fichier et l'exécute. La taille et l'emplacement des fenêtres, ainsi que toutes les modifications que vous avez effectuées dans les menus BUREAU, VISUALISATION, et OPTIONS sont sauvegardées dans ce fichier.

Démarrage lent ou rapide
Lorsqu'aucun disque n'est présent dans l'unité de disquette à la mise sous tension, le Bureau GEM n'apparaît qu'au bout d'une quarantaine de secondes. Lorsqu'il apparait, aucun accessoire n'est disponible. Un démarrage rapide peut être effectué avec une disquette ne comportant pas les fichiers CONTROL. ACC et EMULATOR. ACC. Dans ce cas également, aucun accessoire n'est présent dans le Bureau GEM.

ATARI, SM124, SM125, 520STF, 1040STF, ST BASIC et TOS sont des marques déposées d'ATARI Corp.

Le Vieux Manuel

21-007-40 REV. A
K.1.1.1987

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

LTF Abandonware France

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 5
Comment utiliser ce manuel 6
Notations 7

PRESENTATION DE L'ORDINATEUR STF 9
Déballage 9
Raccordement 9
L'ordinateur et l'unité de disquette 10
La souris 11
L'affichage vidéo 11
Le moniteur 12
Le téléviseur 13
L'unité de disquette externe 13
Présentation 15
Le clavier 15
Le panneau arrière 16
Le modem 16
L'imprimante 17
L'Unité de disque dur 17
L'Unité de disquette externe 17
Moniteur ou TV avec péritélévision 17
Interrupteur marche/arrêt 17
Alimentation 18
Réinitialisation 18
Le côté gauche de l'ordinateur 18
Entrée et sortie MIDI 18
Fente d'insertion de cartouche 19
Le côté droit de l'ordinateur 19
L'unité de disquette intégrée 19
Le côté inférieur droit 20
Souris et levier de commande 20

FONCTIONNEMENT DE L'ORDINATEUR - GENERALITES 21
Allumer le système 21
Le bureau GEM 23
La souris 23
Pointer et cliquer 24

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

LTF Abandonware France

Sélection d'une icône 25
Sélection de la barre de menu et options 26
Tirer 27
Contrôle du pointeur de souris avec les touches curseur 28
Zones de dialogue et messages d'alarme 28
Zones de dialogue 28
Messages d'alarme 29
Copie de la disquette système 29
La disquette Langage ST 29
Comment formater un disque vierge 30
Comment copier la disquette Langage ST 33
Les disques et l'unité de disquette 35
Simple face/double face 35
Double densité 36
Protection contre l'écriture 36

ICONES, FENETRES ET FICHIERS 39
Icônes 39
Les icônes disquettes 39
L'icône Corbeille 39
Fenêtres et fichiers 40
L'ouverture des fenêtres 40
Types de fichiers 41
Ouverture et exécution des fichiers 42
Déplacement des fenêtres 43
Taille des fenêtres 44
Défilement des fenêtres 45
Fermeture des fenêtres 46
Sélections multiples 46
Gestion des fichiers 48
Copier CONTROL.ACC, EMULATOR.ACC 48
Autres méthodes de copie de fichiers 50
Effacer des fichiers 51
Rebaptiser des fichiers 52

LA BARRE DE MENU (MENU D'OUVERTURE) 53
Le bureau 53
Informations bureau 54
L'émulateur VT52 54
Panneau de contrôle 55
Horloge/calendrier 56

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

LTF Abandonware France

Temps de réponse du clavier 56
Réponse de la souris au cliquage 57
Le retour sonore 57
Contrôle de la palette 57
Configuration de la porte RS232 58
Débit de transmission 59
Parité 59
Duplex 60
Bits/car 60
Strip Bit 60
Xon et Xoff/Rts et Cts 60
Installation d'une imprimante 60
Type 61
Couleur 61
Pixels/ligne 61
Qualité 62
Sortie 62
Papier 62
Mise sous tension du système sans disquette 62
Fichier 63
Ouvrir 63
Informations 64
Nouveau dossier 65
Ouvrir des dossiers 67
Supprimer des dossiers 69
Fermer et fermer la fenêtre 69
Formatage 69
Visualisation 71
Sous forme d'icônes ou de textes 71
Tri par nom, date, taille et type 72
Options 73
Installer une unité de disquette 74
Installer une application 75
Définir des préférences 76
Confirmer les suppressions et copies 77
Résolution d'écran 77
Sauvegarder le Bureau 77
Imprimer l'écran 78

APPLICATIONS DES ORDINATEURS ATARI STF 79
La disquette Langage ST 79
ST BASIC 79

Le vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

ST Logo 80
Autres programmes d'application 80
Traitements de texte 81
Tableurs et bases de données 82
Programmes graphiques 83

DIAGNOSTIC DES PANNES 83
Problèmes matériels 83
Problèmes logiciels 83
Démarrage lent ou rapide 84
La souris 84
Le clavier 84
Pour finir 84
Entretien 85
L'ordinateur 85
Les disquettes 85
La souris 86

GLOSSAIRE 87

CARACTERISTIQUES DES 1040STF ET 520STF 97
L'ordinateur 1040STF 97
L'unité de disquette du 1040STF 98
L'ordinateur 520STF 99
L'unité de disquette du 520STF 100

CONNECTEURS 101
Cartouche 101
Sortie MIDI 101
Entrée MIDI 101
Modem 102
Imprimante 102
Unité de disquette 102
Disque dur 103
Moniteur 103
Souris/Levier de commande 103
Levier de commande 103

SERVICE INFORMATIONS CLIENTS 104

INDEX 105

Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

INTRODUCTION

Il y a quelques années seulement, les plus ardents adeptes de l'informatique n'auraient même pas osé imaginé un ordinateur possédant la rapidité, la mémoire et la puissance graphique des ordinateurs ATARI 1040STF et 520STF. Aujourd'hui encore, il n'existe à notre connaissance, dans aucune gamme de prix, un ordinateur offrant les performances exceptionnelles du 1040STF ou du 520STF.

Pour ATARI, la bonne technologie est celle qu'on utilise sans le savoir. Les ATARI 1040STF et 520STF intègrent les techniques de pointe et un environnement de travail facile à comprendre et à utiliser. Finies les commandes compliquées, oubliées les procédures interminables. Toutes les opérations sont représentées à l'écran par des dessins (icônes). Pointez l'icône de votre choix et cliquez avec la souris. C'est tout!

Avec 1024 et 512 kilo-octets de mémoire vive, le 1040STF et le 512STF disposent d'une capacité suffisante pour les tâches les plus complexes de traitement de texte ou les feuilles de calcul (tableurs) les plus détaillées. De plus, le 1040STF dispose d'une unité de disquette ATARI intégrée, double face, double densité qui peut stocker jusqu'à 726.216 octets (709K) sur chaque disquette, tandis que le 520STF dispose d'une unité intégrée simple face, double densité pouvant stocker 357.376 octets (355K).

Les deux ordinateurs offrent une puissance de calcul à la hauteur des besoins les plus divers, une palette de 512 couleurs, trois résolutions (modes graphiques) différentes, 80 colonnes de texte... C'est aussi la croissance et la diversité d'un système ouvert au travers de périphériques (disque dur, modem, imprimante ou synthétiseur musical).

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

LTF Abandonware France

Comment utiliser ce manuel

Le fonctionnement de votre nouvel ordinateur n'est pas complexe. Vous devez cependant apprendre à l'utiliser correctement. Ce manuel, conçu aussi bien pour des débutants que pour des utilisateurs plus avertis, vous aidera dans ce sens si vous le lisez du début jusqu'à la fin en suivant les exemples qui illustrent sa progression.

La chose la plus importante à faire est une copie de votre disquette Langage ST (cf chapitre 2) AVANT de commencer à travailler avec votre système. Une fois que vous aurez effectué cette copie, vous n'aurez plus à vous préoccuper de sa destruction éventuelle.

La conception de ce manuel permet d'accéder rapidement aux informations nécessaires.

Le *chapitre 1* vous familiarise avec les différents éléments et les principales caractèristiques de votre ordinateur. Il explique comment déballer l'ordinateur et connecter le système, et passe en revue les différents éléments reliés à l'unité centrale.

Le *chapitre 2* est une introduction à GEM et à son utilisation. Ce chapitre décrit aussi comment copier la disquette Langage ST.

Le *chapitre 3* explique la gestion des informations, aussi bien sur écran que sur disque, à partir de GEM.

Le *chapitre 4* décrit en détail les en-têtes de la barre de menu et les options qui y sont liées.

Le *chapitre 5* décrit les applications principales disponibles pour le STF et en particulier, ST BASIC et ST Logo fournis sur la disquette Langage ST.

L'*Annexe A* contient une liste des principaux problèmes que vous pouvez rencontrer et de la solution associée. Elle contient également des conseils pour l'entretien du système.

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

LTF Abandonware France

L'*Annexe B* définit dans un glossaire les termes utilisés dans ce manuel et les logiciels pour ATARI.

L'*Annexe C* donne les caractéristiques générales du 1040STF et du 520STF.

L'*Annexe D* donne la configuration des broches des différents connecteurs.

Un *Index* termine ce manuel.

Notations

Les crochets [ ] servent à indiquer l'utilisation d'une touche. [Alternate] signifie : appuyez sur la touche Alternate.

Les paragraphes précédés de la mention ATTENTION indiquent la rencontre possible d'un problème et comment l'éviter.

Les paragraphes précédés de la mention NOTE contiennent des astuces et des informations utiles à connaître.

Le vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

CHAPITRE 1
PRESENTATION DES ORDINATEURS
ATARI 1040STF/520STF

DEBALLAGE

En utilisant les deux mains, retirez délicatement l'ordinateur hors du carton. Enlevez le polystyrène et le plastique, puis posez l'ordinateur sur une surface plane. Dans le carton, vous devez trouver:

* L'ordinateur ATARI 1040STF ou 520STF
* La souris
* Le câble d'alimentation
* Le câble Péritélévision
* La disquette Langage ST
* Le manuel d'utilisation du 1040STF/520STF
* Le manuel d'introduction au Logo
* Le manuel de référence du ST BASIC
* La carte de garantie.

Avant d'aller plus avant, vérifiez que vous disposez bien de tous ces éléments. Dans le cas contraire, contactez votre distributeur.

Note : Conservez tous les cartons d'emballage pour le stockage et le transport de l'ordinateur.

RACCORDEMENT

Votre ordinateur est un équipement électronique de pointe. Vous devez choisir avec soin son emplacement. Evitez les lieux exposés à la poussière, à des températures basses ou élevées, à une forte humidité. Disposez les éléments sur une surface plane, en respectant les instructions suivantes.

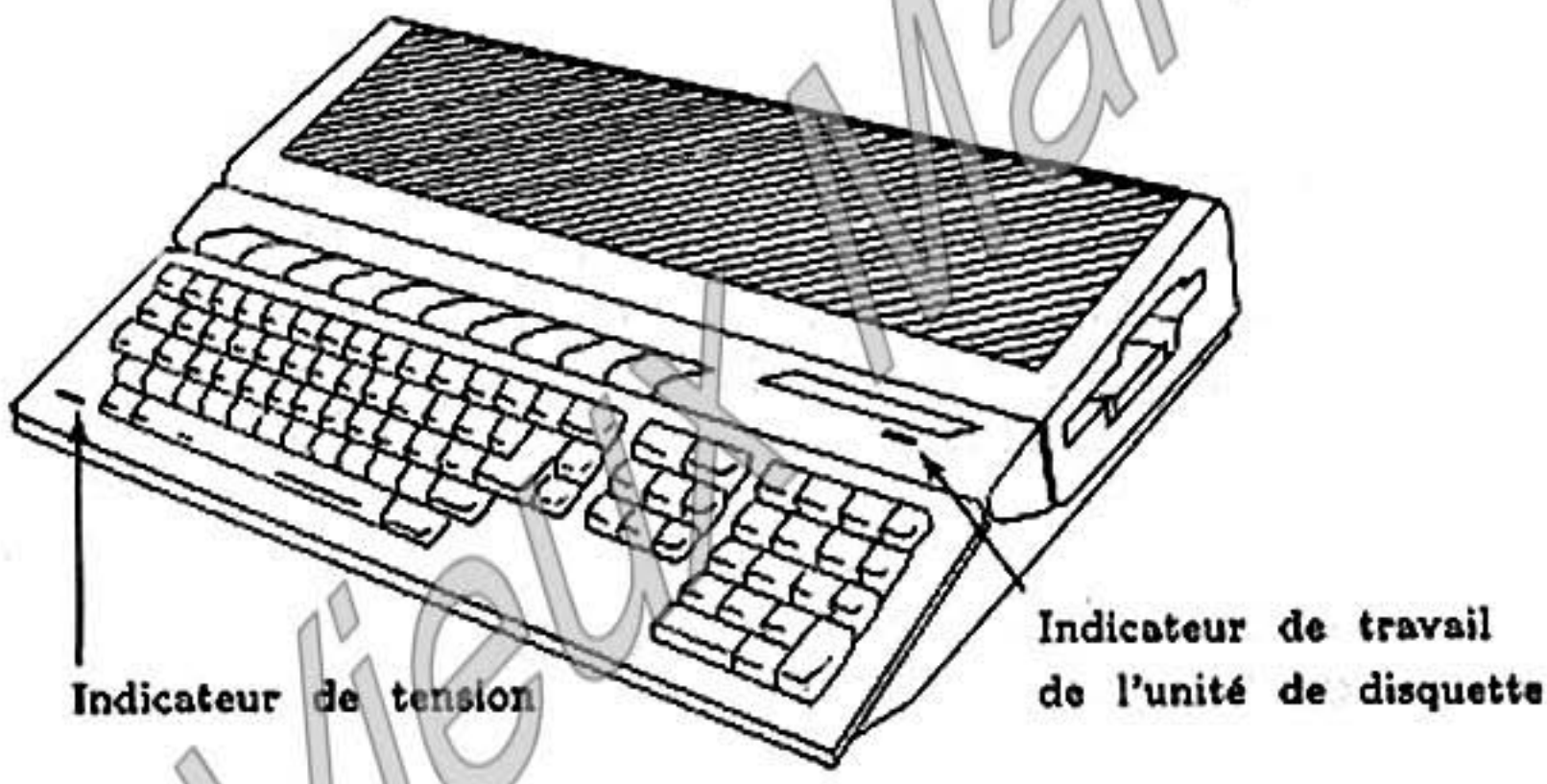
Note : L'Annexe A fournit des informations sur le transport du système.

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

LTF Abandonware France

L'ordinateur et l'unité de disquette

L'ordinateur ATARI 1040STF comprend une unité de disquette intégrée, double face, double densité, sur le côté droit de l'ordinateur.
L'ordinateur ATARI 520STF comprend une unité de disquette intégrée, simple face, double densité, sur le côté droit de l'ordinateur. L'unité de disquette est le premier moyen utilisé pour stocker et récupérer les informations. Lorsque vous branchez le câble d'alimentation de l'ordinateur, vous alimentez également l'unité de disquette. Lorsque l'indicateur situé en bas à gauche du clavier est allumé, l'ordinateur et l'unité de disquette sont sous tension. Lorsque l'unité de disquette "travaille", l'indicateur situé au-dessus du clavier, sur le côté droit, est allumé et le disque tourne.

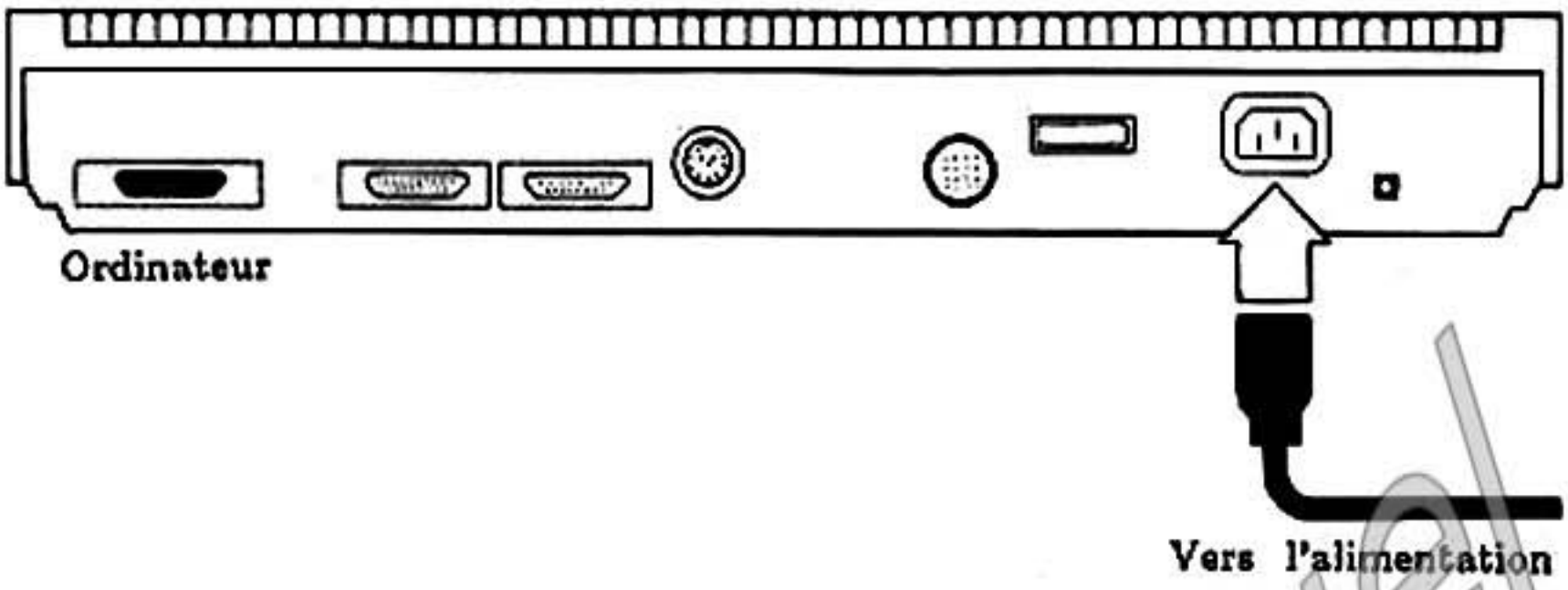


Pour le moment, assurez-vous que l'ordinateur est éteint. Connectez le câble d'alimentation dans la prise marquée "Power" au dos de l'ordinateur. Puis branchez l'autre extrémité à une prise de courant.

Attention : Il est indispensable d'avoir retiré le carton protecteur de l'unité de disquette avant de mettre le système sous tension.

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

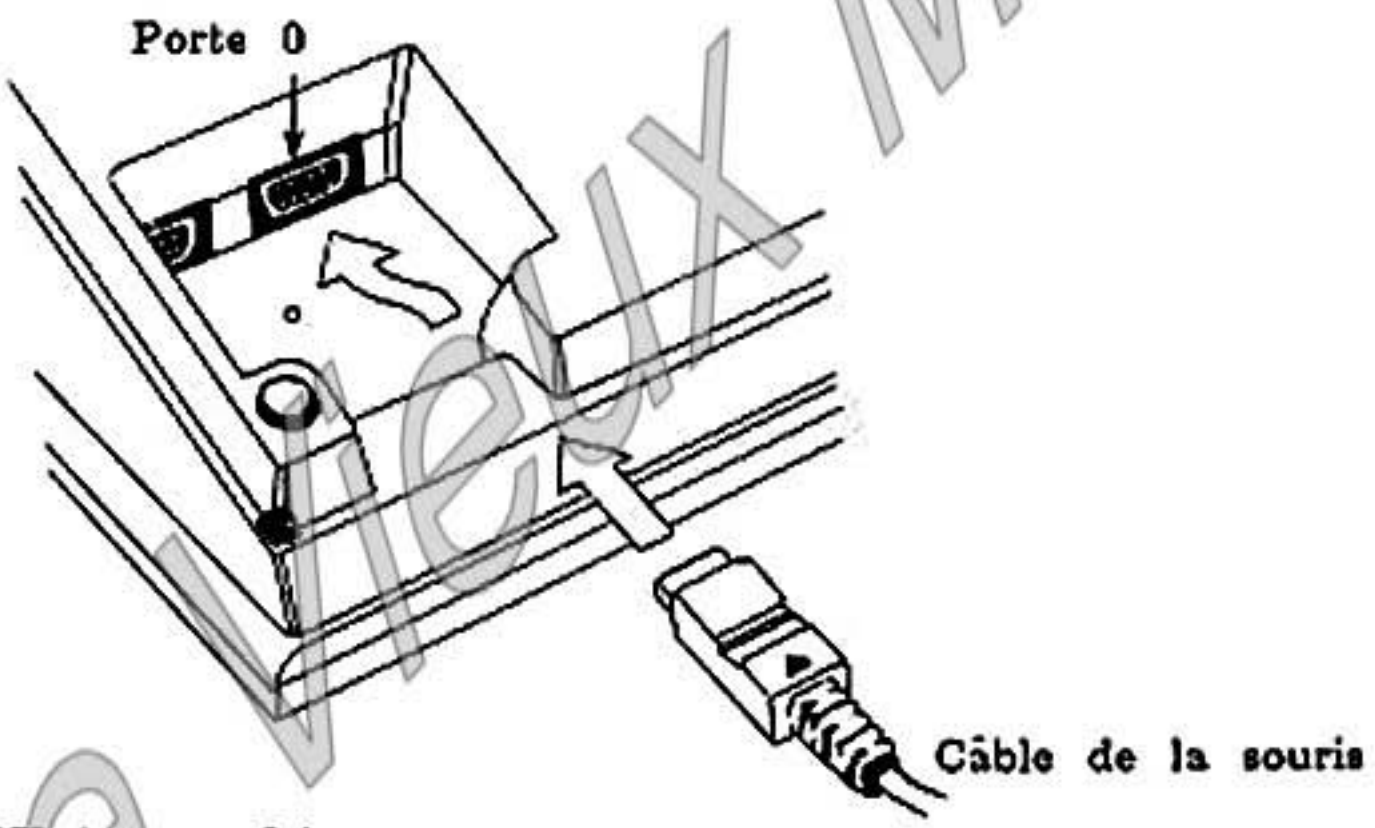
LTF Abandonware France



La souris

La souris est utilisée pour contrôler la plus grande partie de ce qui sera fait avec votre ordinateur. Connectez-la maintenant.

Pour brancher la souris, branchez son câble dans la porte marqué "0" sur le côté inférieur droit de l'ordinateur.



L'affichage vidéo

Sans affichage vidéo, l'ordinateur ne peut pas communiquer avec vous, et vous aurez des difficultés à communiquer avec lui. L'écran indique pas à pas ce qui se passe. Vous pouvez utiliser soit un moniteur ATARI, soit votre téléviseur comme affichage vidéo. Gardez en mémoire le fait qu'un moniteur a une bien meilleure définition. De plus, un téléviseur est incapable d'afficher des images en mode haute-résolution.

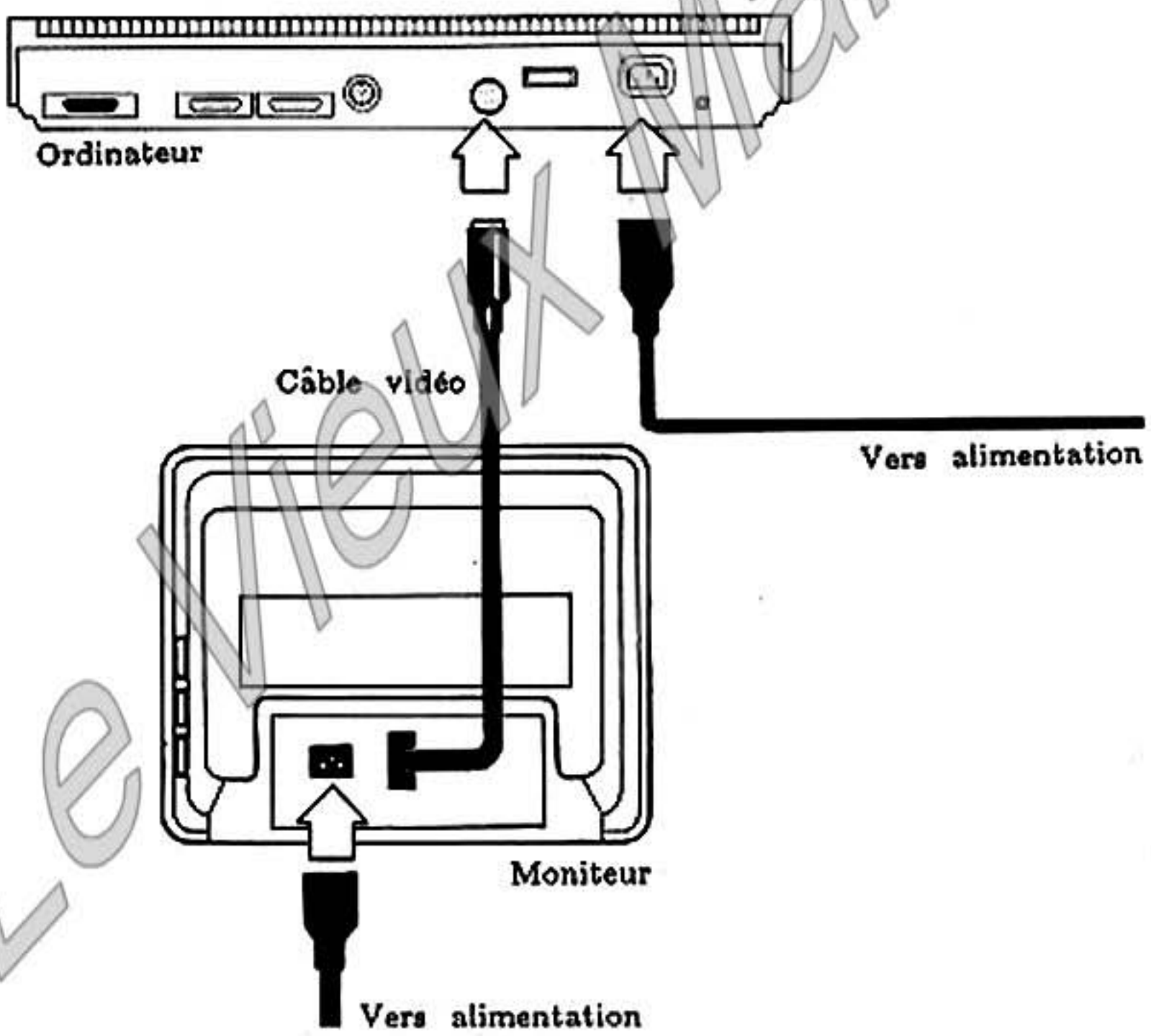
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Le moniteur

Si vous disposez d'un moniteur ATARI SM124 (monochrome haute résolution), connectez le câble vidéo dans la prise marquée "Monitor" à l'arrière de l'ordinateur. Connectez le câble d'alimentation du moniteur et branchez-le à une prise de courant.

Si vous disposez d'un moniteur RVB analogique couleur, connectez le câble vidéo d'un côté sur la prise marquée "Signal input" sur le moniteur et l'autre extrémité sur la prise "Monitor" à l'arrière de l'ordinateur. Connectez le câble d'alimentation du moniteur et branchez-le à une prise de courant.



Le Jeux Manuel

Note : Consultez le manuel livré avec le moniteur pour des informations complémentaires.

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

LTF Abandonware France

Le téléviseur

Si vous utilisez un téléviseur couleur possédant une prise péritélévision, procédez de la façon suivante:

Branchez d'abord l'extrémité comportant une prise DIN (ronde) 13 broches du câble sur l'ordinateur à la prise marquée "Monitor".

Branchez l'autre extrémité de ce câble (prise péritélévision) sur la prise péritélévision de votre téléviseur.

Si votre téléviseur possède un commutateur TV/vidéo, positionnez-le sur "Video".

Allumez votre téléviseur, puis votre ordinateur.

Unité de disquette externe

En complément à l'unité de disquette intégrée, vous pouvez connecter une unité de disquette supplémentaire sur votre système. Une seconde unité facilite l'utilisation du système et augmente les possibilités de stockage et de récupération des informations.

Pour connecter une seconde unité de disquette:

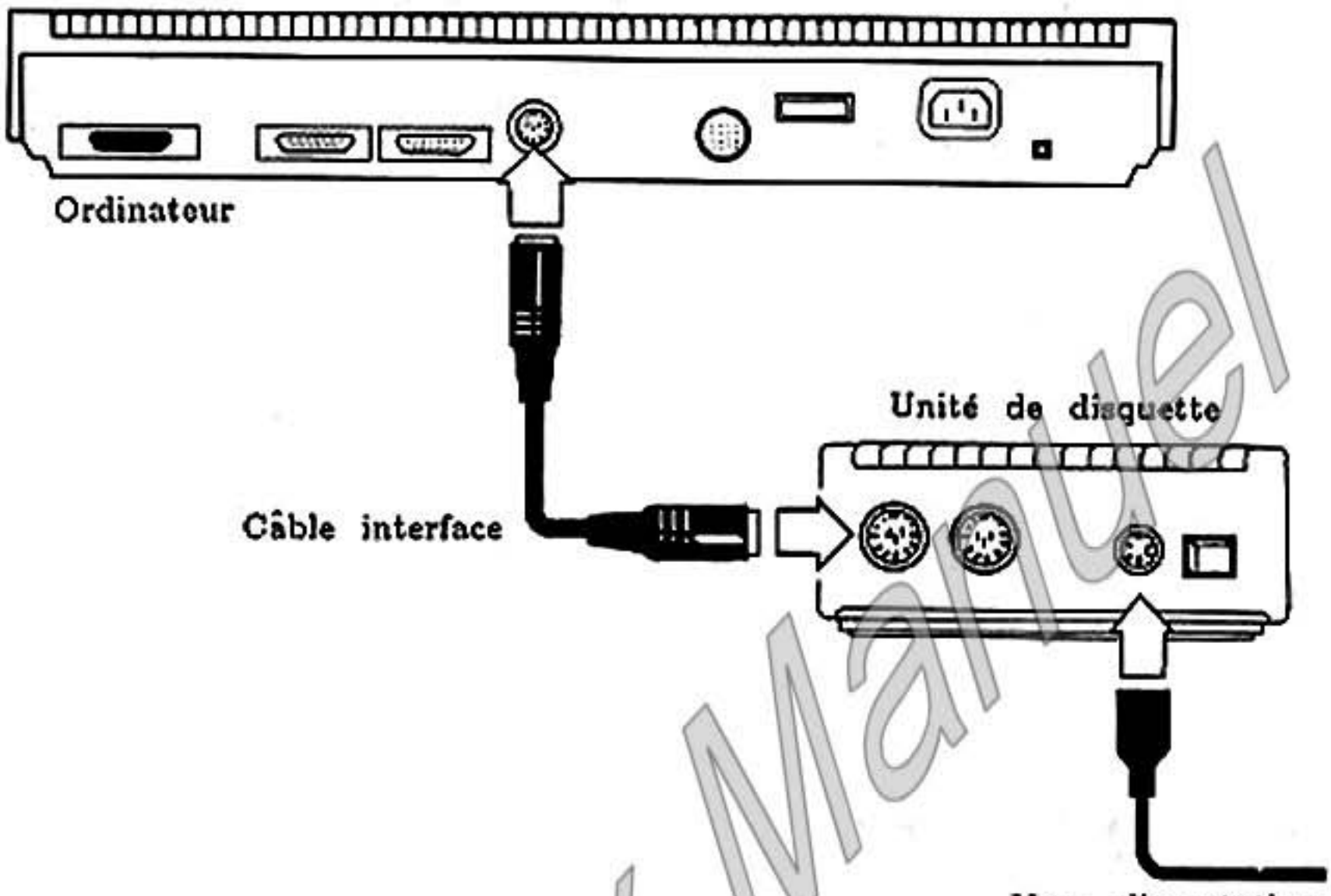
1. Vérifiez que l'ordinateur est hors tension, puis connectez une des extrémités du câble dans la prise marquée "Floppy disk" à l'arrière de l'ordinateur. Connectez ensuite l'autre extrémité du câble dans la porte marquée "in" à l'arrière de l'unité de disquette.

2. Vérifiez que l'unité de disquette est en position hors tension, puis insérez le connecteur d'alimentation dans la prise marquée "Power" à l'arrière de l'unité de disquette. Insérez ensuite l'autre extrémité dans une prise murale.

Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France



Note : Vous ne pouvez connecter qu'une seule unité extérieure sur votre 1040STF/520STF. Le système utilise l'indicateur A pour l'unité interne et B pour l'unité externe.

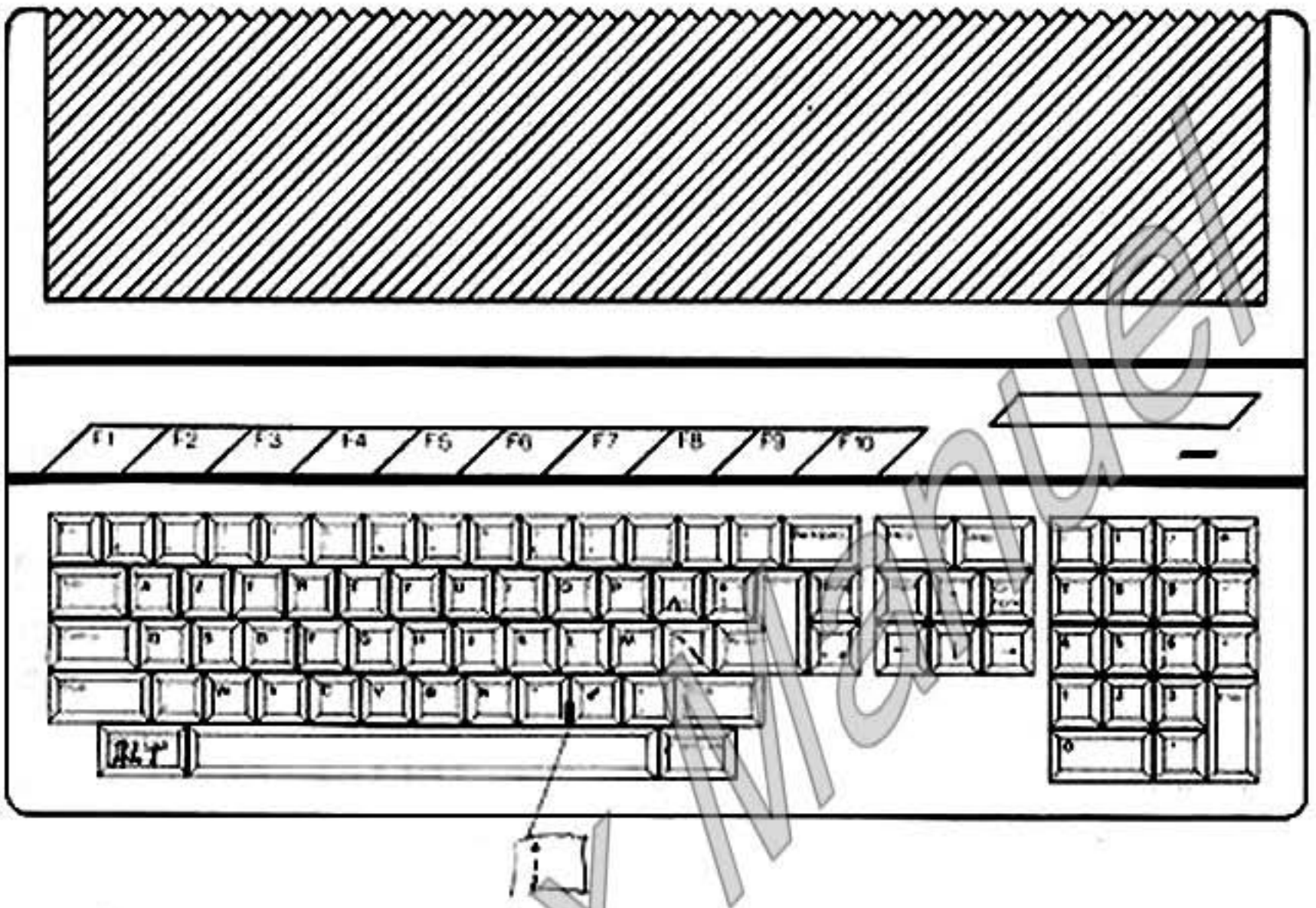
Le vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

PRESENTATION

Le clavier



La partie centrale du clavier ressemble à celui d'une machine à écrire classique. La plus grande partie de l'utilisation de l'ordinateur se fera par l'intermédiaire de ce clavier. Les touches fonctionnent vraiment comme celles d'une machine à écrire. La touche [S] affiche la lettre 's' sur l'écran. Appuyer sur [SHIFT] [S] affiche la lettre majuscule 'S'.

Cependant, les ordinateurs ne sont pas exactement des machines à écrire. Du fait qu'ils ne sont pas mécaniques, ils nécessitent certaines touches pour effectuer certaines opérations mécaniques. Par exemple, la touche [RETURN] du clavier de l'ordinateur remplace le levier (ou la touche) de retour à la ligne, en marge gauche. Elle est aussi utilisée pour confirmer les réponses et commandes envoyées à l'ordinateur. Un autre exemple est le jeu de touches curseur (marquées de flèches). Le curseur est un pavé graphique qui indique où sera affiché le prochain caractère. Les touches curseur permettent de contrôler le mouvement du curseur sur l'écran.

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

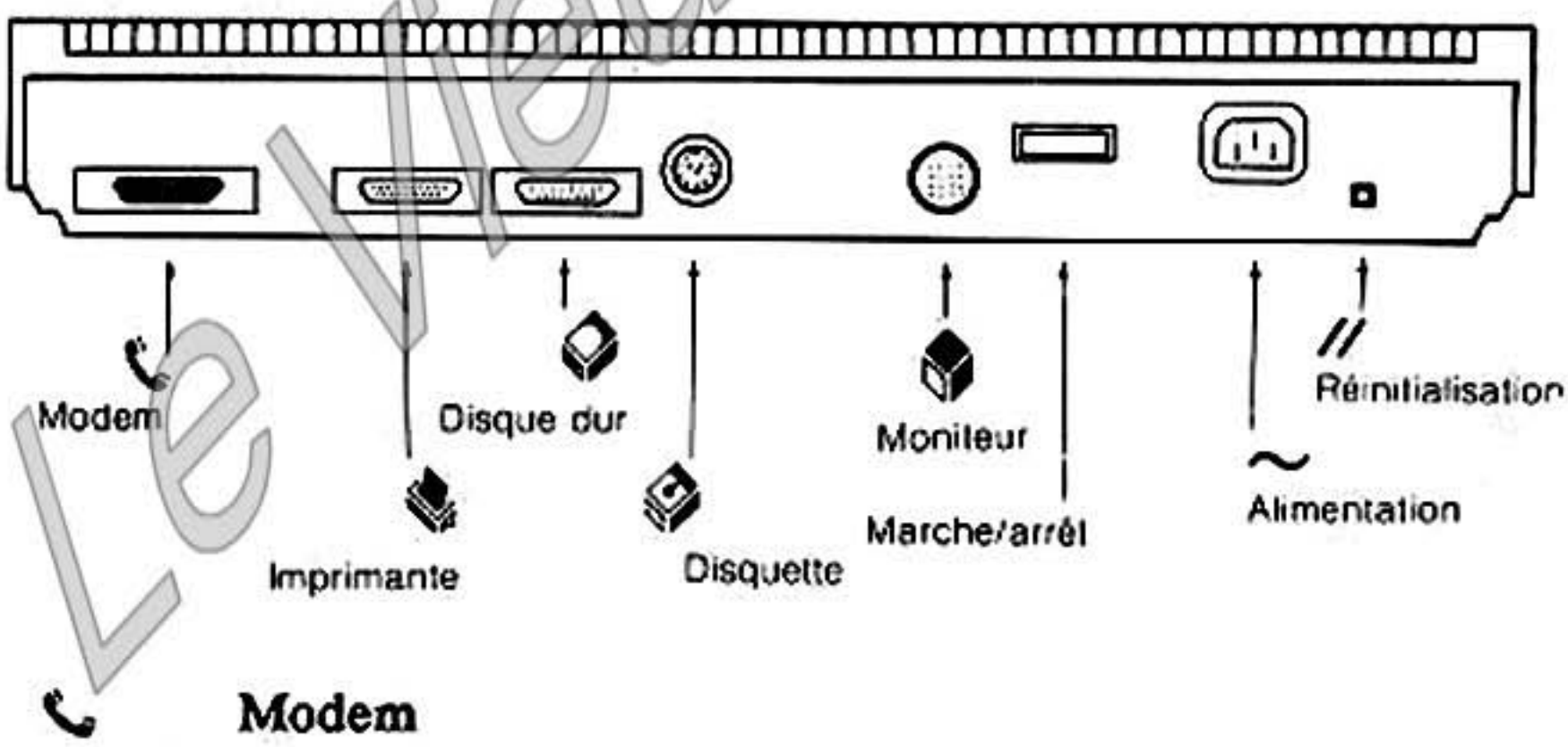
LTF Abandonware France

Note : Dans ce manuel, les lettres ou mots compris entre des crochets ([et]) représentent les touches du clavier du STF.
Certaines fonctions nécessitent la prise en compte de plusieurs touches. Elles sont alors listées séquentiellement.

Parce qu'ils sont électroniques, les ordinateurs sont plus universels que les machines à écrire. Par exemple, le STF dispose d'un pavé numérique ressemblant à une calculatrice sur le côté droit du clavier. Du fait du caractère universel de l'ordinateur, le clavier dispose de certaines touches qu'on ne trouve pas sur une machine à écrire, comme par exemple [ESC], [CONTROL] et [ALTERNATE].

Ces trois touches fonctionnent comme la touche [SHIFT], du fait qu'elles changent l'utilisation de la seconde touche pour créer des instructions ou des codes spéciaux. Le long du bord supérieur du clavier se trouvent également 10 touches de fonction, marquées de [F1] à [F10]. Elles n'ont pas de valeur au départ, mais sont utilisées et définies par de nombreux logiciels d'application.

Le panneau arrière



Modem

Ici se raccordent tous les modems et autres appareils munis d'une interface standard RS232C. Connectez ici le câble de votre modem et vous pourrez transmettre et recevoir des

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

LTF Abandonware France

informations d'autres ordinateurs par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique. Avec un modem, vous pouvez vous brancher sur les nombreux services d'informations et de messageries électroniques, communiquer avec l'ordinateur de votre entreprise ou de vos amis. Vous pouvez également connecter ici une imprimante série ou tout autre périphérique en RS232.

Imprimante

L'imprimante ATARI ST se connecte ici. Connectez le câble fourni avec l'imprimante entre cette porte et l'imprimante. De nombreuses imprimantes, dites "parallèles" ou "parallèles Centronics" se connectent ici.

Unité de disque dur

Le disque dur ATARI se connecte ici. Branchez simplement le câble fourni avec votre disque dur entre cette porte et l'unité. Une unité de disque dur est plus rapide et contient beaucoup plus d'information qu'une unité de disquette. Le disque dur est géré en tant qu'unité C.

Unité de disquette externe

L'unité de disquette externe se connecte ici.

Moniteur ou téléviseur équipé de prise péritélévision

Les moniteurs RVB analogique couleur ou ATARI SM124 (haute résolution monochrome) se connectent ici, ainsi que le câble permettant la liaison avec un téléviseur équipé d'une prise péritélévision

Interrupteur marche/arrêt

Mise sous tension et hors tension de l'ordinateur.

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

LTF Abandonware France

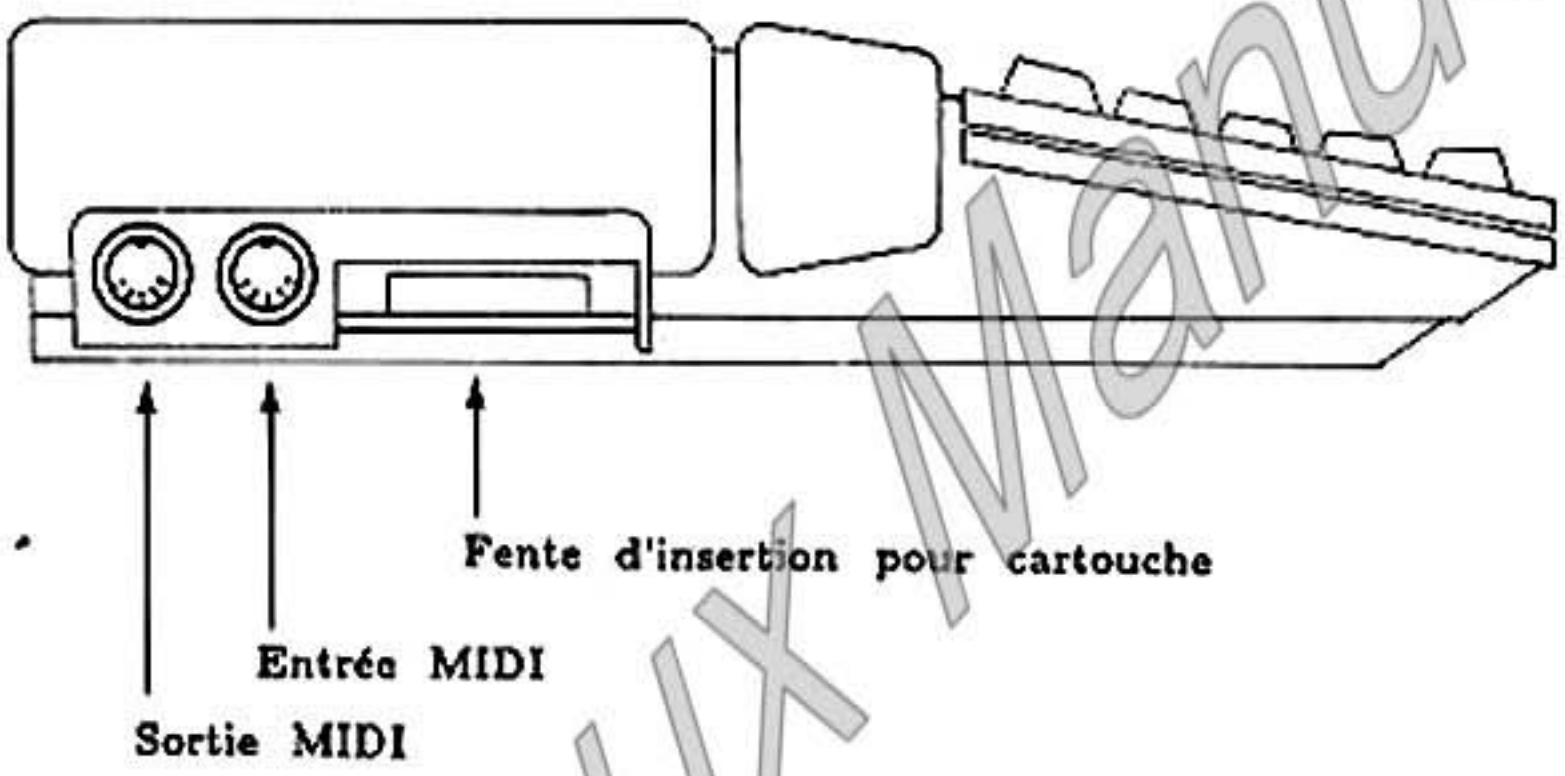
~ Alimentation

Raccordement de l'ordinateur par cette prise à une source de courant.

// Réinitialisation

Ce bouton réinitialise l'ordinateur sans avoir à l'éteindre et à le rallumer. C'est ce qu'on appelle un démarrage "tiède".

Le côté gauche de l'ordinateur



Entrée et Sortie MIDI

MIDI est l'abréviation de "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instruments de musique). Grâce à ces deux portes, vous pouvez raccorder à votre STF les instruments de musique électroniques les plus modernes. La porte d'entrée permet à l'ordinateur de contrôler un synthétiseur ou tout autre instrument équipé d'interface MIDI. La sortie est utilisée pour piloter un instrument à partir de l'ordinateur. Vous pourrez ainsi jouer les morceaux les plus élaborés tout en faisant varier volume, tempo et instrumentation. De quoi créer un véritable studio d'enregistrement piste à piste.

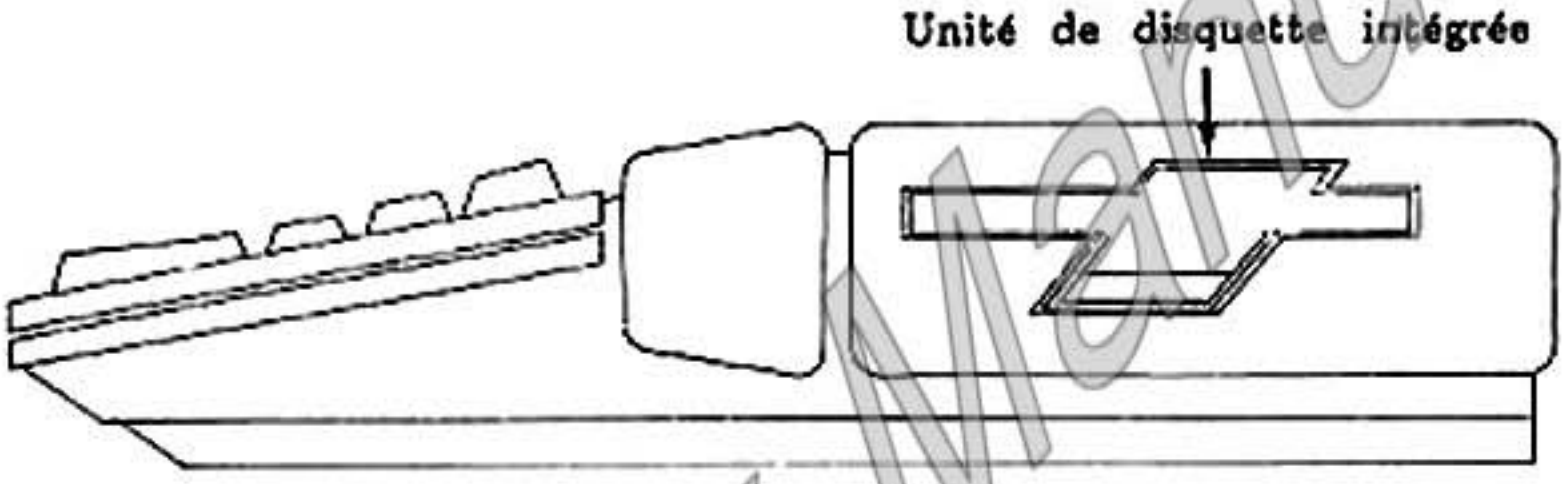
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Fente d'insertion de cartouche

Les programmes pour STF sous forme de cartouche s'insèrent ici. Les programmes sur cartouche se chargent instantanément, sans délai de chargement, ni encombrement de la mémoire. Jusqu'à 131.072 octets peuvent être enregistrés sur une cartouche. Le système gère la cartouche comme l'unité c.

Le côté droit de l'ordinateur



L'unité de disquette intégrée

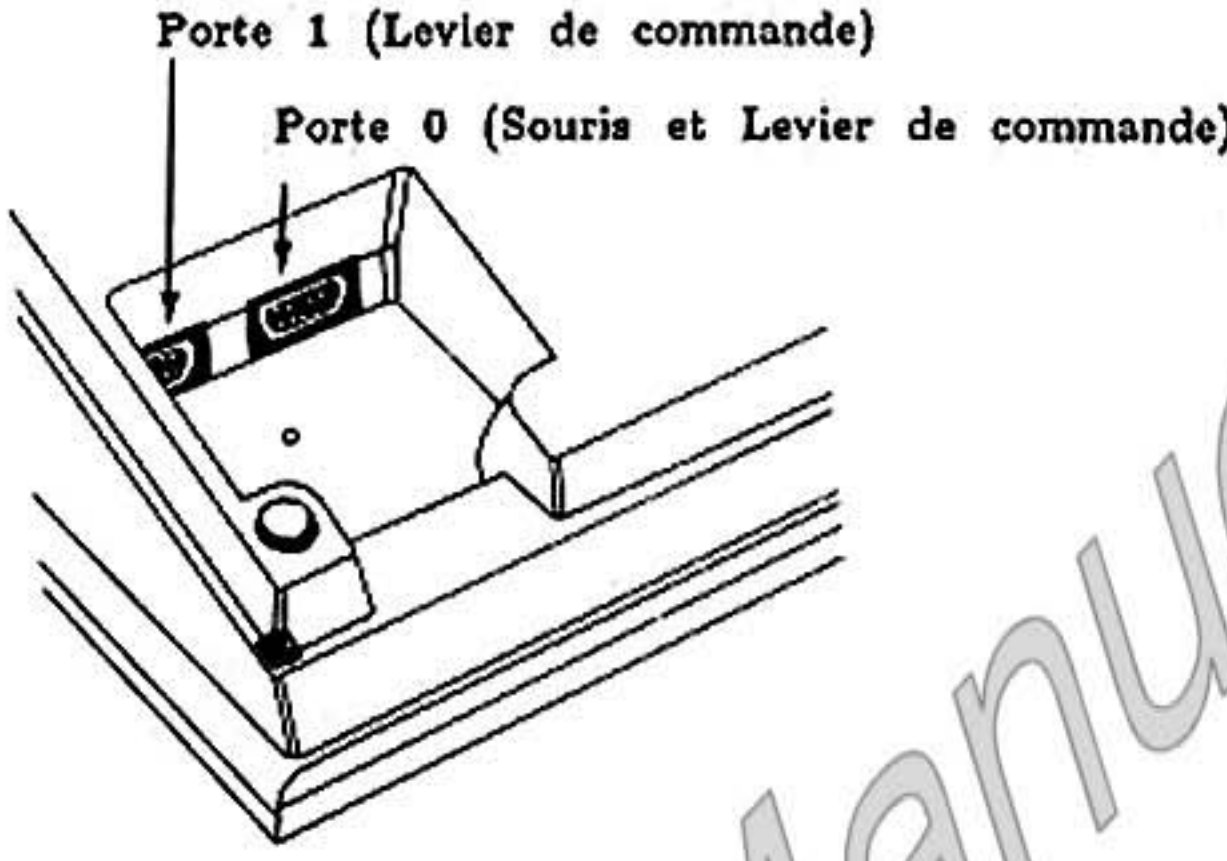
L'unité de disquette intégrée est une unité double face et double densité sur le 1040STF, simple face, double densité sur le 520STF, pouvant stocker 360 kilo-octets par face (720K au total sur le 1040STF et 360K au total sur le 520STF).

Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

Le côté inférieur droit



Souris et levier de commande

La souris se connecte sur la porte 0. Les leviers de commande se connectent sur la porte 0 ou 1. Les leviers de commande sont utilisés dans les programmes de jeux pour contrôler le déroulement du jeu sur l'écran.

Le vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

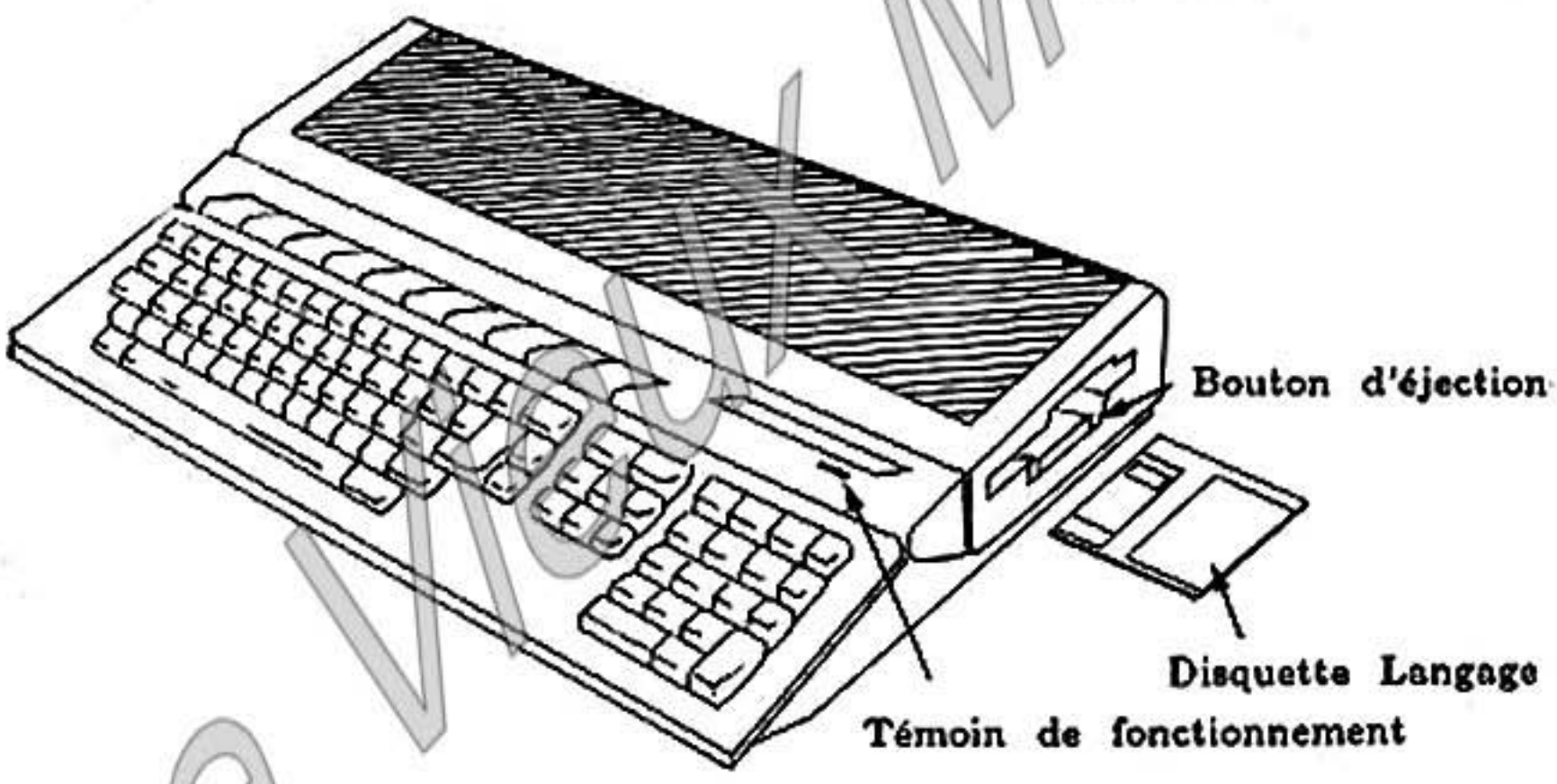
CHAPITRE 2

FONCTIONNEMENT DE L'ORDINATEUR ATARI STF - GENERALITES

ALLUMER LE SYSTEME

Lorsque tous les éléments ont été correctement connectés, vous pouvez mettre votre système sous tension. Pour cela, respectez les étapes suivantes:

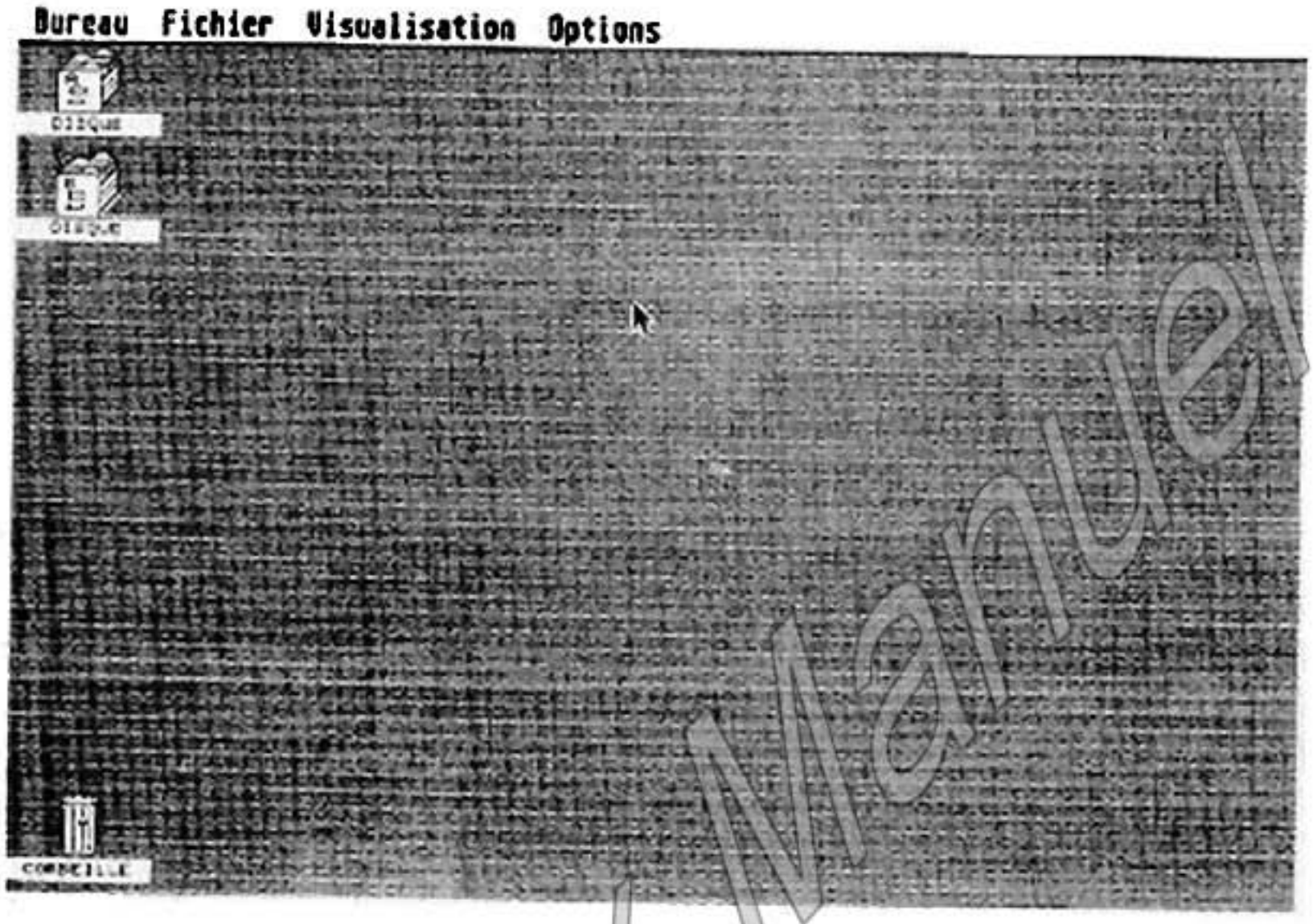
1. Prenez la disquette contenant le langage ST en la tenant par la partie en plastique, étiquette vers le haut, partie métallique dirigée vers le lecteur de disque. Insérez-la doucement dans le lecteur jusqu'au moment où un "clic" se fait entendre.



2. Allumez votre téléviseur ou votre moniteur, votre unité de disquette extérieure (si vous en avez une), puis l'ordinateur (il faut toujours allumer l'ordinateur en dernier). Le témoin de fonctionnement de l'unité de disque s'allume et le disque se met à tourner. L'icône Abeille apparait et certaines informations sont transférées depuis le disque en mémoire de l'ordinateur. (L'icône Abeille apparait à chaque fois que l'ordinateur lit ou écrit des données sur le disque). Au bout de quelques instants, l'écran se présente comme ceci:

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

LTF Abandonware France



Cet écran représente le Bureau GEM. C'est le point de départ de presque tout ce que vous ferez avec votre ordinateur STF. Au fur et à mesure de votre connaissance du système, Le Bureau GEM et ses nombreuses caractéristiques deviendront un point de référence important.

Note : Si le Bureau GEM n'apparait pas sur l'écran, éteignez l'ordinateur, assurez-vous que le moniteur est sous tension, que la disquette du langage ST est correctement insérée, et que toutes les connexions ont été correctement effectuées. Rallumez l'ordinateur. Si le problème persiste, consultez l'annexe A.

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

LTF Abandonware France

LE BUREAU GEM

GEM est l'abréviation de Graphics Environment Manager (Gestionnaire d'environnement graphique). C'est juste une façon de dire que le Bureau affiche et gère l'information au moyen d'images graphiques et de mots, au lieu d'utiliser seulement des mots. L'écran qui apparaît est appelé Bureau parce qu'il est graphiquement dessiné pour imiter et fonctionner comme un bureau.

Le Bureau GEM consiste en une ligne de Menu en haut de l'écran, trois icônes (images) sur le côté gauche et le reste de l'écran. La barre de menu donne accès aux utilitaires et applications disponibles à partir du Bureau GEM. L'icône "disque" permet de contrôler et de manipuler les informations contenues sur disquette. La Corbeille permet de déposer les informations qui ne sont pas à conserver. Le chapitre 3 décrit les icônes Disque et Corbeille. Le chapitre 4 décrit en détail la ligne de Menu.

LA SOURIS

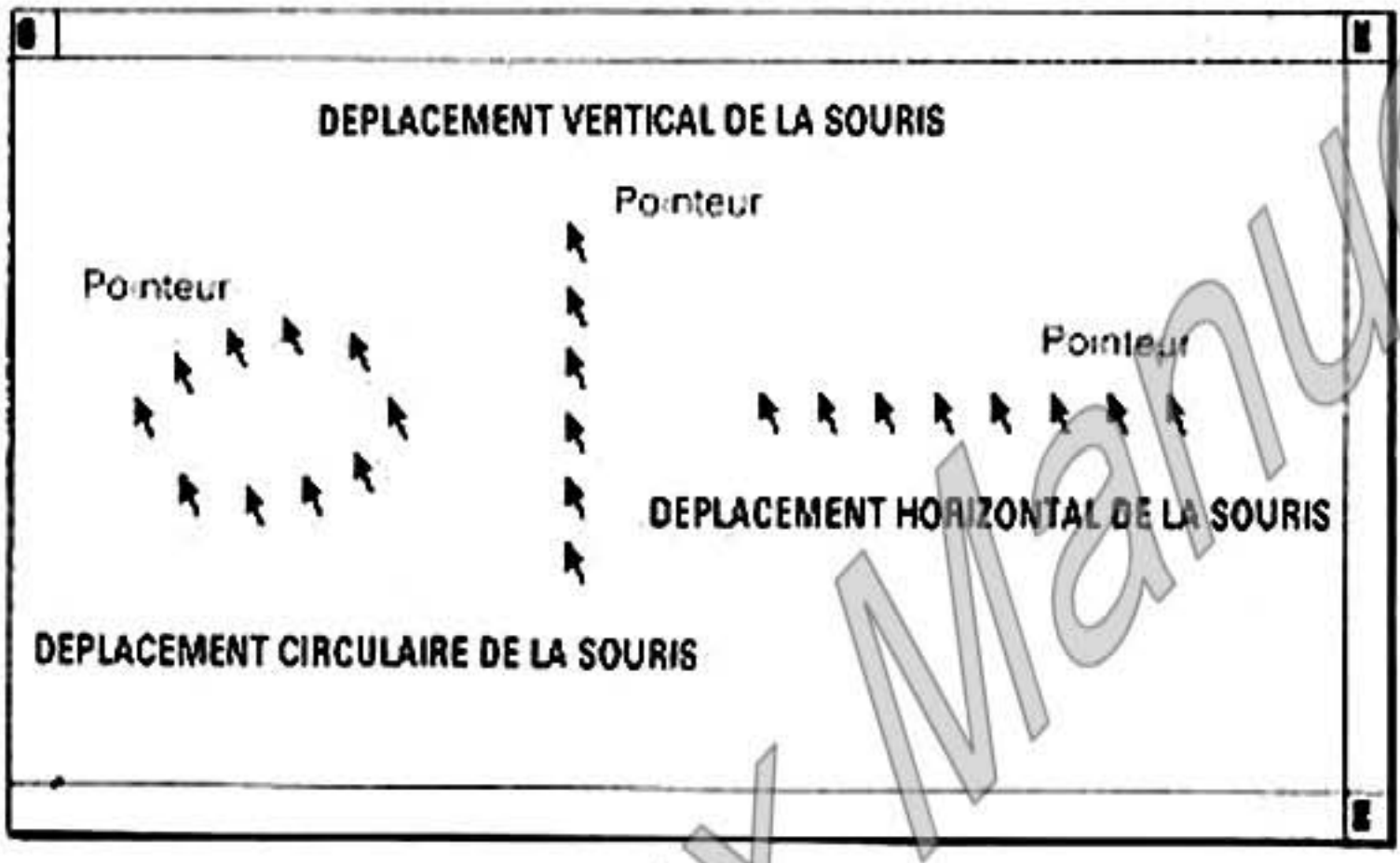
La souris est l'accessoire principal utilisé pour manipuler le Bureau et s'y déplacer. La souris est une petite boîte rectangulaire disposant de deux boutons sur le dessus, d'une bille sur le dessous et d'un câble reliant la souris à la porte Souris/Levier de commande de l'ordinateur.

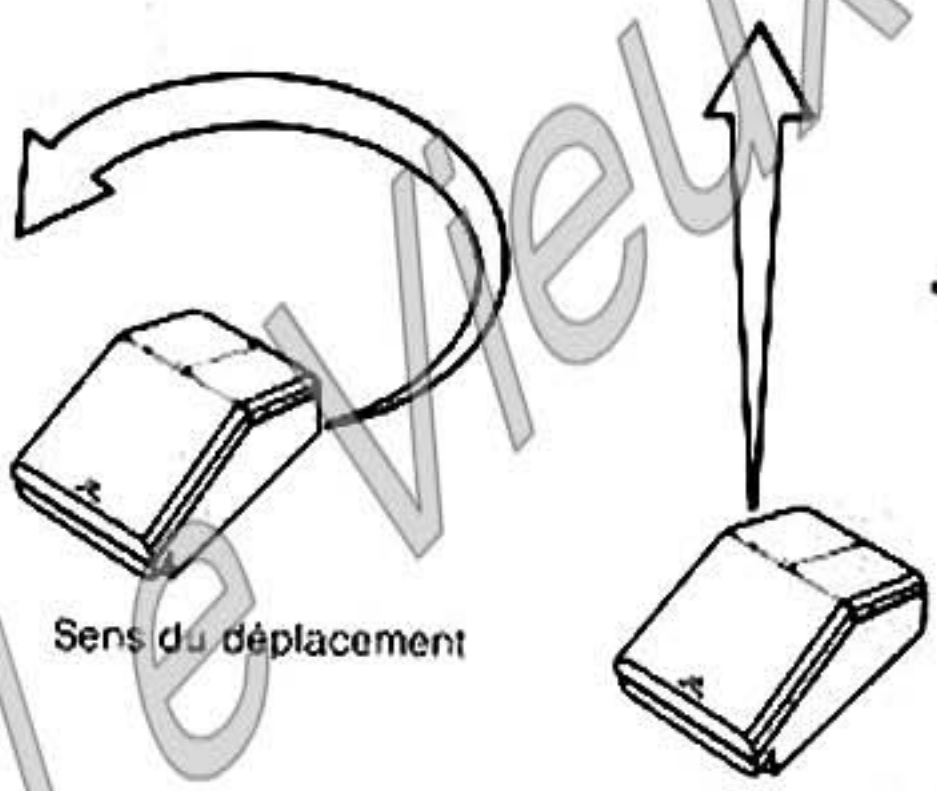
La souris détecte un déplacement (direction, distance et vitesse) par le mouvement de la bille sur la surface de travail. Sur l'écran une flèche, appelée "pointeur de souris", représente la position de la souris. La souris permet de positionner ce pointeur dans tout l'écran du Bureau GEM. Le bouton gauche sert à choisir une des options de l'écran. Le second bouton est utilisé dans les programmes d'application.

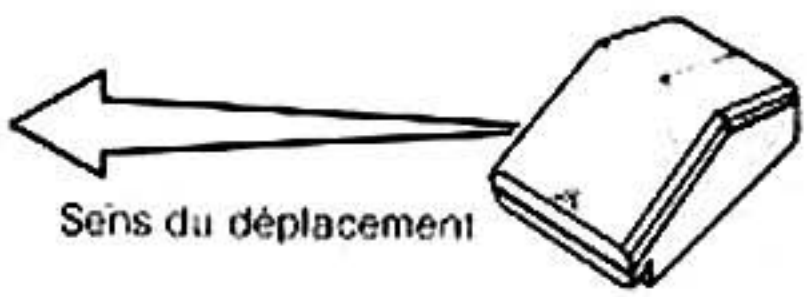
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Pour comprendre le fonctionnement de la souris, placez-la sur une surface plane et propre (votre table de travail par exemple), le câble dirigé vers l'ordinateur. Faites-la glisser dans tous les sens : à gauche, à droite, en avant, en arrière, ou même en cercle. Regardez en même temps le pointeur de souris se déplacer sur l'écran dans la même direction.







Pointer et cliquer

Sélectionner une icône dans le Bureau GEM, c'est informer l'ordinateur que vous désirez mettre en oeuvre le fichier ou la fonction représentée. Après avoir pointé le fichier désiré avec la souris, appuyez sur le bouton de gauche de la souris et relâchez-le aussitôt.

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

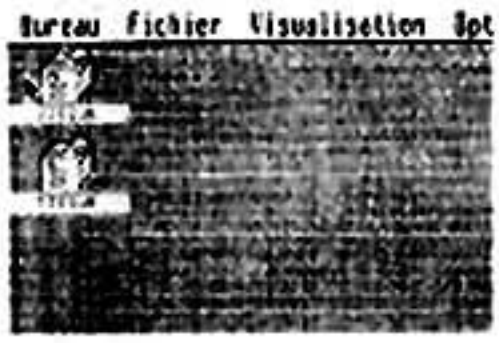
LTF Abandonware France

On appelle cette opération "cliquer".

Note : Pour régler la vitesse de cliquage et la sensibilité des boutons de la souris, consultez au chapitre 4, "Panneau de contrôle".

Sélection d'une icône
Pour "pointer" une icône, positionnez la pointe de la flèche sur cette icône.

Positionnement du Pointeur



Incorrect

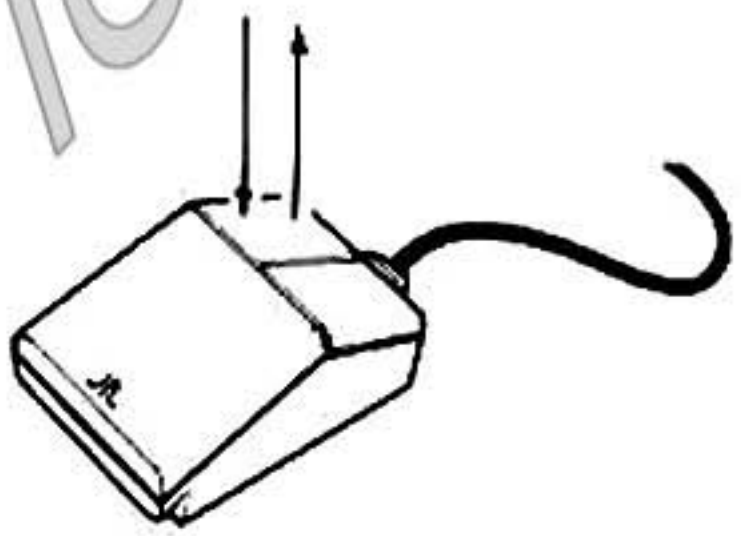


Correct



Incorrect

Pour sélectionner une icône, cliquez et puis relâchez immédiatement le bouton.

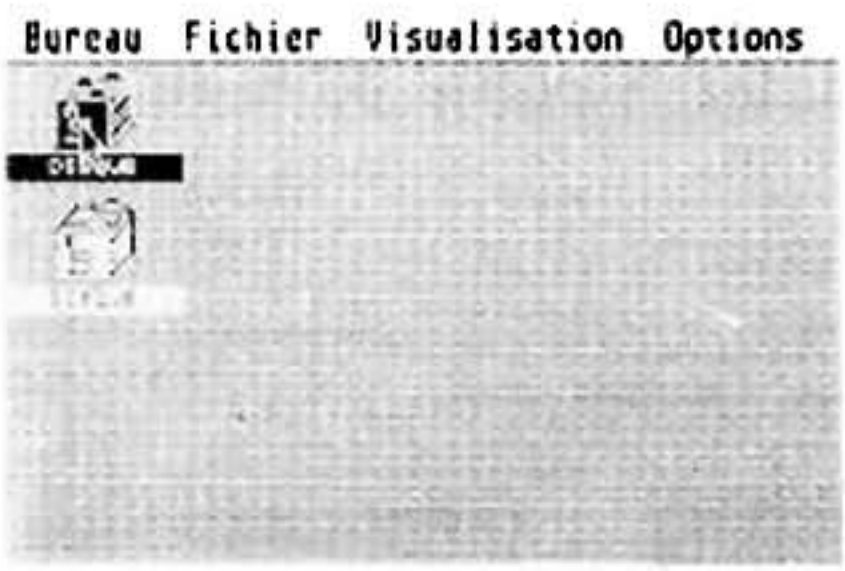


Exercez-vous ! Pointez une icône et cliquez.
Sitôt sélectionnée, l'icône prend une teinte plus sombre : vous êtes ainsi sûr de ne pas avoir pointé dans le vide.

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

LTF Abandonware France

Pour annuler une sélection, amenez le curseur en dehors de l'icône et cliquez dans le vide. Le fait de choisir une seconde icône avant d'annuler la première sélection, annule aussi, automatiquement, le premier choix. (Cf au Chapitre 3, "Sélections multiples".)



Sélection d'une Icône

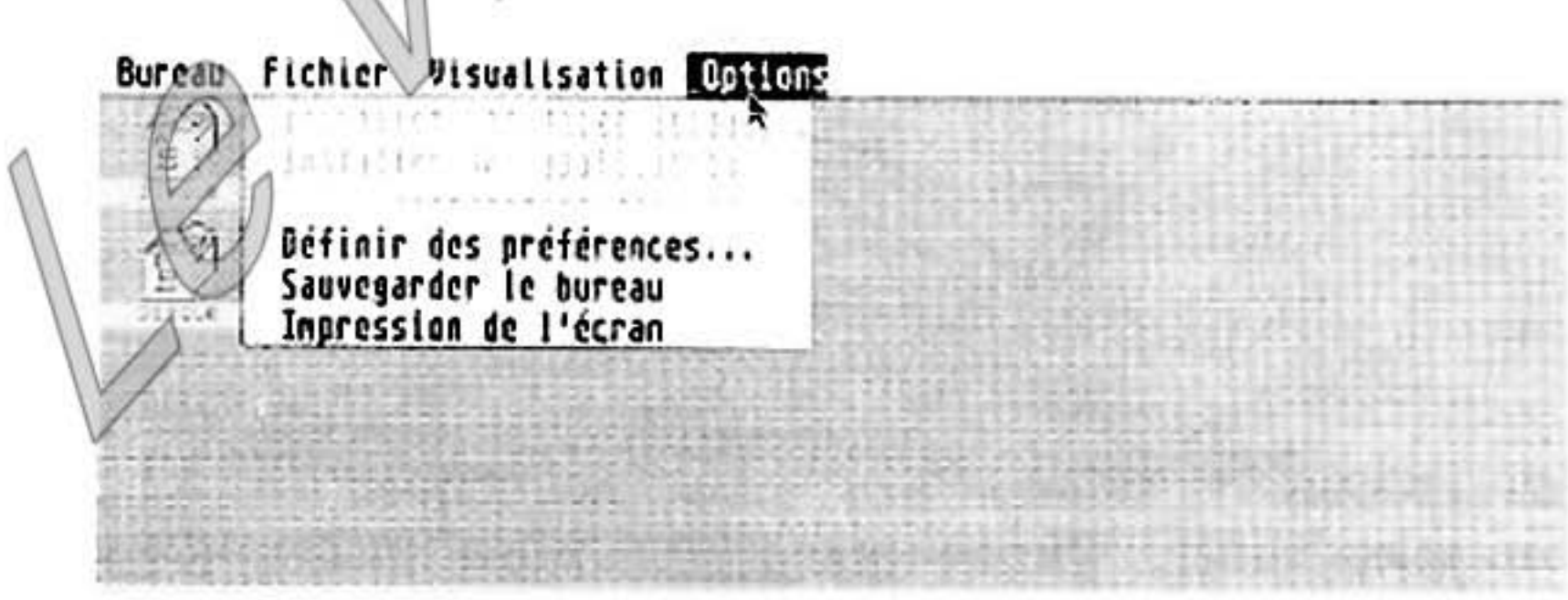


Annulation d'une sélection

Sélection de la barre de menu et options

Pour pointer sur une option du menu, déplacez le pointeur sur l'une des cases de la barre de menu. Le menu correspondant est aussitôt affiché. Déplacez maintenant le pointeur sur l'option du menu que vous désirez. Remarquez que les éléments que vous pointez apparaissent en inversion vidéo. Pour sélectionner une option de menu, cliquez lorsqu'elle est en inversion vidéo.

Pour sortir sans faire de sélection, déplacez le pointeur en dehors du menu et cliquez. Le déplacement vers une autre sélection annule automatiquement la première.



Positionnement du pointeur sur la barre du menu

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

LTF Abandonware France

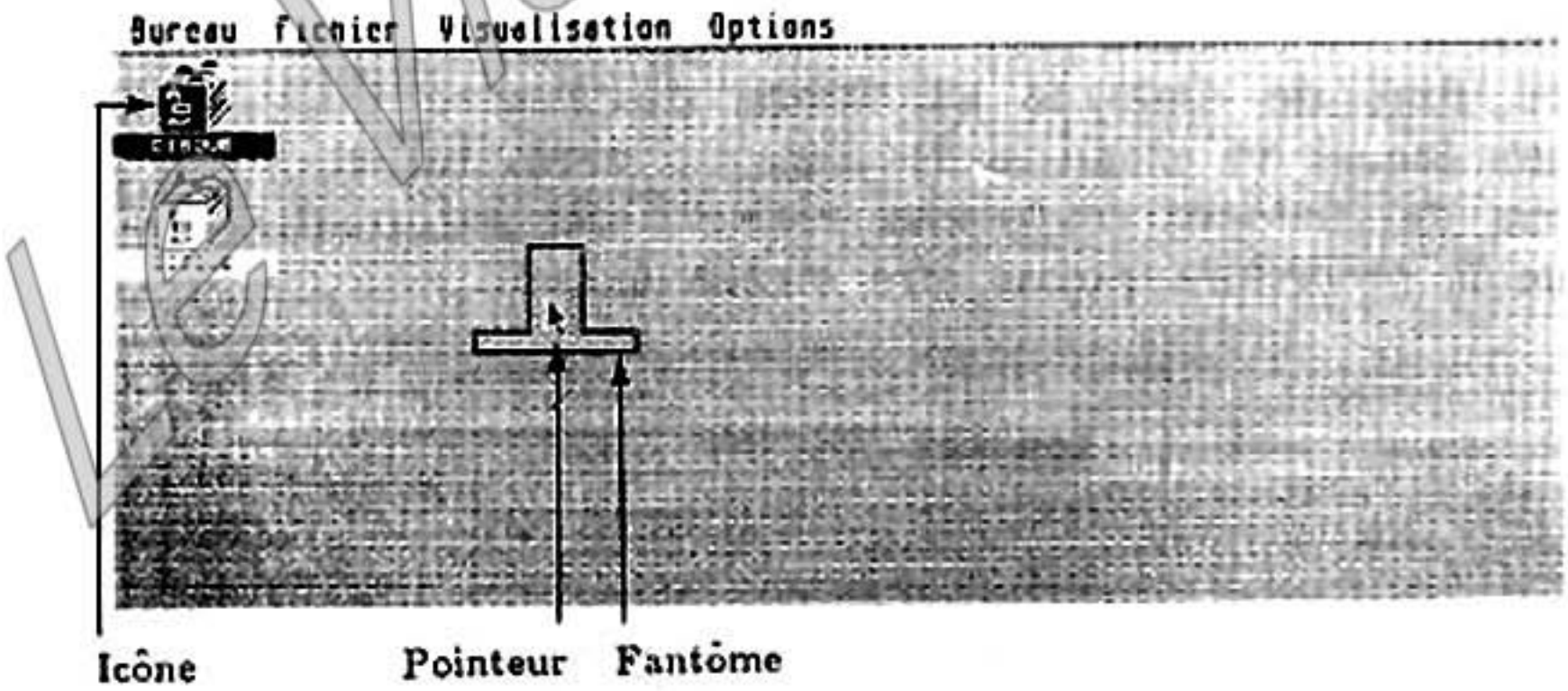


Positionnement du pointeur sur une option du menu

Tirer

Vous pouvez disposer les icônes du Bureau à votre guise, en la déplaçant d'un endroit à un autre. Pour déplacer une icône, sélectionnez-la (en cliquant sur le bouton de gauche de la souris), puis "tirez-la" jusqu'à l'endroit voulu en maintenant enfoncé le bouton de gauche lors du déplacement du pointeur. Celui-ci entraîne à sa suite un contour de l'icône appelé "fantôme". Lorsque vous relâchez le bouton, l'icône "saute" à sa nouvelle position.

Vous découvrirez plus tard de nombreux usages de cette possibilité, mais pour le moment, entraînez-vous à tirer les icônes où vous le désirez sur l'écran. Ainsi, vous pouvez aménager le Bureau selon votre goût.



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

LTF Abandonware France

Contrôle du pointeur de souris avec les touches curseur
Vous pouvez aussi utiliser les touches curseur pour déplacer le pointeur sur l'écran. La liste qui suit indique les combinaisons de touches qui contrôlent le déplacement du pointeur sans utiliser la souris.

[Alternate] [touche curseur] : Déplace le pointeur de 8 pixels dans la direction in diquée.

[Alternate] [shift] [touche curseur] : Déplace le pointeur d'un pixel dans la direction indiquée.

[Alternate] [Insert] : Sélectionne une icône. Identique à l'action du bouton gauche de la souris.

[Alternate] [Insert] [touche curseur] : Tire une icône

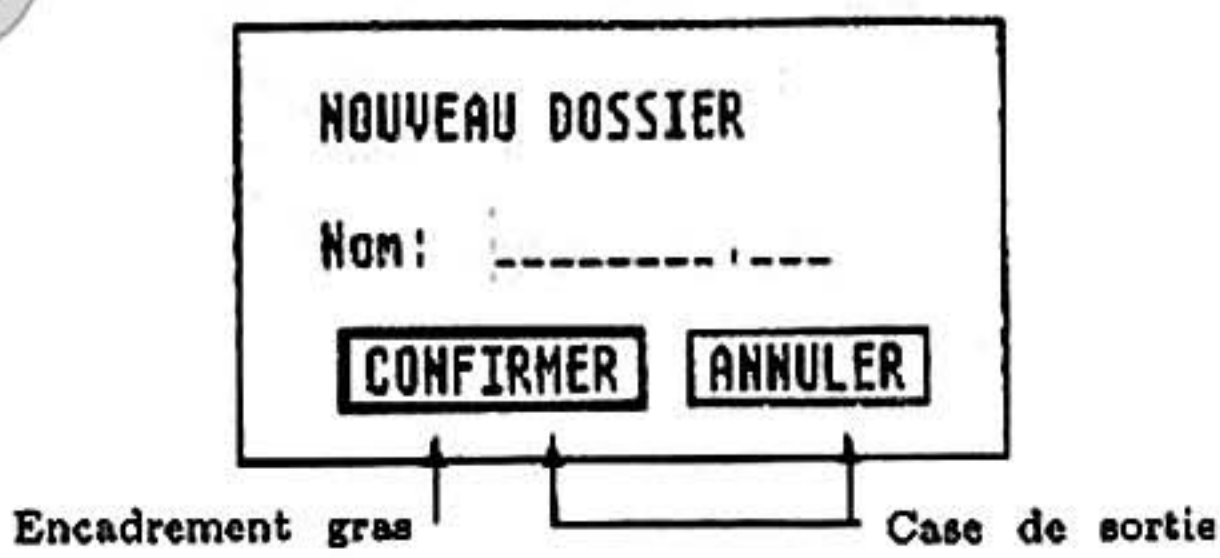
[Alternate] [Clr Home] : Identique à l'action du bouton droit de la souris.

Note : Pour régler la vitesse et la sensibilité des touches de commande du curseur, Cf chapitre 4 "Panneau de contrôle",

LES ZONES DE DIALOGUE ET LES MESSAGES D'ALARME

Les zones de dialogue

Lorsque l'ordinateur STF communique avec vous, il affiche une zone de dialogue au milieu du Bureau GEM, cadre dans lequel va s'établir le dialogue entre lui et vous. La zone de dialogue ci-dessous réclame des informations afin que la procédure puisse être menée à bien.

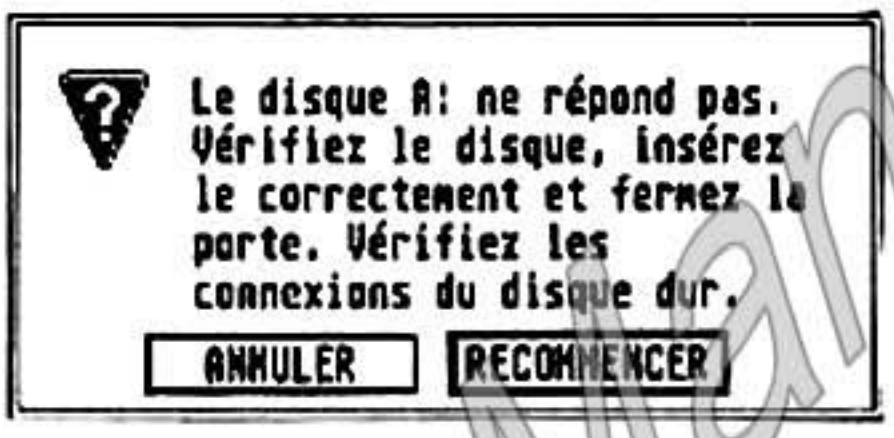


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Les messages d'alarme
Les messages d'alarme sont des zones de dialogue dans lesquelles apparaissent des panneaux STOP, des points d'interrogation ou d'exclamation. Les messages d'alarme vous mettent en garde sur le fait que l'opération en cours ou à venir est impossible ou mal indiquée.

Lorsqu'un message d'alarme apparaît, laissez-vous guider par l'explication affichée et cliquez dans la case correspondante.



COPIE DE LA DISQUETTE SYSTEME

Il est indispensable de créer une copie de sécurité de la disquette Langage ST. Si par hasard, cette disquette était endommagée, vous ne pourriez plus accèder à un grand nombre de fonctions du système.

Rien n'est plus facile que réaliser la copie d'une disquette. Commencez par vous munir d'une disquette vierge de 3 pouces 1/2 (Ce peut être une disquette simple ou double face, mais elle doit absolument être double densité). Vous les trouverez chez votre distributeur habituel. La procédure de copie est simple.

La disquette Langage ST
Avant de commencer la procédure de duplication, jetez un coup d'oeil au contenu de la disquette Langage ST. Comme vous le verrez, ce disque contient des enregistrements arrangés en fichiers. Pour visualiser ces fichiers, respectez les étapes suivantes:

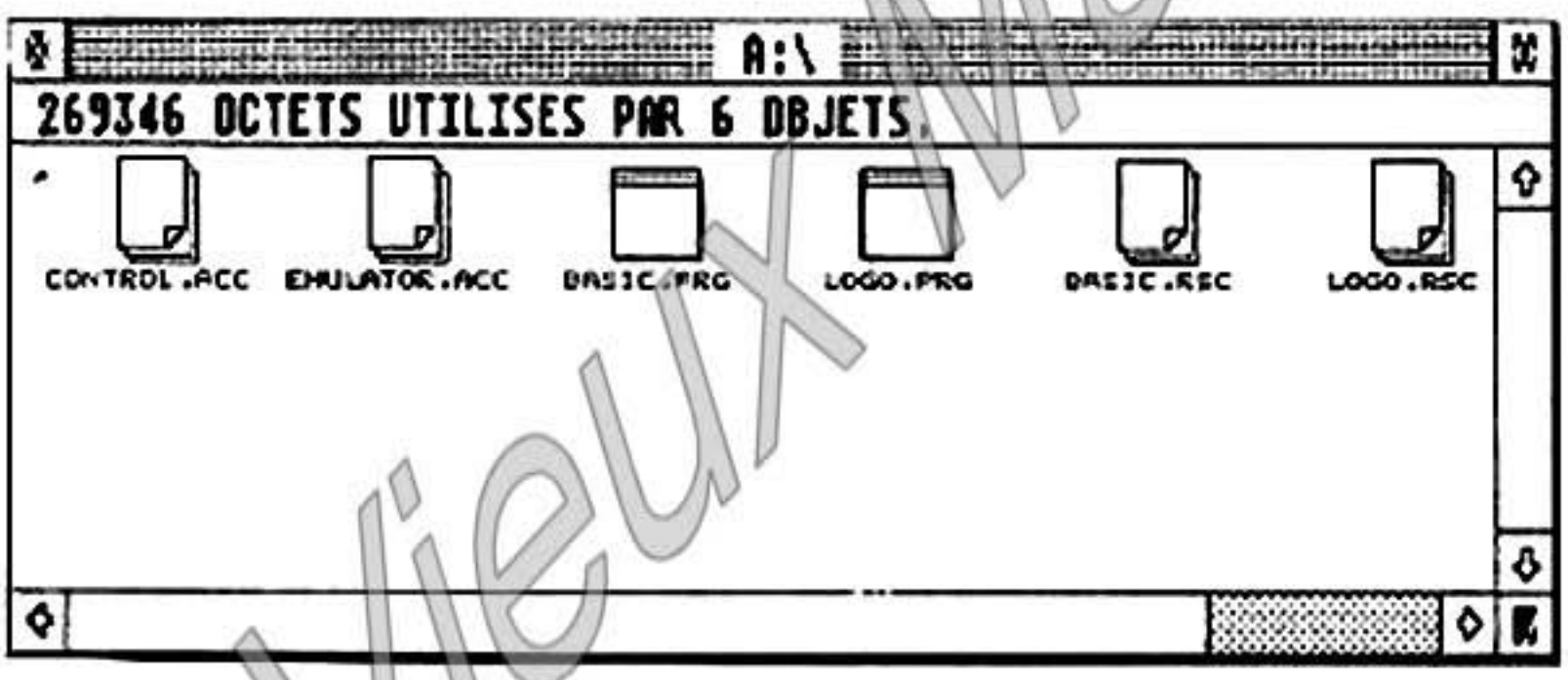
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

1. Lorsque la disquette est dans l'unité de disquette intégrée (unité A) et que le Bureau GEM est affiché, pointez sur l'icône de l'unité A et cliquez (ainsi vous sélectionnez l'unité A).

2. Pointez le mot FICHIER sur la Barre de Menu et déplacez le pointeur sur le mot OUVRIR qui apparait alors en inversion. Cliquez sur le bouton gauche (ainsi vous sélectionnez l'utilitaire Ouvrir).

3. Votre "fenêtre" sur le contenu de l'unité A est maintenant ouverte. Les fichiers du disque sont affichés sous forme d'icônes. Chaque icône comporte un nom (le nom du fichier). Prenez un instant pour vérifier que votre disquette Langage ST comporte véritablement des fichiers.



4. Maintenant, fermez la fenêtre de l'unité A. Positionnez le pointeur sur FICHIER, défilez le menu jusqu'à l'apparition de FERMER en inversion, puis cliquez le bouton gauche de la souris. La fenêtre de l'unité A a disparu.

Comment formater un disque vierge

Avant de copier la disquette Langage ST, vous devez préparer la disquette vierge à recevoir des informations. Cette procédure est appelée "formatage". Pour réaliser ce formatage, suivez les étapes suivantes et lisez les messages qui apparaissent dans les zones de dialogue sur l'écran :

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

LTF Abandonware France

1. Si vous ne possédez qu'une unité de disquette, retirez la disquette Langage ST en appuyant sur le bouton d'éjection et insérez-y la disquette vierge. Gardez la disquette Langage ST à portée de main.

Si vous possédez deux unités de disquette, insérez la disquette Langage ST dans l'unité A et la disquette vierge dans l'unité B (l'unité externe). Avec deux unités de disquette, vous pourrez conserver la disquette Langage ST dans le drive A et la disquette vierge dans l'unité B tout au long de l'opération de formatage.

2. Si vous ne disposez que d'une unité, sélectionnez l'icône de l'unité A, puis FICHIER sur la Barre de menu et FORMATAGE dans ce menu.



Si vous disposez de deux unités, sélectionnez l'icône de l'unité B, puis FICHIER sur la Barre de menu et FORMATAGE dans ce menu.

3. Le Bureau GEM affiche le message d'alarme:



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

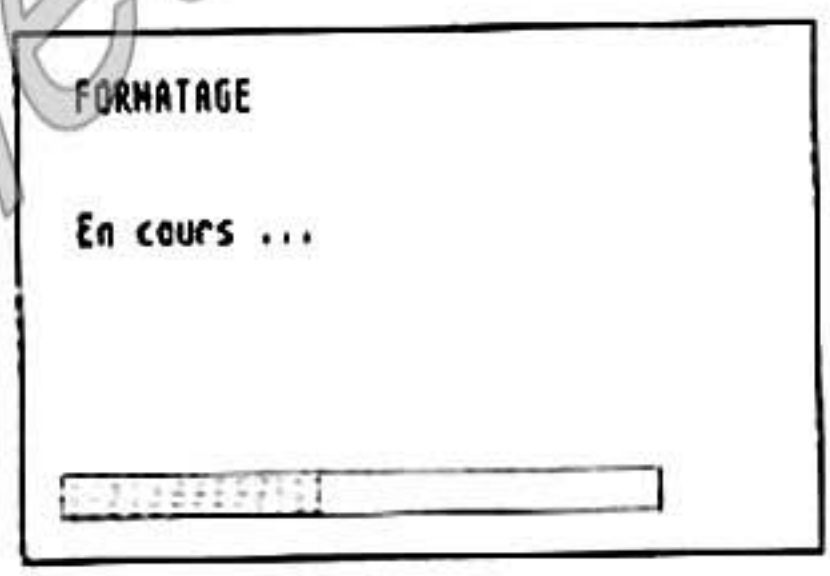
LTF Abandonware France

Par sécurité, ce message vous rappelle que le formatage efface toutes les données présentes sur le disque. Puisque vous commencez avec une disquette vierge, ce message ne vous concerne pas. Cliquez sur la case CONFIRMER et passez à la zone suivante.



4. Vérifiez que l'option SIMPLE FACE est en inversion vidéo, et cliquez sur la case FORMATER (ne donnez pas de nom au disque).

5. L'apparition du message EN COURS et le remplissage de la zone de formatage indiquent l'état d'avancement de l'opération.



Votre disquette est maintenant formatée. Elle peut contenir 357.376 octets d'information, ce qui est largement suffisant pour copier la disquette Langage ST. Cliquez sur la case CONFIRMER pour revenir à la zone de formatage. Cliquez sur la case SORTIR pour revenir au Bureau GEM.

Le vieux Manuel

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

Si la disquette ne peut pas contenir 357.376 octets, c'est qu'elle est défectueuse. Recommencez le formatage. Si le problème persiste, utilisez une autre disquette vierge.

Comment copier la disquette Langage ST

Suivez ces étapes pour copier le disque Langage ST sur la disquette que vous venez de formater. Si votre disquette Langage ST dispose d'une languette de protection écriture, mettez-la en position ouverte (protégée) :

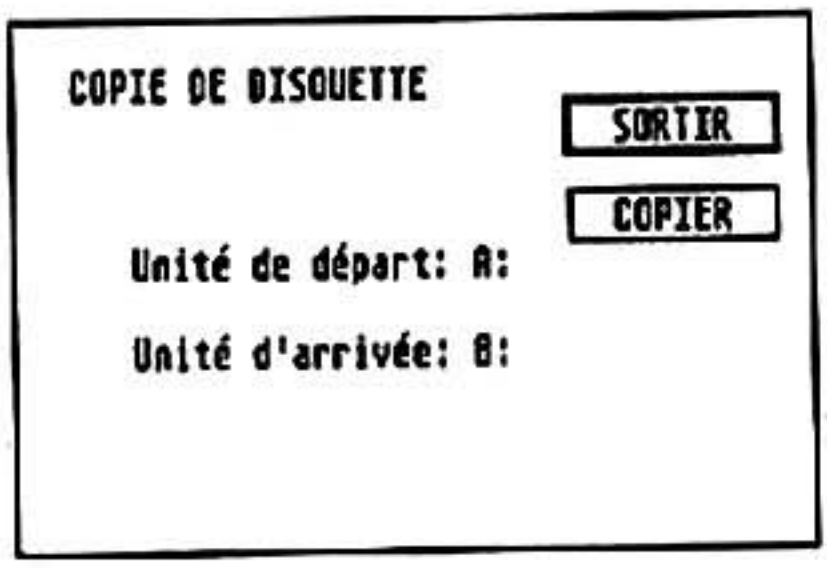
1. Si vous ne disposez que d'une seule unité, insérez la disquette Langage ST dans l'unité, sélectionnez l'unité A avec le pointeur et tirez-la au-dessus de l'unité B. Lorsque l'icône de l'unité B est inversée, relâchez le bouton gauche de la souris (lorsque vous ne travaillez qu'avec une seule unité, copier sur le disque B signifie simplement que votre unité se comporte à la fois comme l'unité A et l'unité B pour la copie).



Si vous possédez deux unités, vérifiez que la disquette Langage ST est bien dans l'unité A et le disque formaté dans l'unité (externe) B. Pointez l'icône de l'unité A et tirez-la au-dessus de l'unité B. Lorsque l'icône de l'unité B est inversée, relâchez le bouton de la souris.

2. Par précaution, un message d'alarme est affiché pour indiquer que la copie du disque A sur le disque B efface toutes les informations préalables du disque B. A nouveau, ce message ne vous concerne pas, puisque vous utilisez un disque vierge. Cliquez la case OK. La zone de Copie de disquette apparaît.

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



Cliquez la case COPIER et suivez les messages pour finir l'opération de copie. Le système vous indiquera à quel moment permuter les disquettes (lorsque vous ne disposez que d'une seule unité) jusqu'à la fin du traitement. L'ordinateur affiche l'état d'avancement de la copie dans deux zones de dialogue.



L'unité "de départ" représente la disquette originale (Langage ST) et l'unité "d'arrivée" la disquette que vous venez de formater.

3. Lorsque le traitement est terminé, la zone COPIE DE DISQUETTE s'affiche à nouveau. Cliquez sur la case SORTIR pour revenir au Bureau GEM. Rangez la disquette Langage ST originale dans un endroit sûr. Collez une étiquette sur la disquette que nous venons d'obtenir et avec laquelle vous allez désormais travailler.

Note : Pour plus d'informations sur ces procédures, consultez le chapitre 3 "Copie de fichier" et le chapitre 4 "Formatage".

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

LTF Abandonware France

LES DISQUES ET L'UNITE DE DISQUETTE

La plupart des informations utilisées dans votre ATARI STF seront enregistrées sur des disquettes de 3 pouces 1/2. Les disquettes et l'unité de disquette permettent aussi bien de charger des informations en mémoire que d'enregistrer des programmes et autres informations que vous créez avec votre ordinateur.

Note : Consultez l'Annexe A pour d'autres informations sur la manipulation des disquettes et des unités de disquette.

Simple Face/Double face (1040STF)

L'unité de disquette intégrée à votre ordinateur 1040STF est une unité double face, ce qui signifie qu'elle peut enregistrer et lire des informations sur les deux faces du disque. Cette possibilité augmente considérablement la capacité, jusqu'à 726.016 octets par disque. Vous devez utiliser des disques double face lorsque vous utilisez l'option de formatage double face.

Votre unité accepte aussi des disques simple face, sur lesquels on ne peut enregistrer qu'une seule face. Cette possibilité est importante car la plupart des programmes d'application ne sont enregistrés que sur une face. Les disques double face peuvent être formatés sur une seule face. Dans ce cas, ils ne peuvent être utilisés que sur la face formatée.

Vous ne pouvez pas copier directement une disquette simple face sur une disquette formatée double face, ou vice versa. La disquette Langage ST livrée avec le système est une disquette simple face. C'est pourquoi vous devez formater votre disquette en simple face, bien que votre lecteur soit double face ainsi que, peut-être, votre disquette vierge. Pour savoir comment faire un transfert d'information entre les deux formats, consultez dans le chapitre 3 "Copier des fichiers" et dans le chapitre 4 "Nouveaux dossiers".

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

LTF Abandonware France

Simple face (520STF)
L'unité de disquette intégrée à votre ordinateur 520STF est une unité simple face, ce qui signifie qu'elle ne peut enregistrer et lire des informations que sur une seule face du disque. Cette possibilité permet d'avoir 357.376 octets par disque.

Double densité
Votre unité de disque travaille aussi en double densité. Cela veut dire que vous devez utiliser des disquettes double densité, qu'elles soient simple ou double face. La plupart des disquettes de 3 pouces 1/2 sont en double densité, mais pas toutes. Une disquette double densité porte clairement cette mention. Si ce n'est pas le cas, ne l'utilisez pas car vos enregistrements manqueront de fiabilité.

Protection contre l'écriture
Protéger une disquette contre l'écriture, c'est empêcher l'altération de son contenu en interdisant l'écriture ou l'enregistrement de toute nouvelle information. "Ecrire" signifie mettre l'information sur le disque, l'ordinateur et l'unité de disquette travaillant ensemble. "Lire" signifie au contraire, prendre l'information sur la disquette pour la mettre en mémoire de l'ordinateur.

L'enveloppe en plastique rigide de la plupart des disquettes présente, dans l'angle inférieur gauche (vu de dessus dans le sens d'insertion), une petite fenêtre de protection contre l'écriture. En retournant la disquette, vous découvrirez un loquet coulissant. Une disquette est protégée contre l'écriture lorsque ce loquet n'obstrue pas la fenêtre.

Lorsqu'aucune fenêtre n'est apparente, il est généralement possible de protéger tout de même la disquette, en faisant glisser le loquet vers le bas.

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

LTF Abandonware France

Toute opération de modification (formatage, effacement ou écriture) est impossible sur une disquette protégée. Vous pouvez naturellement retirer la protection à tout moment, en déplaçant le loquet.



Avant de dupliquer une disquette ou de copier sur une autre certains de ses fichiers, il est préférable (surtout si vous ne possédez qu'une seule unité de disquette) de protéger la disquette source (originale) contre l'écriture. Ainsi, vous ne risquerez pas d'altérer son contenu en l'insérant par mégarde à la place de la disquette objet (destination), au moment où l'ordinateur s'apprête à recopier des données.

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

LTF Abandonware France

CHAPITRE 3

ICONES, FENETRES ET FICHIERS

ICONES

Les icônes disquette

Lorsque vous allumez votre ordinateur ATARI STF, le Bureau GEM affiche deux icônes de disquette dans le coin supérieur gauche de l'écran:





Les icônes elles-mêmes ne ressemblent pas à des unités de disquette, mais à des tiroirs. Les disquettes et les unités constituent le système de fichier de l'ordinateur, c'est à dire le moyen de stocker et de retrouver les informations lorsque vous travaillez avec le STF. Les icônes des unités de disquette permettent de visualiser, contrôler et manipuler les fichiers stockés sur les disquettes.

L'icône Corbeille

L'icône Corbeille porte bien son nom : pour vous débarrasser d'un fichier ou d'un dossier, il vous suffit de le tirer jusqu'à la Corbeille. Il sera alors effacé de la disquette.



Attention : En fait, l'icône Corbeille est plutôt un incinérateur qu'une corbeille. Pas question d'aller y fouiller pour récupérer un objet jeté par mégarde. La suppression est définitive.

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

LTF Abandonware France

FENETRES ET FICHIERS

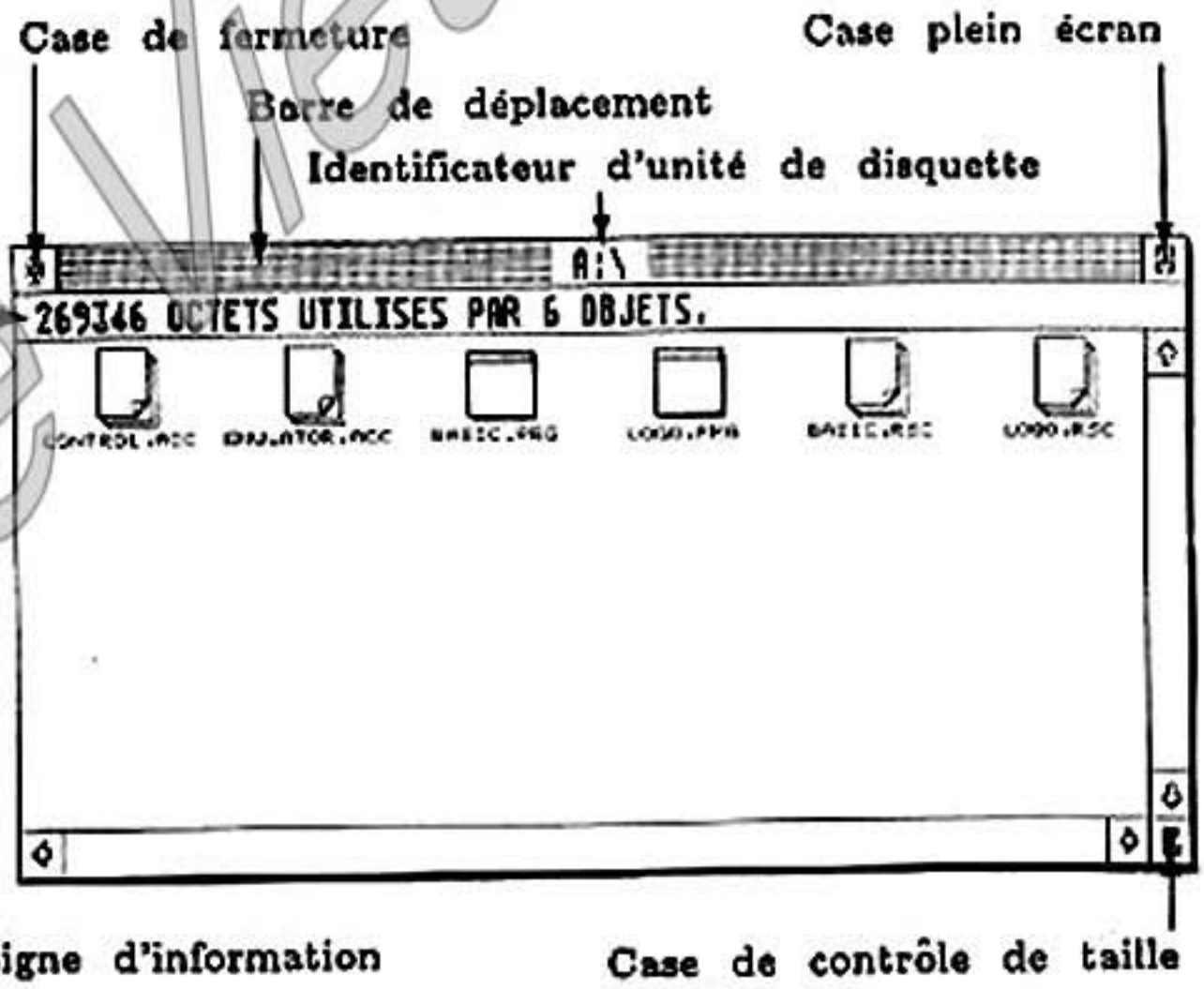
Sur la plupart des ordinateurs, chaque activité occupe la totalité de l'écran d'affichage. Sur le STF, les activités sont incluses dans des zones appelées "fenêtres" fonctionant comme des écrans dans l'écran. Le Bureau GEM permet l'ouverture simultanée de quatre fenêtres.

Note : Les fenêtres reproduites dans ce manuel sont de simples exemples. Il est normal que vous obteniez des noms de fichiers et des nombres d'octets différents.

L'ouverture des fenêtres

Il y a deux méthodes pour ouvrir une fenêtre. La première est celle que vous avez déjà utilisée: sélectionner l'icône d'une unité, pointer et cliquer l'option OUVRIR dans le menu FICHIER.

La seconde méthode est appelée "double cliquage". Elle est à la fois plus rapide et plus pratique que l'utilisation de l'option OUVRIR. Pointez simplement l'icône de l'unité et cliquez rapidement deux fois. Lorsque le Bureau GEM est affiché et que la disquette système se trouve dans l'unité A, essayez le double cliquage pour ouvrir sa fenêtre.



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

LTF Abandonware France

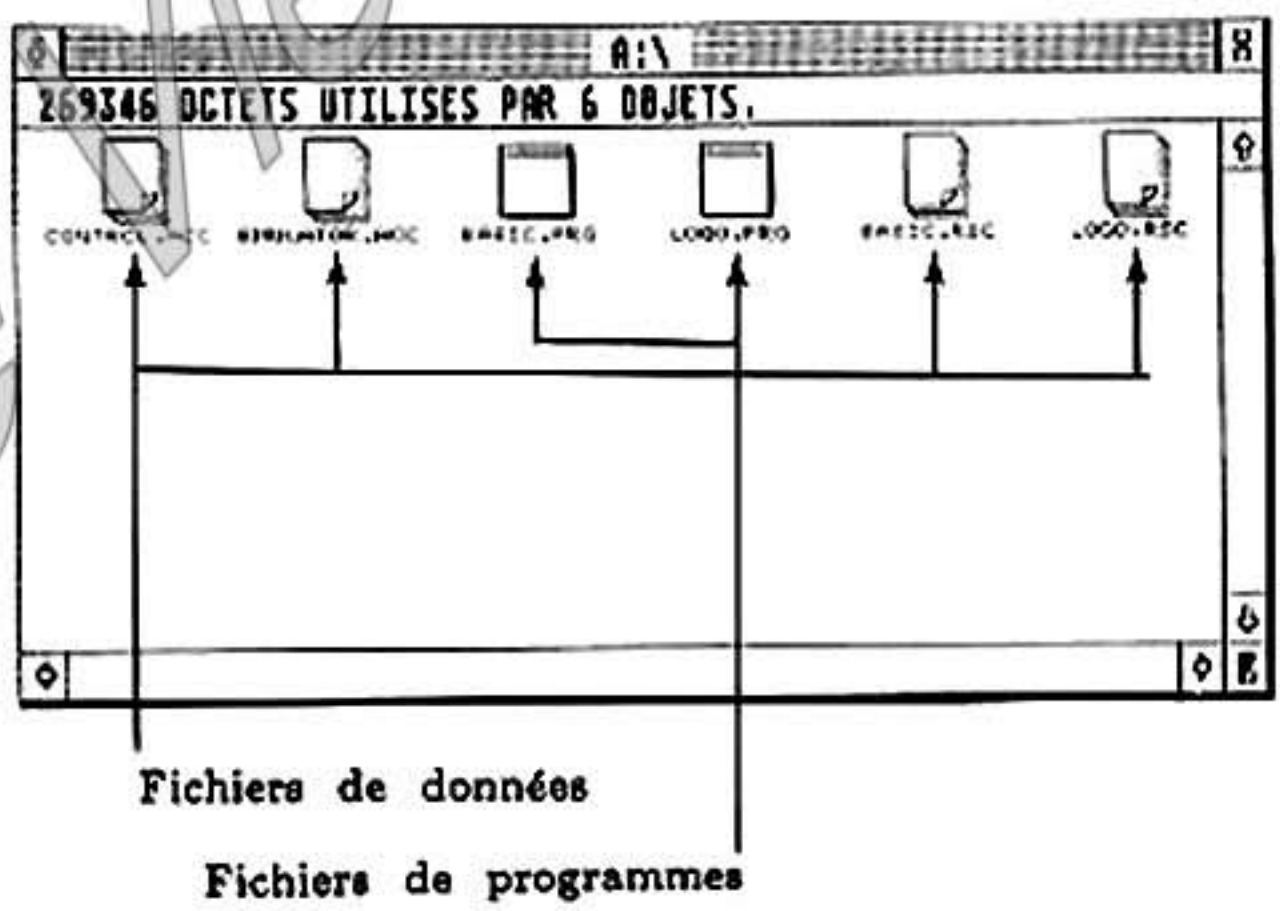
A l'ouverture de la fenêtre de l'unité A, plusieurs icônes de fichier s'affichent avec leur nom, ainsi que les utilitaires disponibles sur les côtés supérieur, inférieur et droit de la fenêtre.

L'identificateur d'unité de disquette rappelle sur quelle unité vous êtes en train de travailler (A ou B). La ligne d'informations indique le nombre d'octets utilisés sur la disquette et le nombre d'objets qui les occupe. Pour connaître le nombre d'octets disponibles, faites appel à l'option INFORMATIONS du menu FICHIER (chapitre 4).

Une fenêtre est active lorsque sa barre de déplacement (bord supérieur) est sombre et que les barres de défilement (bords droit et inférieur) contiennent les flèches de défilement et les cases utilitaires. Vous pouvez alors modifier sa taille, la déplacer, la tirer ou faire défiler son contenu. Une seule fenêtre est active à un moment donné. Si plusieurs fenêtres sont ouvertes, il suffit, pour activer celle de votre choix, de cliquer après l'avoir pointée.

Types de fichiers

Le STF stocke deux types de fichier sur la disquette: les fichiers programmes et les fichiers de données.



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

LTF Abandonware France

Les icônes en forme de feuille de papier cornée représentent les fichiers de données. Ce sont des fichiers qui contiennent des données utilisées par les programmes d'application.

Les icônes sans coin corné représentent les fichiers de programme. Ces fichiers contiennent des programmes d'application.

Il existe un troisième type d'icône pour les dossiers. Les dossiers rassemblent plusieurs fichiers. Consultez "Nouveau dossier" (chapitre 4) pour plus d'informations sur les dossiers.

Ouverture (exécution) des fichiers

Il y a deux méthodes pour ouvrir un fichier à partir du Bureau GEM. La première consiste à choisir l'icône du fichier, pointer et cliquer l'option OUVRIR du menu FICHIER La deuxième méthode consiste à effectuer un double cliquage sur l'icône du fichier.

Essayez de faire un double cliquage sur SAMPLE.PRG. L'icône ouvre une fenêtre et le programme commence à s'exécuter. Ce programme est destiné à vous exercer à dimensionner, déplacer et fermer les fenêtres. Pour sortir de ce programme, fermez la fenêtre du programme.

Vous ne pouvez imprimer ou afficher qu'un seul fichier de données. Une zone de dialogue vous informera de cela, si un fichier est déjà ouvert.

Le Vieux Manuel

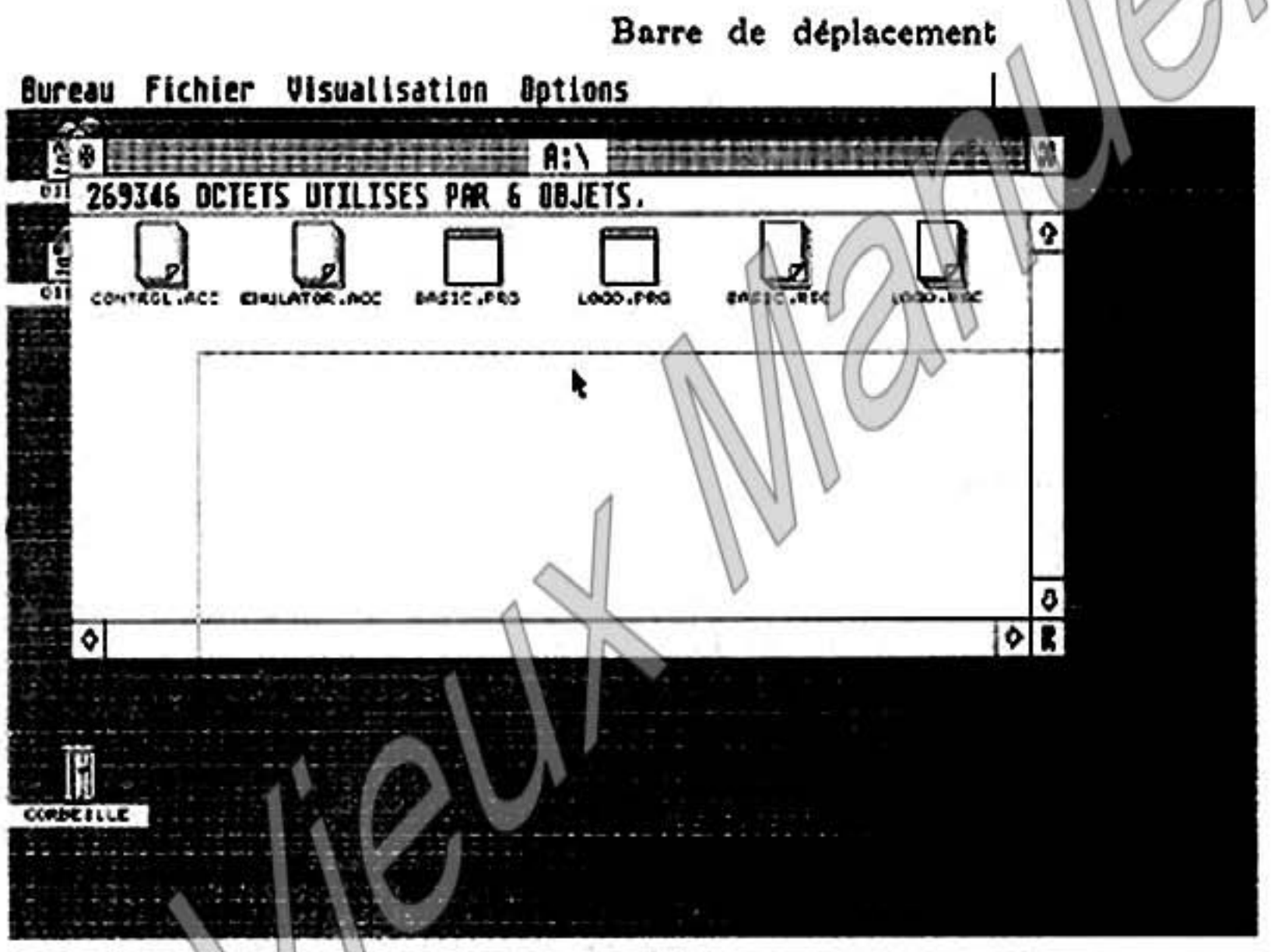
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Déplacement des fenêtres

Vous pouvez placer une fenêtre à n'importe quel endroit du Bureau en utilisant la barre de déplacement située le long du bord supérieur. Pour cela, pointez cette barre et appuyez sur le bouton gauche de la souris tout en tirant la fenêtre jusqu'à l'endroit désiré, puis relâchez-le.

Le déplacement des fenêtres est particulièrement utile pour l'ouverture simultanée de plusieurs fenêtres et le transfert de fichiers ou de dossiers d'une fenêtre à une autre.



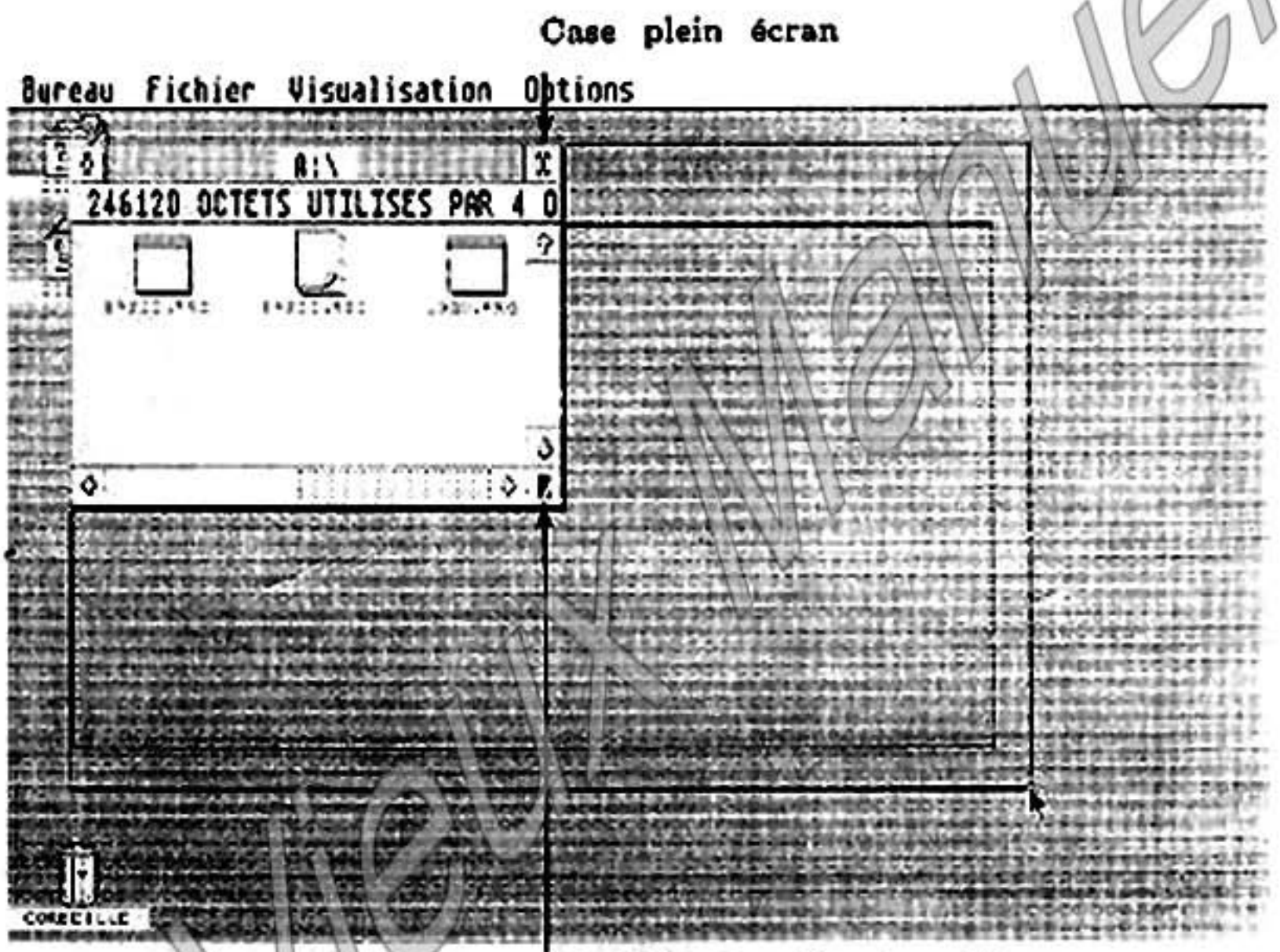
Le vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

La taille des fenêtres

Vous pouvez donner à une fenêtre les dimensions que vous désirez. Pointez la case de contrôle de taille dans le coin inférieur droit de la fenêtre, puis appuyez et maintenez appuyé le bouton gauche de la souris tout en tirant la case dans la direction voulue (vers le bas pour l'étirer, le haut pour la raccourcir, la droite pour l'élargir, la gauche pour la rétrécir).

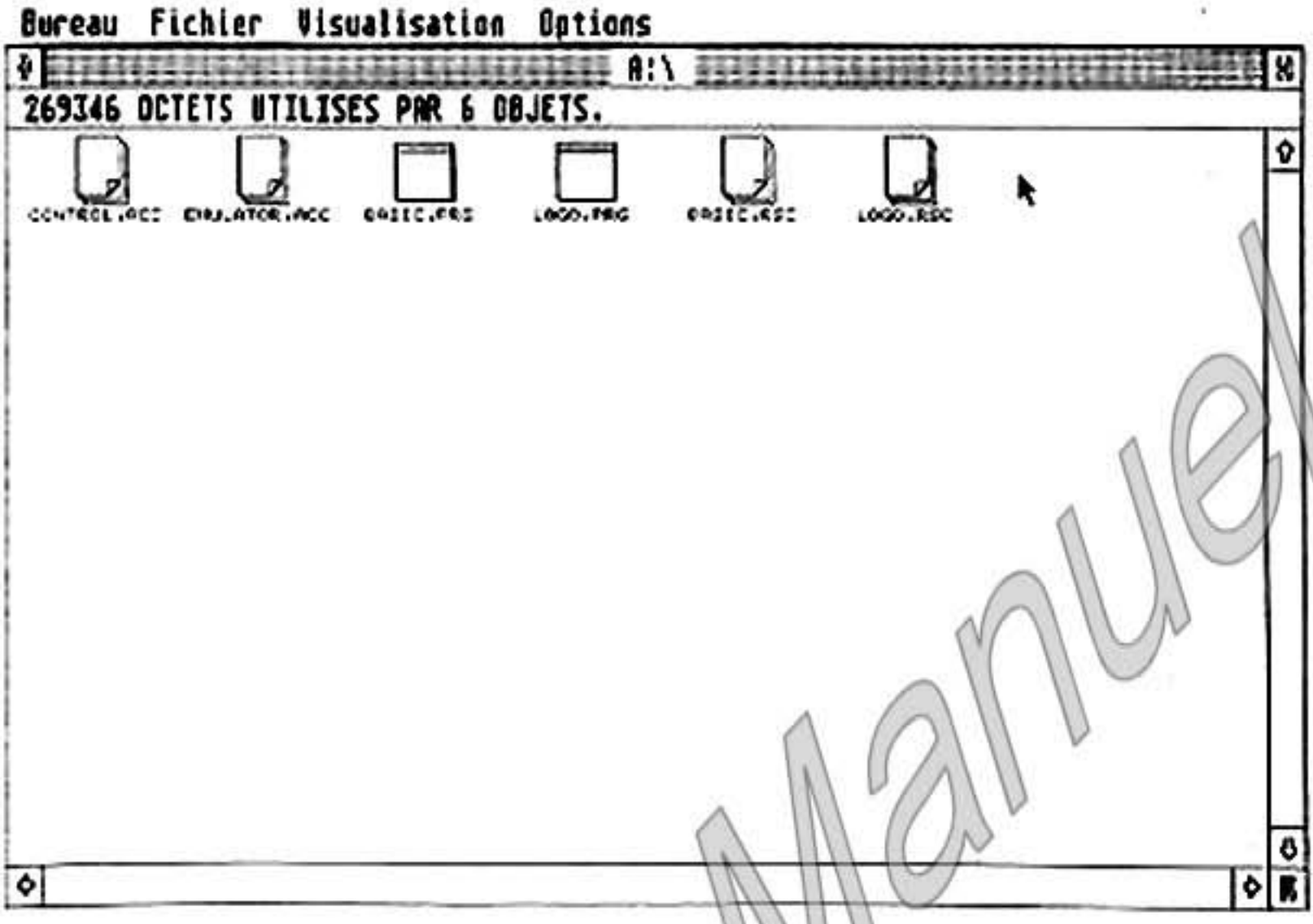


L'accès à la taille des fenêtres est aussi très utile pour positionner plusieurs fenêtres sur l'écran et effectuer des transferts de fichiers ou de dossiers de l'une à l'autre.

Un moyen rapide d'agrandir une fenêtre est de pointer et de cliquer la petite case située dans le coin supérieur droit de la fenêtre. Lorsque vous cliquez cette case, la fenêtre s'agrandit pour recouvrir tout l'écran. Un second clic la fait revenir à sa taille, forme et position initiale.

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

LTF Abandonware France



Le défilement des fenêtre

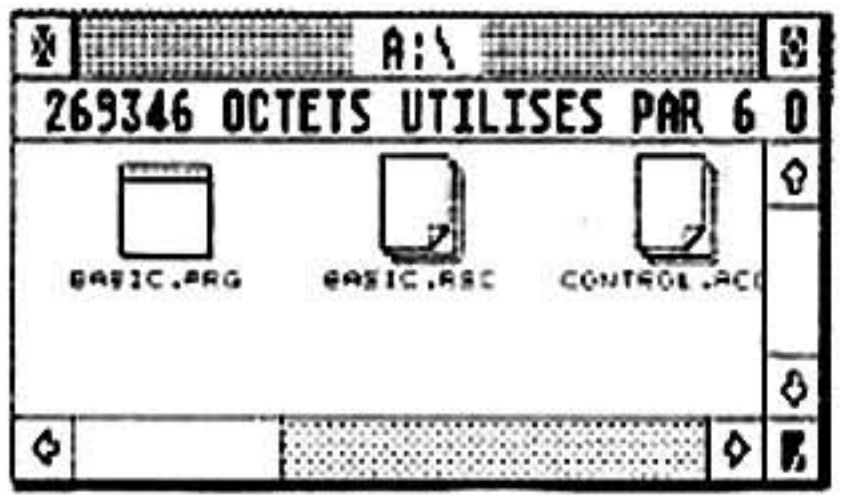
Comment faire apparaître des objets sortant du cadre d'une fenêtre que l'on ne peut plus agrandir? En faisant défiler le contenu de cette fenêtre. Les deux barres de défilement, **l'Ascenseur** le long du bord droit et le **Tapis roulant** le long du bord inférieur permettent respectivement le défilement vertical et horizontal.

Une partie de la barre de défilement est foncée lorsqu'il existe des fichiers cachés dont vous ne connaîtriez pas l'existance autrement. La flèche indique alors la direction dans laquelle se trouvent les éléments cachés. La partie claire de la barre de défilement indique la proportion des fichiers visibles. Si toute la barre de défilement est claire, aucun fichier n'est caché.

Les flèches situées à chaque extrémité des deux barres indiquent la direction des fichiers cachés. Pour faire défiler le contenu d'une fenêtre, pointez la flèche orientée dans la direction voulue et cliquez. Un défilement d'une unité (icône) est alors effectué.

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

LTF Abandonware France



Il y a deux autres moyens de faire défiler le contenu d'une fenêtre. L'un consiste à tirer la partie claire de la barre de défilement dans la direction adéquate. L'autre méthode est de cliquer la partie sombre de la barre de défilement.

La fermeture des fenêtres

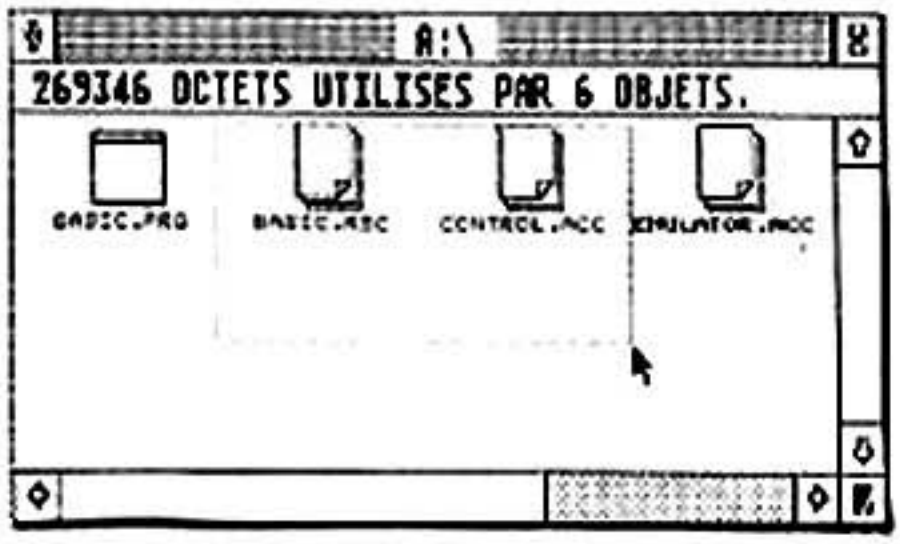
Pour fermer une fenêtre, cliquez la case de fermeture située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre. La fenêtre se ferme instantanément et vous revenez dans une autre fenêtre (si il y en a une) ou dans le Bureau GEM. Consultez aussi FERMER et FERMER LA FENETRE dans le chapitre 4.

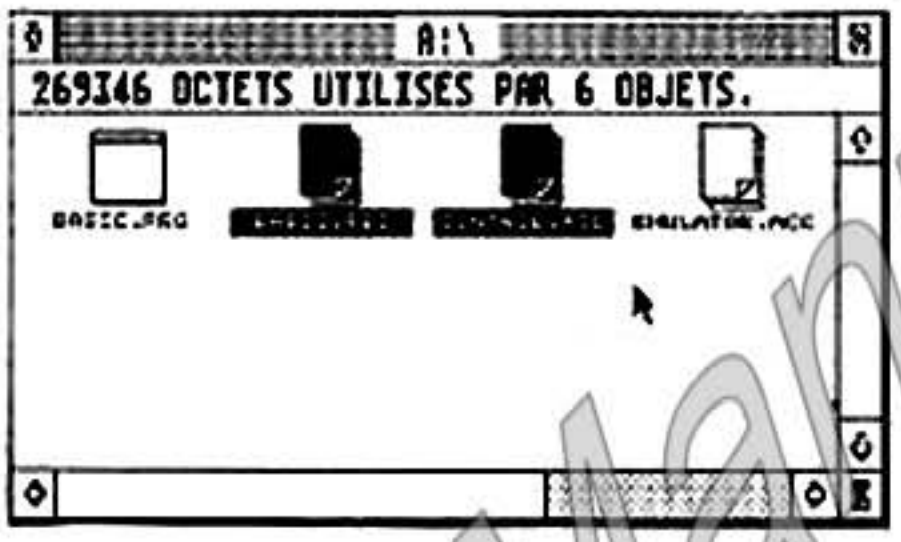
Sélections multiples

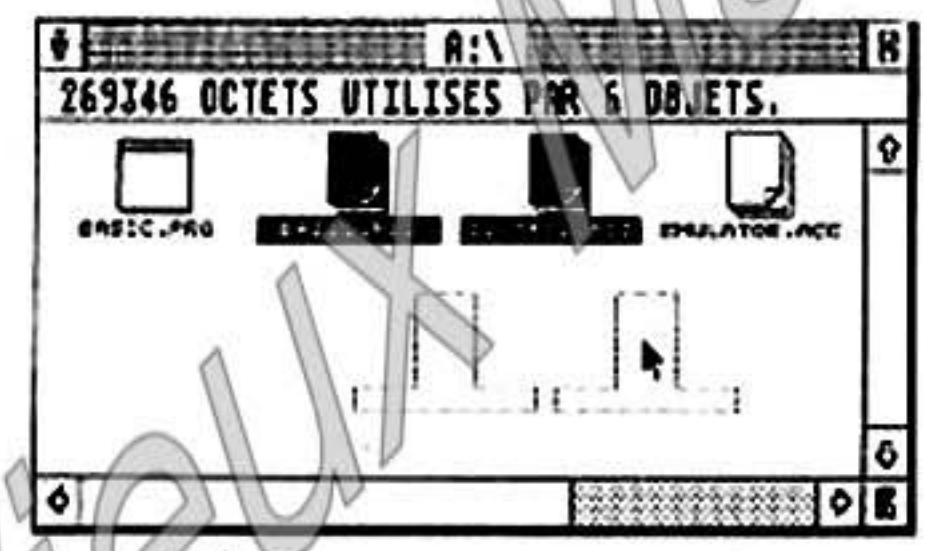
Parfois, il est nécessaire de sélectionner plusieurs icônes. Comme vous l'avez vu plus haut, le fait de cliquer ailleurs sur l'écran après avoir cliqué une icône annule la première sélection.

Il y a deux méthodes pour sélectionner plusieurs icônes. La première consiste à commencer à appuyer sur le bouton gauche de la souris avant que le pointeur ne touche une icône. Ensuite, sans relâcher le bouton, faites passer le pointeur sur toutes les icônes désirées qui vont s'entourer d'un cadre et seront sélectionnées lorsque vous relâcherez le bouton.

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







Vous pouvez également réaliser une sélection multiple en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] tout en cliquant sur les icônes. Cette solution est particulièrement pratique pour la sélection d'icônes non contigues qui ne peuvent être isolées dans un cadre.

Note : Le fait de maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et de cliquer les icônes permet d'inverser le fait qu'elles soient sélectionnées ou non. Si une icône est sélectionnée et que l'on fasse [SHIFT] et clic dessus, elle sera déselectionnée. Cela peut conduire en fait à utiliser simultanément les deux méthodes. Utilisez la première méthode pour sélectionner une plage d'icônes, puis déselectionnez celles qui ne conviennent pas grâce à la seconde méthode.

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

LTF Abandonware France

GESTION DES FICHIERS

Sur bien des ordinateurs, la copie est une opération complexe nécessitant la mise en oeuvre de nombreuses commandes. Sur le STF, la copie se fait simplement. Sélectionnez l'icône et tirez-la simplement jusqu'à l'endroit où vous voulez réaliser la copie. Si vous souhaitez copier le fichier sur une autre disquette, tirez l'icône du fichier sur l'icône de l'unité de disquette, en vous assurant que l'icône du fichier est sur celle du disque et que cette dernière est bien en inversion vidéo.

Comment copier les fichiers CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC

La disquette système contient des fichiers qui ne sont pas essentiels au fonctionnement du Bureau GEM. La plus grande partie de l'information présente sont des fichiers qui exécutent les deux langages de programmation fournis avec votre ordinateur STF, ST BASIC et ST Logo (chapitre 5). Mais la disquette système contient aussi deux fichiers qu'il est important d'avoir sous la main sur une autre disquette. Ce sont CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC.

Pour copier ces deux fichiers, suivez les étapes ci-dessous:

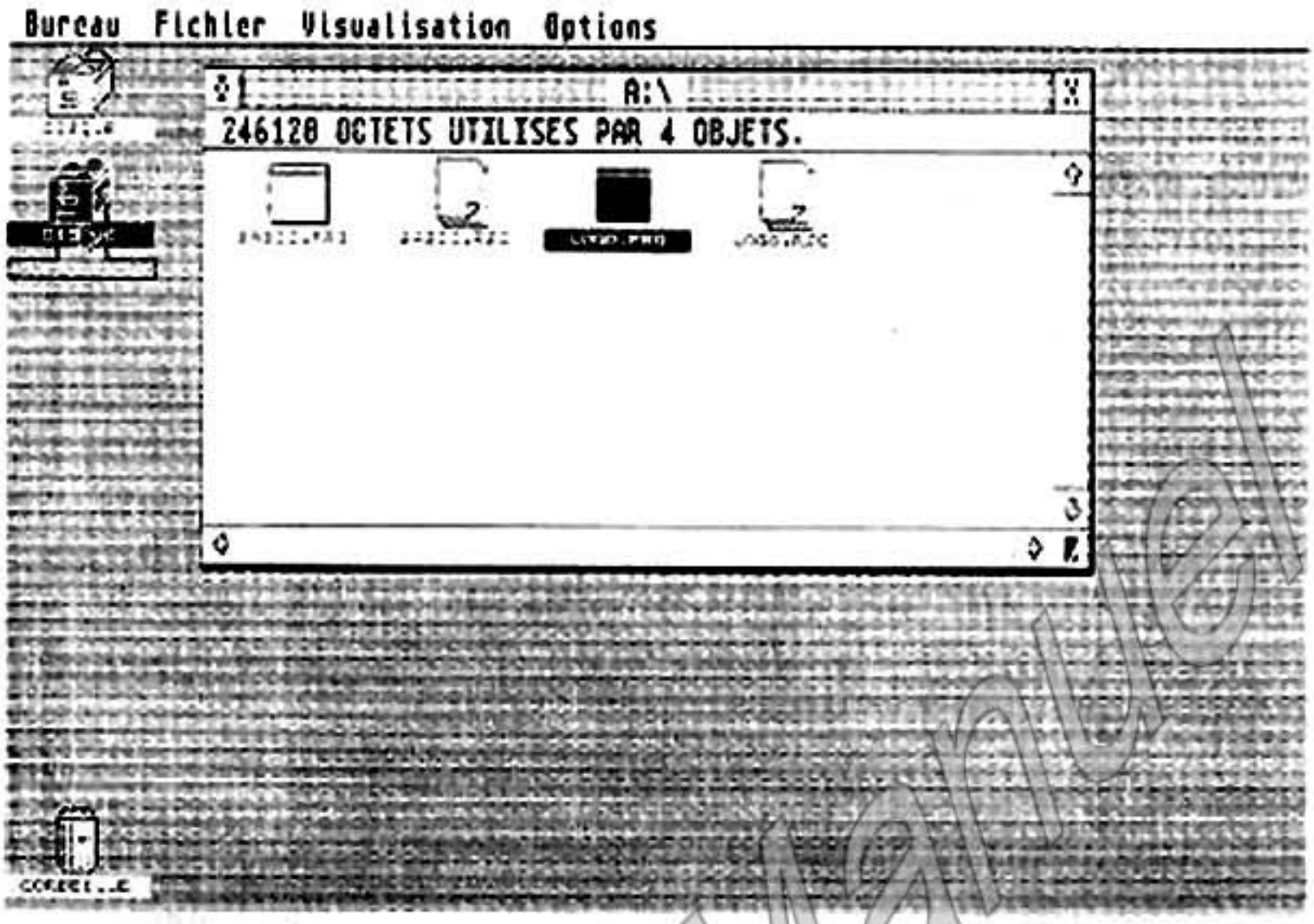
1. Formatez une disquette neuve. Dans la zone de dialogue du formatage, donnez le nom "Bureau" à votre disquette. Vous pouvez la formater en simple ou double face (Chapitre 2).

2. Retirez la disquette formatée et insérez la disquette Langage ST dans l'unité (si vous disposez de deux unités, vous pouvez laisser les deux disquettes en permanence dans les deux unités). Faites un double cliquage sur l'icône de l'unité A pour en ouvrir la fenêtre.

3. Tirez l'icône sur l'icône de l'unité B (elle doit passer en inversion vidéo). Relâchez maintenant le bouton gauche de la souris. (Ou essayez d'utiliser la sélection multiple pour tirer les deux fichiers sur l'icône de l'unité B).

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

LTF Abandonware France



4. Le Bureau GEM affiche la zone de dialogue de Copie:



Cliquez sur la case CONFIRMER. Les zones de dialogue qui s'affichent vous indiquent quand changer de disquette si c'est nécessaire.

5. Répétez les étapes 3 et 4 pour le fichier EMULATOR.ACC.

A partir de maintenant, vous pouvez utiliser cette disquette lors de la mise sous tension du système. Vous n'avez plus besoin de la disquette Langage ST (sauf si vous devez utiliser l'un ou l'autre des deux langages). Votre nouvelle disquette dispose de toute l'information nécessaire pour utiliser le Bureau. Mettez une étiquette "Bureau" sur votre disquette.

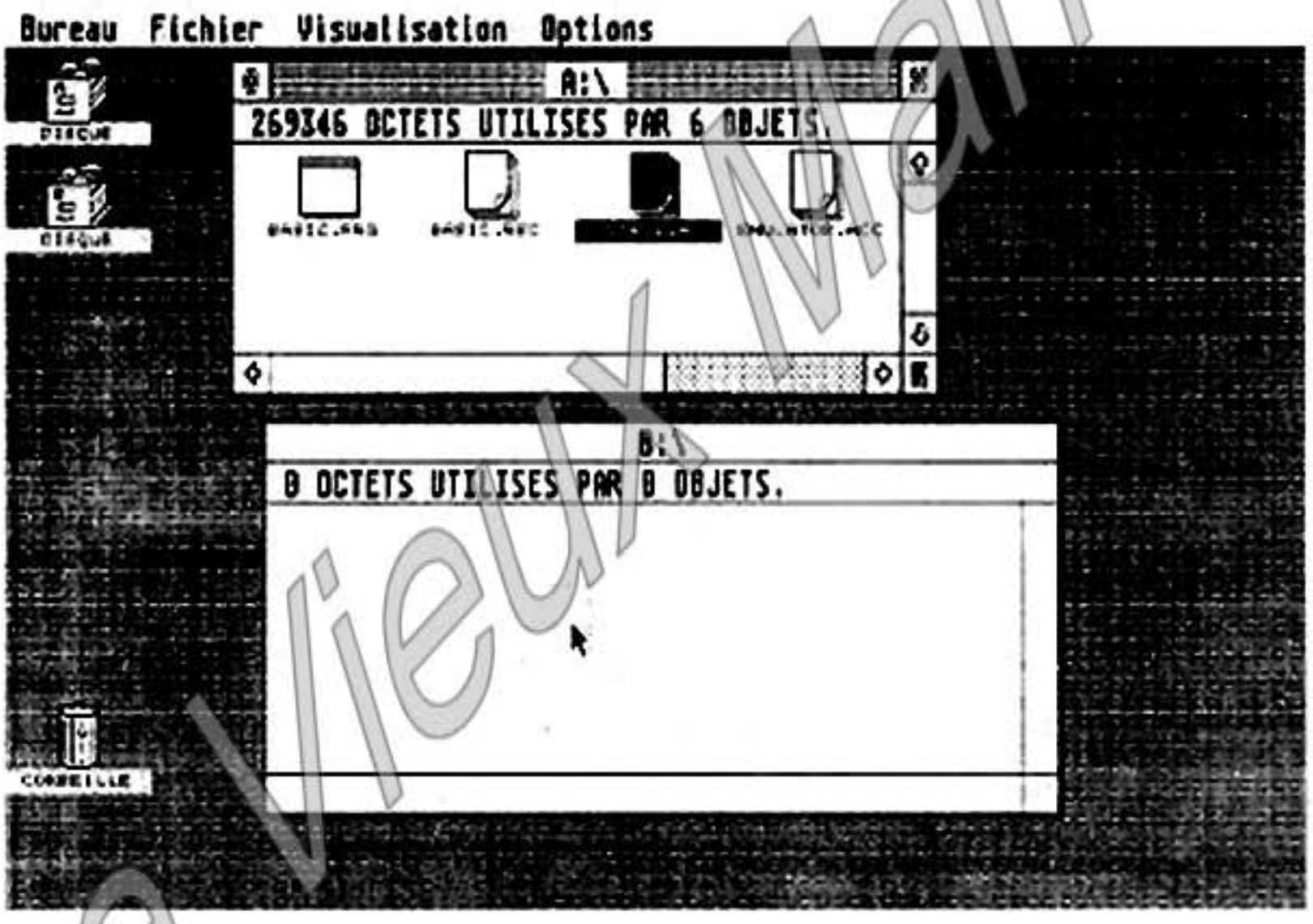
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Note : Lorsque vous effectuez la copie sur une icône disque, si la fenêtre du disque est active au moment de la copie, elle ne sera pas mise à jour à la fin de la copie. Pour mettre à jour la fenêtre, activez-la et appuyez sur [ESC].

Autres méthodes de copie de fichiers

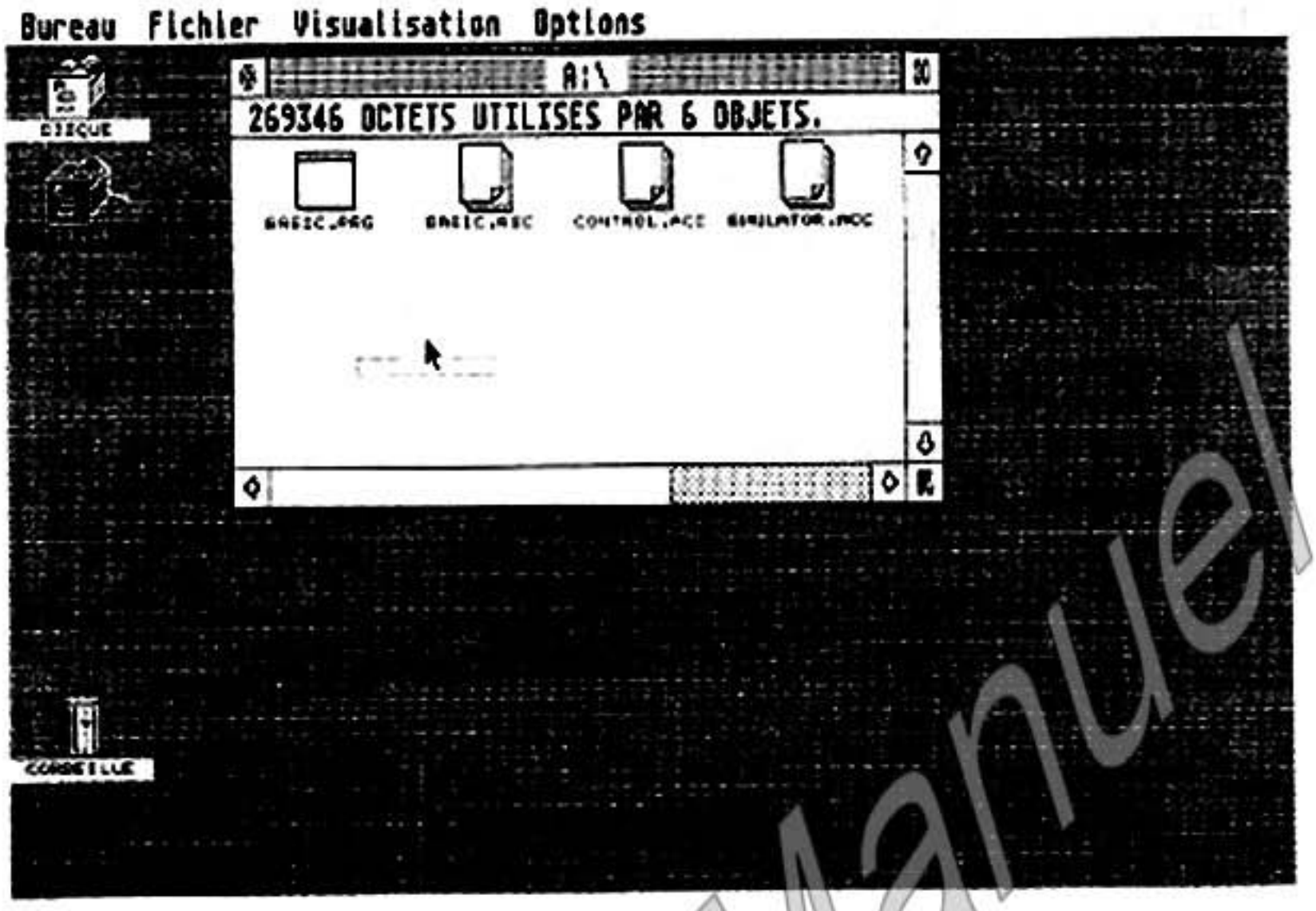
Il y a d'autres méthodes pour copier des fichiers d'une disquette à une autre. Une de ces méthodes consiste à tirer un fichier d'une fenêtre ouverte à une autre. Par exemple, tirer un fichier de la fenêtre ouverte de la disquette A dans la fenêtre ouverte de la disquette B. Cela permet de copier le fichier de la disquette A sur la disquette B.



Une autre méthode est de tirer l'icône d'une disquette dans une fenêtre ouverte de disquette. Par exemple, tirer l'icône de l'unité de disquette A dans la fenêtre ouverte de l'unité de disquette B. Cela permet de copier le contenu de la disquette A sur la disquette B, sans toucher au contenu de la disquette B.

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

LTF Abandonware France



Ces deux méthodes permettent la copie, à condition qu'il y ait la place nécessaire, d'une disquette double face sur une disquette simple face et vice versa.

Une troisième méthode de copie de fichiers consiste à tirer le fichier dans un dossier ouvert (chapitre 4).

Note : C'est une bonne idée de faire des copies de sécurité de tous les fichiers. Si quelque chose se produisait sur l'original, vous auriez toujours ainsi une copie en réserve sous la main.

Effacer des fichiers

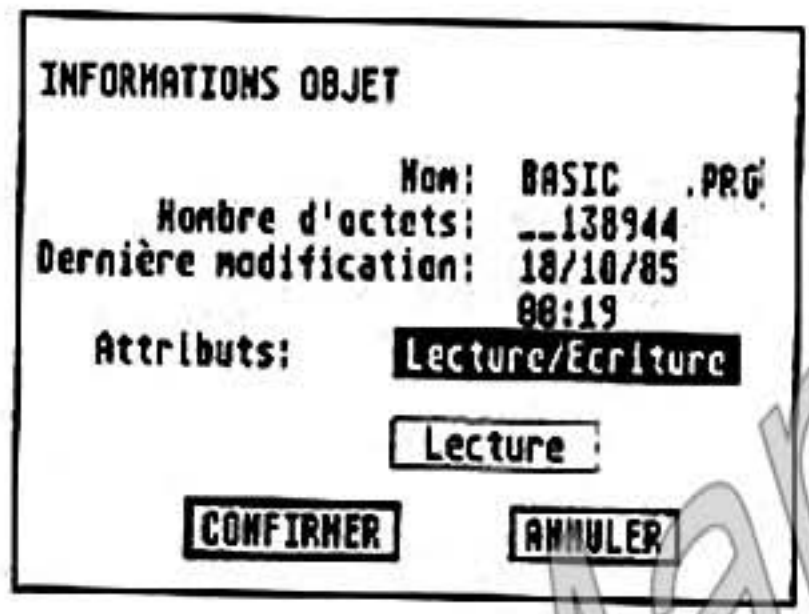
Pour effacer un fichier, sélectionnez-le et tirez-le sur l'icône Corbeille. Suivez alors les instructions qui apparaissent à l'écran. Et rappelez-vous, que toute suppression de fichier est définitive.

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

LTF Abandonware France

Rebaptiser des fichiers

Pour rebaptiser un fichier existant, sélectionnez le fichier, pointez FICHIER dans la barre de menu, et sélectionnez l'option INFORMATIONS.



Cet exemple de zone de dialogue montre le nom et les attributs d'un fichier ouvert. Le curseur (ligne verticale) se trouve à la fin du nom de fichier. Pour changer ce nom appuyez sur [BACKSPACE] ou [ESC] sur le clavier du STF jusqu'à ce que le curseur soit au début de la zone. Tapez alors le nouveau nom.

Note : Les noms de fichier peuvent avoir au maximum huit caractères suivis en option d'un point et d'une extension de trois caractères.

Attention : Ne changez pas l'extension des programmes contenus sur la disquette Langage ST livrée avec votre ordinateur. Si vous le faites, vous empêcherez le système d'utiliser ces fichiers (pour plus d'information sur les noms de fichiers et les extensions, cf chapitre 4).

Atari Manuel

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

LTF Abandonware France

CHAPITRE 4

LE MENU D'OUVERTURE

(LA BARRE DE MENU)

Sur le haut du Bureau GEM se trouve la barre de menu. Les quatre possibilités accessibles sont : BUREAU, FICHIER, VISUALISATION, OPTIONS. Pour voir les options de chacun de ces menus, pointez l'en-tête désiré. Cet en-tête apparait alors en inversion vidéo et le menu correspondant apparait dans la fenêtre principale.

De la même manière, lorsque vous êtes prêt à sélectionner une des options du menu, pointez-la et cliquez une fois le bouton gauche de la souris. Les options apparaissant en caractères gras ne sont pas accessibles au moment où vous sélectionnez le menu: elles nécessitent au préalable le choix ou l'ouverture d'un fichier ou d'une disquette.

LE BUREAU

Les options du menu BUREAU sont presque toujours accessibles, que ce soit du Bureau proprement dit ou de la plupart des programmes d'application. Les accessoires standard comprennent l'EMULATEUR VT52, le PANNEAU DE CONTROLE, la CONFIGURATION DE LA PORTE RS232, et l'INSTALLATION D'IMPRIMANTE. Cependant certaines applications compatibles GEM peuvent contenir des accessoires différant légèrement de ceux-ci.



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

LTF Abandonware France

Note : Toutes les modifications effectuées au niveau des accessoires du Bureau doivent être sauvegardées. (Cf Sauvegarde du Bureau à la fin de ce chapitre).

Informations bureau

L'option INFORMATIONS BUREAU est un peu la carte de visite de GEM. Sa sélection entraîne l'affichage d'une zone de dialogue indiquant le nom du programme chargé et le copyright. La plupart des programmes affichent une information similaire lorsque vous choisissez cette option.

Pointez et cliquez INFORMATIONS BUREAU dans le menu. La zone de dialogue suivante apparait:



Cliquez sur la case CONFIRMER pour revenir au Bureau GEM.

L'émulateur VT52

L'émulateur VT52 est un programme de télécommunications permettant la transmission et la réception d'informations par la porte modem située à l'arrière du STF. Il intervient généralement lorsque l'ordinateur est relié à un modem et à un réseau de communications par voie téléphonique avec d'autres ordinateurs.

Pointez et cliquez l'information EMULATEUR VT52 dans le menu du Bureau. Les instructions suivantes s'affichent à l'écran :

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

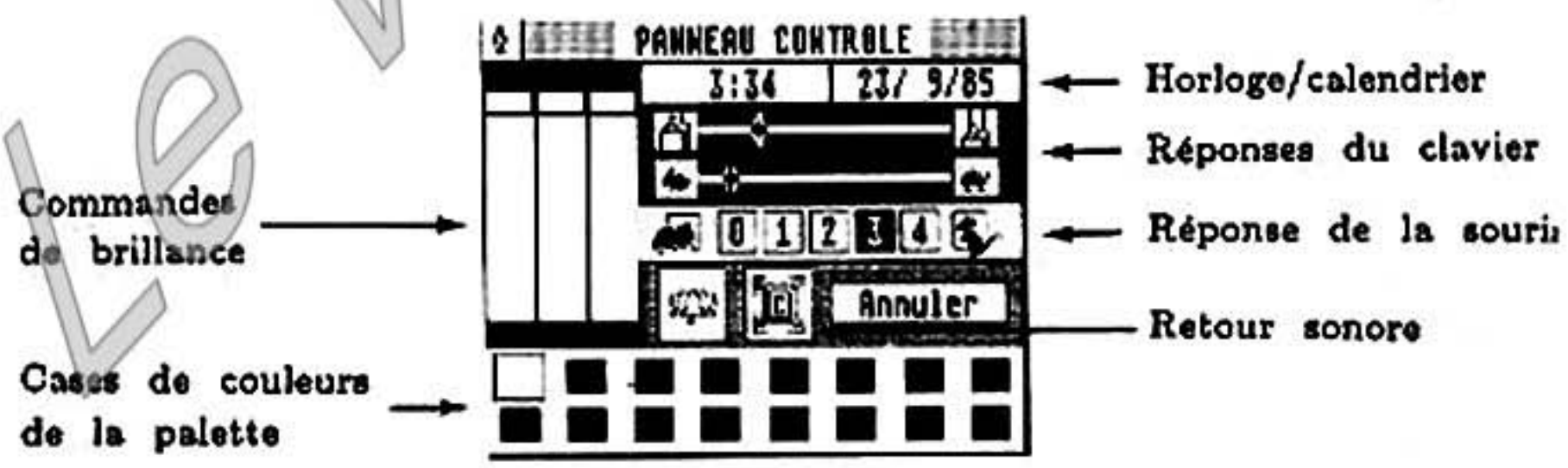
```
**************************************
| Emulateur Atari de Terminal VT52 |
| (c) Atari Corp.                  |
**************************************
Appuyez sur:
1) UNDO pour revenir au Bureau.
2) HELP pour configurer le terminal.
```

Pour configurer la porte modem, appuyez sur la touche [HELP]. (Reportez-vous aux instructions de configuration de la porte RS232).
Pour retourner au Bureau GEM, appuyez sur la touche [UNDO].

Panneau de contrôle
Cette option permet de modifier de nombreuses possibilités du système. Les initialisations de ce panneau affectent tout le système. Le panneau de contrôle est divisé en cinq parties:

* L'horloge/calendrier.
* Le temps de réponse du clavier.
* Le temps de réponse de la souris.
* Le retour sonore.
* Le contrôle de la palette de couleurs.

Pointez et cliquez l'option TABLEAU DE COMMANDE dans le menu du BUREAU pour faire apparaître le panneau de contrôle:



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

LTF Abandonware France

Pour sortir de ce panneau, cliquez sur la case de fermeture située dans l'angle supérieur gauche du panneau de contrôle. Pour réinitialiser les réglages du panneau de contrôle, cliquez sur la case ANNULER ou appuyez sur [RETURN].

L'horloge/calendrier

Pour régler l'horloge ou le calendrier, placez le pointeur de la souris dans la case correspondante (gauche pour l'heure et droite pour la date) et cliquez. La fenêtre passe en inversion vidéo pour indiquer celle qui a été choisie. Utilisez la touche [BACKSPACE] pour positionner le curseur au début du bloc ou [ESC] pour l'effacer. Entrez alors l'heure ou la date correcte à partir du clavier du STF. Lorsque vous avez fini, cliquez à nouveau la case ou appuyez sur [RETURN].

Une fois l'heure et la date initialisées, elles sont conservées jusqu'à la mise hors tension du système. Le système utilise ces deux informations pour indiquer l'heure et la date de création ou de mise à jour des fichiers. Si vous désirez repérer ces deux informations avec précision, vous devrez remettre à jour heure et date à chaque mise sous tension du système.

Temps de réponse du clavier

Lorsque vous maintenez une touche enfoncée (à l'exception de [SHIFT], [CONTROL] et [ALTERNATE], elle fonctionne en répétition automatique. Les curseurs de réponse du clavier servent à fixer la durée nécessaire à la mise en répétition et la vitesse de répétition.

La position du curseur de la réglette supérieure détermine au bout de combien de temps une touche pressée se met en répétition automatique (le pousser vers la gauche raccourcit ce délai). L'autre curseur (repéré par les icônes lièvre et tortue) sert à régler la vitesse de répétition. Plus il est à gauche (du côté du lièvre), plus l'intervalle entre la génération de deux caractères diminue. Grâce à ce dispositif, le clavier du STF s'adapte à votre doigté.

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

LTF Abandonware France

Pour déplacer un curseur, sélectionnez-le et tirez-le jusqu'à l'endroit voulu.

Réponse de la souris au cliquage

Si les deux pressions d'un double cliquage ne sont pas assez rapprochées, l'ordinateur risque de les interpréter comme deux clics distincts. Pour ralentir les réactions de la souris, et donc faciliter le double cliquage, cliquez sur une touche proche de l'icône représentant une souris au repos.

Pour les utilisateurs expérimentés, il suffira au contraire de raccourcir le temps en cliquant sur une case plus proche de l'icône représentant la souris en train de courir.

Le retour sonore

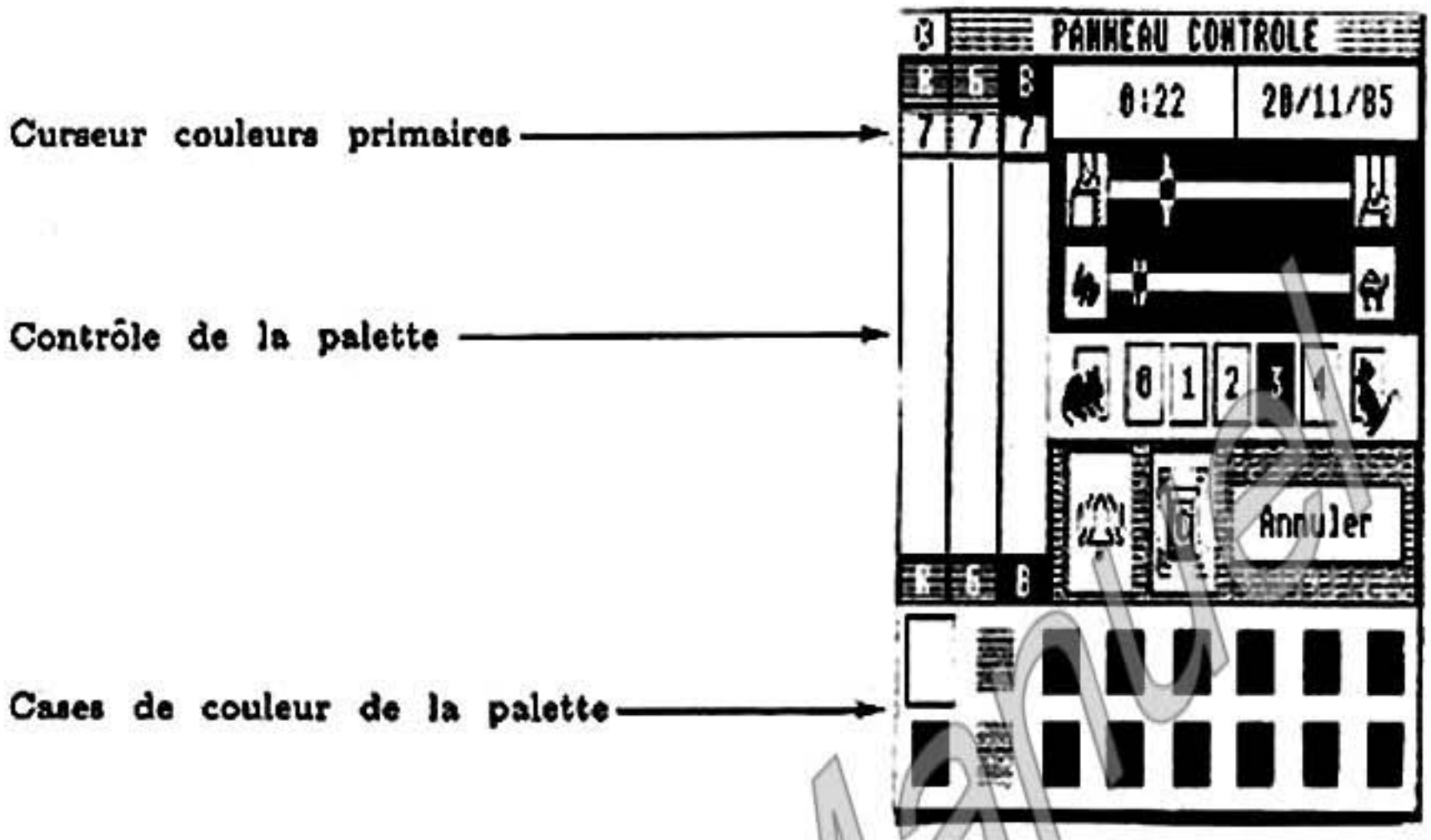
Deux types de retour sonore sont prévus sur l'ordinateur STF: un clic après chaque frappe de touche et un son de cloche après chaque erreur dans l'utilisation du clavier ou de´ la souris (sélection d'une nouvelle option avant la sortie d'une zone de dialogue par exemple). Ces sons sont émis par le haut parleur du moniteur. Pour activer ou désactiver l'une de ces fonctions sonores, cliquez sur l'icône correspondante (touche ou cloche). L'icône est normale si la fonction est activée, en inversion vidéo si elle est désactivée.

Contrôle de la palette

Les commandes de réglage de la palette ne sont possibles qu'avec un moniteur couleur analogique RVB. Cependant, avec le moniteur monochrome haute résolution ATARI SM124, vous pourrez choisir l'écriture noir sur blanc (par défaut) ou blanc sur noir.

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

LTF Abandonware France



En mode d'affichage couleur basse résolution, l'ordinateur STF peut générer simultanément 16 couleurs. Les commandes de contrôle de la palette permettent de composer la palette de votre choix en mélangeant les trois couleurs primaires (rouge, vert, bleu).

Cliquez sur une case de couleur de la palette (en bas du panneau de contrôle). Pour modifier la couleur choisie, déplacer l'un des trois curseurs de couleur primaire à la position désirée. Vous pouvez le déplacer en le tirant ou en cliquant sur l'une des cases "R", "G" ou "B". Chaque curseur dispose de 8 positions (0 à 7). Les nombres les plus élevés correspondent à des brillances plus fortes.

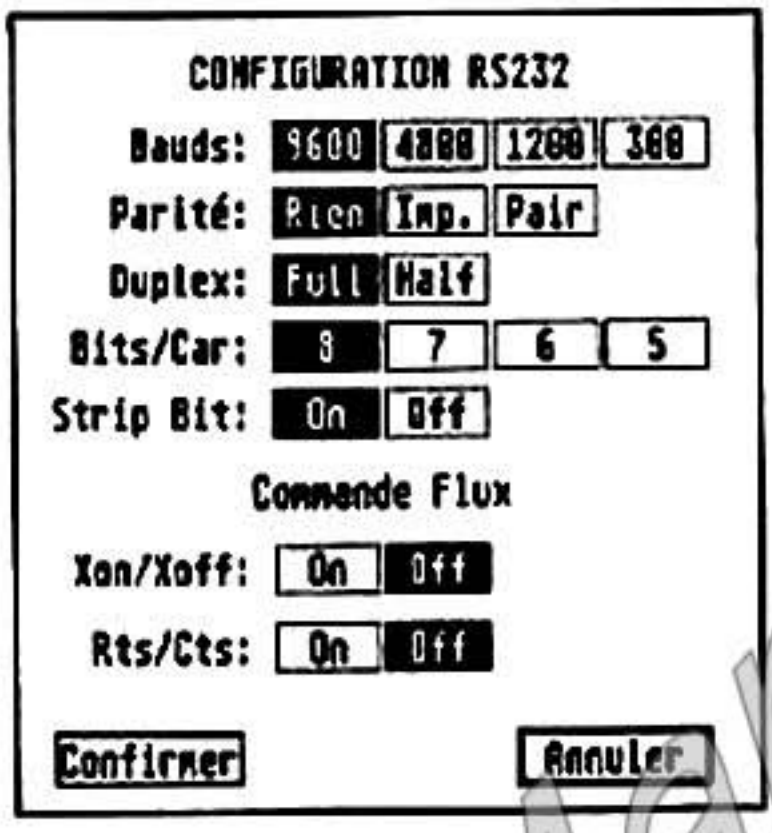
Pour inverser les couleurs en mode monochrome, mettez tous les curseurs en position haute ou en position basse.

Configuration de la porte RS232

La porte marquée "modem" à l'arrière du STF est une porte série RS232. En y connectant un modem, vous pourrez entrer en communication avec d'autres ordinateurs. Vous pourrez également connecter ici une imprimante série ou tout autre périphérique RS232.

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

En sélectionnant l'option INSTAL.RS232, vous ferez apparaître la zone de dialogue :



Cette zone permet d'adapter la porte RS232C au modem utilisé. Sélectionnez les valeurs adéquates en fonction des indications fournies dans le manuel d'utilisation du modem. Voici une brève description des principaux paramètres.

Débit de transmission
Le débit de transmission (parfois improprement appelé "vitesse de transfert") est le volume d'informations transmises par seconde. Il est mesuré en bits par seconde ou bauds. Le débit le plus rapide est ici de 9600 bauds, le plus lent de 300 bauds. Vous devez tenir compte des deux modems émetteur et récepteur.

Parité
Du fait de l'imperfection des lignes téléphoniques, le risque de pertes ou de modifications des données n'est pas négligeable. La parité est une méthode utilisée par les ordinateurs pour décider si les informations ont été correctement transmises. Le bit de parité est un nombre binaire ajouté à un groupe de bits qui rend le total de tous les bits pair ou impair. Le choix de la parité est fait en fonction du modem utilisé.

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

Duplex
Il existe deux modes : HALF duplex et FULL duplex. En mode HALF duplex, les caractères que vous saisissez sont affichés sur l'écran, puis transmis à travers la porte série. En mode FULL duplex, les caractères que vous tapez sont émis directement sur le port, puis l'ordinateur récepteur les renvoie sur votre système.

Bits/Char
Chaque caractère est stocké en mémoire sous forme d'un octet. Un octet peut comprendre jusqu'à huit bits. En fonction de l'ordinateur utilisé, vous pouvez modifier le nombre de bits par caractère lors de la transmission sur la porte RS232.

Strip Bit
Cette option détermine si le huitième bit transmis est à zéro ou non. Si votre système fonctionne correctement avec des caractères de huit bits, il n'est pas nécessaire de mettre cett option sur "On".

Xon et Xoff/Rts et Cts
Ces deux choix représentent les protocoles de contrôle du flux. Lors d'une transmission sur la porte RS232, l'ordinateur et le périphérique de réception doivrent être capables de se dire eux-mêmes quand commencer et arrêter le transfert d'information. Choisissez le contrôle de flux accepté par le périphérique récepteur.

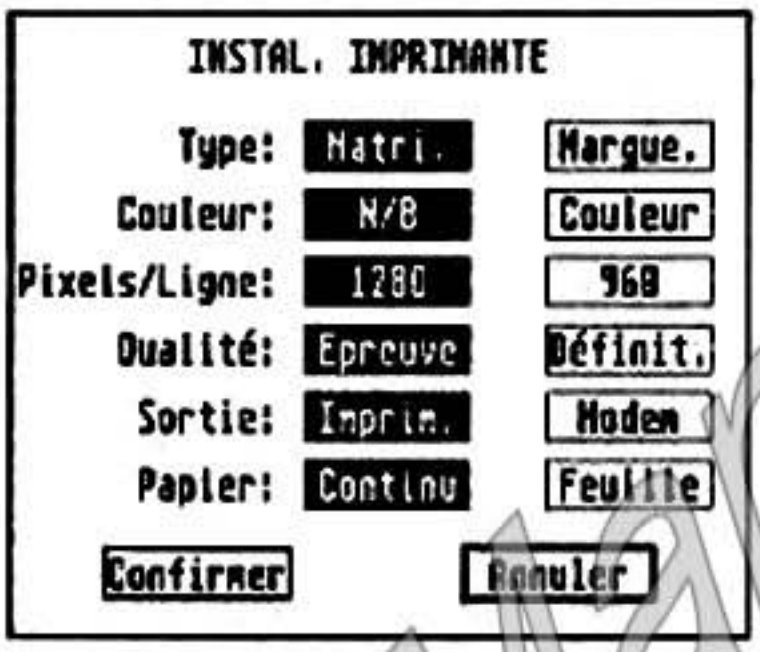
Installation d'une imprimante

Cette option indique à l'ordinateur quel type d'imprimante vous utilisez, et quelles sont les caractéristiques que vous voulez activer lors de l'impression.

Cette option est une installation générale utilisée pour tout utilitaire ou application. Que le programme vérifie ou non l'installation de l'imprimante dépend uniquement du programme. Par exemple, l'option COPIE D'ECRAN du menu OPTIONS du Bureau GEM utilise l'installation de l'imprimante. Seuls les manuels d'utilisation des programmes vous indiqueront s'ils utilisent cette option ou non.

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

Une fois tous les paramètres saisis, cliquez sur la case CONFIRMER (ou sur ANNULER si vous ne souhaitez pas poursuivre avec ces paramètres).



Type
Les deux choix possibles sont MATRIC. pour une imprimante à aiguilles (matricielle) ou MARGUE. pour une imprimante à marguerite. Cliquez sur la case correspondant à votre imprimante.

Couleur
Les deux choix sont N/B pour une imprimante monochrome ou COULEUR pour une imprimante couleur. Cliquez sur la case correspondant à votre choix.

Pixels/ligne
Cette option est utilisée uniquement pour les imprimantes matricielles. Pixel signifie Picture Element (élément d'image). Sur les imprimantes, un pixel est un point. Les imprimantes matricielles impriment un certain nombre de pixels (de points) par ligne lorsqu'elles sont en mode graphique. Avec une imprimante matricielle graphique ATARI, choisissez 1280. Avec une EPSON ou une compatible EPSON, choisissez 960. Ces deux valeurs considèrent une ligne imprimée de 8 pouces (20 cm environ).

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

LTF Abandonware France

Qualité
Cette option n'est à utiliser qu'avec des imprimantes matricielles. Choisissez EPREUVE pour un document temporaire ou DEFINIT. pour un document définitif, ce qui correspond à l'utilisation d'une possibilité qualité lettre sur l'imprimante.

Lors de l'impression de graphiques, l'imprimante ne fait qu'un seul passage si vous êtes en mode EPREUVE. Pour obtenir des graphiques plus foncés, utilisez DEFINIT. (mais gardez en mémoire qu'alors la tête effectue deux passages au lieu d'un et que le temps d'impression est alors le double).

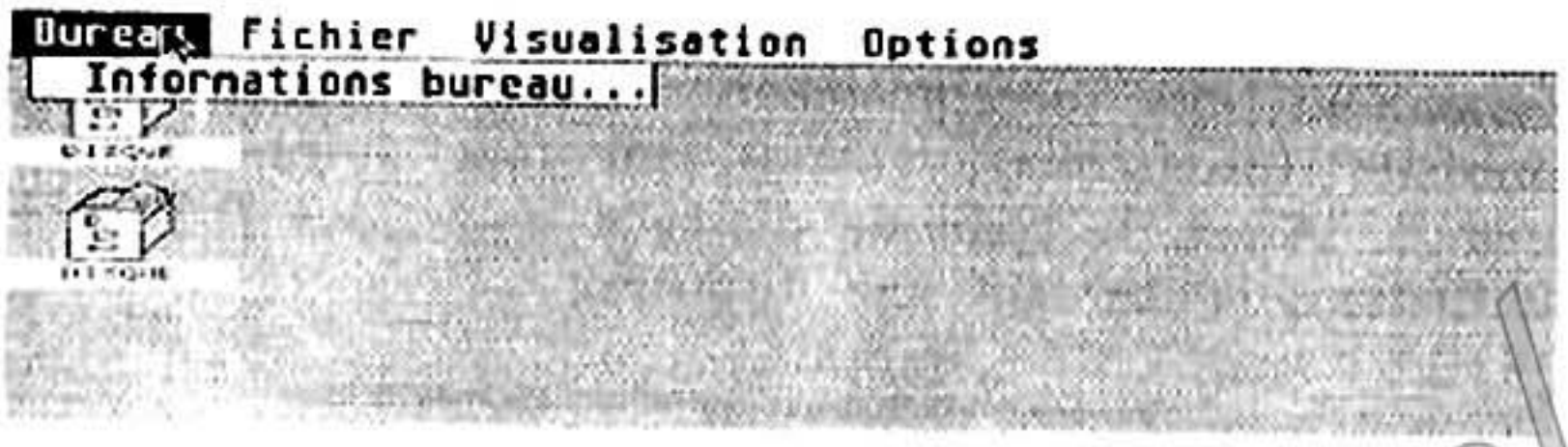
Sortie
Si vous disposez d'une imprimante parallèle, choisissez l'option IMPRIM. Ces imprimantes se connectent sur la sortie marquée "Printer" à l'arrière du STF.
Si vous disposez d'une imprimante série, choisissez l'option MODEM. L'imprimante est alors connectée sur la sortie "Modem" à l'arrière du STF. Dans ce cas, vérifiez que vous avez bien configuré le contrôle Xon/Xoff (voir ci-dessus).

Papier
Si votre imprimante dispose d'un entrainement par tracteur ou d'un magasin de feuilles, choisissez l'option CONTINU. Si votre imprimante n'accepte qu'une seule feuille à la fois (que vous devez introduire à chaque fois manuellement), choisissez l'option FEUILLE. Cette option est importante car elle empêche d'écrire sous la feuille lorsque le texte est trop long pour être imprimé sur une seule page.

Mise sous tension du système sans disquette
La mise sous tension du système sans une disquette comportant CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC provoque l'affichage du seul message INFORMATIONS BUREAU.

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

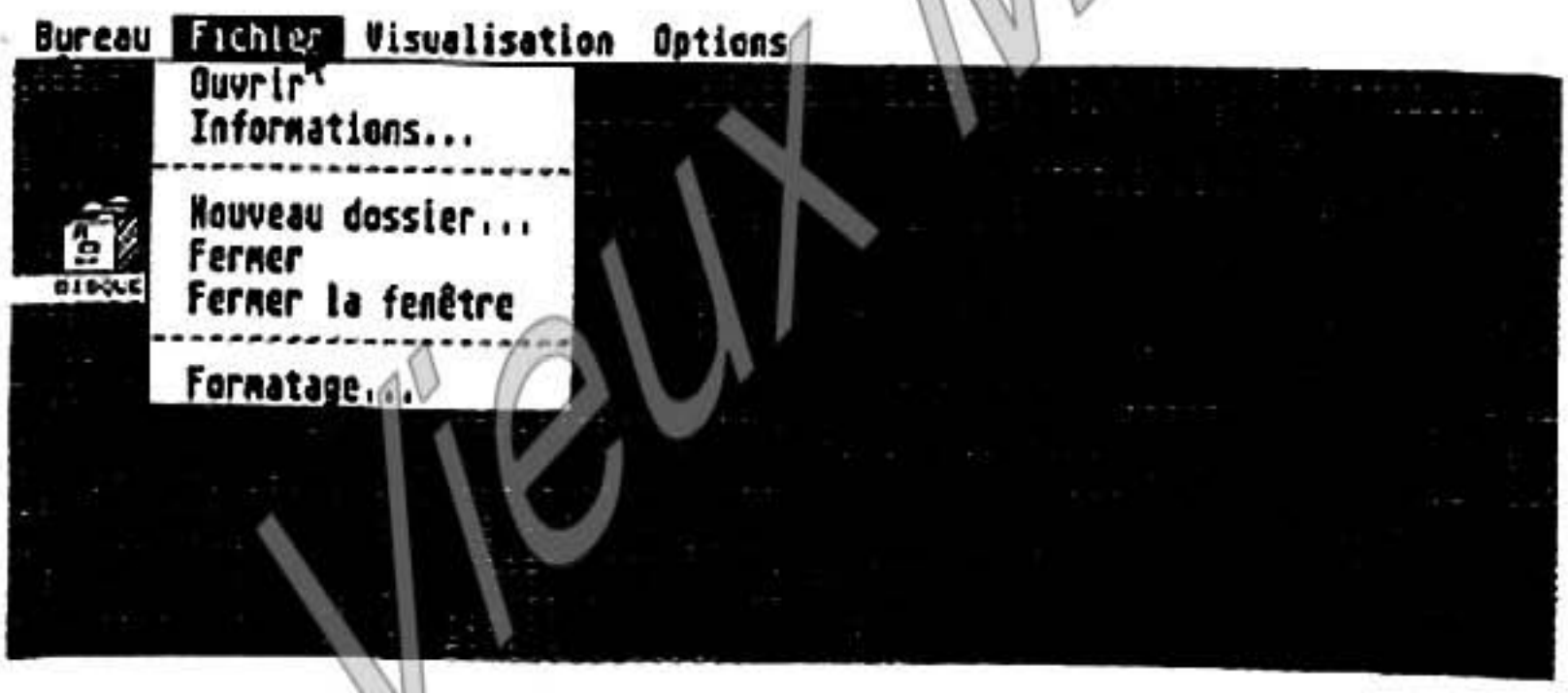
LTF Abandonware France



Faire cela permet de libérer une partie de la mémoire de l'ordinateur, mais habituellement vous souhaiterez la présence des accessoires du bureau (Cf Annexe A).

FICHIER

En faisant appel aux options du menu FICHIER, vous pourrez manipuler vos fichiers, gérer les fenêtres, créer des dossiers et formater des disquettes.



Ouvrir

L'option OUVRIR sert à démarrer un programme, révéler le contenu d'un disque, d'un fichier ou d'un dossier. Pour cela, sélectionnez l'icône de programmes ou de données désirée, pointez l'option OUVRIR du menu FICHIER et cliquez une fois sur le bouton de gauche de la souris.

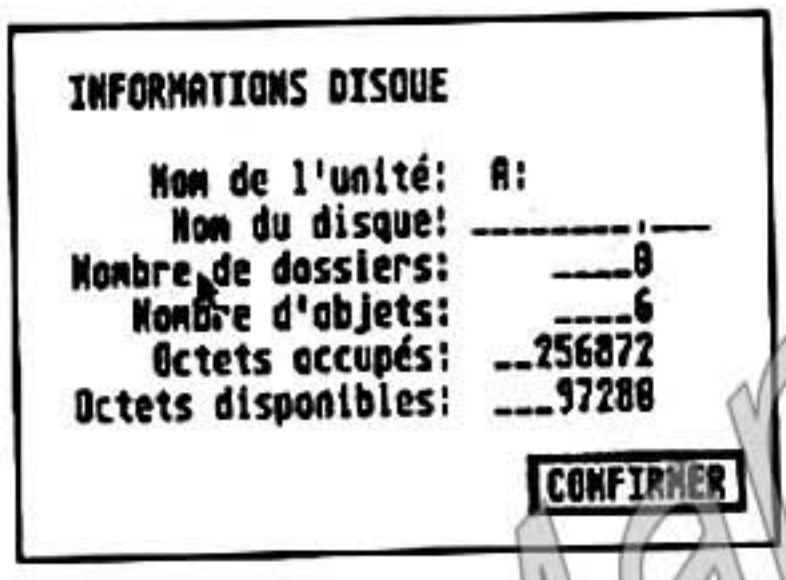
Comme vous l'avez vu plus haut, il est également possible d'ouvrir un programme en effectuant un double cliquage après avoir sélectionné son icône.

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

LTF Abandonware France

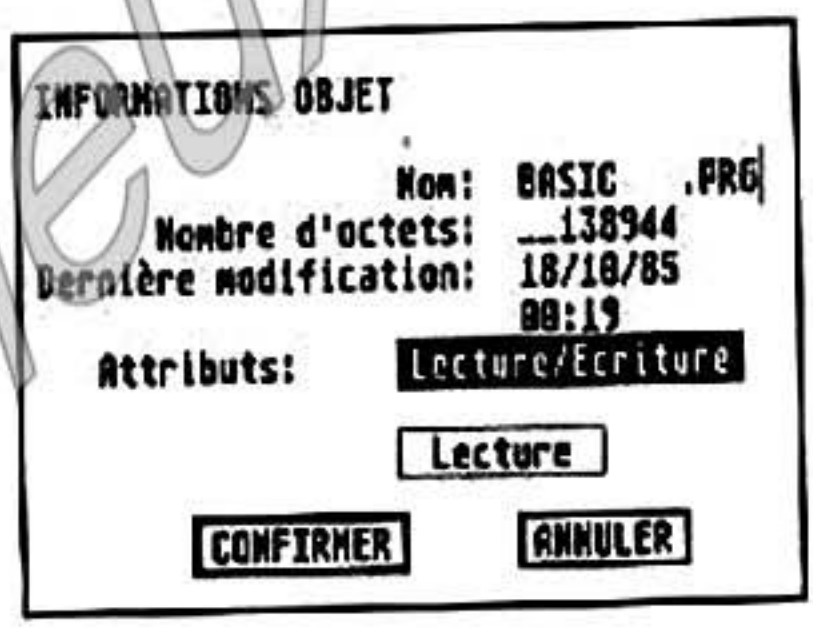
Informations

Lorsque vous sélectionnez d'abord une icône, puis l'option informations, des renseignements s'affichent sur ce qu'elle représente (programme, fichier, ou tout autre objet du Bureau). Ainsi, la zone de dialogue ci-dessous fournit les informations concernant une disquette:



Cette zone de dialogue identifie le disque et donne le nombre d'éléments enregistrés et le nombre d'octets libres et utilisés.

Pour un fichier, la zone de dialogue ressemble à:



Pour un fichier, la zone de dialogue identifie le fichier et donne sa taille, la date et l'heure de création ou de dernière mise à jour, et les attributs de lecture/écriture. Les deux options LECTURE/ECRITURE et LECTURE permettent de modifier les attributs de lecture/écriture d'un fichier.

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

LTF Abandonware France

Choisissez l'option LECTURE/ECRITURE si vous devez modifier le fichier. Choisissez l'option LECTURE si vous ne voulez que consulter celui-ci. Cette dernière méthode permet de protéger le fichier d'une modification accidentelle.
Cette option permet, de plus, de rebaptiser un fichier. Appuyez sur [BACKSPACE] ou [ESC] pour effacer le nom du fichier, tapez le nouveau nom, puis appuyez sur [RETURN] ou cliquez sur la case CONFIRMER pour enregistrer le nouveau nom sur la disquette.

Note : Le STF réserve 1024 octets sur le disque pour chaque fichier, même si celui-ci en occupe moins. De ce fait, la somme des octets utilisés et des octets libres peut, selon le nombre et la taille de vos fichiers, ne pas être rigoureusement égale à la capacité totale de la disquette. Ce n'est pas une erreur. Le nombre d'octets utilisés et le nombre d'octets disponibles sont des valeurs précises, permettant d'évaluer la capacité de stockage.

Nouveau dossier

Les dossiers sont des ensembles de fichiers. Ce ne sont ni des programmes, ni des données, mais des structures d'organisation des fichiers. Lorsqu'une fenêtre contient de nombreuses icônes, il devient difficile de les distinguer. Parce que vous souhaitez organiser ces fichiers pour les rendre plus facilement lisibles, le Bureau GEM met les dossiers à votre disposition.

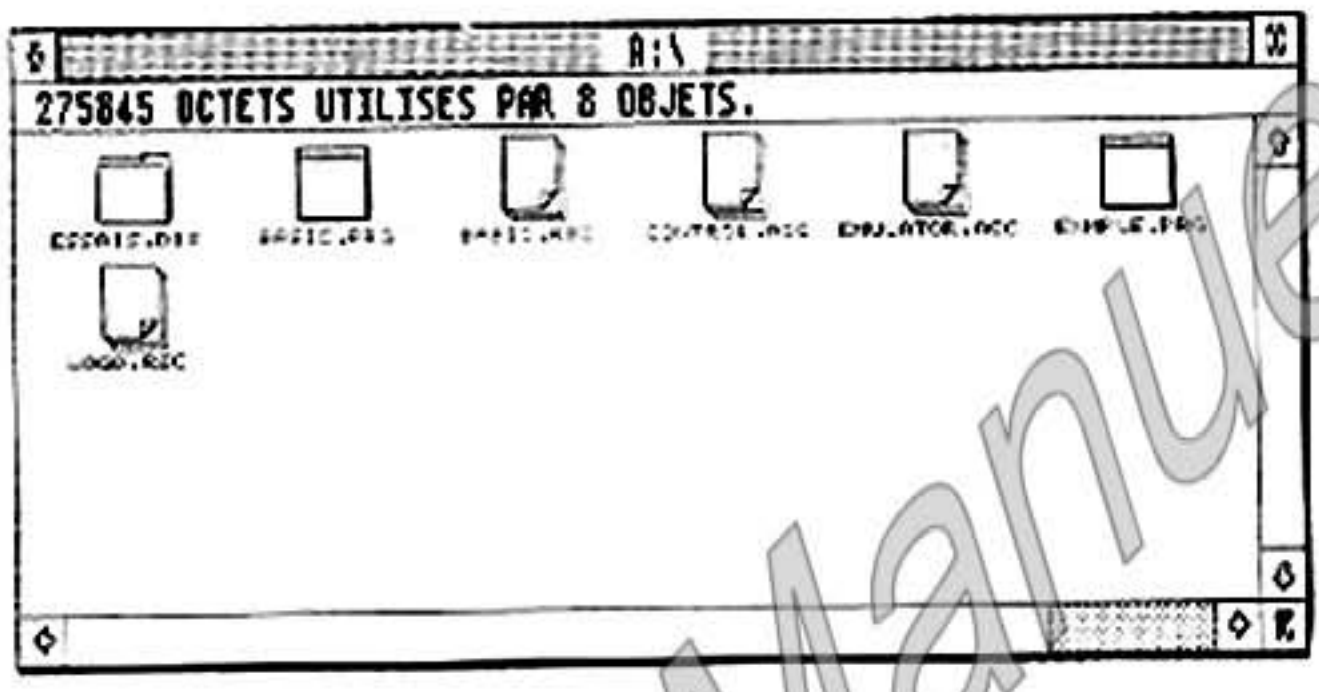
Pour créer un dossier, sélectionnez l'icône d'une unité de disquette et ouvrez-la. Pointez ensuite le menu FICHIER et cliquez l'option NOUVEAU DOSSIER. La zone de dialogue suivante apparait sur l'écran:



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

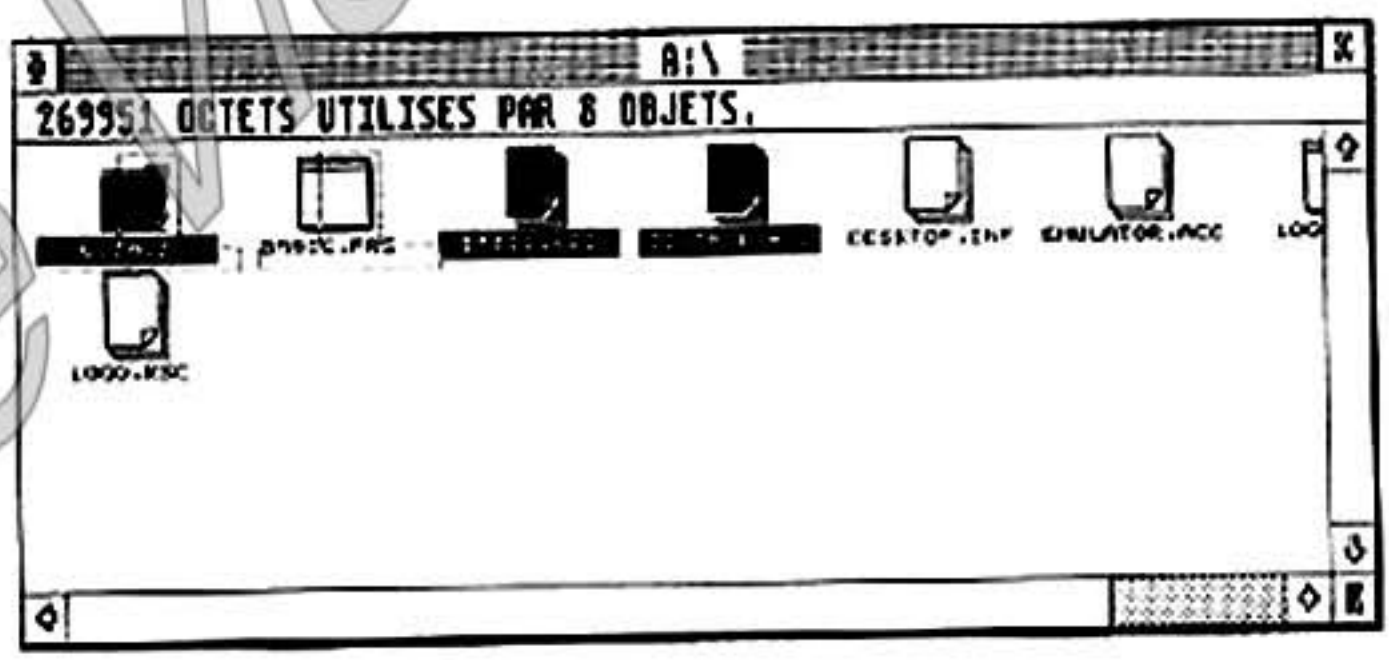
LTF Abandonware France

Tapez le nom à attribuer au dossier et cliquez sur la case CONFIRMER ou, si vous renoncez finalement à créer ce dossier sur la case ANNULER. Dès que vous avez attribué un nom et cliqué sur CONFIRMER, le nouveau dossier se retrouve dans la fenêtre active.



Note : Les dossiers ne peuvent pas être rebaptisés.

Pour ranger un fichier dans un dossier, faites glisser son icône sur le dossier. Lorsque l'icône du dossier est inversée, relâchez le bouton de la souris, puis suivez les messages de la zone de dialogue. Le fichier sera alors copié dans le dossier.



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

LTF Abandonware France



Une fois que vous avez créé un dossier, vous pouvez y copier autant de fichiers que vous voulez. Vous pouvez même y copier tout le contenu d'une disquette. Tirez simplement l'icône de l'unité de disquette vers le dossier et suivez les messages. Cette méthode de copie de disquette est très utile lorsqu'une disquette est en simple face et l'autre en double face.

Note : Copier un fichier dans un dossier ne transfère pas le fichier, mais en crée un nouvel exemplaire qui est rangé dans le dossier. Vous pouvez ensuite, si vous le désirez, détruire l'original en le jetant dans la Corbeille.

Ouvrir des dossiers

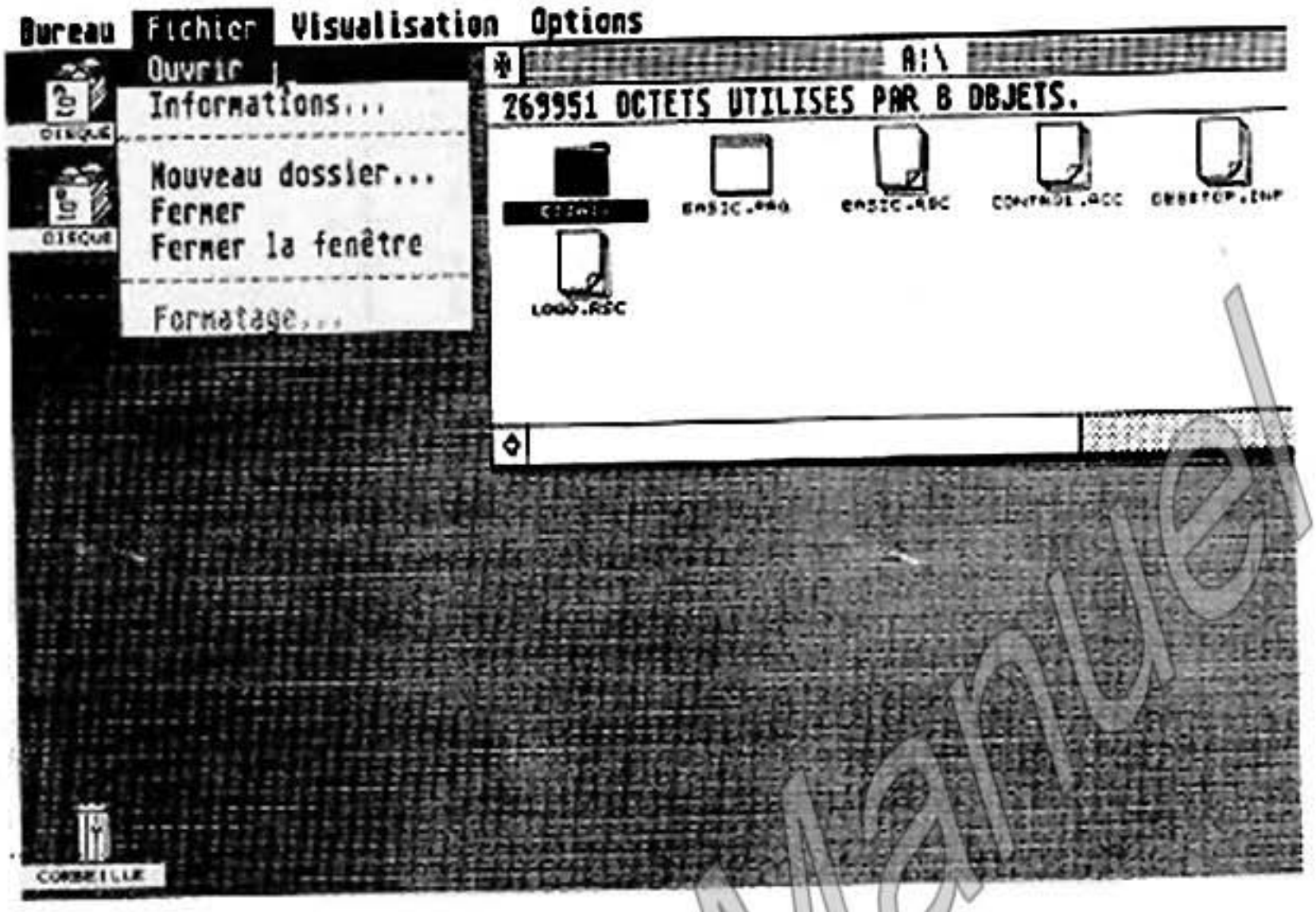
Chaque dossier doit être ouvert dans sa fenêtre. Si vous ouvrez une icone de disquette qui contient un dossier, la fenêtre ne révèlera pas tout de suite le contenu du dossier. Il faut d'abord ouvrir le dossier dans sa fenêtre pour voir son contenu.

Pour ouvrir un dossier, faites un double cliquage sur l'icône du dossier ou choisissez le dossier (par simple cliquage) puis l'option OUVRIR dans le menu FICHIER.

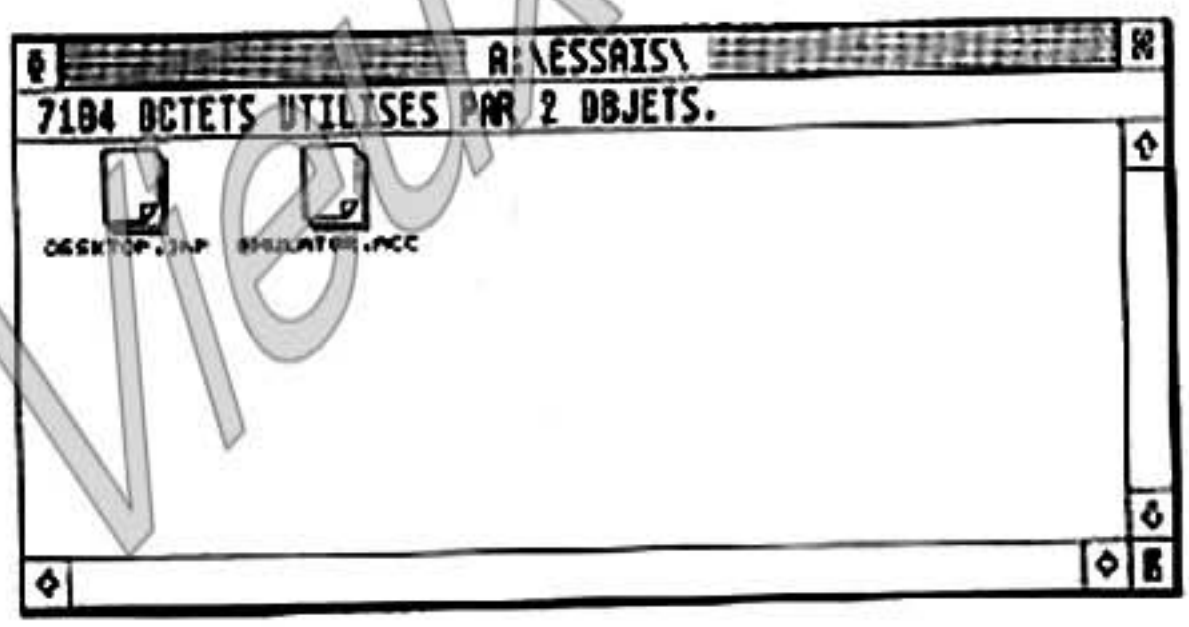
Le Vieux Marcel

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

LTF Abandonware France



Le dossier est ouvert à la place de la fenêtre du disque. Lorsque le dossier est ouvert, son contenu devient accessible.



Si vous désirez ouvrir deux dossiers en même temps (pour copier des données de l'un à l'autre par exemple), effectuez un double cliquage sur l'icône de l'unité, de façon à ouvrir une autre fenêtre, dans laquelle vous pourrez ensuite ouvrir le second dossier. Maintenant, l'écran affiche les deux fenêtres de dossier et vous pouvez copier les fichiers de l'un à l'autre.

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

LTF Abandonware France

Note : Vous pouvez aussi créer un dossier dans un autre dossier, et ainsi de suite sur 8 niveaux maximum.

Supprimer des dossiers

Pour supprimer un dossier, sélectionnez son icône, mettez-la dans la Corbeille et suivez les instructions affichées.

Fermer et Fermer la fenêtre

Trois possibilités s'offrent à vous pour fermer une fenêtre, c'est à dire l'effacer de l'écran. Vous pouvez soit cliquer sur sa case de fermeture, soit sélectionner l'une des options FERMER ou FERMER LA FENETRE.

C'est toujours une bonne idée de fermer les fenêtres que vous n'utilisez pas. Puisque vous ne pouvez avoir que quatre fenêtres ouvertes à un instant donné, toute fenêtre ouverte inutilement consomme de la mémoire disponible.

Les deux options FERMER et FERMER LA FENETRE ferment uniquement les fenêtres actives. La différence entre ces deux options est la suivante: Si une fenêtre de dossier est active, l'option FERMER ou l'utilisation de la case de fermeture ferme la fenêtre et revient à la fenêtre de l'unité de disquette du dossier, tandis que FERMER LE FENETRE ferme les deux fenêtres, celle du dossier et celle de l'unité.

Formatage

Dans le chapitre 2, nous avons montré comment formater une disquette. Ce chapitre ne va pas réexpliquer pas à pas la méthode ; mais il va insister sur certains points importants au sujet des disquettes.

La surface d'une disquette ressemble beaucoup à celle d'un microsillon. Les informations sont enregistrées sur des pistes qui, ici, sont circulaires. Le contenu d'une disquette est modifiable et les structures d'enregistrement ne sont pas en place sur une disquette neuve. C'est à vous d'y pourvoir avant de pouvoir y stocker des informations.

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

Cette préparation s'appelle le "formatage". Pour formater une disquette, sélectionnez d'abord l'icône de l'unité de disquette choisie pour cette opération, puis l'option FORMATAGE du menu FICHIER.

Le seul moyen de baptiser une disquette consiste à utiliser la zone de dialogue du FORMATAGE. Entrez le nom de la disquette à partir du clavier. Utilisez la touche [BACKSPACE] pour corriger les erreurs de frappe. Cliquez sur la case FORMATER. Le disque est alors formaté (et baptisé). Une zone de travail montre l'état d'avancement de la commande.

Lorsque cette opération est terminée, une zone de dialogue affiche le nombre d'octets disponibles pour le stockage sur la disquette. Si votre disquette ne comprend pas 357.376 octets (simple face) ou 726.016 octets (double face) le disque est peut être défectueux. Recommencez alors le formatage. Si le problème persiste, utilisez une disquette neuve et formatez-la.

Attention : Rien ne vous empêche de reformater une disquette déjà utilisée. N'oubliez pas qu'en faisant cela, toutes les données précédemment sur le disque sont perdues à jamais. Recopiez au besoin les fichiers que vous souhaitez conserver sur une autre disquette avant d'effectuer le formatage.

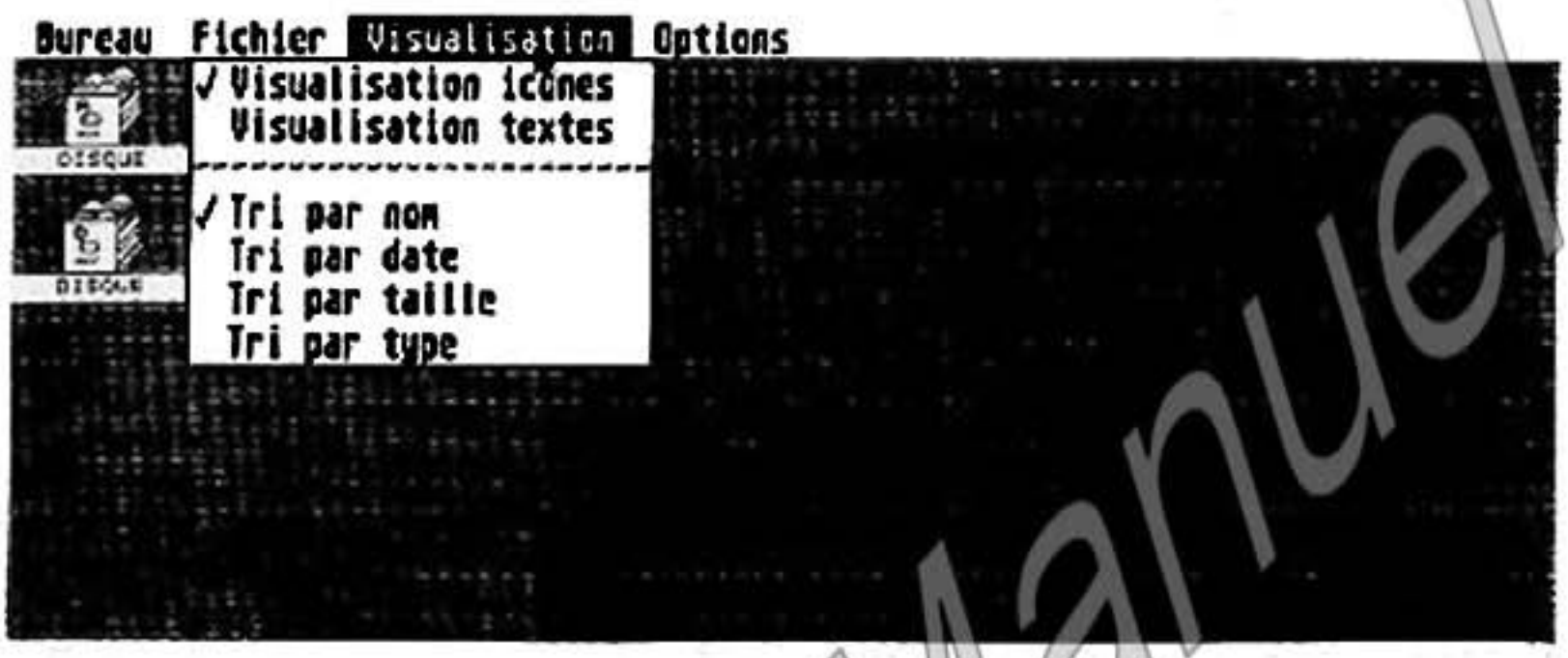
Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

VISUALISATION

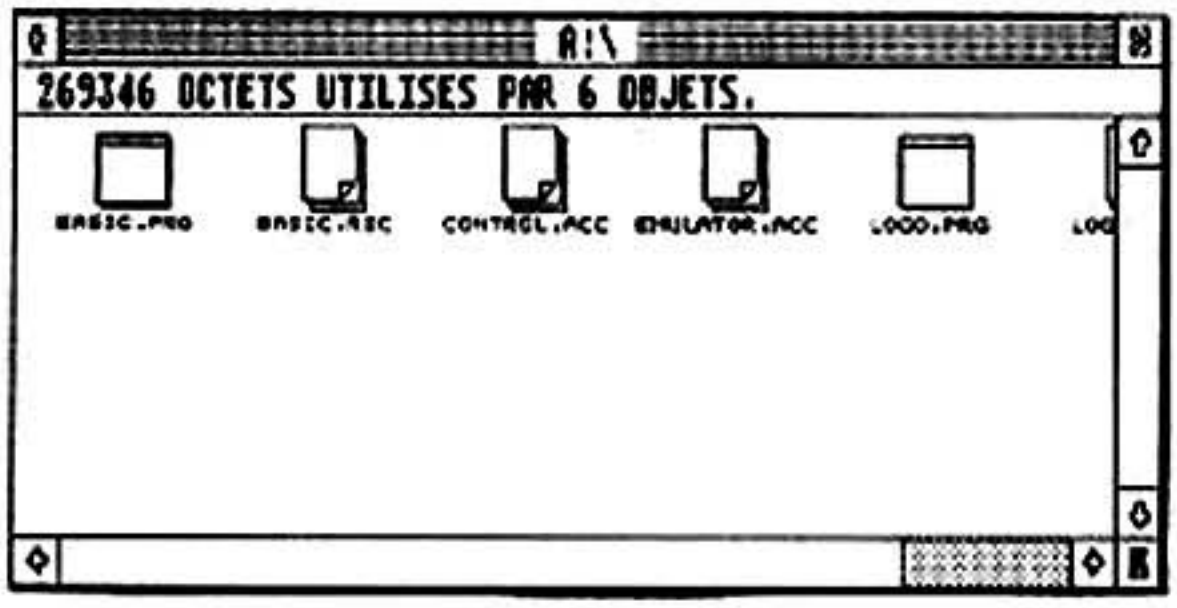
Le menu VISUALISATION permet d'afficher une liste de fichiers sous forme d'icônes ou de lignes de textes, et de les trier (classer) par Nom, Date, Taille ou Type.



Note : Toutes les modifications qui sont faites dans le menu VISUALISATION peuvent être enregistrées sur la disquette en utilisant la commande de sauvegarde du bureau (cf fin de ce chapitre).

Visualisation sous forme d'icônes ou de textes

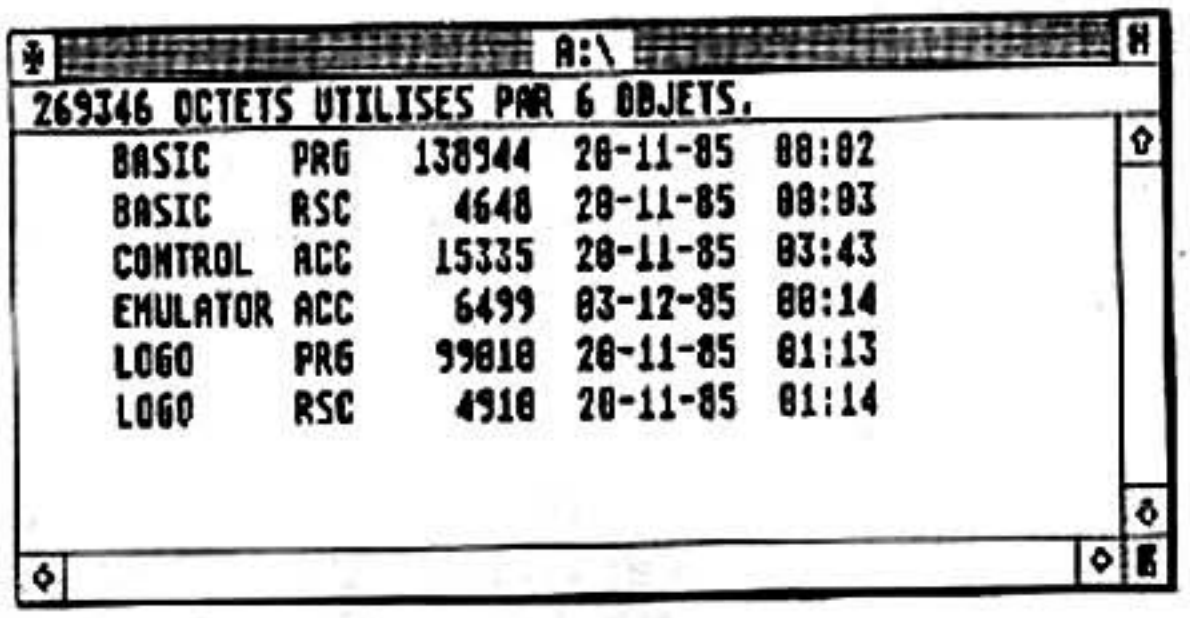
Une marque (ressemblant à un V) s'inscrit devant l'option choisie (mode d'affichage et de tri). Pour changer de mode, cliquez sur la nouvelle option désirée. Les deux fenêtres suivantes illustrent respectivement l'affichage sous forme d'icônes et sous forme de texte de la même disquette.



Visualisation sous forme d'icônes

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

LTF Abandonware France



Visualisation sous forme de textes

Lorsqu'un fichier est affiché sous forme de texte, la fenêtre indique aussi bien le nom et la taille du fichier, que la date et l'heure de la dernière mise à jour. Lorsqu'une marque précède le nom du fichier dans une fenêtre texte, elle indique que le fichier est un dossier et non pas un fichier d'application ou de données.

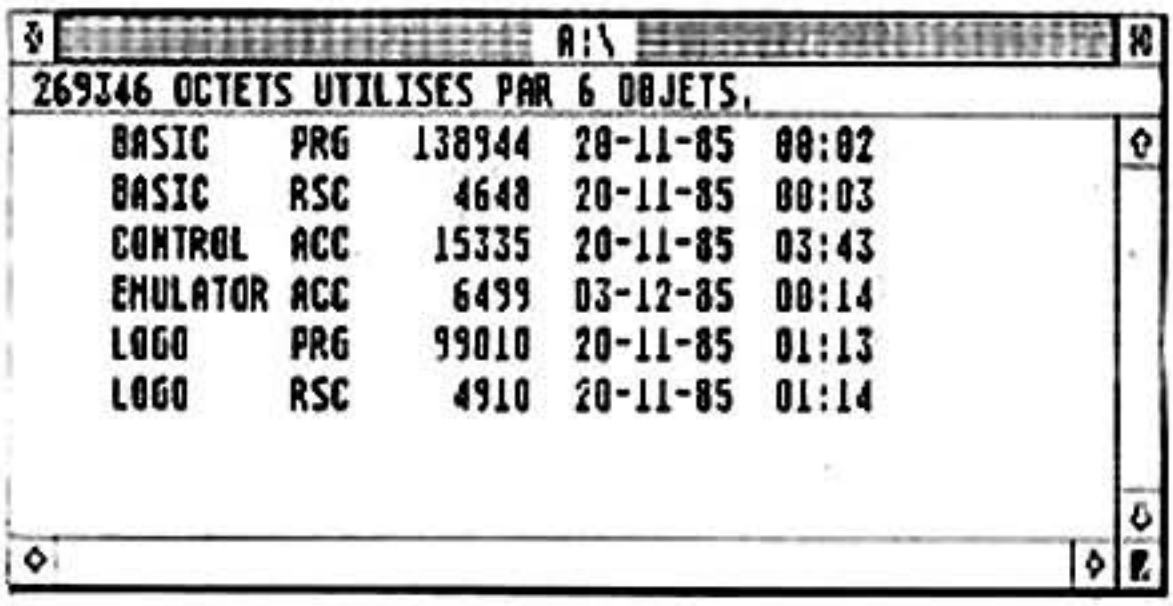
Tri par Nom, Date, Taille et Type

Lorsqu'on ouvre une fenêtre disque ou dossier, l'ordinateur classe les éléments sur l'écran en fonction du critère indiqué avec ce menu. Lorsque c'est le classement par Nom qui est actif, les fichiers sont listés par ordre alphabétique. Lorsque c'est le classement par Date qui est actif, les fichiers sont classés par ordre chronologique inverse, c'est à dire le plus récent en premier. Le classement par taille fait apparaitre les fichiers par ordre décroissant de taille. Le classement par Type classe alphabétiquement les fichiers en fonction de leur nom d'extension.

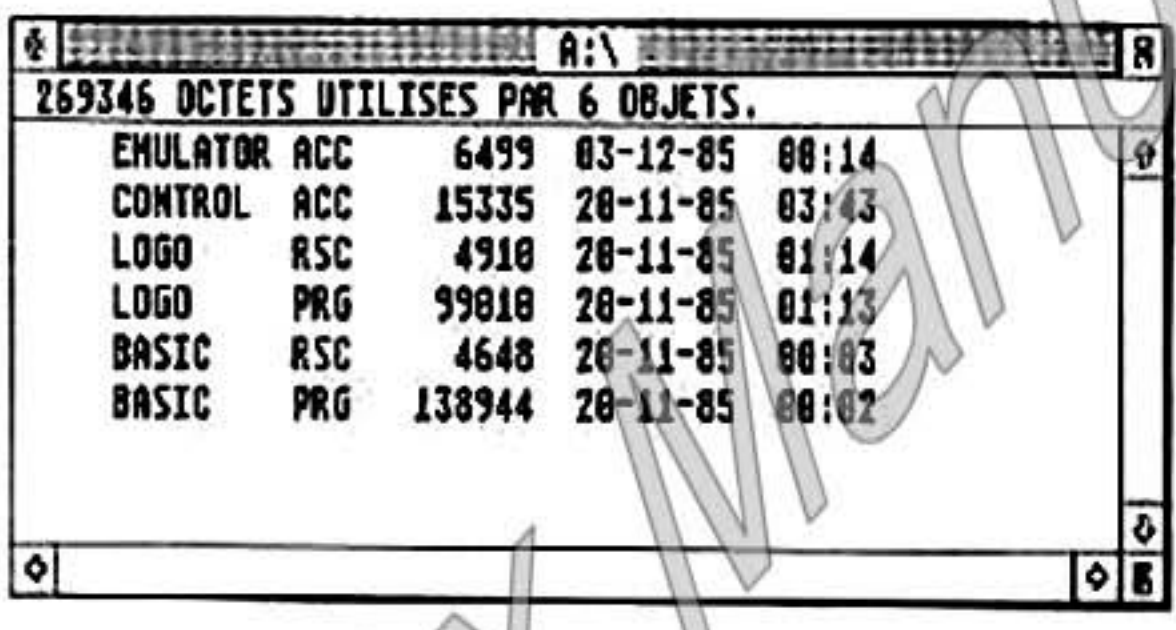
Les deux écrans ci-contre représentent deux fenêtres de la même disquette, la première classée par Nom et la seconde par Date.

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

LTF Abandonware France



Classement par nom



Classement par date

OPTIONS

Le menu OPTIONS comprend de nombreuses fonctions très utiles.



Note : Toutes les modifications effectuées avec le menu OPTIONS peuvent être sauvegardées sur le disque (cf sauvegarde du Bureau à la fin de chapitre).

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

LTF Abandonware France

Installer une unité de disque

A la mise sous tension de l'ordinateur, deux icônes d'unités de disquette, dotées chacune d'un identificateur (lettre) et d'un nom de disquette, s'affichent à l'écran. Avec l'option INSTALLER UNE UNITE DISQUE, vous pouvez modifier noms d'unité et de disquette, supprimer ou ajouter des icônes d'unité de disquette.

Cliquez sur cette option après avoir sélectionné l'icône d'une unité. La zone de dialogue suivante apparait sur le Bureau:



Pour installer une nouvelle icône disque, sélectionnez une icône disque, choisissez une unité de disquette, tapez l'identificateur (une lettre) de l'unité ("c" représente en général une cartouche et "C" le disque dur). Seules les deux icônes A et B représentent les unités de disquettes.

Pour modifier le nom du disque, pointez le nom actuel et cliquez. Utilisez [BACKSPACE] ou [ESC] pour effacer ce nom, puis tapez le nom désiré sur le clavier avant de cliquer la case INSTALLER.

Pour supprimer une icône disque, sélectionnez l'icône, choisissez l'unité de disquette à retirer, puis cliquez sur la case SUPPRIMER.

Pour ré-installer une icône disque que vous avez retirée, sélectionnez l'icône restante, choisissez l'unité à ré-installer, puis tapez son identificateur avant de cliquer la case INSTALLER.

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

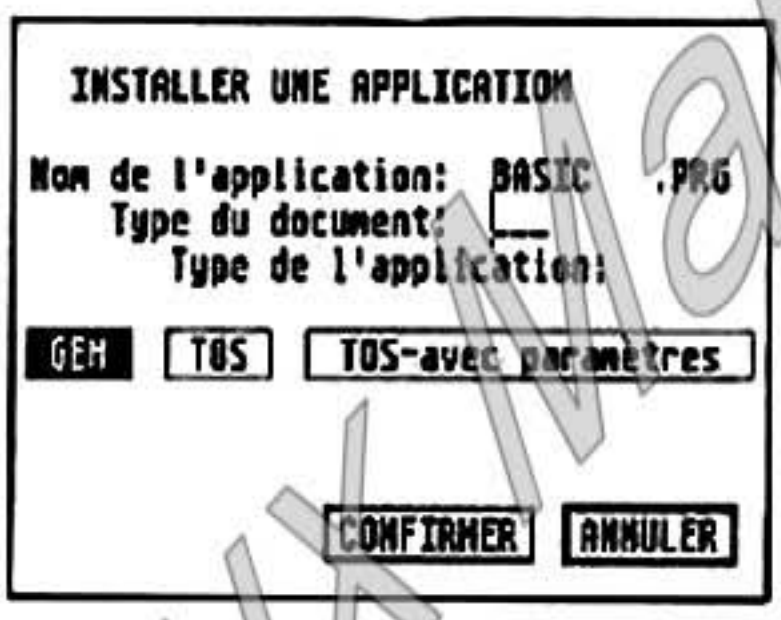
LTF Abandonware France

Attention : Utilisez cette option avec précaution. Sauvegarder le Bureau après avoir supprimé les deux icônes d'unité rendrait inutilisable votre copie de la disquette système, vous obligeant à en réaliser une nouvelle.

Installer une application

L'option INSTALLER UNE APPLICATION permet de définir le type de fichier de données qui la lancera.

Lorsque vous sélectionnez cette option, la fenêtre d'un programme d'application étant ouverte, la zone de dialogue suivante est affichée :



Il y a deux méthodes pour installer une application. La première consiste à indiquer à l'ordinateur que les fichiers disposant d'une certaine extension (les trois lettres qui suivent le point dans un nom de fichier), une fois ouverts, exécuteront automatiquement le programme d'application installé. Par exemple, supposons que vous utilisez ST Logo et que vous possédez un fichier de données avec l'extension .LOG. Vous pouvez associer l'exécution de Logo à cette extension. Tapez LOG en face de Type de document dans la zone de dialogue et cliquez sur la case CONFIRMER. Désormais la simple sélection d'un fichier de données possédant l'extension .LOG entrainera automatiquement l'exécution du Logo.

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

LTF Abandonware France

Choisissez "GEM" si vous avez une application qui prend en compte les caractéristiques spéciales de GEM au niveau des fenêtres. Choisissez "TOS" si le programme n'est pas compatible GEM. La plupart des programmes d'application sont conçus pour être installés automatiquement et correctement.

La seconde méthode est d'installer une application en utilisant l'option TOS-avec paramètres. Dans ce cas, il est inutile de préciser l'extension du fichier. Vous installez simplement l'application avec l'option TOS-AVEC PARAMETRES en cliquant sur la case CONFIRMER. Lorsque vous ouvrirez l'application installée, la zone de dialogue suivante apparaîtra:



Tapez le(s) nom(s) de fichier et les autres paramètres nécessaires au programme. Cliquez sur la case CONFIRMER. Le programme d'application charge et utilise les paramètres fournis.

Note : Les trois moyens d'installation d'une application peuvent être explicites dans les noms des extensions. Par exemple, .PRG indique un programme compatible GEM, .TOS une application non compatible GEM et .TTP une application non compatible GEM avec paramètres.

Définir des préférences

Cette option permet de moduler le déroulement de vos échanges avec l'ordinateur et de définir la résolution de l'écran.

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

LTF Abandonware France



Confirmer les suppressions et les copies
Suivant l'option choisie pour ces deux rubriques, l'ordinateur attend ou non une confirmation avant de supprimer ou de copier un fichier. Choisissez la solution la mieux adaptée à vos besoins, sécurité (oui) ou rapidité (non).

Résolution d'écran
Cette rubrique permet de choisir parmi les trois résolutions du STF: basse, moyenne et haute. Le moniteur ATARI SM124 ne peut être utilisé qu'en mode haute résolution. Le moniteur analogique RVB ATARI permet de choisir entre basse et moyenne résolution.

Attention : La modification de la résolution sans la présence de la disquette du Bureau dans l'unité A, efface les accessoires du Bureau de la mémoire.

Sauvegarder le Bureau
Cette option vous permet de sauvegarder toutes les modifications que vous avez effectuées dans le Bureau GEM. C'est une option importante, car elle vous permet de choisir vos options et de les obtenir ensuite à chaque nouvelle mise sous tension de l'ordinateur.

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

LTF Abandonware France

Insérez votre disquette contenant les fichiers CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC dans l'unité et cliquez l'option SAUVEGARDER LE BUREAU. L'ordinateur écrit alors sur la disquette un fichier appelé DESKTOP.INF. A chaque mise sous tension de l'ordinateur, le STF recherche ce fichier et l'exécute. La taille et l'emplacement des fenêtres, ainsi que toutes les modifications que vous avez effectuées dans les menus BUREAU, VISUALISATION, et OPTIONS sont sauvegardées dans ce fichier.

Imprimer écran

Cette option permet d'imprimer une copie de l'écran, le pointeur de la souris inclus. L'imprimante connectée sur votre ordinateur doit être une imprimante graphique. Vérifiez que l'imprimante est sous tension et qu'elle a bien été installée. Cliquez alors sur l'option IMPRIMER ECRAN pour activer cette fonction.

De plus, vous pouvez rebaptiser le fichier inclus dans la zone INFORMATIONS. Appuyez sur [BACKSPACE] ou [RETURN] pour effacer le nom du fichier, tapez le nouveau nom et appuyez sur [RETURN] ou cliquez sur CONFIRMER pour sauvegarder le nouveau nom.

Note : Si vous utilisez l'option IMPRIMER ECRAN sans avoir mis sous tension l'imprimante, le système indiquera une erreur de dépassement de temps au bout d'une trentaine de secondes.

Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

CHAPITRE 5

APPLICATIONS DE L'ORDINATEUR ATARI STF

Un ordinateur doit être programmé pour être utile. Sinon, ce n'est rien de plus qu'une boite remplie de composants. Lorsque vous mettez l'ordinateur sous tension, le Bureau GEM apparait sur l'écran parce que le programme a été enregistré de manière permanente dans la mémoire de l'ordinateur. Insérer un programme d'une manière permanente dans un composant est une des manières d'obliger l'ordinateur à exécuter un programme. Ces programmes, qui sont dans des circuits appelés MEM, sont programmés en usine.

Cependant, le moyen le plus courant d'exécuter des programmes est de les charger en mémoire à partir d'une disquette. Ces programmes sont appelés des programmes d'application. Le monde des logiciels d'application est illimité: il va des programmes de traitement de texte aux programmes graphiques, des tableurs aux programmes de jeux, ...

En complément, les langages de programmation permettent d'exécuter les programmes que vous avez écrits dans ces langages.

La puissance et les caractèristiques des ordinateurs ATARI STF sont utilisées dans un grand nombre de programmes d'application et de langages de programmation.

Note : Utilisez toujours votre copie de sécurité de la disquette Langage ST lorsque vous travaillez avec ST BASIC et ST Logo.

ST BASIC

BASIC a été conçu au départ pour être un langage de programmation puissant et facile à apprendre.

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

LTF Abandonware France

Aujourd'hui BASIC reste le langage le plus courramment utilisé sur les micro-ordinateurs. ST BASIC rassemble toutes les caractéristiques habituelles de ce langage, complétées pour tenir compte de la puissance des caractéristiques uniques de l'ATARI STF.

ST BASIC est enrichi de fonctions de manipulation de chaînes de caractères, de fonctions mathématiques étendues et des commandes de formatage d'impression. L'éditeur de ST BASIC assure l'exploitation optimale des fenêtres et des menus déroulants, offrant des fenêtres pour le texte comme pour les graphiques.

Pour en savoir plus, consultez le manuel de référence de la programmation en ST BASIC ATARI.

ST LOGO

Puissant langage de programmation, le Logo doit sa célébrité à son succès comme outil d'apprentissage de la programmation en milieu scolaire. Conçu pour fonctionner avec la tortue graphique, un curseur graphique qui représente une tortue imaginaire tirant des traits et dessinant sous le contrôle du logiciel. Contrairement aux autres langages, Logo apprend la programmation par le graphisme sans nécessiter la connaissance de mathématiques complexes.

ST Logo est une version étendue du Logo. ST Logo sait tirer parti de la souris, des menus déroulants et des fenêtres du Bureau GEM, ainsi que de la rapidité du microprocesseur 68000. Il offre tout un ensemble de commandes exclusives et n'a pas son pareil pour mettre en valeurs les atouts de l'ATARI STF.

Pour en savoir plus, consultez le manuel d'introduction au Logo.

AUTRES PROGRAMMES D'APPLICATION

De nombreux logiciels d'application existent pour les ordinateurs ATARI STF.

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

D'autres sont en cours de développement, soit par ATARI, soit par d'autres développeurs indépendants.

Traitements de texte

Le traitement de texte est une des applications les plus enrichissantes que le STF peut effectuer. Le traitement de texte transforme l'ordinateur en une super machine à écrire, permettant de l'utiliser pour écrire des lettres, des contrats, des rapports, ...

Avec un programme de traitement de texte, vous composez le texte en utilisant le clavier de l'ordinateur comme celui d'une machine à écrire. L'ordinateur enregistre les caractères tapés "électroniquement", permettant ainsi de corriger les erreurs et de faire toutes les modifications nécessaires avant l'impression sur papier. Vous pouvez effacer des mots, des phrases ou des portions entières de texte, insérer des phrases ou mots nouveaux, déplacer des textes d'un endroit à un autre en appuyant sur quelques touches ou en utilisant la souris.

Les traitements de texte permettent de visualiser et de disposer le texte sur l'écran sous n'importe quel format. Vous pouvez ensuite envoyer votre texte directement sur l'imprimante ou l'enregistrer sur disquette pour une consultation ou une utilisation ultérieure. Le traitement de texte qui utilise les possibilités de GEM est IST WORD de GST Software.

Tableurs et bases de données

Les tableurs permettent de manipuler sur l'écran une feuille entière de nombres et de formules que vous avez créés pour analyser le stock, préparer le budget ou calculer vos bénéfices. On appelle aussi ces programmes des "feuilles de calcul électronique".

Les programmes de base de données sont des programmes qui regroupent, enregistrent et retrouvent de grandes quantités d'informations. Vous pouvez les programmer pour rechercher une information particulière ou toutes les informations correspondant à un ou plusieurs critères ou pour les trier d'une certaine manière.

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

Programmes graphiques

Des programmes graphiques permettent d'afficher et d'imprimer des histogrammes, des "camemberts" et toutes autres sortes de graphes en fonction des valeurs fournies.

D'autres programmes comme le programme NEOchrome d'ATARI ou DEGAS de Batteries Included permettent de convertir votre ordinateur en une superbe machine à dessiner, utilisant ainsi toute la puissance de définition graphique et de couleur de l'ordinateur STF.

Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

ANNEXE A

DIAGNOSTIC DES PANNES

Si vous rencontrez des problèmes lors de la mise sous tension ou de l'utilisation de l'ordinateur, il y a de fortes chances que ce soit des problèmes mineurs que vous pouvez résoudre par vous-mêmes. Cette annexe décrit certains de ces problèmes et la solution possible.

Rien ne fonctionne

Le problème le plus courant est que la machine refuse de répondre. Le remède est souvent très simple.

Par exemple, l'écran ne s'allume pas à la mise sous tension. Dans ce cas:

1. Eteignez l'ensemble du système. Vérifiez toutes les connexions, en particulier le câble d'alimentation et le câble reliant l'ordinateur et le moniteur.

2. Remettez tous les éléments sous tension. Vérifiez que les différents indicateurs (de l'ordinateur, de l'unité de disquette et du moniteur) s'allument.

3. Vérifiez que le contraste et la brillance du moniteur sont correctement réglés. Si l'affichage n'apparait toujours pas, l'ordinateur ou le moniteur nécessitent une révision par votre distributeur.

Problèmes logiciels

Si vous avez des difficultés à démarrer votre système, cela peut être dû à des imperfections du logiciel d'application ou à un disque détérioré. Mettez l'ordinateur hors tension quelques secondes et recommencez. Si le problème disparaît, il s'agissait sans doute d'une défaillance momentanée. Si cela ne change rien, essayez avec une autre disquette. Si le problème ne se produit plus, il était dû à la première disquette. S'il persiste, contactez votre revendeur pour une révision de votre ordinateur ou de votre unité de disquette.

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

LTF Abandonware France

Démarrage lent ou rapide

Lorsqu'aucun disque n'est présent dans l'unité de disquette à la mise sous tension de l'ordinateur, le Bureau GEM n'apparait pas aussi rapidement (40 secondes après). Lorsqu'il apparait, aucun accessoire n'est disponible. Un démarrage rapide peut être effectué avec une disquette ne comportant pas les programmes CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC. Dans ce cas également, aucun accessoire n'est présent dans le Bureau GEM.

La souris

Il est possible que vous ayez certains problèmes de contrôle du pointeur de la souris. Il peut se déplacer lentement ou sporadiquement. En tout premier, vérifiez que la connexion de la souris est correctement effectuée dans la porte Souris/Levier de commande 0. Si le problème persiste, consultez la rubrique "entretien de la souris".

Le clavier

Ne soyez pas surpris qu'il ne se passe rien lorsque vous tapez sur le clavier sous le Bureau GEM. Le Bureau GEM n'est pas un programme d'application qui permet l'utilisation du clavier (sauf rares applications). Cependant, dans le Bureau, vous pouvez contrôler le pointeur de la souris avec les touches de mouvement de curseur (Cf chapitre 2). Lorsque vous devez donner un nom à une disquette ou un fichier, le clavier est bien sûr accessible.

Pour finir

L'ordinateur ATARI STF est conçu pour une maintenance minimale et une fiabilité maximale. Comme tout système mécanique ou électronique, des pannes peuvent se produire. Si les éléments ci-dessus ne vous permettent pas de vous en sortir, contactez votre distributeur ou écrivez au :

Service Informations Clients d'ATARI
9 rue Sentou
92150 SURESNES

qui vous indiquera par retour l'adresse du centre de dépannage le plus proche de chez vous.

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

LTF Abandonware France

ENTRETIEN

Un système informatique ne demande pas un entretien poussé. Certains points devront cependant être suivis pour assurer une plus grande longévité et fiabilité à votre système et à vos applications.

Entretien de l'ordinateur

* Eviter la poussière et les tâches de graisse.
* Eviter de fumer près de l'ordinateur.
* Eloigner l'ordinateur de toute source de chaleur ou d'humidité.
* Nettoyer l'extérieur avec un chiffon non pelucheux, sans solvant, ni détergent.
* Ne pas exposer le système aux rayons du soleil.
* Conserver le système sur une surface plane.
* Ne pas déménager le système en permanence.
* Ne pas rallumer le système aussitôt après l'avoir éteint. Attendre quelques secondes.
* Pour expédier ou stocker le système, le remettre dans ses boites d'origine.

Entretien des disquettes

* Ne pas éteindre l'unité de disquette lorsqu'elle est active. Ne pas laisser de disquette dans l'unité lors de l'extinction.
* Eloigner les disquettes de toute source magnétique (téléviseur, haut-parleurs, moteurs,...).
* Eloignez les disquettes de toute source de chaleur ou d'humidité.
* Ne pas exposer les disquettes aux rayons du soleil.
* Ne jamais toucher la surface enregistrée.

Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

Entretien de la souris

Votre souris a de longues années devant elle si vous en prenez bien soin. N'oubliez jamais ces deux règles:

* Ne pas la laisser tomber et ne pas la tenir "par la queue".
* Toujours l'utiliser sur une surface aussi lisse et aussi propre que possible.

Nettoyage de la souris

Des poussières finissent toujours pas s'accumuler dans la souris. Aussi a-t-elle besoin d'une toilette périodique:

1. Retournez-la, en tenant le câble de votre côté.

2. Appuyez sur les flèches situées de part et d'autre de la bille pour libérer le fond.

3. Posez la main sur la souris et retournez-la à nouveau.

4. Recueillez la bille dans le creux de votre main et nettoyez-la avec un chiffon propre et doux. N'utilisez pas un chiffon humide et pelucheux, et n'employez aucun solvant ou détergent.

5. Soufflez dans le logement de la bille pour en chasser la poussière.

6. Remettez la bille et le fond en place, puis appuyez sur ce dernier pour bien l'enclencher.

Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

ANNEXE B

GLOSSAIRE

Accessoire de bureau:
Programme d'application, presque toujours accessible depuis le Bureau GEM ou durant l'exécution d'un autre programme.

Barre de défilement:
Barre située le long du bord droit (Ascenseur) ou inférieur (Tapis roulant) de chaque fenêtre et contenant deux flèches (grooms) et une case de défilement.

Barre de déplacement:
Barre située le long du bord supérieur de chaque fenêtre. Cliquer sur cette barre permet de déplacer l'objet sélectionné sur le Bureau.

Barre du menu:
A' la mise sous tension de l'ordinateur ATARI STF, la Barre située au-dessus du Bureau contient le Menu d'ouverture, composé des sous-menus Bureau, Fichier, Visualisation et Options. En fonction des applications, d'autres menus peuvent s'afficher dans la Barre de menu.

BASIC:
(Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code). Un des langages de programmation contenu sur la disquette Langage ST.

Basse résolution:
L'un des trois modes d'affichage disponibles sur l'ordinateur STF. En basse résolution, l'écran est constitué de 320 lignes de 200 points, avec possibilité d'affichage simultané de 16 couleurs sélectionnables dans une palette de 512 couleurs.

Bit:
La plus petite unité de mémoire. Huit bits constituent un octet.

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

Bureau GEM:
Ecran de base de l'ordinateur STF, figurant un bureau équipé d'une barre de menus, de deux icônes d'unité de disquette et de l'icône Corbeille.

Cartouche:
L'un des quatre dispositifs permettant d'entrer des données ou des programmes dans la mémoire de l'ordinateur (les autres dispositifs sont le clavier, les unités de disquette et les portes d'entrée/sortie, telle la porte Modem).

Case de contrôle de taille:
Case située dans l'angle inférieur droit des fenêtres, permettant leur réduction et leur agrandissement progressif.

Case de défilement:
Case rectangulaire située dans une barre de défilement, indiquant la position relative des données visibles dans une fenêtre, par rapport au contenu total de cette fenêtre, et la proportion qu'elles en représentent.

Case de fermeture:
Case située dans l'angle supérieur gauche de chaque fenêtre et permettant sa fermeture par cliquage.

Case plein écran:
Case commandant l'agrandissement des fenêtres à la taille de l'écran et leur retour à la taille initiale.

Cliquer:
Appuyer sur l'un des boutons de la souris et relâcher immédiatement la pression, pour sélectionner le mot ou l'icône pointée.

Connexion en guirlande:
Méthode de connexion des périphériques à un ordinateur, selon laquelle chaque périphérique est raccordé au précédent par un câble d'interface.

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

Copie de sécurité de la disquette système:
Disquette contenant une copie du TOS, c'est à dire de l'ensemble des programmes constituant le système d'exploitation de l'ordinateur STF. Après avoir réalisé cette copie, vous l'utiliserez pour démarrer ("boot") l'ordinateur à la place de la disquette originale non modifiable. La disquette, fournie avec l'ordinateur, sera rangée en lieu sûr.

Copier des fichiers:
Copier des fichiers, un par un, sur une autre disquette en faisant glisser leur icône au-dessus de celle de l'unité où se trouve cette disquette.

Corbeille:
Icône en forme de corbeille, représentant la suppression définitive des fichiers ou des dossiers périmés.

Curseur:
Marque affichée sur l'écran représentant la position où apparaîtra le prochain caractère saisi.

Débit de transmission:
Volume d'informations transmis d'un appareil à un autre pendant une unité de temps. Des ordinateurs peuvent échanger des données par le biais de modems les reliant aux lignes téléphoniques. Le débit de transmission est mesuré en bauds (bits/seconde).

Défilement:
Déplacement du contenu d'une fenêtre, vers la droite, la gauche, le haut ou le bas.

Disk Copy:
Copie de disque. Programme utilitaire permettant d'effectuer la copie exacte du contenu d'une disquette. Pour copier un disque (disque source), faites glisser son icône au-dessus de celle du disque destination.

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

LTF Abandonware France

Disque dur:
Support magnétique de mémoire de stockage, d'une capacité supérieure aux disquettes (plus de 10 millions d'octets contre un million au maximum). De plus, lecture et écriture sont dix fois plus rapides dans une unité de disque dur que dans une unité de disquette.

Disque système:
Parmi d'autres choses, la disquette Langage ST contient les données nécessaires à l'ordinateur pour les accessoires du Bureau. Mettez une copie des fichiers CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC sur un autre disque. Appelez ce disque, le disque système, et utilisez-le (ou un autre avec ces fichiers) quand vous démarrez le système.

Disque Langage ST:
Ce disque est livré avec votre ordinateur. Il contient ST BASIC, ST Logo, CONTROL.ACC, EMULATOR.ACC. Il est nécessaire de faire une copie de ce disque immédiatement.

Disquettes:
Support de stockage de l'information. Les disquettes sont fabriquées dans une matière souple, semblable à la matière des bandes magnétiques.

Dossier:
Ensemble de fichiers. Vous pouvez ranger vos fichiers dans des dossiers et retirer leurs icônes de la fenêtre principale de l'unité de disquette. Le contenu d'un dossier est accessible par double cliquage sur son icône.

Double cliquage:
Méthode d'ouverture d'un fichier, d'un disque ou d'un dossier, par exécution de deux "clics" très rapprochés sur le bouton gauche de la souris.

E/S:
Abréviation d'Entrée/Sortie. Echange d'informations entre l'ordinateur et ses périphériques (unités de disquettes ou de disque dur, imprimantes...).

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

LTF Abandonware France

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.

Emulateur (de terminal) VT52:
Programme de communication permettant aux ordinateurs d'échanger des informations, directement ou par le biais de lignes téléphoniques.

Fantôme:
Contour d'une icône ou d'une fenêtre permettant de suivre son déplacement sur le Bureau.

Fenêtre:
Zone de travail découpée dans l'écran du STF pour l'affichage d'objets, fichiers ou dossiers et l'exécution de programmes. Quatre fenêtres peuvent être affichées simultanément.

Fichier:
Ensemble d'informations stockées sur une disquette ou dans la mémoire de l'ordinateur.

Fichiers de données:
Ensemble d'informations utilisables par un programme, mais n'en constituant pas un.

Format:
Les informations sont stockées selon des pistes circulaires, définies par le formatage.

GEM:
Abréviation de Graphics Environment Manager, gestionnaire d'environnement graphique. Systéme d'exploitation visuelle, assurant en collaboration avec le TOS la création et la gestion des icônes et des fonctions graphiques de l'ordinateur STF.

Groom:
Flèche commandant le défilement du contenu d'une fenêtre dans la direction pointée (haut, bas, gauche ou droite).

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

LTF Abandonware France

Haute résolution:
L'un des trois modes d'affichage disponibles sur l'ordinateur STF. En haute résolution, l'écran est constitué de 640 lignes de 400 points, avec un affichage monochrome (noir et blanc). Voir aussi Basse résolution et Moyenne résolution.

Icône:
Dessin représentant un objet du Bureau GEM (fichier, programme, procédure, etc.).

Interface:
Dispositif de connexion électronique permettant la communication entre l'ordinateur et des périphériques.

Interface parallèle:
Connecteur standard pour imprimantes rapides, situé à l'arrière de l'ordinateur STF et marqué "Printer".

Kilo-octets:
1024 octets (2 puissance 10). Voir aussi Bit et Octet.

Ligne d'informations:
Ligne située en haut de la fenêtre d'une unité et indiquant le nombre d'octets utilisés sur la disquette et la quantité d'objets l'occupant.

LOGO:
Puissant langage de programmation disponible sur l'ordinateur ATARI STF.

MEM:
Abréviation de MEmoire Morte (ROM en anglais). Partie de la mémoire de l'ordinateur contenant les informations nécessaires au démarrage. Le contenu de la MEM est défini en usine, une fois pour toutes.

Mémoire:
Ensemble des circuits électroniques assurant le stockage des données et des programmes sur l'ordinateur STF.

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

LTF Abandonware France

On distingue la mémoire vive (MEV) dont le contenu s'efface à la mise hors tension et la mémoire morte (MEM) dont le contenu est permanent.

Message d'alarme:
Ces messages, apparaissant dans les zones de dialogue, indiquent que l'information en cours ou à venir est impossible ou mal spécifiée.

MEV:
Abréviation de MEmoire Vive. Partie de la mémoire de l'ordinateur destinée à la lecture et à l'écriture d'informations temporaires. Ainsi, les informations définissant les affichages successifs sont stockées dans la MEV. Toute mise hors tension détruit le contenu de la MEV.

MIDI:
Abréviation de Musical Instrument Digital Interface, interface numérique pour instruments de musique. La porte MIDI est une interface standard permettant le raccordement à l'ordinateur de nombreux instruments de musique électroniques.

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.

Moyenne résolution:
L'un des trois modes d'affichage disponibles sur l'ordinateur STF. En moyenne résolution, l'écran est constitué de 640 lignes de 200 points, avec la possibilité d'afficher 4 couleurs simultanément, choisies parmi la palette de 512 couleurs.

Octet
La mémoire des ordinateurs est divisée en unités appelées octets. Un octet contient huit unités élémentaires appelées bits.

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

LTF Abandonware France

Palette de couleurs:
Partie du Panneau de contrôle permettant de modifier les couleurs affichables par l'écran du STF. La palette ne fonctionne qu'avec un moniteur couleur analogique RVB.

Panneau de contrôle:
Zone de dialogue permettant la sélection et le réglage de nombreuses fonctions du Bureau GEM: couleurs d'affichage (avec moniteur couleur analogique RVB), réponse de la souris au cliquage, réponse du clavier, horloge-calendrier et retour sonore.

Périphérique:
Tout appareil d'entrée/sortie connectable à l'ordinateur (moniteur, unité de disquette, imprimante...).

Piste:
Bande circulaire d'une disquette pouvant recevoir des informations. Les disquettes sont divisées, par le formatage, en pistes concentriques elles-mêmes découpées en secteurs.

Pixel:
Abréviation de "picture élement", élément d'image. L'affichage vidéo de l'ordinateur STF est constitué de points appelés pixels, disposés selon une grille de 320x200, 640x200 ou 640x400 suivant la résolution.

Pointeur de la souris:
Marque commandée par la souris (ou les touches de commandes du curseur) permettant de pointer les objets du Bureau GEM.

Protection contre l'écriture:
Protection du contenu d'une disquette au moyen d'un dispositif mécanique interdisant toute opération d'écriture, de modification ou d'effacement. Pour protéger une disquette, découvrez sa fenêtre de protection ou faites glisser le loquet coulissant vers l'extérieur.

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

LTF Abandonware France

RS232C:
Interface série standard. Marquée "modem", la porte RS232C du STF est parfois désignée par l'expression "porte série". Elle permet le raccordement de nombreux périphériques, et notamment d'imprimantes série.

RVB:
Abréviation de Rouge Vert Bleu. Procédé de génération des couleurs mis en oeuvre par l'ordinateur STF, par mélange des trois couleurs primaires (rouge, vert et bleu) dont les huit intensités permettent de définir 512 nuances.

Secteur:
Portion de piste d'une disquette ou d'un disque dur. La longueur d'un secteur est généralement un multiple de 128 octets: 128, 256, 512 ou 1024.

Souris:
Dispositif éléctronique commandant un pointeur se déplaçant sur le Bureau GEM. Lorsque vous faites glisser la souris sur votre table, le déplacement est mesuré par la rotation de la bille de caoutchouc située sous son "ventre" et transmis au pointeur. Le bouton situé à gauche sur le "dos" de la souris, sert à la sélection et à l'ouverture des icônes, fichiers et programmes: la fonction du bouton de droite n'est définie que dans certains programmes d'application.

Tirer:
Faire glisser sur le bureau l'icône ou la fenêtre pointée, en déplaçant la souris tout en pressant le bouton de gauche. Un fantôme matérialise les objets en déplacement.

TOS:
Système d'exploitation de l'ordinateur ATARI STF. Le TOS est la matière grise sans laquelle l'ordinateur serait incapable de gérer le Bureau, la souris et les autres périphériques.

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

LTF Abandonware France

Unité de disquette:
Périphérique du STF destiné à l'écriture et à la lecture d'informations sur les disquettes.

Zone de dialogue:
Zone de message interactive, dont la sortie s'effectue par sélection d'une option ou accusé de réception du message.

Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

ANNEXE C

CARACTERISTIQUES DU 1040ST

Ordinateur

Processeur:	MC68000 architecture interne 32bits architecture externe 16 bits fréquence d'horloge : 8MHz
Mémoire:	1.048.576 octets de MEV 196.608 octets de MEM
Résolution graphique	640x400, monochrome (haute résolution) 640x200, 4 couleurs (moyenne résolution) 320x200, 16 couleurs (basse résolution)
Couleurs:	Palette de 512 couleurs
Interfaces:	Deux portes MIDI: entrée et sortie Porte pour moniteur (RVB analogique, haute résolution monochrome et audio). Porte parallèle pour imprimantes Porte série RS232C pour modem Porte pour unité de disquette avec contrôleur Porte pour unité de disque dur. Débit de transmission DMA: 10 Mbits/s Porte d'insertion de cartouche (128Ko) Port pour souris et manches à balai
Générateur sonore:	3 voix, de 30Hz aux ultrasons
Clavier:	Clavier intelligent de 94 touches, équipé d'un processeur 6301.
Alimentation électrique	+5v 5% cc 2A +12V 5% cc 1A -12V 5% cc 30 mA

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

LTF Abandonware France

Consommation: 95 Watts (maximum)

Température:
Fonctionnement: +5⁰ à +45⁰C
Stockage: -20⁰ à +65⁰C
Transport: -40⁰ à +65⁰C

Humidité:
Fonctionnement: 20% à 80%
Stockage et transport: 95% maximum

Unité de disquette

Pistes: 135 au pouce

Capacité de stockage:
360 Ko par face
720 Ko au total

Support:
Disquette 3 pouces 1/2
Double face
Double densité

Mécanisme: Moteurs pas à pas

Vitesse de transfert: 250 Kbits/s

Le vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

CARACTERISTIQUES DU 520ST

Ordinateur

Processeur:	**MC68000** **architecture interne 32bits** **architecture externe 16 bits** **fréquence d'horloge : 8MHz**
Mémoire:	**524.288 octets de MEV** **196.608 octets de MEM**
Résolution graphique:	**640x400, monochrome (haute résolution)** **640x200, 4 couleurs (moyenne résolution)** **320x200, 16 couleurs (basse résolution)**
Couleurs:	**Palette de 512 couleurs**
Interfaces:	**Deux ports MIDI: entrée et sortie** **Connecteur pour moniteur (RVB analogique, haute résolution monochrome et audio).** **Port parallèle pour imprimantes** **Port série RS232C pour modem** **Port pour unité de disquette avec contrôleur** **Port pour unité de disque dur. Débit de transmission DMA: 10 Mbits/s** **Port d'insertion de cartouche (128Ko)** **Port pour souris et manches à balai**
Générateur sonore:	**3 voix, de 30Hz aux ultrasons**
Clavier:	**Clavier intelligent de 95 touches, équipé d'un processeur 6301.**
Alimentation électrique	**+5v 5% cc 3A** **+12V 5% cc 1A** **-12V 5% cc 30 mA**

Consommation: 95 Watts (maximum)

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

LTF Abandonware France

Température: **Fonctionnement: +5⁰ à +45⁰C**
Stockage: -20⁰ à +65⁰C
Transport: -40⁰ à +65⁰C

Humidité: **Fonctionnement: 20% à 80%**
Stockage et transport: 95% maximum

Unité de disquette

Pistes: **135 au pouce**

Capacité de stockage: 360 Ko

Support: **Disquette 3pouces 1/2**
Simple face
Double densité

Mécanisme: **Moteurs pas à pas**

Vitesse de transfert: 250 Kbits/s

Le vieux Manuel

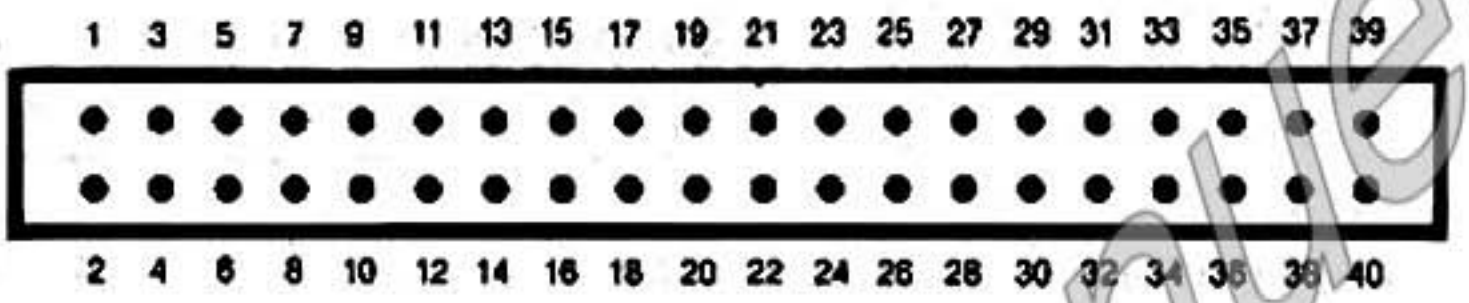
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ANNEXE D

CONFIGURATION DES BROCHES DES CONNECTEURS

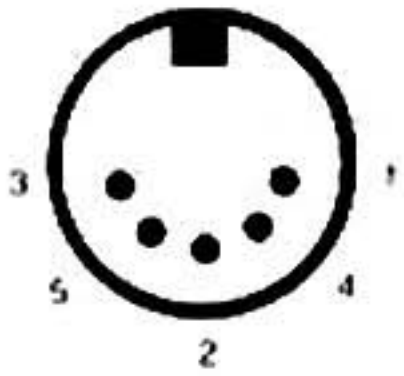
Port d'insertion de cartouches



1 - +5V cc
2 - +5V cc
3 - Donnée 14
4 - Donnée 15
5 - Donnée 12
6 - Donnée 13
7 - Donnée 10
8 - Donnée 11
9 - Donnée 8
10 - Donnée 9
11 - Donnée 6
12 - Donnée 7
13 - Donnée 4
14 - Donnée 5
15 - Donnée 2
16 - Donnée 3
17 - Donnée 0
18 - Donnée 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 MEM 3
32 - Adresse 3
33 - Sélection MEM 4
34 - Adresse 2
35 - Echantillonnage données hautes
36 - Adresse 1
37 - Echantillonnage données basses
38-40 - Masse

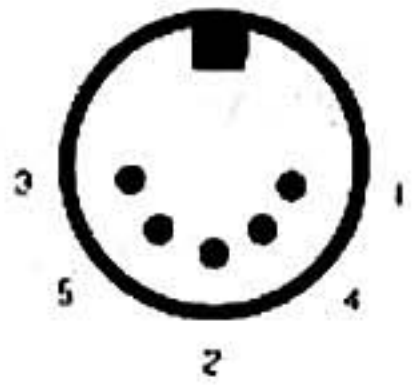
Sortie MIDI

1 - THRU : transmission
2 - Masse blindée
3 - THRU : retour de boucle
4 - OUT : transmission
5 - OUT : retour de boucle



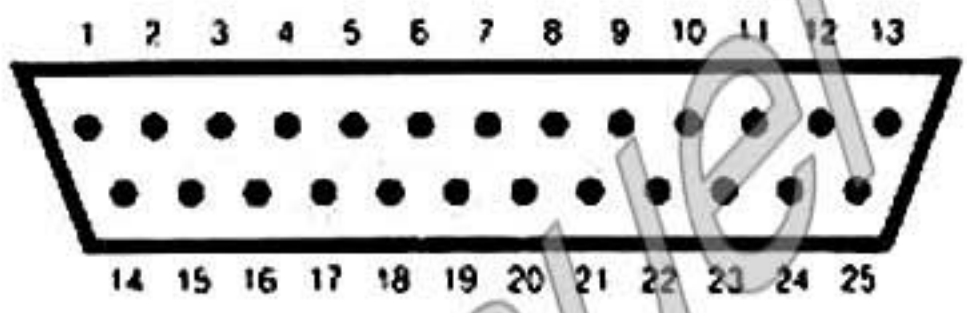
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Entrée MIDI



1 - Non connectée
2 - Non connectée
3 - Non connectéen
4 - IN : réception
5 - IN : retour de boucle

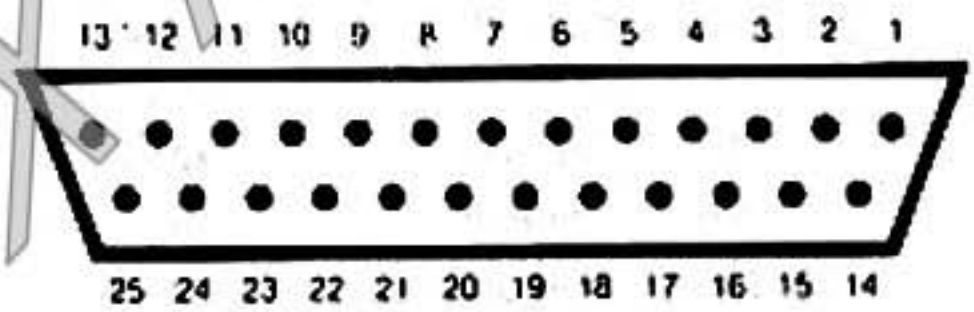
Modem



1 - Masse de protection -GND
2 - Transmission de données-TX
3 - Réception de données-RX
4 - Demande d'émission -RTS
5 - Prêt à émettre-CTS
6 - Non connectée
7 - Masse signaux-GND
8 - Détection de porteuse-DCD
9-19 - Non connectées
20 - Terminal données prêt-DSR
21 - Non connectées
22 - Indicateur d'appel-RI
23-25 - Non connectées

Imprimante

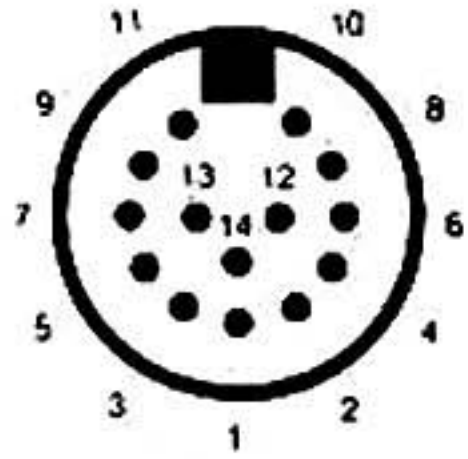
1 - $\overline{\text{Strobe}}$
2 - Donnée 0
3 - Donnée 1
4 - Donnée 2
5 - Donnée 3
6 - Donnée 4
7 - Donnée 5
8 - Donnée 6
9 - Donnée 7
10 - Non connectée



11 - Busy
12-17 - Non connectées
18-25 - Masse

Unité de disquette

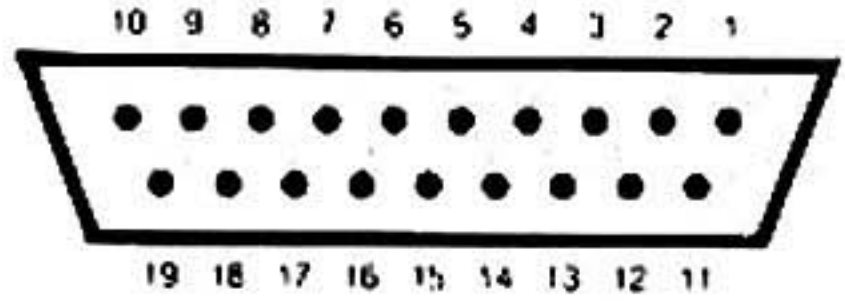
1 - Lecture
2 - Sélecteur face 0
3 - Masse logique
4 - Impulsion index
5 - Unité 0
6 - Unité 1
7 - Masse logique
8 - Déclenchement moteur
9 - Direction
10 - Pas
11 - Ecriture



12 - Porte d'écriture
13 - Piste 00
14 - Protection écriture

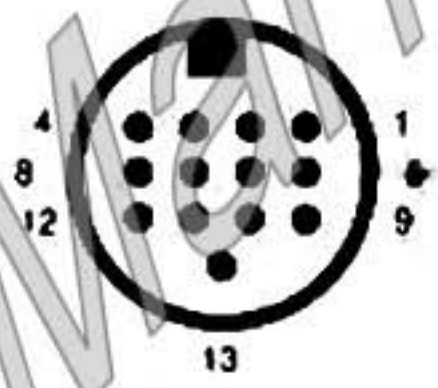
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Disque dur



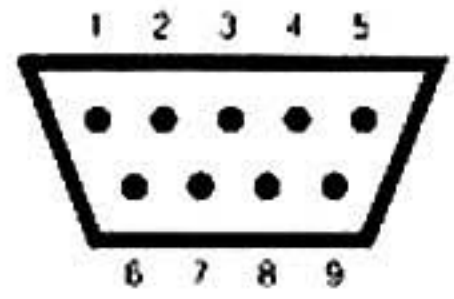
1 - Donnée 0
2 - Donnée 1
3 - Donnée 2
4 - Donnée 3
5 - Donnée 4
6 - Donnée 5
7 - Donnée 6
8 - Donnée 7
9 - Sélection
10 - Demande d'interruption
11 - Masse
12 - Remise à zéro
13 - Masse
14 - Accusé réception
15 - Masse
16 - A1
17 - Masse
18 - Lecture/Ecriture
19 - Demande données

Moniteur



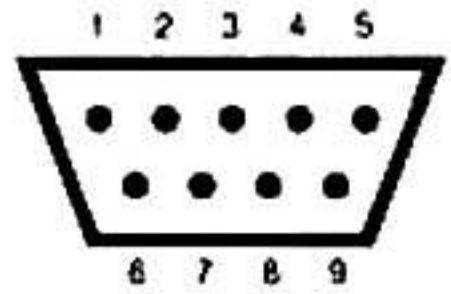
1 - Sortie audio
2 - Syncro composite
3 - Sortie polyvalente
4 - Détection monochrome
5 - Entrée audio
6 - Vert
7 - Rouge
8 - Alimentation 12V
9 - Synchronisation horisontale
10 - Bleu
11 - Monochrome
12 - Synchronosation verticale
13 - Masse

Souris/Manette de commande



1 - Haut/XB
2 - Bas/XAS
3 - Gauche/YA
4 - Droite/YB
5 - Non connectée
6 - Bouton "Feu"/bouton gauche
7 - +5V cc
8 - Masse
9 - Bouton "Feu"/bouton droit

Manette de commande



1 - Haut
2 - Bas
3 - Gauche
4 - Droite
5 - Non connectée
6 - Bouton "Feu"
7 - +5V cc
8 - Masse
9 - Non connectée

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

LTF Abandonware France

SERVICE INFORMATIONS CLIENTS

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes vos questions concernant l'ordinateur ATARI STF. N'hésitez pas à nous écrire à:

ATARI
Service Informations Clients
9 rue Sentou
92150 SURESNES

Avez-vous pensé à contacter un des Clubs d'Utilisateurs d'ATARI? Ces lieux d'échange stimulants sont de véritables mines d'informations. Vous y apprendrez à exploiter toutes les ressources de votre ordinateur ATARI. Pour en obtenir la liste, écrivez-nous en joignant une enveloppe timbrée, libellée à votre adresse.

N'oubliez pas de nous préciser sur l'enveloppe l'objet de votre lettre!

Le vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

INDEX

Accessoires de bureau 53,63,87
Affichage vidéo 11
Alarme (message) 29
Alternate (touche) 16,28,56
Annulation d'une icône 26
Application (programmes) 42,75,79,80-82

Baptiser
  disquettes 70
Barre
  défilement 41,45,87
  déplacement 41,87
  menu 23,53,87
BASIC 79,87
Basse résolution 77,87
Bit 87
Bits/car 60
Bureau
  GEM 23,53,79,88
  Menu 53,55
  Option 53

Calendrier 56
Cartouche 19,88
Case
  contrôle de taille 88
  défilement 78
  fermeture 46,69,88
  plein écran 44,88
Clavier 15,84
Cliquer 24,88
Confirmer copie et suppression 77
Connexion du système 9-14
Connexion en guirlande 88
CONTROL.ACC 48-49,84
Contrôle (touche) 16,56
Copie
  disquette Langage ST 33-34
  disquette système 89
  dans des dossiers 67

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

LTF Abandonware France

des disquettes 33-34,37
des fichiers 48-51,89
écran 78
Corbeille (icône) 89
Couleur (imprimante) 61
Création de dossiers 65,69
Curseur 15,89

Débit de transmission 59
Défilement 79
Démarrage
lent/rapide 84
problèmes 22,83
sans disquette 62
système 21
tiède 18
DESKTOP.INF 78
Disque
destination 33
double densité 29,36
double face 29,35,51,67
dur 90
entretien 85
Langage ST 29,35,79,90
problèmes 84
simple face 29,35,51,67
source 33
système 49,62,89
Disquette 89
Dossier 42,66,69,90
Double cliquage 40,57,90
Duplex 60

E/S 90
Effacement
Dossiers 69
Fichiers 39,51
Emulateur de terminal VT52 54-55,91
EMULATOR.ACC 49,84
Entretien 85
ESC (touche) 16
Exécution de programmes 79

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

LTF Abandonware France

Fantôme 91
Fenêtre 91
  Défiler 45-46
  Déplacer 43
  Fermer 40-41,46,69
  Mise à jour 50
  Taille 44
Fermer 69
Fermer un fichier 42
Fichier 91
  .PRG 76
  .TOS 76
  .TTP 76
  de données 41,42,75,91
  (menu) 63
  noms 52
  programmes 41
Format 91
  option 70
Formatage des disquettes 30-33,69-70

GEM 23,76,91
Groom 91

Haute résolution 92
HELP (touche) 55
Horloge 56

Icône 92
  Corbeille 39
  Disquette 39
  Doigt/touche 57
  Lièvre/tortue 56
  Souris au repos/en course 57
Identificateur d'unité 41
Imprimante
  Porte 17
  Type 61
Informations 54
Installer
  application 75
  disquette 74

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

LTF Abandonware France

imprimante 60-62
Interface 92
Interface parallèle 92
Interrupteur marche/arrêt 17
Inversion vidéo 25,66

Kilo-octet 92

Lecture 65
Lecture/écriture 65
Levier de commande 20
Ligne d'informations 41,92
Logo 75,80,92

MEM 92
Mémoire 92-93
Menu
Barre 23,53
Messages d'alarme 29,93
MEV 93
MIDI 18,93
Modem 26,93
Moniteur
RVB analogique couleur 12,17,57,77
SM124 12,17,57,77
Moyenne résolution 93

Nouveau dossier 65-66

Octets 93
disponibles 65
utilisés 41,65
Options
Menu 73
Ouvrir
dossiers 67
fenêtres 40
fichiers 42
option 40,43,63

Palette de couleurs 57-58,94
Panneau arrière 16

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

LTF Abandonware France

Panneau avant 10
Panneau de contrôle 55,94
Papier (type) 62
Parité 59
Périphérique 94
Péritélévision 13
Piste 94
Pixel 94
  par ligne 61
Pointeur de souris 94
Préférences 76
Protection écriture 36-37,94

Qualité (impression) 62

Rebaptiser
  fichiers 52,66
Réinitialisation 18
Résolution 58,77
  Basse 87
  Haute 92
  Moyenne 93
RS232C 16,58,95
  modem 16,58
  porte 16
RTS/CTS 60
RVB 95

SAMPLE.PRG 42
Sauvegarder
  Bureau 77
Secteur 95
Sélections
  icônes 25-26
  multiples 46-47
  options 26
  résolution écran 77
Souris 11,20,23-24
  Entretien 86
  Pointeur 23
  Porte 11,20
  Problèmes 84

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

LTF Abandonware France

Strip bit 60

Téléviseur 13
Tirer 27,94
TOS 76,95
Touches
  Alternate 16,28,56
  Controle 16,56
  curseur 15,28
  fonction 16
  Undo 55
Tri
  par date 72-73
  par nom 72
  par taille 72
  par type 72

Unité
  de disque dur 17
  de disquette 10,13,19,36,96
  Unité A 14
  Unité B 14
  Unité C 17
  Unité c 19

Visualisation
  Menu 71
  sous forme d'icônes 71
  sous forme de textes 72

Xon/Xoff 60,62

Zone de dialogue 28,96

Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

Le Vieux Manuel

ATARI

Atari Corp., Sunnyvale, CA 94086
©1987 Atari Corp.
All Rights Reserved.

C070539-001/A REV.B
PRINTED IN TAIWAN.
K.I.S. 1987

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