

ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 5720
Diskette

DISKETTENBIBLIOTHEK

(c) 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges.mBH

ATARI INSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

ATARI PRIVAT-COMPUTER mit mindestens 32K RAM

ATARI DISKETTENSTATION

ATARI BASIC

ATARINSIDE

LADEN DES PROGRAMMS

Schalten Sie Ihren Computer aus.

Schalten Sie Ihre Diskettenstation ein.

Legen Sie die Programm-Diskette in das Laufwerk ein und schliessen Sie den Diskettenschacht.

Falls Sie zwei Diskettenlaufwerke besitzen, schalten Sie bitte auch die zweite Diskettenstation ein. Dadurch wird Ihnen das Arbeiten mit der DISKETTEN-BIBLIOTHEK erleichtert.

Schalten Sie Ihren Computer ein.

Das Programm wird nun in den Speicherbereich geladen und wird automatisch gestartet.

ATARINSIDE

INHALTSVERZEICHNIS

WAS LEISTET DIESES PROGRAMM.....	1
DOS 2 UND DOS 3 VERSION.....	2
VOR BENUTZUNG DIESES PROGRAMMS.....	2
PROGRAMM BEGINN.....	3
KATALOGISIEREN.....	3
VERZEICHNIS.....	5
DATEI ERGÄNZEN.....	6
AUSKUNFT.....	6
KORRIGIEREN.....	8
SORTIEREN.....	9
PROGRAMMSTART.....	10
ENDE.....	11
HINWEISE FÜR DEN BENUTZER DER DISKETTEN-BIBLIOTHEK.....	11

WAS LEISTET DIESES PROGRAMM

Die DISKETTEN-BIBLIOTHEK macht jedem Besitzer mehrerer Disketten die Arbeit damit leichter und übersichtlicher. In den meisten Fällen werden die Disketten nicht so ausführlich gekennzeichnet, dass man von aussen auf den ersten Blick erkennen kann, welche Programme oder Dateien sich darauf befinden.

Nehmen wir an, Sie suchen ein bestimmtes Programm, haben jedoch vergessen, auf welcher Diskette oder unter welchem Namen es abgelegt wurde, weil es nicht auf dem Etikett notiert wurde.

Ohne die DISKETTEN-BIBLIOTHEK beginnt jetzt eine mühsame Suchprozedur auf jeder Diskette, ob sich das gesuchte Programm dort befindet. Häufig folgt noch ein unnützer Programmstart, weil von einem Programm unterschiedliche Versionen existieren.

Durch die Benutzung der DISKETTEN-BIBLIOTHEK kann man sich diese Arbeit ersparen, denn in ihr werden alle Programme erfasst.

Sie müssen zukünftig Ihre Disketten nur noch fortlaufend nummerieren. Das Suchen und Aufspüren der Programme oder Dateien erledigt blitzschnell die DISKETTEN-BIBLIOTHEK. Dazu wird ein Suchbegriff eingegeben, z.B. ein Filename, eine Programmbeschreibung, ein Datum oder der Verfasser.

In der DISKETTEN-BIBLIOTHEK können Programme direkt gestartet werden und es können Inhaltsverzeichnisse erstellt werden.

ATARINSIDE

DOS 2 UND DOS 3 VERSION

Die DISKETTEN-BIBLIOTHEK enthält zwei verschiedene Versionen dieses Programmes:

Seite A: DOS 2 Version

Seite B: DOS 3 Version.

Bitte achten Sie darauf, dass mit DOS 2 beschriebene Disketten auch nur mit der DOS 2 Version bearbeitet werden dürfen.

Dies gilt entsprechend für die DOS 3 Version.

Sie laufen sonst in Gefahr, Ihre Datenträger zu zerstören.

VOR BENUTZUNG DIESES PROGRAMMS

Benutzen Sie bitte nur mit DOS (also DOS 2 bzw. DOS 3) erstellte Kopien des Programms DISKETTEN-BIBLIOTHEK und nicht die Original-Programmdiskette.

Sie halten sich so die Möglichkeit offen, mehrere oder evtl. auch neue Bibliotheken zu erstellen.

PROGRAMM BEGINN

Nach dem Programmstart erscheint zunächst das Hauptmenü:

ATARI PROGRAMM BIBLIOTHEK HAUPTAUSWAHL	
1. KATALOGISIEREN	5. KORRIGIEREN
2. VERZEICHNIS (DISK)	6. SORTIEREN
3. DATEI ERGÄNZEN	7. PROGRAMMSTART
4. AUSKUNFT	8. ENDE
IHRE WAHL--	

Sie geben entsprechend Ihres Bearbeitungswunsches eine Ziffer von 1 bis 8 ein. Geben Sie nicht eine Ziffer von 1 bis 8 ein, wird die Frage IHRE WAHL solange wiederholt, bis eine richtige Eingabe erfolgt.

KATALOGISIEREN

Mit diesem Befehl können Sie Ihre Diskette in die DISKETTEN-BIBLIOTHEK aufnehmen. Voraussetzung dazu ist je ein freier Sektor, bzw. bei DOS 3 ein Block, auf jeder Diskette, die Sie in die DISKETTEN-BIBLIOTHEK aufnehmen wollen. Auf diesem freien Sektor bzw. Block wird ein File "DISK.CAT" erzeugt. Das File wird die Diskettennummer enthalten, unter der die Diskette in der Bibliothek geführt wird, damit sie jederzeit zweifelsfrei von der DISKETTEN-BIBLIOTHEK identifiziert werden kann. Das Programm meldet sich darauf mit der Nachricht:

DISKETTE-NR. EINGEBEN: (Dnnn)=?

Das Programm fragt zuerst nach einer Diskettennummer, unter der die Diskette in der Bibliothek abgespeichert werden soll. Das Format für diese Nummer ist ein grosses D, direkt gefolgt von einer dreistelligen Zahl - z.B. D001 oder D021.

Diese Nummer sollten Sie später auf das Disketten-Etikett schreiben. Um Verwechslungen zu vermeiden, sollte keine Diskettennummer doppelt vergeben werden.

ATARI INSIDE

Die Diskette "DISKETTEN-BIBLIOTHEK" wird übrigens automatisch unter der Nummer 0000 in die Bibliothek aufgenommen. Falls Sie aber 0000 eingeben, wird die Programmdiskette nach neuen Dateien überprüft und abschliessend erscheint wieder das Menü.

Nun erhalten Sie die Meldung, die Datendiskette in Laufwerk 1 oder 2 einzulegen.

ZUM KATALOGISIEREN DISKETTE
IN STATION X EINLEGEN
WEITER MIT RETURN

Folgen Sie der Anweisung und drücken Sie dann die RETURN-Taste.

Danach erscheint die Inventarliste - mit der Angabe, wieviele Files auf der Diskette vorhanden sind, wieviele Sektoren bzw. Blocks noch frei sind, und mit der Bestätigung der Diskettennummer.

Falls Sie mit nur einer Diskettenstation arbeiten, erscheint die Meldung:

EINLEGEN - PROGRAMMDISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette ein. Bei zwei Diskettenstationen erscheint diese Meldung nicht und der Ablauf wird normal fortgesetzt. Das vom Computer geforderte Unter-Programm dient zur Erstellung je eines Datensatzes per Datei der katalogisierten Diskette, vergleichbar mit einer Karteikarte, bestehend aus je 4 Feldern. Diese erscheinen etwa so auf dem Bildschirm:

ERGAENZUNGEN ZU: (Dateiname)
----- BESCHREIBUNG
----- ART
----- QUELLE
----- DATUM

BESCHREIBUNG:

Das Feld hat eine Länge von 22 Zeichen, darüber hinausgehende Eintragungen werden ignoriert. Hier sollten Sie eine kurze prägnante Beschreibung des Programminhaltes eingeben. Die Eingabe ist, ebenso bei den folgenden 3 Feldern, mit RETURN abzuschliessen.

ART:

Hier kann ein Oberbegriff, d.h. eine für Sie nützliche Klassifizierung der Datei, wie z.B. SPIEL, GRAFIK, TEXTVERARBEITUNG oder MUSIK erfolgen.

QUELLE:

Hier kann z.B. der Programmverfasser oder eine Bezugsperson angegeben werden.

DATUM:

Das 6-stellige Datum wird in der Form TTMMJJ eingegeben, und dient der Kontrolle, wann die "Karteikarte" zuletzt bearbeitet wurde.

Nach der letzten Eingabe von RETURN werden alle Daten zur Kontrolle nochmals aufgelistet. Es erscheint die Aufforderung:

BESTAETIGEN MIT J
WEITER MIT RETURN

Durch Ihre Eingabe von J (ja) werden die Daten in der vorliegenden Form in der Datenbank abgespeichert. Die Eingabe jedes anderen Zeichens oder RETURN bewirkt ein Löschen aller Eintragungen.

Wurde jedoch durch Eingabe von J das Abspeichern veranlasst, erscheint eine neue "Karteikarte", die wie beschrieben ausgefüllt wird. Erst wenn alle Dateien der neu katalogisierten Disketten in dieser Weise einer "Karteikarte" zugeordnet worden sind, kehrt das Programm zur Hauptauswahl zurück.

VERZEICHNIS

Mit diesem Befehl 2 aus der Hauptauswahl werden alle Files der gerade eingelegten Diskette aufgelistet. Bei zwei Diskettenstationen, bitte die Datendiskette in das Laufwerk 2 einlegen. Der Befehl ist identisch mit dem Kommando DIRECTORY unter DOS. Das Programm listet alle Auskünfte auf über Schreibschutz, Dateinamen, belegte Sektoren bzw. Blocks, die Anzahl der Dateien auf dieser Diskette, sowie die Anzahl der noch verbleibenden Sektoren oder Blocks. Mit RETURN kehren Sie wieder in die Hauptauswahl zurück.

ATARINSIDE

DATEI ERGÄNZEN

Mit diesem Befehl 3 in der Hauptauswahl können Sie eine neue "Karteikarte" anfordern, um neue Eintragungen in die Datenbank vorzunehmen. Dieser Befehl dient dazu, um Dateien nachzutragen, die seit der letzten Katalogisierung einer Diskette neu auf dieser erzeugt wurden.

Ebenfalls können Sie auch Ihre Cassetten mit diesem Befehl katalogisieren.

Eine Überprüfung, ob Ihre Eintragungen auf der "Karteikarte" und damit in der Datenbank, den Daten auf dem Datenträger entsprechen, findet nicht statt. Das Format für den Eintrag einer Cassettennummer ist Cnnn (z.B. C001 für die erste Cassette). Wenn das Programm Sie auffordert, die Anzahl der Sektoren bzw. Blocks einzugeben, geben Sie bei der Erfassung von Cassetten stattdessen den Zählwerkstand an, bei dem das Programm beginnt. Die Eintragungen der Cassettennummer und des Zählwerkstandes sind unbedingt notwendig, um das auf Cassette gespeicherte Programm aus PROGLIB starten zu können (7 in der Hauptauswahl).

AUSKUNFT

Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Untermenü:

```

1 NR
2 FILENAME
3 BESCHR.
4 ART
5 QUELLE
6 DATUM
7 SEKTOR
  bzw. BLOCKS bei DOS III
8 ALLE FILES
E ENDE

IHRE WAHL--

```

Das Programm ermöglicht die Durchsuchung der Datenbank nach jeweils einem der acht Suchbegriffe. Die Ihrer Vorentscheidung entsprechende Ziffer geben Sie auf die Frage IHRE WAHL ein. Darauf fragt das Programm nach dem

SUCHBEGRIFF: ?

Geben Sie z.B. auf die Frage IHRE WAHL? die 1 ein, haben Sie festgelegt, dass nach einer Disketten- oder Cassetten-Nummer gesucht werden soll. Auf die Frage nach dem Suchbegriff, muss die zu suchende Disketten- oder Cassetten-Nummer eingegeben werden, z.B. D003 oder C005. Der Suchbegriff dient dem Computer als Index und muss deshalb mit der zugehörigen Eintragung auf der "Karteikarte" (in der Datenbank) im Wortlaut identisch sein. Daraufhin fragt das Programm, wie die Ausgabe der unter dem eingegebenen Suchbegriff aufgefundenen Daten erfolgen soll. Wählen Sie aus drei Möglichkeiten durch Eingabe der entsprechenden Ziffer:

```

1 DETAIL
2 GESAMT
3 AUSDRUCKEN

```

1: Alle aufgefundenen Daten werden in Karteikartenform auf dem Bildschirm ausgegeben.

2: Die aufgefundenen Daten werden auf einer Seite in nachfolgender Form ausgegeben:

NR	FILENAME	BESCHREIBUNG
---	---	---
--	---	---
GEFUNDENE FILES =		

3: Druckausgabe. Geeignet sind alle 80-Zeichendrucker mit Parallelschnittstelle.

Vor der Erstellung einer gedruckten Inhaltsliste sollte jedoch die Datenbank erst sortiert werden (z.B. nach Diskettennummer oder alphabetisch nach Dateinamen). Siehe unter 6 in der Hauptauswahl.



KORRIGIEREN

Mit dem Befehl 5 der Hauptauswahl können Sie Korrekturen in bereits bestehenden "Karteikarten" vornehmen, d.h. einzelne Eintragungen ändern oder die Karteikarte aus der Bibliothek löschen. Es erscheint folgende Auswahl auf dem Bildschirm:

```

AUSWAHL:  1 NR
           2 FILENAME
           3 BESCHR.
           4 ART
           5 QUELLE
           6 DATUM
           7 SEKTOR bzw. BLOCKS
           8 ALLE FILES
           E ENDE (Rückkehr ins Hauptmenü)

           IHRE WAHL --

```

Wie bereits unter 4 (AUSKUNFT) beschrieben, geben Sie auch hier Suchparameter (1 bis 7) und Suchbegriffe ein, z.B.: 1 NUMMER: D001 oder 2 DATEINAME: TEST.BAS oder 7 SEKTOR bzw. BLOCKS: 013 oder 5 QUELLE: ATARI usw.

Darauf erscheint die "Karteikarte" der spezifizierten Datei und dieser Hinweis:

```

FELD-NR. FUER KORREKTUR, D FUER DELETE (LOESCHEN)
WEITER MIT RETURN

```

Felder, die geändert werden sollen, werden durch Eingabe der Feldnummer (1 bis 7) angesteuert (z.B. 3 für Feld 3 PROGRAMMBESCHREIBUNG). Wird statt einer Feldnummer ein D eingegeben (Für DELETE), so werden sämtliche Eintragungen in der Datenbank entfernt. Durch Drücken der RETURN-Taste erhalten Sie die nächste "Karteikarte", bzw. kehren Sie in die Hauptauswahl zurück, sobald alle "Karteikarten" abgearbeitet worden sind, die aufgrund des eingangs eingegebenen Suchbegriffs angefordert wurden.

SORTIEREN

Mit dem Befehl 6 der Hauptauswahl erhalten Sie die Möglichkeit, die gesamte Datenbank in alphanumerischer Reihenfolge zu sortieren. Ein alphanumerisch sortierter Datenstamm verbessert die Übersichtlichkeit von Ausdrucken und vereinfacht die Suche nach Programmen. Es erscheint wieder folgende Auswahl:

```

                ATARI DISKETTEN-BIBLIOTHEK - SORTIEREN

AUSWAHL  1 NR.
          2 FILENAM.
          3 BESCHR.
          4 ART
          5 QUELLE
          6 DATUM
          7 SEKTOR bzw. BLOCKS
          E ENDE (RUECKKEHR ZUR HAUPTAUSWAHL)

          IHRE WAHL--

```

Durch Eingabe der Schlüsselziffer (1 bis 7) bestimmen Sie den Parameter für den Sortiervorgang (z.B. 1 für numerisches Sortieren nach Diskettennummern, 2 für alphabetisches Sortieren der Dateinamen usw.). Die Richtigkeit Ihrer Eingabe müssen Sie zur Kontrolle noch mit J bestätigen. Jede andere Taste, ausser J führt in die Hauptauswahl zurück.

Haben Sie mit J den Sortiervorgang eingeleitet, erhalten Sie eine Checkliste, die Sie darüber informiert, welchen Vorgang des Sortierprogramms der Computer gerade abarbeitet:

```

1 LADE SORTIERPROGRAMM
2 DATENBANK WIRD GELADEN
3 n FILES VORHANDEN
4 SORTIEREN BEGINNT
5 SORTIEREN BEENDET
6 DATEN WERDEN GESICHERT
7 PROGLIB WIRD GELADEN
8 ZURUECK ZUM HAUPTMENUE

```

ANMERKUNG:

Das Sortierprogramm benötigt alle Unterprogramme der DISKETTEN-BIBLIOTHEK. Damit diese vollständig im Arbeitsspeicher des Computers zur Verfügung stehen, beachten Sie bitte die Anweisungen in Kapitel PROGRAMMSTART genau!

PROGRAMMSTART

Mit dem Befehl 7 der Hauptauswahl können Sie ein BASIC-Programm suchen lassen und innerhalb der DISKETTEN-BIBLIOTHEK direkt starten. Geben Sie zunächst den Programmnamen ein, z.B. TEST.BAS (also ohne Laufwerksangabe bzw. Kennzeichnung des Speichermediums wie D: oder C:). Der Computer durchsucht nun die Datenbank nach diesem Programm. Darauf erscheint folgende Meldung auf dem Bildschirm:

EINLEGEN (SPEICHERMEDIUM)---(NR) FUER START VON:
(Dateiname)

BESTAETIGEN MIT J FUER START ODER WEITER MIT RETURN

DISKETTE EINGELEGT (J/N) ?

Bestätigen Sie mit J, dass Sie die Diskette eingelegt haben, wird das Programm sofort gestartet. Jede andere Eingabe ausser J, führt in die Hauptauswahl zurück. Wurde das angegebene Programm nicht aufgefunden, erhalten Sie die Meldung:

GEFUNDENE FILES = 0

Eine andere Fehlermeldung wird ausgegeben, wenn die Datei zwar vorhanden ist, jedoch nicht auf dem in der Datenbank eingetragenen Speichermedium:

TEST.BAS NICHT VORHANDEN

Die Rückkehr in die Hauptauswahl erfolgt dann automatisch.

ANMERKUNG:

Derartige Fehler lassen sich nur durch eine regelmässige Datenbank-Pflege ausschliessen, d.h. um alle grossen Vorteile der DISKETTEN-BIBLIOTHEK ausnutzen zu können, sollten Sie dafür sorgen, dass die Eintragungen in der Datenbank stets mit der Anordnung der Dateien und Programme auf Ihren Speichern übereinstimmt.

ENDE

Mit dem Befehl 8 der Hauptauswahl können Sie das Programm verlassen und zum READY-Prompt des BASIC-Moduls zurückkehren.

HINWEISE FÜR DEN BENUTZER DER DISKETTEN-BIBLIOTHEK

Das Programm ist gegen Fehlbedienungen sehr gut gesichert. Die BREAK-Taste wurde ausser Funktion gesetzt. Das Programm können Sie aus Sicherheitsgründen nur durch Eingabe der 8 aus der Hauptauswahl verlassen. SYSTEM RESET sollten Sie dann benutzen, wenn Sie mit der Eingabe 4 der Hauptauswahl die Aufforderung zum Drucken gegeben haben, jedoch über keinen Drucker verfügen. Der somit nicht ausführbare Druckbefehl lässt sich nur durch SYSTEM RESET abbrechen.

Sollte das Programm Fehlermeldungen ausgeben, sind die Fehlernummern mit denen im DOS-Manual oder BASIC-Manual identisch (z.B. 170 - File nicht gefunden).

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.