P O Č Í T A Č

ATARI 800 XL

Návod k obsluze.

O B S A H .

	Str.
NOVÝ VÝKONNÝ DOMÁCÍ POČÍTAČ	2
UVEDENÍ POČÍTAČE DO CHODU	4
TESTOVÁNÍ SYSTÉMU	6
PROGRAMOVÉ VYBAVENÍ	8
KLÁVESNICE	9
PŘÍKAZY	9
GRAFIKA	14
ATARI BASIC	15
BUDOVÁNÍ SYSTÉMU	19
LITERATURA	20
ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD	21
ÚDRŽBA	22
DŮLEŽITÉ INFORMACE O SOFTWARE	23
DALŠÍ ZDROJE INFORMACÍ	24
ZAPOJENÍ VÝVODŮ KONEKTORŮ	25
TECHNICKÉ ÚDAJE	28
UPOZORNĚNÍ	30

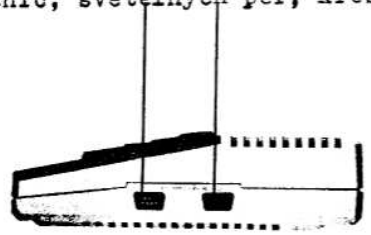
Nový výkonný domácí počítač.

ATARI 800XL Vás zve do vzrušujícího světa informační revoluce. Disponuje výkonnou 64k pamětí RAM, která Vám umožňuje pustit se do malých obchodních transakcí a využít přes 2000 připravených programů. Po připojení 800XL k Vašemu televizoru můžete na jeho obrazovce psát a napsané upravovat, tvořit originální grafické návrhy a programovat v jazyce ATARI BASIC, kterým počítač disponuje.

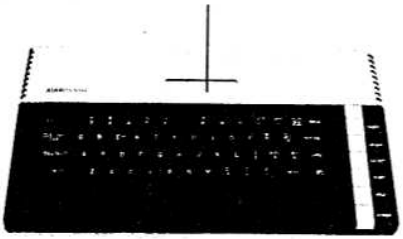
Váš počítač Vám zprostředkuje přístup k rozsáhlé rodině výrobků ATARI. S odpovídajícím příslušenstvím a programy můžete komponovat hudbu, hrát počítačové hry, komunikovat s dalšími majiteli domácího počítače ATARI, nebo vést Vaše domácí účetnictví.

V této instrukční brožuře se dovíte, jak připojit ATARI 800XL k Vašemu televizoru.

OVLÁDACÍ VSTUPY - pro připojení pákových ovládačů /joystick/, otočných ovládačů /paddle/, číselných klávesnic, světelných per, kreslících tabulek.



ŠTĚRBINA SE ZÁSUVKOU PRO KAZETOVOU PAMĚŤ ROM /Cartridge/. Kazetové paměti poskytují rychlé a snadné zavedení programů do paměti počítače.



UVEDENÍ POČÍTAČE DO CHODU.

K uvedení počítače ATARI 800XL do chodu potřebujete zobrazovací jednotku, buď televizor, nejlépe barevný, nebo počítačový monitor. Před propojováním počítače s napáječem a dalšími zařízeními se přesvědčte, že vypínač napájení na zadní straně počítače je v poloze "vypnuto".

1. Připojení počítače k televizoru.

   Z anténního konektoru na zadní straně Vašeho televizoru odpojte anténu.

   Jeden konec koaxiálního kabelu připojte do zásuvky, označené na zadní straně počítače "television".

   Druhý konec kabelu připojte na zadní straně Vašeho televizoru do anténního konektoru.

2. Připojení počítače k video monitoru.

   Jeden konec monitorového kabelu s pětipólovou zástrčkou na konci (není součástí dodávky počítače) připojte do zásuvky, označené na zadní straně počítače "monitor".

   Druhý konec monitorového kabelu zapojte do monitoru dle instrukcí, dodaných s monitorem.

3. Připojení počítače na napájení.

   Zasuňte do síťové zásuvky zástrčku síťového adaptéru.

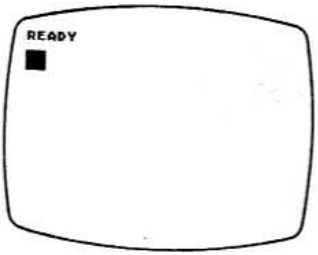
   Sedmipólovou zástrčku síťového adaptéru připojte do zásuvky, označené na zadní straně počítače "power in".

4. Zapněte televizor. Vypínačem na zadní straně počítače vpravo zapněte počítač.

5. Pomocí ovládacích prvků televizoru pro ladění kanálů naladte signál počítače - obdélník s nápisem "Ready".

6. Necháte-li počítač delší dobu zapnutý se stejným obrazem, začnou se barvy na obrazovce televizoru periodicky měnit. Tímto opatřením se šetří obrazovka.

   Zapamatujte si, že po vypnutí počítače musíte před jeho opětným zapnutím počkat 3 - 5 sekund.



Nápis Ready na obrazovce Vám říká, že počítač je správně připojen a že je připraven přijmout Vaše instrukce.

Testování systému.

ATARI 800XL se po zapnutí automaticky otestuje. Vyskytne-li se nějaký problém, objeví se na obrazovce nápis MEMORY TEST. Před prvním použitím počítače byste měli systém také zkontrolovat serií visuálních a zvukových testů.
Tyto testy můžete spustit pomocí souboru testů SELF TEST.

Soubor testů SELF TEST.

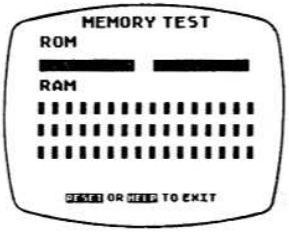
Spuštění testů nastane po stlačení tlačítka OPTION při zapínání počítače, nebo vypsání BYE po objevení se READY na obrazovce. Na obrazovce se zobrazí seznam testů SELF TEST menu.

Vyberte požadovaný test tlačítkem SELECT a pak jej spusťte tlačítkem START.
Zvolíte-li ALL TESTS (všechny testy), počítač automaticky provede test paměti, audio-visuální test a test klávesnice.
Ukončení testu a návrat do menu provedete stlačením tlačítka HELP. Do ATARI basicu se vrátíte stlačením tlačítka RESET.

T e s t p a m ě t i .

Váš počítač má dva druhy pamětí. Pevnou paměť ROM a paměť RAM, používanou pro programy, které můžete zavádět do počítače, nebo zapisovat sami.

Když je testována paměť ROM, objeví se na obrazovce dvě barevné čáry. Během testu paměti RAM se objeví 48 čtverců. Čáry a čtverce by měly být zelené nebo modré. Jsou-li červené nebo purpurové, spojte se s Vašim servisem ATARI.



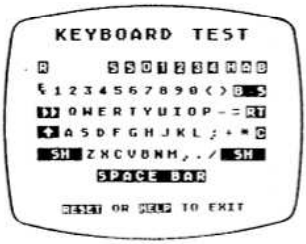
A u d i o - v i s u á l n í t e s t .

Váš ATARI 800XL má čtyři programovatelné tónové generátory a barevnou grafiku. Nad číslem testovaného generátoru se zobrazí notová osnova s houslovým klíčem. U každého ze čtyř generátorů je zahráno a zobrazeno šest tónů.

Objeví-li se číslo generátoru bez zvuku, generátor nepracuje. Zobrazené barvy by měly být při všech testech shodné.

Test klávesnice.

Během tohoto testu se na obrazovce zobrazí klávesnice Vašeho počítače. Stlačíte-li některou klávesu, zobrazí se odpovídající klávesa na obrazovce v inverzním zobrazení /modrá na bílé/. Neprosvětlí-li se klávesa na obrazovce, je vadná. /S vyjímkou BREAK/ Klávesy SHIFT a CONTROL se prosvětlí pouze při současném stlačení další klávesy.



Programové vybavení.

Programové vybavení přizpůsobuje počítač pro určitý účel. Programové vybavení ATARI, které je pro Vás připraveno, je vhodné pro širokou škálu aplikací.

Mnoho druhů programového vybavení je dodáváno na pevných kazetových pamětech ROM (cartridge). Kazetu je nutno pevně zasunout do štěrbiny, nálepkou směrem k Vám.

Při náhradě jednoho programu druhým vypněte před spuštěním nového programu počítač asi na 5 sekund.

K l á v e s n i c e .

Většina kláves na klávesnici počítače pracuje jako klávesy na psacím stroji. Další klávesy mají speciální funkce a mohou být použity k přemísťování kurzoru na obrazovce, k vkládání a vypouštění textu a k modifikaci obrazu na obrazovce. Odstavec "PŘÍKAZY" Vám ukazuje různé způsoby použití funkčních kláves.

Funkce kláves se také může měnit s různými programy. Podrobněji viz instrukce v návodu k Vašemu programu.

Poznámka: Kurzor je bílý čtvereček na obrazovce. Ukazuje, na kterém místě programu nebo textu se nacházíte.

P ř í k a z y .

/RESET/ Zastavuje počítač uprostřed jeho činnosti a vrací program do výchozího stavu. Stlačení /RESET/ má, až na dvě vyjímky, týž účinek, jako vypnutí a znovu zapnutí počítače. První vyjímkou je, že /RESET/ nevymaže u většiny programů paměť RAM, zatímco vypnutí a zapnutí počítače paměť RAM vymaže. A druhou vyjímkou je, že šetří napáječ a vypínač napájení.

/OPTION/ Při stlačení během zapínání počítače vyřazuje dočasně z funkce ATARI BASIC. V některých programech se používá k volbě různých variant.

/START/ Obvykle sděluje počítači, aby odstartoval hru nebo program. Řiďte se návodem k programovému vybavení.

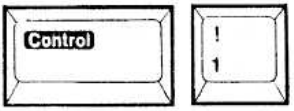
/SELECT/ Často se používá v programu k výběru jedné z několika možností. Řiďte se návodem k software, neboť funkce klávesy může být různá.

/HELP/ V některých programech Vám poskytuje na vyžádání pomocné instrukce.

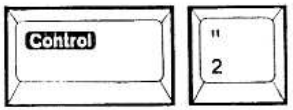
Obvykle přerušuje činnost počítače. Viz instrukce k jednotlivým programům.

Liší se od programu k programu, avšak často se používá k přechodu od jednoho menu ke druhému.

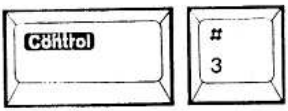
Ve většině programů, včetně ATARI BASICu, vypouští (maže) znak nalevo od kurzoru a posouvá kurzor o jedno místo vlevo. Na místě vypuštěného znaku zůstává mezera.



Ve většině programovacích jazyků zastavuje a obnovuje pohyb řádků na obrazovce při vypisování programu.

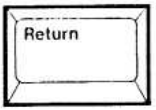


Při stlačení se ozývá zvuk, podobný zvuku bzučáku. (Aby byl slyšet, musí být příslušně nastaven regulátor hlasitosti na televizoru.)



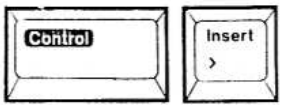
Při čtení vstupních dat z klávesnice vytváří značku "konec souboru" (EOF). (Užíváno zkušenějšími programátory.)

V ATARI BASICu a jiných programech přepíná počítač mezi módy velkých a malých písmen. Někdy se ve spojení s klávesou /SHIFT/ používá ke změně módu. V ATARI BASICu ruší mód CONTROL LOCK.

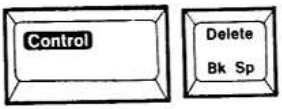


Oznamuje počítači, že máte ukončeno psaní nebo úpravu programového řádku. Vrací kurzor na levý okraj.

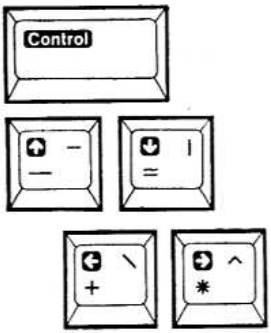
Zapíná a vypíná inverzní zobrazení znaků na televizní obrazovce (Inverse video mode). U typů ATARI 400 a ATARI 800 je tato klávesa nazývána klávesou ATARI logo.



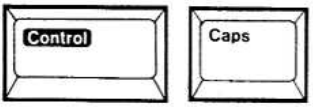
V ATARI BASICu vkládá mezi znaky mezeru. Použití se může program od programu lišit.



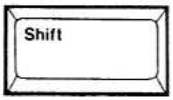
Vypouští znak v místě kurzoru a zbývající znaky v řádku posouvá o jedno místo doleva, aby se zaplnila mezera po vypuštěném znaku.



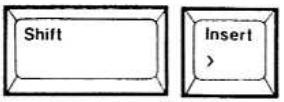
Použijí-li se klávesy s šipkami společně s klávesou /CONTROL/, posouvají kurzor ve směru šipek - nahorů, dolů, doleva, doprava.



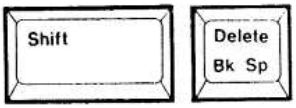
Nastavuje mód CONTROL LOCK, což je totéž, jako by bylo trvale stlačeno tlačítko /CONTROL/. Užívá se při vkládání většího množství příkazů, které vyžadují stlačení /CONTROL/, například při vytváření grafických znaků v ATARI BASICu.



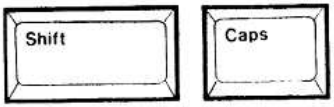
Ve spojení s dalšími klávesami píše velká písmena, je-li navolen mód malých písmen.



V ATARI BASICu vytváří mezeru pro vložení programového nebo textového řádku.



Maže z obrazovky programový nebo textový řádek. Programová instrukce zůstává v paměti počítače.

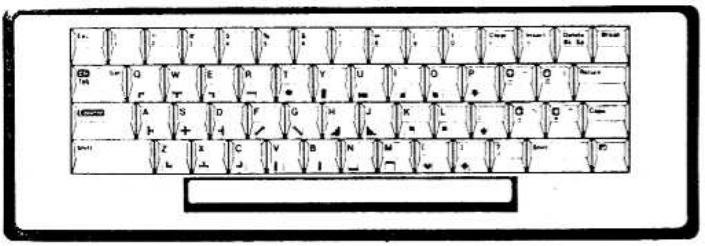


Nastavuje mód velkých písmen abecedy. Pro napsání zvláštních znaků na klávesách s čísly a ostatních klávesách se symboly je třeba ještě stlačit /SHIFT/.

U většiny kláves se znak automaticky opakuje, držíte-li klávesu stlačenu déle než půl sekundy.

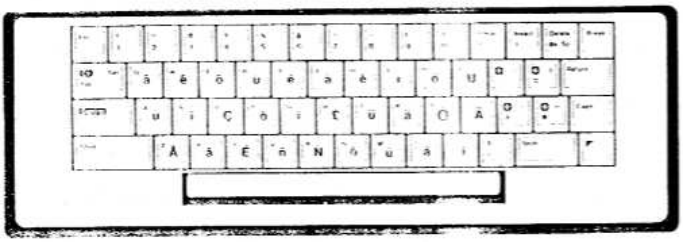
G r a f i k a .

Do počítačové klávesnice je zabudováno 29 grafických znaků. Tyto znaky Vám umožňují tvoření diagramů, tabulek a kreslení obrázků.
Znak se zobrazí po stlačení klávesy CONTROL a příslušné znakové klávesy (grafické znaky jsou znázorněny na klávesnici na obrázku).



S o u b o r m e z i n á r o d n í c h z n a k ů .

Do počítačové klávesnice je zabudován soubor mezinárodních znaků. V basicu zpřístupníte tyto znaky použitím příkazu poke:
P O K E 756,204 (stlačte RETURN).
Mezinárodní znak se pak zobrazí po stlačení klávesy CONTROL spolu s odpovídající klávesou (mezinárodní znaky jsou znázorněny na klávesnici na obrázku).
Pro návrat ke grafickým znakům použijte příkaz P O K E 756,224.



A T A R I b a s i c .

Nyní jste připraveni vyzkoušet ATARI basic. ATARI basic můžete použít k napsání Vašich vlastních programů.

Přepište následující programy a budete překvapeni, co všechno Váš počítač dovede.

Program Jedna demonstruje grafické schopnosti počítače, program Dvě ukazuje použití zvuku a program Tři je pro zábavu.

Před napsáním každého nového programu vymažte paměť napsáním N E W a stlačením RETURN.

Udělali jste při psaní programu chybu? Stlačujte klávesu DELETE BACK SPACE až chybný nápis zmizí, pak napište správný text a pokračujte. Do místa chyby se můžete také dostat stlačováním kláves se šipkami při stlačené klávese CONTROL.

Po napsání každého řádku programu stlačte RETURN (včetně řádků, které jste opravovali). Stlačením RETURN informace "vstupuje" do paměti.

Vyskytuje-li se v programu nějaká chyba, pak se po spuštění programu napsáním RUN objeví chybové hlášení zobrazující číslo chybného řádku.

Chcete-li vypsat na obrazovku program nebo řádek programu (například pro opravení chyby), napište příkaz L I S T nebo L I S T a číslo řádku programu (např. LIST 10).
Napište tyto BASIC programy přesně, jak jsou zde napsány. Je-li řádek programu příliš dlouhý a nevejde se na obrazovku, počítač automaticky pokračuje na dalším řádku. RETURN stlačte pouze až po napsání celého řádku programu.
Běh programu můžete zastavit stlačením klávesy BREAK.

P r o g r a m J e d n a :

(Přepište následující program tak, jak je zde napsán. Nezapomeňte po každém řádku programu stlačit RETURN.)

```
10 GRAPHICS 11
20 LL=191
30 RL=79
40 FOR ZEBRA=0 TO 48
50 REM GTIA DÁLNICE *RYCHLÝ PRUH*
60 COLOR ZEBRA
70 PLOT RL, LL
80 DRAWTO 0,0
90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Napište R U N , stlačte RETURN, a sledujte běh programu.

P r o g r a m D v ě :

```
10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR 4,0,0: SETCOLOR 1,0,4
20 COLOR 2
30 PLOT 2,2: DRAWTO 30,34: DRAWTO 78,40: DRAWTO 100,57:
   DRAWTO 110,50: DRAWTO 140,76
40 FOR LIGSOU=1 TO 255
50 SOUND 0, LIGSOU,8,10
60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR 1,0,14
70 NEXT LIGSOU
80 SETCOLOR 1,0,0
90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

Napište R U N a stlačte RETURN.

Program Tři.

Zahnutou šipku v tomto programu obdržíte stlačením tlačítka ESCAPE a následovným stlačením tlačítka CLEAR při stlačeném tlačítku CONTROL.

```
10 PRINT "↑": DIM NAME$(20): POSITION 2,7
20 PRINT "NAPISTE SVE JMENO A STLACTE KLAVESU RETURN"
30 POSITION 4,12: PRINT "JMENO";: INPUT NAME$
40 GRAPHICS 2+16
50 POSITION (19-LEN(NAME$))/2,4: REM STRED JMENA
60 PRINT #6;NAME$
70 POSITION 1,7: PRINT #6;"JE VAZENA OSOBNOST"
80 FOR FLIP=0 TO 20
90 FOR FLASH=0 TO 4
100 SETCOLOR 0,0,FLASH: SOUND 0,FLASH,10,10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0,0,14: SOUND 0,0,0,0
150 FOR DELAY=1 TO 1000: NEXT DELAY
160 SETCOLOR 0,0,0: SETCOLOR 2,0,0
170 FOR DELAY=1 TO 800: NEXT DELAY
180 RUN
190 END
```

Napište R U N a stlačte RETURN.

Programy převzaty z "Inside ATARI BASIC, A fast, fun, and friendly approach" od Williama Carrise.

Budování systému.

Druh programového vybavení a způsob jeho použití bude určovat potřebu dalšího technického vybavení. Pro počítačové hry budete potřebovat joysticky, pro psaní textů tiskárnu.

Kazety a diskety.

Chcete-li uchovat data nebo využívat programového vybavení na magnetofonových kazetách nebo disketách, musíte si opatřit kazetový magnetofon nebo disketovou jednotku. Bez kazetového magnetofonu nebo disketové jednotky ztrácíte vypnutím počítače veškerá data a programy, které jste vložili do vnitřní paměti počítače. Nejméně nákladný způsob uchování informací nabízí magnetofon ATARI 1010. Data jsou zaznamenávána na obvyklou magnetofonovou kazetu. Vyšší rychlost a účinnost poskytuje disketová jednotka ATARI 1050.

Tiskárny.

Nenákladná alfanumerická tiskárna ATARI 1027 má snadnou obsluhu a tiskne kvalitně znaky na obyčejný kancelářský papír. Znaky jsou dokonale tvarovány, stejně jako znaky elektrického psacího stroje.

Kresby, tabulky a grafy jsou nejlépe zobrazovány barevnou tiskárnou ATARI 1020. Pomocí čtyř barevných per této tiskárny můžete vytvářet barevná zobrazení nebo text v různých velikostech.

L i t e r a t u r a .

Dále uvedené tituly jsou některé z mnoha pramenů, které Vám mohou být nápomocné při širším využívání Vašeho domácího počítače.

KNIHY:

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; Brown, Jerald
R. ATARI BASIC.
New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL.
Atari, Inc. 1983.

TECHNICAL REFERENCE NOTES.
Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983.

Willis, Jery; Miller, Merl.
COMPUTERS FOR PEOPLE.
Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; Cook, Steven
YOUR ATARI COMPUTER.
Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William
INSIDE ATARI BASIC.
Reston, CA: Reston Publishing, 1983.

ČASOPISY:

ANTIC - The Atari Resource. 600 18th St., San Francisco, CA 94107

ANALOG COMPUTING, Magazine for Atari Computer Owners. P.O.Box 23, Worchester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users. 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

Odstraňování závad.

Otázka: Sestavil jsem svůj počítač dle instrukcí pro propojení, avšak po zapnutí se nic neděje. Co mám dělat?

Odpověď: Neobjeví-li se po zapnutí počítače slovo READY, proberte znovu Váš postup. Přesvědčte se, že všechny šňůry a kabely jsou řádně zasunuty a že do systému je přivedeno napájecí napětí. Dole na pravé straně klávesnice by měla svítit červená kontrolka zapnutí systému. Zkuste vyladit Váš televizor. Pokud ani potom neobdržíte správný obraz, nebo se objeví nápis MEMORY TEST na obrazovce, může jít o poruchu Vašeho počítače. Spojte se s Vaším ATARI servisem.

Otázka: Stisknu-li klávesu HELP, nic se nestane. Proč?

Odpověď: Klávesa HELP je navržena pro spolupráci se specielními programy. Nereaguje-li počítač, používáte pravděpodobně program, který není uzpůsoben pro použití klávesy HELP.

Otázka: Zkusil jsem programovat v ATARI basicu. Vložil jsem

program do počítače, ale nemohu jej spustit. Čím to je?

Odpověď: Stlačili jste klávesu RETURN po napsání každé instrukce programu? Stlačením klávesy RETURN oznamujete počítači, že vkládáte informaci do vnitřní paměti.

Další obvyklou chybou bývá, že si spletete nulu s velkým písmenem O. Vypadají velice podobně, ale pro počítač to jsou dva zcela odlišné znaky.

Setkáte-li se s dalšími problémy při tvoření programů v jazyce BASIC, poraďte se s příručkou ATARI BASIC nebo hledejte pomoc v odstavci "Literatura".

Otázka: Co mám dělat, když červená kontrolka napájení svítí, ale televizní obraz je zdeformován?

Odpověď: Ujistěte se, zda televizor je řádně naladěn na správný kanál.

Zkuste vložit do štěrbiny pro kazetovou paměť jinou kazetu. Tím zjistíte, zda je v pořádku programové vybavení. Ujistěte se, zda je kazeta pevně zasunuta ve štěrbině.

Údržba.

Udržujte svůj počítač v čistotě občasným přetřením vlhkým hadříkem, který nepouští chloupky.

Nepoužívejte žádných domácích čističů nebo ředidel.

V pracovním prostoru počítače nemějte umístěny žádné tekutiny.

Chraňte před poškrábáním průhlednou folii vedle sloupce funkčních kláves.

Důležité informace o softwaru.

V rámci pokračujícího úsilí o zvyšování kvality svých výrobků navrhla firma ATARI serii počítačů ATARI XL, která nabízí rozšířené hardware a výkonný operační systém.
Pro mnoho programů ATARI na kasetách a disketách musí být před spuštěním programu vyřazen z funkce vnitřní jazykový modul BASIC. Toho se dosáhne držením stlačeného tlačítka OPTION během celé operace zavádění programu do operační paměti (operace LOAD).
Doporučení pro programátory, používající počítače XL k vývoji software v jazyce BASIC: Nevyužité mezery v programu, které se akumulují během operací s pamětí, je možno zpřístupnit následujícím postupem.

Pro kazety:

```
LIST "C:"
NEW
ENTER "C:"
```

Pro diskety:

```
LIST "D:jméno souboru"
NEW
ENTER "D:jméno souboru"
```

V rámci našeho technického sblížení s jinými výrobci software vybavila ATARI určité oblasti paměti vhodnými směrnicemi, vyhrazenými pro modifikace operačního systému. Některé programy, napsané nezávislými firmami, bohužel tyto směrnice porušují a nemohou pracovat v počítačích ATARI XL. ATARI nemůže přinutit ne-

závislé firmy k respektování našich směrnic a nemůže být za takové programy zodpovědná. Budeme ovšem nadále spolupracovat s těmito společnostmi, abychom pomohli zajistit vlastníkům počítače ATARI potěšení z přístupu k široké paletě kvalitního programového vybavení.

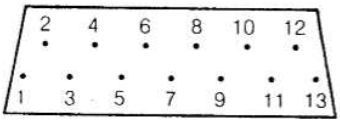
D A L Š Í Z D R O J E I N F O R M A C Í .

Uživatelé počítačů ATARI mají mnoho možností, jak získat další informace. Většina problémů, s kterými se setkáte, byla již vyřešena jinými. Většina z jejich zkušeností je zdokumentována a je k disposici dalším uživatelům. Vedle knih a časopisů máte možnost získat další informace a účinnou pomoc v uživatelském klubu ATARI. Váš uživatelský klub Vám pomůže při programování různými počítačovými jazyky, poradí Vám se zakoupenými programy nebo s nejnovějším příslušenstvím pro ATARI 800XL a s mnohým dalším. Např. pražský ATARI klub organisuje pro své členy přednáškovou činnost, výměny programů a další. Informace o členství v klubu můžete získat na adrese

ATARI klub Svazarmu
Václav Dostál
pošt. přihrádka 51
100 00 PRAHA 10

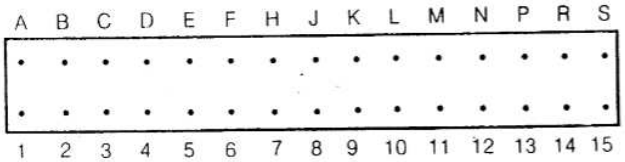
ZAPOJENÍ VÝVODŮ KONEKTORŮ.

SERIOVÝ V/V KANÁL /PERIPHERAL/



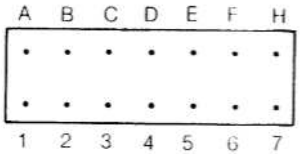
1. Hodiny vstup
2. Hodiny výstup
3. Data vstup
4. Země
5. Data výstup
6. Země
7. Povel
8. Řízení motoru
9. Potvrzení
10. +5/připraven
11. Vstup audio
12. +12V
13. Přerušení

ZÁSUVKA PRO CARTRIDGE.



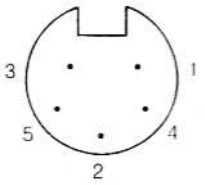
1. $\overline{S4}$	A. RD4
2. A3	B. GND
3. A2	C. A4
4. A1	D. A5
5. A0	E. A6
6. D4	F. A7
7. D5	H. A8
8. D2	J. A9
9. D1	K. A12
10. D0	L. D3
11. D6	M. D7
12. $\overline{S5}$	N. A11
13. +5V	P. A10
14. RD5	R. R/$\overline{W}$
15. $\overline{CCTL}$	S. B02

ROZŠÍŘENÉ CARTRIDGE INTERFACE /ECI/.



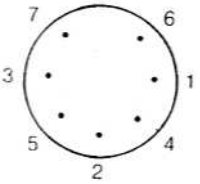
A. Reserved	1. $\overline{\text{EXSEL}}$
B. $\overline{\text{IRQ}}$	2. $\overline{\text{RST}}$
C. $\overline{\text{HALT}}$	3. $\overline{\text{D1XX}}$
D. A13	4. $\overline{\text{MPD}}$
E. A14	5. Audio
F. A15	6. $\overline{\text{REF}}$
H. GND	7. + 5V

VÝSTUP NA MONITOR.



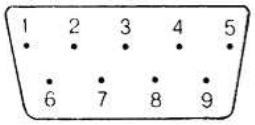
1. Úplný jasový signál
2. Země
3. Výstup audio
4. Úplný obrazový signál
5. Úplný barevný signál

VSTUP PRO SÍŤOVÝ NAPAJEČ.



1. +5V
2. Stínění
3. Země
4. +5V
5. Země
6. +5V
7. Země

OVLÁDACÍ VSTUP.



1. Joystick vpřed
2. Joystick vzad
3. Joystick vlevo
4. Joystick vpravo
5. Potenciometr B
6. Spouštěcí tlačítko
7. +5V
8. Země
9. Potenciometr A

T E C H N I C K É Ú D A J E .

Procesor:	Mikroprocesor 6502 C, frekvence hodinových pulsů 1.79 MHz.
Zákaznické čipy:	GTIA - zobrazení grafiky POKEY - zvukový generátor a řízení ANTIC - obrazovka a vstupní/výstupní kanály
Paměť:	64 K RAM 24 K ROM /operační systém a programovací jazyk ATARI BASIC/
Zobrazení:	11 grafických módů 256 barev největší grafické rozlišení 320 x 192 bodů 5 textových módů zobrazení textu ve 40 sloupcích a 24 řádcích
Zvuk:	4 nezávislé tónové generátory 3 1/2 oktávy
Klávesnice:	Tlačítková 62 kláves, včetně klávesy HELP a 4 zvláštních funkčních kláves soubor mezinárodních znaků 29 kláves pro grafiku
Programovací vlastnosti:	Zabudovaný programovací jazyk ATARI BASIC Software slučitelné s počítači ATARI 65XE a 130XE

Vstupy/výstupy:	Zásuvka pro programovou cartridge
	televizní výstup
	výstup na monitor
	2 ovládací vstupy
	seriový v/v kanál
	rozšířené cartridge interface
Napájení:	Stejnosměrné 5V/1A.

U P O Z O R N Ě N Í .

Domácí počítač ATARI je elektrickým zařízením, které při své činnosti produkuje vysokofrekvenční kmity. Není-li řádně instalován, může být příčinou rušení radiového nebo televizního příjmu.

Zmizí-li rušení při vypnutí počítače, je pravděpodobné, že počítač je příčinou rušení. Rušení můžete ovlivnit vyzkoušením následujících opatření. Zkoušky 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.
- Veďte jinudy kabel s televizním signálem (kolem místnosti).

Příčinou rušení radiového nebo televizního příjmu bývá také spojení počítače s neověřeným periferním zařízením.

Tento návod byl sestaven s co největší pečlivostí. Protože však neustále zlepšujeme a modernizujeme hardware i software našeho počítače, není v silách ATARI, Inc. ručit za správnost tištěných materiálů po jejich vydání. Atari, Inc. se zříká v tomto případě odpovědnosti za změny, odchylky a vynechání v textu.

Rozmnožování tohoto dokumentu, ani kterékoliv části jeho obsahu, není dovoleno bez písemného souhlasu Atari, Inc., Sunnyvale, CA 94086.