

ATARI[®]



**INITIATION A LA
PROGRAMMATION
EN BASIC (cours n°1)**

© 1981 ATARI, Inc.

ATARINSIDE



INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC (cours n°1)

© 1981 ATARI, Inc.

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'Atari Inc.

ATAKINSIDE

GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

INTRODUCTION

Cette cassette contient une série de cours d'initiation à la programmation en basic sur votre ordinateur ATARI. Ces cours ne feront pas de vous un expert, mais vous pourrez écrire quelques programmes simples. Vous utiliserez également plus facilement votre manuel ATARI BASIC.

* DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

- 1 Ordinateur-Maison ATARI
- 1 Lecteur de cassette ATARI
- 1 Cartouche BASIC ATARI*

* **Avant de commencer** avec la face 1 ou la face 2 de la cassette, assurez-vous qu'elle est complètement rembobinée. Mettez le compteur à « 000 ». L'indication donnée par le compteur varie d'un magnétocassette à l'autre. En conséquence, nous vous suggérons de relever le numéro du compteur pour chaque cours. Vous pourrez ainsi facilement vous reporter de nouveau à celui-ci.

Pour charger un cours dans l'ordinateur, tapez CLOAD au clavier et appuyez sur la touche RETURN. Vous entendrez alors un son vous rappelant qu'il faut appuyer sur la touche PLAY du magnétocassette. Appuyez de nouveau sur la touche RETURN. La cassette se met alors à tourner. Par l'intermédiaire du haut-parleur du téléviseur, vous entendez des sons indiquant que le programme se charge dans l'ordinateur. Lorsque le mot READY s'affiche à l'écran, tapez RUN et appuyez sur RETURN. Le programme commence alors (durée de chargement : environ 2 mn).

(*) N.B. : Uniquement nécessaire pour les Ordinateurs-Maison ATARI 400 et 800. Le BASIC est déjà intégré dans la série des Ordinateurs-Maison ATARI XL.

CONTENU DE LA CASSETTE

COURS 1 – PREMIERE PARTIE

Introduction au cours
Introduction au clavier
Description des possibilités de l'ordinateur ATARI

COURS 1 – DEUXIEME PARTIE

Introduction au langage de programmation
PRINT
Messages d'erreurs. Utilisation de PRINT pour calculer
Signes de multiplication et division

COURS 2 – PREMIERE PARTIE

Qu'est-ce qu'un programme ?
Numéros de ligne
Etapas
Commande RUN

COURS 2 – DEUXIEME PARTIE

LIST
NEW
Correction d'erreurs dans un programme

COURS 3

Variables numériques
LET
INPUT

COURS 4 (face 2)

Variables chaînes de caractères
DIM (instructions de dimensionnement)
LET avec des chaînes de caractères
INPUT avec des chaînes de caractères

COURS 5

IF/THEN utilisé avec PRINT
GOTO

COURS 6

Démonstration de deux programmes plus compliqués
Introduction aux commandes graphiques et couleur
Introduction aux commandes sons

COMMENT DEMARRER...

COMMENT L'UTILISER...

Après avoir chargé le programme dans l'ordinateur, regardez l'écran du téléviseur et écoutez. Appuyez sur la touche demandée ou répondez aux questions posées. Vous devez appuyez sur RETURN a la fin de chaque réponse, pour indiquer à l'ordinateur que vous avez terminé de taper. Vous recevrez un message d'erreur si vous ne suivez pas correctement les instructions de l'ordinateur.

Vous avez des temps d'arrêt entre les cours afin de vous donner la possibilité d'écrire vos propres programmes et d'appliquer ce que vous venez d'apprendre. Pour effacer la mémoire de l'ordinateur avant de commencer un nouveau programme, tapez NEW et appuyez sur RETURN.

Vous avez trois cours sur la face 1 et trois autres sur la face 2. Les cours 1 et 2 sont divisés en deux parties. Chacune est chargée séparément dans la mémoire de l'ordinateur.

Vous pouvez apprendre les six cours en une fois.

Si vous voulez vous arrêter pendant un cours, attendez jusqu'à ce que l'ordinateur pose une question. Ainsi, le cours est momentanément suspendu car l'ordinateur attend votre réponse. Vous pouvez également vous arrêter à la fin d'un cours, avant de charger le suivant.

Si vous appuyez sur une touche du clavier de l'ordinateur ou du magnétocassette pour stopper le cours, vous devrez rembobiner la cassette et recharger le cours pour reprendre au début.

Avertissements

- Dans le cas où une erreur se produit, il est recommandé de recommencer le cours au début, d'où l'intérêt de noter les numéros de compteur pour ne pas devoir reprendre au début de la cassette.

ATARI INSIDE

- Si vous avez des problèmes de chargement du 1er programme de la cassette (vous entendez alors un bruit de chargement inhabituel), nous vous conseillons d'enlever la cassette du magnétocassette et, à l'aide d'un crayon, de faire avancer la bande amorce de couleur jusqu'à ce que vous voyiez le début de la bande magnétique. Replacez ensuite la cassette dans le magnétocassette, puis reprenez normalement en tapant CLOAD au clavier et en appuyant 2 fois sur RETURN.
- Sur les ordinateurs de la série XL, la touche LOGO qui sert à l'inversion vidéo est la dernière touche en bas à droite du clavier, elle porte comme dessin un rectangle blanc et noir. Sur les ordinateurs ATARI 800 et ATARI 400 cette touche est l'avant-dernière en bas à droite du clavier et porte comme dessin le Logo ATARI.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe « BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.



ATARI INSIDE