ATARI®

# ORDINATEURS STF



## 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 de la manette 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, SM125 et ST BASIC 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.

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 et Composition : M.V.Consultant

Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

ATARI®

# ORDINATEURS STF

Le Vieux Manuel

**Manuel d'Utilisation**

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

LTF Abandonware France

Le Vieux Manuel

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

LTF Abandonware France

# TABLE DES MATIERES

**NOTATIONS** v

**INTRODUCTION** 1
Comment utiliser ce manuel 2

**CHAPITRE 1**
**PRESENTATION DES ORDINATEURS ATARI 1040STF/520STF** 5
Déballage 5
Raccordement 6
L'ordinateur et l'unité de disquette 6
La souris 7
L'affichage vidéo 8
Le moniteur 8
Le téléviseur 9
L'unité de disquette externe 10
Le panneau arrière 11
Le côté gauche de l'ordinateur 13
Le côté droit de l'ordinateur 14
Le côté inférieur droit 14

**CHAPITRE 2**
**FONCTIONNEMENT DE L'ORDINATEUR**

**ATARI STF** 17
Généralités 17
Allumer le système 17
Le bureau GEM 19
Le clavier 19

Le vieux Manuel

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

Manipuler la souris 20
Pointer et cliquer (Sélectionner) 22
Tirer 25
Contrôle du pointeur de souris avec les touches curseur 26
Les zones de dialogue et les messages d'alarme 27
Les zones de dialogue 27
Les messages d'alarme 27
Copie de la disquette Langage ST 28
La disquette Langage ST 28
Comment formater un disque vierge 30
Comment copier la disquette Langage ST 32
Création d'une disquette "Bureau" 35
Les disques et l'unité de disquette 36
Simple Face/Double Face 36
Double densité 37
Protection contre l'écriture 37

**CHAPITRE 3**
**ICONES, FENETRES, FICHIERS ET DOSSIERS 39**
ICONES 39
Les icônes disquette 39
L'icône Corbeille 39
FENETRES 40
Ouvrir une fenêtre 40
Déplacer une fenêtre 42
La taille des fenêtres 42
Le défilement des fenêtres 44
Mise à jour des fenêtres 45
Fermer une fenêtre 45
ORGANISATION DES FICHIERS ET DOSSIERS 46
Types de fichiers 46
Ouverture (exécution) des fichiers 47
Copie des fichiers 47
Comment copier les fichiers CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC 47
Autres méthodes de copie de fichiers 49
Sélections multiples 52

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

Effacer des fichiers 53
Rebaptiser des fichiers 53
DOSSIERS 55

**CHAPITRE 4**
**LE MENU D'OUVERTURE**
**(LA BARRE DE MENU) 61**
Le Bureau 61
Mise sous tension du système sans la disquette
Bureau 62
Informations bureau 62
L'émulateur VT52 63
Panneau de contrôle 64
Configuration du port RS232 67
Installation d'une imprimante 69
FICHIER 72
Ouvrir 72
Informations 73
Nouveau dossier 74
Fermer et Fermer la fenêtre 75
Formatage 75
VISUALISATION 76
Visualisation sous forme d'icônes ou de textes 77
Tri par Nom, Date, Taille et Type 78
OPTIONS 79
Installer une unité de disque 79
Installer une application 80
Définir des préférences 82
Sauvegarder le Bureau 83
Imprimer une copie de l'écran 84

**CHAPITRE 5**
**APPLICATIONS DE L'ORDINATEUR ATARI STF 85**
Langages de Programmation 86
ST BASIC 86
Autres programmes d'application 86
Traitements de texte 87
Tableurs et bases de données 87

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

Programmes récréatifs 88
Programmes de télécommunications 88
Programmes éducatifs 88
Programmes musicaux 88

**ANNEXE A**
**DIAGNOSTIC DES PANNES ET ENTRETIEN 89**

**ANNEXE B**
**CONFIGURATION DES BROCHES DES CONNECTEURS 95**

**ANNEXE C**
**CARACTERISTIQUES DES ORDINATEURS ATARI ST 101**

**ANNEXE D**
**GLOSSAIRE 105**

**INDÉX 113**

**SERVICE INFORMATIONS CLIENTS 119**

Le vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

# 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

Le 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 imaginer 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 ordinateurs 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 sur l'écran par des dessins (icônes). Pointez l'icône de votre choix et cliquez avec la souris. C'est tout!

Le Système d'Exploitation des ordinateurs ATARI ST, le TOS, est implanté en ROM (mémoire morte). Avec respectivement 1024 et 512 kilo-octets de mémoire vive et le TOS résident, le 1040STF et le 512STF disposent d'une capacité suffisante pour les tâches les plus complexes de traitement de texte ou des 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 355K octets.

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).

Le Jeux



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

# Comment utiliser ce manuel

Le fonctionnement de votre nouvel ordinateur n'est pas complexe, cependant vous devrez 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, Présentation des ordinateurs ATARI 1040STF/520STF**, vous familiarise avec les différents éléments et les principales caractéristiques 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, Fonctionnement de l'ordinateur ATARI STF : Généralités**, est une introduction à GEM et à son utilisation. Ce chapitre décrit aussi comment copier la disquette Langage ST.

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

Le **chapitre 4, Le menu d'ouverture (la barre de menu)**, décrit en détail les en-têtes de la barre de menu et les options qui y sont liées.

Le **chapitre 5, Applications de l'ordinateur ATARI STF**, décrit les applications principales disponibles pour les ordinateurs ATARI STF et en particulier, ST BASIC fourni sur la disquette Langage ST.

Le Vieux Manuel



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

L'**Annexe A, Diagnostic des pannes et entretien**, 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.

L'**Annexe B, Configuration des broches des connecteurs**, donne la configuration des broches des différents connecteurs.

L'**Annexe C, Caractéristiques des ordinateurs ATARI**, donne les caractéristiques générales du 1040STF et du 520STF.

L'**Annexe D, Glossaire**, définit les termes utilisés dans ce manuel et les logiciels pour ATARI.

Un **index** termine ce manuel.

Le Vieux Manuel



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

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

# CHAPITRE 1
# PRESENTATION DES ORDINATEURS ATARI 1040STF/520STF

## Déballage

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 guide résumé de 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 éventuel de l'ordinateur.

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

# 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.

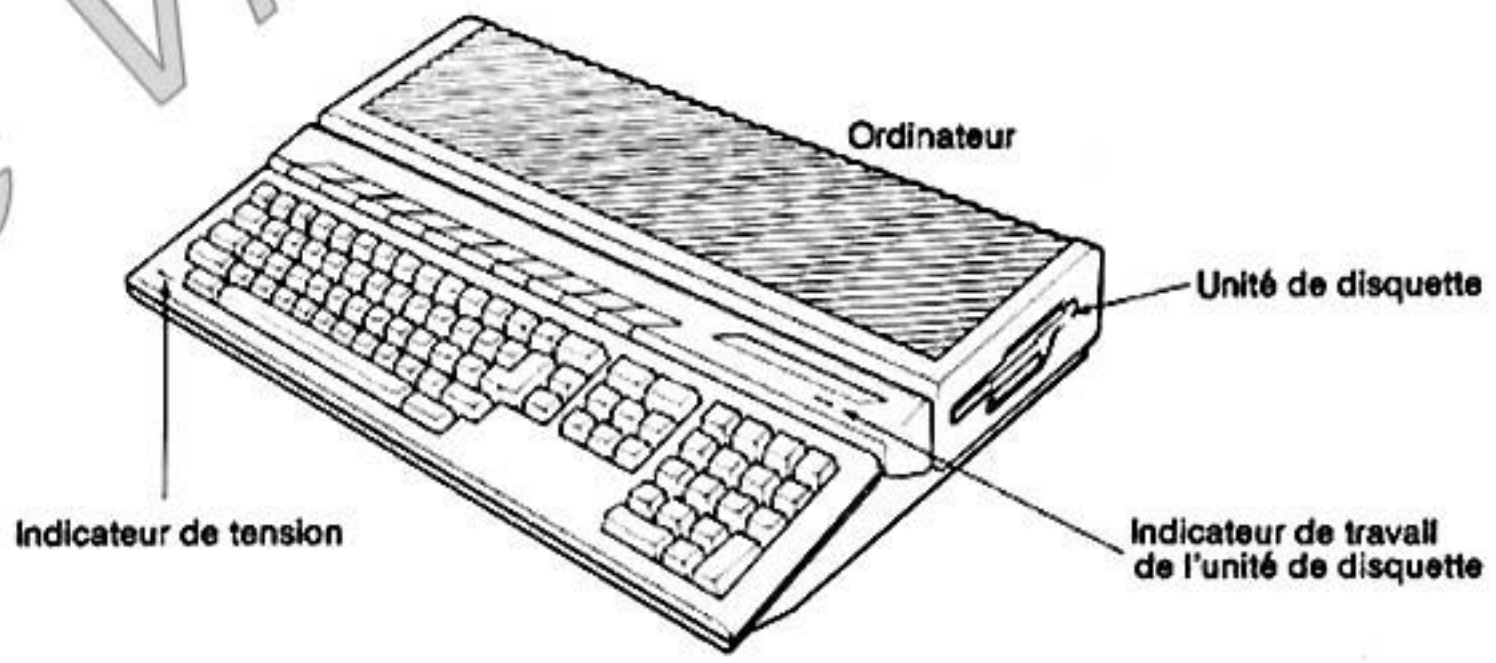
**Note** : L'Annexe A, **Diagnostic des pannes et entretien**, fournit des informations sur le transport du système.

## 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.

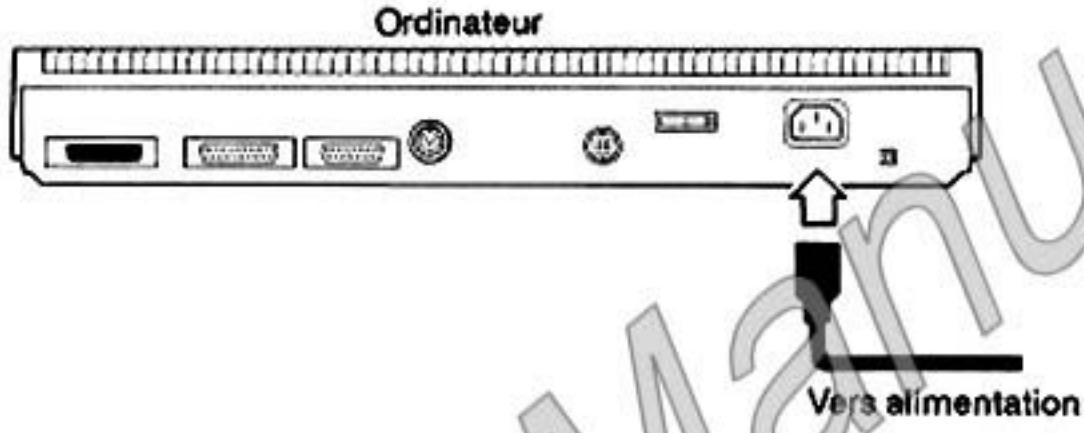





Le vieux Manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

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 dans une prise de courant.

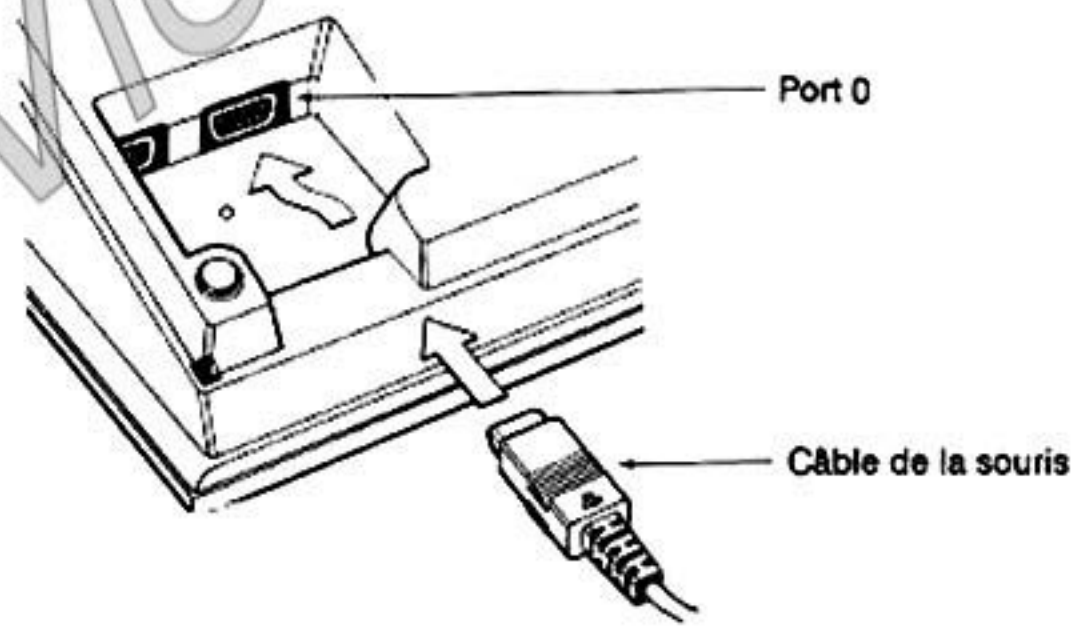
**Attention** : Il est indispensable d'avoir retiré le carton protecteur de l'unité de disquette avant de mettre le système sous tension.




## 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 le port marqué "0" sur le côté inférieur droit de l'ordinateur.




Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

## 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.

## Le moniteur

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

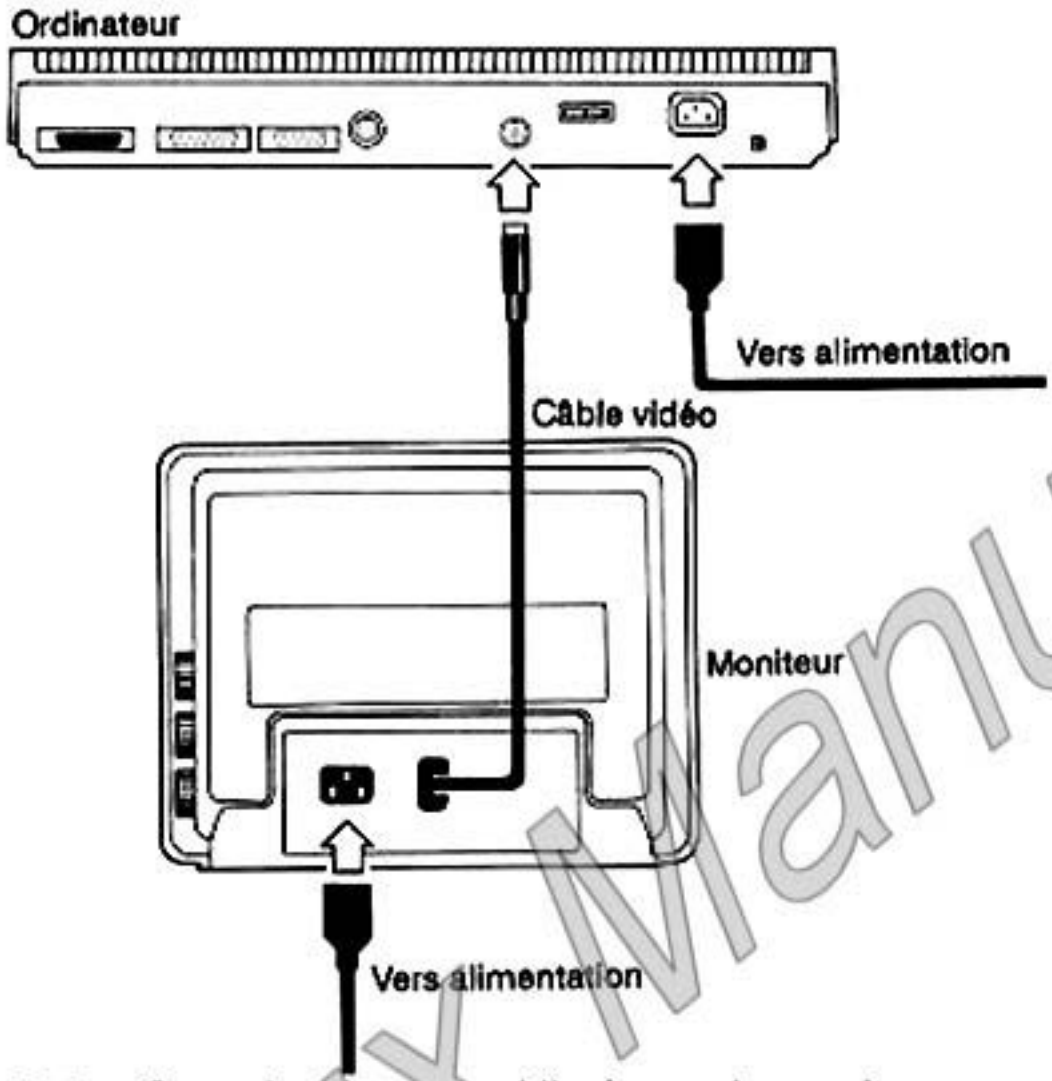
Si vous disposez d'un moniteur RVB analogique couleur, connectez le câble vidéo d'un côté sur la prise marquée "Signal input" sur le moniteur et l'autre extrémité sur la prise "Monitor" à l'arrière de l'ordinateur. Connectez le câble d'alimentation du moniteur et branchez-le dans une prise de courant.

Le vieux Manuel



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

LTF Abandonware France




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

## 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 marque "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 "Vidéo".

Allumez votre téléviseur, puis votre ordinateur.



Le vieux Manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

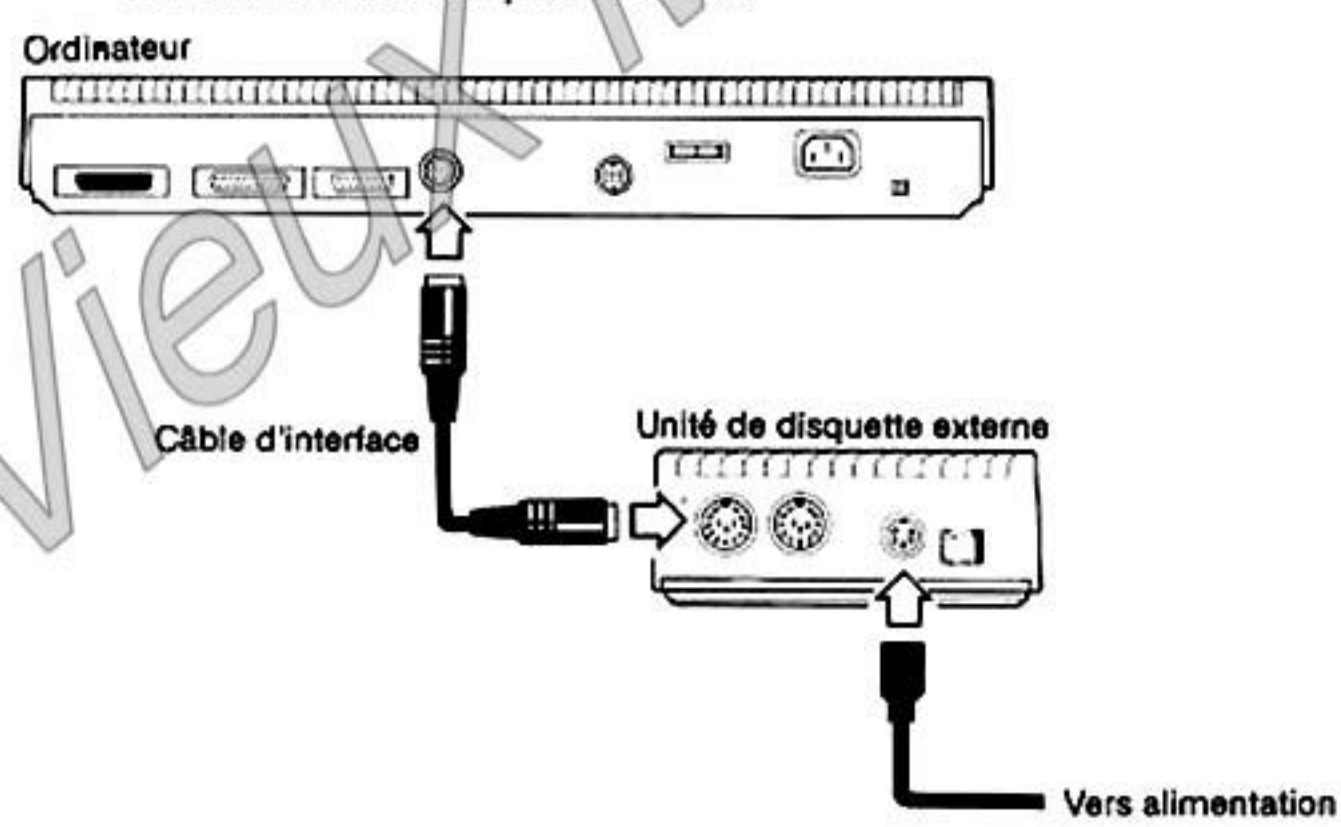
# L'unité de disquette externe

En complément de 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, respectez les étapes suivantes :

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 le port marqué "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.




**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

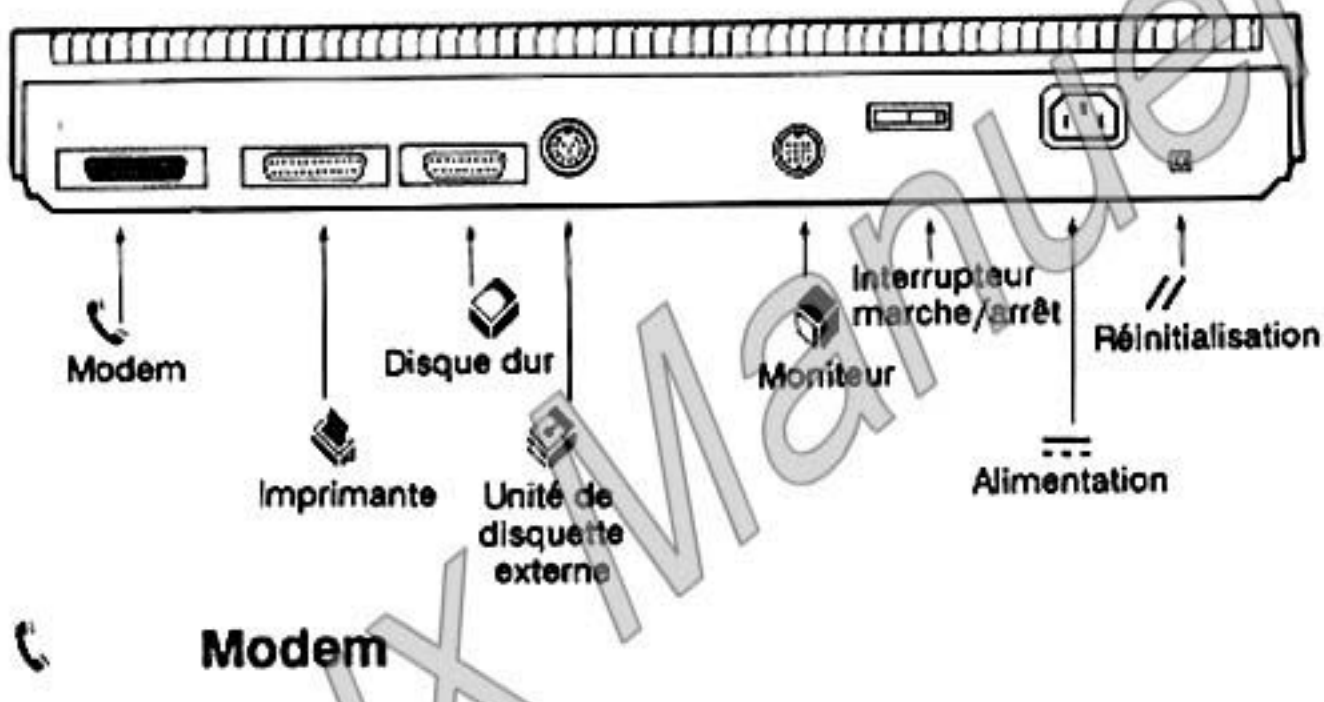


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

# Ports

## 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 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 ce port et l'imprimante. De nombreuses imprimantes, dites "parallèles" ou "parallèles Centronics" se connectent ici.

Le Jeux Manuel



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

### Unité de disque dur

Le disque dur ATARI se connecte ici. Branchez simplement le câble fourni avec votre disque dur entre ce port et l'unité de disque dur. 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 analogiques couleur ou ATARI SM124 ou SM125 (haute résolution monochrome) se connectent ici, ainsi que le câble permettant la liaison avec un téléviseur équipé d'une prise péritélévision.

### I O Interrupteur marche/arrêt

Mise sous tension et hors tension de l'ordinateur.

### ⎓ Alimentation

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

### // Réinitialisation (Reset)

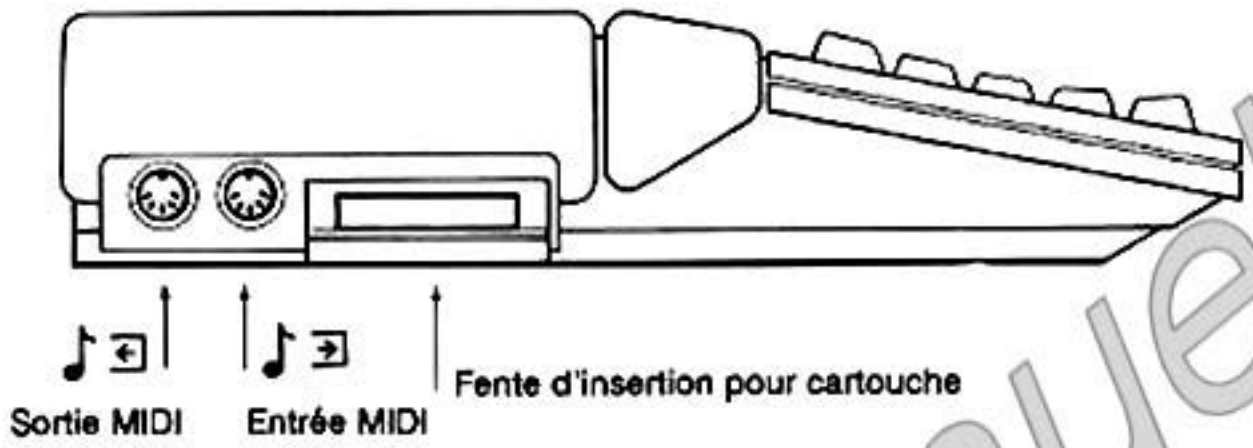
Ce bouton réinitialise l'ordinateur sans avoir à l'éteindre et à le rallumer. C'est ce qu'on appelle un démarrage "tiède".

Le vieux Manuel



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

## 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 ports, vous pouvez raccorder sur votre STF les instruments de musique électroniques les plus modernes. Le port 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.

### 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.

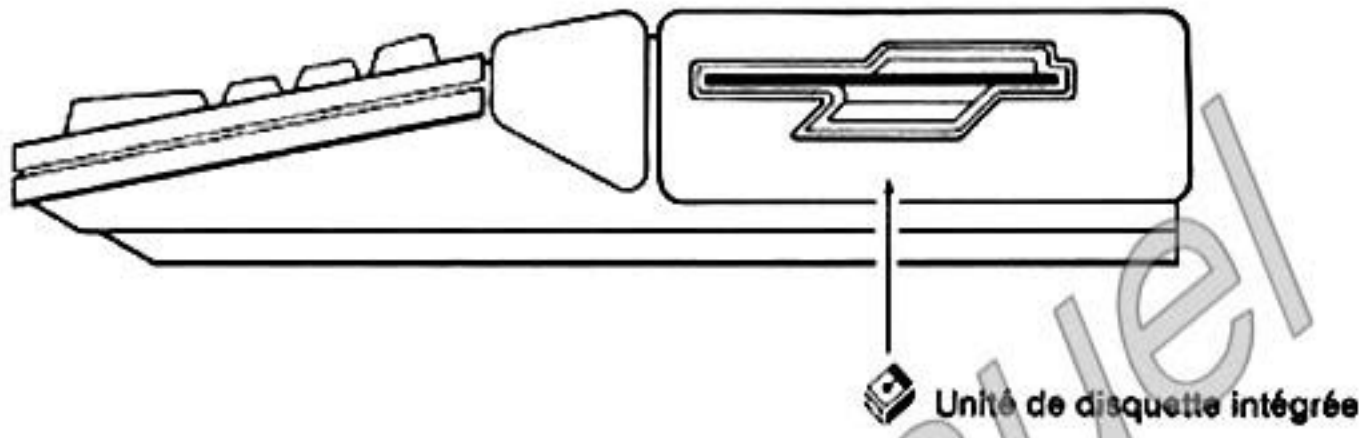
Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

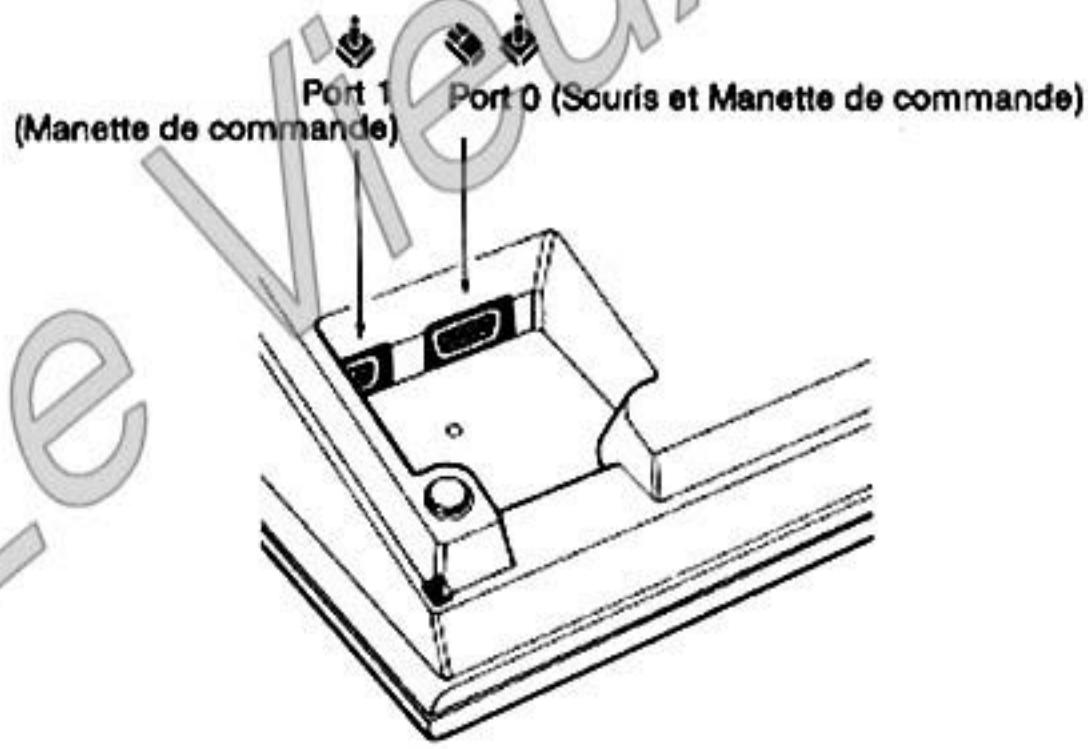
## Le côté droit de l'ordinateur




### L'unité de disquette intégrée

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

## Le côté inférieur droit




Le vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

## Souris et manette de commande

La souris se connecte sur le port 0. Les manettes de commande se connectent sur le port 0 ou 1. Les manettes de commande sont utilisées dans les programmes de jeux pour contrôler le déroulement du jeu sur l'écran.

Le Vieux Manuel



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

Le Vieux Manuel



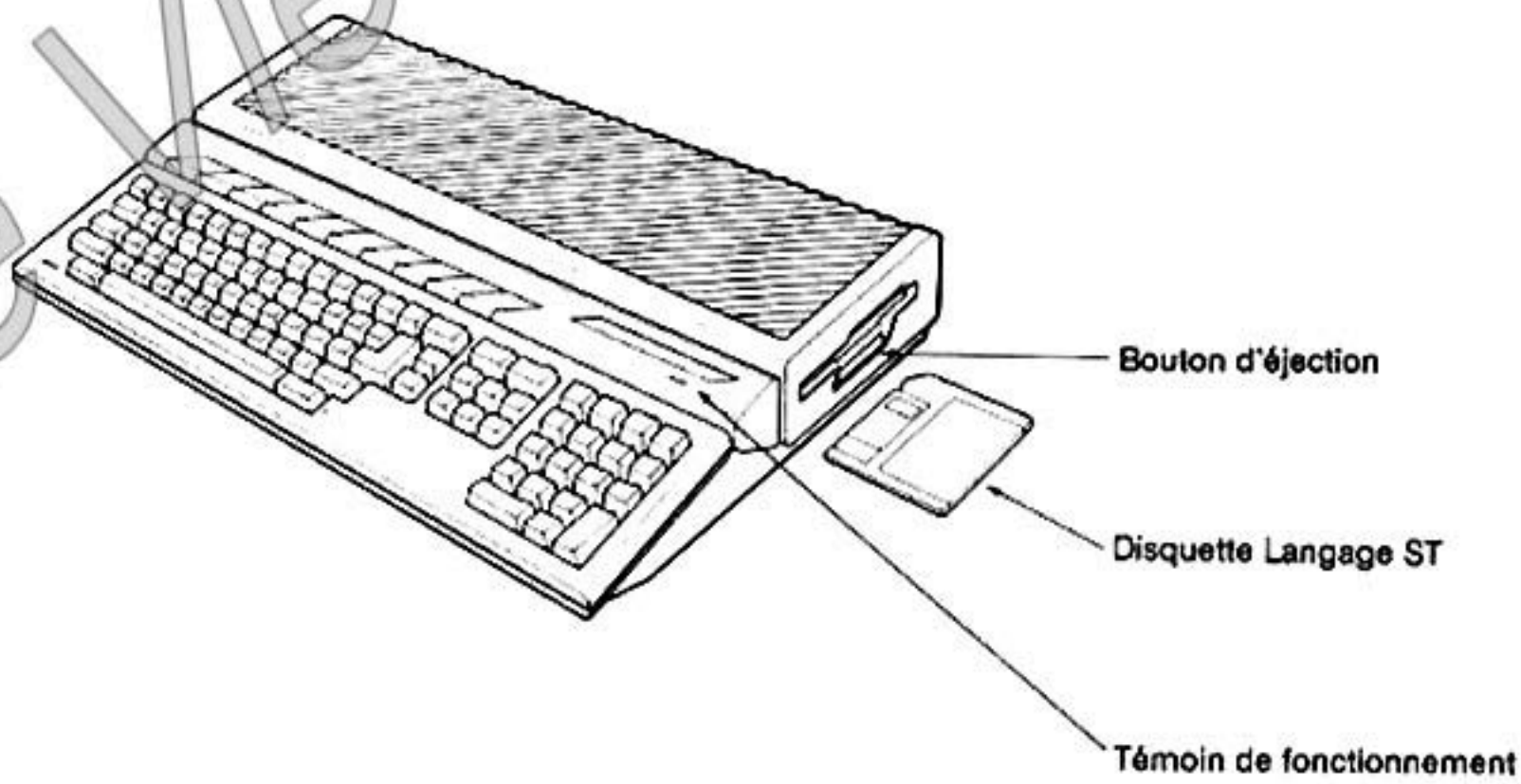
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

# CHAPITRE 2
# FONCTIONNEMENT DE L'ORDINATEUR ATARI STF : GENERALITES

## Allumer le système

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 apparaît et certaines informations sont transférées depuis le disque en mémoire de l'ordinateur. (L'icône Abeille apparaît 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 :



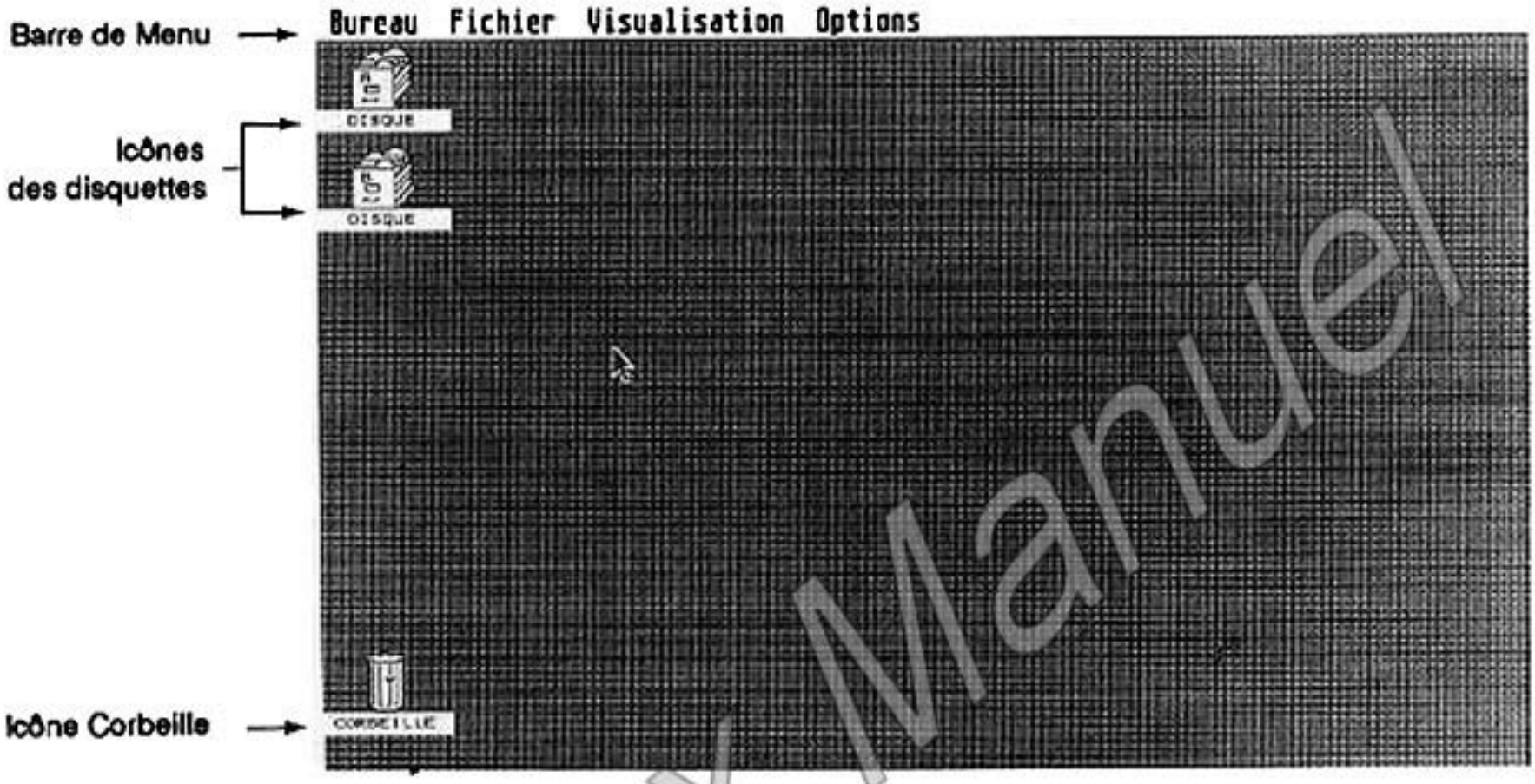

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

Le Bureau GEM




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'apparaît pas sur l'écran, éteignez l'ordinateur, assurez-vous que le moniteur est sous tension, que la disquette 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, Diagnostic des Pannes et Entretien.**

Le Vieux Manuel



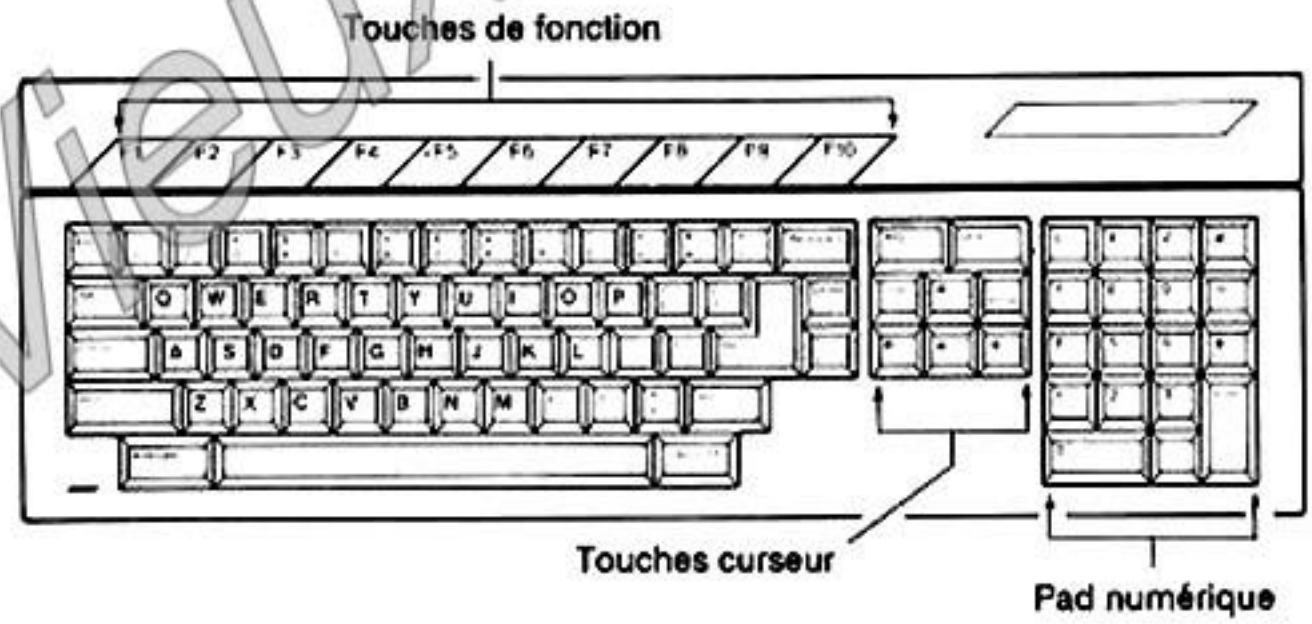
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

# 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 barre de Menu.

# 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'.



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

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 des 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.

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.

**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.

# Manipuler la souris

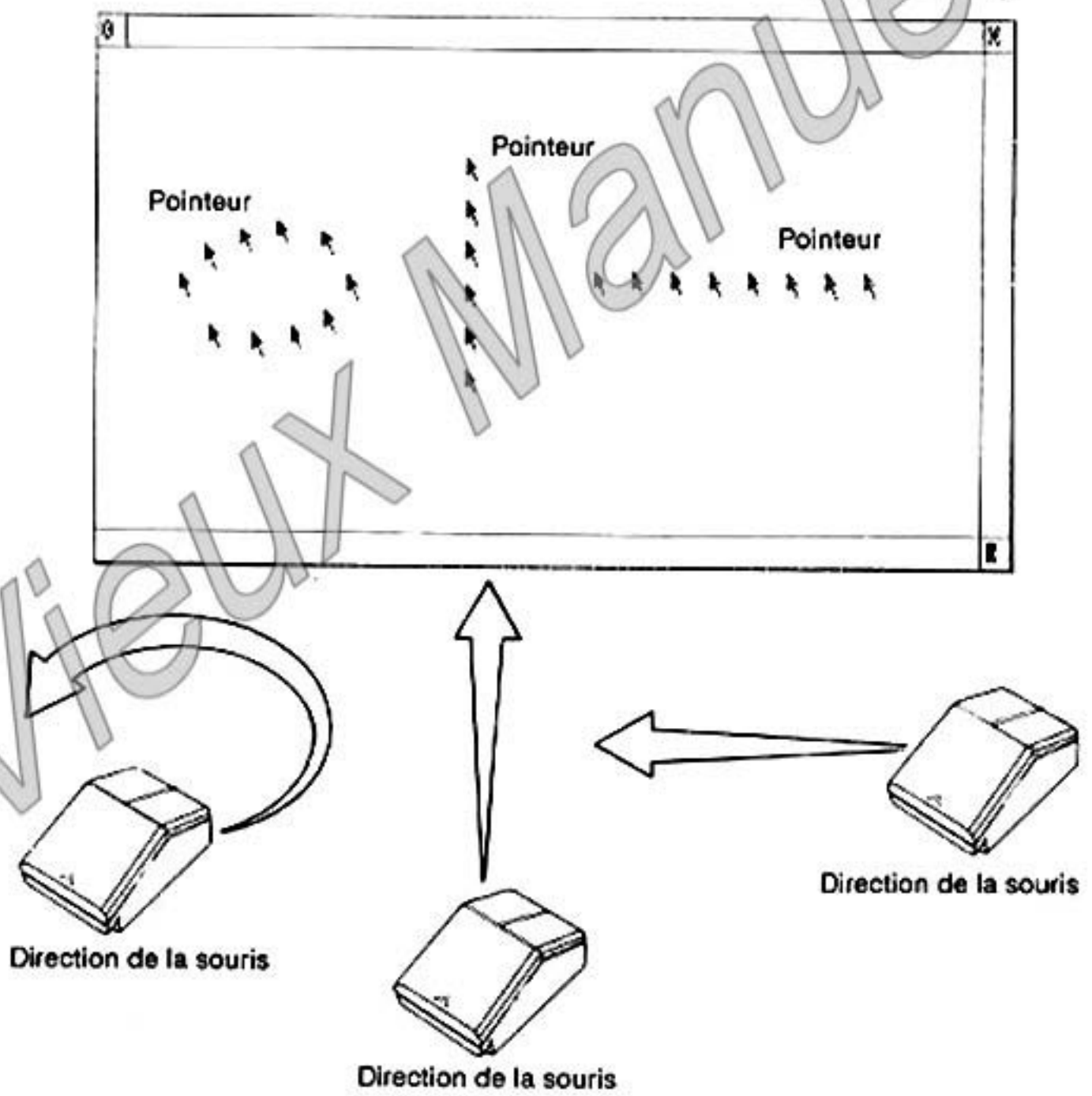
La souris est l'accessoire principal utilisé pour manipuler le Bureau et s'y déplacer. La souris est une petite boîte rectangulaire disposant de deux boutons sur le dessus, d'une bille sur le dessous et d'un câble reliant la souris au port Souris/Manette de commande de l'ordinateur.

Le Vieux Manuel



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

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 cholsir une des options de l'écran. Le second bouton est utilisé dans les programmes d'application.




Le Vieux Manuel



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

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. Faîtes-la glisser dans tous les sens - gauche, 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)

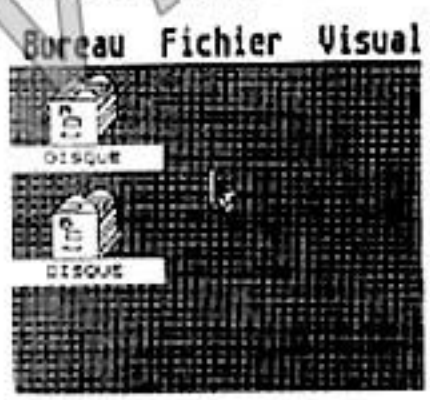
Sélectionner une Icône dans le Bureau GEM, c'est informer l'ordinateur que vous désirez mettre en oeuvre le fichier ou la fonction représentée. Après avoir pointé le fichier désiré avec la souris, appuyez sur le bouton gauche de la souris et relâchez-le aussitôt. On appelle cette opération "cliquer".

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

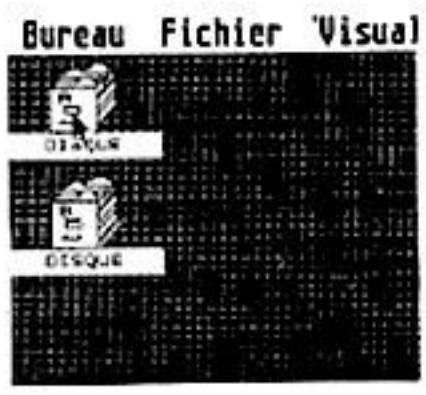
### Sélection d'une icône

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

**Positionner le pointeur**




Incorrect




Correct

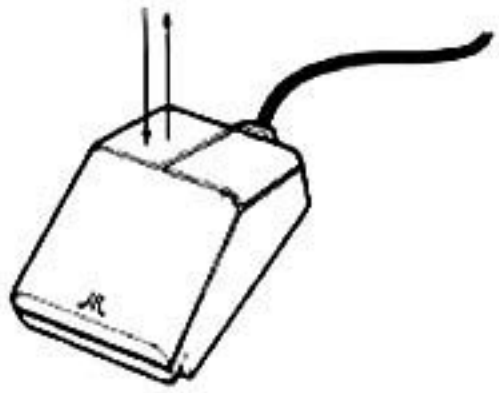



Incorrect

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



Le Vieux Manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



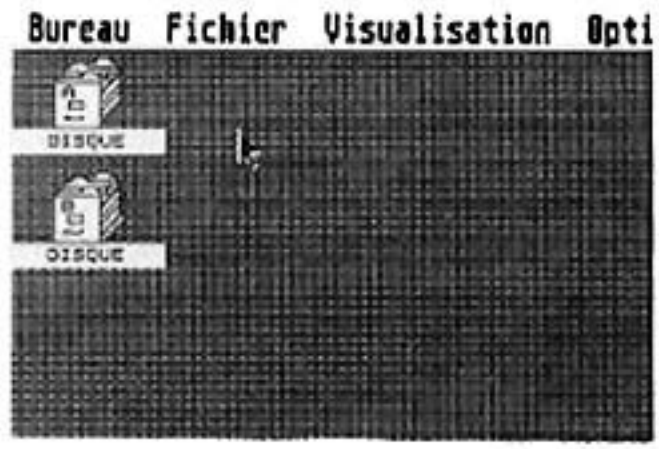
Exercez-vous! Pointez une icône et cliquez. Sitôt sélectionnée, l'Icône prend une teinte plus sombre: vous êtes ainsi sûr de ne pas avoir pointé dans le vide.

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**




Le Vieux Manuel

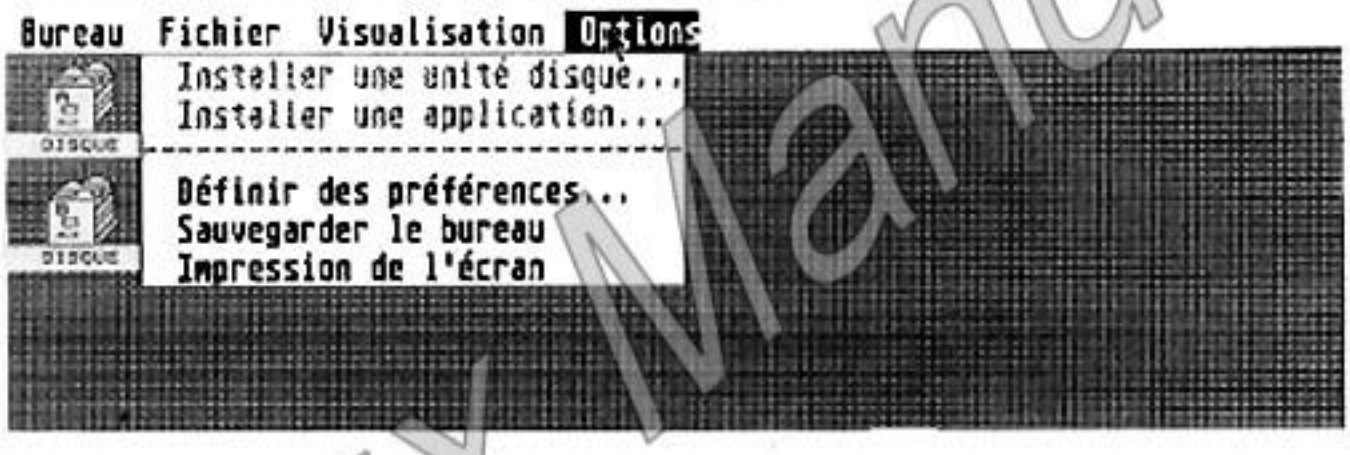


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## Sélection d'un en-tête de menu et d'une option

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.

Positionnement du pointeur sur la barre du menu




Positionnement du pointeur sur une option du menu.




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.

Le Manuel

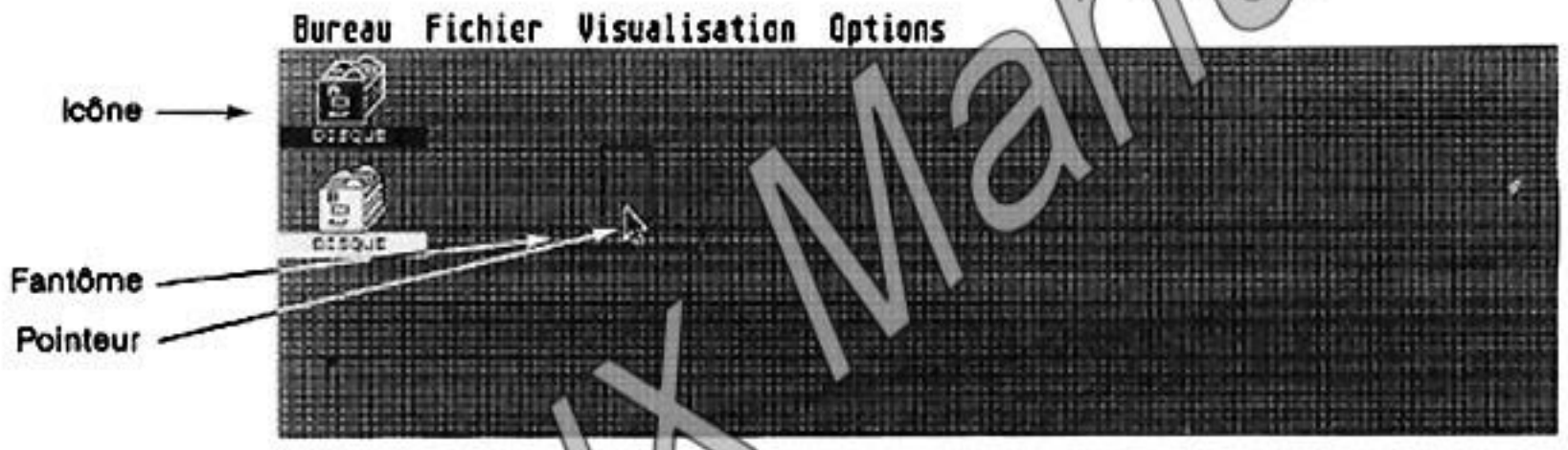


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## Tirer

Vous pouvez disposer les icônes du Bureau à votre guise, en les déplaçant d'un endroit à un autre. Pour déplacer une icône, sélectionnez-la (en cliquant sur le bouton 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.

Tirer une icône




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.

Le Vieux Manuel



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 indiquée.

**[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 **"Panneau de contrôle",Chapitre 4**.

Le vieux Manuel



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

# Les zones de dialogue et les messages d'alarme

## Les zones de dialogue

Lorsque l'ordinateur STF communique avec vous, il affiche au milieu du Bureau GEM une **zone de dialogue**, c'est-à-dire un 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.




Pour exécuter l'action dans une zone de dialogue, pointer l'une des cases de la zone et cliquez avec la souris. Lorsque l'une des cases possède un encadrement en gras, on peut aussi appuyer sur [RETURN] au lieu d'utiliser la souris.

## Les messages d'alarme

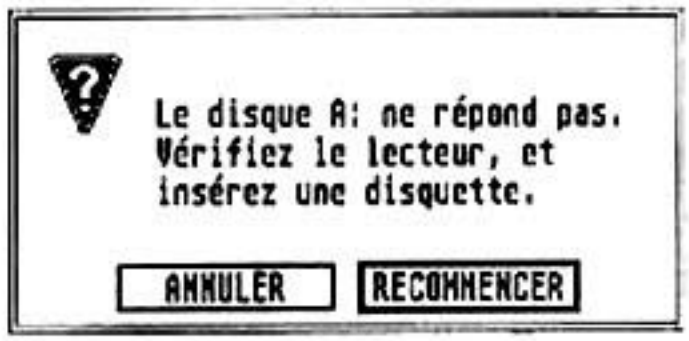
Les messages d'alarme sont des zones de dialogue dans lesquelles apparaissent des panneaux STOP, des points d'interrogation ou d'exclamation. Les messages d'alarme vous mettent en garde sur le fait que l'opération en cours ou à venir est impossible, mal indiquée ou présente un danger.

Le Vieux Manuel



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

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




# 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 un grand nombre de fonctions importantes du système.

Rien n'est plus facile que de 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. (Voir le paragraphe **"Comment copier la disquette Langage ST"**)

## 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. La disquette Langage ST comprend les fichiers suivants :

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

Le vieux Manuel



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

Les fichiers **CONTROL.ACC** et **EMULATOR.ACC** sont les fichiers des Accessoires du Bureau GEM. Ces fichiers contrôlent l'Emulateur VT52, le Panneau de contrôle, l'installation de l'interface RS232 et de l'imprimante. Pour plus d'information, consultez le **chapitre 4, Le menu d'ouverture (la barre de menu)**.

Les fichiers **BASIC.PRG** et **BASIC.RSC** sont les fichiers du langage **ST BASIC**. Consultez le Manuel de Référence de ST BASIC pour plus d'informations sur ce langage.

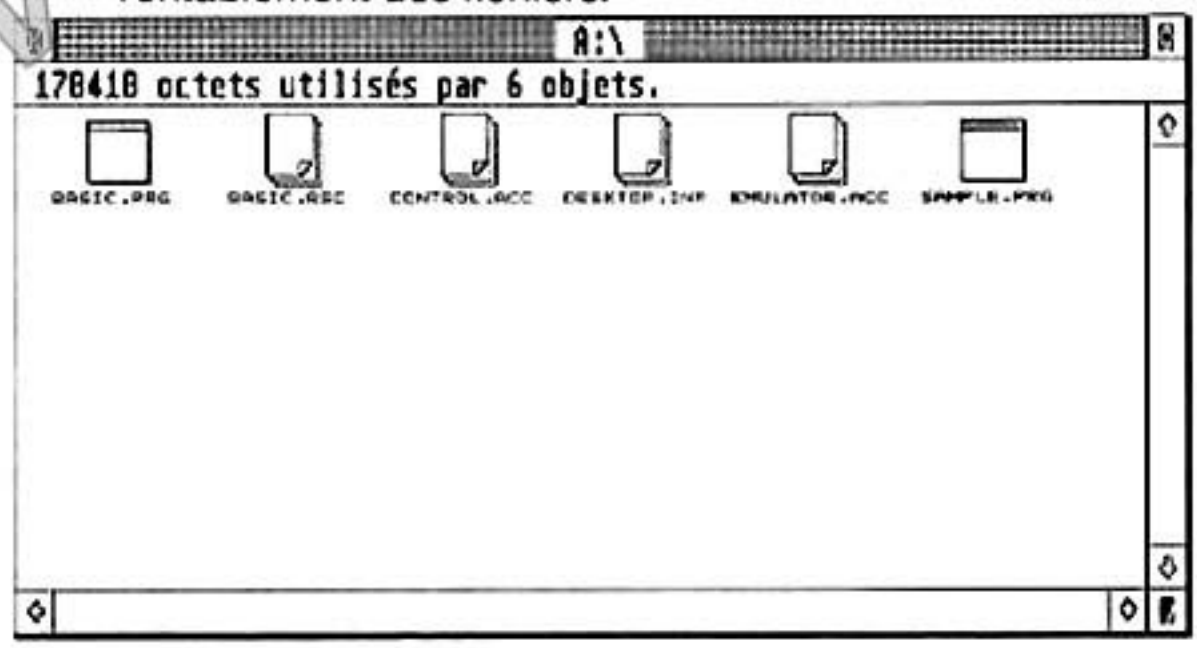
Le fichier **SAMPLE.PRG** est un fichier exemple.

Pour visualiser ces fichiers, respectez les étapes suivantes :

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 apparaît 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.






Le Vieux Manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

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 :

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 l'unité 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.





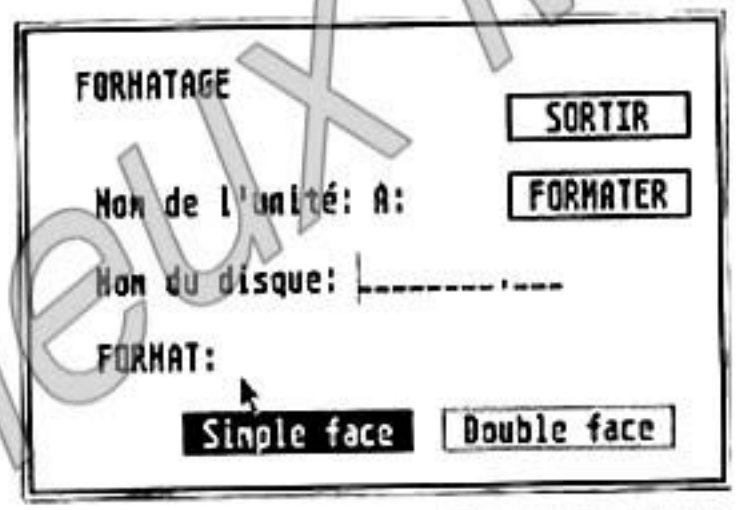

Le vieux Manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

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 (cliquer sur Format).

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




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.



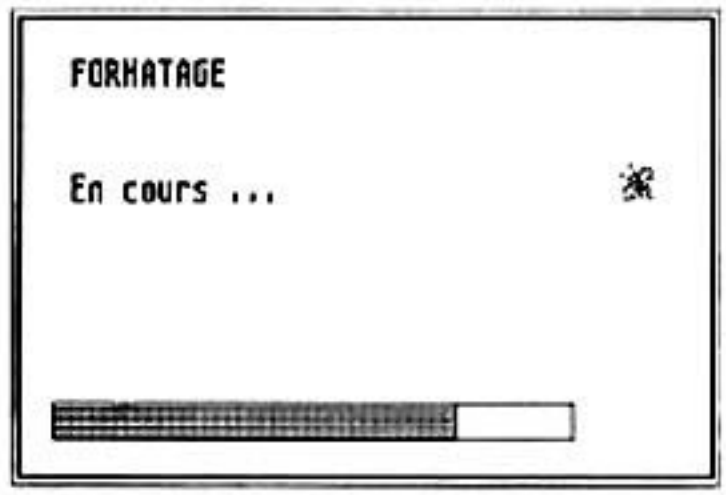

4. Vérifiez que l'option SIMPLE FACE est en inversion vidéo, et cliquez sur la case FORMATER (ne donnez pas de nom au disque).

Le vieux manuel



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

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.

**Note** : 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):

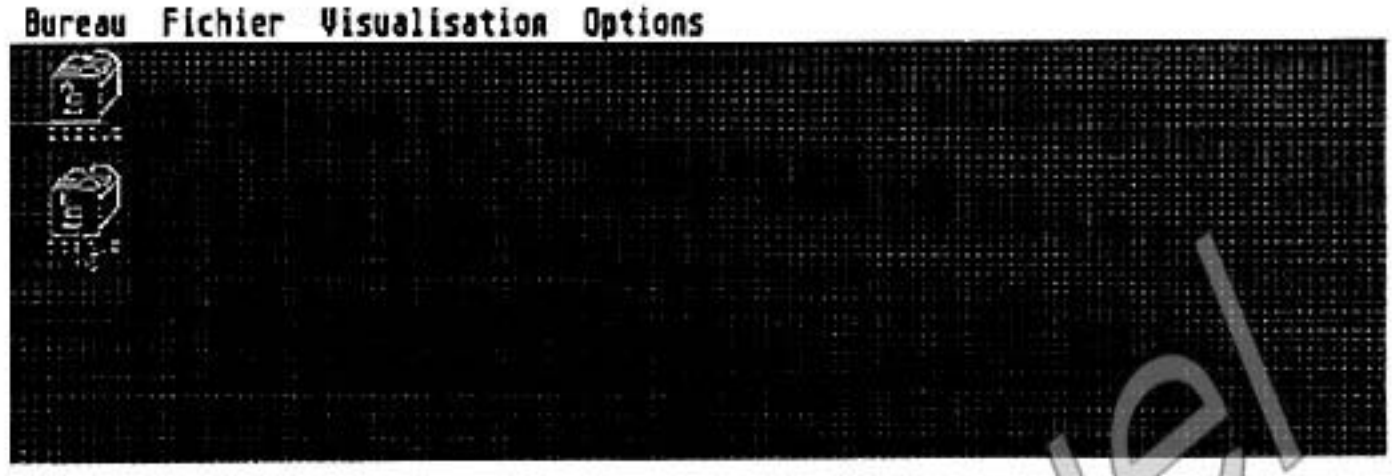
**Note** : Pour plus d'informations, consultez dans le **chapitre 3 "Copie de fichier"** et dans le **chapitre 4 "Formatage"**.

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 en inversion vidéo, 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).



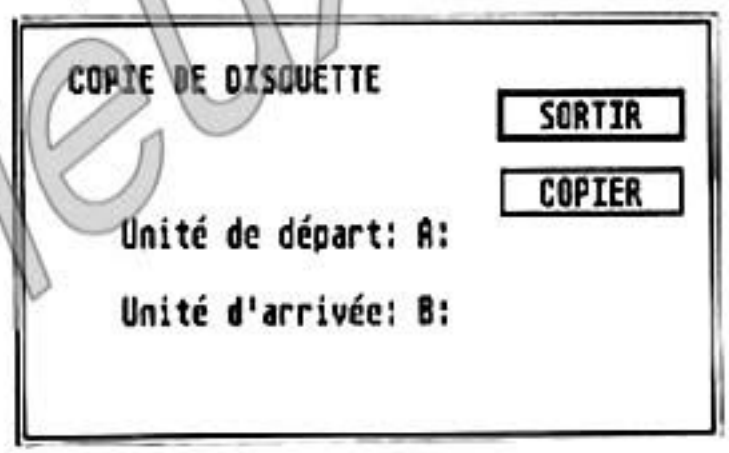
Le Manuel Le Vieux
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France




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.

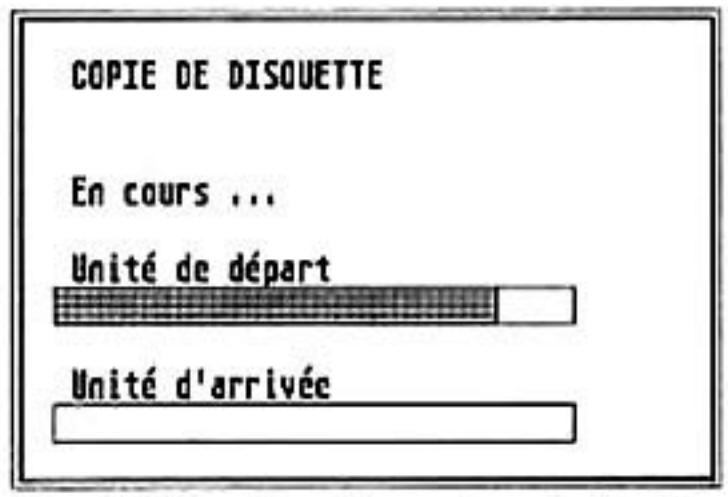



Cliquez la case COPIER et suivez les messages pour finir l'opération de copie. Le système vous indiquera à quel moment permuter les disquettes (lorsque vous ne disposez que d'une seule unité) jusqu'à la fin du traitement. L'ordinateur affiche l'état d'avancement de la copie dans deux zones de dialogue.

Le Vieux Manuel



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




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 vous venez d'obtenir et avec laquelle vous allez désormais travailler.

**Note** : Il était inutile de donner un nom à la disquette, puisque le fait d'utiliser une copie de disque à disque efface toutes les informations préalables de la disquette destination. Dans d'autres cas, il est nécessaire de donner un nom à vos disquettes. Pour plus d'informations, consultez **Formatage** dans le **chapitre 4, Le menu d'ouverture (la barre de menu)**.

Le vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

## 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 de disposer d'une disquette GEM et d'une disquette Langage ST.

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" (Chapitre 3)**. Mettez une étiquette "Bureau" sur votre disquette.

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 BASIC). Votre nouvelle disquette dispose de toute l'information nécessaire pour utiliser le Bureau.

Le Vieux Manuel



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

# Les disques et l'unité 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).

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

## Simple Face/Double Face

L'unité de disquette intégrée dans 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.

L'unité de disquette de l'ATARI 1040STF 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.

L'unité de disquette intégrée dans 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.

Le Vieux Manuel



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

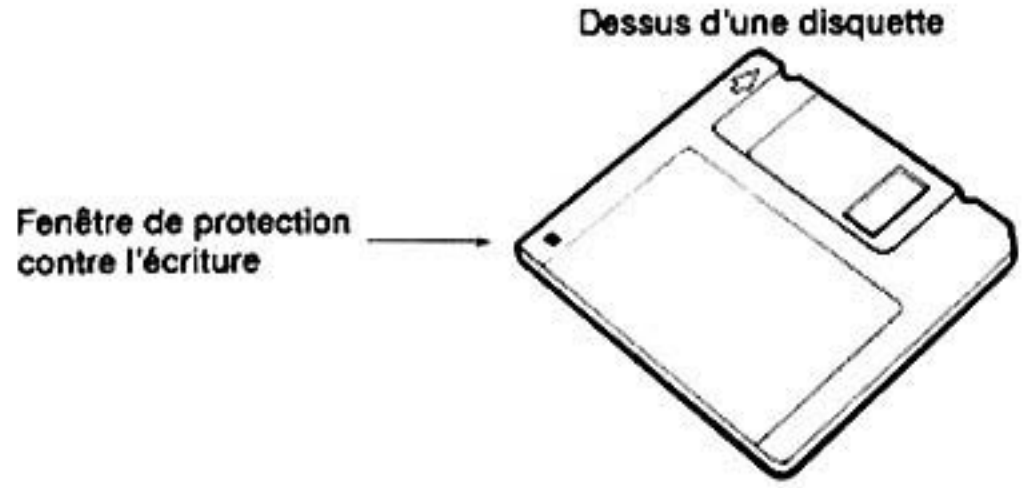
Vous ne pouvez pas copier directement une disquette simple face sur une disquette formatée double face, ou vice versa. La disquette Langage ST livrée avec le système est une disquette simple face. C'est pourquoi vous devez formater votre disquette en simple face, bien que votre lecteur soit double face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

## Double densité

Votre unité de disque (simple ou double face) travaille en double densité. La plupart des disquettes de 3 pouces 1/2 sont des disquettes double densité (une telle disquette porte clairement cette mention sur son étiquette). 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.

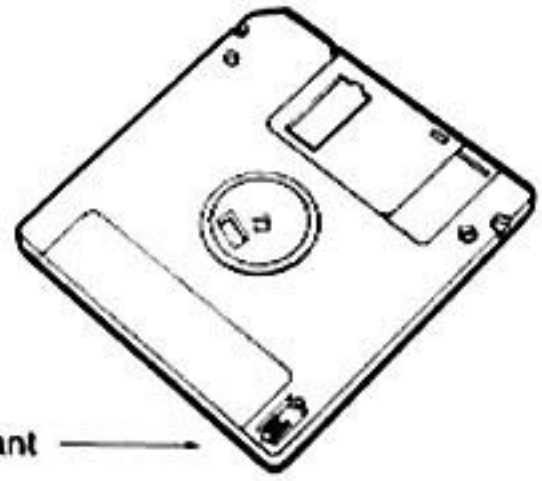



Le Lieux Manuel



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

Dessous d'une disquette




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.

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 disquette 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.

Manuel
Le Vieux



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

LTF Abandonware France

# CHAPITRE 3
# ICONES, FENETRES, FICHIERS ET DOSSIERS

## 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 de disquette 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 assez 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.

Le Vieux Manuel



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




**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.

# FENETRES

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"** fonctionnant 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.

## Ouvrir une fenêtre

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 appel&e **"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.

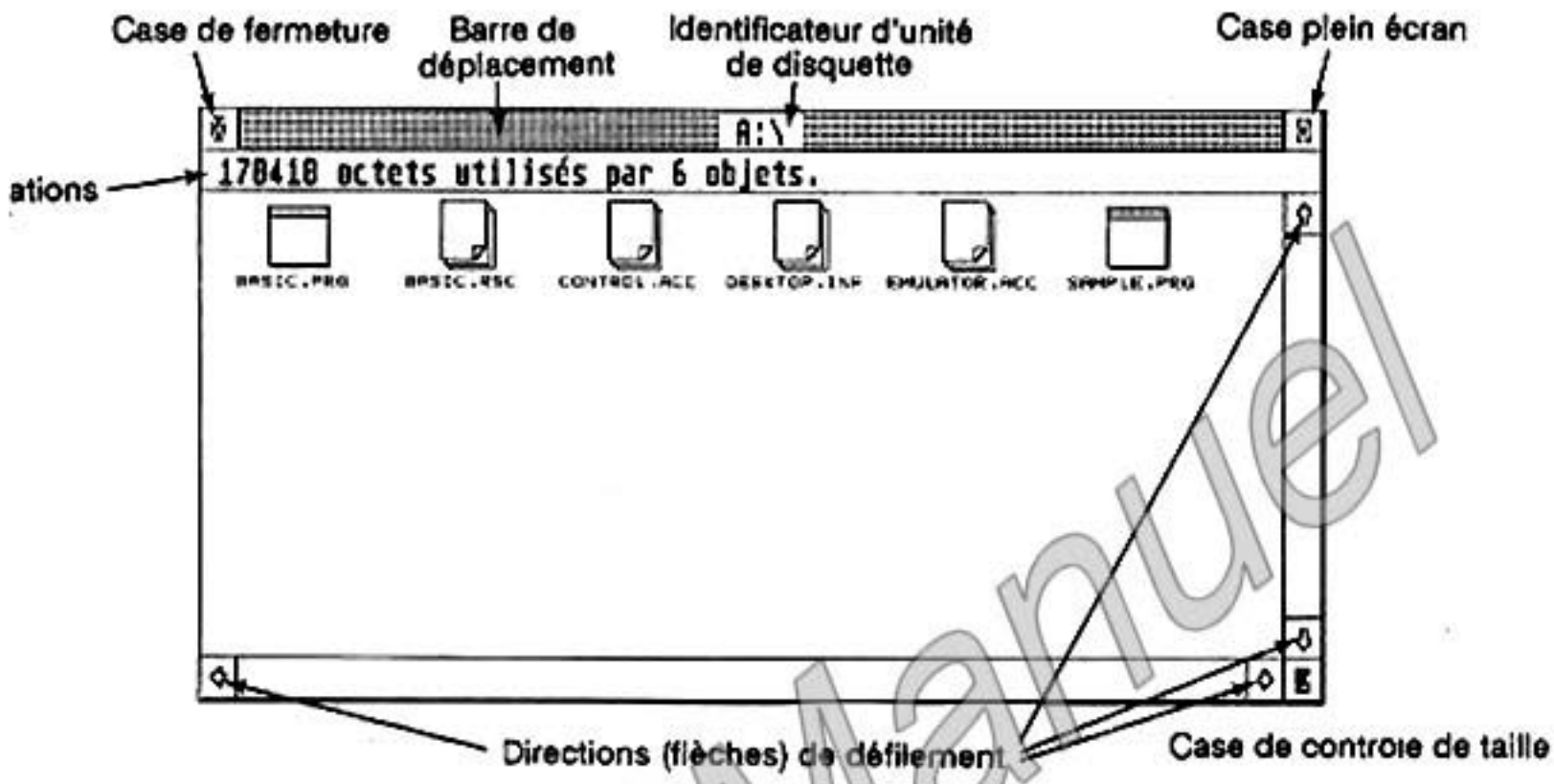
A l'ouverture de la fenêtre de l'unité A, plusieurs icônes de fichier s'affichent avec leur nom, ainsi que les utilitaires disponibles sur les côtés supérieur, inférieur et droit de la fenêtre.

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France




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** (voir **chapitre 4, Le menu d'ouverture (la barre de menu)**).

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.

Le Vieux Manuel

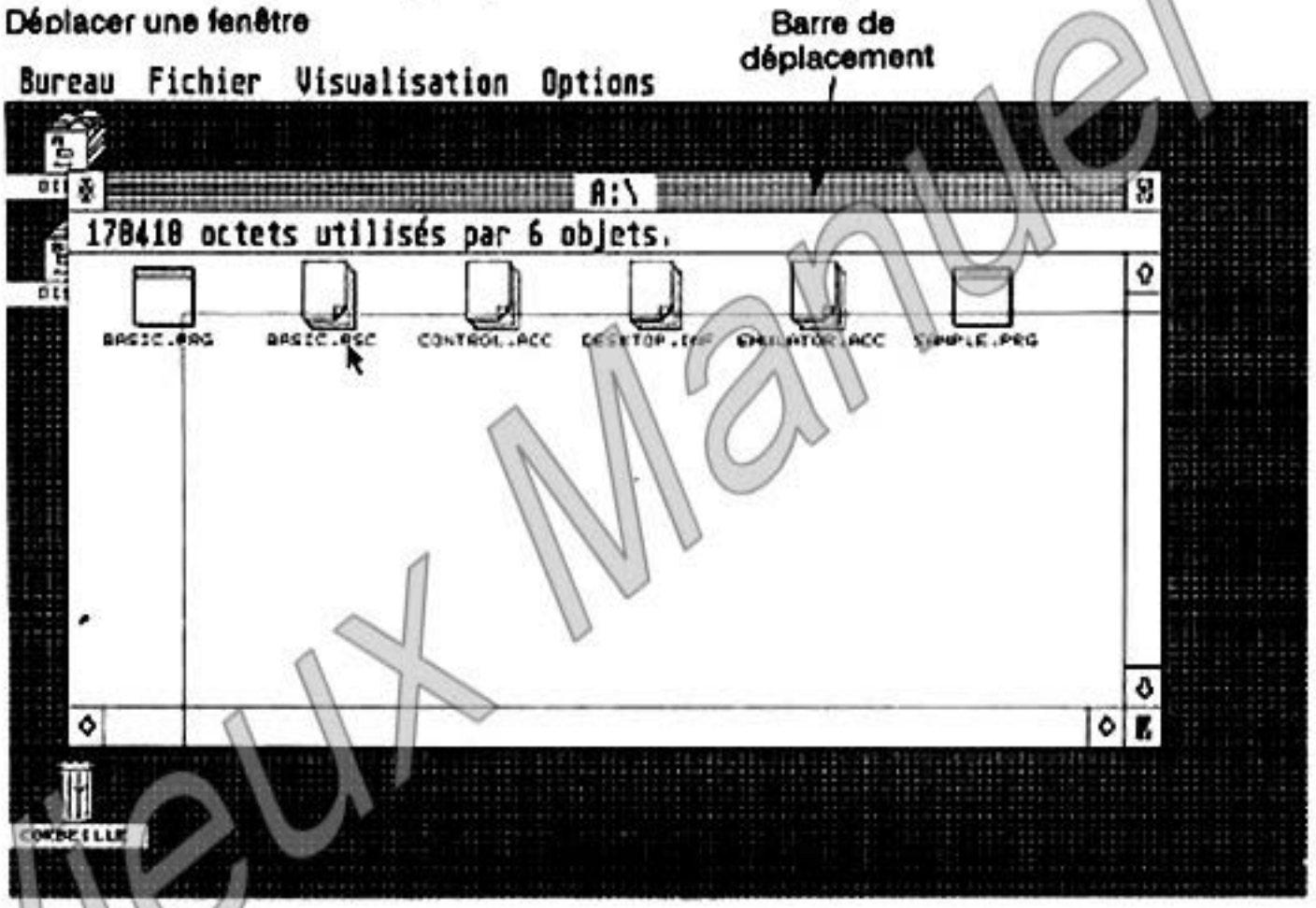


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## Déplacer une fenêtre

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.

Déplacer une fenêtre



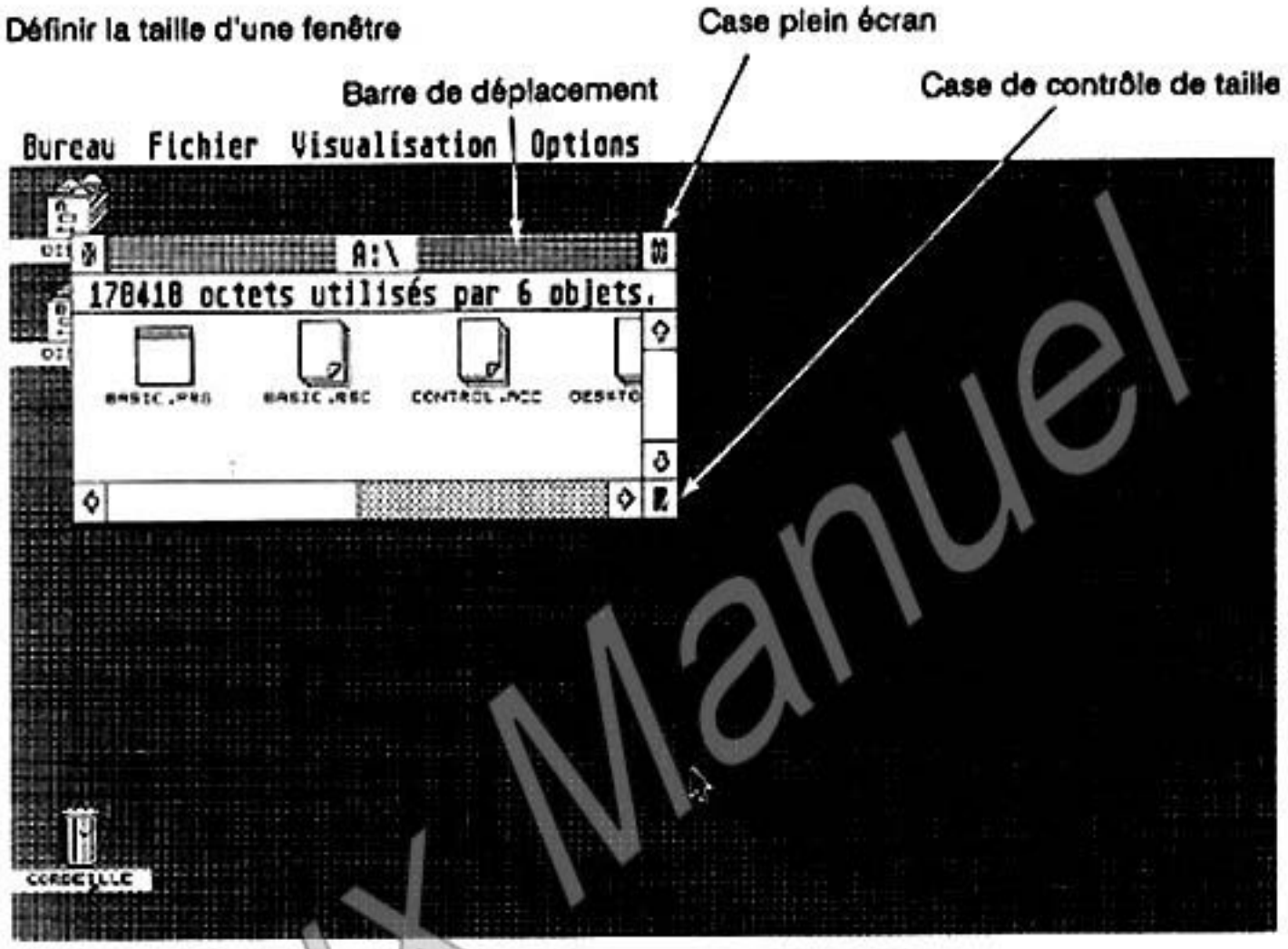

Le déplacement des fenêtres est particulièrement utile pour l'ouverture simultanée de plusieurs fenêtres et le transfert de fichiers ou de dossiers d'une fenêtre à une autre.

## 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).



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




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.

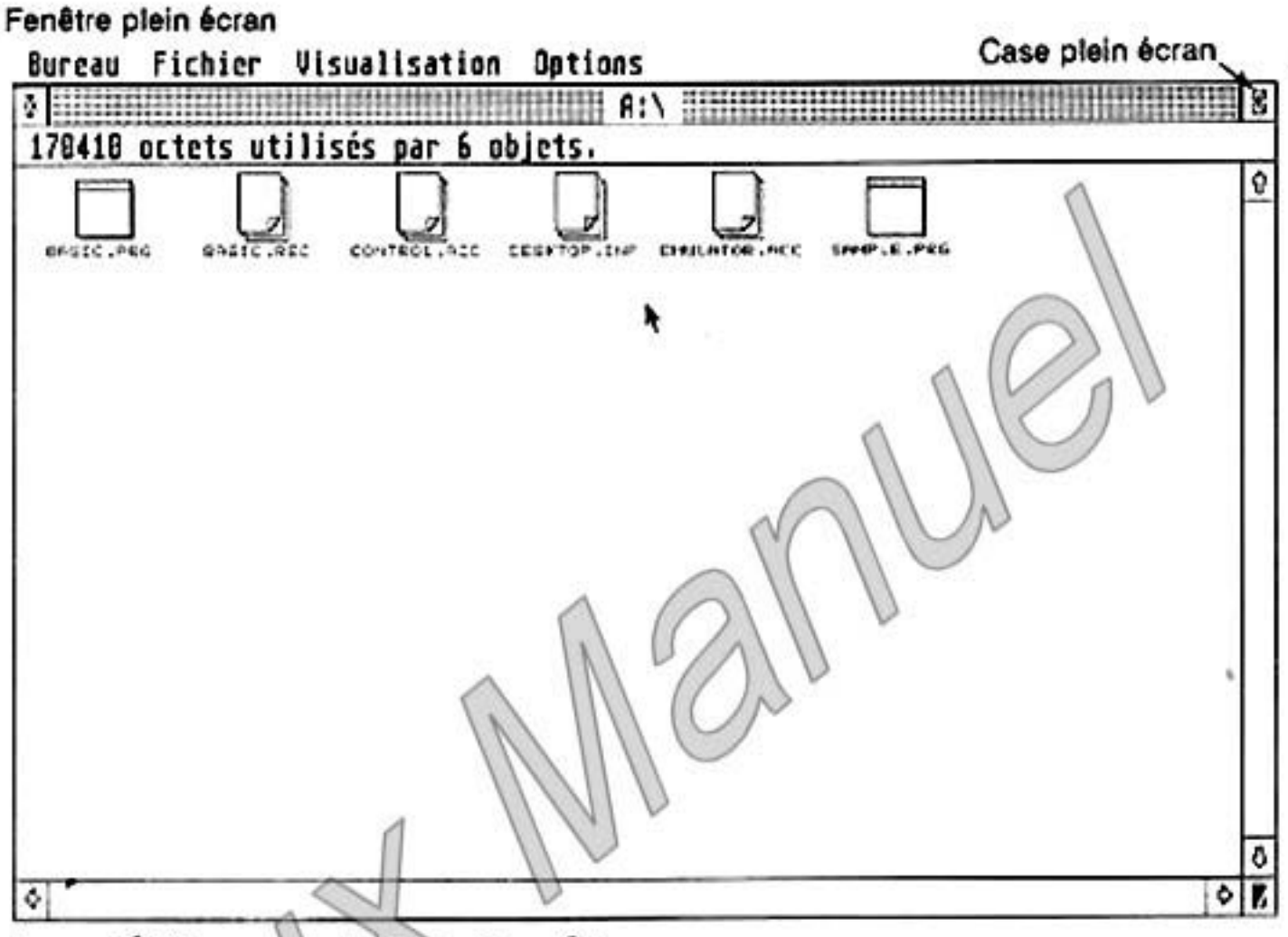
Un moyen rapide d'agrandir une fenêtre est de pointer et de cliquer la petite case située dans le coin supérieur droit de la fenêtre. Lorsque vous cliquez cette case, la fenêtre s'agrandit pour recouvrir tout l'écran. Un second clic la fait revenir à sa taille, forme et position initiale.

Le Manuel



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

LTF Abandonware France




## Le défilement des fenêtres

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.

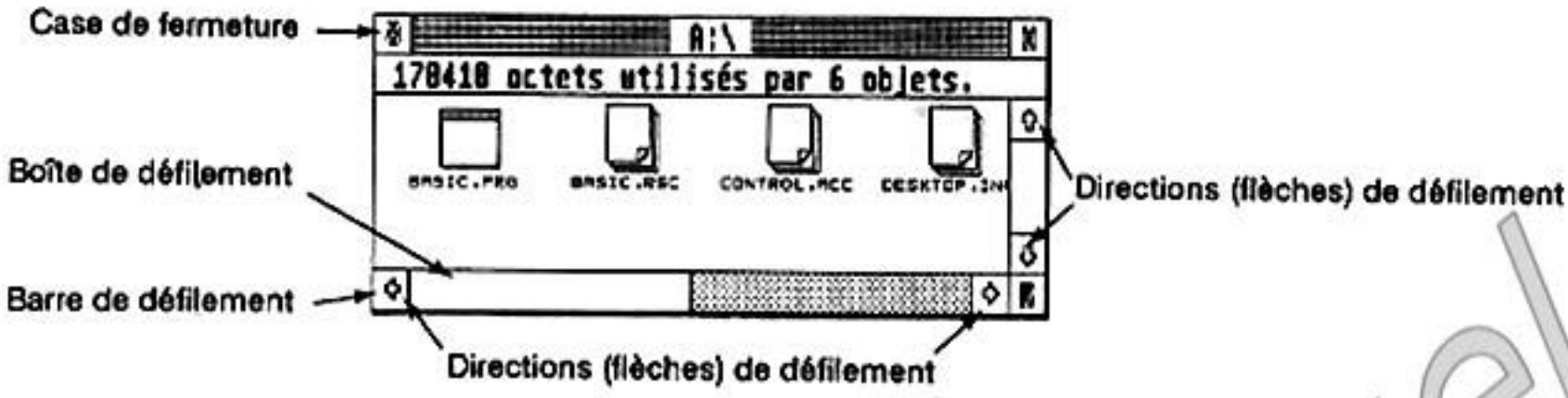
Une partie de la barre de défilement est foncée lorsqu'il existe des fichiers cachés dont vous ne connaîtriez pas l'existence autrement. La flèche indique alors la direction dans laquelle se trouvent les éléments cachés. La partie claire de la barre de défilement indique la proportion des fichiers visibles.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

Le Vieux Manuel



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




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.

## Mise à jour des fenêtres

Dans certains cas, un répertoire affiché dans une fenêtre ne correspond pas aux fichiers effectivement présents sur le disque. Par exemple, si vous avez ouvert une fenêtre comportant les fichiers du disque A et que vous avez inséré un autre disque dans l'unité, le fait de réinsérer un nouveau disque ne remet pas à jour automatiquement le répertoire affiché. Pour mettre à jour l'affichage du répertoire, appuyez sur la touche [Esc].

## Fermer une fenêtre

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, Le menu d'ouverture (la barre de menu)**.

Le Vieux Manuel

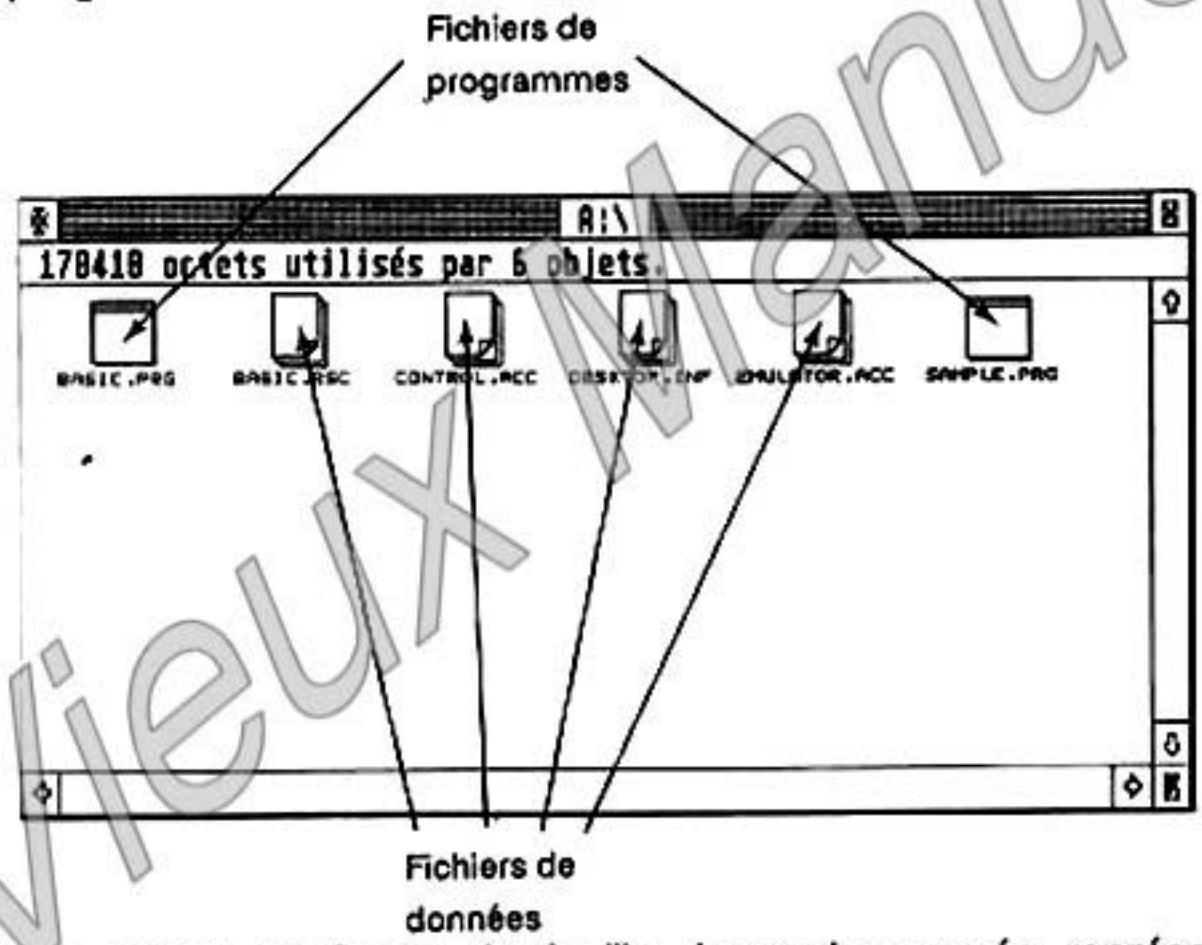


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

# ORGANISATION DES FICHIERS ET DOSSIERS

## Types de fichiers

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




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, Le menu d'ouverture (la barre de menu))** pour plus d'informations sur les dossiers.



Le vieux manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## 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 **(voir Chapitre 5)**.

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.

## Copie des fichiers

Sur bien des ordinateurs, la copie est une opération complexe nécessitant la mise en oeuvre de nombreuses commandes. Sur les ordinateurs ATARI 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 Langage ST contient des fichiers qui ne sont pas tous essentiels au fonctionnement du Bureau GEM., en particulier BASIC.PRG et BASIC.RSC (ST BASIC) et SAMPLE.PRG. Mais la disquette Langage ST contient aussi deux fichiers qu'il est important d'avoir sous la main sur une autre disquette. Ce sont CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC.

Le Vieux Manuel



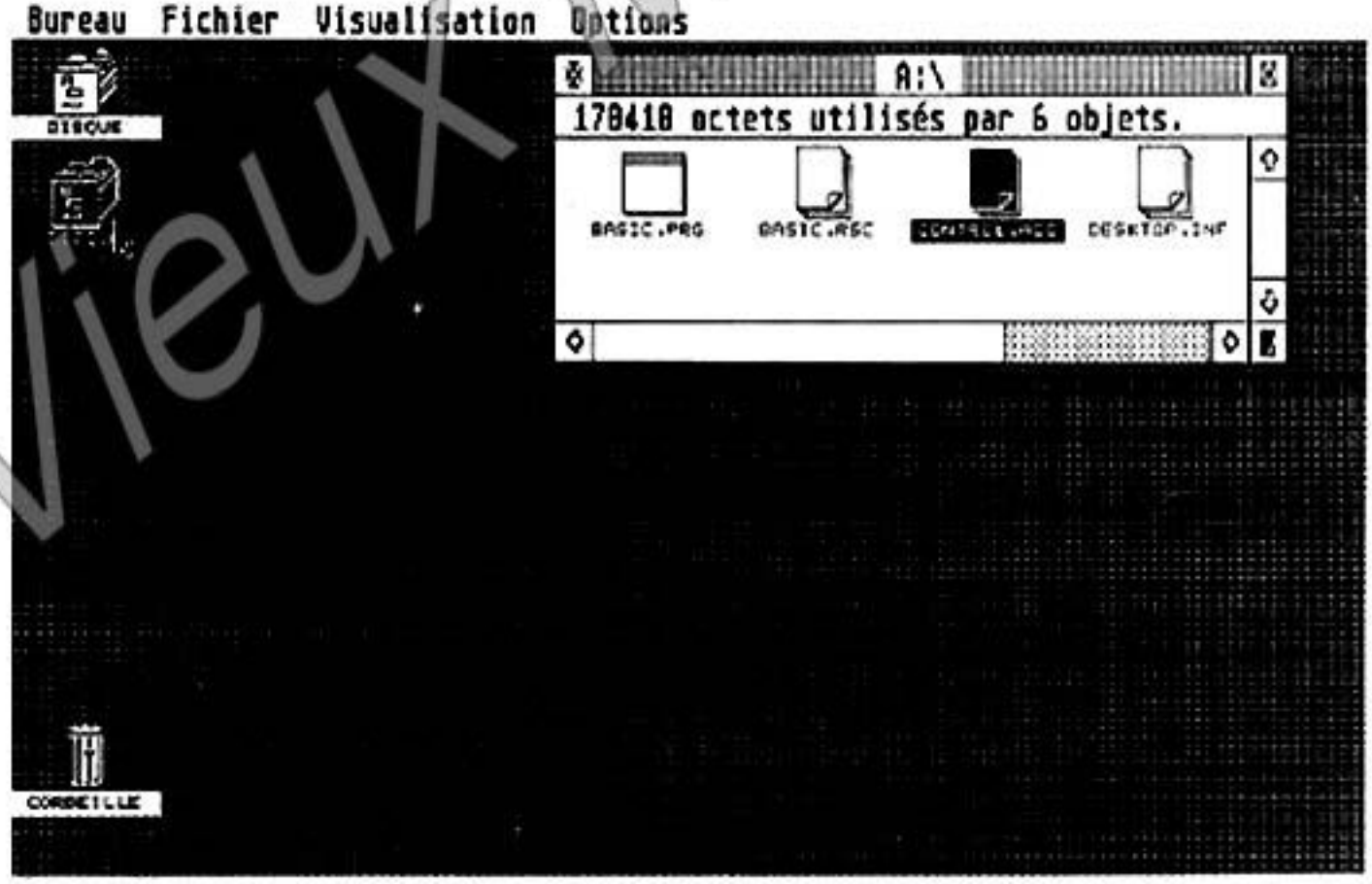
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

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 (Voir **"Formatage disquette"** dans le **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). Faîtes 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).




Le Vieux Manuel



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

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 ST BASIC). Votre nouvelle disquette dispose de toute l'information nécessaire pour utiliser le Buréau. Mettez une étiquette "Bureau" sur votre disquette **(Voir "Mise sous tension du système sans la disquette Bureau"** dans le **Chapitre 4)**.

**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

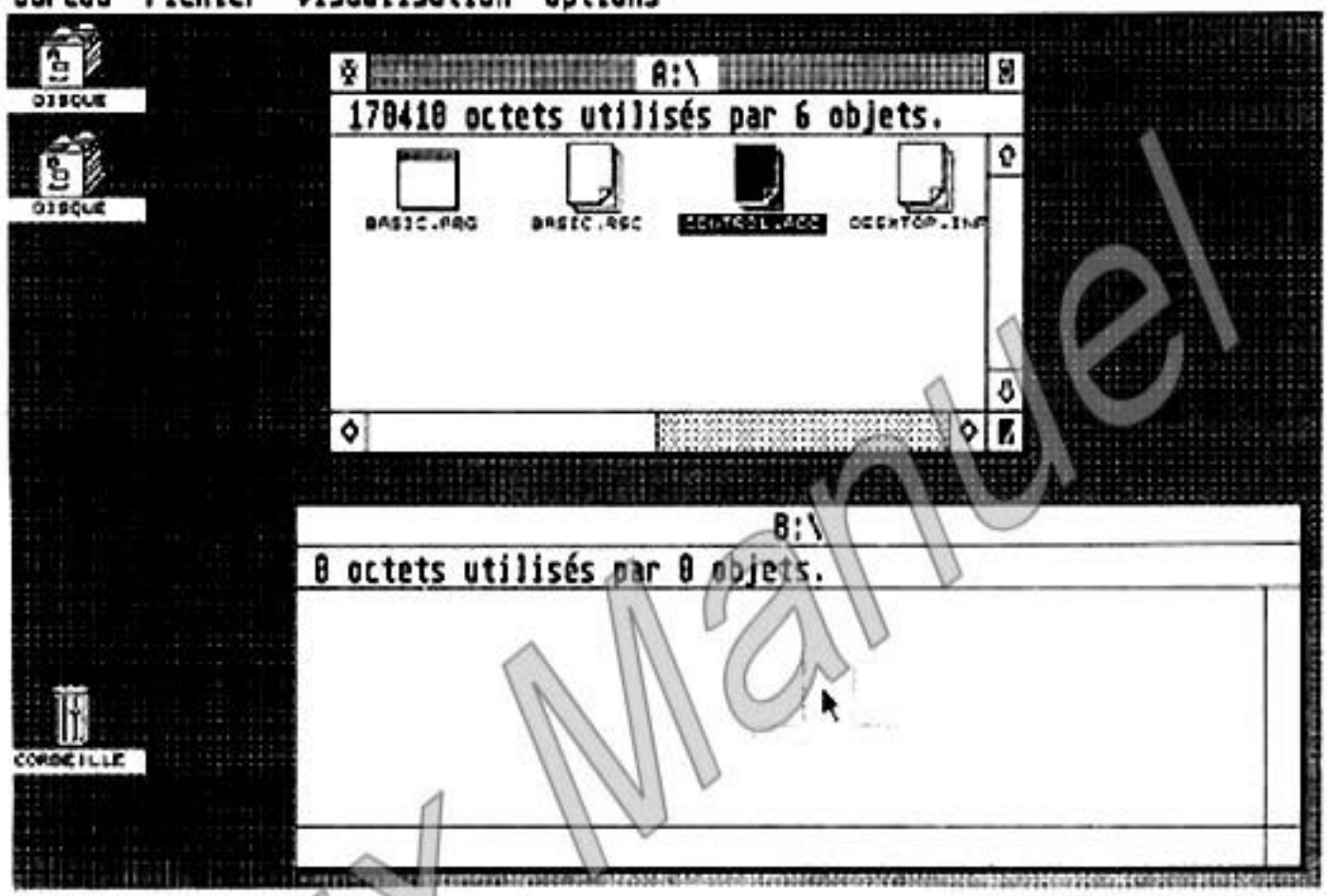
Il y a d'autres méthodes pour copier des fichiers d'une disquette à une autre. Une de ces méthodes consiste à tirer un fichier d'une fenêtre ouverte à une autre. Par exemple, tirer un fichier de la fenêtre ouverte de la disquette A dans la fenêtre ouverte de la disquette B. Cela permet de copier le fichier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

Le Manuel Le Vieux



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

**Tirer un fichier d'une fenêtre à l'autre**




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.

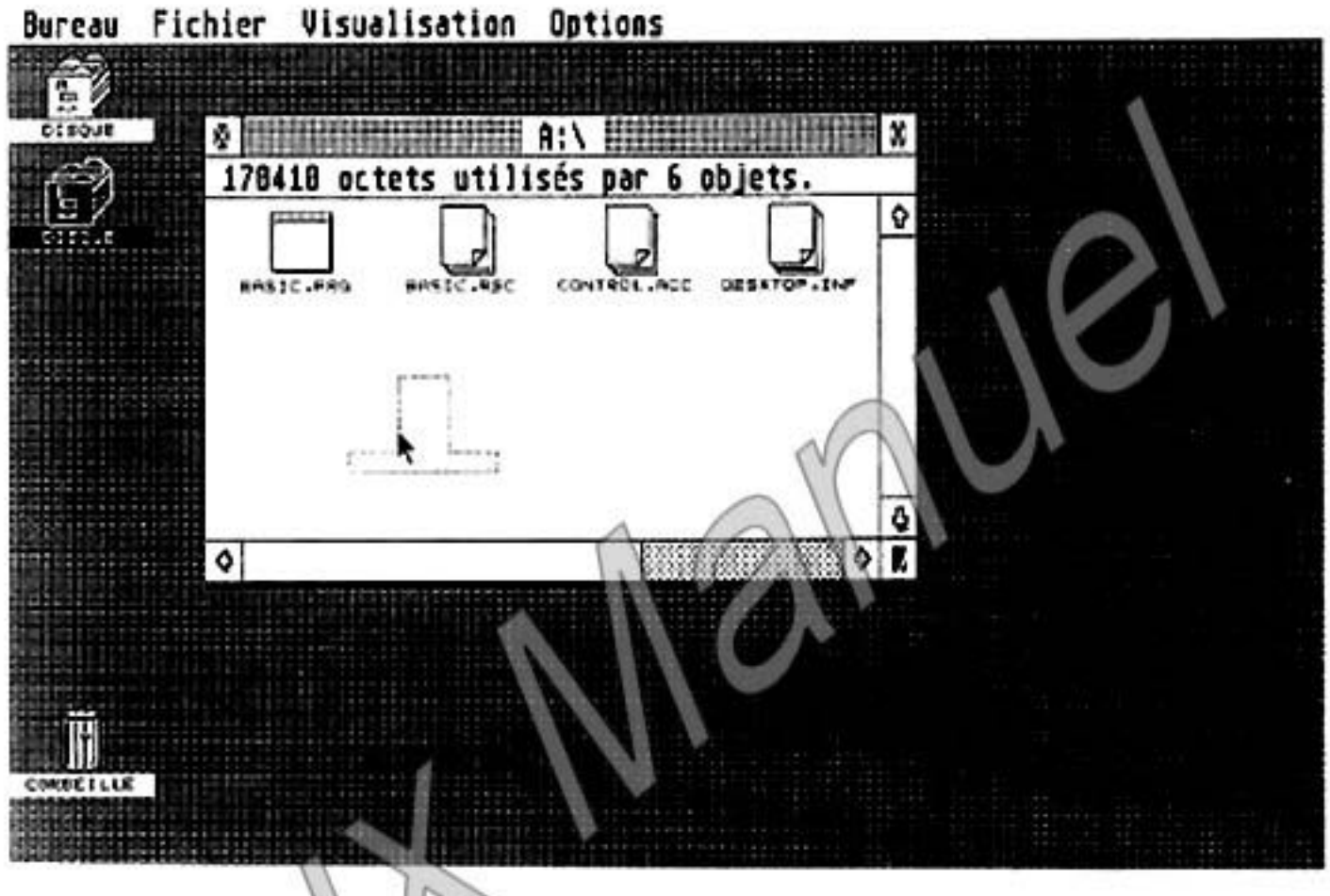
Ces deux méthodes permettent la copie, à condition qu'il y ait la place nécessaire, d'une disquette double face sur une disquette simple face et vice versa.

Le Vieux Manuel



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

**Tirer une icône disque dans une fenêtre**




Une troisième méthode de copie de fichiers consiste à tirer le fichier dans un dossier ouvert (voir **chapitre 4, Le menu d'ouverture (la barre de menu)**).

**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.

Le Vieux Manuel



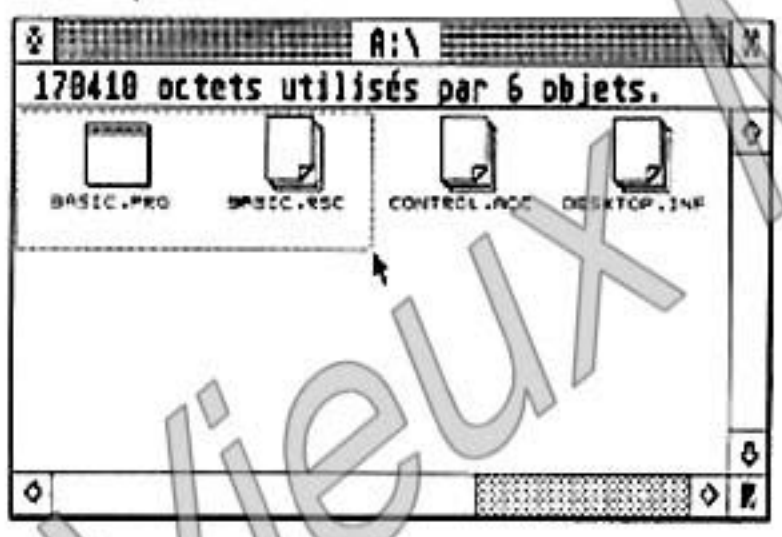
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## Sélections multiples

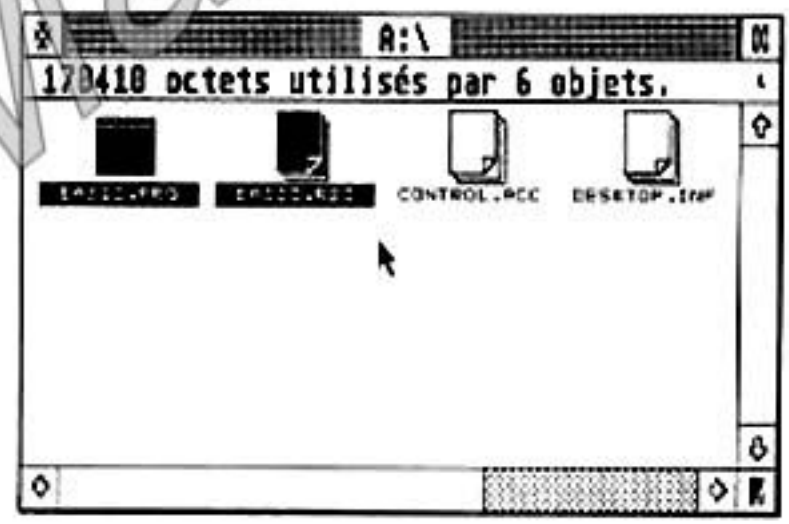
Parfois, il est nécessaire de sélectionner plusieurs icônes. Comme vous l'avez vu plus haut, le fait de cliquer ailleurs sur l'écran après avoir cliqué une icône annule la première sélection.

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, faîtes passer le pointeur sur toutes les icônes désirées qui vont s'entourer d'un cadre et seront sélectionnées lorsque vous relâcherez le bouton.

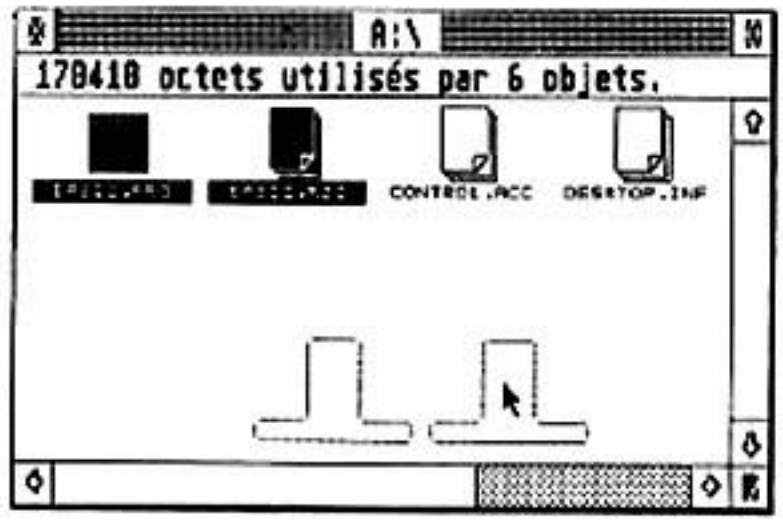
Tirer le pointeur




Sélectionner les icônes




Tirer les icônes




Le vieux manuel



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 contiguë qui ne peuvent être isoles dans un cadre.

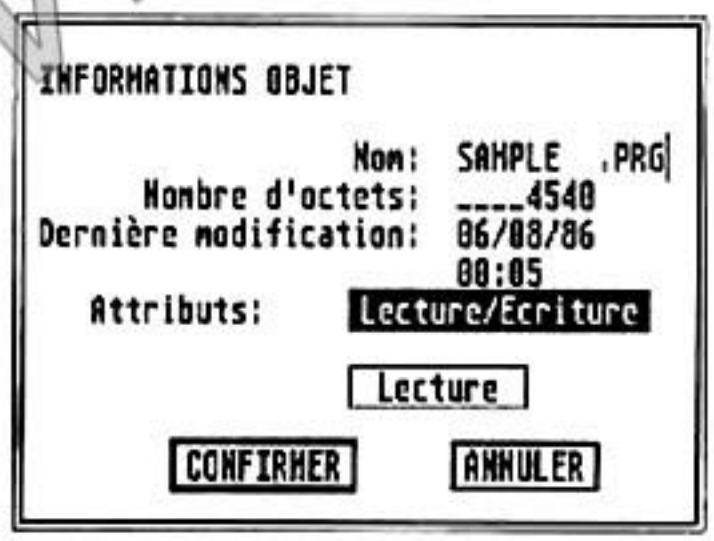
**Note** : Le fait de maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et de cliquer les icônes permet d'inverser le fait qu'elles soient sélectionnées ou non. Si une Icône est sélectionnée et que l'on fasse [SHIFT] et clic dessus, elle sera désélectionnée. Cela peut conduire en fait à utiliser simultanément les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

## 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.

## Rebaptiser des fichiers

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






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

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, voir **chapitre 4, Le menu d'ouverture (la barre de menu)**).

Le Vieux Manuel



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

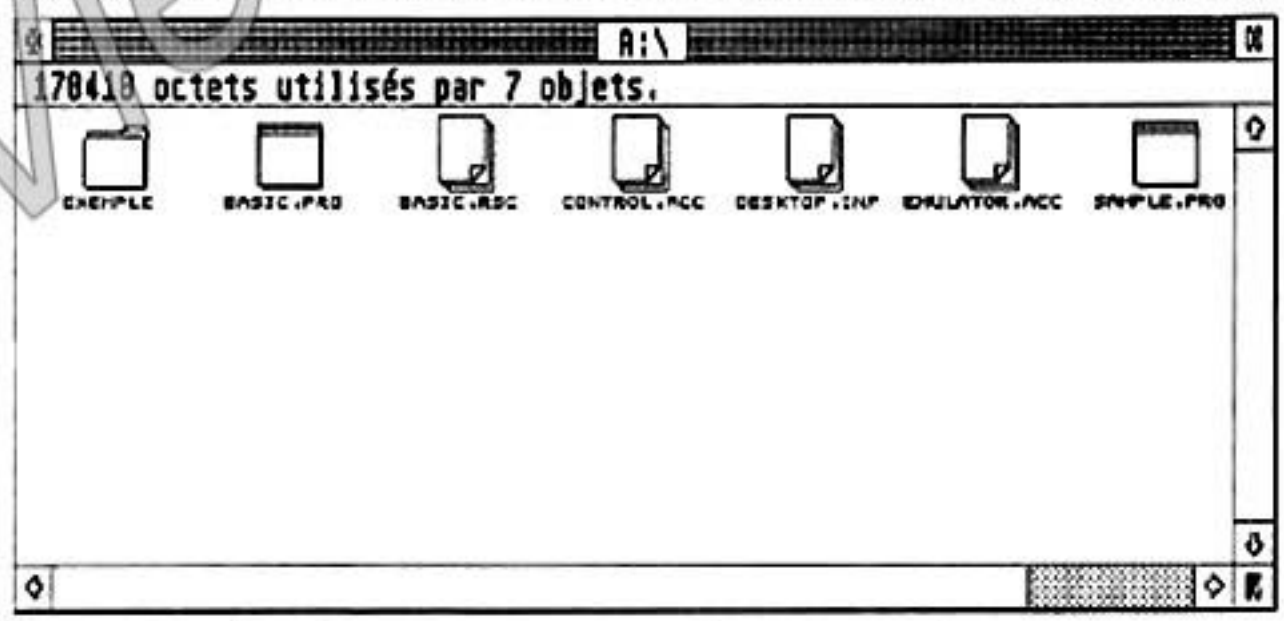
# DOSSIERS

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 apparaît sur l'écran :




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.

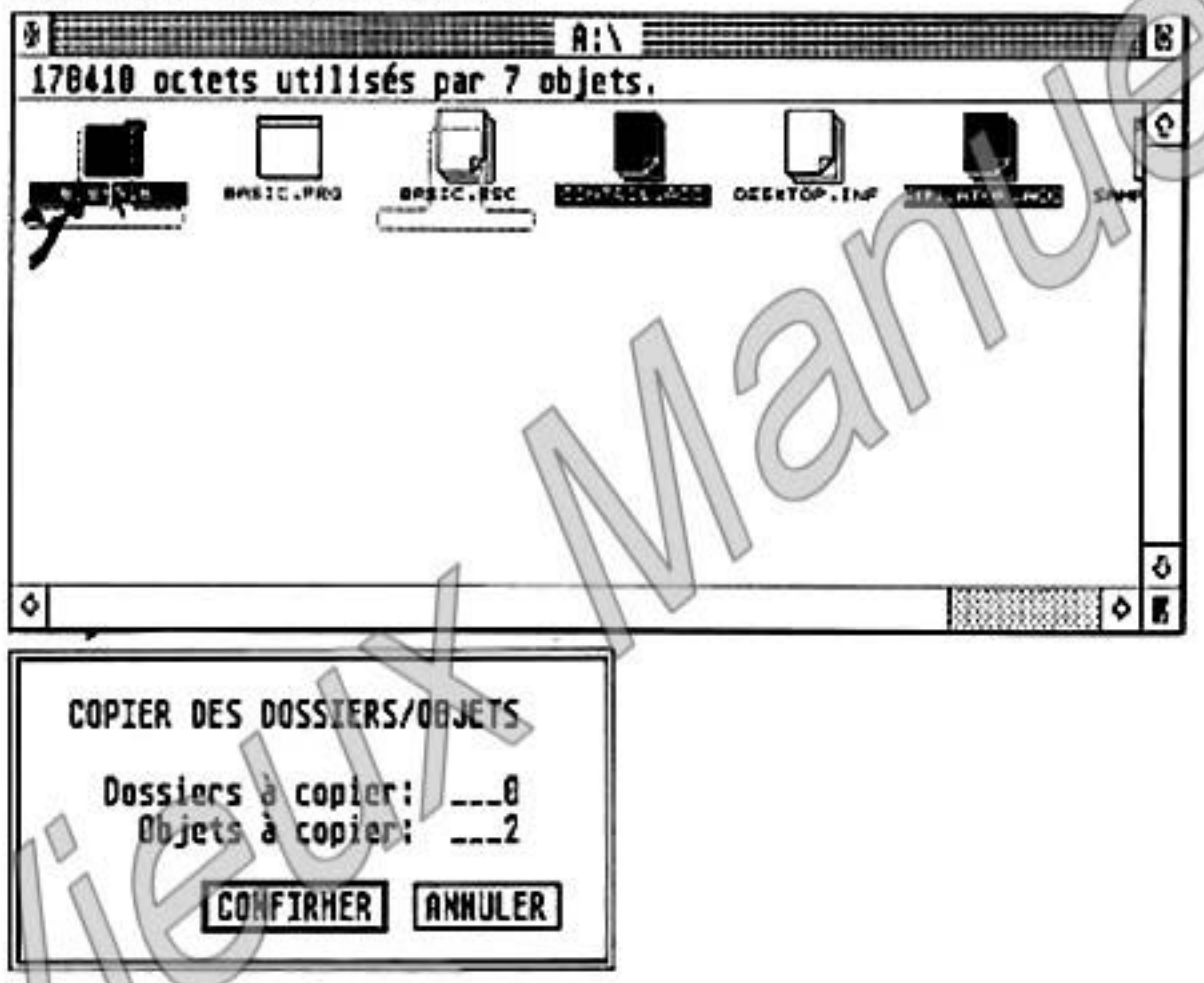
Le Vieux Manuel



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

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.

Tirer des fichiers dans un dossier




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.

Le Vieux Manuel



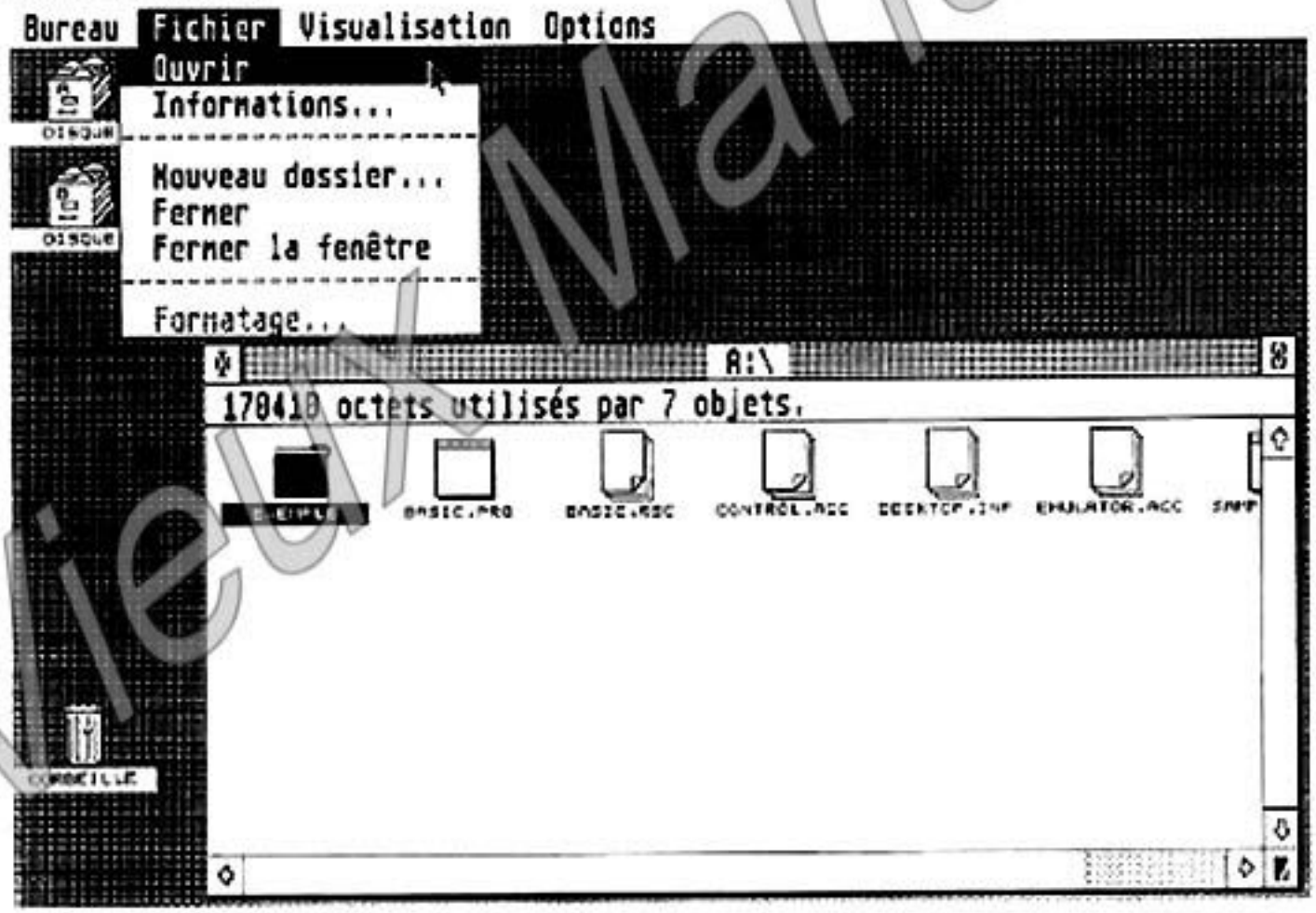
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## Ouvrir des dossiers

Chaque dossier doit être ouvert dans sa fenêtre. Si vous ouvrez une icône 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, faîtes un double cliquage sur l'icône du dossier ou choisissez le dossier (par simple cliquage) puis l'option OUVRIR dans le menu FICHIER.

Ouvrir un dossier



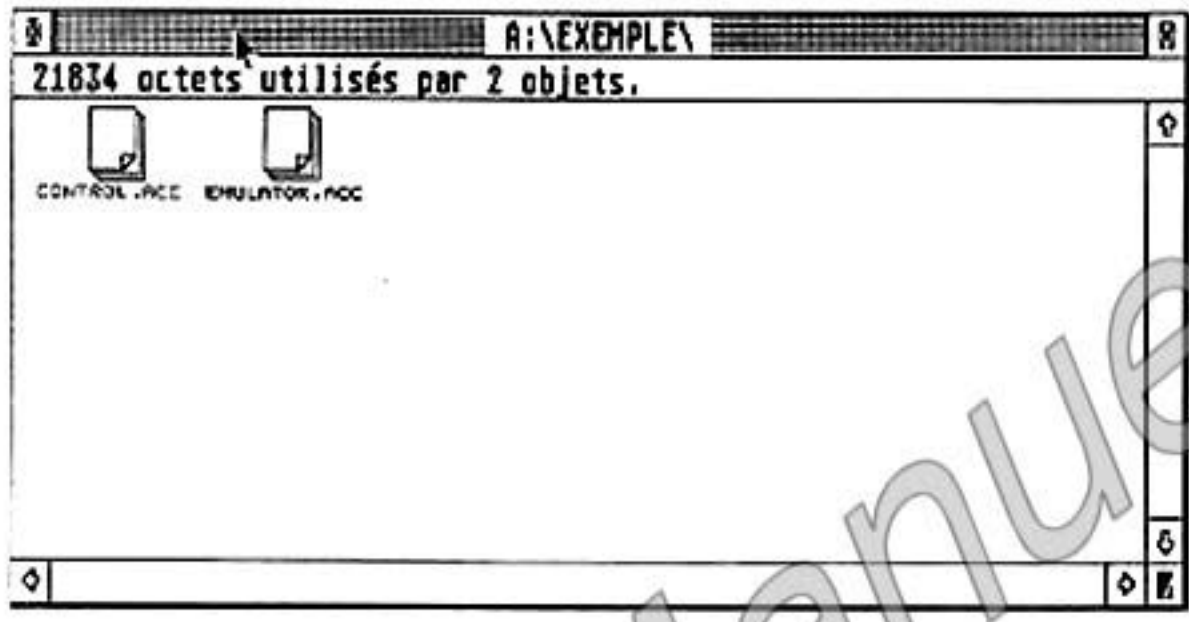

Le dossier est ouvert à la place de la fenêtre du disque. Lorsque le dossier est ouvert, son contenu devient accessible.

Le Manuel



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

Exemple de fichier ouvert




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'ún à l'autre.

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

## Chemins d'accès

Les dossiers sont actuellement des répertoires dans le répertoire "racine" (répertoire de base) de l'unité de disque (A par exemple). Un dossier peut lui-même être contenu dans un autre dossier. Afin de pouvoir retrouver tous les fichiers ou dossiers d'un disque, chaque répertoire possède un nom. Les chemins d'accès déterminent le répertoire de base et les dossiers.

Un chemin d'accès est de la forme :

**identificateur d'unité:\nom dossier**

Le Vieux Manuel

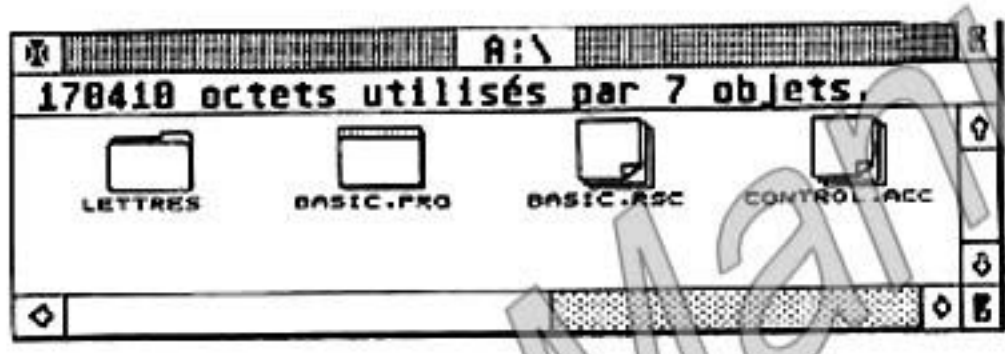


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

L'**identificateur d'unité** est le nom du répertoire racine (nom de l'unité). **nom dossier** est le nom du dossier. Tous les éléments d'un chemin d'accès doivent être séparés les uns des autres par une barre oblique inverse (antislash: \). Par exemple, pour spécifier le dossier \LETTRES de l'unité A, vous utilisez la forme :

**A:\LETTRES**

Dossier dans le répertoire principal




Ouverture du dossier




Le vieux Manuel



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

La spécification du dossier MERE compris dans le dossier LETTRES de l'unité A est la suivante :

**A:\LETTRES\MERE**

Ouverture d'un dossier inclus dans un dossier




L'utilisation d'un chemin d'accès devant le nom d'un fichier indique à l'ordinateur que vous souhaitez sauvegarder ou utiliser un fichier qui se trouve dans le répertoire indiqué par ce chemin d'accès. Par exemple, supposez que vous ayez sauvegardé la lettre MIKE.LET dans le dossier \LETTRES de l'unité A. Supposez que vous ayez ensuite utilisé un programme de traitement de texte à partir du répertoire racine A:\. Lors de l'exécution du programme de traitement de texte, vous ne pouvez pas accéder au fichier MIKE.LET automatiquement. Il faut absolument que vous indiquiez le nom de chemin d'accès correct, c'est-à-dire :

**A:\LETTRES\MIKE.LET**

## Supprimer des dossiers

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

Le Manuel Le vieux



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

# 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 apparaît alors en inversion vidéo et le menu correspondant apparaît 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 Contrôle, la Configuration du Port RS232, et l'Installation de l'Imprimante. Cependant, certaines applications compatibles GEM peuvent contenir des accessoires différant légèrement de ceux-ci.




Le Vieux Manuel

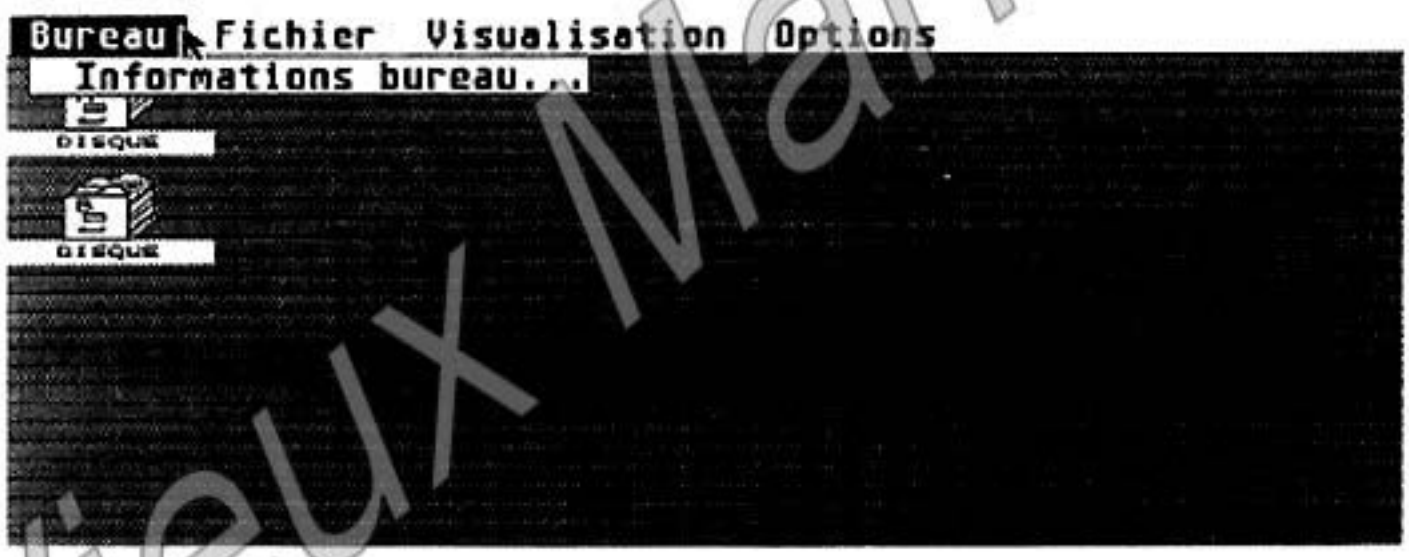


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

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

## Mise sous tension du système sans la disquette Bureau

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 accessoires du Bureau (voir **"Démarrage lent ou rapide"** dans **l'Annexe A**).

## 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.

Le vieux Manuel



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

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




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 le port modem situé 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 sur l'écran :

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

Pour configurer le port modem, appuyez sur la touche **[HELP]** (Reportez-vous à **Configuration du port RS232**, dans ce chapitre).



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

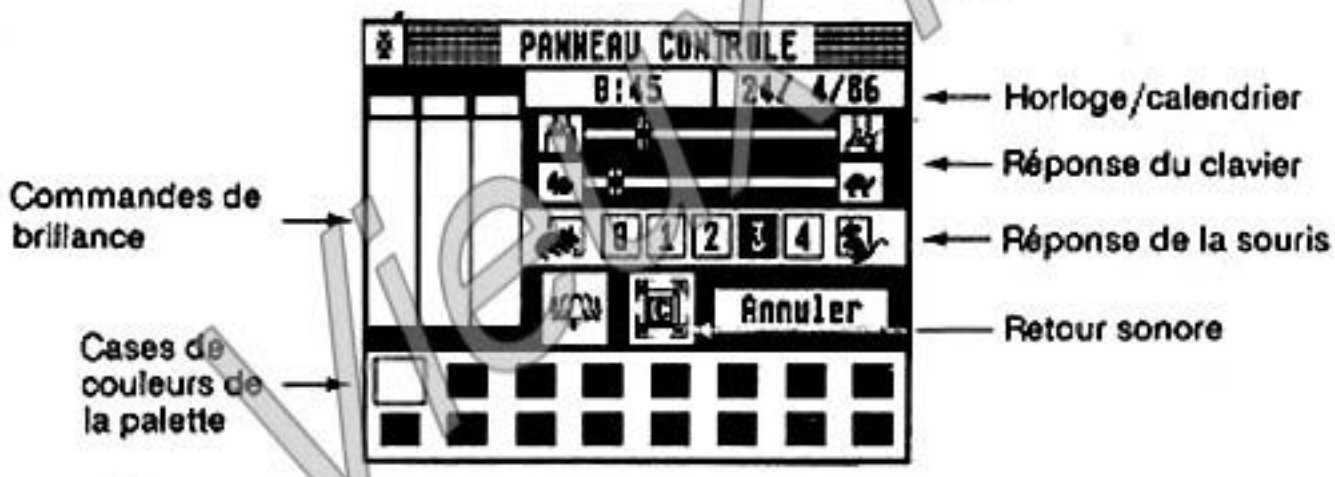
Pour retourner au Bureau GEM, appuyez sur la touche [UNDO].

## 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 :




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]**.

Le Vieux Manuel



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

## 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 devez remettre à jour heure et date à chaque mise sous tension du système.

## Temps de réponse du clavier

Lorsque vous maintenez une touche enfonce (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 règlette 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.

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

Le Lieux Manuel



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

## 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 les ordinateurs ATARI 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 active, en inversion vidéo si elle est désactivée.

## Contrôle de la palette

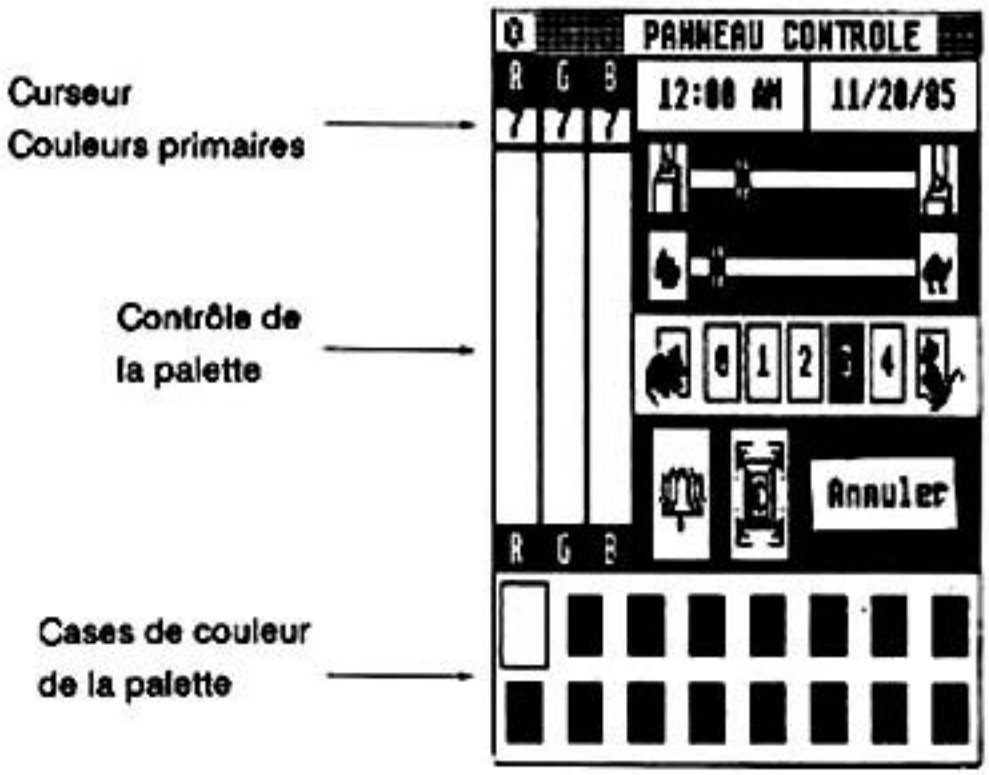
Les commandes de règlage de la palette ne sont possibles qu'avec un moniteur couleur analogique RVB. Cependant, avec le moniteur monochrome haute résolution ATARI SM124 ou SM125, vous pourrez choisir l'écriture noir sur blanc (option par défaut) ou blanc sur noir.

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France




En mode d'affichage couleur basse résolution, l'ordinateur ATARI 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 du port RS232

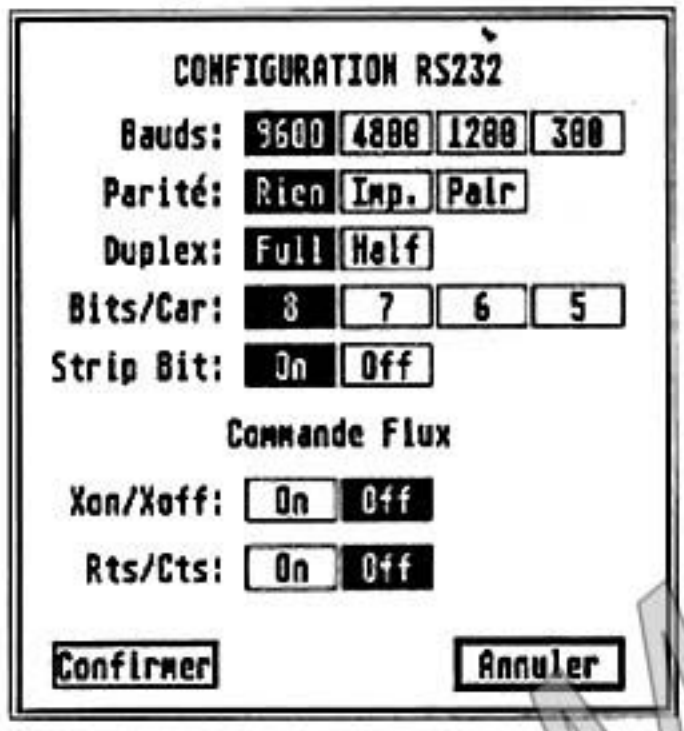
Le port marqué "modem" à l'arrière du STF est un port série RS232. En y connectant un modem, vous pourrez entrer en communication avec d'autres ordinateurs. Vous pourrez également connecter ici une imprimante série ou tout autre périphérique RS232.

Le Vieux Manuel



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

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




Cette zone permet d'adapter le port 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 du débit de transmission 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 effectué en fonction du modem utilisé.



Le Vieux Manuel
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 le port série.

En mode FULL duplex, les caractères que vous tapez sont émis directement sur le port, puis l'ordinateur récepteur les renvole sur votre système.

### Bits/Char

Chaque caractère est stocké en mémoire sous forme d'un octet. Un octet comprend huit bits. En fonction de l'ordinateur utilisé, vous pouvez modifier le nombre de bits par caractère lors de la transmission sur le port 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 cette option sur "On".

### Xon et Xoff/Rts et Cts

Ces deux choix représentent les protocoles de contrôle du flux. Lors d'une transmission sur le port RS232, l'ordinateur et le périphérique de réception doivent être capables de se dire eux-mêmes quand commencer et arrêter le transfert d'information. Choisissez le contrôle de flux accepte 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.

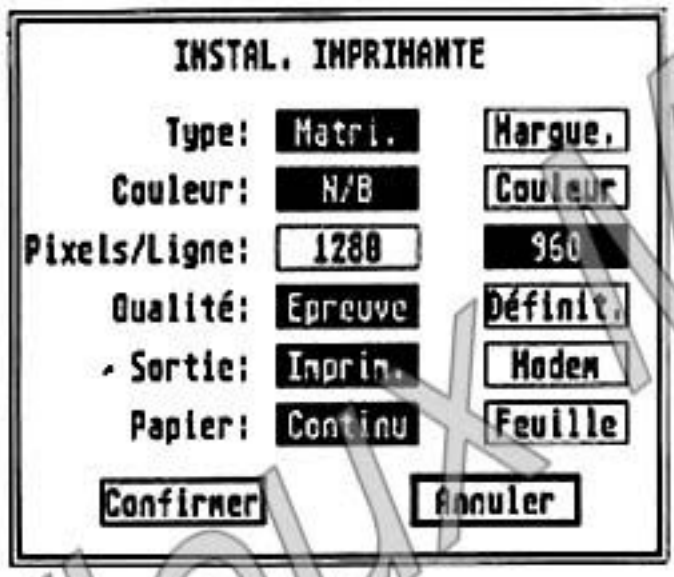
Le Vieux Manuel



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

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 si ils utilisent cette option ou non.

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




## Type d'imprimante

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.

Le Vieux Manuel



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

## 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 imprimante EPSON ou compatible EPSON, choisissez 960. Ces deux valeurs considèrent une ligne imprimée de 8 pouces (20 cm environ).

## 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).

## Port d'impression

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 (port RS232). Dans ce cas, vérifiez que vous avez bien configuré le contrôle Xon/Xoff (voir ci- dessus).

Le Vieux Manuel



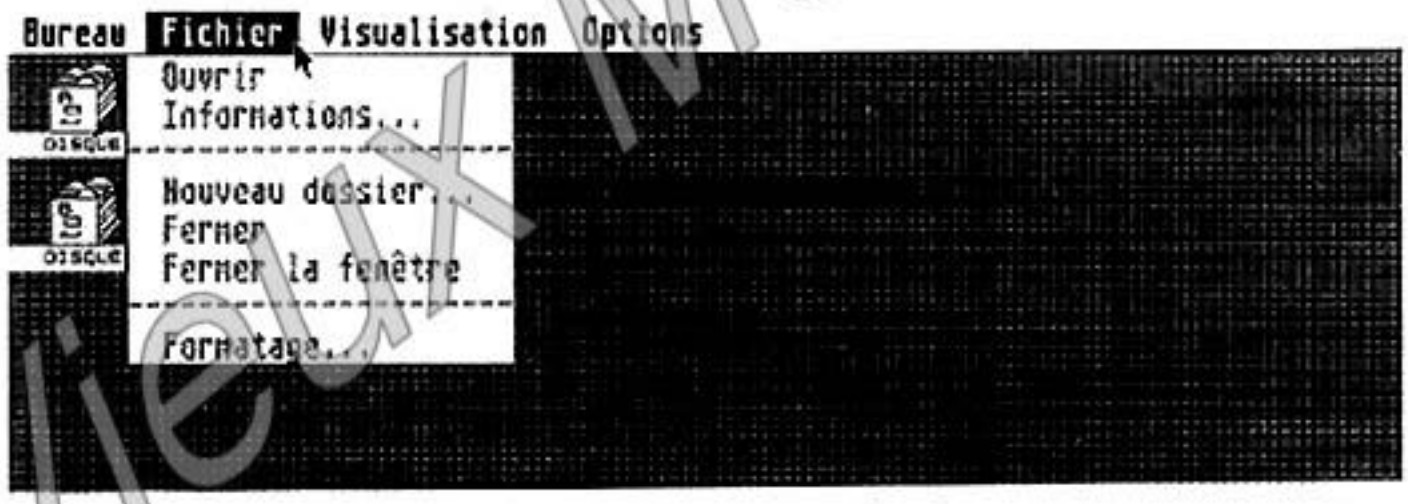
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## Papier

Si votre imprimante dispose d'un entraînement 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.

# 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 programme ou de données désirée, pointez l'option OUVRIR du menu FICHIER et cliquez une fois sur le bouton gauche de la souris.

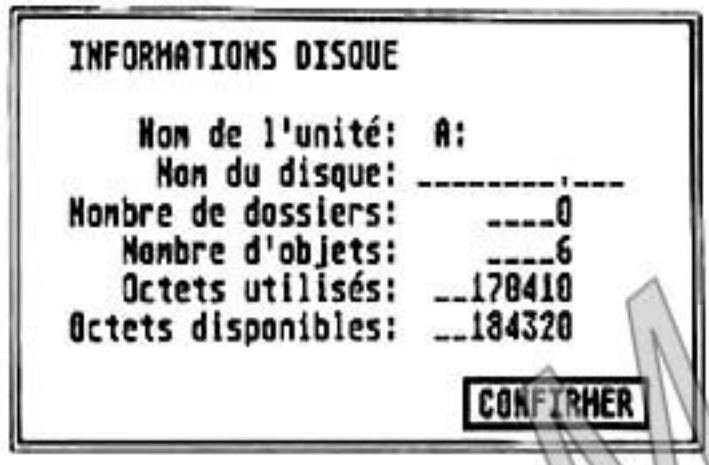
Comme vous l'avez vu plus haut, il est également possible d'ouvrir un programme en effectuant un double cliquage après avoir sélectionné son icône.



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

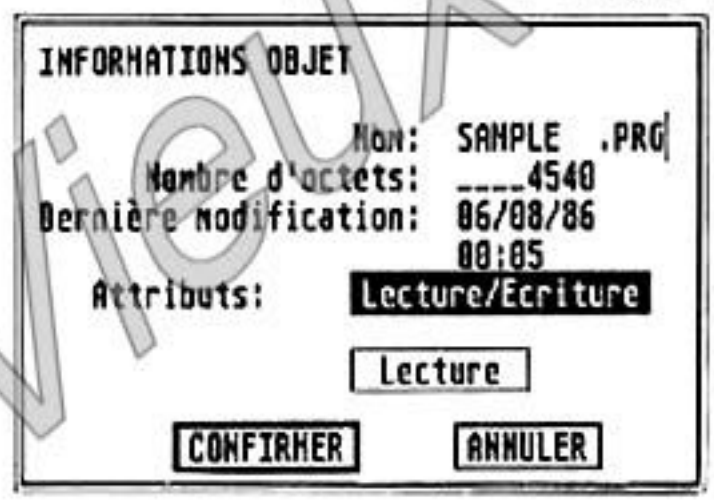
# Informations

Lorsque vous sélectionnez d'abord une icône, puis l'option informations, des renseignements s'affichent sur ce que l'icône 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. 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.

Le Manuel Le vieux



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

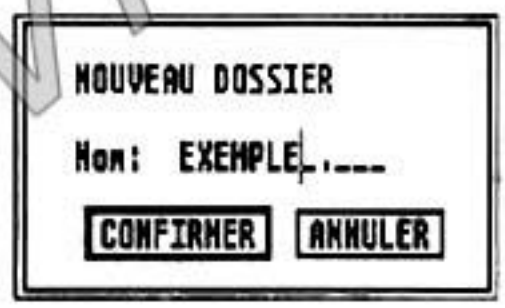
Cette option permet, de plus, de rebaptiser un fichier. Appuyez sur [BACKSPACE] ou [ESC] pour effacer le nom du fichier, tapez le nouveau nom, puis appuyez sur [RETURN] ou cliquez sur la case CONFIRMER pour enregistrer le nouveau nom sur la disquette.

**Note** : Les ordinateurs ATARI STF réservent 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.

Lorsque vous utilisez cette option pour créer un fichier, la zone de dialogue ci-dessous est affichée sur l'écran :




Consultez le paragraphe "**Dossiers**" (**Chapitre 3**) pour une description complète de l'utilisation des dossiers.

Le Manuel
Le Vieux



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

## 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 LA 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. Au lieu de cela, 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. 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 vieux Manuel



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

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.

# 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.




Le vieux Manuel



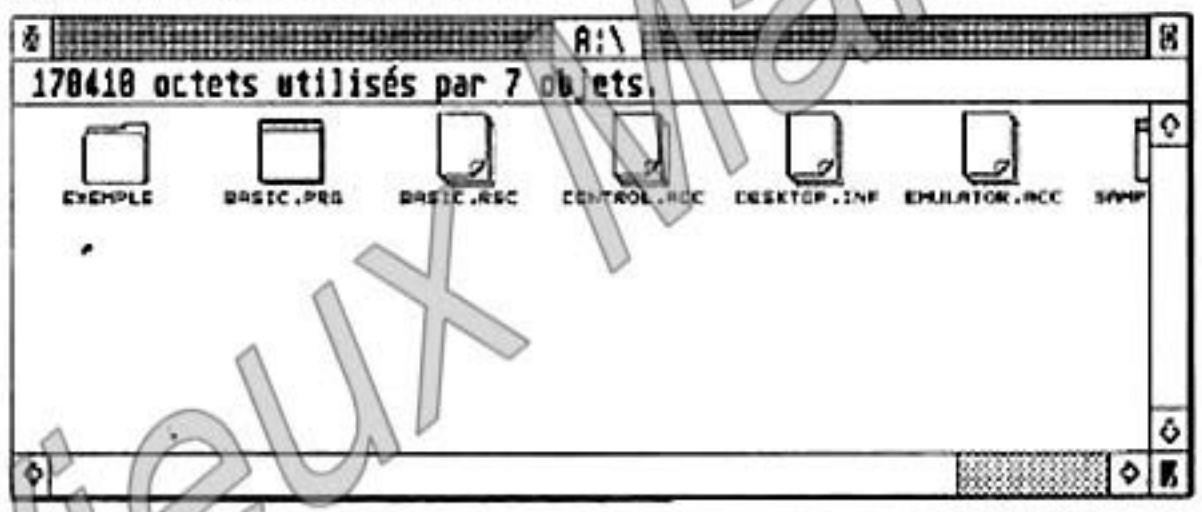
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

**Note :** Toutes les modifications qui sont faites dans le menu VISUALISATION peuvent être enregistrées sur la disquette en utilisant la commande **Sauvegarde du Bureau** (voir à la fin de ce chapitre).

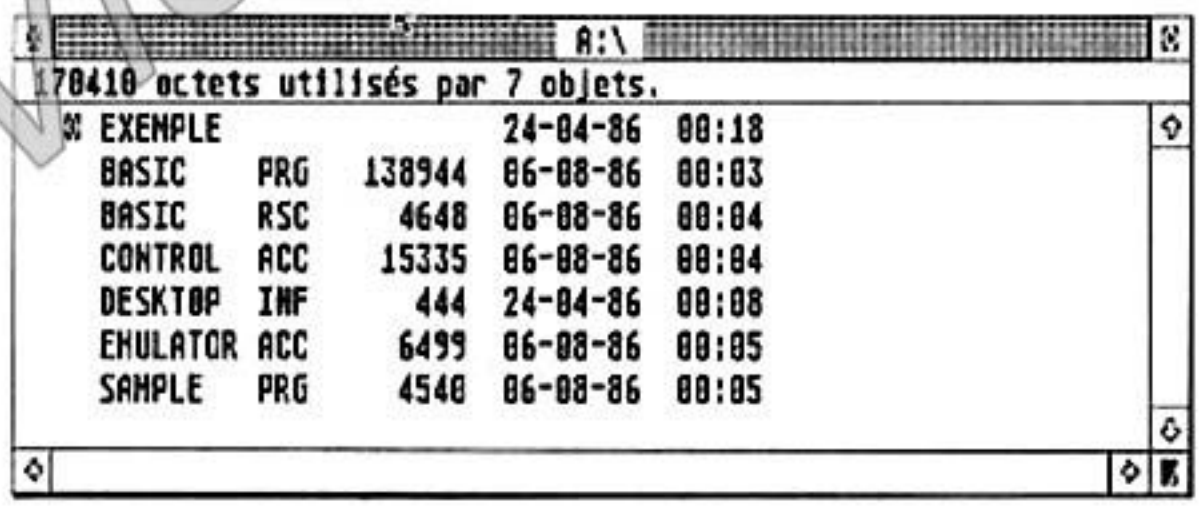
## Visualisation sous forme d'icônes ou de textes

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




Visualisation sous forme de textes




Le Vieux Manuel



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

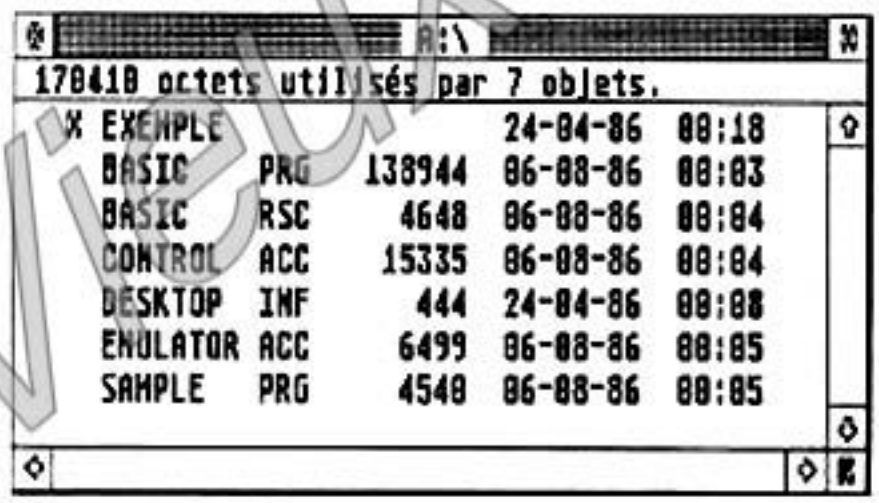
Lorsqu'un fichier est affiché sous forme de texte, la fenêtre indique aussi bien le nom et la taille du fichier, que la date et l'heure de la dernière mise à jour. Lorsqu'une marque précède le nom du fichier dans une fenêtre texte, elle indique que le fichier est un dossier et non pas un fichier d'application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

## Tri par Nom, Date, Taille et Type

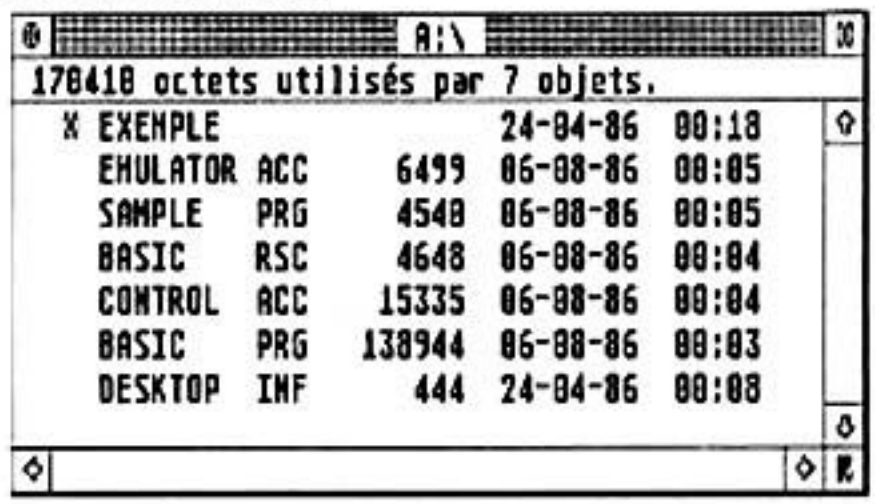
Lorsqu'on ouvre une fenêtre disque ou dossier, l'ordinateur classe les éléments sur l'écran en fonction du critère indiqué avec ce menu. Lorsque c'est le classement par Nom qui est actif, les fichiers sont listés par ordre alphabétique. Lorsque c'est le classement par Date qui est actif, les fichiers sont classés par ordre chronologique inverse, c'est-à-dire le plus récent en premier. Le classement par taille fait apparaître 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-dessous représentent deux fenêtres de la même disquette, la première classée par Nom et la seconde par Date.

Classement par Nom




Classement par Date

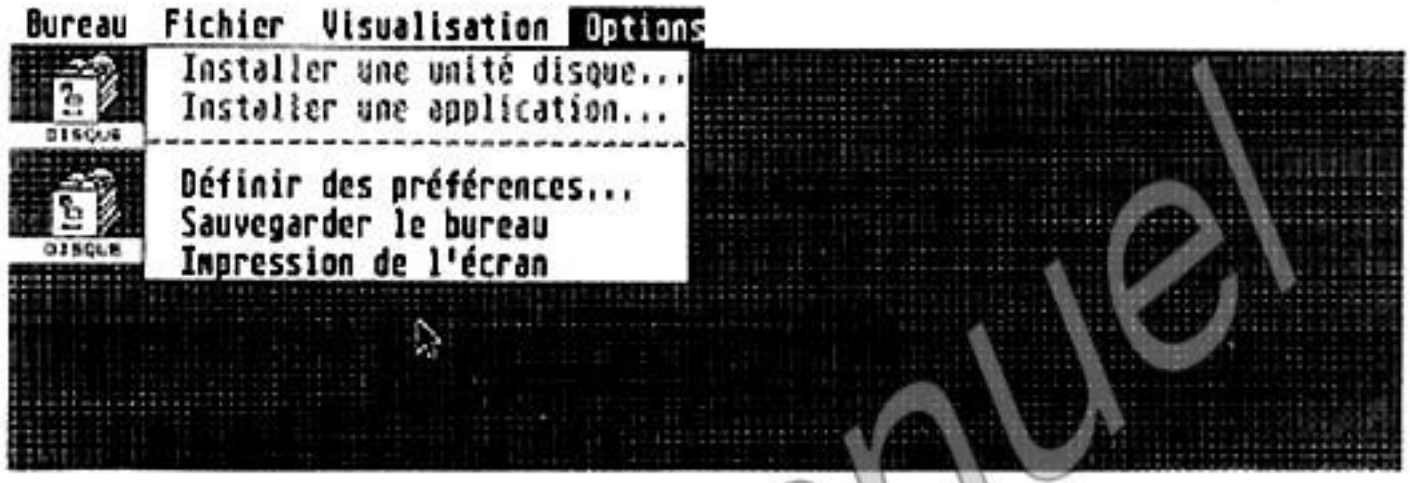





Le Manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

# 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 (Voir **Sauvegarde du Bureau** à la fin de ce chapitre).

## 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 sur 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 apparaît sur le Bureau :




Le Manuel



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

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**.

**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 dlalogue suivante est affichée :

Manuel
Le vieux



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




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 un programme de traitement de texte et que vous possédez des fichiers de données avec l'extension .DOC. Vous pouvez associer l'exécution du traitement de texte à cette extension. Tapez DOC 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 .DOC entraînera automatiquement l'exécution du programme de traitement de texte. Le programme et les fichiers doivent se trouver dans le même répertoire.

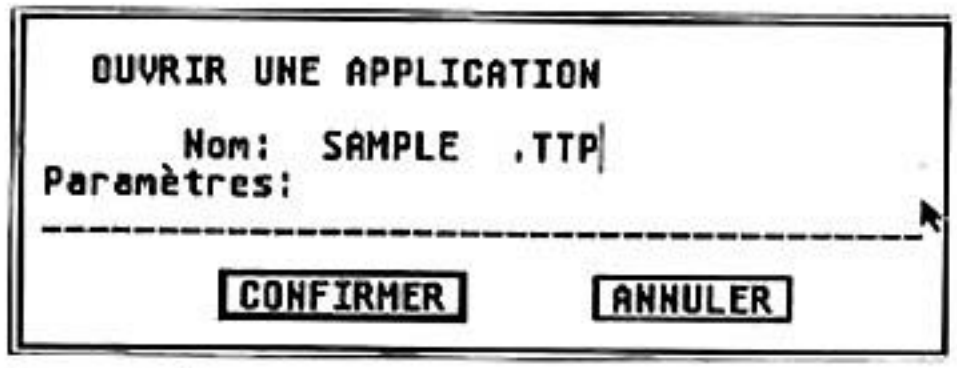
Choisissez **"GEM"** si vous avez une application qui prend en compte les caractéristiques spéciales de GEM au niveau des fenêtres. Choisissez **"TOS"** si le programme n'est pas compatible GEM. La plupart des programmes d'application sont conçus pour être installés automatiquement et correctement.

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 :

Le Manuel



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




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.

Lorsque vous choisissez l'option **Définir des préférences**, la zone de dialogue suivante est affichée :




Le Manuel



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

## 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).

## Choisir la Résolution d'écran

Cette rubrique permet de choisir parmi les trois résolutions disponibles sur les ordinateurs ATARI STF : basse, moyenne et haute. Les moniteurs ATARI SM124 et SM125 ne peut être utilisés 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.

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.

Le vieux Manuel



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

## Imprimer une copie de l'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. Appuyez sur **[ALTERNATE][HELP]** pour interrompre l'impression, si nécessaire.

Vous pouvez obtenir une impression de l'écran en appuyant sur **[ALTERNATE][HELP]**. Appuyez à nouveau sur **[ALTERNATE][HELP]** pour interrompre l'impression, si nécessaire.

**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

# 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 boîte remplie de composants. Lorsque vous mettez l'ordinateur sous tension, le Bureau GEM apparaît 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.I.Programme;. Le monde des Jogiciels.I.Logiciel; d'application est illimité : il va des programmes de .i.traitement de texte; aux programmes graphiques, des tableurs.i.Tableur; aux programmes de jeux, ...

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

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

Le Vieux Manuel



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

# Langages de Programmation

## ST BASIC

**BASIC** a été conçu au départ pour être un langage de programmation puissant et facile à apprendre. Aujourd'hui BASIC reste le langage le plus couramment 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.

Le disque Langage ST fourni avec votre ordinateur contient le langage de programmation BASIC ST. BASIC ST est contenu dans le fichier programme BASIC.PRG. Le fichier de données BASIC.RSC est cependant indispensable pour utiliser le langage.

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

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

# Autres programmes d'application

De nombreux logiciels d'application existent pour les ordinateurs ATARI STF. D'autres sont en cours de développement, soit par ATARI, soit par des développeurs indépendants.

Le Vieux Manuel



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

## 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 1ST 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.

Le Vieux Manuel



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

Les programmes graphiques permettent d'afficher et d'imprimer camemberts, histogrammes, bar graphes en fonction des valeurs qui leur sont fournies.

## Programmes récréatifs

Les superbes possibilités graphiques et de haute vitesse d'animation permettent l'utilisation de nombreux jeux d'arcade de haute qualité.

Des programmes de création graphiques, comme le programme NEOchrome d'ATARI, permettent de transformer l'ordinateur en un outil de dessin performant qui exploite ainsi toute la puissance de définition graphique et de couleur de l'ordinateur STF.

## Programmes de télécommunications

Le STF peut être converti en un puissant terminal de télécommunications grâce aux logiciels de télécommunication et au modem ATARI ST. Une fois connecté, vous avez accès à de nombreuses messageries et banques de données, vous pouvez faire vos achats ou consulter l'état de votre compte en banque, etc.

## Programmes éducatifs

Enfants aussi bien qu'adultes, vous apprécierez la possibilité d'utiliser des didacticiels pour vous former ou mettre à jour vos connaissances, dans le calme et au moment que vous aurez choisi.

## Programmes musicaux

L'interface MIDI, intégré de base dans les ordinateurs ATARI STF, permet l'utilisation de nombreux programmes musicaux. Ces programmes sont conçus afin de vous fournir les caractéristiques dignes des instruments de musique électroniques les plus récents.

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

# ANNEXE A
# DIAGNOSTIC DES PANNES ET ENTRETIEN

## 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 particuller 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'apparaît toujours pas, l'ordinateur ou le moniteur nécessitent une révision par votre distributeur.

Le Vieux Manuel



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

## 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. Si il persiste, contactez votre revendeur pour une révision de votre ordinateur ou de votre unité de disquette.

## 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'apparaît qu'au bout d'une quarantaine de secondes. Lorsqu'il apparaît, 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 sur le port Souris/Manette de commande 0. Si le problème persiste, consultez la rubrique "**entretien de la souris**".

Le Vieux Manuel



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

## 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 (Voir **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 qui vous indiquera alors l'adresse du centre de dépannage le plus proche de chez vous.

# 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.

Le Vieux Manuel



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

## Entretien de l'ordinateur

* Eviter la poussière et les taches de graisse.
* Eviter de fumer près de l'ordinateur.
* Eloigner l'ordinateur de toute source de chaleur ou d'humidité.
* Tenir tout liquide à l'écart de l'ordinateur.
* 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 boîtes 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 de l'ordinateur.
* 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.

## 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.

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

## 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.

Le Vieux Manuel



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

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

## 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.

Le Vieux Manuel



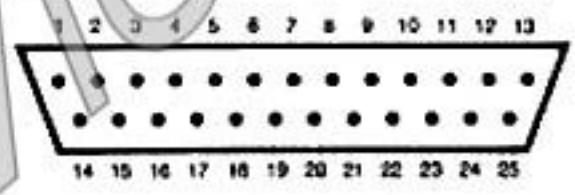
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

# ANNEXE B
# CONFIGURATION DES BROCHES DES CONNECTEURS

**Note** : Toutes les diagrammes sont des vues externes des ports.

## 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 connectée
22 - Indicateur d'appel -RI
23-25 - Non connectées



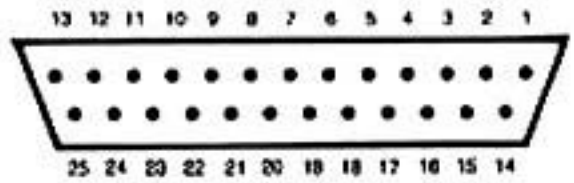

Le Vieux Manuel



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

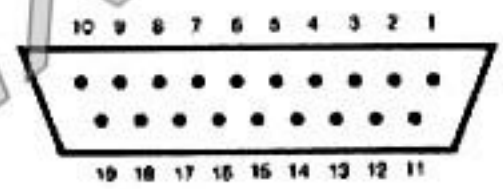
## Imprimante

1 - Strobe (Echantillonnage parallèle)
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 - Centronics occupé (BUSY)
12-17 - Non connectées
18-25 - Masse




## 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 de réception
15 - Masse
16 - A1
17 - Masse
18 - Lecture/Ecriture
19 - Demande de données

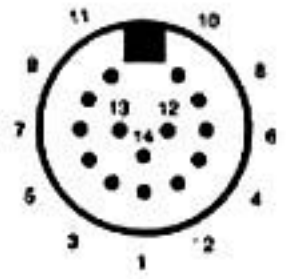



Le Vieux Manuel



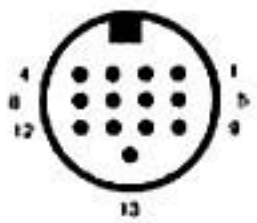
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## 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 - Port d'écriture
13 - Piste 00
14 - Protection écriture

## Moniteur




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

Le Vieux Manuel

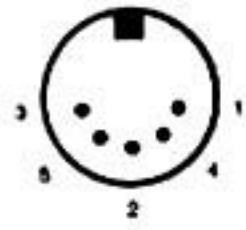


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

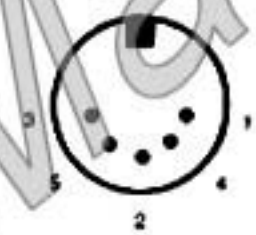
## Sortie MIDI

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




## Entrée MIDI

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

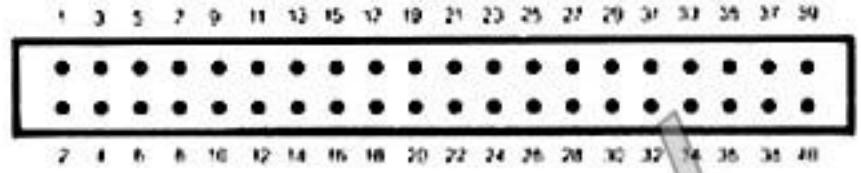



Le Vieux Manuel



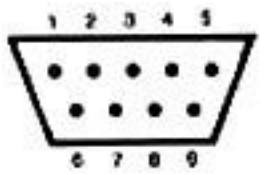
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

## 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

## Souris/Manette de commande



1 - Haut/XB
2 - Bas/XA3
3 - Gauche/YA
4 - Droite/YB
5 - Non connectée
6 - Bouton "Feu"/bouton gauche
7 - +5V cc
8 - Masse
9 - Bouton "Feu (manette 1)/bouton droit

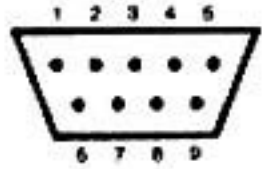
Le Vieux Manuel



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

## 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




Le Vieux Manuel



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

# ANNEXE C
# CARACTERISTIQUES DES ORDINATEURS ATARI

## Ordinateur

Processeur :

MC68000
Architecture interne : 32 bits
Architecture externe : 16 bits
Fréquence d'horloge : 8MHz

Mémoire :

1040 STF

1 048 576 octets de MEV
196 608 octets de MEM

520 STF

524 288 octets de MEV
196 608 octets de MEM

Résolution graphique :

640x400, monochrome (haute)
640x200, 4 couleurs (moyenne)
320x200, 16 couleurs (basse)

Couleurs :

Palette de 512 couleurs

Le Vieux Manuel



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

Interfaces :

Deux ports MIDI: entrée et sortie
Port 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 94 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)

Température :

Fonctionnement : +5° à +45°C
Stockage : -20° à +65°C
Transport : -40° à +65°C

Humidité :

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

Le vieux Manuel



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

Caractéristiques physiques :

1040 STF

Hauteur maximum : 7 cm
Largeur : 47,6 cm
Profondeur : 29,2 cm
Poids : 4,3 kg
Alimentation interne

520 STF

Hauteur maximum : 6,4 cm
Largeur : 47,6 cm
Profondeur : 24,1 cm
Poids : 5,2 Kg
Alimentation interne

Le Vieux Manuel



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

LTF Abandonware France

## Unité de disquette

Pistes :

135 au pouce

Capacité de stockage :

1040 STF

360 Ko par face, 720 Ko au total

520 STF

360 Ko par face, 360 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

# ANNEXE D
# GLOSSAIRE

**Abeille** : Icône affichée lors d'un transfert avec l'unité de disque.

**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). Langage de programmation contenu dans la disquette Langage ST.

**Basse résolution** : L'un des trois modes d'affichage disponibles sur l'ordinateur ATARI 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.

Manuel
Le vieux



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 ports d'entrée/sortie, tel le port 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.

**Copie de sécurité de la disquette Langage ST** : Disquette contenant les programmes CONTROL.ACC, EMULATOR.ACC, BASIC.RSC et BASIC.PRG, SAMPLE.PRG. Après avoir réalisé une copie de cette disquette, vous l'utiliserez à la place de la disquette originale qui sera rangée en lieu sûr.

Le Vieux Manuel



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

**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.

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

**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 Langage ST** : Ce disque est livré avec votre ordinateur. Il contient CONTROL.ACC, EMULATOR.ACC, BASIC.PRG et BASIC.RSC (ST BASIC) et SAMPLE.PRG. Il est nécessaire de faire une copie de ce disque lors de la première utilisation de l'ordinateur.

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



Le Vieux Manuel

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

**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...). 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, de fichiers ou de 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 sur les disquettes selon des pistes circulaires, définies par le formatage.

Le Vieux Manuel



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

**GEM** : Abréviation de Graphics Environment Manager, gestionnaire d'environnement graphique. Système 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).

**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 8). 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.

**MEM** : Abréviation de Mémoire 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. 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.

Le Vieux Manuel



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

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

**MEV** : Abréviation de mémoire 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 de l'ordinateur détruit le contenu de la MEV.

**MIDI** : Abréviation de Musical Instrument Digital Interface, interface numérique pour instruments de musique. Le port 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 ATARI 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.

**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 règlage 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.

Le Vieux Manuel



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

**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 element", 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 faîtes glisser le loquet coulissant vers l'extérieur.

**RS232C** : Interface série standard. Marquée "modem", le port RS232C du STF est parfois désigné par l'expression "port série".Elle permet le raccordement de nombreux périphériques, et notamment des 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.

Le Manuel
Le Vieux



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

**Souris** : Dispositif électronique commandant un pointeur se déplaçant sur le Bureau GEM. Lorsque vous faîtes 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.

**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

# INDEX


[Alternate] 20
[Control] 20
[Esc] 20

## A

Abeille 17, 105
Accessoire de bureau 105
Affichage vidéo 8
Alimentation 12
Application 85
  Installer 80
Ascenseur 44, 105

## B

Baptiser
  Disquette 76
Barre 44
  Défilement 44, 105, 106
  déplacement 105
  Menu 24, 61, 105
Base de données 87
BASIC.PRG 28
BASIC.RSC 28
Basse résolution 83, 105
Baud 107
Bit 105
Bits/Char 69
Bureau 61
  création disquette 35
  GEM 106
  Informations 62
  Sauvegarder 83
Bureau GEM 18, 110
Bureau Menu 105

## C

Calendrier 65
Capacité 1
Cartouche 13, 106
  insertion 13
  port
  connecteur 99
Case de contrôle de taille 106
Case de défilement 106
Case de fermeture 106
Case plein écran 106
Centronics 11
Chemin d'accès 58
Clavier 19, 91
  Temps de réponse 65
Cliquer 22, 106
Confirmer
  Copie 83
  Suppression 83
Connecteur 95
  Disque dur 96
  Entrée MIDI 98
  Imprimante 96
  Manette de commande 99
  Modem 95
  Moniteur 97
  Port cartouche 99
  Sortie MIDI 98
  Souris 99
  Unité de disquette 97
Connexion en guirlande 106
CONTROL.ACC 28
  copier 47


Le vieux manuel



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

LTF Abandonware France

Contrôle de la palette 66
Copie
  confirmer 83
  disque Langage ST 28
  Disquette 107
  fichiers 47, 107
  Sélection multiple 52
Copie de sécurité
  Langage ST 106
Corbeille 19, 39, 53, 56, 60, 107
Couleur 70
  Palette 110
Cts 69
Curseur 26, 107

## D

Date 65
  Tri 78
DiskCopy 107
Disque
  Langage ST 107
  copie 28
Disque destination 107
Disque dur 12, 107
  Connecteur 96
Disque source 107
Disquette 30, 36, 107
  Baptiser 76
  Bureau 62
  capacité 1
  Copie 107
  double densité 37
  double face 36
  Entretien 92
  icône 39
  Langage ST 28
  copier 32
  protégée contre l'écriture 37
  simple face 36
  unité 6, 36, 112
  Connecteur 97
  unité externe 10, 12
  unité intégrée 14
Document
  Type 81
Donnée
  Fichier 108
Dossier 46, 55, 74, 108
  création 55
  Ouvrir 57
  Supprimer 60
Double cliquage 40, 108
Double densité 37
Double face 36
Double face/simple face
  copie. 56
Duplex 69
Débit de transmission 68, 107
Défilement 107
  Barre 44, 105, 106
  case 106
  fenêtres 44
Définir des préférences 82
Démarrage
  tiède 12
Démarrage lent ou rapide 90
Déplacement
  Barre 105
Déplacement des fenêtres 42

## E

E/S 108
Ecran
  copie 84

Le vieux Manuel



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

LTF Abandonware France


Education 88
Effacer un fiohier 53
Emulateur VT52 63, 108
EMULATOR.ACC 28
  copier 47
Entraînement du Papier 72
Entretien 91
  Disquette 92
  Ordinateur 92
  Souris 92
Entrée MIDI
  Connecteur 98
Entrée/Sortie 108
Exécution des fichiers 47


## F


Fantôme 25, 108, 112
Fente d'insertion de cartouche 13
Fenêtre 40, 108
  défilement 44
  déplacement 42
  fermeture 45
  mise à jour 45
  ouverture 40
  taille 42
Fermer 75
Fermer la fenêtre 75
Fermeture
  case 106
Fermeture des fenêtres 45
Fichier 46, 108
  copie 47, 107
  données 46
  effacer 53
  Exécution 47
  Menu 72, 105
  organisation 46
  programme. 46
  Rebaptiser 53, 74
  type 46
Fichiers
  données 108
Format 108
Formatage 75
Formater un disque 30


## G


GEM 19, 109
  Bureau 18, 106
GEM/Bureau 110
Glossaire 105
Groom 105, 109


## H


Haute résolution 83, 109
Heure 65
Horloge 65


## I


Icône 1, 19, 39, 109
  Corbeille 39
  disquette 39
  Sélection 22
  Visualisation 77
Imprimante 11
  Centronics 11
  Connecteur 96
  Couleur 70
  parallèle 11, 71
  Qualité 71


Le vieux Manuel



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

LTF Abandonware France


série 67, 71
Type 70
Informations 73
Informations bureau 62
Installation d'uné Imprimante 69
Installer
Application 80
unité de disque 79
Interface 109
parallèle 109
Interrupteur marche/arrêt 12

## J

Jeux 88

## K

Kilo-octet 109

## L

Langage ST
copie de sécurité 106
disque 107
disquette 28
copier 32
Ligne d'informations 109

## M

Manette de commande 15
Connecteur 99
MEM 109
Menu
Barre 24, 61, 105
Bureau 105
Fichier 72, 105
Options 24, 105
Visualisation 105
Menu d'ouverture 61, 105
Message d'alarme 110
Messages d'alarme 27
MEV 109, 110
MIDI 13, 88, 98, 110
entrée 13
Connecteur 98
sortie 13
Connecteur 98
Mise à jour des fenêtres 45
Modem 11, 67, 110
Connecteur 95
Moniteur 8, 12
Connecteur 97
Moyenne résolution 83, 110
Musique 88
Mémoire 109
morte 109
vive 109
Nom
Tri 78
Nouveau dossier 55, 74

## O

Octet 109, 110
Options 79
Menu 24, 105
Ordinateur
Entretien 92
Ouverture des fenêtres 40
Ouverture des fichiers 47
Ouvrir 72




Le Vieux Manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Ouvrir un dossier 57

## P

Palette 66
Palette de couleurs 110
Panneau de contrôle 64, 110
Pannes 89
Papier 72
  Entraînement 72
Parallèle
  Interface 109
Parité 68
Piste 111
Pixel 111
Pixels 71
Plein écran
  case 106
Pointer 22
Pointeur 111
Pointeur de souris 21
Port
  RS232 71
Port cartouche
  Connecteur 99
Port d'impression 71
Prise péritélévision 12
Problèmes logiciels 90
Programmes d'application 21
Protection contre l'écriture 37, 111
Périphérique 1, 111

## Q

Qualité 71

## R

Rebaptiser un fichier 53, 74
Reset 12
Retour sonore 66
RS232 67, 71, 111
  Configuration 67
RS232. 11
Rts 69
RVB 111
Réinitialisation 12
Résolution 1, 8, 82
  basse 67, 83, 105
  Choisir 83
  Haute 83, 109
  moyenne 83, 110

## S

SAMPLE.PRG 28
Sauvegarder le Bureau 83
Secteur 111
Simple face 36
Simple Face/Double Face 36
  copie. 50
Sortie MIDI
  Connecteur 98
Souris 7, 15, 20, 90, 112
  Connecteur 99
  Entretien 92
  Nettoyage 93
  pointeur 21, 26, 111
  temps de réponse 66
ST BASIC 28, 86, 105
Strip Bit 69
Suppression
  Confirmer 83
Supprimer un dossier 60



Le Vieux Manuel
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France


Système d'exploitation 1
Sélection multiple 48, 52
Sélectionner une icône 22


## T


Tableur 87
Taille
  case de contrôle 106
  Tri 78
Taille des fenêtres 42
Tapis roulant 44, 105
Temps de réponse
  clavier 65
  souris 66
Texte
  Visualisation 77
Tirer 25, 112
TOS 1, 112
Traitement de texte 87
Tri
  Date 78
  Nom 78
  Taille 78
  Type 78
Type
  Document 81
  Imprimante 70
  Tri 78
Type de fichier 46
Télécommunication 88
Téléviseur 8, 9
Télévision 12


## U


Unité de disque
  installer 79
Unité de disquette 6, 112
  Connecteur 97


## V


Vidéo
  affichage 8
VISUALISATION 76
  Icône 77
  Menu 105
  texte 77
VT52 63, 108


## W

## X


Xon 69


## Y

## Z


Zone de dialogue 112
Zones de dialogue 27


Le Vieux Manuel



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 les ordinateurs ATARI STF. N'hésitez pas à nous écrire !

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

Le vieux Manuel

ATARI®

Copyright © 1987 Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089
All rights reserved.

ATARI FRANCE
9 rue Sentou
92150 SURESNES

Printed in Taiwan

C026406-004 REV. C
C026406-0A4
K. I. 1. 1991

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