

# ATARI®



## JOUER DU PIANO

Jerry White

Un produit de la gamme APX  
(Atari Program Exchange)  
©1982 Jerry White

ATARINSIDE



## JOUER DU PIANO

Jerry White

Un produit de la gamme APX  
(Atari Program Exchange)  
© 1982 Jerry White

**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

MARQUES DEPOSEES D'ATARI

Les Marques et noms suivants sont des marques déposées d'ATARI, INC.

|               |   |
|---------------|---|
| ATARI (R)     |   |
| ATARI 600XLtm | Ordinateur-Maison                           |
| ATARI 800XLtm | Ordinateur-Maison                           |
| ATARI 1010tm  | Magnétocassette                             |
| ATARI 1050tm  | Unité de disquette                          |
| ATARI 1020tm  | Imprimante graphique 4 couleurs/40 colonnes |
| ATARI 1027tm  | Imprimante 80 colonnes                      |
| ATARI 1064tm  | Extension mémoire à 64ko MEV pour 600XL     |
| ATARI 1060tm  | Module CP/M                                 |

|             |                      |
|-------------|----------------------|
| ATARI 400tm | Ordinateur-Maison    |
| ATARI 800tm | Ordinateur-Maison    |
| ATARI 410tm | Magnétocassette      |
| ATARI 810tm | Unité de disquette   |
| ATARI 822tm | Imprimante thermique |
| ATARI 850tm | Module d'interface   |

GARANTIE

=====

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

Nous garantissons, pendant trente jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI(R) 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-inclus 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 ou 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.

\*\*\*\*\*

Distribué par

The ATARI Program Exchange  
P.O. Box 427  
155 Moffett Park Drive, B-1  
Sunnyvale, CALIFORNIA 94086

Pour obtenir un catalogue de tous les produits APX, contactez votre revendeur ou le représentant d'ATARI dans votre pays.

\*\*\*\*\*

ATARI INSIDE

## INTRODUCTION

### VUE GENERALE

Voici un programme qui va transformer votre ordinateur en un clavier de piano à 20 touches ou notes. Tout le monde peut s'amuser avec ce programme, et même apprendre. JOUER DU PIANO peut également inciter vos enfants à se familiariser avec les ordinateurs, au travers d'un jeu.

Ce programme, qui se charge automatiquement, dessine à l'écran 20 touches noires et blanches d'un clavier de piano. Un symbole musical apparaît lorsque vous jouez une note. Dans le bas de l'écran est indiquée la correspondance entre les touches du clavier de l'ordinateur et les touches du piano. Avec JOUER DU PIANO, vous créez des sons en appuyant sur une touche. La note est maintenue jusqu'à ce que vous jouiez une autre note ou appuyiez sur la barre d'espace pour stopper l'émission du son. Plusieurs options faisant partie d'un menu vous permettent de sauvegarder votre mélodie, de la modifier (maintenant ou plus tard), de la jouer quand vous le voulez, et de l'enregistrer sur une cassette ou une disquette. Vous pouvez créer une mélodie comportant jusqu'à 400 notes rondes, blanches, noires ou croches, avec des tempos divers.

Un programme auxiliaire permet d'afficher à l'écran ou d'éditer sur une imprimante une liste représentant la mélodie de manière à l'analyser, puis la modifier.

### MATERIEL NECESSAIRE

Une cartouche de langage BASIC ATARI pour les ordinateurs ATARI 400 et ATARI 800.

#### Version cassette

- .24 ko de mémoire vive minimum.
- .Un magnétocassette ATARI 1010 ou ATARI 410.

#### Version disquette

- .40 ko de mémoire vive minimum.
- .Une unité de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810.

### MATERIEL OPTIONNEL

- .Une imprimante.

### CONTACT AVEC L'AUTEUR

Les utilisateurs voulant prendre contact avec l'auteur de ce programme peuvent lui écrire à l'adresse suivante :

Jerry White  
18 Hickory Lane  
Levittown, NEW YORK 11756  
Etats-Unis

## TOUCHES SPECIALES UTILISEES

Les seules touches spéciales utilisées par JOUER DU PIANO sont ESC, DELETE BACK'S, et RETURN. Les autres touches de fonction sont inhibées, sauf SYSTEM RESET.

### TOUCHE ESC

Utilisez la touche ESC pour quitter l'option dans laquelle vous travaillez. En bref, si vous ne savez plus ce que vous devez faire, appuyez sur la touche ESC.

### TOUCHE DELETE BACK'S

Utilisez la touche DELETE BACK'S pour revenir en arrière et effacer ainsi le dernier caractère affiché dans la fenêtre texte du bas de l'écran. Notez qu'il est inutile d'utiliser la touche CTRL.

### VIDEO INVERSEE ET MINUSCULES

Tapez tout ce que vous désirez en majuscule et en vidéo normale. Si vous appuyez accidentellement sur la touche d'inversion vidéo ou sur la touche CAPS/LOWER, le programme convertira automatiquement en majuscule et en vidéo normale dès que vous appuierez sur une touche valide.

### TOUCHE RETURN

Avec JOUER DU PIANO, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur la touche RETURN lorsque vous répondez à une question par une simple lettre (il ne se passera toutefois rien de dramatique si vous appuyez sur RETURN après une telle réponse). Si la réponse exède un caractère, il est alors obligatoire d'appuyer sur la touche RETURN pour valider l'entrée de votre données.

ATARINSIDE

## MISE EN ROUTE

### CHARGEMENT DU PROGRAMME DANS LA MEMOIRE DE L'ORDINATEUR

1. Si vous possédez un ordinateur ATARI 400 ou ATARI 800, insérez la cartouche BASIC dans le logement de l'ordinateur.

2. Si vous pensez utiliser une imprimante, mettez-la sous tension et en ligne (ON LINE).

3. Si vous possédez la version cassette :

a. Mettez sous tension votre téléviseur.

b. Connectez le magnétocassette à l'ordinateur. Mettez sous tension ces deux appareils.

c. Insérez la cassette JOUER DU PIANO dans le magnétocassette et appuyez sur REWIND. Attendez que la bande se rembobine complètement. Appuyez ensuite sur PLAY.

d. Tapez CLOAD sur le clavier de l'ordinateur et appuyez deux fois sur la touche RETURN. Le programme se charge maintenant dans la mémoire de l'ordinateur.

e. Lorsque cette opération est terminée, le mot READY s'affiche à l'écran. Tapez alors RUN et appuyez sur la touche RETURN. Le premier écran apparaît maintenant.

Si vous possédez la version disquette :

a. Mettez hors tension l'ordinateur.

b. Mettez sous tension l'unité de disquette.

c. Lorsque la lampe BUSY s'éteint, ouvrez la porte de l'unité et glissez la disquette, l'étiquette étant dirigée vers le haut et vers vous (utilisez l'unité n° 1 dans le cas où vous en possédez plusieurs).

d. Mettez sous tension le téléviseur ainsi que l'ordinateur. Le programme se charge maintenant dans la mémoire de l'ordinateur et commence automatiquement.

### LE PREMIER ECRAN

Vous voyez brièvement apparaître le titre du programme, le nom de l'auteur ainsi que le copyright. Puis le menu s'affiche. Celui est décrit dans le chapitre suivant.

## JOUER DU PIANO

### LE MENU DE JOUER DU PIANO

Le menu du programme ressemble à ceci :

VOTRE CHOIX :

1 = JOUER DU PIANO

2 = LIRE UN FICHIER

3 = CREER UN FICHIER

4 = FIN DU PROGRAMME

Figure 1 - Menu principal

Dans chacune de ces options existent des sous-options vous permettant de créer des sons, de sauvegarder ou charger une mélodie vers ou depuis une cassette ou une disquette, fixer ou modifier des notes parmi 400 notes en mémoire, et jouer l'ensemble ou une partie de la mélodie. Les sous-options sont identiques pour les options 1, 2, ou 3. Choisissez l'option en fonction de la première chose que vous désirez faire. Utilisez alors l'option 1 lorsque vous expérimentez une musique. Utilisez l'option 2 si vous commencez par charger une mélodie depuis une cassette ou une disquette. Utilisez l'option 3 pour enregistrer immédiatement une série de notes dans la mémoire de l'ordinateur. Mis à part le fait que la première activité est différente, la description de l'option 1 est valable pour les deux autres options 2 et 3. L'option 4 vous fait revenir au BASIC. Choisissez une option en appuyant sur le chiffre correspondant.

### OPTION 1 - JOUER DU PIANO

Avec cette option, vous utilisez des sous-options pour créer, modifier, sauvegarder un son en mémoire pendant que vous jouez d'autres notes, jouer un morceau sauvegardé auparavant, ajouter des notes à un morceau déjà existant, sauvegarder votre mélodie sur cassette ou sur disquette, et effacer une mélodie de la mémoire.

#### Affichage du piano

Lorsque vous tapez 1, le programme dessine un clavier de piano à l'écran ainsi que les touches du clavier de l'ordinateur correspondant aux touches du piano. Ces dernières s'inscrivent dans la fenêtre texte. Le dessin ressemble grossièrement à ceci (les touches noires sont représentées par des X) :

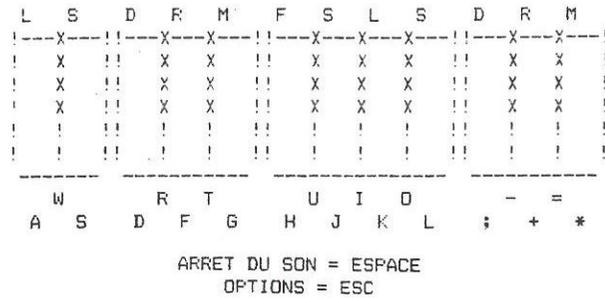


Figure 2 - Dessin du clavier de piano

Les deux rangées centrales du clavier de l'ordinateur activent les notes de musique. Les touches de A à \* correspondent aux touches blanches. Certaines lettres de la rangée supérieure correspondent aux touches noires. Utilisez la barre d'espace pour stopper l'émission d'un son. Par exemple, appuyez sur A pour jouer la note la plus basse. Vous pouvez obtenir un son très court en appuyant sur A puis sur la barre d'espace immédiatement après.

Lorsque l'ordinateur a terminé de jouer sa petite mélodie, c'est à vous. Entraînez-vous à utiliser le clavier et la barre d'espace pour jouer de la musique.

Si vous ne désirez que jouer de simples notes, les autres sous-options ne sont pas utiles. Par contre, si vous voulez utiliser l'une des sous-options mentionnées plus haut, lisez alors ce qui suit.

#### Entrée d'une mélodie dans la mémoire de l'ordinateur

Nous allons maintenant apprendre à enregistrer une musique dans la mémoire de l'ordinateur au moment où vous la créez. Nous allons pour cela nous reporter à la liste représentant la musique "BIRTHDAY".

#### SOUS-MENU 1

Pour enregistrer un son dans la mémoire de l'ordinateur, nous utilisons ce menu. Pour cela, appuyez sur la touche ESC. Dans la fenêtre du bas de l'écran, vous voyez apparaître :

TAPEZ 1 POUR AJOUTER DES DONNEES  
TAPEZ 2 POUR SAUVEGARDER  
TAPEZ 3 POUR JOUER LES DONNEES  
TAPEZ 4 POUR CORRIGER

Figure 4 - Sous-menu 1

#### SOUS-MENU 2

Appuyez de nouveau sur la touche ESC pour voir apparaître ce second menu :

TAPEZ 1 POUR JOUER DU PIANO  
TAPEZ 2 POUR LIRE UN FICHER  
TAPEZ 3 POUR CREER UN FICHER  
TAPEZ 4 POUR QUITTER LE PROGRAMME

Figure 4 - Sous-menu 2

Pour enregistrer une mélodie dans la mémoire de l'ordinateur, vous pouvez utiliser l'option AJOUTER DES DONNEES du sous-menu 1 ou CREER UN FICHER du sous-menu 2. La seule différence est qu'avec la première méthode, vous ajoutez une mélodie à celle déjà existante dans la mémoire, tandis qu'avec la seconde méthode, vous effacez au préalable la mémoire.

#### Entrez votre mélodie

Dans la fenêtre texte apparaît la question :

DUREE (1-120) ET RETURN ?

Regardez la note n° 1 de la liste de la mélodie "BIRTHDAY". Regardez la troisième colonne, celle correspondant à la durée. La valeur pour la note 1 est 30, ce qui représente 30/60 (ou 1/2) seconde. La durée est toujours comptée en soixantième de secondes. Donc, en tapant 30 en réponse à la question, vous jouez une note de durée une demi seconde. Il est nécessaire, ici, d'appuyer sur la touche RETURN après avoir tapé votre nombre.

Puis l'ordinateur vous demande maintenant d'entrer une note :

TAPEZ LA NOTE n

Tappez la note représentée par la lettre de la quatrième colonne de la liste de notre exemple. L'ordinateur demande ensuite la durée de la note suivante, puis la note, et ainsi de suite.

#### En cas d'erreur

Si vous avez fait une erreur, ne vous affolez pas! Vous pouvez utiliser l'option POUR CORRIGER pour réparer la faute. Appuyez sur la touche ESC pour revenir au sous-menu 1 et tapez 4 pour choisir l'option de modification (la lettre x représente un nombre) :

IL Y A x NOTES EN MEMOIRE

NUMERO DE LA NOTE A CORRIGER

Tappez le numéro de la note et appuyez sur RETURN.

#### Une suggestion

Avant d'entrer une grande mélodie, faites la jouer de temps en temps. Ainsi, si vous faites une erreur, la réparation sera plus facile à faire car la recherche sera plus courte. Reportez-vous à la liste de l'exemple, tapez les sept premières notes, et appuyez sur ESC pour revenir au sous-menu 1 (dans l'exemple, la septième note est notée SP ce qui signifie barre d'espace. Entre la sixième et la huitième note, vous avez un silence de durée 60. Tapez donc 60 pour la durée et appuyez sur la barre d'espace pour indiquer la note n°7).

### Jouer une mélodie enregistrée dans la mémoire de l'ordinateur.

Tapez 3 au sous-menu 1 pour obtenir la fonction JOUER LES DONNEES. Le programme indique que vous avez sept notes en mémoire et vous demande quelle est la note du début de la mélodie et la note de la fin. Comme nous voulons écouter le morceau de musique entièrement, tapez 1 puis 7. Il est nécessaire d'appuyer sur la touche RETURN pour valider la réponse. L'ordinateur joue maintenant les sept notes. Vous pouvez continuer d'entrer les notes de cette chanson en utilisant l'option POUR AJOUTER DES DONNEES (appuyez sur ESC pour obtenir le sous-menu). Si certaines notes vous semblent étranges, localisez-les puis utilisez l'option de modification pour les corriger (vous pouvez arrêter l'émission en appuyant sur une touche quelconque).

### Sauvegarde sur cassette ou sur disquette

Utilisez la sous-option SAUVEGARDE pour enregistrer la mélodie se trouvant dans la mémoire de l'ordinateur sur une cassette ou une disquette. Après avoir choisi cette sous-option, tapez C pour cassette ou D pour disquette (ou appuyez sur ESC si vous changez d'avis).

Si vous utilisez une cassette, notez la position du compteur du magnétocassette. Appuyez ensuite sur les touches PLAY et RECORD du magnétocassette. Appuyez ensuite sur la touche RETURN de l'ordinateur. La musique commence à se sauvegarder.

Si vous possédez une disquette, il est nécessaire d'indiquer le nom du fichier, puis d'appuyer sur RETURN. Assurez-vous que la disquette ne comporte pas une étiquette de protection d'écriture. Assurez-vous aussi que la disquette possède un nombre suffisant de secteurs libres. Utilisez des noms de fichiers valides. N'oubliez pas que si vous utilisez deux fois le même nom, c'est le dernier fichier entré qui est conservé, le précédent étant effacé. Nous vous conseillons de ne pas utiliser votre disquette JOUER DU PIANO pour conserver vos mélodies. Utilisez des disquettes différentes.

### Charger une musique dans la mémoire de l'ordinateur.

Utilisez l'option LIRE UN FICHIER pour charger une musique précédemment sauvegardée sur cassette ou disquette. Cette opération vide au préalable la mémoire. Ainsi, si vous voulez conserver votre dernière mélodie, effectuez une sauvegarde avant de charger la nouvelle mélodie.

### PRECAUTIONS D'EMPLOI

=====

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

Nous vous conseillons de lire avec attention les précautions d'emploi, afin de garantir à votre programme sa durée de vie maximale.

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

-Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez par exemple 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! Les corps gras sécrétés par la peau endommagent immédiatement le support et ce dépôt ne peut pas être enlevé.

-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'oubliez pas qu'il suffit qu'un seul octet soit déformé pour que votre programme ne se charge plus!

-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. Commencez par écrire sur une étiquette et collez-la ensuite sur la disquette. Vous risquez de graver le disque souple magnétique et de le détériorer même si la pression de votre crayon est légère.

-N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.

-Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.

-Évitez 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.



A Warner Communications Company



ATARI INSIDE