

ATARI®

**Computerprogramma
op cassette**

BIORITME

TXN 4107

BIORITME

TXN 4107

Kant 1 van de cassette "Bioritme" bevat een versie van het programma met instructies. De instructies die het gereedmaken en aanschakelen van de apparatuur beschrijven, zijn voor beide uitvoeringen hetzelfde. De instructies die hieronder volgen hebben allereerst betrekking op kant 1 en zullen daarna betrekking hebben op kant 2, die iets anders is.

- 1) Dit programma is bedoeld voor een Atari huiscamera voorzien van BASIC als programmeertaal.
- 2) Zorg er voor, dat uw Atari 1010 programmarecorder op de juiste wijze met de computer en de voedingsspanning is verbonden. Zie de handleiding van de cassette-recorder voor verdere details, indien nodig.
- 3) Schakel de televisie aan.
- 4) Schakel nu de computer aan met behulp van de aan/uit schakelaar. Indien u een Atari printer en/of een floppy-disk systeem op de computer hebt aangesloten, bestaat de mogelijkheid dat u problemen ondervindt bij het laden van het programma. Dat is afhankelijk van de wijze waarop de randapparatuur aan de computer is gekoppeld. Het beste kunt u de cassetterecorder rechtstreeks op de computer aansluiten. Als de problemen dan nog niet zijn opgelost, raadpleeg dan de betreffende handleiding.
- 5) Als de apparatuur op de juiste wijze is aangesloten en aangeschakeld, zal op het beeldscherm de tekst "READY" zichtbaar zijn, met de cursor daar direkt onder.
- 6) Plaats de cassette met het "Bioritme"-programma in de cassetterecorder met kant 1 aan de bovenzijde. Spoel de band terug naar het begin, als deze nog niet in die positie staat. Druk, als de band stopt, op de STOP/EJECT-toets.
- 7) Tik op het toetsenbord de tekst CLOAD en sla de **RETURN**-toets aan. De piep-toon herinnert u eraan de

PLAY-toets van de cassetterecorder in te drukken. Druk nu nogmaals op de **RETURN**-toets. Door het raampje van de recorder kunt u nu zien dat de band draait, hetgeen betekent dat het begin van het programma in de computer wordt geladen.

- 8) Als de tekst READY opnieuw op het beeldscherm verschijnt, tik dan de tekst RUN op het toetsenbord in en sla de **RETURN**-toets aan.
- 9) Op het scherm zal nu het Atari-logo zichtbaar zijn met de mededeling, dat "Bioritme" wordt geladen. Voorts wordt de vraag gesteld of u instructies wilt zien. Uw antwoord geeft u door op de "J" of de "N" te drukken, waardoor resp. wél of geen instructies zullen worden afgebeeld. Het beste kunt u, als u het programma voor de eerste keer gebruikt, de instructies even doorlezen. Vervolgens wordt gevraagd of u de printer wilt gebruiken. Als u een printer op de computer hebt aangesloten, kunt u de instructies uitgedraaid krijgen door "J" in te tikken. De printer zal beginnen op het moment dat de laatste regel van het beeldscherm is volgeschreven.
- 10) Wilt u geen uitdraai, dan tikt u "N" in, waarop de computer zal beginnen met het laden van het programma "Bioritme". Dit zal eveneens gebeuren indien u, na het lezen van de instructies, op de START-toets drukt. In beide gevallen verschijnt op het scherm de mededeling, dat "Bioritme" wordt geladen.
- 11) Nadat het programma is geladen, heeft u de keuze om het bioritme op het scherm, of op het scherm én de printer te laten afbeelden. Deze keuzemogelijkheid wordt geboden door het getal, dat bij de betreffende mogelijkheid behoort, in te tikken. Vervolgens moet u uw geboortedatum invoeren. Eerst wordt de dag (DD) ingevoerd, daarna de maand (MM) en tot slot het jaar (JJ). Gebruik de "0" indien het getal dat u wilt invoeren niet

uit twee cijfers bestaat. Bent u bijvoorbeeld op 7 januari 1959 geboren, voer dan in: 07/01/59

ATARI HUISCOMPUTER BIORITME

De Bioritme-theorie zegt, dat het menselijk leven golfvormig op een voorspelbare wijze in 3 cycli verloopt

- (A) Lichamelijk 23 dagen
- (B) Emotioneel 28 dagen
- (C) verstandelijk 33 dagen

Binnen deze cycli onderscheiden we drie belangrijke punten:

LAAG KRITIEK HOOG
DRUK OP RETURN OM VERDER TE GAAN

ATARI HUISCOMPUTER BIORITME

KRITIEK

De dag waarop de cyclus wisselt van hoog naar laag of omgekeerd is een kritieke dag. Uw bioritme is niet hoog en niet laag, maar in een 'neutrale' toestand.

- (A) Lichamelijke cyclus: U bent vatbaar voor ongevallen.
- (B) Emotionele cyclus: Emotionele uitbarstingen zijn mogelijk.
- (C) Verstandelijke cyclus: Is op zich niet van belang. In samenhang met de andere cycli echter wel belangrijk.

DRUK OP RETURN OM VERDER TE GAAN

- 12) Vervolgens kunt u het tijdvak opgeven waarvan u het bioritme wilt zien. Gebruik ook hier de "0" indien het getal uit slechts één cijfer bestaat. Druk op de **RETURN**-toets in plaats van de cijfers van de maand in te voeren als u het gehele jaar afgebeeld wilt zien. Gebruik vier cijferplaatsen om het betreffende jaar aan te geven. Nadat u het jaar hebt ingevoerd, zal het programma automatisch het bioritme gaan afbeelden. Om de uitdraai te stoppen kunt u gelijktijdig de **CONTROL**-toets indrukken en het getal 1. Om het afbeelden te vervolgen, drukt u beide toetsen nogmaals in. Aan het einde van elke bioritme-uitdraai kunt u op START drukken om opnieuw te beginnen.

Noot: het is mogelijk dat u tijdens het invoeren van gegevens per ongeluk de "inverse video"-toets aanslaat of de "lower

ATARI HUISCOMPUTER BIORITME

HOOG

- (A) gedurende de 11-1/2 hoog-dagen zijn er zeer goede vooruitzichten op sportieve prestaties of andere lichamelijke activiteiten.
- (B) Gedurende de 14 hoog-dagen zijn mannen en vrouwen ontvankelijk, vrolijk en tevreden. Ze hebben een positieve kijk op het leven.
- (C) Gedurende de 16-1/2 hoog-dagen gaat het studeren en leren beter, creativiteit is aanwezig en wiskundige vraagstukken worden beter begrepen.

DRUK OP RETURN OM VERDER TE GAAN

case"-toets. De eerste toets heeft tot gevolg dat alle tekens geïnverteerd op het scherm verschijnen (zwarte letter in een wit vlak) terwijl de tweede toets kleine letters geeft in plaats van hoofdletters. Als dit gebeurt, zult u merken dat de computer uw invoer niet accepteert. Druk op de "inverse video"-toets en/of druk gelijktijdig op de shift-toets en de „lower case"-toets om weer in de "normale" tekst mode terecht te komen.

ATARI HUISCOMPUTER BIORITME

LAAG

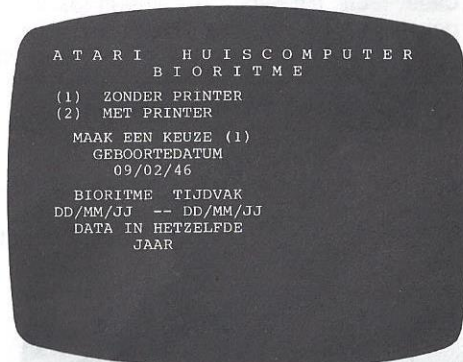
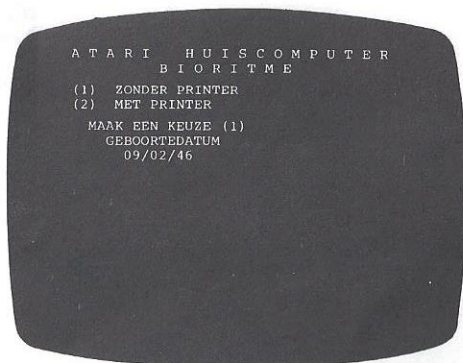
- (A) Gedurende de 16-1/2 laag-dagen heeft u een slechtere conditie en een afgenomen uithoudingsvermogen. U bent snel moe op deze dagen.
- (B) Gedurende de 14 laag-dagen bent u zwaarmoedig en neerslachtig. U hebt een negatieve kijk op het leven.
- (C) Gedurende de 11-1/2 laag-dagen is de vitaliteit verminderd. U takelt psychisch snel af en kunt deze dagen het beste niet te veel hooi op uw vork nemen.

DRUK OP RETURN OM VERDER TE GAAN

ATARI HUISCOMPUTER BIORITME

Het bioritme kan op het beeldscherm, de printer of op beide tegelijk worden afgebeeld. Deze keuze kunt u maken door het bijbehorende getal in te voeren.

- (1) Voer uw naam in. Kort deze af als hij meer dan 15 letters bevat.
 - (2) Voer uw geboortedatum in: DD/MM/JJ (Dag, Maand, Jaar).
 - (3) Geef het tijdvak van het bioritme aan. Van DD/MM/JJ tot DD/MM/JJ. Deze data MOETEN binnen hetzelfde jaar vallen, de eerste eerder dan de tweede.
- Na de gegevensinvoer wordt het bioritme afgebeeld. Met **CONTROL** 1 Stopt u de uitdraai. 20 karakters op het beeldscherm 40 karakters op de printer Druk op START om te laden.



BIORITME - kant 2

- 1) Plaats kant 2 van de "Bioritme"-cassette in de cassette recorder. Spoel de band terug als deze nog niet in de beginpositie staat, druk daarna op de STOP-toets.
- 2) Volg de procedures zoals hiervoor aangegeven in de stappen 7-9.
- 3) Nadat het programma in de computer is geladen, moet u allereerst uw naam invoeren. U heeft 15 plaatsen op het beeldscherm om uw naam in te voeren. Heeft u minder plaatsen nodig en is uw naam ingevoerd, druk dan op de return-toets om verder te gaan.
- 4) Vervolgens kunt u weer kiezen of u de tekst uitsluitend op het beeldscherm, óf op zowel beeldscherm als de printer wilt afbeelden. Tik in het eerste geval "1" in en in het tweede geval "2".

- 5) Voer vervolgens de geboortedatum in. Gebruik de "0" als het getal slechts uit één cijfer bestaat. Is de geboortedatum bijvoorbeeld 26 september 1950, voer dan de datum als volgt in: 26/09/50.
- 6) Tot slot moet u aangeven over welk tijdvak het bioritme betrekking moet hebben. Gebruik indien nodig opnieuw de "0". De begin- en einddatum moeten in hetzelfde jaar vallen. Wilt u het gehele jaar 1983 afgebeeld zien, dan voert u in: 01/01/83 tot 31/12/83.

Nadat u het tijdvak hebt ingevoerd, zal automatisch het bioritme worden afgebeeld. Druk, om de uitdraai te stoppen, gelijktijdig op de **CONTROL**-toets en de "1". Herhaal deze procedure om de uitdraai te vervolgen.

Druk, aan het einde van elke bioritme-uitdraai, op de START-toets om opnieuw te beginnen.



ATARI INSIDE

ATARI®

ITALIA:

È vietata la riproduzione, distribuzione, leasing e
presentazione senza previa autorizzazione.

ESPAÑA:

Está prohibida toda reproducción distribución,
presentación y arrendamiento no autorizada.

FRANCE:

Tous droits de reproduction, traduction, distribution
et location réservés.

BENELUX:

Alle Rechten voorbehouden
Huur, Verhuur, Vermenigvuldiging en/of openbare
Uitvoering verboden.

Tous droits de reproduction, traduction, distribution
et location réservés.

DEUTSCHLAND:

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung und öffentliche
Aufführung verboten.

UK:

All rights reserved.
Copying, hireing, renting and public performance
strictly forbidden.