

**JOYSTICK-GESTUURD SCHETSBLK**  
GEBRUIKSAANWIJZING

**ATARI®**

## Inleiding

Met de programma's op Kant 1 van deze cassette kunt u met een stuurknuppel (joy-stick) grafische kleurenafbeeldingen op het beeldscherm tekenen om ze vervolgens met de ATARI 1020 Kleuren Printer/Plotter op papier te zetten. Op deze wijze kunt u de geavanceerde grafische kleurenmogelijkheden van de ATARI 1020 direct gebruiken zonder programma's te hoeven schrijven.

Worden de programma's van de cassette overgebracht naar een diskette en op een optioneel diskettestation gedraaid, dan kunt u uw grafische afbeeldingen ook op schijf opslaan en ze achtereenvolgens als een diashow vertonen.

Kant 2 van de cassette bevat zes voorbeeldprogramma's om de grafische mogelijkheden van de ATARI 1020 Printer/Plotter te demonstreren. Deze zijn geschreven in ATARI BASIC en kunnen om de grafische mogelijkheden te bestuderen worden uitgelijst en gewijzigd.

## Het laden van de cassette

**OPMERKING: IS UW SYSTEEM UITGERUST MET EEN ATARI 850 INTERFACE MODULE, SCHAKEL DIE DAN EERST UIT VOORDAT DE REST VAN HET SYSTEEM WORDT INGESHAKELD.**

1. Schakel de computer uit en schakel vervolgens de ATARI 1020 in.
2. Steek de cassette met Kant 1 omhoog in de programma recorder.  
Staat de band niet aan het begin, spoel die dan eerst terug. Druk vervolgens de PLAY-knop van de recorder in.
3. Schakel de computer in terwijl u de (START)-toets ervan ingedrukt houdt en laat hem vervolgens weer los.
4. Zodra u een pieptoonje hoort drukt u de RETURN-toets op de computer in. De computer laat daarop weer een pieptoonje horen.
5. Verschijnt nu op het beeldscherm het woord READY dan typt u CLOAD in en drukt de RETURN-toets op de computer in.
6. Druk als u het pieptoonje hoort de RETURN-toets op de computer in.
7. Verschijnt nu het woord READY op het scherm, dan typt u RUN in, en drukt u de RETURN-toets in.

## Schrijven en tekenen

Bij het uitvoeren van het programma verschijnt rechts in het beeld een menu dat daarna weer verdwijnt. Daarna verschijnt het weer samen met een kruisdraad-cursor. Om de bewegingen van de kruisdraad te besturen sluit u op Poort No. 1 een joy-stick aan.

De commando's om met de ATARI 1020 kleuren Plotter/Printer op papier te tekenen (P) (Plot) en op het beeldscherm te schrijven (D) (Display) worden gegeven door de kruisdraad op de respectievelijke letter van het menu te zetten en de rode knop op de stuurknuppel in te drukken. Beide functies kunnen tegelijk worden gebruikt, maar voordat u lijnen kunt gaan trekken moet P (Plot) worden gekozen. Ook is het mogelijk om alleen op het beeldscherm te schrijven door alleen de opdracht D te kiezen. Om aan te geven welke functie gekozen werd verandert de kleur van de menu-letter van de betreffende functie van rood in groen. Kan het programma een commando niet uitvoeren, dan verandert de kleur van de letter als foutmelding weer in rood.

Om een kleur te kiezen wordt de kruisdraad op een van de vier blokjes van het menu gezet en de rode knop ingedrukt. De rood, groen en blauw gekleurde blokjes komen overeen met de respectievelijke kleurenpenningen van de ATARI 1020 Printer/Plotter en veranderen in een vierkantje van de gekozen kleur. Het gele blokje hoort bij de zwarte pen. Omdat de zwarte pen niet door een zwarte lijn op het beeldscherm kan worden voorgesteld (omdat de achtergrondkleur donkergrijs is), zal dit gekleurde blokje afwisselend rood, groen en blauw oplichten. U kunt zelf kiezen aan welke kleur u de voorkeur geeft om de zwarte pen op het beeldscherm voor te stellen, door de rode knop in te drukken als de gewenste kleur verschijnt.

Om een lijn te trekken zet u de kruisdraad op het punt waarop u wilt beginnen en drukt u vervolgens de rode knop in. Vervolgens verplaatst u de kruisdraad naar de plaats voor het andere uiteinde van de lijn en drukt de afvuurknop opnieuw in. Terwijl u de plaats voor het andere uiteinde kiest beweegt de lijn op het beeldscherm zich als een elastiekje rond de eerste gekozen positie. Wordt nu de afvuurknop voor de tweede maal ingedrukt, dan wordt de lijn op het beeldscherm uitgezet en op het papier getekend. Tekent u nog een tweede lijn en snijdt die de voorgaande, dan wordt een deel daarvan op het beeldscherm gewist. De eerste lijn bestaat echter nog wel in zijn geheel en wordt ook op de Printer/Plotter weergegeven. Om van kleur te veranderen zet u de kruisdraad terug op het blokje met de gewenste kleur en drukt u de rode knop in.

Door patronen van gekleurde lijnen te tekenen kunt u tal van vormen de dessins ontwerpen. Een schijnbaar kromme lijn wordt verkregen uit een reeks korte lijnstukken die allemaal een kleine hoek ten opzichte van elkaar maken. Merk op dat de op papier uitgezette grafische afbeeldingen, in vergelijking met het beeldscherm, strakkere lijnen en vloeiender details hebben, vooral bij schuine lijnen.

Wordt de stuurknuppel negen minuten lang niet gebruikt, dan verandert het beeldscherm automatisch van kleur teneinde uw TV-ontvanger te beschermen. De normale kleur kunt u weer oproepen door de rode knop op de stuurknuppel of een van de toetsen op het toetsenbord van de computer in te drukken. Om het beeldscherm te wissen zet u de kruisdraad op de letter C van (clear) van het menu en drukt vervolgens de rode knop in.

De enige toetsen van uw computer die het programma beïnvloeden (behalve als gedurende negen minuten of langer geen invoer werd ontvangen) zijn:

(BREAK) en (RESET). Deze stoppen het programma en zetten de computer terug in BASIC.

(CTRL) 1. Dit "beviest" beeldscherm en plotter en fungeert als een pauze-toets. Om de normale werking te hervatten drukt u (CTRL) 1 opnieuw in.

## **Uitvoeren van de voorbeeldprogramma's**

Kant 2 van de cassette bevat zes grafische voorbeeldprogramma's die als volgt afzonderlijk kunnen worden geladen en uitgevoerd:

1. Schakel de computer uit en schakel vervolgens de ATARI 1020 in.
2. Schakel de computer in en steek de cassette met Kant 2 omhoog in de programma recorder. Staat de band niet aan het begin, spoel die dan eerst terug en zet de bandteller op nul.
3. Transporteer met de knoppen FAST FORWARD en STOP van de recorder de band naar een van de standen van de bandteller die overeenkomt met een hieronder aangegeven programma:

VOORBEELD 002	RANDOM 017	DRIEHOEK 032
GRAFIEK 047	KLEUR 061	FIGUUR 070

4. Druk de knop PLAY van de recorder in.
5. Toets op het toetsenbord van de computer CLOAD in en druk de RETURN-toets in. Hoort u nu een pieptootje dan drukt u de RETURN-toets opnieuw in.
6. Verschijnt nu het woord READY op het beeldscherm dan typt u RUN in en drukt RETURN in. Het programma zal nu gaan lopen en automatisch een kleurenafdruk leveren.

Is een programma geladen dan kunt u het op het beeldscherm laten zien door LIST in te typen en RETURN in te drukken. Wijzigen van het programma en de gevolgen daarvan op de afdruk bestuderen is een goede manier om het grafisch programmeren nader te leren kennen.

## **Overbrengen naar diskette**

De programma's op deze cassette kunnen worden overgenomen op een diskette waardoor ze op een diskettestation gedraaid kunnen worden. Bovendien kan de gebruiker van een diskettestation daarmee over nog eens drie mogelijkheden beschikken die met een cassetterecorder niet mogelijk zijn. Dat zijn de commando's SAVE en LOAD waarmee kant-en klare grafische afbeeldingen in een bestand op diskette kunnen worden opgeborgen en teruggezocht, en het programma SHOW waarmee het hele bestand van grafische afbeeldingen achtereenvolgens op het beeldscherm kan worden weergegeven.

Om programma's van cassette naar diskette over te brengen gaat u als volgt tewerk:

### **Kant 1**

1. Schakel de computer uit.
2. Schakel het diskettestation in en schuif er een geformatteerde DOS-diskette in.
3. Steek de cassette met Kant 1 omhoog in de programma recorder. Staat de band niet aan het begin, spoel die dan eerst terug. Druk vervolgens de PLAY-knop van de recorder in.
4. Schakel de computer in terwijl u de START-knop ervan ingedrukt houdt, en laat hem vervolgens weer los.
5. Zodra u een pieptootje hoort drukt u de RETURN-toets op de computer in. De computer laat daarop weer een pieptootje horen.
6. Verschijnt op het beeldscherm het woord READY, dan typt u DOS in en drukt u de RETURN-toets in.
7. Verschijnt nu het DOS-menu op het beeldscherm, dan typt u K in en drukt u de RETURN-toets in.
8. Typ AUTORUN.SYS,600,6FF in en druk de RETURN-toets in.
9. Verschijnt nu het DOS-menu op het scherm dan typt u B in en drukt u de RETURN-toets in.
10. Typ nu CLOAD in en druk RETURN in. Hoort u nu een pieptootje dan drukt u de RETURN-toets opnieuw in.
11. Verschijnt nu het woord READY op het beeldscherm dan typt u SAVE"D:DRAW" in en drukt RETURN in.
12. Verschijnt daarna weer het woord READY op het beeldscherm dan typt u CLOAD in en drukt RETURN in. Klinkt er nu een pieptootje dan drukt u RETURN opnieuw in.
13. Verschijnt de volgende READY-prompt op het beeldscherm dan typt u SAVE"D:SHOW" in en drukt u RETURN in.

### **Kant 2**

1. Schakel de computer uit.
2. Schakel uw diskettestation in en schuif er een geformatteerde DOS-diskette in.
3. Steek de cassette met Kant 2 omhoog in de programma recorder. Staat de band niet aan het begin, spoel die dan eerst terug en zet de bandlengteteller op nul.
4. Schakel de computer in.
5. Druk de PLAY-knop van de recorder in, typ CLOAD in en druk op RETURN. Zodra u een pieptootje hoort drukt u RETURN nog eens in.
6. Verschijnt nu op het beeldscherm het woord READY dan typt u in SAVE"D:SAMPLE" en drukt RETURN in.
7. Voor elk van de vijf nog resterende voorbeeldprogramma's herhaalt u de handelingen 5 en 6. Daarbij moet u voor elk programma de bestandsnaam veranderen volgens de regel:  
SAVE"D:PROGRAMMANAAM". Gebruik daarbij wel de bestandsnamen zoals die onder punt 3 van "Uitvoeren van de voorbeeldprogramma's" zijn aangegeven.

Stuit u op moeilijkheden, raadpleeg dan de DOS 2.0 Handleiding en de ATARI BASIC Handleiding.

## Gebruik van een disktestation

Voor het laden en uitvoeren van deze programma's met behulp van een disktestation gaat u als volgt te werk:

1. Schakel de computer uit. Beschikt u over een ATARI 850 Interface Module, schakel die dan eerst uit. Daarna schakelt u het disktestation en de ATARI 1020 Printer/Plotter weer in.
2. Zodra het bezetlampje van het disktestation dooft schuift u de programmadiskette erin en schakelt u de computer in.
3. Verschijnt het woord READY op het beeldscherm, dan typt u in RUN"D:DRAW" en drukt u de RETURN-toets in.

Dezelfde werkwijze volgt u voor het uitvoeren van de voorbeeldprogramma's behalve dat in het RUN-commando de bestandsnaam van elk programma moet worden opgenomen (voorbeeld: RUN"D:SAMPLE").

## Save, Load en Clear

OPMERKING: DE FUNKTIE SAVE MOET WORDEN GEKOZEN VOORDAT ER EEN LIJN OP HET SCHERM GETROKKEN KAN WORDEN.

Om de grafische afbeeldingen die u gaat tekenen op diskette op te slaan zet u de kruisdraad op de letter S van het menu en drukt u de rode knop in. De kleur van de letter verandert van rood in groen om aan te geven wat u gekozen hebt, terwijl in het menu de cijfers van 0 t/m 9 gaan rouleren. Deze geven het eerste cijfer van het bestandsnummer aan dat voor deze grafische afbeelding wordt gekozen. Zodra het gewenste cijfer verschijnt drukt u de rode knop in. Terwijl de cijfers voor het tweede cijfer van het bestandsnummer rouleren drukt u bij het verschijnen van het gewenste cijfer weer op de rode knop.

Hebt u een leeg bestandsnummer gekozen dan verandert de kleur van de cijfers in het menu van rood in groen. U kunt nu de DRAW- en PLOT-functies kiezen en een grafische afbeelding gaan maken. Telkens wanneer u ongeveer 25 lijnen getrokken hebt zal het programma die op diskette opbergen. De stuurknuppel is dan tijdelijk onbruikbaar. Is de grafische afbeelding klaar, dan zet u de kruisdraad op de letter C van het menu (van CLEAR = leegmaken) en drukt u de afvuurknop in. Het beeldscherm wordt dan leeg gemaakt, de nog resterende lijnen opgeslagen en het bestand afgesloten.

Kiest u een bestandsnummer dat al een grafische afbeelding bevat dan verandert de kleur van de cijfers van het menu van rood in blauw. Alle lijnen die u nu trekt en tekent worden aan het reeds bestaande bestand toegevoegd. Een diskette is vol als er geen vrije sectoren meer over zijn of er al 64 bestanden op werden opgeborgen.

Om een grafische afbeelding te laden die al eerder werd opgeborgen en die met de Printer/Plotter te laten tekenen, zet u de kruisdraad op de letter P van het menu en drukt u de afvuurknop in. Vervolgens kiest u op dezelfde manier de letter L. Wilt u de grafische afbeelding alleen op het beeldscherm laten verschijnen, dan kiest u alleen de letter L. De kleur van de letter(s) verandert van rood in groen om aan te geven dat de gekozen werden en de cijfers van het menu beginnen te rouleren. Kies het bestandsnummer op dezelfde wijze als voor de SAVE-functie hierboven.

Koos u een bestandsnummer dat al een grafische afbeelding bevat, dan veranderen de menu-cijfers van rood in groen. Kiest u een bestandsnummer dat geen informatie bevat, dan verdwijnen de cijfers van het scherm en wordt de LOAD-functie opgeheven waarbij de menu-letter weer rood wordt. Doet zich een probleem met de diskette voor, dan verandert de kleur van zowel de menuletter als van de bestandsnummers in rood.

## Show

Het Showprogramma dient om grafische afbeeldingen te laten zien die tevoren in bestanden werden vastgelegd. Om dit programma uit te voeren is de programma diskette nodig. Zodra READY op het beeldscherm verschijnt typt u het commando RUN "D:SHOW" in en drukt u RETURN in. Op het beeldscherm verschijnen nu roulerend de bestandsnummers van 00 t/m 99. De kleur van de nummers van elk bestand dat een grafische afbeelding bevat verandert van rood in groen. De grafische afbeeldingen verschijnen op het scherm en worden automatisch afgedrukt. Is de Printer/Plotter uitgeschakeld, dan verschijnt de grafische afbeelding alleen op het beeldscherm.

Alle mogelijke moeite is gedaan om de nauwkeurigheid van deze handleiding te waarborgen. Door voortdurend verbeteren en moderniseren van onze computerprogramma's en apparatuur is Atari Inc. echter niet in staat de juistheid van dit drukwerk tot na de datum van publicatie te garanderen en kan zij geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor wijzigingen, fouten of weglatingen.

