

ADAM™

GUIDE D'ENTRETIEN ET D'UTILISATION

IMPORTANT!

Ce manuel vous donne des informations importantes sur l'utilisation et l'entretien de votre ordinateur **ADAM™**

A lire absolument!

Vérification du fonctionnement
Conseils d'utilisation
Recherche des causes
d'anomalies éventuelles
Informations utiles

CONSEILS GÉNÉRAUX

A) BRANCHEMENT SUR LE SECTEUR

Assurez-vous que ADAM™ est branché sur le secteur (220 V). Il est conseillé de ne pas brancher ADAM™ et des appareils électriques à moteur (aspirateur, réfrigérateur, etc.) sur la même prise. Par contre, un téléviseur ou un moniteur sont acceptables.

Votre ADAM™ risque de ne pas fonctionner correctement si :

- a) le voltage du secteur varie (orages ou tempêtes),
- b) si vous habitez dans un quartier où les chutes de tension sont fréquentes.

B) CASSETTES DIGITALES

Les cassettes digitales peuvent être abîmées par des champs magnétiques.

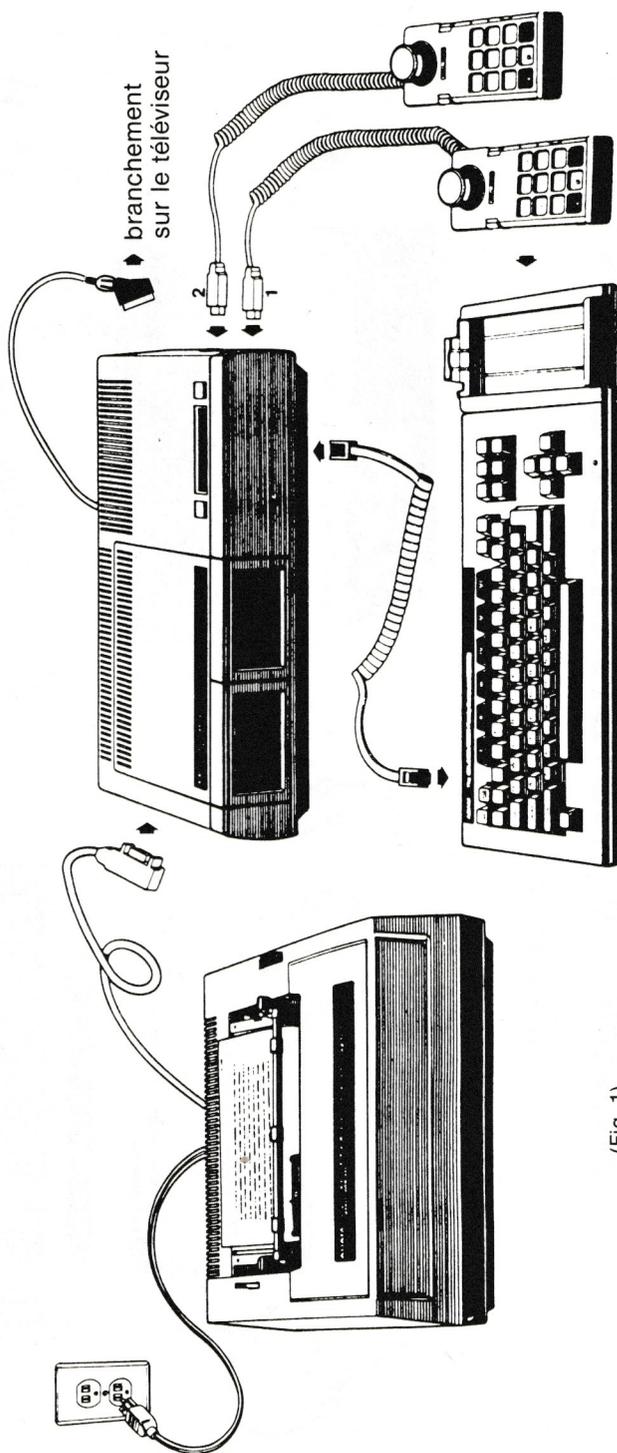
- a) Ne pas poser les cassettes digitales sur votre téléviseur, ni sur votre imprimante, ou sur tout autre appareil électrique. Placez les toujours à une distance minimale de 30 cm de votre imprimante.
- b) N'éteignez pas ADAM™ en laissant une cassette dans l'unité de lecture.
- c) N'ouvrez jamais le couvercle de l'unité de lecture pendant qu'une cassette tourne.

TABLE DES MATIÈRES

1	Vérification de l'ensemble du système	2
	Vérification du clavier	5
	Vérification des boîtiers de contrôle	6
	Vérification de l'unité de lecture et des cassettes digitales	7
	Vérification de l'imprimante	9
	Réglage de la qualité d'impression	13
	Vérification du fonctionnement d'une cassette de jeu	15
2	Touches	17
	Traitement de texte	17
	SmartBASIC™	21
3	Remarques complémentaires	23

SCHÉMA DE MONTAGE

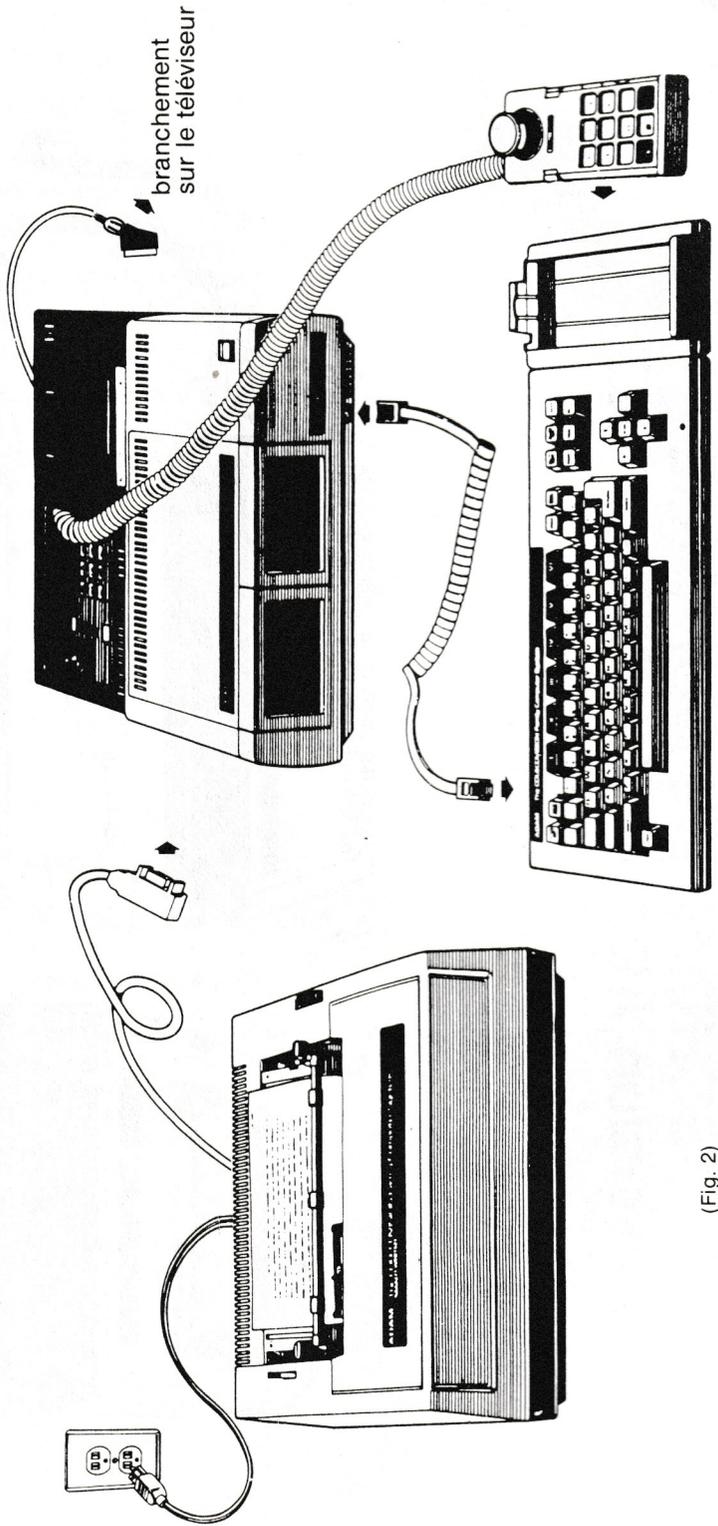
Version ADAM™ INDEPENDANT



(Fig. 1)

SCHÉMA DE MONTAGE ADAM™ VERSION MODULE N°3

(branchement sur console de jeu ColecoVision™)



(Fig. 2)

VÉRIFICATION DU BON FONCTIONNEMENT DE VOTRE ADAM™

Une fois que vous aurez branché LA CHAÎNE MICRO INFORMATIQUE ADAM™, ce guide vous permettra de vérifier le bon fonctionnement de tous ses organes.

- IMPORTANT :**
- Ne pas utiliser d'autres câbles, composants ou marguerites que ceux fournis par CBS Electronics.
 - Ne pas allumer votre chaîne ni l'éteindre si une cassette est dans l'unité de lecture.

VÉRIFICATION DE L'ENSEMBLE DU SYSTÈME

Etape 1

Vérifiez qu'il n'y a pas de cassette dans l'unité de lecture et qu'il n'y a pas non plus de cartouche de jeu insérée dans le logement de la console. Mettez le contact en position "ON" (MARCHE).

Le voyant rouge situé en bas à droite du clavier doit s'allumer. Vous devez entendre le ronronnement de l'imprimante; le chariot de l'imprimante doit se déplacer vers la gauche et se mettre en position de départ. Si le chariot ne se déplace pas automatiquement, attendez quelques secondes, puis faites glisser le chariot vers la gauche et poussez le bouton "RESET" vers vous.

Si l'ordinateur ne s'allume pas, vérifiez les points suivants :

- L'interrupteur situé derrière l'imprimante doit être en position "ON" (MARCHE).
- Le bouton RESET de l'ordinateur doit être facilement manipulable. Vérifiez qu'il n'est pas bloqué vers l'avant (Fig. 3).
- Pour la version autonome d'ADAM™, vérifiez que le bouton RESET des cartouches de jeu n'est pas également bloqué vers l'avant. Pour la version ADAM™ Module n° 3, le boîtier d'alimentation de la console CBS ColecoVision™ ne doit pas être branché et l'interrupteur "ON/OFF" (MARCHE/ARRÊT) de cette console doit être en position "OFF".
- Le cordon qui sort derrière l'imprimante doit être branché sur le côté gauche de l'unité mémoire.
- Le cordon à spirales du clavier doit être branché sur l'avant ou sur le côté de l'unité mémoire.
- Le cordon d'alimentation doit être branché sur une prise secteur (220 V).
- Vérifiez que la prise est alimentée en branchant sur elle un autre appareil électrique (lampe).
- Placez une feuille dans l'imprimante.
- Tournez le rouleau pour faire avancer le papier (Fig. 6) afin de vérifier que le mécanisme n'est pas bloqué.
- **LORSQUE VOUS ALLUMEZ VOTRE ORDINATEUR, LE CHARIOT DOIT SE DÉPLACER VERS LA GAUCHE ET LA "MARGUERITE" DOIT SE METTRE EN POSITION (ELLE TOURNE, SE DÉPLACE DE 2 CENTIMÈTRES VERS LA DROITE ET S'ARRÊTE). SI TOUT D'ABORD LA MARGUERITE BOUGE VERS LA DROITE, PUISQUE LE CHARIOT BOUGE VERS LA GAUCHE ET/OU SE BLOQUE, COUPEZ ALORS LE CONTACT ET CONSULTEZ LA PAGE "VÉRIFICATION DE L'IMPRIMANTE".**



(position normale)

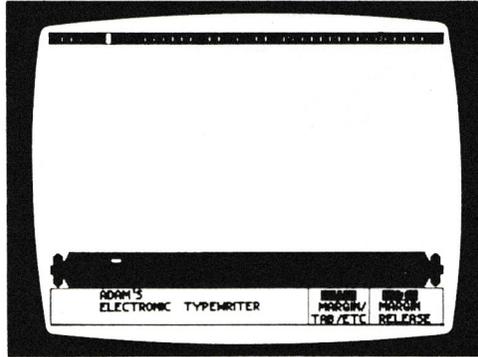


(position "Reset")

(Fig. 3) Bouton "Reset" de l'ordinateur

Etape 2

Une fois que votre ordinateur est sous tension, le voyant rouge du clavier s'allume. Branchez votre téléviseur. L'écran "machine à écrire électronique" s'affiche immédiatement.



S'il n'y pas d'image, vérifiez les points suivants :

- Pour la version Module n° 3: assurez-vous que le cordon Peritel de la console de jeu CBS ColecoVision™ est bien raccordé à votre récepteur TV.
- Vérifiez que la console est bien raccordée à l'unité mémoire.
- Si vous branchez la console de jeux avec l'adaptateur antenne CBS Electronics, assurez-vous que vous êtes sur le bon canal.
- Pour la version ADAM™ indépendant, vérifiez que le cordon de l'unité mémoire est bien raccordé au téléviseur et que tous les éléments sont bien raccordés entre eux.
- Dans tous les cas, vérifiez que le téléviseur est bien branché et que la prise est alimentée.

Si l'image sur l'écran n'est pas nette :

- Revoir le réglage du téléviseur (balayage, intensité lumière).
- Si vous branchez la console ColecoVision™ par l'intermédiaire de l'adaptateur antenne, assurez-vous que vous êtes sur le bon canal.
- Eloignez l'ordinateur du téléviseur.
- Branchez l'ordinateur et le téléviseur sur des prises séparées pour éviter toute interférence.

Si il n'y a pas de couleur ou si les couleurs ne sont pas satisfaisantes :

- Ajuster les couleurs sur une émission de TV normale. Nota : la couleur ne peut être ajustée quand vous êtes en branchement Peritel.

Si l'image n'est pas parfaitement centrée ou bien si elle est trop grande :

- Essayez d'ajuster le réglage vertical et horizontal de votre téléviseur.

VÉRIFICATION DU CLAVIER

En mode Machine à Ecrire :

Avant d'introduire une feuille de papier.

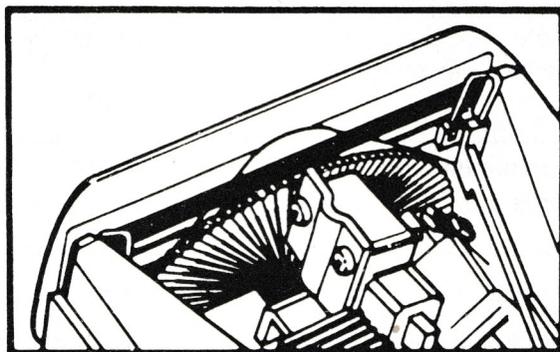
Il est plus facile d'insérer le papier dans l'imprimante si le chariot n'est pas positionné à l'extrême gauche.

S'il se trouve à l'extrême gauche, ramenez-le de quelques centimètres vers la droite. **NE FORCEZ PAS.** Si le chariot se bloque, attendez 30 secondes que l'ordinateur relâche le chariot, puis glissez-le vers la droite.

Introduire une feuille de papier sur le rouleau de l'imprimante. Si la feuille s'accroche sur le guide en plastique, soulevez celui-ci avec soin et faites passer la feuille en dessous.

Puis vérifiez que l'imprimante est équipée d'une marguerite et d'un ruban (reportez-vous aux pages traitant de la mise en place du ruban et de la marguerite). Assurez-vous que le ruban est positionné entre le guide en plastique et la marguerite.

Pour tendre le ruban : tournez le bouton pour faire avancer le ruban dans le sens des aiguilles d'une montre. Le ruban ne doit pas être pris dans les tiges de la marguerite.



Pour vérifier si le clavier fonctionne correctement, tapez n'importe quelle phrase.

Pendant que vous tapez, les lettres doivent apparaître sur l'écran et être imprimées sur la feuille de papier. Vous entendez une tonalité après avoir frappé chaque touche.

Si la "machine à écrire électronique" ne marche pas :

- Vérifiez que le voyant sur le clavier est allumé. Dans le cas contraire, revoir les procédures indiquées dans le Manuel de Mise en Service.
- Vérifiez que le cordon derrière le clavier est bien branché à l'avant de l'unité mémoire. Notez qu'il faut utiliser uniquement le cordon fourni avec ADAM™. Ne le remplacez jamais par un autre cordon.

S'il n'apparaît que des majuscules :

- Poussez la touche LOCK une fois.

Si vous n'entendez pas les tonalités ou si elles sont trop fortes :

- Ajustez le volume de votre téléviseur.

Certaines touches de commande, les touches Dialogue, les touches à flèche et les touches de contrôle ne fonctionnent pas pendant l'utilisation de la machine à écrire électronique. La touche WILD CARD sera utilisée plus tard.

VÉRIFICATION DES BOITIERS DE CONTRÔLE

En utilisant le système traitement de texte, appuyez sur les touches marquées de 1 à 9 du boîtier de contrôle. Vous entendrez une tonalité chaque fois que vous entrez un chiffre et, en même temps, le chiffre s'affichera sur l'écran. En appuyant sur \neq le symbole retour (◀) apparaîtra sur l'écran. En manipulant le levier de direction, le curseur se déplacera dans la même direction. En appuyant sur un des deux pulseurs latéraux, le curseur se déplacera à la première lettre de la première ligne.

Si les caractères n'apparaissent pas et que le curseur ne se déplace pas :

- Vérifiez que le cordon à spirales du boîtier de contrôle est bien branché soit sur la console CBS ColecoVision™ (version Module n°3) soit sur le côté droit de l'unité mémoire. N'utiliser que le boîtier n° 1.
- Refaire les essais des phases 1 et 2.

Si vous n'entendez pas les tonalités :

- Ajustez le volume de votre téléviseur.
- Appuyez sur la touche II (options écrans), puis sur la touche V (son total).

Autres informations

Le boîtier de contrôle n'a pas de fonction directe avec le SmartBASIC™. Cependant, il est possible de programmer les boîtiers en utilisant la fonction PDL. Reportez-vous au manuel concernant le SmartBASIC™ pour en savoir davantage.

Chaque SUPER JEU nécessite une autre utilisation du boîtier de contrôle. Lisez pour chaque jeu la notice fournie.

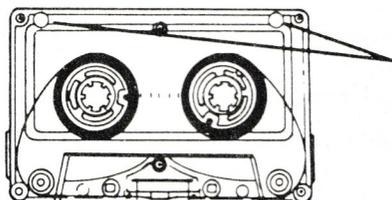
Si le boîtier ne fonctionne pas pendant un jeu :

- Vérifiez que le joueur n° 1 utilise le boîtier branché dans l'emplacement indiqué "1" et que le joueur n° 2 utilise celui de l'emplacement marqué "2".

VÉRIFICATION DE L'UNITÉ DE LECTURE ET DES CASSETTES DIGITALES

Introduisez une cassette vierge dans l'unité de lecture. Le couvercle de l'unité de lecture s'ouvre en appuyant sur le levier de déblocage. Introduisez la cassette (côté avant, l'étiquette étant dirigée vers l'extérieur, c'est-à-dire vers vous). Refermez le capot de l'unité de lecture. Ne forcez jamais. Cependant il est normal d'exercer une légère pression. Si la cassette n'est pas bien en place, sortez-la et réessayez de nouveau.

La cassette digitale doit être introduite avec la bande vers le bas et les "trous de positionnement" en haut vers l'intérieur.



Trous de positionnement

UTILISATION DES CASSETTES DIGITALES POUR LE TRAITEMENT DE TEXTE

Insérez une cassette vierge dans l'unité de lecture. Appuyez sur la touche GET et puis sur la touche dialogue VI (GET), puis sur la touche III (Lecteur A). La liste des fichiers doit apparaître sur l'écran. S'il n'y a pas de fichiers enregistrés sur la cassette, aucun nom n'apparaîtra sur la liste des fichiers.

Si la liste des fichiers n'apparaît pas et que le message "CANNOT ACCESS THIS FILE" (FICHIER INACCESSIBLE) apparaît,

En cas de non fonctionnement :

- Vérifiez que vous n'avez pas mis un Super Jeu à la place d'une autre cassette. Il n'y a pas de fichiers dans un Super Jeu.
- Vérifiez que la cassette digitale est bien en place, l'étiquette vers vous, et la bande vers le bas. Le capot doit être fermé.

Il est courant d'enregistrer les fichiers très importants deux fois - sur deux cassettes digitales séparées ! Nous vous recommandons cette méthode afin d'éviter tous problèmes.

CHARGEMENT DES PROGRAMMES

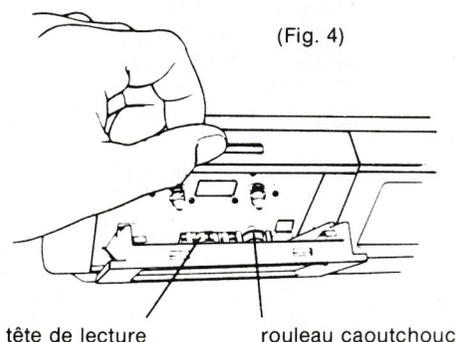
Pour charger vos cassettes digitales pré-programmées, il suffit d'introduire la cassette dans l'unité de lecture et d'appuyer sur le bouton "RESET COMPUTER". Les données qui n'ont pas été sauvegardées préalablement vont disparaître, après utilisation du RESET COMPUTER.

Faites la même chose avec la cassette SmartBASIC™ pour charger le programme langage ainsi que pour la cassette digitale des Super Jeux.

Si vous n'arrivez pas à faire marcher toutes les cassettes digitales, il est possible que le dérèglement vienne de l'unité de lecture. Si c'est uniquement la cassette digitale qui ne charge pas, le problème peut provenir de la cassette elle-même. Comme tout autre "système à mémoire magnétique, ADAM™ peut parfois ne pas lire une cassette digitale. Dans ce cas, ouvrez l'unité de lecture une fois que la cassette s'est arrêtée de tourner, enlevez-la, et essayez de l'introduire à nouveau.

Si, malgré plusieurs essais, vous avez des résultats négatifs, suivez les instructions ci-après :

- Enlevez la cassette digitale et vérifiez que son rouleau en caoutchouc tourne librement. Pour tester ce rouleau, utilisez une gomme propre au bout d'un crayon. Faites tourner le rouleau avec soin pour vérifier qu'il tourne. Prenez soin d'éviter de toucher la tête de lecture.
- Nettoyez avec soin la tête de lecture avec un coton tige humecté d'alcool à 90°.
- Si la bande à l'intérieur de la cassette semble être mal embobinée, tapotez doucement les deux côtés de la cassette contre une surface dure. Répétez ce geste jusqu'à ce que la bande reprenne une place normale.



ENLÈVEMENT DE L'UNITÉ DE LECTURE

S'il est nécessaire d'enlever l'unité de lecture, suivez les procédures ci-dessous :

Enlèvement de l'unité de lecture

S'IL EST NÉCESSAIRE D'ENLEVER L'UNITÉ DE LECTURE, SUIVEZ LES PROCÉDURES CI-DESSOUS :

Pour éviter d'abîmer votre unité de lecture, il faut suivre très précisément ces indications :

NOTE : Avant de commencer, enlevez toute cassette digitale et éteignez ADAM™.

1. Enlevez le couvercle de l'unité mémoire en insérant une pièce de monnaie dans la fente sur le côté droit du couvercle. En tournant la pièce, le couvercle se lèvera (voir Fig. 5A).
2. Enlevez les deux prises de connection de câbles 1A et 1B situées sur l'unité mémoire à droite des "ports d'extension" en tirant doucement le grand cordon vers le haut (Fig. 5B).
3. Enlevez les 3 vis marquées A, B et C (TERRE) et les 2 rondelles qui relient l'unité de lecture à l'unité de mémoire en utilisant un tournevis cruciforme (Fig. 5B).
4. En tenant l'unité de lecture par le haut, tirez-la vers l'avant et sortez-la de la console.

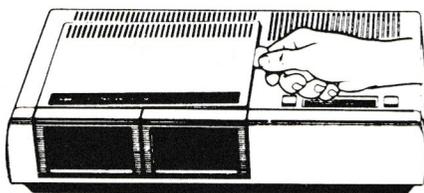
REPLACEMENT DE L'UNITÉ DE LECTURE

Remplacement de l'unité de lecture

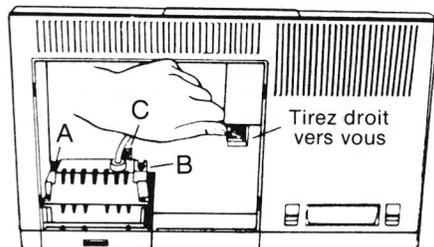
NOTE: — Avant de commencer l'opération, assurez-vous que le système est éteint.

— Laissez ouvert le capot de l'unité de lecture jusqu'à ce qu'elle soit fixée à l'unité mémoire.

1. Insérez les taquets situés sous l'unité de lecture dans les encoches situées sur le fond de l'unité de mémoire.
2. Glissez l'unité mémoire pour que la fiche de terre s'aligne avec le point de l'unité mémoire marqué C (TERRE).
3. Mettez deux vis et deux rondelles sur les points marqués A et B.
4. Mettez une vis sur le point marqué C "GROUND" (TERRE).
5. Serrez ces 3 vis, sans trop forcer.
6. Branchez le connecteur (9 broches) de l'unité de lecture sur la prise marquée 1A.
7. Branchez le connecteur (8 broches) de l'unité de lecture sur la prise marquée 1B. Alignez avec soin les trous et les broches, car la moindre erreur empêchera votre unité de lecture de fonctionner.
8. Pour replacer le couvercle, mettez le côté étiqueté vers l'avant, insérez les taquets dans les encoches sur le côté gauche, puis encliquetez-le d'une légère pression.



(Fig. 5a) Couvercle de l'unité mémoire



(Fig. 5b) Démontage de l'unité de lecture

VÉRIFICATION DE L'IMPRIMANTE

Eteignez d'abord l'appareil. Poussez le chariot complètement vers la droite (Fig. 7). Allumez ensuite l'imprimante et observez la séquence des mouvements suivants :

1. Le chariot doit aller complètement à gauche de l'imprimante.
2. La marguerite doit pivoter sur elle-même.
3. Le rouleau doit avancer d'une ligne.
4. Le chariot doit se déplacer de 2 cm (approx.) vers la droite.

En traitement de texte, frappez une phrase au choix.

Appuyez sur la touche "PRINT" (impression), puis sur la touche dialogue IV (PRINT SCREEN) (impression écran) et sur la touche V (PRINT) (impression). L'imprimante doit frapper la totalité du texte qui est apparu sur l'écran.

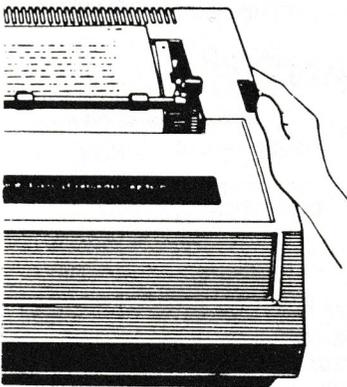
Attention : Pour toute intervention de maintenance ou réglage de l'imprimante, éteignez l'appareil pour votre sécurité. Les réglages devront s'effectuer avec prudence et sans jamais forcer.

Si les mouvements ne suivent pas cette séquence, vérifiez les points suivants :

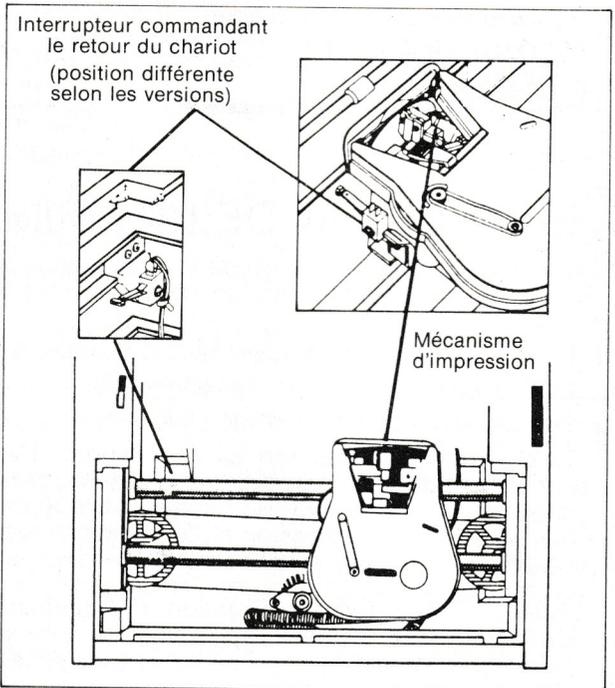
- Tournez la molette qui fait avancer le papier (Fig. 6) pour vérifier que le mécanisme ne se bloque pas. Faites ceci dès que votre imprimante paraît être bloquée.
- Eteignez l'imprimante, enlevez le couvercle de l'imprimante (voir ci-dessous) et examinez l'interrupteur commandant le retour du chariot (Fig. 8) qui se situe sur le côté gauche du chariot. Si les contacts se trouvent écartés, même légèrement (Fig. 9), pliez-les pour que celui du haut soit parallèle à la base de l'imprimante et que les deux contacts se touchent (Fig. 8). Cette intervention devrait remettre votre imprimante en état de marche.
- Vérifiez que rien ne puisse bloquer le mouvement du chariot.
- Vérifiez que le câble est bien encliqueté (Fig. 10).
- Les "barres" (Fig. 10) sur lesquelles le mécanisme d'impression glisse, nécessitent parfois du lubrifiant. Utilisez du lubrifiant synthétique sec. Appliquez-le avec un chiffon propre en essuyant les barres. Utilisez très peu de lubrifiant. Ne pas utiliser d'huile.
- Eteignez l'imprimante, attendez 10 minutes et essayez de nouveau.

Notes : Pour enlever ou remplacer le couvercle de l'imprimante :

1. Attendez que le chariot puisse se déplacer librement et centrez-le.
2. Tenez le bord arrière du couvercle par ses deux extrémités.
3. Pliez légèrement le bord arrière du couvercle pour que son centre se bombe vers le haut.
4. Soulevez le bord arrière du couvercle pour l'enlever ou baissez-le pour le remettre en gardant le bord avant bien inséré dans son logement.
5. Voir figure 11.

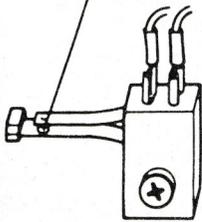


(Fig. 6)



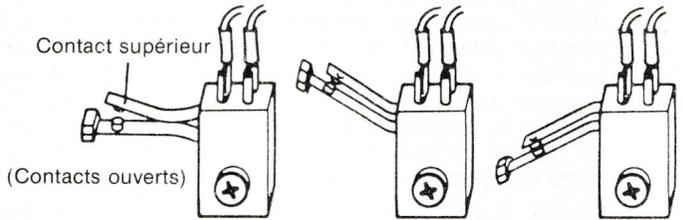
(Fig. 7)

Contacts électriques



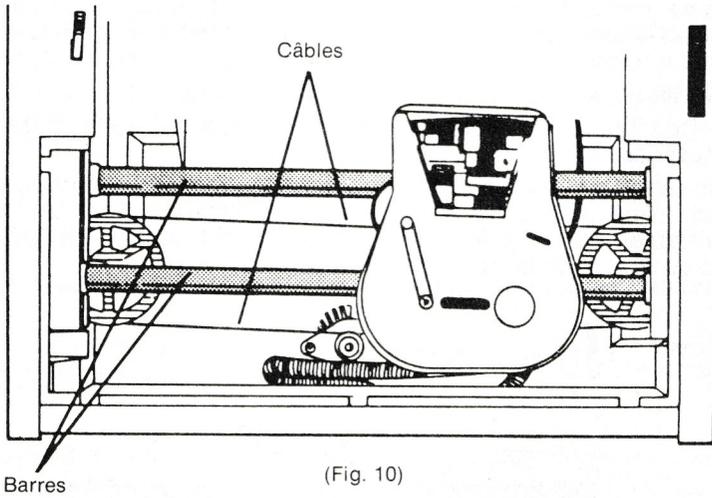
(Fig. 8) Position correcte

Contacts non parallèles à la base de l'imprimante

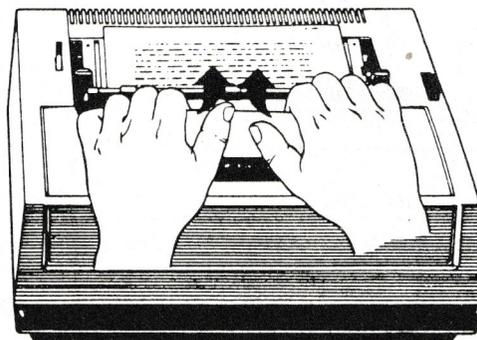


(Fig. 9) Positions incorrectes

Interrupteur commandant le retour du chariot



(Fig. 10)



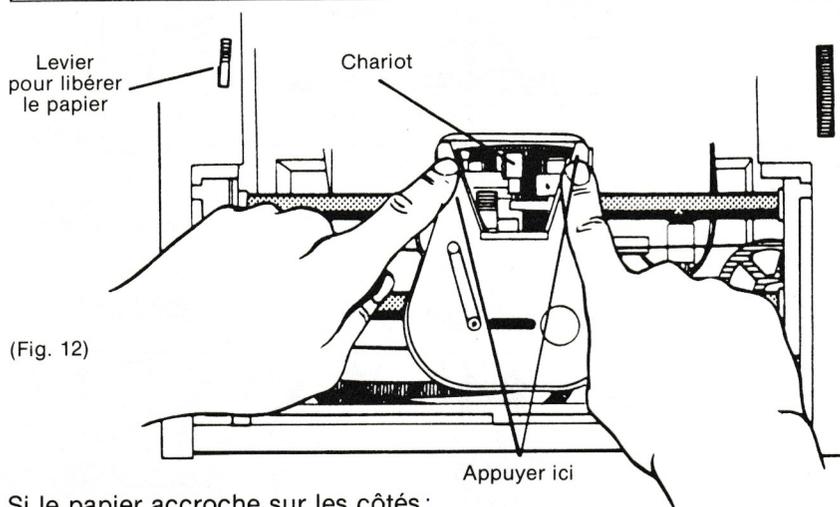
(Fig. 11)

L'imprimante marche correctement, mais les caractères frappés ne sont pas ceux qui s'impriment :

- La marguerite est peut-être mal alignée. Tirez le bouton "COMPUTER RESET" vers vous, frappez de nouveau la phrase. Si le défaut persiste, éteignez l'imprimante. Soulevez son couvercle, centrez le chariot. Appuyez sur les deux cliquets en plastique situés sous le porte-ruban de chaque côté du chariot en les rapprochant l'un de l'autre. Soulevez le chariot et vérifiez que la marguerite n'a pas de pétales cassés et qu'elle est bien encastrée. Le trou carré de la marguerite doit être fermement fixé à la tête d'impression.
- Vérifiez que la marguerite est bien celle fournie par CBS Electronics et donc spécifique à votre ADAM™.
- Vérifiez qu'il n'y a pas d'obstacle à l'intérieur de l'imprimante qui pourrait éventuellement empêcher le bon fonctionnement de la marguerite.

Si les caractères imprimés ne sont pas nets ou sont coupés :

- Appuyez sur le chariot comme indiqué sur Fig. 12.
- Vérifiez que le ruban se déroule correctement et qu'il n'est pas froissé. Vérifiez la tension du ruban en tournant le bouton qui avance le ruban dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Révérifiez que la marguerite est bien en position.
- La tête d'impression est peut-être mal alignée. Suivre la procédure ci-dessous :
- Si le ruban n'avance pas, enlevez la cartouche, faites faire quelques tours (dans le sens des aiguilles d'une montre) au système d'entraînement (sous le bouton qui sert à faire avancer le ruban). Replacez ensuite la cartouche et refaites un essai.



Si le papier accroche sur les côtés :

- Utilisez du papier plus étroit. ADAM™ accepte tous types de papier avec une largeur maximum de 21 x 29,7.
- Le levier qui libère le papier doit être poussé vers l'arrière pour que le papier ne glisse pas.

Si le bruit vous paraît anormal :

- Si vous entendez un bruit de vibration, vérifiez que l'imprimante est posée sur une surface homogène. Afin de minimiser le bruit de l'imprimante, évitez de la poser sur une surface en matière plastique ou sur une table en verre. Il est conseillé de vous procurer un tapis de machine à écrire et de le poser sous l'imprimante.
- Si vous entendez un ronronnement fort ou si le "rouleau" n'avance pas, tournez plusieurs fois le bouton qui sert à avancer le papier.

Si le chargeur de papier semble trop serré ou si le bouton qui fait avancer le papier semble également trop serré :

- Insérez six feuilles de papier à la fois pour diminuer la tension. Après cela, une feuille de papier doit avancer plus facilement.
- Appliquez du silicone ou un produit équivalent sur le côté intérieur et sur les dents de la molette de défilement du papier et faites la tourner plusieurs fois (voir Fig. 5).

Si les dernières lignes sur la page sont trop rapprochées (défaut d'espacement vertical) :

- Si vous utilisez du papier ordinaire, mettez une seconde feuille derrière la première.
- Si vous utilisez du papier en continu, vous devez vous procurer le chargeur de papier en continu (vendu séparément).

QUALITÉ D'IMPRESSION GUIDE DE RÉGLAGE

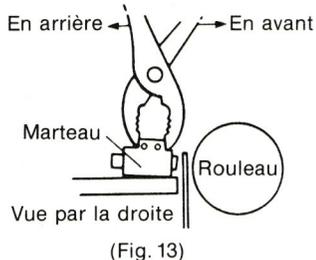
La procédure suivante doit être exécutée avec soin pour éviter d'abîmer l'appareil.

Si votre imprimante frappe trop légèrement le haut ou le bas des caractères, suivez les indications ci-dessous :

EXEMPLE :

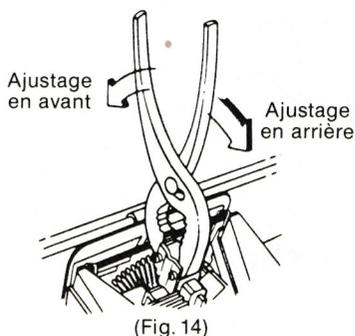
Si le haut des caractères s'imprime faiblement, réglez le marteau légèrement en avant (Fig. 14)

Pour ce réglage, positionnez vos pinces sur le marteau comme indiqué en Fig. 13.

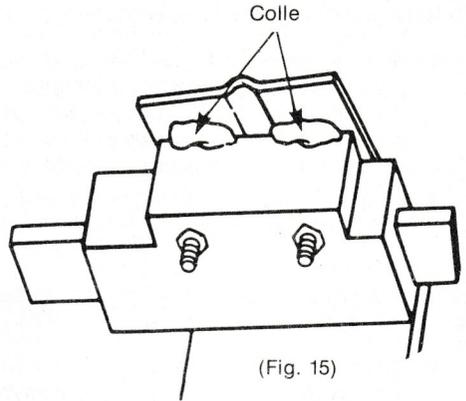


EXEMPLE :

Si le bas des caractères s'imprime faiblement, réglez le marteau légèrement en arrière (Fig. 14).



Si le réglage est parfait, vous pouvez appliquer deux gouttes de colle cyanoacrylate pour coller le système définitivement (Voir Fig. 15).

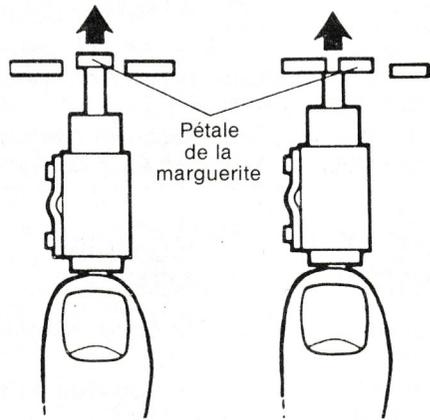


(Fig. 15)

Si les caractères ne sont qu'à moitié imprimés ou s'ils sont imprimés en double, ajuster le marteau de la manière suivante :

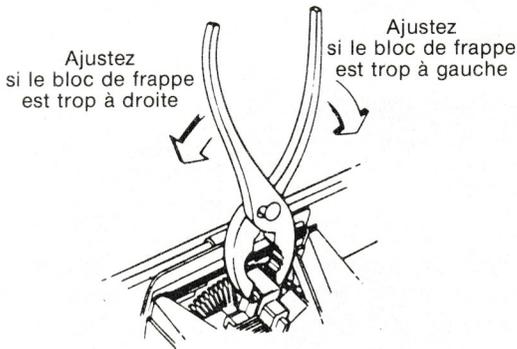
EXEMPLE: }

- A. Enlever le couvercle de l'imprimante.
- B. Allumez le système et insérez une feuille de papier.
- C. Faites avancer la tête d'impression en utilisant la barre d'espacement jusqu'au centre de la page, et puis frappez sur la touche VI en appuyant simultanément sur la touche "SHIFT".
- D. Poussez vers l'avant le marteau avec votre pouce et vérifiez si le bloc de frappe est parfaitement centré sur un "pétale" de la marguerite (Fig. 16, 17 et 18).
- E. Si le bloc de frappe n'est pas centré sur le pétale de la marguerite, réglez-le comme indiqué en Fig. 19.

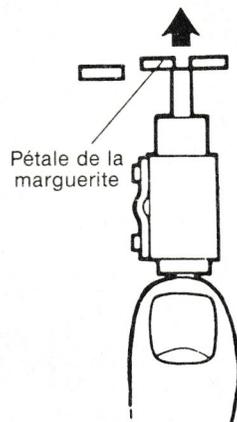


(Fig. 16)
Bloc de frappe centré

(Fig. 17)
Bloc de frappe trop à gauche



(Fig. 19)



(Fig. 18)
Bloc de frappe trop à droite

Pour la version Module n°3, appuyez sur le bouton remise en jeu de la console. Le logo ColecoVision doit apparaître sur l'écran.

Si le logo n'apparaît pas, éteignez le système, enlevez la cartouche.

- Revérifiez les étapes 1 et 2 (pages 2 et 4).
- Refaites le test ci-dessus.

Pendant le jeu, s'il n'y a pas de son :

- Réglez le volume sur votre téléviseur.

Si les boîtiers de contrôle ne fonctionnent pas :

- Vérifiez le branchement des boîtiers dans leurs prises, soit sur le côté droit de l'ordinateur, soit sur la console de jeu CBS ColecoVision.
- Vérifiez que le joueur n°1 utilise le boîtier branché à la prise marquée 1 et que le joueur n°2 utilise le boîtier branché à la prise marquée 2.

TOUCHES TRAITEMENT DE TEXTE

TOUCHES A FLÈCHE

Les touches à flèche peuvent être utilisées pour déplacer le curseur sur l'écran de droite à gauche ou de haut en bas.

Pour sauter une ligne, utilisez la touche 

La barre d'espacement permet de déplacer le curseur avec renvoi de ligne à chaque fois que celui-ci touche le bord droit de l'écran.

En option "FENÊTRE MOBILE", utilisez la touche à flèche du bas pour passer à la ligne.

ESPACE DE TRAVAIL SATURÉ

La majorité des utilisateurs estime que des listings de texte trop importants sont durs à manipuler. C'est pourquoi, au bout de 5 pages dactylographiées, un signal sonore vous avertit que votre espace de travail est saturé.

Un message "ESPACE DE TRAVAIL SATURÉ" s'affiche sur l'écran. Vous devez alors imprimer ou stocker le texte que vous avez frappé. Vous pourrez alors effacer l'espace de travail.

SOULIGNEMENT

Quand vous vous servez de la fonction soulignement, assurez-vous que chaque caractère et espace des mots choisis sont bien soulignés de la barre rouge.

Utilisez la touche "EFFACEMENT SOULIGNEMENT" pour enlever la barre rouge.

CLAVIER

La touche SHIFT permet d'accéder aux caractères majuscules. Pour bloquer le système en majuscules, appuyez sur la touche LOCK; pour revenir en frappe minuscule, appuyez de nouveau sur cette même touche. Un signal sonore retentit à chaque caractère frappé. Le son est plus grave quand il s'agit de majuscule.

Si vous appuyez sur une touche, que le caractère n'apparaît pas sur l'écran et qu'un son grave se fait entendre, vérifiez les messages écran. Sans doute avez-vous oublié de finir une opération ou une manœuvre.

MARGE, TABULATION, TYPE DE PAPIER

Vous pouvez à volonté déterminer les marges, les interlignes et le type de papier sur lequel vous allez travailler.

Si vous avez à frapper un texte sur des lignes ne dépassant pas 36 caractères, vous pouvez rester en format standard. Si vos lignes sont plus longues, il est préférable de passer en mode "FENÊTRE MOBILE".

Si votre marge horizontale est trop serrée, certains mots seront coupés de manière aléatoire. Il faut donc que la marge horizontale soit au minimum égale au nombre de caractères du plus long mot de votre texte.

DÉPLACEMENT - COPIER

Le volume du texte à déplacer ou à copier est égal à la valeur d'un écran plein. Si le texte sur lequel vous voulez intervenir est plus long, recommencez l'opération de base.

Après avoir déplacé ou copié un texte, vérifiez toujours que vous n'avez pas oublié les espaces entre les mots et qu'aucun caractère n'est venu en chevaucher un autre.

IMPRESSION

Si vous avez un problème en cours d'impression, appuyez sur la touche ARRÊT IMPRESSION, puis sur IMPRESSION pour relancer la frappe.

Si vous voulez reprendre votre texte depuis le début, appuyez sur RETOUR/ TRAITEMENT DE TEXTE.

L'imprimante de ADAM™ accepte tous les types et formats de papiers standards.

Si vous lancez l'impression de plusieurs pages, n'oubliez pas de marquer d'un repère l'endroit où la machine doit s'arrêter afin pour vous de mettre une autre feuille sur le rouleau.

FICHIERS COMBINÉS

Vous pouvez combiner plusieurs fichiers entre eux et les imprimer à la suite. Attention, les marges de tous les fichiers s'aligneront sur celles du dernier fichier que vous aurez fait apparaître sur l'écran.

C'est pourquoi il vous faudra vérifier si tout est correct avant de lancer l'impression. Méfiez-vous également des résidus de texte pouvant subsister dans l'espace de travail quand vous appelez un fichier. Il est donc préférable de demander un effacement total avant de sortir un fichier sur écran.

L'addition de fichiers trop longs peut également saturer l'espace de travail. Dans ce cas, appuyez sur la touche RETOUR/TRAITEMENT DE TEXTE et l'espace de travail ne gardera du dernier fichier rentré que le volume de texte qu'il pourra encore accepter.

RENOVI A LA LIGNE

A la fin de chaque ligne pleine, ADAM™ vous renvoie automatiquement à la ligne. Si, par contre, une phrase n'atteint pas la marge de droite, vous devez appuyer sur la touche RETURN. Pour créer une ligne blanche, utilisez la touche RETURN ou la barre d'espacement, mais jamais la touche à flèche du bas.

Si, à la fin d'une ligne, vous appuyez sur RETURN et que vous entendez un son grave, appuyez sur INSERT puis sur RETURN puis sur VI (ordre final).

Pour séparer des paragraphes, insérez plusieurs lignes blanches. Une ligne blanche qui sur l'écran ne se termine pas par le signe (◀) ne sera pas prise en compte par ADAM™.

VALIDATION DES INSTRUCTIONS

Après chaque ligne d'instruction, n'oubliez pas d'appuyer sur la touche RETURN pour la validation de celle-ci. Si vous avez oublié de le faire, déplacez votre curseur tout le long de la phrase jusqu'au dernier caractère et appuyez sur RETURN.

RECHERCHE/REMPACEMENT

Quand vous êtes en fonction recherche, ADAM™ ne fait pas de distinction entre les caractères majuscules et minuscules, ce qui ne sera pas le cas dans la fonction remplacement.

Il se peut que vous recherchiez ou que vous vouliez remplacer des textes comprenant des points, guillemets, virgules, apostrophes, etc., mais vous n'avez pas à en tenir compte.

Vous ne pouvez pas rechercher ou remplacer une phrase plus longue que la place prévue sur l'écran.

FICHIERS BASIC

Le langage SmartBASIC™ a été conçu pour admettre des programmes qui auront été frappés et mémorisés par l'intermédiaire du traitement de texte.

ENREGISTREMENT/ACCÈS

Si vous essayez d'accéder à un fichier ou d'en enregistrer un nouveau et qu'un message d'erreur s'affiche, essayez de nouveau. Si le message réapparaît, utilisez une nouvelle cassette vierge.

Si vous avez déjà un texte sur votre écran et que vous rentrez un nouveau fichier issu d'une cassette, le nouveau texte viendra se placer sur la ligne située juste sous le curseur.

Un fichier auquel vous avez accédé reste enregistré sur la cassette digitale. Si vous effectuez des modifications sur ce fichier, vous ne pourrez pas le réintroduire sous le même nom. Pour y parvenir, contentez-vous d'appuyer sur la touche dialogue VI. Si vous omettez d'effectuer cette opération, un signal sonore retentira et un message écran vous préviendra que le nom du fichier est déjà utilisé.

Si vous verrouillez un programme en BASIC, vous ne pourrez pas l'effacer en mode traitement de texte. Pour y parvenir, vous devrez d'abord le déverrouiller en BASIC.

Si vous saturez une cassette digitale, un message écran vous préviendra. Il faudra alors changer de cassette ou effacer des fichiers inutiles.

Il est possible d'imprimer la liste des fichiers. Pour cela, vous devez passer en mode BASIC et faire un appel CATALOG.

Si vous ne voulez enregistrer qu'une partie de texte soulignée, assurez-vous que la barre rouge souligne bien tous les mots et espaces de votre texte. Si, dans ce texte, certains mots sont déjà soulignés en noir, le soulignement ne rentrera pas en mémoire.

MARGES HORIZONTALES OU VERTICALES

L'échelle de marge horizontale située en haut de l'écran vous indique la position réelle de votre curseur par rapport à une page de texte dactylographiée. Cette indication sera particulièrement utile quand vous travaillerez en format standard.

Le curseur situé sur la marge verticale vous indique l'espace restant sur votre feuille.

SmartBASIC™

Ne coupez pas et ne mettez pas en marche ADAM™ tant qu'une cassette est contenue dans l'unité de lecture. En tirant le bouton RESET, vous effacerez toutes les données non préservées sur cassette digitale. N'oubliez pas d'enlever la cassette BASIC et d'introduire une cassette vierge avant de sauvegarder un programme.

HAUTE RÉOLUTION GRAPHIQUE

La haute résolution graphique est de 256 x 192. Assez souvent les 7 premières lignes n'apparaissent pas sur certains téléviseurs.

PROGRAMMATION

Etudiez attentivement les notices contenues dans la boîte de ADAM™.

Apprenez où doivent se situer les espaces. Un espace oublié ou en trop et ADAM™ vous sanctionnera par un message d'erreur.

Quand vous ouvrez un nouveau programme, le SmartBASIC™ ne peut deviner la place dont vous allez avoir besoin. Il tient donc en réserve tout le reste de l'espace équivalent à celui d'une cassette digitale.

Au moment où vous finissez votre programme, les espaces mémoires mis de côté sont restitués pour la suite de la programmation.

IMPRESSION

Pour demander une édition d'un programme sur imprimante, vous devez passer par la commande PR =. (Reportez-vous au livre de programmation fourni avec ADAM™).

Si vous tapez "CONTROL P", l'imprimante frappera le texte inscrit sur l'écran. Attention, si vous essayez d'arrêter la frappe en cours, vous aurez tous les risques de perdre le programme. Si vous effectuez un "CONTROL C", l'imprimante ne s'arrêtera pas. Vous devez attendre que le texte soit frappé avant de continuer votre programmation.

Si, au début, vous connaissez des difficultés de sauvegarde des programmes, demandez une impression pour ne pas les perdre totalement.

ARRÊTER UN PROGRAMME

Pour arrêter un programme en train de tourner, appuyez sur les touches "CONTROL C". IL existe certains programmes qui ne peuvent être arrêtés avec cette instruction. Exemple : 10 GET QS: GOTO 10.

Seule la touche RESET pourra arrêter ce genre de programme.

PROGRAMMATION EN LANGAGE MACHINE

Si vous voulez programmer en langage machine, protégez l'espace mémoire dans lequel vous allez travailler par l'instruction LOMEM :

L'exemple ci-dessous vous donne un espace de 100 Octets.

Estimez la place nécessaire pour laisser assez de mémoire à la programmation BASIC.

LOMEM: 28100

Frappez votre programme en langage machine à partir de l'adresse 28000. CALL 28000 appellera votre sous-programme.

INSTRUCTION "GET"

L'instruction GET permet d'attraper un caractère du clavier. Assurez-vous de bien utiliser l'instruction "GET" avec une variable chaîne de caractère (A\$).

```
10 d$ = CHR$(4)
20 PRINT d$; "open test"
30 PRINT d$; "write test"
40 FOR i = 1 TO 5
50 PRINT i;
60 NEXT
70 PRINT d$; "close test"
80 PRINT d$; "open test"
90 PRINT d$; "read test"
100 FOR i = 1 TO 5
110 GET a$
120 PRINT a$;
130 NEXT i
140 PRINT d$; "close test"
```

ZÉRO

Le nombre 0 et la lettre O se distinguent par le trait qui barre le nombre sur l'écran et le clavier. Par contre, à l'impression, ces deux caractères sont tout à fait semblables.

NOMBRES ENTIERS

ADAM™ peut arrondir les chiffres pour obtenir des nombres entiers. Utilisez dans ce cas la fonction INT.

Exemple: INT (100*n + 5)/100 pour arrondir à la centaine la plus proche
INT (n + 5) pour arrondir au nombre entier le plus proche.

REMARQUES

Il se peut qu'à de rares occasions, vous n'avez pas de réponse en tapant sur le clavier. Dans ce cas, débranchez et rebranchez le clavier de l'unité centrale en laissant le système sous tension.

Comme tout équipement électronique, ADAM™ doit être utilisé et disposé dans un endroit suffisamment aéré et loin de toute source intense de chaleur.

Les événements d'aération doivent être libres et dégagés pour laisser libre la circulation de l'air.

Préservez la longévité de votre ADAM™ en coupant le contact quand vous ne vous en servez pas et en le laissant refroidir de temps en temps.

Il est préférable d'ôter la cassette BASIC après chargement pour éviter les risques d'usure, les fausses manœuvres et la démagnétisation causée par les coupures de courant.

Adam™, SmartBasic™, ColecoVision™ sont des marques déposées appartenant à Coleco Industries Inc. © 1983.

CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc.



Boîte Postale 50016
Z.I. Paris Nord II
95945 Roissy Charles de Gaulle Cedex