

ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAMMA

ATARI® KAARTSYSTEEM™

Computerprogramma

DXN 416

ATARI®



A Warner Communications Company



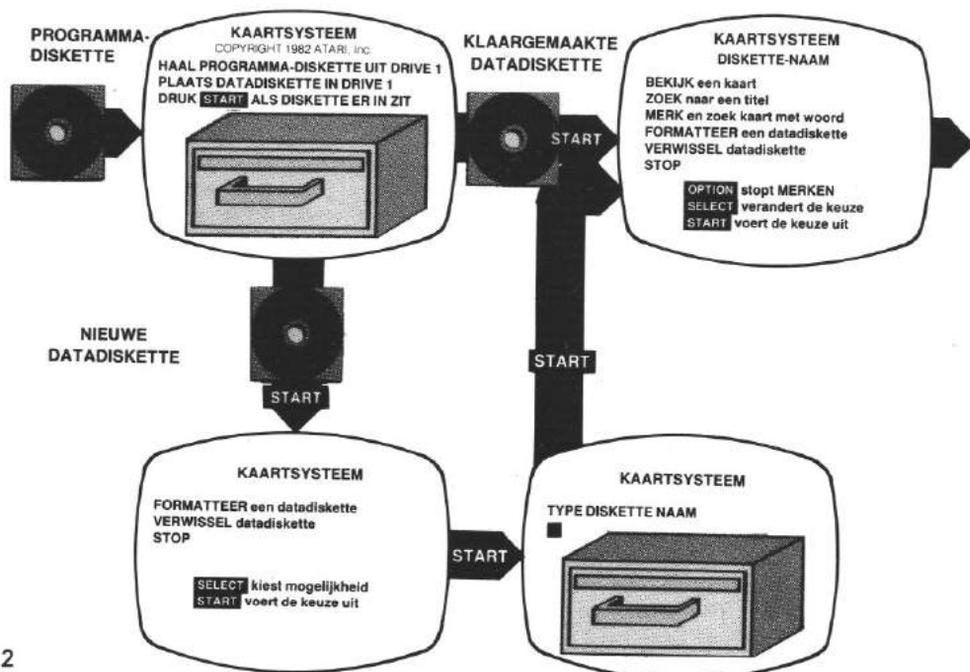
ATARI®
KAARTSYSTEEM™

Computerprogramma

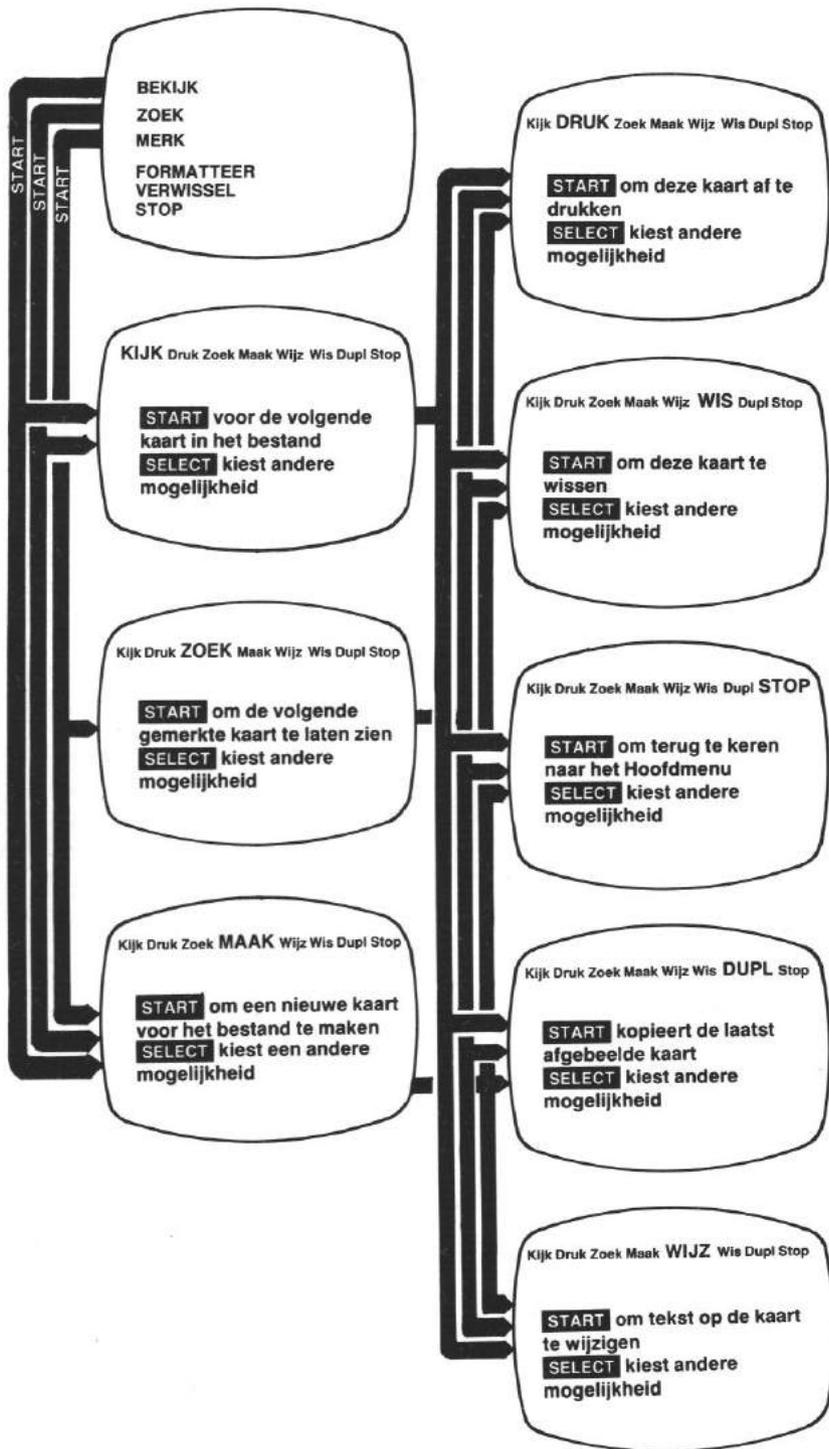
DXN 415

Inhoud

Inleiding	4
We gaan beginnen	5
Klaarmaken van een diskette	6
Aanmaken van kaarten	8
Doorzoeken	10
Dupliceren van kaarten	14
Wissen van kaarten	15
Wijzigen van kaarten	16
Afdrukken van kaarten	18
Van diskette verwisselen	19
Stoppen	20
Kopiëren van diskettes	21
RESET toets	21
Mededelingen-overzicht	22
Aanhangsel - Beschikbare karakters	24



Gaat bij een leeg bestand naar MAAK



BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	18
VERWISSEL	19
STOP	20

Inleiding

In deze gebruiksaanwijzing wordt stap-voor-stap aangegeven hoe u al na enkele minuten oefenen op doelmatige wijze aantekeningen in het Kaartsysteem kunt bijwerken. U doet er goed aan de aanwijzingen nauwkeurig op te volgen en de voorbeeldteksten exact in te typen. De aanvankelijk verstrekte gegevens moeten in de computer worden ingevoerd om met de latere voorbeelden te kunnen werken.

Met het programma werden twee diskettes meegeleverd. De ene is de programma-diskette. Deze hebt u nodig om het programma in uw ATARI Homecomputer te kunnen laden. De andere is de datadiskette. Daarop worden de door u op te bergen gegevens vastgelegd.

Op elke diskette kunnen van 115 tot 700 kaarten worden opgeborgen. Het juiste aantal wordt bepaald door de hoeveelheid gegevens die u op elke kaart vastlegt. Hebt u meer lege diskettes nodig, dan kan uw ATARI-Dealer u die leveren.

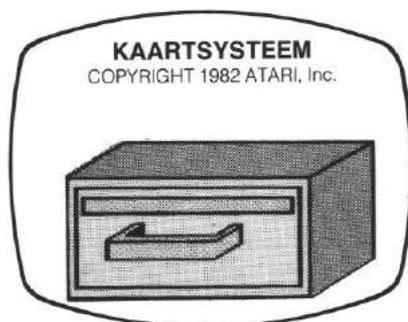
Afgezien van het titelbeeld, dat een archiefkastje voorstelt, bevat elk beeld dat u op het beeldscherm te zien krijgt een menu. Bij dit programma werkt u met drie menu's. Het Diskettemenu, het Hoofdmenu en het Beeldmenu. Net als in een restaurant laat het menu zien waaruit u kunt kiezen.

Door deze hele gebruiksaanwijzing heen zijn in de linker en rechter kantlijn van de pagina's de keuzemogelijkheden van het programma vermeld. Voor een toelichting op de betreffende mogelijkheden hoeft u slechts het daarnaast vermelde bladzijdennummer op te slaan.

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

We gaan beginnen

Schuif de programmadiskette van het Kaartsysteem in diskettestation 1 en sluit de klep. Schakelt u nu het computersysteem in dan verschijnt na enkele seconden het titelbeeld op het beeldscherm.



MET EEN DISKETTESTATION:

Circa 20 seconden na het inschakelen van het diskettestation verschijnt op het scherm de volgende tekst:

**HAAL PROGRAMMADISKETTE UIT DRIVE 1
PLAATS DATADISKETTE IN DRIVE 1
DRUK **START** ALS DISKETTE ERIN ZIT**

Neem de programmadiskette eruit, schuif de datadiskette erin en druk de **START**-toets in.

MET TWEE DISKETTESTATIONS

Circa 20 seconden na het inschakelen van beide diskettestations verschijnt op het scherm de volgende tekst:

**SCHUIF DATADISKETTE IN DRIVE 2
DRUK **START** ALS DISKETTE ERIN ZIT**

Schuif de datadiskette in station 2 en druk de **START**-toets in.

BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

Klaarmaken van een diskette

KAARTSYSTEEM

FORMATTEER een datadiskette

VERWISSEL datadiskette
STOP

SELECT kiest mogelijkheid
START voert de keuze uit

Telkens wanneer een nog niet eerder gebruikte datadiskette voor het Kaartsysteem wordt gebruikt, verschijnt het Diskettemenu. Het Diskettemenu biedt keuze uit drie mogelijkheden. De nadruk is op **KLAARMAKEN EN FORMATTEREN** gelegd. Zie voor **VERWISSELEN** en **STOP** blz. 19 en 20.

1. Druk de **START**-toets in. Op het scherm verschijnt dan:

KAARTSYSTEEM

FORMATTEER een datadiskette

VERWISSEL datadiskette
STOP

Keuze wist diskette OK? (J/N)

SELECT kiest mogelijkheid
START voert de keuze uit

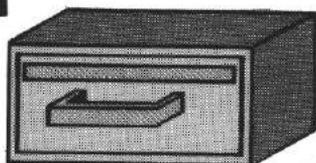
2. U kunt nu nog van gedachten veranderen. Werkt u met een diskette die u niet wilt wissen, dan typt u N in. Daarop verschijnt weer het Diskettemenu. Zie voor het **VERWISSELEN** van **DISKETTES** blz. 19.

Wilt u de diskette wel wissen of werd die nog niet eerder gebruikt (zoals de met het programma meegeleverde diskette) dan typt u J in. Druk nog niet de **RETURN**-toets in, ook al lijkt dat voor de hand liggend. Op het scherm verschijnt nu onderstaand titelbeeld:

KAARTSYSTEEM

COPYRIGHT 1982 ATARI, Inc.

Type diskettenaam in



Voor de naam mag u tot 18 hoofdletters gebruiken.

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Klaarmaken van een diskette (vervolg)

Van nu af aan typt u de gegevens precies zo in als ze worden afgebeeld. Hoe het Kaartsysteem werkt is gemakkelijk te zien als u deze voorbeelden precies volgt. Later kunt u dan opnieuw beginnen en uw eigen gegevens erin opbergen.

1. Type in **ADRESSEN**
2. Druk de **RETURN**- of de **START**-toets in.

Circa 40 seconden later verschijnt het Hoofdmenu op het beeldscherm.

Merk op dat de naam ADRESSEN op de tweede regel van het Hoofdmenu verschijnt. Van nu af aan wordt, telkens wanneer u deze diskette gebruikt, direct van het titelbeeld op het Hoofdmenu overgegaan en wordt het Diskettemenu overgeslagen.

KAARTSYSTEEM ADRESSEN

BEKIJK een kaart

ZOEK naar een tekst

MERK en zoek kaart met woord

FORMATTEER datadiskette

VERWISSEL datadiskette

STOP **OPTION** stopt **MERKEN**

SELECT kiest mogelijkheid

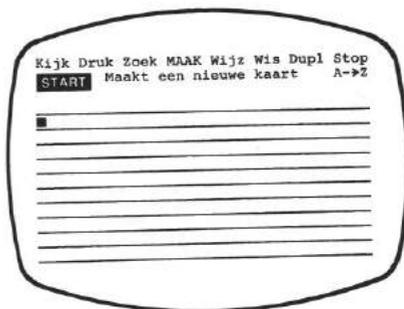
START voert de keuze uit

Het Hoofdmenu heeft zes keuzemogelijkheden. De eerste daarvan — Eerste kaart bekijken — is benadrukt.

1. Druk de **SELECT**-toets zes maal in om alle keuzemogelijkheden te benadrukken. Merk op dat het Kaartsysteem na de laatste mogelijkheid weer naar de eerste terugkeert en die benadrukt.

2. Houdt u, terwijl de **SELECT**-toets wordt ingedrukt, de **SHIFT**-toets ingedrukt, dan gebeurt het benadrukken in tegengestelde richting.

3. Stop zodra **BEKIJKEN** weer wordt benadrukt. Druk de **START**-toets in. Het beeldscherm ziet er nu als volgt uit:



Dit is het Beeldmenu. U zult zien dat u dit beeld vaker dan alle anderen gebruikt.

Het beeldscherm toont u een lege kaart. Boven die kaart staat een lijst van keuzemogelijkheden. Met het Beeldmenu werkt u net zoals met het Hoofdmenu. U benadrukt de gewenste mogelijkheid en drukt vervolgens de **START**-toets in.

BEKIJK	7
ZOEK	10
OPHALEN	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

Aanmaken van kaarten

Meestal wordt bovenaan de kaart de KIJK optie benadrukt. Om nieuwe kaarten aan te maken kiest u MAAK en drukt u de **START**-toets in. Omdat er tot nu toe nog geen kaarten op de diskette zijn opgeborgen wordt MAAK automatisch benadrukt. Dit is de enige keer dat de **START**-toets niet ingedrukt hoeft te worden om een kaart aan te maken.

Merk op dat de cursor (het zwarte blokje) al op de eerste regel van de kaart staat. Die cursor geeft aan waar een karakter wordt neergeschreven als u een toets indrukt.

1. Typ op de eerste regel van de kaart in JANSEN, PIETERSON & KLAASEN. Op de eerste regel komt altijd een naam. Het Kaartsysteem sorteert kaarten op naam. Vergist u zich dan houdt u de DELETE BACK SPACE-toets ingedrukt tot de fout gewist is. Vervolgens typt u de karakter opnieuw in, maar nu goed. Of u verplaatst de cursor door de **CONTROL**-toets ingedrukt te houden terwijl u een van de pijl-toetsen indrukt. Daarna kunt u dan de fout(en) corrigeren door de goede karakters er overheen te typen.



2. Druk de **RETURN**-toets in. De cursor verplaatst zich nu naar de tweede regel van de kaart.
3. Druk de toets **CAPS** eenmaal in. U kunt nu kleine letters intypen. U kunt nog wel hoofdletters intypen als u de **SHIFT**-toets ingedrukt houdt. Om alleen hoofdletters te typen drukt u in **SHIFT**; **CAPS**.
4. Type de tweede en de derde regel in zoals het schermvoorbeeld aangeeft.
5. Druk nu, met MAAK nog steeds benadrukt, de **START**-toets in. De kaart is weer blanco en de cursor staat weer op de naamregel. De kaart die u zojuist hebt ingetypt is nu op de diskette weggeborgen.

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Aanmaken van kaarten (vervolg)

6. Typ als afgebeeld de kaarten voor ZOMERS en BOER in. Telkens wanneer een kaart is ingetypt laat u **MAAK** benadrukt staan en drukt u de **START**-toets in. Daarop verschijnt dan weer de volgende blanco kaart waarop u kunt typen.

Kijk Druk Zoek **MAAK** Wijz Wis Dupl Stop
START Maakt een nieuwe kaart A-→Z

BOER, JOHAN & MARIE
 Grote Markt 55
 2222 BB Apeldoorn

■

Kijk Druk Zoek **MAAK** Wijz Wis Dupl Stop
START Maakt een nieuwe kaart A-→Z

DE VRIES, JAN
 Atoomweg 480
 3542 AB UTRECHT

■

Kijk Druk Zoek **MAAK** Wijz Wis Dupl Stop
START Maakt een nieuwe kaart A-→Z

ZOMERS, DANIEL
 Kerkstraat 45
 1111 AA UTRECHT

■

7. Typ vervolgens de kaart van DE VRIES in. Bent u daar klaar mee dan laat u die op het scherm staan. Vervolgens drukt u de **SELECT**-toets in tot UIT wordt benadrukt. Druk de **START**-toets in. Het Hoofdmenu verschijnt nu weer op het scherm met nadruk op **KIJK**.

Opmerking: Blanco kaarten kunnen niet in het archief worden opgeborgen of daaruit worden opgehaald.

BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

Doorzoeken

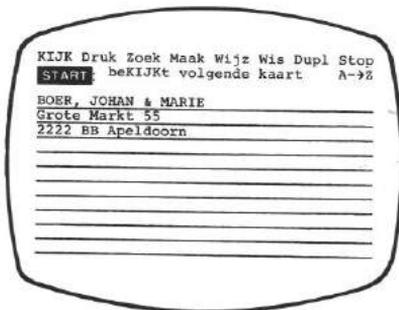
Er zijn drie manieren om een bepaalde kaart in uw bestand op te zoeken:

- Door achtereenvolgens alle kaarten in het bestand te bekijken.
- Door een kaart op naam op te zoeken.
- Door naar een woord te zoeken.

Achtereenvolgens bekijken

1. KIJK moet nog steeds benadrukt staan. Is dat niet het geval, druk dan de **SELECT**-toets in tot dat wel het geval is. Druk dan de **START**-toets in.
2. Op het scherm verschijnt nu de kaart van BOER. Hoewel deze kaart niet als eerste werd ingevoerd, is het wel de eerste kaart die in het bestand voorkomt omdat het in alfabetische volgorde de eerste is.

Dit maal wordt KIJK in plaats van MAAK benadrukt omdat u al enkele kaarten hebt opgeborgen.



3. Druk de **START**-toets in. Nu verschijnt de volgende kaart uit de reeks: DE VRIES. Met KIJK nog steeds benadrukt wordt de **START**-toets nog eens twee maal ingedrukt om alle kaarten te kunnen bekijken. Met KIJK kunt u al uw kaarten stuk voor stuk bekijken.

De laatste kaart is die van ZOMERS. Druk u nu de **START**-toets nog eens in, dan verschijnt weer de eerste kaart uit het bestand: die van BOER.

4. Druk de **OPTION**-toets in. Daarmee verandert A → Z op de tweede regel in het Beeldmenu in A ← Z. Drukt u nu de **START**-toets enkele malen in dan krijgt u uw kaarten in omgekeerde volgorde te zien.

5. Druk de **OPTION**-toets opnieuw in om de richtingindicator weer in de stand A → Z te zetten.

Op naam opzoeken

U kunt de gewenste kaart ook op naam opzoeken. Daarvoor keert u eerst terug naar het Hoofdmenu.

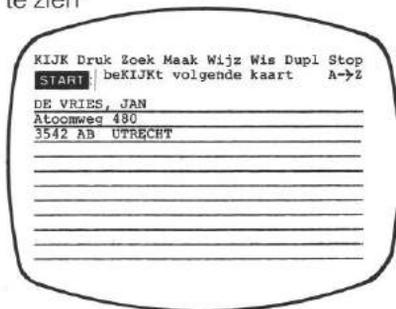
1. Houd de **SHIFT**-toets ingedrukt terwijl u de **SELECT**-toets nog eens indrukt om STOP te benadrukken.
2. Druk de **START**-toets in. Op het beeldscherm verschijnt weer het Hoofdmenu.
3. Druk de **SELECT**-toets nog eens in om ZOEK te benadrukken. Druk daarna de **START**-toets in.

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Doorzoeken (vervolg)

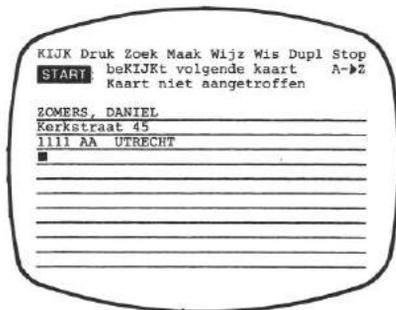
4. Er verschijnt nu: TYP NAAM IN.
Namen kunt u op 38 karakters of minder opzoeken,

5. Type in; DE VRIES en druk de **RETURN**-toets of de **START**-toets in. Het beeldscherm geeft nu het volgende te zien:



Het Kaartstelsel doorzoekt in de ZOEK-functie alleen de bovenste regel van elke kaart. Komt de door u ingetypte naam niet in het bestand voor dan wordt de eerstvolgende kaart afgebeeld.

Voorbeeld: Zoekt u naar een kaart op naam van ROELOFS dan zal het Kaartstelsel die niet kunnen vinden. Op de derde regel verschijnt dan KAART NIET GEVONDEN. Omdat de kaart van ROELOFS niet voorkomt wordt in plaats daarvan de kaart van ZOMERS afgebeeld. Iets dergelijks zou er ook gebeuren als u een archieflade doorzoekt. Op zoek naar ROELOFS zou u DE VRIES overslaan, maar de eerstvolgende kaart die u te zien zou krijgen is die van ZOMERS.



Stel dat uw bestand uit 200 in plaats van uit slechts 4 kaarten zou bestaan. U zult wel begrijpen dat het veel sneller werkt om OP NAAM OP TE ZOEKEN dan elke kaart door te kijken.

Naar een woord of lettergreep zoeken

Wellicht herinnert u zich de juiste naam van een kaart niet meer, of wilt u een groep kaarten opzoeken die allemaal een woord of woorden gemeenschappelijk hebben. Is dat het geval dan kunt u ze opzoeken door met MERK naar een lettergreep te zoeken. MERKEN doorzoekt alle door u op de datadiskette opgeborgene gegevens en probeert het woord of de lettergreep te vinden die u hebt opgedragen te zoeken. Telkens wanneer een overeenkomst wordt aangetroffen wordt de kaart waarop die voorkomt gemerkt zodat u die kaart gemakkelijk kunt terugvinden.

BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

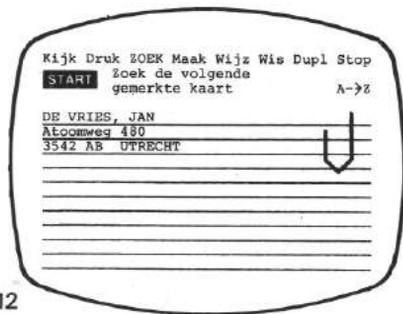
Doorzoeken (vervolg)

Om MERK te kunnen gebruiken wordt uitgegaan van het Hoofdmenu.

1. Houd de **SHIFT**-toets ingedrukt en druk de **SELECT**-toets eenmaal in om STOP te benadrukken. Druk de **START**-toets in. Daarop verschijnt het Hoofdmenu weer op het scherm.
2. Druk de **SELECT**-toets in om MERK te benadrukken. Druk vervolgens de **START**-toets in.
3. Daarop verschijnt: TYP WOORD:. U kunt tot 38 karakters intypen.
4. Typ in UTRECHT en druk de **RETURN**-toets in gevolgd door de **START**-toets.

In het Hoofdmenu verschijnt nu 000 GEMERKT 000 NOG (TE GAAN). Het eerste nummer geeft aan hoeveel kaarten er tot op dat moment gemerkt werden. Het tweede geeft aan hoeveel sectoren er nog doorzocht moeten worden.

Is alles doorzocht, dan ziet het beeldscherm er als volgt uit:



De paperclip in de rechter bovenhoek van de kaart geeft aan dat de kaart gemerkt is. Merk op dat nu ZOEK benadrukt is.

5. Druk de **START**-toets in. Nu verschijnt de volgende kaart met de woorden UTRECHT op het scherm. Dat is dan de kaart van ZOMERS.

Telkens wanneer met de nadruk op ZOEK de **START**-toets wordt ingedrukt, wordt de volgende gemerkte kaart afgebeeld. Is de laatste van die kaarten gepasseerd en wordt de **START**-toets opnieuw ingedrukt, dan keert het kaartsysteem naar de eerste gemerkte kaart terug.

Ook met ZOEK kunt u van richting veranderen. Wordt de **OPTION**-toets ingedrukt, dan verandert A → Z in A ← Z. Drukt u daarna de **START**-toets in dan worden alle gemerkte kaarten in het bestand in tegengestelde volgorde doorlopen.

Telkens wanneer MERK wordt uitgevoerd worden alle kaarten die al eerder gemerkt werden weer van hun merkteken ontdaan om opnieuw gemerkt te kunnen worden. Stel bijvoorbeeld dat u naar de woorden CONTROLLER zoekt. Daarop verdwijnen de paperclips van de kaarten met daarop UTRECHT.

Van een op het beeldscherm afgebeelde kaart kunt u het merkteken ook met de hand wegnemen. Houd de **CONTROL**-toets ingedrukt en druk de toets **CLR SET TAB** in. Probeer dit eens.

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Doorzoeken (vervolg)

met de kaart die op uw beeldscherm staat. De paperclip verdwijnt dan. Om een kaart met de hand te merken houd u de **SHIFT**-toets ingedrukt en drukt u de **CLR SET TAB**-toets in. De paperclip verschijnt daarop weer.

Nog iets over doorzoeken

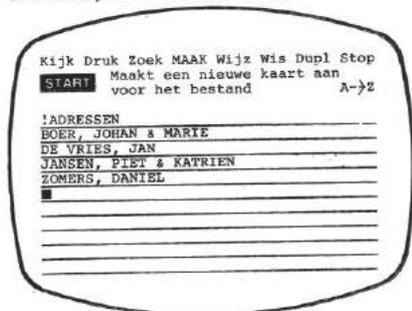
Bij het doorzoeken beschouwt het programma blanco plaatsen (spaties) als karakters. Het is dan ook een goede gedachte om de naam van uw kaarten op de linker kantlijn te laten beginnen. Het programma maakt ook geen verschil tussen de hoofd- en kleine letters. Voor het overige moeten de karakters precies met de op te zoeken naam en woorden overeenstemmen, inclusief de spaties. Ook zal het programma geen overeenkomst kunnen vinden als de karakters waarnaar u zoekt aan het eind van de ene regel beginnen en op de volgende regel verder gaan.

U zult al spoedig ontdekken dat u meerder diskettes vol met kaarten hebt. U zou dus wel eens kunnen vergeten welke kaart op welke diskette staat. Daarom is het praktisch om van elke diskette een kaart met inhoudsopgave te typen. Een dergelijke inhoudskaart kan een lijst van namen op elke diskette bevatten.

De inhoudskaart is gemakkelijk terug te vinden als het de eerste kaart van een bestand is. Op die manier kunt u hem met **KIJK** onmiddellijk terugvinden. Om er zeker van te zijn dat de inhoudskaart

altijd de eerste kaart is typt u als eerste karakter van de naam een uitroepteken (!) in. Het uitroepteken komt in rangvolgorde van opbergen onmiddellijk na de spatie. Het Aanhangsel op blz. 24 geeft de rangvolgorde van opbergen van alle karakters op het toetsenbord. Zou bijvoorbeeld de inhoudskaart van de **ADRESSEN**-diskette **!ADRESSEN** heten, dan zou u de namen van de kaarten als volgt kunnen intypen:

BOER, JOHAN MARIE
DE VRIES, JAN
ZOMERS, DANIEL
JANSEN, PIET EN KATRIEN



Daarna zou het beeldscherm er uitzien als hierboven afgebeeld.

Ophouden met doorzoeken

Het kan voorkomen dat u met **MERK** wilt ophouden nog voordat alles doorzocht is. Daarvoor drukt u de **OPTION**-toets in terwijl het Hoofdmenu nog op het beeldscherm staat. Bedenk echter wel dat alle reeds gemerkte kaarten gemerkt blijven totdat het merkteken wordt weggenomen of opnieuw met een **MERK**-procedure begonnen wordt.

BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

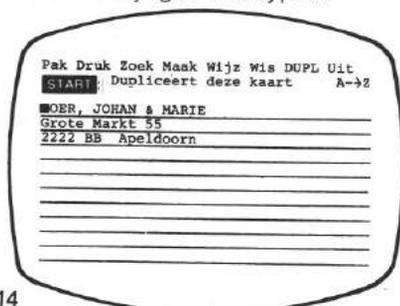
Dupliceren van kaarten

Om een kaart te kunnen dupliceren moet u die met KIJK of ZOEK eerst op het Beeldmenu brengen. U kunt of een exacte kopie maken van de kaart zoals u die bezit of hem eerst veranderen en dan pas dupliceren.

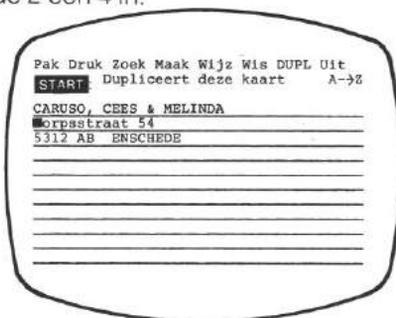
De volgende handelingen laten zien hoe de kaart van BOER moet worden gedupliceerd. De kaart van ZOMERS staat daarbij nog op het beeldscherm met de nadruk op ZOEK.

1. Houd de **SHIFT**-toets ingedrukt en druk de **SELECT**-toets twee maal in om KIJK te benadrukken.
2. Druk de **START**-toets nogmaals in om de kaart van BOER af te beelden.
3. Houd de **SHIFT**-toets ingedrukt en druk de **SELECT**-toets twee maal in om DUPL te benadrukken. Druk vervolgens de **START**-toets in.

De cursor verschijnt als afgebeeld in het volgende beeldscherm-voorbeeld, op de naamregel. U kunt nu alle gegevens die u wilt wijzigen overtypen.



4. Typ in CARUSO, CEES & MELINDA in de plaats van BOER, JOHAN & MARIE. Zet vervolgens de cursor met de **CONTROL**- en de pijl-toetsen op de 2 in de adresregel. Typ in de plaats van de 2 een 4 in.



5. Druk de **START**-toets in. De kaart van CARUSO werd zojuist opgeborgen als afgebeeld. De cursor keerde terug naar de kaart van BOER zodat u een volgende kopie kunt maken. Bedenk wel dat de kaart van BOER de laatste kaart was die met PAK of ZOEK werd afgebeeld.
6. Typ in ROBERTS, ELLIE. Zet vervolgens de cursor op de 2 en typ in plaats daarvan een 3 in. Druk de **SELECT**-toets twee maal in om PAK te benadrukken. Druk vervolgens de **START**-toets in. Uw bestand telt nu zes kaarten:

- BOER, JOHAN & MARIE
- CARUSO, CEES & MELINDA
- JANSSEN, PIET & KATRIEN
- ROBERTS, ELLIE
- ZOMERS, DANIEL

Op het scherm staat nu de kaart van CARUSO omdat met KIJK de kaart vlak achter BOER werd opgeborgen, waar de laatste KIJK-actie ophield.

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Wissen van kaarten

Om een kaart uit het kaartsysteem weg te nemen wordt die kaart eerst met een van de drie zoekmethoden opgezocht:

1. De kaart van CARUSO moet nog op uw scherm staan met de nadruk op **KIJK**. Druk de **START**-toets drie maal in om de kaart van ROBERTS op te halen.

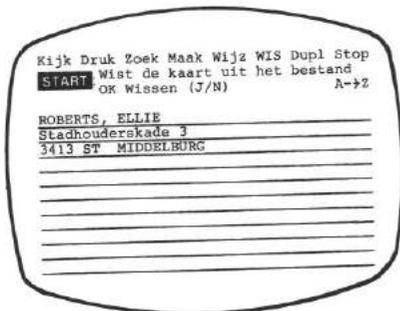
Om de op het scherm afgebeelde kaart te wissen drukt u de **SELECT**-toets in tot **WIS** wordt benadrukt. Daarna drukt u de **START**-toets in. Is de kaart eenmaal gewist dan verschijnt de daarop volgende kaart uit het bestand op het scherm.

2. Druk, terwijl de kaart van ROBERTS nog op het scherm staat, de **SELECT**-toets vijf maal in om **WIS** te benadrukken. Druk vervolgens de **START**-toets in.

3. Op het verzoek OK WISSEN? (J/N) typt u in J. De kaart van ZOMERS wordt nu uit uw bestand gewist en de volgende kaart, die van ZOMERS, verschijnt op het scherm.

4. U kunt de kaarten uit het bestand ook wissen door alle karakters ervan te wissen.

Opmerking: Is een kaart eenmaal gewist, dan is die op geen andere manier meer te herstellen dan door alle gegevens ervan opnieuw in te typen.

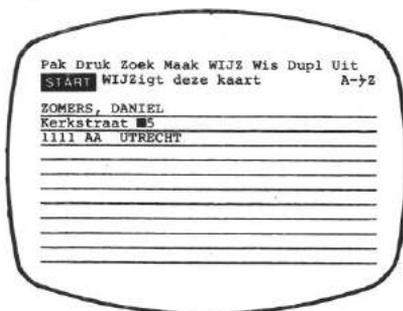


BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

Wijzigen van kaarten

Op de gegevens op een kaart te wijzigen of er gegevens aan toe te voegen gebruikt u WIJZ (WIJZIG).

1. Zoek de te wijzigen kaart op.
2. Druk de **SELECT**-toets in om WIJZ te benadrukken. Druk vervolgens de **START**-toets in. In het onderstaande schermbeeld staat de cursor op de tweede regel van de kaart. U kunt nu alle hieronder beschreven wijzigingstoetsen gebruiken. Deze toetsen zijn ook tijdens MAAK en DUPL te gebruiken.



Bent u al bekend met de wijzigingsfuncties van uw ATARI Homecomputer, dan kunt u het nu volgende overslaan en doorgaan naar "Terughalen van een regel" op Blz. 17.

Verplaatsen van de cursor

Houd de **CONTROL**-toets ingedrukt en druk een van de pijl-toetsen in. Hiermee wordt de cursor verplaatst zonder dat er iets van de tekst op het scherm gewijzigd wordt.



Verplaatst de cursor stap-voor-stap naar rechts.



Verplaatst de cursor stap-voor-stap naar links.



Verplaatst de cursor stap-voor-stap naar omhoog.



Verplaatst de cursor stap-voor-stap naar omlaag.

Worden de toetsen langer dan een halve seconde ingedrukt gehouden, dan blijft de cursor lopen.

Spatie in een regel opnemen



Houd de **CONTROL**-toets ingedrukt en druk de **INSERT**-toets in om links van de cursor een spatie tussen te voegen.



Houd om een regel tussen te voegen de **SHIFT**-toets ingedrukt en druk de **INSERT**-toets in. De regel wordt boven de regel met daarop de cursor tussengevoegd.

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Wijzigen van kaarten (vervolg)

Wegnemen van een spatie of van een regel



Houd de **CONTROL**-toets ingedrukt en druk

de **DELETE BACK SPACE**-toets in om het karakter onder de cursor weg te nemen. Om het karakter links van de cursor weg te nemen wordt alleen de **DELETE BACK SPACE**-toets ingedrukt.



Om een regel weg te nemen wordt de **SHIFT**-toets

ingedrukt terwijl de **DELETE BACK SPACE**-toets wordt ingedrukt gehouden. Zorg er wel voor dat de cursor op de regel staat die u wilt wegnemen.

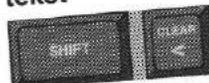
Terughalen van een regel



Wordt abusievelijk een regel gewist, dan is die weer

gemakkelijk terug te halen. Zet de cursor op de plaats waar u de regel wilt neerzetten. Druk vervolgens de **ESC**-toets in.

Terughalen van de oorspronkelijke tekst



Om alle gemaakte veranderingen weer teniet te doen

wordt de **SHIFT**-toets ingedrukt gehouden en de **CLEAR**-toets ingedrukt.

Tabuleren



Het Kaartsysteem beschikt over de

hele kaart, om de vijf spaties, over vooringestelde tabulatorstops. Om langs een regel te verspringen hoeft alleen de **CLR SET TAB**-toets ingedrukt te worden. De cursor wordt hierbij verplaatst zonder de tekst te wijzigen.

Nog iets over het wijzigen

Bij het intypen en wijzigen van kaarten dient u het volgende te bedenken:

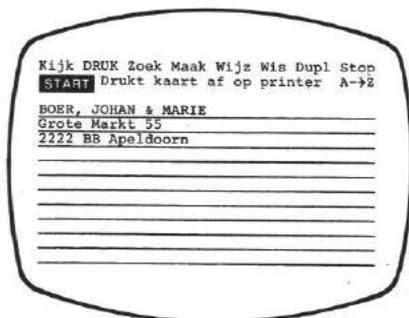
- Wordt aan een regel die al 38 karakters bevat een karakter toegevoegd, dan gaat het uiterst rechtse karakter verloren.
- Wordt aan een kaart die al 18 regels tekst bevat een regel toegevoegd, dan gaat de onderste regel verloren.
- Typt u tot voorbij het einde van de regel, dan gaat de cursor naar het begin van de volgende regel. Alle volgende ingetypte karakters verschijnen dan op die regel.

BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

Afdrukken van kaarten

U kunt uw hele bestand of een deel ervan op papier laten afdrukken. Om een kaart af te drukken:

1. Zoekt u de kaart op die u wilt laten afdrukken.



2. Druk de **SELECT**-toets in tot DRUK wordt benadrukt. Druk vervolgens de **START**-toets in. De gegevens op de kaart worden door de printer afgedrukt als hierboven afgebeeld. Wilt u meerdere kaarten, afkomstig van verschillende plaatsen in uw bestand, laten afdrukken dan is het bijzonder handig om alle kaarten eerst te merken. Na het afdrukken van een kaart kunt u dan ZOEK benadrukken en de **START**-toets indrukken om de volgende kaart af te beelden.

Wilt u meerdere opeenvolgende kaarten afdrukken dan roept u de eerste kaart daarvan op. Druk **SELECT** in tot DRUK wordt benadrukt, gevolgd door de **START**-toets voor elke volgende kaart die u wilt laten afdrukken.



Om alleen de naamregel van een kaart af te drukken wordt die kaart op het beeldscherm gezet. Druk de **SELECT**-toets in om DRUK te benadrukken. Houd vervolgens de **SHIFT**-toets ingedrukt en druk de **START**-toets in.



KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Van diskette verwisselen

Om gebruikte diskettes uit het station te nemen en er een ander in te schuiven gebruikt u **VERWISSEL**.

Belangrijk: Neem nooit een datadiskette uit een diskettestation zonder **VERWISSEL** te gebruiken omdat er anders gegevens verloren kunnen gaan.

1. Druk de **SELECT**-toets in om **STOP** te benadrukken. Druk vervolgens de **START**-toets in om naar het Hoofdmenu terug te keren.
2. Druk de **SELECT**-toets in om **VERWISSEL** te benadrukken. Druk vervolgens de **START**-toets in.

KAARTSYSTEEM ADRESSEN

BEKIJK een kaart
ZOEK naar een tekst
MERK en zoek kaart met woord
FORMATTEER datadiskette
VERWISSEL datadiskette
STOP **OPTION** stopt **MERKEN**
SELECT kiest mogelijkheid
START voert de keuze uit

3. Op het beeldscherm verschijnt nu het titelbeeld met onderstaande mededeling.



(Zijn er twee diskettstations ingeschakeld, dan geeft het beeldscherm drive 2 in plaats van drive 1 aan.)

4. Neem de bestaande datadiskette uit het station en schuif er een andere in. Druk daarna de **START**-toets in.
5. Hebt u een datadiskette gekozen die al eerder voor het Kaartstelsysteem werd gebruikt, dan krijgt u het Hoofdmenu te zien. Werd de gebruikte diskette nooit eerder voor het Kaartstelsysteem gebruikt, dan krijgt u het Diskettemenu te zien. Volg in dat geval de aanwijzingen als in „Klaarmaken van een Diskette” op blz. 6.

BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

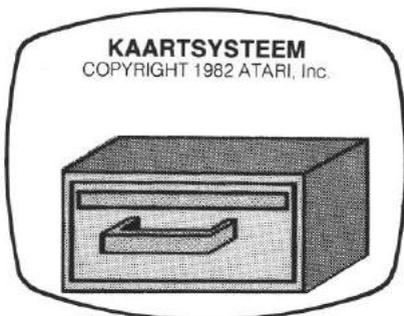
Stoppen

Wilt u het Kaartsysteem verder niet gebruiken dan kiest u STOP. Stoppen kunt u vanuit het Hoofdmenu of vanuit het Diskettemenu.

1. Druk de **SELECT**-toets in om STOP te benadrukken.



2. Druk de **START**-toets in. Op het scherm verschijnt nu het titelbeeld.



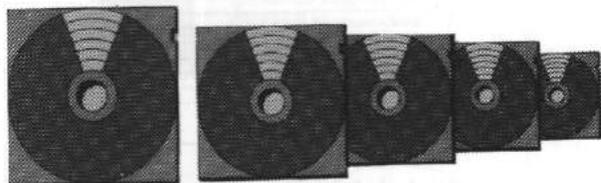
3. Neem de diskette eruit (of de diskettes als u met twee stations werkt).

4. Schakel het systeem uit als beschreven in de Gebruiksaanwijzing.

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Kopiëren van diskettes

Bezit u een ATARI Disk Operating System II dan kunt u hele datadiskettes van het Kaartsysteem kopiëren. met de „J”-optie van het DOS-menu kunt u reserve-exemplaren maken van belangrijke diskettes. Zie voor de betreffende aanwijzingen ook: „An Introduction to the Disk Operating System” of het „Disk Operating System (DOS) II Reference Manual”.



Reset-toets

Druk nooit de **RESET**-toets in. Doet u dat toch dan bestaat de kans dat u gegevens kwijt raakt. De toets **RESET** beëindigt de uitvoering van het programma zodat dat opnieuw geladen moet worden.



BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

Mededelingen- overzicht

Bij een van de onderstaande mededelingen gaat u als volgt tewerk:

Disk defekt (I)

Verschijnt tijdens een van de functies VERWISSELEN of FORMATTEREN deze mededeling, dan is er fysisch iets verkeerd gegaan met de diskette of kan de drive de diskette niet op een juiste manier lezen, en moet u een andere diskette gaan gebruiken.

KAARTSYSTEEM ADRESSEN

BEKIJK een kaart

ZOEK naar een tekst
MERK en zoek kaart met woord
FORMATTEER datadiskette
VERWISSEL datadiskette
STOP

DISK DEFEKT (I)

OPTION stopt MERKEN
SELECT kiest mogelijkheid
START voert de keuze uit

Verschijnt deze mededeling in het Hoofdmenu of in het Beeldmenu, dan komt er wellicht maar één onleesbare kaart in het bestand voor. Doorzoek het bestand met KIJK om te zien of maar één kaart die mededeling veroorzaakt. Is dat het geval dan kunt u de nog resterende kaarten in het bestand blijven gebruiken.

```
KIJK Druk Zoek Maak Wijz Wis Dupl Stop
START  Neemt volgende kaart  A->Z
      DISK DEFEKT (1)
```

```
DE VRIES, JAN
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT
```

Disk defekt (II)

Deze mededeling kan in alle menu's verschijnen. Roep het Hoofdmenu op en FORMATTEER de diskette. Verschijnt de mededeling nu weer, dan kunt u de diskette maar beter weggooien omdat er dan fysisch iets aan mankeert.

KAARTSYSTEEM ADRESSEN

BEKIJK een kaart

ZOEK naar een tekst
MERK en zoek kaart met woord
FORMATTEER datadiskette
VERWISSEL datadiskette
STOP

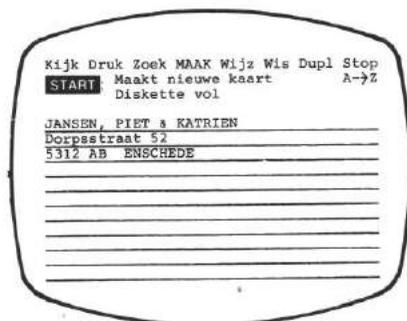
OPTION stopt MERKEN
SELECT kiest mogelijkheid
START voert de keuze uit

KIJK	10
DRUK	18
ZOEK	12
MAAK	8
WIJZIG	16
WIS	15
DUPLICEER	14
STOP	9

Mededelingen- overzicht (vervolg)

Volle diskette

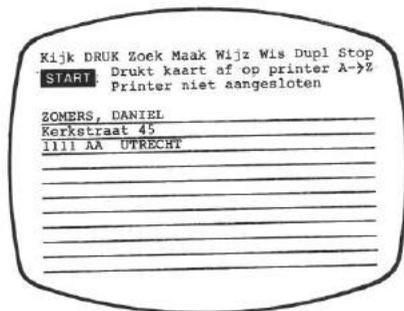
U bent klaar met MAAK, WIJZ of DUPL en de door u gebruikte diskette is vol. In dat geval moet u een nieuwe diskette gaan gebruiken of de gegevens van een aantal kaarten wissen.



Printer niet aangesloten

U hebt getracht om met DRUK te werken. Controleer of uw printer op ON LINE is geschakeld en op de juiste wijze is aangesloten zoals beschreven in het Gebruikers Handboek.

Probeer DRUK nu nog eens. Krijgt u nu weer dezelfde mededeling, breek dan het programma af met STOP en ga na of uw printer wel operationeel is. Dan het programma herladen.



BEKIJK	7
ZOEK	10
MERK	11
FORMATTEER	6
VERWISSEL	19
STOP	20

Aanhangsel

Beschikbare karakters

In het Kaartsysteem kunt u alleen met de hiernaast rechts vermelde karakters werken. De karakters zijn hier aangegeven in de door het Kaartsysteem bij het op naam sorteren van kaarten gehanteerde rangvolgorde.

Stel dat u voor een diskette met de naam „UITGELEENDE BOEKEN” twee kaarten typte. Een van die boeken heet GEJAAGD DOOR DE WIND en het andere 20000 MIJLEN ONDER ZEE. GEJAAGD DOOR DE WIND wordt dan opgeborgen achter 20000 MIJLEN ONDER ZEE omdat de 2 vóór de G komt. Merk op dat hoofd- en kleine letters hetzelfde rangnummer hebben.

Rangnummer	Karakter
1	(spatie)
2	!
3	''
4	# (nummer of pond-teken)
5	\$ (dollar-teken)
6	% (procent-teken)
7	& (En-teken)
8	' (apostrofe)
9	((haakje openen)
10) (haakje sluiten)
11	* (sterretje)
12	+ (plus-teken)
13	,
14	- (min-teken)
15	.
16	/ (schuine streep)
17-26	0-9 (nul t/m negen)
27	:
28	;
29	< (kleiner-dan-teken)
30	= (is-gelijk-teken)
31	> (groter-dan-teken)
32	? (vraagteken)
33	@ (at of elk-teken)
34-59	A-Z (of a t/m z)
60	[(vierkant haakje openen)
61	\ (schuine streep achterover)
62] (vierkant haakje sluiten)
63	^ (inlasteken)
64	- (onderstreping)
65	(vertikale streep)

Opmerking: De in deze Gebruiksaanwijzing gehanteerde namen en adressen zijn zuiver denkbeelding en dienen uitsluitend ter illustratie.

Elke overeenkomst met bestaande namen en adressen berust op louter toeval.

ATARI

COMPUTER
PROGRAMMA

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari.

Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
4824 AL BREDA

Er is geen moeite gespaard om deze productie-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin aansprakelijk gesteld worden voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.

© ATARI. Alle rechten voorbehouden.

ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.

Printed in Holland by Louis Vermijs Drukkertjen B.V.



HOOFDKANTOOR:
Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1618
3600 BP MAARSSSEN
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT

© A Warner Communications Company.