

ATARI[®]

ATARI PROGRAMM
DXB 55003
Diskette

BUCHHALTUNG

(c)1984 jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebs.GmbH

**ATARI PROGRAMM
DX8 55003
Diskette**

BUCHHALTUNG

(c)1984 jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebs.GmbH

INHALT DER DRUCKER-PROGRAMME

T. Beschreibung des Programms und der Geräete

1. Buchhaltung	Seite 5
2. Erforderliche Gerätekonfiguration	Seite 5

TT. Allgemeine Hinweise und Tips

1. Wie Sie beginnen müssen	Seite 6
2. Buchhaltung (incl. Buchungscodes und Kontenränder)	Seite 7
3. Erstellung von Sicherungskopien	Seite 13

TTT. Gebräuchsanweisung

G.1a. Druckerbenutzung	Seite 14
G.E. Druckerinitialisierung	Seite 15
G.C. Programstart	Seite 16
G.D. Probleme beim Start von Unterprogrammen	Seite 20

ATARIINSIDE

Wir gratulieren Ihnen zur Amschaffung der

A T A R I - BUCHHALTUNG

Dieses Handbuch (Manual) ist eine Gebrauchsanweisung. Haben Sie keine Angst vor dem Umfang dieses Handbuchs! Es wird vieles im Text wiederholt und es ist so verfasst, dass jedes Kapitel separat von Ihnen als Gebrauchsanweisung genommen werden kann. Sie brauchen nicht fortwährend zurück- oder vorzuschlagen.

Einige wenige Begriffe tauchen immer wieder auf und werden daher erklärt:

Cursor : das kleine, quadratische Symbol, das die Stelle auf dem Bildschirm markiert, an der das nächste von Ihnen per Tastendruck eingegebene Zeichen erscheint.

Menue : die "Spisefolge" - also die Programmfpunkte zwischen denen Sie wählen können.

Diskettsel : die kleine Magnetplatte, die Ihre "goldene Platte" sein sollte, was Aufbewahrung und Pflege erfordert. Denn sie enthält Ihre Daten und muss sehr sorgfältig behandelt werden.

Maske : eine vom Computer auf dem Bildschirm ausgegebene Vorlage, in die Sie Ihre Eingaben eintippen.

Drei Tasten werden Sie über die gewöhnliche Schreibmaschinentastatur hinaus gebrauchen:

RETURN : "Rückkehr" ins Programm. Immer wenn von Ihnen Eingaben gefordert werden, sei es in direkter Abfrage oder sei es in einer Maske, stoppt der Programmslauf. Nach Ihrer Eingabe drücken Sie RETURN und der Programmslauf wird fortgesetzt.

ESC : ist die Abkürzung für escape = entweiche und bedeutet Abbruch des Programms, ohne dass das bisher Eingegebene zerstört wird.

DELETE
BACK S : bringt den Cursor um eine Stelle oder manchmal um eine Zeile zurück, wobei alles, was der Cursor zurück übersprungen hat, gelöscht ist, auch wenn es auf dem Bildschirm noch sichtbar sein sollte.

I. Beschreibung des Programms und der Geräete

1. Buchhaltung

230 Konten mit frei wählbarer Bezeichnung in einem Kontenrahmen von 10 Klassen

300 Buchungssätze Speicher zwischen Erstellung der Kontauszüge

Kontonummer 5-stellig

Automatische Verarbeitung beim Buchungsvorgang :

- Journalerstellung
- Kontauszüge
- Saldenlisten
- Bilanz sowie Gewinn- und Verlustkonten

Buchhaltungsinfo : kumulierte Einnahmen / Ausgabenübersicht

2. Erforderliche Gerät konfiguration

Atari Zentraleinheit mit 48 KB Ram

Atari Diskettenstation

Atari Interfacemodul

Drucker mit 80 Zeichen Schreibbreite

Papier mit 72 Zeilen

Basic Sprachmodul

beliebiger (vorhandener) Bildschirm (Fernsehgerät)

ATARINSIDE

- 01 Umsatze Warengruppe 1
- 02 Umsatze Warengruppe 2
- 03 Umsatze aus Vermietung/Verpachtung
- 10 Umsatz Objekt 1
- 11 Umsatz Objekt 2
- 12 Umsatz Objekt 3
- 13 Umsatz Objekt 4
- 14 Umsatz Objekt 5
- 15 Umsatz Objekt 6

- 20 Vermoegens- und Abgrenzungsbuchungen

- 40 Personalkosten
- 41 Raumkosten
- 42 Kosten Geräte/Maschinen/Fahrpark
- 43 Gelaendekosten
- 44 Verbandsbeiträge
- 45 Verwaltungskosten
- 46 Zinsen
- 47 Abschreibungen
- 49 Harenkosten

- 90 Bilanz und G.u.V.Buchungen

Die Lücken dieses Vorschlags zum Festlegen des BC koennen Sie beliebig fuellen.

Zum Eingabe im den Computer wahlen Sie bitte den entsprechenden Menuepunkt und gehen nach diesem Manual vor.

Es ist davon auszugehen, dass Sie sich mit dem Kontenrahmen und dem Buchungscode beschäftigt und sich ein Konzept dazu gemacht haben. Bevor Sie sich dem Buchen zuwenden werden, soll das Prinzip der hier vorliegenden Buchhaltung vorgestellt werden.

Die Buchhaltung wird in Form der doppelten Buchführung nach den Grundsetzen ordnungsmässiger Buchführung durchgeführt.

Alle Buchungen werden über eine Buchungsmaske eingegeben, die folgendes Aussehen hat:

KONTONR.SOLL	1
KONTONR.HABEN	1
BUCHUNGSDATUM	1
BELEBNUHR	1
BUCHUNGSCODE	1 ..
BETRAG	1

ALLES OK (J / N) ?

Der hier eingegebene Buchungssatz wird vom Computer gespeichert und gleichzeitig auf dem Drucker abgedruckt ausgegeben.

Die Disketteneinteilung ist so gewennt, dass pro Buchhaltungsdiskette der Zeitraum eines Geschäftsjahrs gebucht wird. Sie können also am 1.Januar eines Jahres mit den laufenden Buchungen auf einer neuen Diskette fortfahren, ohne dass der alte Jahresabschluss vorliegen muss.

Einige Buchungstipps:

a.) Eröffnungsbilanz : Buchen Sie bitte zuerst die Salden der Eröffnungsbilanz. Dazu bedienen Sie sich des Buchungsprogramms.

Für Aktivkonten gilt der Buchungssatz
Konto Soll + Aktivkonten
Konto Haben: Eröffnungsbilanz

Für Passivkonten gilt der Buchungssatz
Konto Soll + Eröffnungsbilanz
Konto Haben: Passivkonten

b.) laufende Buchungen: Liegende Buchungen kommen natürlich schon vor der Übertragung der Eröffnungs bilanz auf die Bestandskonten erfolgen. Eine Abstimmung der Bestandskonten wie z.B. Kasse,Bank und Postcheck ist natürlich ohne Buchung der Eröffnungsbilanz nicht möglich.

ATARINSIDE

III. Gebrauchsanweisung

B.A. Diskettenwechsel

Zum Programm Buchhaltung gehören in der Grundausstattung eine Programmdiskette. Sie benötigen darüberhinaus zumindest eine formatierte Datendiskette.

Da Sie nur mit einer Diskettenstation arbeiten, ist besondere Aufmerksamkeit auf den Diskettenwechsel zu legen. Bevor Sie die Buchhaltung starten, muss im

der Diskettenstation die Programmdiskette sein.

Nach der Wahl aus dem Menü wird von der Programmdiskette des ausgewählte Programm automatisch in die Zentraleinheit geladen, so dass der Computer arbeiten kann. Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, benötigt der Computer Daten, die er verarbeiten kann. Dazu ist ein Diskettenwechsel nötig, der auf dem Bildschirm angezeigt wird.



Der Computer hat jetzt die Möglichkeit, neue Daten zu speichern, zu verarbeiten oder auszugeben.

Der Computer prüft aber, bevor er zu arbeiten beginnt, ob der Diskettenwechsel korrekt ausgeführt worden ist. Wenn das nicht der Fall gewesen ist, wird wieder das oben gezeigte Bild eingespielt. Prüfen Sie also bitte noch einmal, ob Sie die Disketten wirklich richtig eingelegt haben und geben Sie wieder J ein.

B.B. Druckerinitialisierung

Nach dem ersten Diskettenwechsel wird abgefragt, ob der Drucker betriebsbereit und initialisiert ist, auf dem Monitor erscheint:

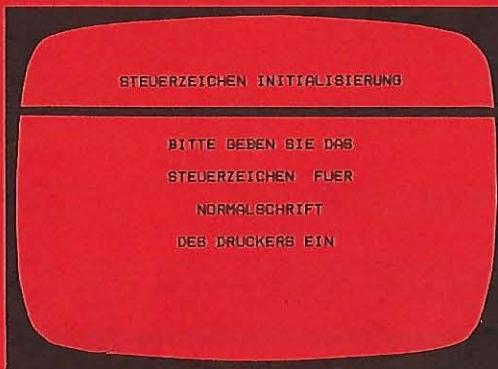


Bitte tragen Sie dafür Sorge, dass vor dem Start des Druckvorgangs genügend und auch das richtige Papier im Drucker bereit ist.

Die Druckerinitialisierung bedeutet, dass hier die Zeichen eingegeben werden müssen, die dem Drucken verordnen: die Breitschrift, Schmalschrift oder normalchrift zu drucken. Ebenfalls ist das Zeichen einzugeben, das durch Zeilenverschub unterschieden.

Für jedes Zeichen kommt eine Längswertvorwahl auf dem Bildschirm und zwar:

ATARINSIDE



Zum Setzen einer Seite erscheinen gleichaussehende Masken fuer

- Schmalschrift
- Breitschrift
- Zeilenverschub

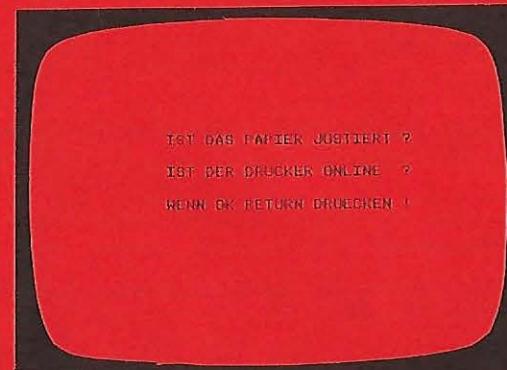
Diese Zeichen werden vom Computer auf die Datendiskette geschrieben und stehen ab sofort immer zur Verfuegung! Wenn Sie brauchen die Einstellung der Steuerzeichen erst wieder vorzunehmen, wenn Sie eine leere, formatierte Diskette benutzen.

Zusätzlich fragt allerdings der Computer vor dem Druck einer neuen Seite, ob das Papier richtig justiert und ob der Drucker "online" ist.

Justiert ist das Papier dann richtig, wenn der Druckerkopf unmittelbar am oberen Papierrand steht.

"online" bedeutet, dass der Drucker - falls er zum Justieren abgeschaltet wurde - wieder eingeschaltet ist.

Die Abfrage auf dem Bildschirm hat folgendes Aussehen:



Wenn das Programm durchlaufen ist, müssen Sie wieder die Programmdiskette einlegen. Dazu werden Sie mit folgendem Bild aufgefordert:



Nach dem Diskettenwechsel und der Fertigstellung kann wieder gefragt werden, wie das Hauptmenue von der Diskette geladen werden soll. Es erscheint nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm:

WECHSEL ? Bitte nehmen Sie die ausgewählten Diskettenwechsel sehr sorgfältig vor, um Ihre Disketten und damit Ihre Daten zu schützen.

ATARINSIDE

8.4.1 Programmstart

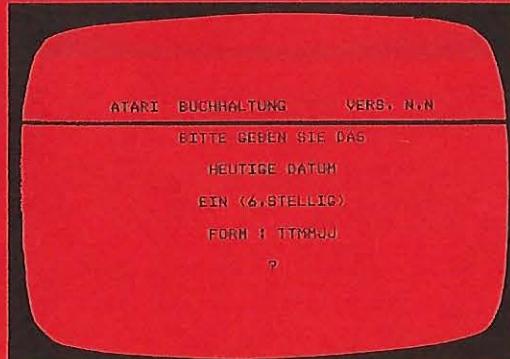
Wenn Sie Ihre ATARI BUCHHALTUNG starten wollen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Schalten Sie das 1. Diskettenlaufwerk ein und warten bis das Arbeitskontrolllicht (Buslight) ausgesaugt ist.
2. Schalten Sie jetzt das Interface-Modul ein; die rote Kontrolllampe leuchtet auf.
3. Schalten Sie jetzt Drucker und danach den Bildschirm ein.
4. Legen Sie jetzt im Diskettenstation die Programmdiskette ein.
5. Schalten Sie erst jetzt die Zentraleinheit ein. Das Programm wird jetzt automatisch gestartet.

Sie hören, dass das Programm geladen wird und nach einem kurzen Frächen von READY in der linken oberen Ecke des Bildschirms erscheint.

ATARI
BUCHHALTUNG

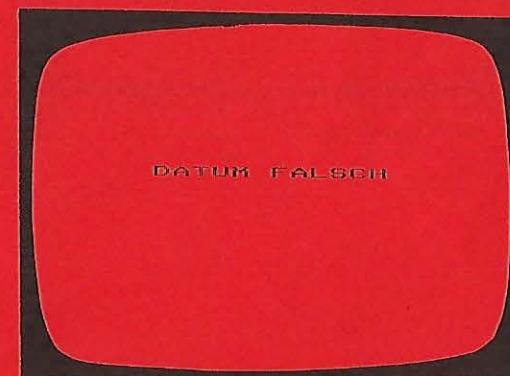
Und nach kurzer Zeit automatisch



Bitte achten Sie bei dieser und bei folgenden Datumseingaben auf folgende Regeln:

1. Das Datum muss immer 6-stellig ohne Punkt und Zwischenräume eingegeben werden. Es darf nur Ziffern verwendet werden.
2. Die ersten beiden Stellen (TT) bezeichnen den Tag (01 bis 31); die 3. und 4. Stelle (MM) bezeichnen den Monat (01 bis 12); die 5. und 6. Stelle (JJ) bezeichnen das Jahr (00 bis 99).
(Beispiel: 1.September 1986 wird eingegeben als 010986)

Sollten Sie eine dieser Regeln missachten, zeigt der Computer gern ausschließlich



Und es erscheint wieder das oben gezeigte Datums-Eingabebild. Sie müssen die Datumseingabe richtig wiederholen.

Nach richtiger Datumseingabe erscheint wieder

ATARI
BUCHHALTUNG

Gleichzeitig wird das Menü vom der Diskette geladen. Nach kurzer Zeit erscheint es auf dem Bildschirm.

ATARInSIDE

0.D. Probleme beim Start von Unterprogrammen

Es ist möglich, dass nach dem Aufruf eines Menüpunktes das geladene Programm nicht startet, sondern immer wieder die Aufforderung zum Einlegen der Datendiskette eingespielt wird.

Dann fehlen Dateien, die zur Durchführung des Programms notwendig sind.

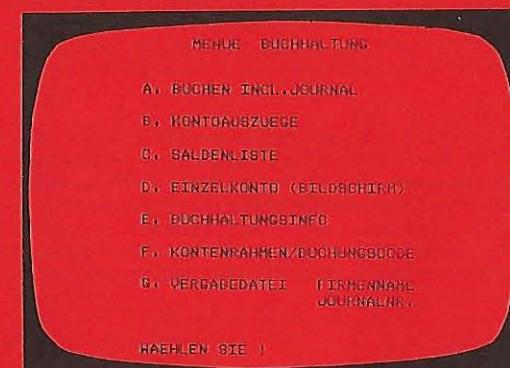
In einzelnen sind das bei den Menüpunkten :

- A. die Journalnummer ist nicht initialisiert. (Menüpunkt G. aufrufen und Journalnummer initialisieren.)
- B. es erfolgte nach dem letzten Ausdruck der Kontoauszüge keine neue Buchung, so dass sinnvollerweise keine neuen Kontoauszüge erstellt werden können.
- C.+ E. es gibt noch keine Salden (es wurden noch keine Kontoauszüge erstellt.)

In jedem Fall verlassen Sie die Aufforderung zum Einlegen der Datendiskette durch Drücken der ESC-Taste. So gelangen Sie wieder zum Hauptmenü.

A. Buchhaltung

Nachdem Sie das Programm gestartet und das Datum eingegeben haben, erscheint das Menü der Buchhaltung auf dem Bildschirm:



Nachdem Sie einen Menüpunkt aufgerufen haben, wird zuerst unter dem üblichen Versuschen das gewählte Programm geladen. Die weitere Beschreibung erfolgt unter dem gewählten Programm.

A.A. Buchen incl. Journal

Beim Laden des Programms erscheint nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm

BUCHHALTUNG
BUCHEN

Das Programm wird weiter geladen und nach kurzer Zeit erscheint die beschriebene Aufforderung zum Diskettenwechsel und danach die Druckersoftware. Es kann dann die Journalüberschrift geschrieben stehen.

ATARIINSIDE

Als nächstes erscheint die Eingabemaske für die Buchungen. Doch bevor auf die Eingabe der Buchung eingegangen wird, einige grundsetzliche Regeln:

1. DELETE BACK S

Sollten Sie sich bei der Eingabe verschreiben, haben Sie die Möglichkeit, mit dieser Taste die zuletzt gemachte Eingabe zu korrigieren. Der Cursor springt ein Feld zurück und löscht die alte Eingabe. Korrigieren Sie die 2. Stelle in einem Eingabefeld, springt der Cursor auf die 1. Stelle des Eingabefeldes zurück. Sie können dann die Eingabe wiederholen.

2. RETURN

Nach richtiger Eingabe drücken Sie wie üblich RETURN. Sie können RETURN aber auch drücken, um in der Maske vorwärts zu springen. Nach jedem RETURN springt der Cursor ins nächste Eingabefeld und nach der letzten Abfrage (JA/NEIN) wieder ins 1. Eingabefeld, wenn nicht JA eingegeben wurde. Besonderheiten sind unter den untenbeschriebenen Eingabefeldern zu beachten.

3. >

Mit dieser Taste können Sie in der Maske nach vorn ins nächste Eingabefeld springen. Nach der JA/NEIN-Abfrage springt der Cursor ins 1. Eingabefeld.

4. <

Mit dieser Taste können Sie ins vorhergehende Eingabefeld springen. Nach dem 1. Eingabefeld springt der Cursor zur JA/NEIN-Abfrage.

5. ESC

Mit dieser Taste können Sie die Buchhaltungsmaske verlassen.

Die Eingabemaske hat folgendes Aussehen:



Die Eingabemaske im einzelnen

1. Konto Soll:

Hier muss die Kontonummer eingegeben werden und zwar immer 5-stellig und nur aus Ziffern bestehend. Sollten Sie:
- ohne Eingabe RETURN drücken,
- die Kontonummer nicht 5-stellig eingeben oder
- etwas anderes als Ziffern verwenden,
erscheint in dem Eingabefeld "?????" und Sie müssen eine richtige Eingabe wiederholen.

2. Konto Haben: Wie Konto Soll.

3. Buchungsdatum:

Sollte das Buchungsdatum mit dem Tagesdatum identisch sein, drücken Sie nur RETURN und es erscheint das Tagesdatum.

Bitte achten Sie auf die Eingabeform des Datums: Tag Tag Monat Monat Jahr Jahr (TTMMJJ).
Beispiel:

Der 1. Januar 1983 wird 010183 ohne Punkt und Zwischenräume eingegeben. Sollten Sie Punkte, Zwischenräume oder Buchstaben verwenden, erscheint FAULSOH im Eingabefeld. Sie müssen eine richtige Eingabe vornehmen.

4. Belegnummer:

Die Belegnummer können Sie frei wählen, sie muss auch nicht 5-stellig sein.

5. Buchungscode:

Der Buchungscode muss 2-stellig eingegeben werden und darf nur aus Ziffern bestehen. Bei falscher Eingabe erscheint ?? im Eingabefeld.

6. Betrag:

Bei der Eingabe des Betrages achten Sie bitte darauf, keinen Punkt als Markierung der Tausenderstelle zu benutzen.

Also DM tausend als 1000 und in keinem Fall als 1.000 eingeben, denn der Computer bearbeitet eine solche Eingabe als DM 1. Zwischen Mark und Pfennigen müssen Sie entweder ein Komma oder einen Punkt eingesetzt. Der Computer kann beide Zeichen verarbeiten. Beginnen Sie mit der Eingabe linksbündig, unabhängig davon, wie gross der Betrag ist.

????????? erscheint im Eingabefeld, wenn Sie außer Ziffern, Punkt oder Komma andere Zeichen eingegeben haben.

7. Alles OK ?

Bitte pruefen Sie noch einmal den ganzen Buchungssatz.
Wenn alles ok ist, geben Sie J ein. Wenn Sie
N eingeben, springt der Cursor auf das
J, Eingabefeld.

Nach der Eingabe J druckt der Drucker den Buchungssatz ins
Journal und verarbeitet ihn. Das Druckbild hat folgendes
Aussehen:

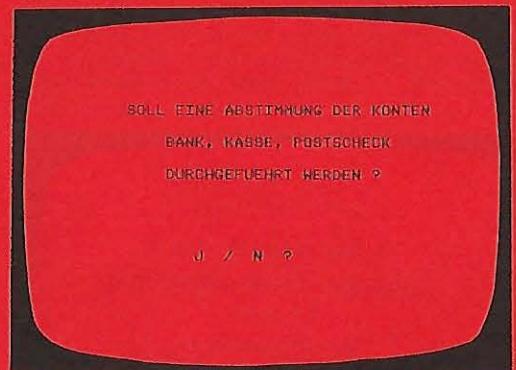
DATUM 1 03.10.84		JOURNALART.		NR. 84002 AUGUST WILHELM TEST GMBH		
MP.	PONTO	KONTO	DATUM	BELEG	BUCHUNGSTEXT	BETRAG
	ROLL	HABEN		NR.		
1	10000	80000	010984	84001	UMSATZ WG 1	1235,90
2	40000	10000	080984	84002	KOSTEN	275,00
3	10000	12000	090984	84003	UMBUCHUNG	1000,00
4	10000	80000	200984	84004	02	2508,75
JOURNALSUMME						5069,65

Auf dem Bildschirm erscheint :



Wenn Sie J eingeben, erscheint wieder die Eingabemaske und
Sie koennen die naechste Buchung eingeben.

Wenn Sie N eingeben, ist die naechste Eingabe, die vom Computer
erwartet wird, folgender:



Sie haben hier sofort die Moeglichkeit, die Kontosaeite
der bezeichneten Konten abzurufen, um Sie dann mit dem
tatsaechlichen Kassenbestand oder den Belegen von Bank,
Post oder Sparkasse vergleichen zu koennen.

Es bleibt Ihnen aber unbenommen, ueber diesen Programmablauf
auch andere Konten abzustimmen. Geben Sie dazu bitte nur
die Kontonummer des abzustimmenden Kontos ein.

Wählen Sie N, springt der Computer zum Programmedit mit
der Aufforderung zum Diskettenwechsel. Wenn Sie w / p definieren
fordert der Computer Sie auf:



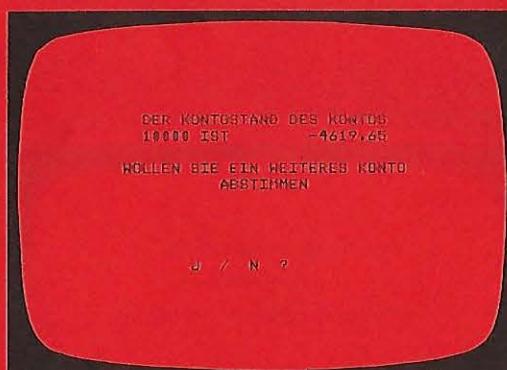
ATARINSIDE

Die Eingabe der Kontonummer hat wieder 5-stellig zu erfolgen und darf nur aus Ziffern bestehen.

Eine fehlerhafte Eingabe wird am Bildschirm angezeigt. Sie müssen die Eingabe wiederholen. Bei richtiger Eingabe beginnt der Computer zu arbeiten. Es erscheint auf dem Bildschirm:



Es erscheint dann automatisch auf dem Bildschirm:



Bei der Eingabe vom J wiederholt sich der Ablauf der Abstimmung von der Eingabe der Kontonummern an. Bei der Eingabe von N wird der Diskettenwechsel angezeigt.

Nach dem Diskettenwechsel und der Eingabe vom J erscheint nach einer gewissen Zeit, in der das Menuープrogramm geladen wurde, das Hauptmenue.

A,B,- Kontosauszüge

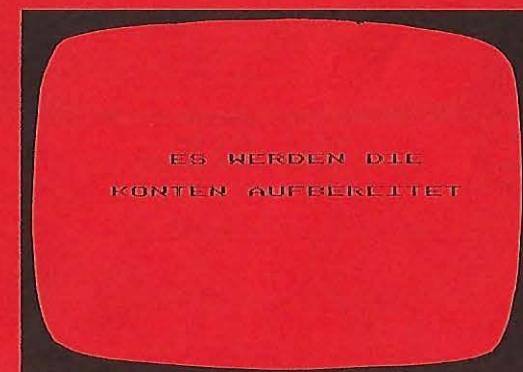
Beim Laden des Programms erscheint nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm:

BUCHHALTER
DRUCKAUSZÜGE

Das Programm wird weiter gelesen. Nach kurzer Zeit erscheint auf dem Monitor die bereits beschriebene Aufforderung zum Diskettenwechsel und anfangt die Druckerabfrage.

Da zwei Kontosauszüge auf eine Seite passen, tragen Sie bitte Sorge dafür, dass ausreichend Papier für den Druckvorgang zur Verfügung steht.

Das Programm läuft jetzt automatisch ab. Auf dem Bildschirm erscheinen nacheinander die Schritte, die der Computer ausführt. Zuerst:



ATARINSIDE

Druck



Gleichzeitig beginnt der Druck der Kontoadauszüge. Die Kontoadauszüge haben folgendes Aussehen:

AUGUST WILHELM TEST GMBH			DATUM : 01.10.84		
KONTONR.: 10000 KASSE			AUSZUGSNR.: 2		
BUCHUNGS DATUM	BELEGNUMMER	GEGENKONTO	BUCHUNGSTEXT	SOLL	HABEN
			ALTER KONTOSTAND	100,00	
01.09.84	84001	80000	UMSATZ WG 1	1285,90	
02.09.84	84002	40000	KOSTEN		275,0
02.09.84	84003	12000	UMBUCHUNG	1000,00	
20.09.84	84004	80000	02	2500,75	
			NEUER KONTOSTAND	4619,65	

A.C. Saldenliste

Nachdem Sie diesen Menüpunkt aufgerufen haben, wird das Programm von der Diskette geladen und es erscheint nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm :

BUCHHALTUNG
SALDENLISTE

Das Programm wird weiter geladen. Nach der Aufforderung zum Diskettenwechsel wird die Saldenliste automatisch erstellt. Während des Drucks erscheint auf dem Bildschirm :



Die Saldenliste hat folgendes Aussehen:

A.C. SALDENLISTE			LTPRO : 03.10.84
KTO.NR.	BEZEICHNUNG	SOLL	HABEN
10000	KASSE	4619,65	
12000			1000,00
40000	KOSTEN	275,0	
80000	UMSATZ WG 1		3824,65
	SALDENABSTIMMUNG	4817,65	4817,65

Nach dem Druck der Saldenliste erscheint wieder die Aufforderung zum Diskettenwechsel und nach dem Diskettenwechsel und der Eingabe von J wird wieder das Hauptmenü geladen.

A+D, Einzelkonte (nur Bildschirm)

Nachdem Sie diesen Menüpunkt aufgerufen haben, wird das Programm von der Diskette geladen und es erscheint nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm :

BUCHHALTUNG
EINZELKONTOAUSZUG

Das Programm wird weiter geladen.

Dieses Programm gibt Ihnen die Möglichkeit, zwischen dem Druck der Kontoauszüge sich einzelne Konten auf dem Bildschirm anzuschauen. Es werden dabei nur die Buchungen dargestellt, die noch nicht auf Kontoauszügen ausgedruckt wurden. Bei selteneren Vorgängen müssen Sie also in die Kontoauszüge schauen.

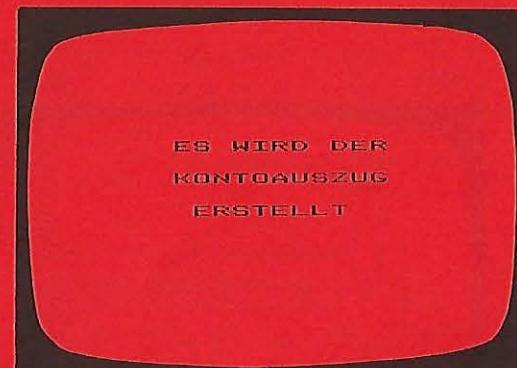
Zur Eingabe des Kontos erscheint auf dem Bildschirm :



Während der Aufbereitung erscheint erst :



und dann :



und letztlich das Konto in folgender Form mit der Auffrage, ob ein weiteres Konto angesehen werden sollte.

KONTO I 10000 KASSE			
	ALTER KONTOSTAND	100,00	
0109 84001 80000 01	1285,90		
0809 84002 40000 40		275,00	
0909 84003 12000 98	1000,00		
2009 84004 80000 02	2500,75		
	NEUER KONTOSTAND	4619,65	

WEITERES KONTO? (J/N) . . .

Bei Eingabe von N gelangen Sie wieder zum Hauptmenü.

A+E, Buchhaltungsinfo / Datenbank / Ausgeben

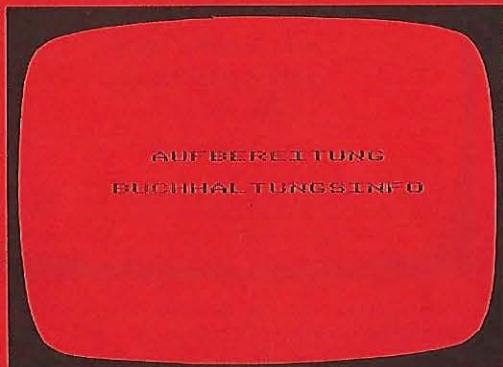
Nachdem Sie diesen Menüpunkt aufgerufen haben, wird das Programm von der Diskette geladen und es erscheint nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm:

BUCHHALTUNG
BUCHHALTUNGSINFO

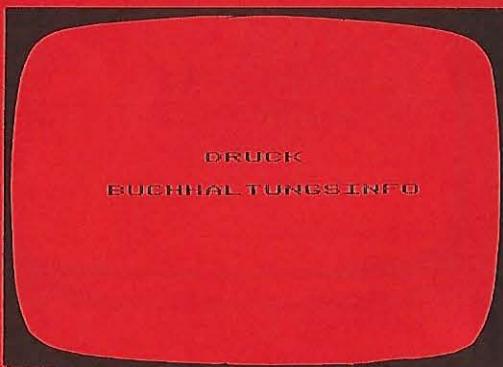
AARINSIDE

Das Programm wird weiter geladen. Es erscheint dann auf dem Bildschirm die Aufforderung zum Diskettenwechsel sowie die Druck-Vorbereitung.

Das Programm läuft jetzt automatisch ab. Auf dem Bildschirm erscheint :



dann :



Auf dem Drucker wird das Buchhaltungsinfo ausgegeben.

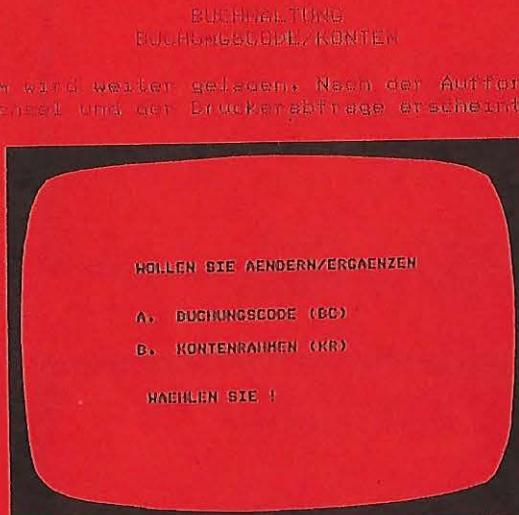
Das Listbild hat folgendes Aussehen:

BUCHHALTUNGSINFO EINNAHMEN / AUSGABEN			Stand: 1.01.1984
KTO NR.	BEZEICHNUNG	BETRAG	
EINNAHMEN : 80000	UMSATZ WG 1	80010,00	
SUMME DER EINNAHMEN		80745,00	
AUSGABEN : 40000	KOSTEN	27500,00	
SUMME DER AUSGABEN		27510,00	
EINNAHMEUEBERSCHUSS			5317,00

ATARINSIDE

A.vF. A. Kontenrahmen / Buchungscode

Nachdem Sie diesen Menüpunkt aufgerufen haben, wird unten den üblichen Geräuschen des Programms vom der Diskette gelesen. Es erscheint nach kurzer Zeit



Wenn Sie weiter A noch B eingegeben haben, erscheint diese Aufmaue noch einmal. Wollen Sie dieses Programm nicht benutzen, drücken Sie die ESC-Taste, Sie gelangen zum Punkt innen mit der Aufforderung zum Diskettenwechsel.

A.vF.A. Buchungscode

Nachdem Sie A aufgerufen haben, erscheint die Eingabemaske für dem Buchungscode auf dem Bildschirm:



Im ersten Eingabefeld wird der Buchungscode eingegeben. Die Eingabe muss 2-stellig sein und darf nur aus Ziffern bestehen.

WICHTIG: Der Buchungscode 19 ist systemintern vor gesczten. Sie koennen deswegen 19 nicht eingebeben.

Bei falscher Eingabe springt der Cursor auf die 1. Stelle des Eingabefeldes zurück.

Im zweiten Eingabefeld wird die Bezeichnung zum Buchungscode eingegeben. Die Bezeichnung kann maximal obs 18 Zeichen bestehen. Sie koennen hier sowohl Buchstaben als auch Ziffern oder andere Zeichen eingegeben.

Nach der Eingabe prüft das System, ob der Buchungscode bereits vorgeben wurde. Wenn das der Fall ist, wird auf dem Bildschirm angezeigt:

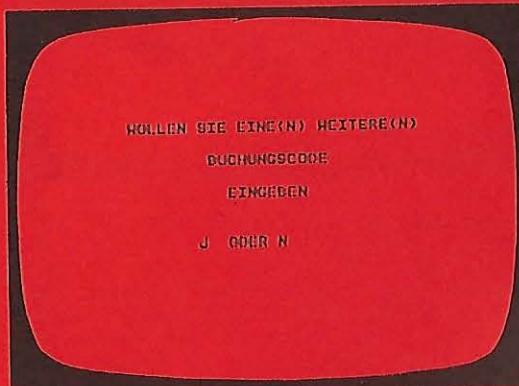
ATARINSIDE



Die neue Eingabe ueberschreibt also die alte nicht einfach, sondern zeigt Ihnen die Doppelbelegung an.

Weckt die neue Eintragung im Ordnung ist, geben sie JA ein. Soll die alte Eintragung bestehen bleiben, dann druecken Sie bitte RETURN.

Es erscheint dann die Anfrage auf dem Bildschirm:



Bei Eingabe von J erscheint wieder die Eingabemaske fuer den Buchungscode (vgl. 1.).

Bei Eingabe von N erscheint auf dem Bildschirm:



N bringt Sie zum Programmende und damit zur Aufforderung zum Diskettenwechsel.

Bei Eingabe von J werden die Buchungscodes ausgegeben.

BUCHUNGS CODE		STAND : 01.10.64
01	UMSATZ WG 1	
10	UMSATZ OBJ 1	
11	UMSATZ OBJ 2	
12	UMSATZ OBJ 3	
20	VERMOEG./ABGRENZG.	
40	PERSONALKOSTEN	
41	RAUMKOSTEN	
43	GELAENDEKOSTEN	
49	WARENKOSTEN	
80	STORNO	
90	BILANZ/GUV-LOCHUNG	

Nach Beendigung des Druckvorgangs erscheint die Aufforderung zum Diskettenwechsel auf dem Bildschirm. Sie gelangen so wieder ins Hauptmenue.

A.F.B. Kontenrahmen

Nachdem Sie F aufgerufen haben, erscheint die Eingabemaske für das Kontobereichungen auf dem Bildschirm:



Im ersten Eingabefeld wird die Kontonummer eingegeben. Die Eingabe muss 5-stellig sein und darf nur aus Ziffern bestehen.

Bei falscher Eingabe springt der Cursor auf die 1. Stelle des Eingabefeldes zurück.

Im zweiten Eingabefeld wird die Bezeichnung zur Kontonummer eingegeben. Die Bezeichnung kann aus maximal 20 Zeichen bestehen. Sie können hier sowohl Zahlen als auch Buchstaben oder andere Zeichen eingeben.

Nach der Eingabe prüft das System, ob die Kontonummer bereits vergeben wurde. Wenn ja, der Fall ist, wird auf dem Bildschirm angezeigt:



Die neue Eingabe überschreibt also die alte nicht einfach, sondern zeigt die Doppelbelegung an.

Wenn die neue Eintragung ok ist, geben Sie bitte J ein. Soll die alte Eintragung bestehen bleiben soll, drücken Sie bitte RETURN.

Es erscheint dann die Aufgabe auf dem Bildschirm:



Bei Eingabe von J erscheint wieder die Eingabemaske für die Kontobereichung (siehe).

Bei Eingabe von N erscheint auf dem Bildschirm:



N bringt Sie zum Programmende und geht zu den Vorbereitungen zum Diskettenwechsel.

BUCHENDEBEZEICHNUNG
AUGUST WILHELM TEST GMBH

STAND : 01.10.84

10000	KASSE
12000	BANK
14000	VORSTELLER
16000	MEHRWERTSTEUER
40000	PERSONALKOSTEN
41000	RAUMKOSTEN
45000	VERWALTUNGSKOSTEN
46000	ZINSEN
49000	WARENKOSTEN
80000	UMSATZ WG 1
81000	ERLÖSSE WG 1
82000	ERLÖSSE WG 2
90000	ERÖFFNUNGSBILANZ
91000	BILANZ
92000	GEWINN/VERLÜSTKONTO

DRUCKEN SIE SIE MÖGLICHKEITEN
VON DRUCKEREN SIE
DIE PUNKTE MIT DER TASTE

P-G: VERANSTALTUNGEN

durchdringen Sie die zehn Minuten mit einer Tasse Kaffee und einem kleinen Snack. Wenn Ihnen dann zusätzliches Zeit benötigt ist, das Programm von der Kartei aus geladen. Es erscheint nach kurzer Zeit.

BUCHHALTUNG
ETWAS FÜR FIRMENDATEI
UND JOURNAL

Das Programm wird weiter geladen.

Nach der Aufforderung zum Einstellen des Druckers wird die Druckeranfrage erscheint auf dem Bildschirm:



Wenn Sie weiter eindringen möchten, drücken Sie die Funktionstaste zurück. Über die ESC-Taste können Sie zum Programm zurück.

AARHUSIDE

A.G.B. Firmendaten, Bankkonto I, Bankkonto II

Nachdem Sie diesen Menüpunkt aufgerufen haben, erscheint auf dem Bildschirm die Eingabemaske



Im ersten Eingabefeld wird der Firmenname eingegeben, maximal 30 Stellen lang sein.

Falls Sie einen alten Namen eingegeben haben, den Sie nicht bearbeiten wollen, erreichen Sie einfach RETUR, Es wird dann nur der alte stehen. Dasselbe gilt fuer alle Ausgaben mit einer Tastenkombination.

Sie koennen dann zu den Eingaben anderer Bankkontos.

Geben Sie die Kontonummer der Firma ein, sie muss maximal 12 Stellen.

In diesem Eingabefeld ist die Bankleitzahl Ihrer Bank einzugeben (8 Stellen).

Name und BLZ der Bank werden im nächsten Eingabefeld eingegeben (max. 20 Stellen).

Wenn Sie auch in diesen Feldern nicht senden wollen, erreichen Sie einfach RL. URS. Es wird dann bei den alten Bezeichnungen.

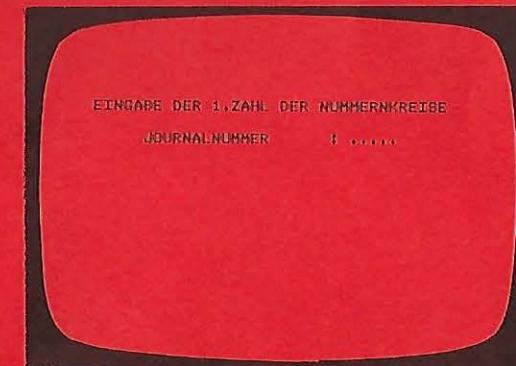
Sie koennen dann zu den Feldern des Bankkontos II. Geben Sie bitte vor, wie unter Bankkonto I beschrieben. Sie koennen hier natuerlich auch das Postscheckkonto eingeben.

WICHTIG ! Sie koennen in dieser Maske nicht zurueckspringen. Wenn Sie nach dem Aufrufen von RL.URS bemerken, dass ein Eintrag falsch ist, muessen Sie erst alle weiteren Eingaben vornehmen und dann den Menüpunkt ein zweites Mal aufrufen, um den falschen Eintrag zu korrigieren.

Nach allen Eingaben erscheint wieder das oben beschriebene Menü, aus dem Sie ueber die ESC-Taste zum Programmende und nach dem Diskettenwechsel zum Hauptmenü gelangen.

A.G.B. durchzimmen

Nachdem Sie diesen Menüpunkt aufgerufen haben, erscheint auf dem Bildschirm die Eingabemaske



Hier geben Sie bitte die jeweils 1. Zahl des von Ihnen festgelegten Nummernkreises fuer die Journalnummer ein. Die Eingabe muss 5-stellig und nur aus Ziffern bestehen. eingegeben werden. Die erste Stelle darf keine 0 (Null) sein. Fuer die erste Stelle der 5-stelligen Nummer muss also eine Zahl zwischen 1 und 9 eingegeben werden.

Bei falscher Eingabe springt der Cursor wieder auf die 1. Stelle des Eingabefeldes. Sollten Sie feststellen, dass Sie eine Zahl falsch eingeschlagen haben, koennen Sie auch hier nicht zurueckspringen. Sie muessen auch hier wieder ueber das Menü dieses Programms erneut aufrufen. Sie koennen die falsche Eingabe dann senden.

Nach der Eingabe erscheint das Menü wieder. Ueber die ESC-Taste gelangen Sie zum Programmende und damit nach dem Diskettenwechsel zum Hauptmenü.

ATARI

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 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®

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

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