

ATARI®

ATARI PROGRAMM
DXG 5713
1 DISKETTE

RECHTSCHREIBTRAINER

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

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM
DXG 5713
1 DISKETTE

RECHTSCHREIBTRAINER

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

ATARINSIDE

INHALTSVERZEICHNIS

Erforderliche Geræete

Laden des Programms

Bedienungsanleitung.....1

Programmablauf.....3

Training.....6

Rueckmeldung.....8

Inhaltsverzeichnis der Cassetten.....11

Regeln.....12

ATARINSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

- ATARI Privat Computer System
- ATARI Diskettenstation
- oder
- ATARI Programm-Recorder
- zur Wiedergabe ein Fernsehgerät
(auch schwarz-weiß)

ERFORDERLICHE GERÄTE

ATARI Privat Computer System

ATARI Diskettenstation

oder

ATARI Programm-Recorder

zur Wiedergabe ein Fernsehgerät

(auch schwarz-weiß)

ATARINSIDE

LADEN DES PROGRAMMS

Fuer ATARI Privat-Computer

Wenn der ATARI Computer kein eingebautes BASIC hat, wird das BASIC-Steckmodul in den Modulschacht eingebaut.

LADEN DER CASSETTE

Lege die Cassette so in den Programm-Recorder ein, dass das Etikett nach oben zeigt.

Spule die Cassette an den Bandanfang zurueck.

Druecke die START-Taste auf dem Computer, schalte ihn an und warte auf den Signalton. - Lasse erst jetzt die START-Taste los.

Druecke die PLAY-Taste auf dem Programm-Recorder.

Druecke dann die RETURN-Taste auf dem Computer.

Der Computer wird geladen und laesst das Programm ablaufen. Du muusst jedoch etwas warten und der Computer sagt Dir: "Programm wird geladen".

Falls jetzt oder spaeter beim Laden etwas schiefgehen sollte, zeigt Dir das der Computer an, indem er "Ladefehler" auf dem Bildschirm signalisiert.

Du muusst dann wieder von vorn anfangen.

ATARINSIDE

BEDIENUNGSANLEITUNG

LADEN DER DISKETTE

Schalte die Diskettenstation ein.

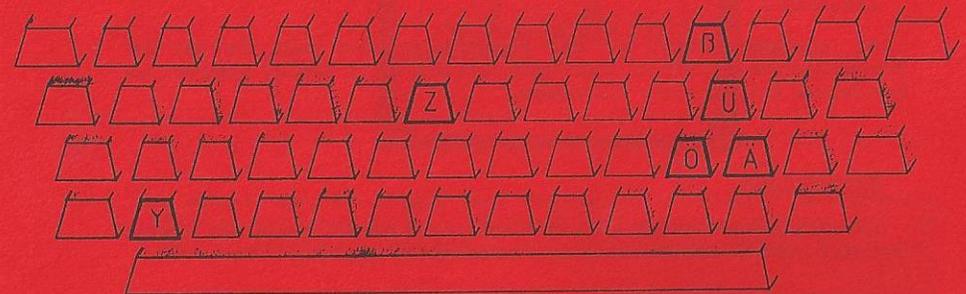
Lege die Diskette ein, mit dem Etikett nach oben.

Schliesse den Schacht der Diskettenstation und schalte Deinen Computer ein.

Nach einem kurzen Augenblick erscheint das Titelbild und das Programm wird automatisch gestartet.

UMLAUTE

Die Tastatur wurde fuer die Umlaute Ä, Ö und Ü und das ß so geaendert, dass die Belegung den unten gezeigten Tasten entspricht. Sie finden also diese Buchstaben dort, wo sie ueblicherweise auf Ihrer Schreibmaschine liegen.



Setzen Sie die beigegefuegten Aufkleber auf die entsprechenden Tasten des Computers.

Die Aufkleber lassen sich problemlos wieder entfernen, wenn die eigentliche Computer-Tastatur wieder verwendet werden soll.

ATARINSIDE

BUCHSTABEN DES ATARI

Beim Einschalten des Computers erscheint am Bildschirm die "normale" Schrift; das sind weisse Grossbuchstaben auf blauem Hintergrund.

PLAKATSCHRIFT

Ein Vorteil des ATARI-Computers besteht nun darin, dass man von der relativ kleinen Computer-Schrift auf eine doppelt so grosse Schrift umschalten kann. Dies wird durch das Programm (Software) besorgt.

Das gesamte Trainings-Programm wird in dieser besonderen "Plakatschrift" dargestellt.

VERTIPPT?

Bei normaler Schrift und der Plakatschrift kann man, wie bei der Schreibmaschine einfach die Ruecktaste (DELETE BACK SPACE) druecken, um eine falsche Eingabe wieder zu loeschen.

FARBWECHSEL

Ist der Computer laenger als acht Minuten nicht benutzt worden, so aendern sich die Farben am Bildschirm, um die Fernsehroehre zu schonen.

Betaetigt man eine beliebige Taste, so kehrt die urspruengliche Farbkombination wieder zurueck.

STROM SPAREN?

Genauso wie beim Taschenrechner, wird auch beim Computer beim Abschalten des Stromes der Speicherinhalt (das sind die Programme, die man von der Cassette oder Diskette zum Computer ueberspielt hat) geloescht. Will man wieder mit dem Programm arbeiten, so muss es neu eingelesen werden.

Der Computer allein braucht relativ wenig Strom, so dass man ihn ohne weiteres den ganzen Tag ueber eingeschaltet lassen kann. Das Fernsehgeraet kann man abschalten, ohne dass das Programm im Computer geloescht wird.

PROGRAMMABLAUF

Sobald das Programm eingelesen ist, uebernimmst Du die Kontrolle; der Programmablauf wird von Dir ganz allein gesteuert.

Fuer die Bedienung brauchst Du - neben den Zahlen und Buchstaben zur Eingabe - nur zwei Tasten! die Korrektur-Taste DELETE BACK SPACE, die Du drueckst, wenn eine Eingabe geaendert werden soll und die RETURN-Taste, nach deren Betaetigung ein neues Bild oder - bei den Regeln - eine neue Zeile erscheint.



Anhand der zu Anfang des Programms nacheinander erscheinenden "Speisekarte" kannst Du Dir - nachdem Du Deinen Namen eingetippt hast - ein Uebungsprogramm zusammenstellen, dass Deiner Leistungsstaerke entspricht.



Der Computer ist auch so programmiert, dass Du ihn nicht "beschummeln" kannst! braucht der Computer fuer eine Entscheidung eine Zahl zwischen 1 und 3, so nimmt er eine andere Eingabe, z.B. eine 5 oder einen Buchstaben, nicht an.

ATARINSIDE

AUSWAHL

Von insgesamt sechzig Woertern, die Dir fuer jede Lektion zum Ueben angeboten werden, kannst Du zehn leichte, zwanzig mittelschwere oder dreissig schwierige Woerter trainieren. Die Woerter unterscheiden sich im wesentlichen nach Verwendungshaeufigkeit und Laenge.



Beim naechsten Bild musst Du Dich entscheiden, ob Du

1. Buchstaben eintippen willst, d.h. ob am Bildschirm Lueckenwoerter des jeweiligen Uebungsbereiches erscheinen sollen, die zu ergaenzen sind;

oder ob Du

2. das ganze Wort eingeben willst, das fuer eine bestimmte Zeit auf dem Bildschirm erscheint und nach dem Verschwinden aus dem Kopf eingetippt werden muss (tachistokopische Methode).



Hier kannst Du, wenn Dir das Programm zu leicht erscheint, eine Zeitgrenze setzen und damit das Anforderungsniveau steigern.

Werden Buchstaben eingesetzt, so muss die Antwort innerhalb der gewaehlten Zeit erfolgen. Geschieht dies nicht, so erscheint am Bildschirm "LEIDER ZU LANGSAM" und die Eingabe wird als Fehler gewertet.

Bei der Zahl 1 wartet der Computer 7 Sekunden und bei der Zahl 9 ca. 1 1/2 Minuten.



Willst Du die Regeln sehen, bevor Du mit dem Worttraining anfaengst, dann tippst Du die 2 ein.

Mit jedem Druck auf die RETURN-Taste erscheint dann eine Zeile der Regel am Bildschirm, so dass Du sie nach Deinem Tempo mitlesen kannst.



TRAINING

REGELN

Fuer jede Lektion sind die Regeln so aufbereitet, dass am Bildschirm immer nur ein Satz mit den entsprechenden Beispielen erscheint.

Die uebersichtliche grafische Gestaltung und die farbliche Hervorhebung helfen Dir, die Regeln einzupraegen.

```

NACH EINEM
KURZEM SELBSTLAUT
WIRD K
MEISST VERDOPPELT.
AUS K WIRD CK.

      JACKE
      SCHRECK
      ECKE

```

```

1. AUSNAHME
NACH L-M-N-R-
DAS MERKE JA !
STEHT NIE TZ !
- UND NIE CK !

      ULK
      BANK
      PARK

```

```

2. AUSNAHME
DIE MEISTEN
FREMDWÖRTER
SCHREIBT MAN
NUR MIT K.

      DOKTOR
      DIKTAT
      INSEKT

```

WOERTER UEBEN

A. Buchstaben einsetzen

Bei dem am Bildschirm erscheinenden Wort musst Du die fehlenden Buchstaben eintippen und dann die RETURN-Taste druecken.

Die Eingabe wird mit einem Tonsignal quittiert. Auf der oberen Zeile erscheint fuer jedes richtige Wort ein "R". Bei falscher Eingabe bleibt eine Luecke.

Die untere Zeile gibt an, was mit der jeweiligen Lektion geuebt wird.

B. Ganzes Wort schreiben

Du musst hier das ganze Wort, das nur kurz auf dem Bildschirm erscheint, eintippen.

Dabei musst Du darauf achten, dass Du bei Grossbuchstaben die SHIFT-Taste drueckst und bei mehreren Woertern in einer Zeile die Zwischenraum-Taste nicht vergisst.

```

RRR-----

SCHD-OLADE

      K   CK

```

```

SCHOKOLADE

```

RUECKMELDUNG

FEHLER?

Hast Du etwas falsch eingegeben, die vorgegebene Zeit nicht eingehalten, so ertönt beim Druecken der RETURN-Taste aus dem Fernsehlautsprecher ein Schnarren.



Damit sich die richtige Schreibweise einpraegt, erscheint mit jedem Druck auf die RETURN-Taste das Wort viermal auf dem Bildschirm.



VERSTAERKUNG

Als kleinste Übungseinheit haben sich zehn Woerter bewahrt. Anschliessend erscheint fuer Dich am Bildschirm eine verbale Wertung Deiner Leistung.



ENDABRECHNUNG

Am Ende des gewaehlten Uebungsprogramms, also nach zehn, zwanzig oder dreissig Woertern, erscheint die Schlussabrechnung mit anschliessender "Medaillen-Verleihung".



KORREKTUR

Zum Schluss bekommst Du noch einmal alle Woerter gezeigt, die Du falsch geschrieben hast oder nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit eingetippt hast.



Schliesslich fragt der Computer, wie es weitergehen soll.!

Bei 1: "NOECHMAL?" beginnt das Programm wieder bei der Wahl der Woerter.

Bei 2: "MIR REICHT'S" kann ein anderer Schueler mit der gleichen Lektion noch einmal beginnen. Dein Name wird geloescht.



Fuehr bei der
Cassetteversion

Wird schliesslich die 3: "NEUE LEKTION" und anschliessend die RETURN-Taste gedruickt, so erscheint am Bildschirm die Anweisung zum Laden einer anderen Lektion.



Fuehre dann die Anweisungen wie unter "LADEN DES PROGRAMMS" beschrieben aus.

Wenn Du 4: "FOLGENDE LEKTION" waehlst, laedt der Computer die naechste Lektion.

INHALTSVERZEICHNIS DER CASSETTEN

CASSETTE 1 / SEITE 1
 A.....Verdoppelung A
 B.....Verdoppelung B
 C.....Verdoppelung C
 D.....Verdoppelung D
 E.....Z - TZ
 F.....K - CK

CASSETTE 1 / SEITE 2
 G.....S - SS - 0
 H.....A - AH - AA
 I.....E - EH - EE
 J.....O - OH - OO
 K.....U - UH
 L.....A - AH

CASSETTE 2 / SEITE 1
 M.....Ü - ÜH
 N.....Ö - ÖH
 O.....E - A
 P.....EU - AU
 Q.....EI - EIH - AI
 R.....I - IE - IEH - IH Teil A

CASSETTE 2 / SEITE 2
 S.....I - IE - IEH - IH Teil B
 T.....F - V
 U.....X-Laute
 V.....D - T
 W.....Test
 X.....Grossschreibung Teil A
 Y.....Grossschreibung teil B

REGELN

1.ä und äu schreibt man in Woertern, die von solchen mit a und au abgeleitet sind z.B. wärmer, Bäume usw., aber auch in solchen Faellen, wo die Grundwoerter nicht mehr erkennbar oder vorhanden sind.

2. ai schreibt man nur in Worten wie Mai, Kaiser, Laich. Sonst gilt ei und zwar auch da, wo der Sprachstamm urspruenglich ein a enthaelt.

3.th schreibt man nur in Fremdwoertern oder bei Namen, z.B. These, Thron, Theobald.

4. Bei Eigenschafts- und Umstandswortern sind die Endungen -ig und -lich zu unterscheiden, z.B. guetig, neblig und freundlich, herzlich.

5.v fuer den f-Laut wird geschrieben in den Vorsilben ver- und vor-, sowie in Vater, Vetter, Vieh, viel, vier, Vogel, Volk, voll, von, vor-, vorder, vorn-, sonst nur in Fremdwoertern.

6. Die Kuerze eines Selbstlautes wird oft in Silben, die nur einen Mitlaut ausgehen, durch dessen Verdoppelung bezeichnet, z.B. Mann, Fall oder Koenigin aber Koeniginnen.

7. Die Laenge des i wird meistens durch ie bezeichnet, wie in Lied, schlief usw. Ausgenommen sind die Woerter fremder Abstammung, wie Fibel, Bibel usw.

8.h kann die Laenge des Selbstlautes bezeichnen in Stammsilben, die auf l, m, n, r auslauten, z.B. Stahl, zahm, Jahr.

Weitere Regeln sind z.B. in den Rechtschreibbuden oder anderer Literatur zur deutschen Sprache nachzulesen.

ATARINSIDE

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 schmarotzt 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 Computer-Programmentwicklung 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®



A Warner Communications Company

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

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

ATARI INSIDE