

ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 5712
Diskette

TIPP-TRAINER

c 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARI PROGRAMM

DXG 5712
Diskette

TIPP-TRAINER

c 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE

Einführung

Der TIPP-TRAINER ist ein neuartiges Programm um, das Blindschreiben mit zehn Fingern zu erlernen. Es basiert auf der Erfahrung, daß es Anfängern sehr schwer fällt, den Blick von der Tastatur und den Fingern zu lösen, besonders wenn sie schon eine Zeitlang mit dem "Zweifingersuchsystem" geschrieben haben, und sich nun umstellen wollen.

Der TIPP-TRAINER bietet hier eine elegante und die spezifischen Fähigkeiten des Computers ausnutzende Hilfe, um diesen entscheidenden Schritt erheblich zu erleichtern.

Es wird auf dem Bildschirm in hochauflösender Graphik eine Tastatur dargestellt, die dieselben Proportionen wie die Originaltastatur aufweist, zusätzlich jedoch die "Zuständigkeitsbereiche" der einzelnen Finger durch spezifische Farbkombinationen deutlich macht. Das bedeutet, daß man sich beim Üben noch an einer Tastatur orientieren kann, ohne aber auf die Finger zu sehen. Die jeweils gedrückte Taste wird für eine Moment farblich gekennzeichnet, was die Orientierung weiter erleichtert.

Der zu übende Text erscheint in zwei Textfenstern ober- und unterhalb der Tastatur, oben das was getippt werden soll, unten das was getippt wurde, so daß man jederzeit vergleichen kann. Ob richtig oder falsch getippt wurde erkennt man auch ohne genau hinzusehen sofort am Ton der entsteht: ein richtig getipptes Zeichen führt zu dem gewohnten Klicken, ein falsches zu einem weniger angenehmen Geräusch.

Jeder Durchgang wird von einer Fehler- und Tempoauswertung abgeschlossen.

Die Texte befinden sich auf Diskettendateien und werden vom Programm geladen, man braucht lediglich die Nummer des Textes einzugeben. Wer alle mitgelieferten Übungen sicher beherrscht, oder von vornherein mit anderen Übungen bzw. Texten arbeiten möchte, kann sich diese jederzeit mit einem Hilfsprogramm erstellen, und vom TIPP-TRAINER aus wieder laden.

Hier nun eine konkrete Beschreibung des Umgangs mit dem TIPP-TRAINER:

Gerätevoraussetzung

*** ATARI Privatcomputer
- mindestens 32 K RAM -

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

ATARI Diskettenstation

Laden der Diskette

- Speicherkapazität mindestens 32 K RAM -

1. Schalten Sie Ihren Computer aus.
2. Schalten Sie die Diskettenstation ein.
3. Legen Sie die Programm-Diskette in das Laufwerk ein und schließen Sie den Disketten-Schacht.
4. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm wird nun in den Speicherbereich geladen und wird automatisch gestartet.

Nach dem Laden benötigt das Programm noch etwa 10 Sekunden zum Initialisieren und zum Aufbau der Graphik und der Textfenster, dann erscheint "Drücke START".

Zum Programm

Nach dem Drücke der gelben START-Taste wird gefragt:

Welche Übungen sollen geladen werden ?

Auf der Programmdiskette befinden sich die Übungen 1 - 12. Geben Sie eine Zahl in diesem Bereich und RETURN ein. Sollten bei der Eingabe oder beim Laden Fehler auftreten, so werden diese entsprechend angezeigt und Sie können nochmal beginnen. Nachdem die gewünschte Übung geladen ist wird noch gefragt:

Zeit stoppen (J/N) ?

Für diese und weitere Fragen gilt, daß Sie dem Computer Ihre Wahl durch Drücken von einem der Buchstaben (J-Ja/N-Nein) mitteilen können, andere Eingaben werden ignoriert. Es erscheint:

Mit Start geht's los !

wenn Sie ein 'J' drücken.

Die Uhr läuft also in dem Moment an, in dem Sie die START-Taste drücken. Gleichzeitig erscheint über dem ersten zu tippenden Zeichen ein hellroter Cursor. Es ist sozusagen die "READY" Meldung, und Sie können nun mit dem Schreibtraining beginnen. Dieser Cursor wandert Ihren Eingaben entsprechend weiter und zeigt immer auf das Zeichen, das Sie als nächstes tippen sollen.

Während des Übens stehen Ihnen noch zwei Sonderfunktionen zur Verfügung:

Die RETURN und die ESC-Taste.

Mit RETURN können Sie jederzeit eine einzelne Zeile weiterschieben, auch wenn sie noch nicht zu Ende geschrieben ist. Mit ESC kann der Rest der Übung bis zum Ende überblättert werden. Dabei ist zu beachten, daß die dann erfolgende Fehler- und Tempoauswertung sich auf die Zeichen bezieht, die Sie tatsächlich getippt haben. Sie können

also mit RETURN und ESC einen bestimmten Teil aus einer Übung herausnehmen, und erhalten dann auch nur für diesen Teil die Auswertung.

Diese Auswertung erfolgt nach jeder zu Ende getippten oder mit ESC abgeschlossenen Übung. Es wird die Anzahl der insgesamt getippten Zeichen angegeben, die Fehler, absolut und in Prozent, und welche Fehler am häufigsten aufgetreten sind. Hier werden die Zeichen angegeben die nicht getroffen wurden, nicht diejenigen die stattdessen angeschlagen wurden. Wenn die Frage 'Zeit stoppen (J/N) ?' am Anfang mit 'J' beantwortet wurde, wird auch noch das Tempo in Anschläge pro Minute angegeben. Unter den drei Zeilen mit der Auswertung steht nun:

Nochmal (RETURN/N) ?

mit RETURN können Sie einfach dieselbe Übung noch einmal von vorne beginnen. Wenn Sie ein 'N' tippen sieht das untere Textfenster so aus:

Neue Übung laden (L),

zurück (Z) oder abbrechen (A) ?

Ein 'Z' bringt Sie wieder zu der Frage

Nochmal (RETURN/N) ?

Zurück und ein 'A' können Sie tippen, wenn Sie keine Lust mehr haben und ein anderes Programm laden möchten. Wenn Sie ein 'L' tippen sieht das Programm nach, welche Übungen sich auf der zur Zeit eingelegten Diskette befinden, und kommt dann z.B. zu folgendem Ergebnis:

Auswahl: Übung 1,2,3,4,5,6,7,8,

9,10,11,12,50,51

Andere Diskette (A), Übung laden (L);

neue Übung erstellen (E) ?

Wenn Sie bereits neue Übungen auf einer anderen Diskette erstellt haben, können Sie sich diese mit 'A' noch einmal anlisten lassen. Zum Laden einer Übung tippen Sie 'L' und beantworten die Frage 'Welche ?' mit der gewünschten Nummer und RETURN. Nach dem Laden geht das Programm an den Anfang zurück, und Sie können mit dem Training fortfahren. Auch hier gilt, daß eventuelle Eingabe- oder Ladefehler entsprechend angezeigt werden, und Ihnen die Möglichkeit gegeben wird, noch einmal zu beginnen. Mit der Auswahl 'E' gelangen Sie in das Hilfsprogramm mit dem Sie sich eigene Übungstexte erstellen können. Die hierzu notwendigen Erklärungen liefert dieses Programm selbst.

Tips zum Schreibtraining

Das wichtigste ist zunächst die Grundstellung: Der kleine Finger der linken Hand gehört aus das 'A', die folgenden entsprechend auf 'S', 'D' und 'F'. Bei der rechten Hand kommt der Zeigefinger auf 'J', die anderen auf 'K', 'L' und ';'. Alle anderen Tasten werden relativ zu dieser Grundstellung erreicht, und nach jedem Anschlag geht der betreffende Finger wieder in seine Grundstellung zurück. Zur Erinnerung welcher Finger für welche Tasten zuständig ist, ist dies in der ersten Zeile unter der Tastatur in Abkürzungen angegeben, aber in erster Linie wird die Orientierung dadurch erleichtert, daß jedem Finger seine eigene Farbkombination auf der Tastatur zugeordnet ist.

Zunächst sollten nur die Buchstaben der Grundstellung geübt werden, bis man sie sicher beherrscht. Dann sollten Sie nach und nach weitere Buchstaben dazunehmen. Die Übungen 1 - 10 sind nach diesem Schema aufgebaut. Vielleicht sollte man sich ein bestimmtes Ziel setzen, z.B. unter 1 % Fehler bei

über 80 Anschläge pro Minute, ehe man an die nächste Übung geht. Grundsätzlich gilt hier jedoch, zuerst auf Fehlerfreiheit hin zu üben, dann erst auf Tempo. Aus diesem Grund wurde das Messen des Tempos auch wahlweise gestaltet.

Wenn alle Buchstaben des Alphabets sicher und zügig getroffen werden, kann man sich an die Großbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen machen. Die SHIFT-Taste wird immer mit dem kleinen Finger der jeweils nicht anschlagenden Hand betätigt. Sonderzeichen die über SHIFT erreicht werden, sind nicht auf der Tastatur des TIPP-TRAINERS dargestellt. Hier muß man sich auf herkömmlichem Wege merken, wo sie liegen. Als Text-Beispiele sind die Übungen 11 und 12 beigelegt, sie enthalten jeweils den ersten Abschnitt aus 'Der Fänger im Roggen' von J.D.Salinger und 'Der Fall' von Albert Camus.

Sollten Sie an weitergehenden Tips, wie Fingergymnastik oder dem Aufbau von Briefen, interessiert sein, so ist Ihnen eins der üblichen Selbstunterrichtbücher zu diesem Thema zu empfehlen, die in jeder Buchhandlung erhältlich sind.

Nun bleibt nur noch übrig Ihnen viel Erfolg mit diesem Programm zu wünschen.

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.