

# ATARI®

ATARI PROGRAMM

TXG 9512  
Cassette

TIPP-TRAINER

c 1983 Jegliche Rechte vorbehalten  
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM

TXG 9512  
Cassette

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 einen 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.

Im TIPP-TRAINER sind 10, der Länge und Schwierigkeit nach sortierte, Übungen enthalten, mit insgesamt ca. 4000 Zeichen. Das Umschalten erfolgt durch einfaches Eingeben der Nummer des gewünschten Textes.

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

#### Gerätevoraussetzungen

\*\*\* ATARI Privatcomputer  
- mindestens 16 K RAM -

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

ATARI Programm-Recorder

#### Laden der Cassette

- Speicherkapazität mindestens 16 K RAM -

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Auf Ihrem Fernsehgerät erscheint das Wort READY.
2. Legen Sie die Programm-Cassette in den Programm-Recorder ein, spulen Sie zum Bandanfang zurück und dann drücken Sie bitte die PLAY-Taste.
3. Geben Sie über die Computer-Tastatur CLOAD ein und drücken Sie RETURN.
4. Nachdem der Piepton ertönt, drücken Sie die RETURN-Taste. Das Programm wird nun in den Speicherbereich geladen. Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint READY auf dem Bildschirm.
5. Geben Sie über die Computer-Tastatur RUN und drücken Sie RETURN. Das Programm wird automatisch gestartet.

Der Ladevorgang dauert ca. 4 Minuten.

#### Zum Programm

Nach dem Laden zeichnet das Programm zunächst die Graphik mit der Tastatur auf den Bildschirm. Dann fragt es:

Mit welcher Übung soll begonnen werden?

Es stehen die Übungen 1 bis 10 zur Verfügung. Geben Sie eine Zahl in diesem Bereich und RETURN ein. Die gewünschte Übung erscheint dann im oberen Textfenster und im unteren wird

Zeit stoppen (J/N) ?

gefragt. 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. In diesem Fall 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. Er 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



von 'Der Fänger im Roggen' von J.D.Salinger  
und 'Der Fall' von Albert Camus.

Sollten Sie an weitergehenden Tips, wie Finger-  
gymnastik oder dem Aufbau von Briefen, interessiert  
sein, so ist Ihnen eins der üblichen Selbstunter-  
richtbücher 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

18-21  
3-10

# 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