

ATARI®

ATARI Programm
DXG 55005
Diskette

BUNDESLIGATABELLEN

(c) 1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges.mBH



ATARI Programm
DXB 55005
Diskette

BUNDESLIGATABELLEN

(c) 1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges.mBH

ATARINSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

* ATARI Privat Computer mit mindestens 48K RAM

* ATARI Diskettenstation

* optional: einen Drucker

ATARINSIDE

Alle Begegnungen eines Vereines

Hier stellt Ihnen der Computer eine Liste aller Heim- und Auswärtsspiele auf, die der von Ihnen anzugebende Verein bisher gespielt hat. Sie brauchen nur den Kennbuchstaben des gewünschten Vereines einzutippen, dieser erscheint dann in der obersten Zeile des Bildschirms. In den 19 Zeilen darunter sehen Sie alle gegnerischen Vereine, gegen die dieser bisher gespielt hat, links daneben die Ergebnisse der Heimspiele und rechts die der Auswärtsspiele. Sollten Sie in den Spieltagen zwei gleiche Begegnungen eingetragen haben, was normalerweise ja nicht vorkommen sollte, so wird hier die jeweils zuletzt eingetragene Begegnung angezeigt.

Vereinsnamen eintragen

Im Laufe der 38 Spieltage sind immerhin 760 Vereinseintragungen notwendig, um einen vollständigen Datensatz für eine Bundesligasaison zu erstellen. Der grösste Teil dieser Schreibarbeit wird Ihnen von diesem Programm auf ganz einfache Weise abgenommen. Sie brauchen die Vereinsnamen nur einmal am Anfang einer Saison auf diesem Bildschirm einzutragen, und damit bestimmten Kennbuchstaben zuzuordnen.

Sie sehen auf diesem Bildschirm in blau auf weiss die Buchstaben A-T. Neben den Buchstaben befinden sich 20 weisse Felder für die Vereinsnamen. Sie können nun mit den gewohnten ATARI Editierfunktionen die Vereinsnamen eintragen, mit der RETURN-Taste gelangen Sie immer in das nachfolgende Feld. Bei allen anderen Bildschirmen brauchen Sie dann nur noch den jeweiligen Kennbuchstaben einzutippen, und es erscheint sofort der vollständige Name auf dem Bildschirm.

Es ist zu empfehlen sich diesen Bildschirm auszudrucken oder abzuschreiben, da man sicher nicht gleich auswendig weiss, welchen Buchstaben man welchem Verein zugeordnet hat.

Wenn Sie die Schreibweise eines Vereines später noch einmal ändern möchten, brauchen Sie die Änderung nur auf diesem Bildschirm vorzunehmen, er wird dann automatisch auf allen anderen Bildschirmen in der neuen Form erscheinen.

Daten abspeichern

Mit dieser Funktion können Sie alle Eintragungen, die Sie auf den anderen Bildschirmen vorgenommen haben, auf eine Datendiskette abspeichern, und mit der Funktion "Datendiskette einladen" später wieder in Ihren Computer zurückholen. Nähere Informationen zu den abgespeicherten Daten finden Sie unter der Überschrift "Datendiskette einladen".

Nach dem Anwählen dieses Bildschirms werden Sie nach dem Namen gefragt, den diese Diskette tragen soll. Dieser Name dient gleichzeitig als Überschrift für die Tabelle. Falls Sie vorher eine Datendiskette eingelen haben, wird hier der Name dieser Diskette angezeigt, Sie können ihn dann ändern oder einfach mit RETURN bestätigen. Danach wird nach der Pictogramnummer gefragt.

Um auch graphisch sofort zu sehen für welche Sportart das Programm gerade verwendet wird, können Sie hier bestimmen welches der neun Pictogramme auf dem Titelschirm dargestellt werden soll. Folgende Pictogramme stehen zur Auswahl:

1. Fussball
2. Volleyball
3. Kegeln
4. Eishockey
5. Tischtennis
6. Basketball
7. Handball
8. Hockey
9. Tennis

Wenn Sie das Programm für eine Sportart verwenden, für die kein Pictogramm vorhanden ist, geben Sie einfach eine Null ein.

Nach der Eingabe der Pictogramnummer müssen Sie noch einmal mit 'j' bestätigen, dass Sie die zur Zeit im Computer befindlichen Daten auf die eingelegte Diskette übertragen wollen.

Wenn Sie eine neue Datendiskette erstellen wollen, muss diese vorher mit DOS II formatiert worden sein. Um auf einer bereits vorhandenen Datendiskette neue Eintragungen vorzunehmen, gehen Sie folgendermassen vor:

- * Laden Sie die Daten mit der Funktion "Datendiskette einladen" in Ihren Computer.
- * Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.
- * Schreiben Sie die geänderten Daten auf dieselbe Diskette mit der Funktion "Daten abspeichern", und bestätigen Sie Diskettenname und Pictogramnummer mit RETURN.

Die alten Daten werden dann durch die neuen ersetzt sein.

Der Speichervorgang dauert 28 Sekunden, nach erfolgreichem Speichern springt das Programm automatisch in den Titelschirm.

ATARI INSIDE

Drucken

Von den sieben Bildschirmen verfügen die folgenden vier über eine Druckfunktion:

- * Ergebnisse eintragen
- * Tabelle ansehen
- * Alle Begegnungen eines Vereines
- * Vereinsnamen eintragen

Sie wird jeweils in der untersten Bildschirmzeile als "CTRL-D -> ausdrucken" angegeben. Damit ist gemeint, dass Sie die Control Taste festhalten sollen, und dazu die Taste 'D' drücken. In dem Moment wird das Programm den ganzen Bildschirminhalt auf den Drucker ausgeben. Falls der Drucker nicht eingeschaltet oder nicht korrekt angeschlossen ist, werden Sie einen Fehlerton hören und können es nochmal versuchen.

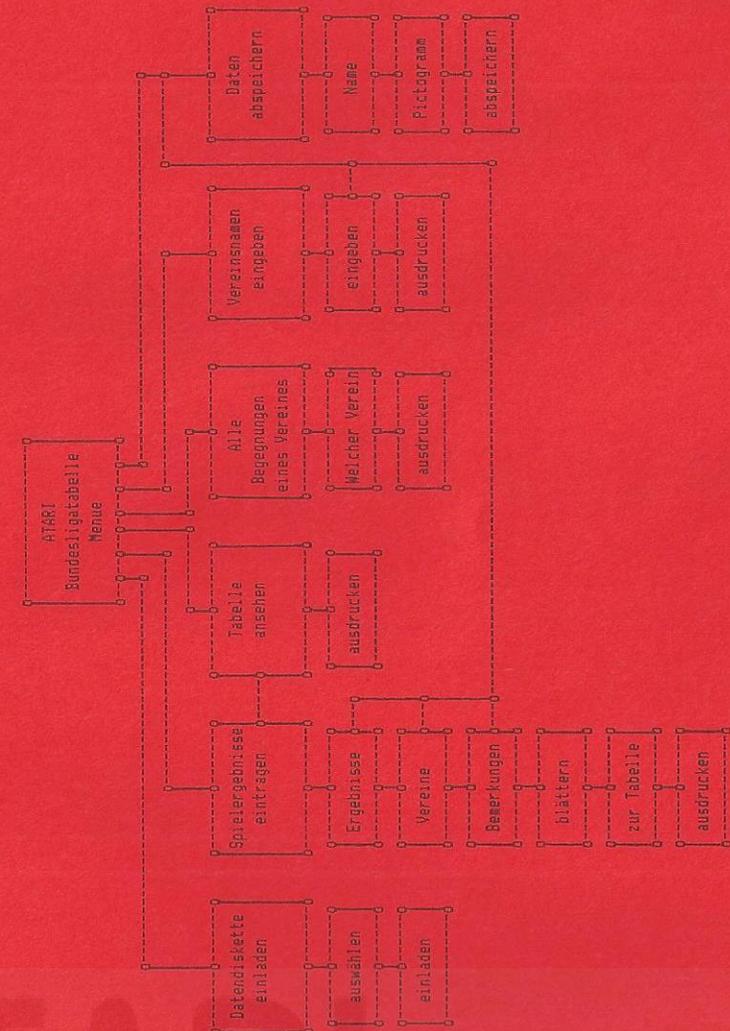
Man kann dafür jeden beliebigen Drucker verwenden, auf Matrix-Druckern gibt das Programm die erste Zeile des Tabellenausdrucks in Breitachrift aus. Wenn Sie eine andere Schriftart wünschen, können Sie diese aufgrund der vielen verschiedenen Druckertypen nicht vom Programm aus anwählen. Initialisieren Sie Ihren Drucker vorher in der gewünschten Form (z.B. durch Direkteingaben in BASIC), und laden Sie dann erst die Bundesligatabelle. Der Ausdruck erfolgt dann in der von Ihnen bestimmten Form.

Diagramm

Auf der folgenden Seite sehen Sie noch einmal in graphischer Form wie die verschiedenen Bildschirme des Bundesligatabelleprogramms miteinander in Verbindung stehen und über welche Unterfunktionen sie jeweils verfügen.

Nun bleibt nur noch übrig Ihnen viel Spass mit diesem Programm zu wünschen, in Zukunft werden Sie die neueste Bundesligatabelle bereits vor der Sportschau auf Ihrem Bildschirm haben!

S-V



ATARI INSIDE

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmachtet an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computerprogrammentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ATARI®

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

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