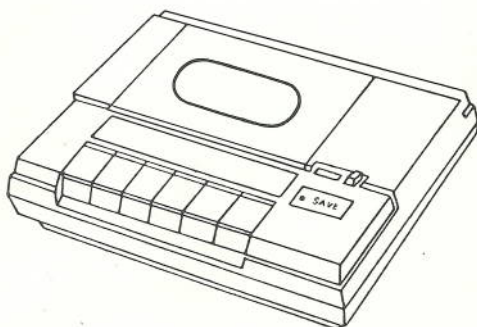


PROGRAMOVÝ MAGNETOFON

ATARI®
XC12™



Návod k obsluze.

Čtete:

Zajištění přesnosti dokumentace výrobku v tomto návodu byle věnováno veškeré úsilí. Protože však společnost Atari neustále zlepšuje a modernizuje své počítačové hardware i software, nemůže zaručit správnost tištěných materiálů po datu jejich publikace a zřídá se zodpovědnosti za změny, chyby nebo chybějící části.

Reprodukování tohoto dokumentu nebo jakékoliv části jeho obsahu není dovoleno bez zvláštního písemného souhlasu společnosti Atari. ATARI a XC12 jsou chráněné obchodní značky společnosti Atari.

1986 Atari Corp.

Všchna práva vyhrazena.

Tento magnetofon je určen pro počítače ATARI XE, 800XL, 400XL, 800 a 400.



Obsah

	Str.
Ovládací tlačítka a konektory	4
Funkce tlačítek	4
Propojení	5
Zavádění programů z kazety	5
Ukládání programů na kazetu	6
Rušení radiového a televizního příjmu	7

Ovládací tlačítka a konektory.

(Popis obrázku.)

Counter reset	nulování počítadla
Counter	počítadlo
Cassette loading door	víko kazetového prostoru
Save indicator	Indikace ukládání dat
Pause	tlačítko Stop
Stop/Eject	zastavení chodu/otevření víka
F.FWD.	rychle vpřed
Rewind	rychle vzad
Play	reprodukce
Record	záznam
I/O Cable	vstupní/výstupní kabel

Funkce tlačítek.

REC (záznam) umožňuje počítači ukládat (nahrávat) programy nebo data na kazetu. Nahrávání spustíte stlačením tlačítka REC.

PLAY přehrává pásek, takže počítač může z kazety číst informace. Ke spuštění posuvu pásku však musíte také stlačit některou klávesu na klávesnici počítače (obvykle je to klávesa RETURN).

REWIND rychle převíjí pásek zpět.

F.FWD. rychle převíjí pásek dopředu.

STOP/EJECT při jednom stlačení ukončuje posuv pásku. Při opětovném stlačení otvírá víko s kazetou.

PAUSE zastavuje dočasně během záznamu nebo reprodukce činnost magnetofonu. Při jednom stlačení tlačítka se činnost zastaví, opětovným stlačením dojde k obnovení původní činnosti.

COUNTER RESET nuluje počítadlo. Počítadlo Vám pomáhá při hledání programu na kazetě — za předpokladu, že jste si zaznamenali stav počítadla při spouštění nahrávky programu.

P o p o j e n í .

Připojte vstupní /výstupní kabel na zadní stranu Vašeho počítače ATARI do konektoru, označeného PERIPHERAL.

Zapněte Váš televizor a počítač. Na televizní obrazovce se objeví nápis READY, který znamená, že systém je připraven k činnosti.

Z a v á d ě n í p r o g r a m ů z k a z e t y .

Vložte do Vašeho programového zapisovače (magnetofonu) kazetu s programem. Použijete-li kazety, která byla předem nahrána, převiňte pásek na jeho začátek a pokračujte krokem I.

Používáte-li kazetu s Vaším vlastním programem, vyhledejte požadovaný program za pomoci tlačítek pro rychlé převíjení a údaje počítadla, jehož stav jste si poznamenali při nahrávání programu.

- (1) Napište na klávesnici počítače CLOAD a stlačte RETURN. Počítač Vám pípnutím připomene, že máte na magnetofonu stlačit tlačítko PLAY.
- (2) Po stlačení tlačítka PLAY na magnetofonu stlačte opět RETURN na klávesnici počítače. Pásek se začne posunovat a Váš počítač zavede program do své paměti.
Objeví-li se během postupu zavádění programu na Vaší televizní obrazovce zpráva Error 143 nebo Error 138, je pravděpodobně příliš dlouhý zaváděcí pásek (nemagnetický pásek, navinutý na začátku vlastního magnetického pásku) ve Vaší kazetě. Výsledkem toho je, že počítač se pokouší číst data, avšak ta se na pásku nenalézají. Převíňte proto pásek opět na začátek a pak jej převíňte dopředu asi o deset čísel počítadla. Opakujte zaváděcí postup.
- (3) Zastavení pásku znamená, že Váš program byl kompletně zaveden z kazety do počítače. Na televizní obrazovce se objeví nápis READY.
- (4) Program, který jste zavedli do počítače, rozběhnete napaáním RUN na klávesnici počítače a stlačením RETURN.

Ukládání programů na kazetu.

Vložte do magnetofonu kazetu. Ukládáte-li program na kazaetu, která již obsahuje jiné programy, převíňte pomocí tlačítka pro rychlé převíjení pásek na konec poslední ho nahraného programu. Pak ještě převíňte pásek asi o deset nebo více čísel počítadla (abyste si byli jisti, že nepře-

písěte dřívější záznam) a poznamenejte si stav počítadla. Tím jste připraveni k nahrání dalšího programu. Pokračujte krokem 3.

- (1) Přetočte pásek na začátek.
- (2) Ukládáte-li program na prázdnou kazetu, vynulujte počítadlo. Převířte pásek asi o deset čísel počítadla dopředu (na 010). Tím se dostanete za zaváděcí pásek a jste připraveni k záznamu; viz krok 3.
- (3) Napište na klávesnici počítače CSAVE a stlačte RETURN. Dvojitým pípnutím Vám počítač připomene, že máte na magnetofonu stlačit tlačítko RECORD. Pak opět stlačte RETURN. Magnetofon začne nahrávat.
- (4) Zastavení pásku Vám signalizuje, že Váš program byl celý uložen na kazetu. Na obrazovce televizoru se objeví nápis READY. Kazety mají na zadní straně dvě plošky (viz obrázek), které umožňují provedení nahrávky. Chcete-li zabezpečit Vaše nahrané programy nebo data před neúmyslným smazáním, vylomte po skončení nahrávky tyto plošky na obou stranách kazety. (Všechny nahrané kazety jsou prodávány s vylomenými ploškami.)

Rušení radiového a televizního příjmu.

Jako mnohá elektrická zařízení, tak i toto příslušenství počítače Atari využívá a produkuje vysokofrekvenční energii. Neníli řádně instalováno, může být příčinou rušení radiového nebo televizního příjmu.

Myslíte-li si, že Vaše zařízení je příčinou rušení Vašeho radiového nebo televizního příjmu, zkuste jej vypnout a znovu zapnout. Zmizí-li rušení při vypnutí zařízení, je pravděpodobné, že je toto zařízení příčinou rušení. Rušení můžete ovlivnit vyzkoušením následujících doporučení. Zlousky provádějte se zapnutým zařízením.

- Změňte polohu radiové nebo televizní antény.
- Změňte polohu zařízení vzhledem k radiopřijímači nebo televizoru.
- Umístěte zařízení dále od radiopřijímače nebo televizoru.
- Připojte zařízení do jiné síťové zásuvky než do které je připojen radiopřijímač televizor.

Nepodaří-li se Vám ani potom odstranit rušení, spojte se s Vaším Atari servisem.

Basic

1. STOP + OPTION
2. ZAPNUT PRŮJ
3. SIE
4. RETURN (left key)
5. STOP + OPTION + RETURN
(S + O) dvakrát - tím se odstraní
a kurzor na obrazovce