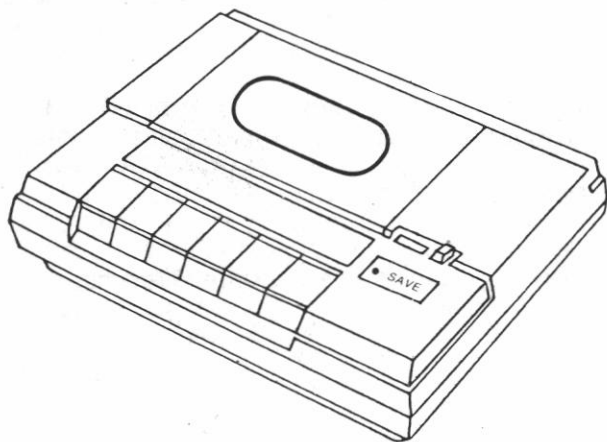


ATARI®

XC12™

**LECTEUR DE
CASSETTE**



ATARI® XE™, 800XL™, 600XL™,
800™ et 400™

MANUEL D'UTILISATION

LECTEUR DE CASSETTE ATARI® XC12

Enregistrement des programmes que vous rédigez.

Utilisation avec des cassettes ordinaires.

Lecture des programmes pré-enregistrés, y compris les bandes sonores.

Votre lecteur de cassettes ATARI **XC12** est un système économique de stockage et de recherche d'informations. Son utilisation est simple et il viendra s'ajouter de façon très utile à votre Ordinateur ATARI™

Ce guide contient les instructions nécessaires au raccordement du lecteur de cassettes à votre ordinateur. Vous y trouverez également des indications pour charger les cassettes-programmes pré-enregistrées ATARI ainsi que pour conserver et enregistrer vos propres programmes.

Pour raccorder votre ordinateur ATARI à votre téléviseur, consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur.

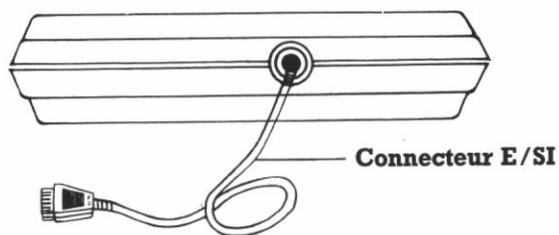
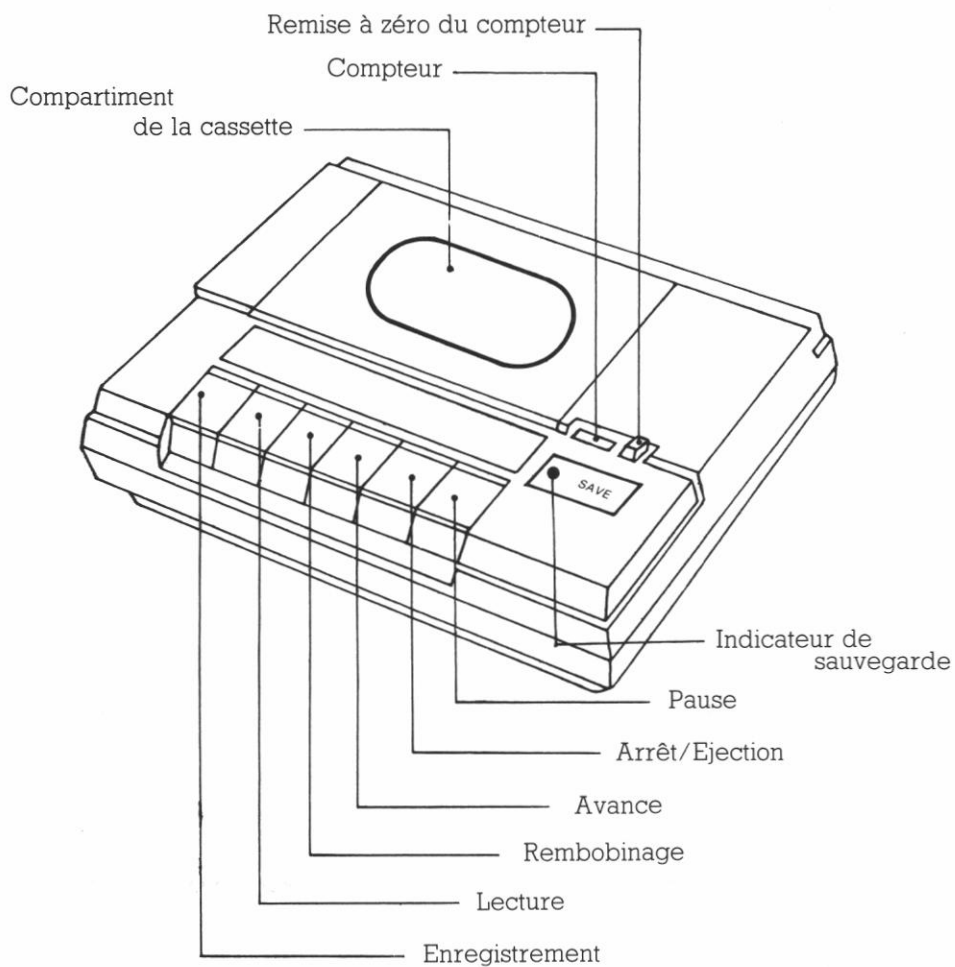
* ATARI et **XC12** sont des marques déposées par ATARI Corp.

 **ATARI**

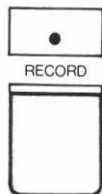
©1986 ATARI Corp.
Tous droits réservés.

TOUCHES

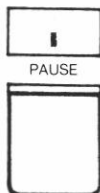
CONNECTEUR DE CONTROLE



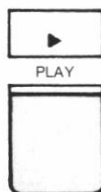
TOUCHES DE FONCTIONNEMENT



La touche RECORD (ENREGISTREMENT) permet à l'ordinateur de conserver (ou d'enregistrer) des programmes ou des données sur cassettes. Pour enregistrer, appuyez simultanément sur les touches RECORD et PLAY.



En appuyant sur la touche PAUSE, l'enregistrement ou la lecture sont temporairement interrompus. Pour interrompre le défilement, appuyez une fois sur la touche PAUSE; pour faire défiler la bande à nouveau, appuyez dessus une seconde fois.



En position PLAY (LECTURE), l'ordinateur peut «lire» les informations qui se trouvent sur la cassette. Pour que la bande se déroule, il faut également appuyer sur une touche du clavier de l'ordinateur (habituellement, on se sert de la touche RETURN).



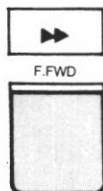
STOP/EJ (ARRET/EJECTION) arrête le défilement de la bande. Pour extraire la cassette, appuyez sur la même touche une seconde fois.



La touche REWIND (REMOBINAGE) rembobine rapidement la bande magnétique.



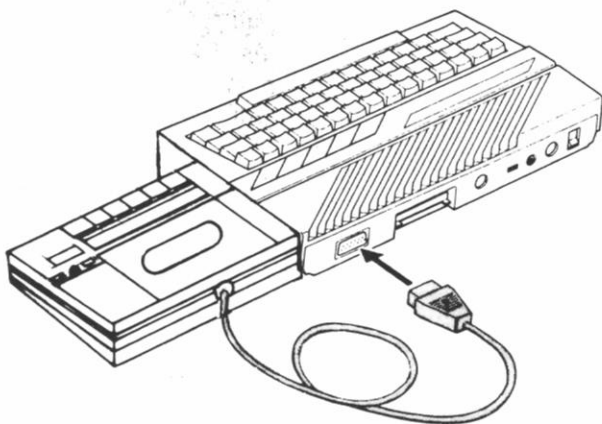
La touche COUNTER RESET remet le compteur de bande à 000. Ce dispositif sert à se repérer sur la bande (par exemple, pour retrouver un programme), à condition toutefois que l'on ait relevé le chiffre du compteur au début de l'enregistrement.



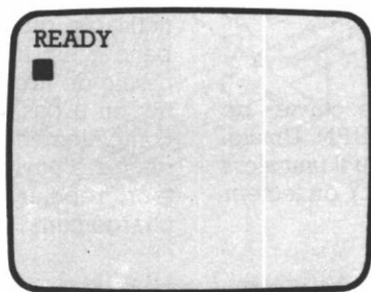
La touche F. FWD (AVANCE) commande le défilement rapide de la bande.

INSTRUCTION POUR LE RACCORDEMENT

Branchez l'extrémité du cordon de raccord pour la transmission des données dans l'entrée PERIPHERAL (PERIPHERIQUE) située sur la partie arrière de votre ordinateur.



Mettez sous tension votre téléviseur et votre ordinateur. L'écran du téléviseur affiche la mention READY (PRET).



CHARGEMENT DES CASSETTES DE PROGRAMME

La procédure décrite ci-dessous s'applique à la plupart des cassettes: toutefois, des instructions particulières accompagnent fréquemment les cassettes pré-enregistrées. On s'y reportera le cas échéant.

1 Introduire la cassette programme dans le lecteur de cassette.

2 Allumez le téléviseur puis l'ordinateur. L'écran du téléviseur affiche la mention READY.

3 S'il s'agit d'une cassette pré-enregistrée, rembobinez-la complètement, puis suivez la procédure conformément au point 5.

4 Si la cassette contient votre propre programme, appuyez sur REWIND ou F. FWD jusqu'à l'emplacement du début du programme.

5 Tapez CLOAD sur le clavier de l'ordinateur puis sur RETURN. Un signal sonore vous indique qu'il faut alors appuyer sur la touche PLAY du lecteur enregistreur de cassettes.

6 Après avoir appuyé sur PLAY, appuyez de nouveau sur RETURN. La bande de la cassette commence à défiler et son contenu (programme) est chargé dans la mémoire de l'ordinateur. Lorsque la bande s'arrête, c'est que le programme est complètement chargé; l'écran du téléviseur affiche de nouveau READY.

7 Pour exécuter le programme, tapez RUN puis sur RETURN.

8 Pour lister un programme que vous avez enregistré, chargez-le dans l'ordinateur, tapez LIST puis sur RETURN.

Si, en cours de procédure de chargement dans la mémoire de l'ordinateur, la mention Error 143 ou Error 138 apparaît sur l'écran du téléviseur, cela signifie que la longueur de l'amorce de bande (c'est-à-dire la partie non magnétisable qui se trouve en début de bande) est trop longue. L'ordinateur essaie de lire des informations là où il n'y en a pas. En ce cas, rembobinez complètement la bande, puis faites-la défiler d'environ dix unités de compteur; répétez alors la procédure de chargement.

STOCKAGE DES PROGRAMMES SUR CASSETTE

1 Introduisez une cassette dans le lecteur-enregistreur de cassettes.

2 Mettez en route le téléviseur puis l'ordinateur.

3 Rembobinez complètement la bande.

4 Si un programme doit être stocké sur une cassette vierge, remettez le compteur à 000. Faites défiler la bande d'environ 10 unités de compteur pour dépasser l'amorce. Passez alors au point 6 des présentes instructions.

Si un programme doit être stocké sur une bande qui en contient déjà d'autres, appuyez sur F. FWD jusqu'à ce que la bande soit à environ 10 unités de compteur plus loin que la fin du dernier programme enregistré. Relevez alors le chiffre indiqué par le compteur.

5 Tapez CSAVE puis enfoncez la touche RETURN. Deux signaux sonores vous indiquent qu'il faut alors appuyer sur RECORD. En appuyant ensuite sur RETURN, l'enregistrement de la cassette débutera.

Lorsque la bande s'arrête c'est que le programme est complètement sauvegardé sur cassette; l'écran du téléviseur affiche de nouveau READY.

CONSEILS POUR L'ENTRETIEN

Afin de garantir que les cassettes et les programmes qui s'y trouvent sont conservés en bon état, respectez les règles suivantes:

Conservez les cassettes en un lieu sec.

Evitez de toucher la bande ou de la sortir du boîtier.

Lorsque vous ne vous en servez pas, rangez les cassettes dans leurs boîtes.

Ne laissez pas les cassettes exposées à une chaleur ou un froid extrêmes.

N'approchez pas les cassettes de sources magnétiques ou d'appareils électriques ou électroniques. Ne les rangez pas à proximité d'un téléviseur.

Nettoyez régulièrement les parties de l'enregistreur avec lesquelles la bande est en contact pendant son défilement (Voir «Nettoyage»).

NETTOYAGE DE VOTRE LECTEUR DE CASSETTE

Nettoyez les pièces qui se trouvent sur le trajet de défilement de la bande avec un produit de nettoyage pour têtes magnétiques de bonne qualité ou avec de l'alcool dénaturé à 95°. Trempez dedans une tige à bout de coton et nettoyez les têtes magnétiques, le cabestan et le galet-presseur. Veillez à ce que des filaments de coton ne restent pas dans l'appareil.

Lest plus commode de nettoyer le cabestan et le galet-presseur lorsqu'ils tournent. Pour cela, enclenchez l'ordinateur, et appuyez sur STOP/EJ pour ouvrir la porte de chargement de la cassette. Appuyez sur PLAY, tapez CLOAD puis sur RETURN. Au signal sonore de l'ordinateur, appuyez de nouveau sur RETURN.

Afin de pouvoir retrouver sans peine les programmes que vous avez enregistrés, relevez à chaque fois les chiffres correspondants sur la bande au début et à la fin de chaque programme.

Deux languettes de sécurité se trouvent sur le bord postérieur d'une cassette vierge: elles sont destinées à éviter l'effacement intempestif de données.

Après avoir enregistré les deux côtés de la cassette, rompez ces languettes. Vos programmes sont désormais protégés (sur les cassettes pré-enregistrées, ces languettes ont déjà été enlevées). Pour pouvoir enregistrer de nouvelles données sur une cassette dont on aurait auparavant enlevé les languettes, il suffira de coller à leur place un petit bout de papier adhésif.

INTERFERENCE HF (Haute Fréquence)

De même que n'importe quel appareil électrique, votre «Ordinateur ATARI» et ses organes périphériques se servent et produisent des signaux HF. S'ils ne sont pas installés et employés convenablement et en suivant les instructions de ce guide, ils peuvent nuire à la qualité de la réception des appareils radio et TV du voisinage.

Ce matériel a été testé: il a été établi qu'il était conforme aux matériels d'informatique de classe B, en accord avec les spécifications qui figurent au chap. 15. § J, de la réglementation établie par la FCC. Cette réglementation vise à offrir une protection suffisante contre de telles perturbations de réception (interférences) lorsque de tels matériels sont employés dans des locaux destinés à l'habitation. Toutefois, ceci ne saurait constituer une garantie absolue comme quoi des interférences ne se produiront pas.

Si vous avez des raisons de croire que votre matériel provoque des interférences chez votre voisin ou chez vous, faites des essais en l'allumant puis l'éteignant. Si la qualité de la réception est satisfaisante lorsque l'appareil est éteint, c'est alors qu'il est la cause probable du phénomène. Allumez-le de nouveau et essayez de remédier au problème en suivant une ou plusieurs de ces suggestions:

- Réorientez l'antenne de télévision ou de radio.
- Positionnez différemment votre matériel par rapport aux appareils de radio ou de télévision concernés.
- Eloignez votre matériel des appareils concernés.
- Branchez votre matériel sur une autre prise d'alimentation, de sorte qu'il se trouve sur un circuit différent de celui des appareils qui subissent les perturbations.

Se nécessaire, mettez-vous en rapport avec votre vendeur ATARI ou bien encore avec un technicien radio et télévision: ils seront à même de vous suggérer d'autres solutions.

Tout le possible a été fait pour que la documentation qui vous est communiquée soit la plus précise possible. Cependant, du fait des améliorations constantes apportées à nos logiciels et matériels, ATARI Corp. ne peut pas formellement garantir, au-delà de la date de publication, l'actualité de sa documentation imprimée. Atari se dégage de toute responsabilité en ce qui concerne les erreurs, obsolescences ou omissions susceptibles de figurer sur cette documentation.

IMPORTANT: COMMENT CHARGER UN PROGRAMME SUR CASSETTE

Il existe quatre modes de chargement d'un programme sur cassette. Certaines sociétés tierces éditrices de logiciels sur Atari n'indiquent pas, ou mal, le mode de chargement à utiliser pour leurs programmes. Si vous rencontrez un problème avant de retourner chez votre revendeur nous vous conseillons d'essayer les différentes méthodes de chargement que nous vous indiquons ci-après:

- 1) Le programme est en langage BASIC et ne démarre pas automatiquement:
 - Allumez votre téléviseur
 - Allumez votre ordinateur
 - Insérez la cassette dans votre lecteur-enregistreur de cassette et enfoncez la touche **"REWIND"** afin de rembobiner complètement la cassette. Mettez le compteur à zéro, puis appuyez sur la touche **"PLAY"** pour préparer le chargement du programme.
 - Tapez **"CLOAD"** puis appuyez sur la touche **"RETURN"** 2 fois, le magneto cassette se met en route, le programme se charge en mémoire.
 - Lors de l'apparition de **"READY"** sur l'écran, tapez **"RUN"**, puis appuyez sur la touche **"RETURN"**.
- 2) Start
 - Vérifiez que votre ordinateur soit bien éteint.
 - Allumez votre téléviseur.
 - Insérez la cassette dans votre lecteur-enregistreur de cassette et enfoncez la touche **"REWIND"** afin de rembobiner complètement la cassette. Mettez le compteur à zéro, puis appuyez sur la touche **"PLAY"** pour préparer le chargement du programme.
 - Mettez en route votre ordinateur tout en maintenant la touche **"START"** enfoncée.
 - Quand vous entendez un "bip", relâchez la touche **"START"** et appuyez sur la touche **"RETURN"**. Le programme se chargera en mémoire et son exécution commencera automatiquement.
- 3) Même procédure que précédemment mais appuyez sur les deux touches **"START"** et **"SELECT"** en même temps.
- 4) Même procédure mais appuyez sur les 2 touches **"START"** et **"OPTION"** en même temps.

Attention: Le chargement d'un programme sur cassette peut prendre entre 5 et 15 minutes, soyez patient!

Quelques programmes n'ont pas été mis à jour par les éditeurs et ne fonctionnent pas sur la gamme XL ou XE mais uniquement sur les anciens modèles A 400 et 800.



9, rue Sentou 92150 SURESNES

Atari Corp., Sunnyvale, CA 94086
© 1986 Atari Corp.
All Right Reserved.