

ATARI 600XL tietokone

Johdanto

ATARI 600XL on joustava tietokone sekä hyöty- että huvikäyttöön. Sitä voi käyttää koulutukseen, hallinnollisiin tehtäviin, ajanvietteenä ja moneen muuhun tarkoitukseen.

Jotta ATARI 600XL pystyisi tekemään hyödyllistä työtä, täytyy sitä varten olla ohjelma, joka ohjaa sitä. Ohjelmia on taltioituna kaseteille, levyille ja ohjelmamoduleihin. BASIC-kielisten ohjelmien tuottamiseen ja ajamiseen ei kuitenkaan tarvita mitään lisälaitteita.

Joidenkin ohjelmien käyttäminen vaatii lisälaitteita, mm. suurempaa muistia (RAM) tai muita varusteita. Tiedot näistä saat ohjelmien mukana.

Sinun ATARI 600XL -tietokoneesi on varustettu suomalaisilla Å-, Ä- ja Ö-kirjaimilla. Nämä eivät kuitenkaan näy välittömästi virran kytkemisen jälkeen, mutta painamalla yhtäaikaan alas näppäimet SHIFT, CONTROL ja 2, saat ne käyttöösi. Amerikkalaisten normien mukaisen näppäimistön saat uudelleen käyttöösi painamalla yhtäaikaan alas näppäimet SHIFT, CONTROL ja 1.

Kytkeä ja sisäänajo

- Kytke TV:n ja tietokoneen antennijohdot mukana seuraavaan antennivalitsijaan.
- Säädä jokin TV:n vapaista kanavanvalitsimista VHF-alueen kanavalle 3.
- Kytke muuntaja verkkoon (220 V) ja tietokoneen PWR-liittimeen.
- Laita TV päälle ja kytke tietokoneeseen virta koneen takana olevasta kytkimestä.
- Suorita TV:n kanavan hienosäätö niin, että kuva on kirkas ja hyvä. Tarvittaessa säädä myös terävyys, valoisuus ja värit.

Jos kaikki on kunnossa, näkyy nyt teksti

READY

valkoisin kirjaimin sinisellä pohjalla (väri-TV:ssä).

Jotta kuva ei "palaisi kiinni" kuvaputkeen (näin saat-taa tapahtua, jos samaa kuvaa esitetään pitkän aikaa) vaihtaa ATARI 600XL kuvan väriä silloin kun yhtään näppäinpainallusta tai toimintoa ei ole suoritettu viimeisen 10 minuutin aikana.

Itsetestaus

Kun kytket päälle ATARI 600XL:n testaa se itsensä automaattisesti. Voit saada sen myös käymään läpi kaksinkertaisen testin.

Kun OPTION-näppäintä painetaan samanaikaisesti kun virta kytketään, tai BASIC:in käytön aikana annetaan komento BYE, tulevat seuraavat sanat näyttöön:

Minnestest (Muistitesti)

Ljud- och bildtest (Ääni- ja kuvatesti)

Tangent-test (Näppäintesti)

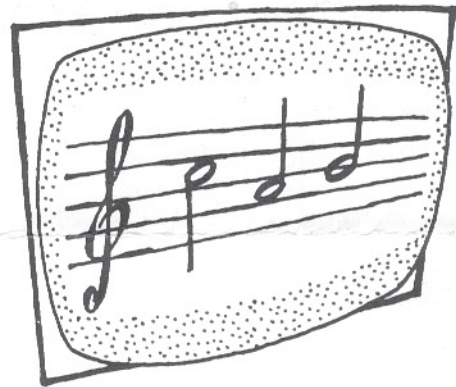
Valitse testaus SELECT:illä ja paina START.

Painamalla HELP-näppäintä alkaa itsetestaus alusta. RESET lopettaa testauksen.

Muistin testaus

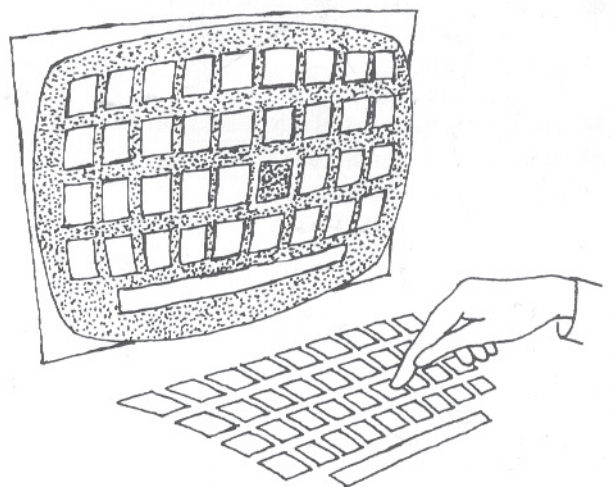
Tietokoneen ROM (Read-Only-Memory/Lukumuisti) tarkastetaan. Kun se on kunnossa, näkyy kuvaputkella kaksi vihreätä pylvästä. Jos pylväät ovat punaiset, on muistissa virhe.

Tietokoneen RAM (Random-Access-Memory/Työtila) tarkastetaan ja esitetään kuvaputkella 16 pienenä neliönä. Jos ne ovat vihreitä, on muisti kunnossa.



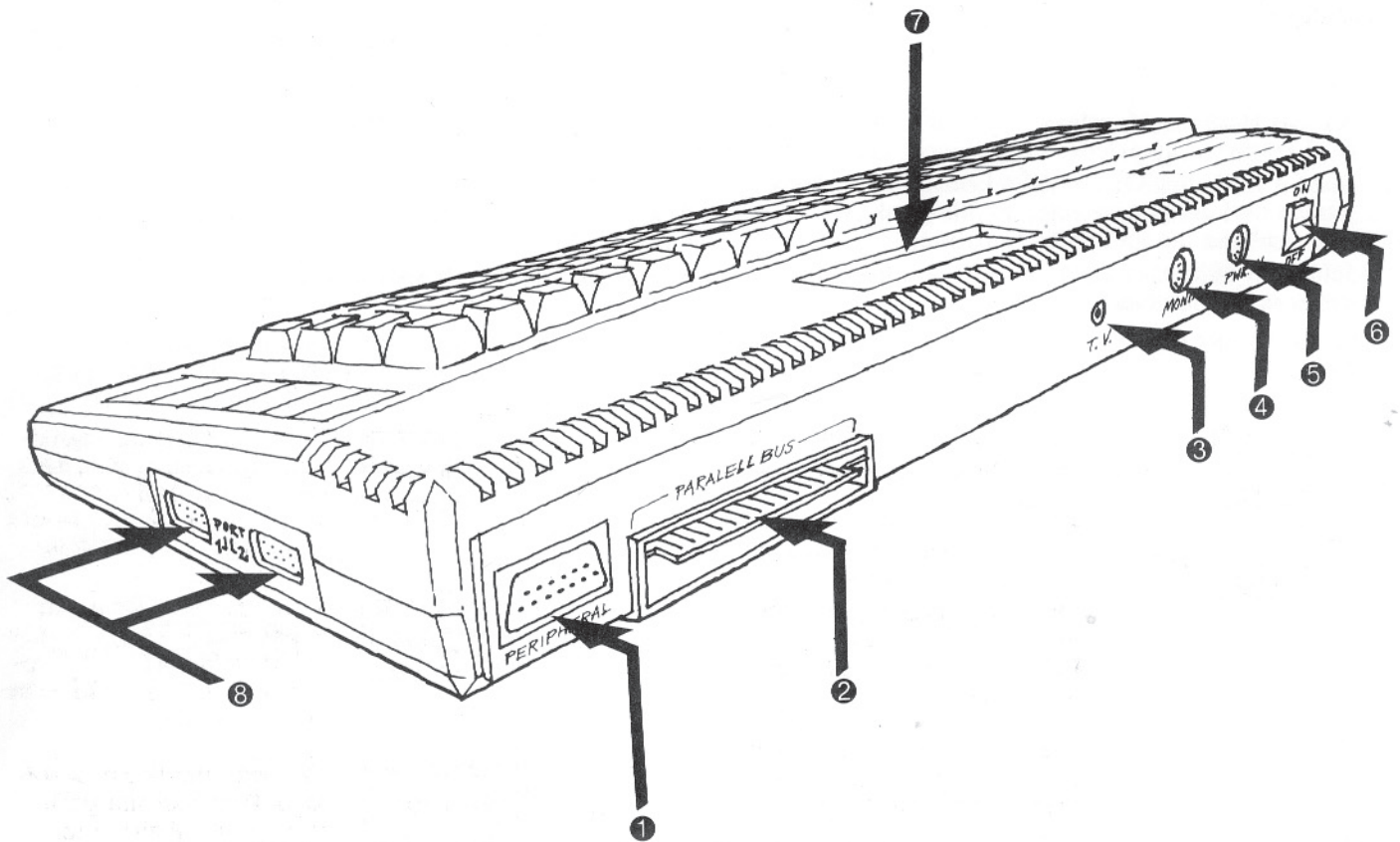
Äänen ja kuvan testaus

Tarkastaa neljä äänenkorkeutta sekä värin- ja grafiikan toiston.



Näppäimistön testaus

Tarkasta antaako näppäin kosketuksen. Kun painat näppäimen alas, vaihtuu sitä vastaava merkki kuva-putkella tummaksi vaalealla pohjalla. (Väri-TV:ssä valkoinen merkki sinisellä pohjalla vaihtuu siniseksi valkoisella pohjalla).



1 Liitäntä ATARI:n oheislaitteita varten, mm.

Levyasema
Kasettiasema
Värikirjoitin

2 Liitäntä mm. muistinlaajennusta varten

**3 Antennisignaalin lähtö TV:tä varten
(väri- tai mustavalko-TV).**

4 Liitäntä monitoria varten

Liityntäjohdoiksi käy CX82 tai CX89

5 Muuntajan liityntä

6 Virran katkaisin

7 Liitäntä ohjelmamodulia varten

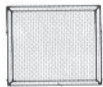
8 Liitäntä lisävarusteita varten:

Erilaiset peliohjaimet, numeronäppäimistö, yms.



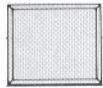
MoniTIETOkone

Käskystäsi



OPTION

Suorittaa valinnan ohjelman eri muunnelmien välillä.



RESET

Keskeyttää ohjelman suorituksen ja palaa ohjelman ensimmäiseen ruutuun. Työ, jota olit tekemässä, ei yleensä häviä RAM muistista. RESET aiheuttaa joskus ei-toivottuja sivuvaikutuksia, kuten avoimien DOS-tiedostojen sulkemisen häiriintyminen. BREAK on yleensä suositeltavampi näppäin ohjelman keskeyttämiseen. Tarkista asia käyttämäsi ohjelman ohjeista.



BREAK

Keskeyttää yleensä toiminnon riippumatta siitä, mitä tietokone oli tekemässä. Tarkista näppäimen tarkka toiminta ohjelman ohjeista.



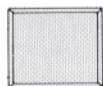
ESC

Toiminta vaihtelee eri ohjelmissa. Esimerkiksi ESC-näppäintä voidaan käyttää siirtymiseen toimintovalikoimasta (menu) toiseen.



CONTROL

Tarjoaa valikoiman erikoistoimintoja kun sitä painetaan samanaikaisesti toisen näppäimen kanssa.



START

Antaa yleensä tietokoneelle käskyn aloittaa ohjelman- tai pelin suoritus. Tarkista näppäimen tarkka toiminta käyttämäsi ohjelman ohjeista.

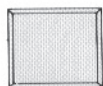


CONTROL



INSERT

Luo tyhjän paikan paikantimen kohdalle ohjelmoinnin aikana sekä eräiden ohjelmien ajon aikana. Kirjaimia voidaan lisätä kirjoittamalla tyhjän paikan päälle.



SELECT

Käytetään yleensä ohjelman eri vaihtoehtojen valintaan. Sen toiminta vaihtelee eri ohjelmissa. Tarkista näppäimen oikea käyttö käyttämäsi ohjelman ohjeista.



DELETE
BACK
SPACE

Siirtää paikanninta yhden askeleen taaksepäin poistaen kirjoitetun merkin. Pidettäessä alhaalla se jatkaa merkkien poistamista.



HELP

Tarjoaa, joidenkin ohjelmien ajon aikana, mahdollisuuden saada neuvoja, jotka auttavat ohjelman läpiviemisessä.



CONTROL

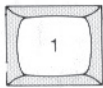


DELETE
BACK
SPACE

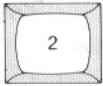
Poistaa paikantimen kohdalla olevan merkin ja siirtää rivillä olevia seuraavia merkkejä askeleen taaksepäin niin, että tyhjä paikka täyttyy.



MoniTIETOkone



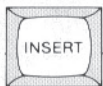
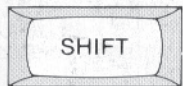
Pysäyttää näytön kun tietokone kirjoittaa TV:n kuvaruudulle. Kirjoitus jatkuu kun painat CONTROL 1 uudelleen.



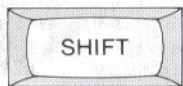
Aiheuttaa surisevan merkkiään.



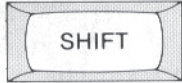
Tuottaa tiedoston loppumismerkkin (EOF = end-of-file) syötettäessä lähtötietoja näppäimistöltä. Kyseessä on sama EOF-merkki, jonka tietokone lukee levyä kohdatessaan tiedoston lopun. Tiedoston loppuminen aiheuttaa virhetilanteen, mikäli ohjelmaan ei ole kirjoitettu rivejä, jotka tunnistavat ja käsittelevät EOF-merkin.



Tuottaa tyhjän rivin ohjelman tai tekstin väliin rivin lisäämistä varten.



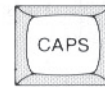
Tuhoaa sen ohjelma- tai tekstirivin, jonka kohdalla paikannin on.



Kirjoittaa ylemmät merkit (mm. isot kirjaimet), kuitenkin vaihtamatta tietokoneen pois alempien merkkien, tai muusta vastaavasta, kirjoitustavasta.



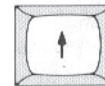
Vaihtaa tietokoneen kirjoitustavan ylemmistä merkeistä alempiin merkkeihin ja päinvastoin. Vapauttaa myös tietokoneen CONTROL LOCK kirjoitustavasta.



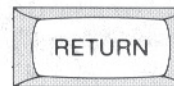
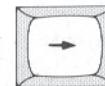
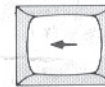
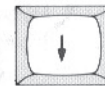
Vaihtaa tietokoneen **CONTROL LOCK** kirjoitustapaan. Tällöin on **CONTROL**-näppäin jatkuvasti lukittuna alas. Toiminto on erityisen hyödyllinen kirjoitettaessa useita **CONTROL**-käskyjä peräkkäin, esimerkiksi graafisten merkkien yhteydessä.



Lukitsee tietokoneen ylempien merkkien kirjoitustapaan aakkosten osalta. Jos kuitenkin haluat yläpuoliset merkit numero- tai symbolinäppäimistä, sinun täytyy painaa **SHIFT**:iä.




Painettaessa näitä näppäimiä samanaikaisesti **CONTROL**:in kanssa siirtyy paikannin ylös, alas, oikealle tai vasemmalle.



Palauttaa paikantimen vasemman marginaalin kohdalle. Kertoo tietokoneelle, että olet lopettanut rivin kirjoittamisen tai korjailun.



Käänteinen kuva. Vaihtaa tietokoneen käänteisen kuvan toimintatapaan ja siitä pois. Joissakin ATARI-ohjelmissa tähän on viitattu ATARI-näppäimen  nimellä.

Auto Repeat. Kun painat jotain näppäintä ja pidät sen alhaalla, kirjoittuu useampia merkkejä, niin kauan kuin pidät näppäintä alas painettuna.



MoniTIETOkone