

ATARI®

PROGRAMMANLEITUNG

PROGRAMMIEREN LEICHT GEMACHT

ATARI BASIC mit Dagmar Berghoff

© ATARI Inc., 1983



PROGRAMMIEREN LEICHT GEMACHT

ATARI BASIC mit Dagmar Berghoff

© ATARI Inc., 1983

ATARINSIDE

PROGRAMMIEREN LEICHT GEMACHT

C ATARI Inc. 1983

Bedienungsanleitung

Wir freuen uns, Sie bei unserem Lehrkurs "Programmieren leicht gemacht" begrüßen zu dürfen. Dagmar Berghoff wird Sie in sechs Teilabschnitten mit der Programmiersprache BASIC bekanntmachen. Er ist speziell auf das ATARI BASIC abgestimmt und macht Sie in kleinen Schritten mit dem Programmieren Ihres ATARI Privat-Computers vertraut. Am Ende des Kurses werden Sie in der Lage sein, verschiedene BASIC-Programme selbst zu erstellen. Bevor Sie jedoch beginnen, möchten wir Ihnen kurz erläutern, wie Sie die einzelnen Kurse in den Computer einladen. Die Cassette ist auf beiden Seiten bespielt. Auf Seite 1 befinden sich die Kurse 1 - 3 und auf Seite 2 die Kurse 4 - 6.

Programm-Cassette laden

1. Schalten Sie den Computer aus.
2. Stecken Sie das BASIC Programm-Modul in den Modulschacht
3. Schalten Sie Ihren Computer ein. Auf dem Bildschirm erscheint das Wort READY.
4. Legen Sie die Programm-Cassette in den Programm-Recorder ein und spulen Sie zum Bandanfang zurück. Danach bitte die PLAY-Taste drücken.
5. Tippen Sie auf der Tastatur CLOAD ein und drücken Sie die RETURN-Taste.
6. Nachdem der Piepton ertönt, drücken Sie die RETURN-Taste. Das Programm wird nun in den Speicherbereich geladen. Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint wieder READY auf dem Bildschirm.
7. Tippen Sie jetzt auf der Tastatur RUN ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Das Programm wird jetzt automatisch gestartet.

Bereits nach einigen Sekunden werden Sie von Dagmar Berghoff begrüßt. Sie erklärt dann noch einmal, wie die Cassette zu handhaben ist. Nach etwa 90 Sek. ist das Programm eingeladen und die Meldung READY erscheint.

Es erscheint der Titel "PROGRAMMIEREN LEICHT GEMACHT" und Dagmar Berghoff beginnt den ersten Kurs. Befolgen Sie bitte alle Anweisungen, wie auf dem Bildschirm dargestellt.

Nach Beendigung des Kurses erscheint wieder READY auf dem Bildschirm. Sie können jetzt das gerade Erlernte ausprobieren. Bevor Sie jedoch selbst zu Programmieren beginnen, ist der Speicher des Computers durch Eintippen des Befehls NEW und Drücken der RETURN-Taste zu löschen.

Wollen Sie mit dem nächsten Kurs fortfahren, so geben Sie jeweils erneut CLOAD ein und drücken zweimal die RETURN-Taste. Nach Einladen des Programms bitte wie bereits gelernt zum Programmstart RUN eintippen und die RETURN-Taste drücken.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Erlernen des ATARI BASIC.

ATARINSIDE

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen, schmarrötzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ATARI®



A Warner Communications Company

Vertrieb
ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60