

ATARI XL/XE - SCHALTUNGEN-KONSTRUIEREN

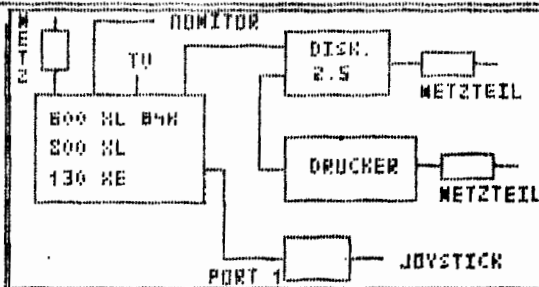
© JOERGEN BOHR
6520 WORMS 26
EINSTRIMSTR. 6

ALLE DIESE GERÄTE MUESSEN VORHANDEN SEIN.

- 1. COMPUTER
- 2. DISKETTENSTATION
- 3. MONITOR ODER FERNSEHER
- 4. JOYSTICK
- 5. DRUCKER - ATARI -

PROGRAMMSTART

KLEINTEILE EIN COMPUTER EIN
 DISKETTE 1 SEITE 1 BOOTEN
 NACH READY PROM: CAT.DAT"



DOS III BESITZER KOENNEN IHRE, IN DOS III FORMATIERTEN, DISKETTEN NICHT NUTZEN, SIE HABEN JEDOCH DIE MOEGlichkeit, UEBER DOS NEUUE -FUNKTION A-, DOS II IN DOS III UNZUWAEDELN.

- | | | | |
|----------------|----------------|----------------|---|
| DISK 1 SEITE 1 | * AUTORUN.SYS | DISK 2 SEITE 1 | KEINE UMWANDLUNG NOTIG, OR NUR BESCHREIBUNG |
| | * CAT.DAT | | |
| | * CAT.BAS | | |
| | * NEUUEBIL.SCR | DISK 2 SEITE 1 | * NEUUEBIL.SCR |
| | * NEUUEBIL.DAT | | * NEUUEBIL.DAT |

ALLGEMEINE ANWEISUNG (VORBEREITUNG)

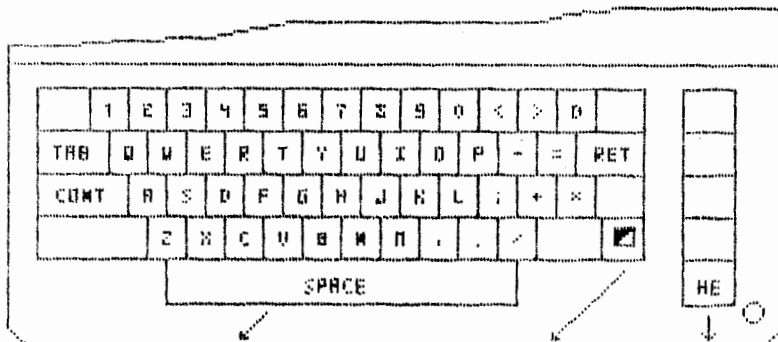
MIT DEM JOYSTICK KOENNEN SIE DEN KURSOR UEBER DEM BILDSCHIRM BEWEGEN. JE LAENGER SIE EINE BEWEGUNG AUSFUEHREN, DESTO SCHNELLER WIRD DIE BEWEGUNG. EIN KURZES ANTIPPEN BEWEGT IHM 1 PIXEL WEITER. MIT DEM FEUERKNOPF KOENNEN SIE AUS DEN VORHANDENEN NEUUE FUNKTIONEN AUSWAERLEN ODER EIN BAUTEIL AUF DEM BILDSCHIRM BRINGEN. DABEI BESTIMMT DIE KURSORRICHTUNG DIE BAUTEILERICHTUNG. WAENN SIE EIN BAUTEIL AUSGEWAHLT, ERSCHEINT AUF DEM BILDSCHIRM EINE WEITERE ANZAHL ZB. WIDERSTAND - POTI. DURCH AUF-AB BEWEGUNG DES JOYSTICK UND DRUCK AUF DEM FEUERKNOPF HABEN SIE DAS ENTGUELTIGE BAUTEIL GEWAHLT. GEHEN SIE NUN NUR DIE GEGUENSCHTLE POSITION UND DRUECKEN DEM FEUERKNOPF. DAS BAUTEIL WIRD, ENTSPRECHEND DER KURSORRICHTUNG GEZEICHNET. MIT DER TASTE -HELP- KOENNEN SIE DIE ZULETZT GEZEICHNETEN BAUTEILE WIEDER LOESCHEN. ERST BEI EINER NEUEM NEUUEWAHL WIRD DER BILDSCHIRM IN EINE GESCHUETZTEN BEREICH ABGELEGT. ES IST ALSO SINNVOLL, ZWISCHENDURCH DAS BAUTEIL NEU ANZUWAERLEN ODER DIE TASTE -INVERSE- ZU DRUECKEN. DER BILDSCHIRM WIRD IN DEM GESCHUETZTEN BEREICH ABGELEGT UND ES ERSCHEINT EIN FADENKREUZ. DANACH NOCHMALS -INVERSE- TASTE DRUECKEN, DAS FADENKREUZ WIRD WIEDER GELOESCHT. DAS FADENKREUZ IST EIN ZUSAEZTLICHES HILFSBAUTEIL ZUM ZEICHNEN VON GEGENUEBERLIEGENDER BAUTEILEN. AN ENTSPRECHENDE BAUTEIL WIRD STRENDIG DURCH EINEN PUNKT IN ENTSPRECHENDEM PUNKT UMGLEIBT. BAUTEILE UND BILDTIELE LOESCHEN DURCH EINEM SENKRECHTEM DRUECKEN.

> WEITER MIT SPACE <

TASTATURBELEGUNG IM KONSTRUKTIONSMODUS

DELETE - ZEICHEN LINKS VON KURSOR WIRD GELOESCHT.
 TASTE - 1-0 A-Z <> - = ; + * , . /

CONTROL ↑ ↑ - KURSOR AUF UND AB.
 CONTROL ← → - KURSOR LINKS UND RECHTS.



ZUSAEZTLICH IN DATEI MODUS

> TRH <
 VIER ZEICHEN NACH RECHTS

> RETURN <
 ZEILENANFANG UND EINE ZEILE TIEFER

SPACE WEITER

SPACE VIER PIXEL NACH RECHTS

FADENKREUZ EIN/AUS

LOESCHT LETZTE BAUTEILE

NACH DER WAHL DISK
ODER DATEI ERSCHEINT
DER DISKETTENINHALT
MIT AUFFORDERUNG
LOAD ODER SAVE.
BEI DISK WAHL LOAD
UND SAVE MOGLICH.
BEI DATEI WAHL LOAD.

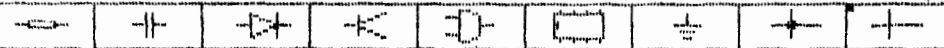
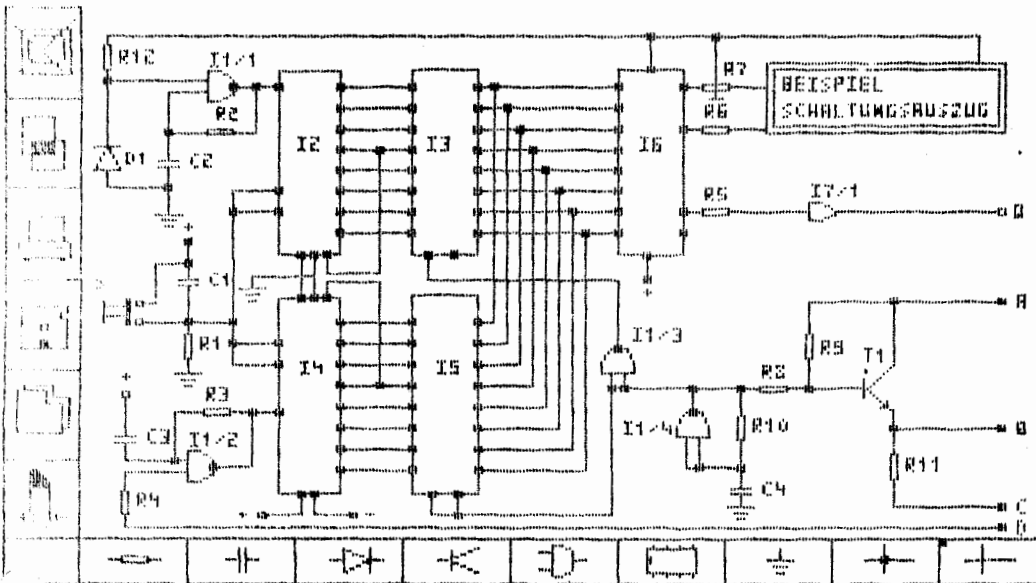
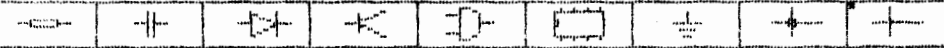
DOS SYS
MENUEBIL.SCR
MENUEBILD.AT
ATARI800.SCR
ATARI800.AT
ELEKTRON.SCR

DISKETTE
BESCHREIBUNG

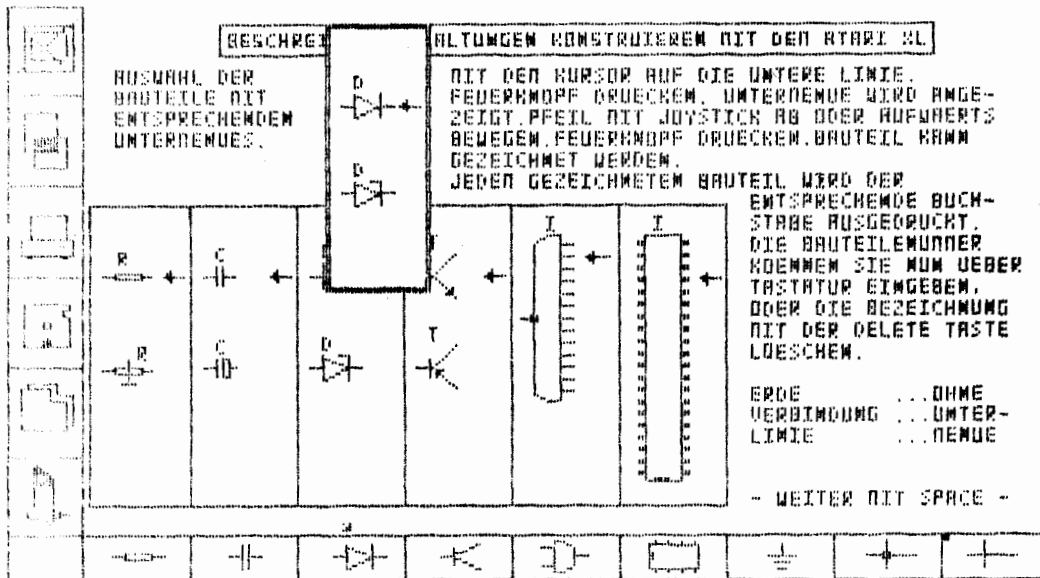
LD <
5A

DA DATEI ABSAVEN UEBER DATEI SELBST ANGEWAHLT WIRD.
UN MUSS IHRE KONSTRUIERTE SCHALTUNG MIT DATEI ABSAVEN UND
WIEDER LADEN ZU KOMMEN, DUESSEN BESTIMTE PUNKTE EINGEHALTEN WERDEN.

- NACHEM SIE EINE COPIE DER DISKETTE 2 SEITE 1 UEBER DOS - J -
- * MENUEBIL.SCR = LEERES MENUE, WIRD AUCH BENUTZT FUER BILD LOESCHEN
- * MENUEBIL.AT = LEERE DATEI <BIBLIOTHEK>
- UEBER DOS MENUE - C - FILE SCR UND DAT COPIEREN.
- EINGABE C RETURN MENUEBIL.SCR, WEUER MAKE .SCR
- EINGABE C RETURN MENUEBIL.AT, WEUER MAKE .AT
- ES IST UNBEDINGT ERFORDERLICH, DASS DER NEUE MAKE ACHT ZEICHEN LANG IST
- SIEHE OBEN ALS BEISPIEL - ATARI800.SCR ATARI800.AT - . BEI WENIGER ALS
- ACHT ZEICHEN ERFOLOGT RUECKSPRUNG ZUM MENUE <SCHALTUNG>. DAS HEISST AUCH
- DENN SIE MUR DEN DISKETTENINHALT ANSCHAUEN WOLLEN, DISKETTE ANWAHLEN,
- INHALT DER DISKETTE ERSCHEINT, LOAD ANFEUERN, EIN FILE ANWAHLEN DAS
- WENIGER ALS ACHT ZEICHEN HAT, ODER MIT DEN JOYSTICK UNTERHALB DES
- LETZTEN FILE GEHEN UND FEUER, DISKETTENINHALT WIRD GELOESCHT.



BAUTEILE - BIBLIOTHEK					
WIDERSTAND	KONDENSATOR	DIODE	TRANSISTOR	IC'S	DIEMSES
R 1 470 K	C 1 47 M	D 1 AA119	T 1 BC557B	I1 4092	S - TASTER
R 2 470 K	C 2 100 M			I2 4520	
R 3 220 K	C 3 47 M			I3 74S244	
R 4 100 K	C 4 10 M			I4 4520	
R 5 22 K				I5 74S240	
R 6 47 K				I6 08C0208	
R 7 100 K				I7 4004	
R 8 470 K					
R 9 2,2 D					
R10 10 K					
R11 470 K					
R12 10 K					
		BAUTEILE ZUM BEISPIEL			



BESCHREIBUNG-LOESCHEN



DAZ PROGRAMM ENTHAELT INSGESAMT FUEF MOEGlichkeiten, EINE SCHALTUNG ZU KONSTRUIEREN.

1. KOMPLETE SCHALTUNG LOESCHEN. FILE NEHMEBIL.SCR MUSS AUF DER DISKETTE VORHANDEN SEIN, SONST RUECKKEHR ZUM ALTEM BILD. SIEHE NOCH BESCHREIBUNG DISKETTE.
2. BILDELEMENTE LOESCHEN. MIT DEM KURSOR LINKE OBERE ECKE DES ZU LOESCHENDEN BILDELEMENTS, DANN RECHTE UNTERE ECKE ANFEUERN. BILDELEMENT WIRD EINGERRAET. GEZEIGT MAN HABEN SIE DIE MOEGlichkeit, ENTWEDER DEN FEDERKNOPF ODER DIE HELP TASTE ZU DRUECKEN. DER FEDERKNOPF LOESCHT DEN BILDELEMENT EINSCHL. RAHMEN, DIE HELP TASTE NUR DEN RAHMEN.
3. BAUTEILE LOESCHEN. MOECHTEN SIE Z.B. EINE DIODE LOESCHEN, SO WAELHEN SIE ZUERST DAS BAUTEIL DIODE AN. ANSCHLIESSEND BAUTEILE LOESCHEN MIT DEM KURSOR. WENN DIE ZU LOESCHENDE DIODE IM RICHTIGER BAUTEILERICHTUNG MIT DEM JOYSTICK ANNAHMEN, FEDERKNOPF DRUECKEN - DIODE WIRD GELOESCHT. BAUTEILENUMMER MUSS MIT DER TASTATUR ENTFERNT WERDEN. - SPACE TASTE - DELETE TASTE - HELP TASTE. DIE ZULETZT GEZEICHNETEN BAUTEILE WERDEN GELOESCHT. DELETE TASTE. LOESCHT 3x5 PIXEL HINTER DEN KURSOR.



BAUTEILE - BILDBIBLIOTHEK		WIDERSTAND	KONDENSATOR	DIODE	TRANSISTOR	IC'S	BUCHSTABEN			
R1	1K	C1	100N	D1	BA 105	T1	BC 319	I1	74LS00	TRAFD
R2	10K	C2	10M	.	.	T2	BC 307	.	.	220V - 250V
R3	22K	C3	100x100
R4	100K	C4	10x100
R5	200K
R6	470K
R7	1M
R8	2.2M
R9	10M

>> ACHTUNG <<

NACH DEN EINRICHTEN ODER WENDERN EINER DATEI UNBEDINGT ABSAHEM.

DATEI ANWAELHEN
LOAD ANWAELHEN
FILE ANWAELHEN
BIBLIOTHEK MIT DER KOPFZEILE WIRD GELOADEN. MIT DER TASTATUR NUR IHRE BAUTEILE EINTRAGEN. MIT DER CONTROL UND DEN KURSORTASTEN KOENNEN SIE AUCH DIE KOPFZEILE <WIDERSTAND, KONDENSATOR usw.> VERWENDERN. WIRD DIE FEDERTASTE ZWISCHEN KOPFZEILE UND FUSSZEILE GEDRUECKT, RUECKSPRUNG ZUM NEHME. ABSAHEM ODER AUSDRUCK DER BIBLIOTHEK KURSOR ANS ENTSPR. FELD - FEDER.

LOAD < SAVE

SAVE BIBLIOTHEK DRUCKER EIN