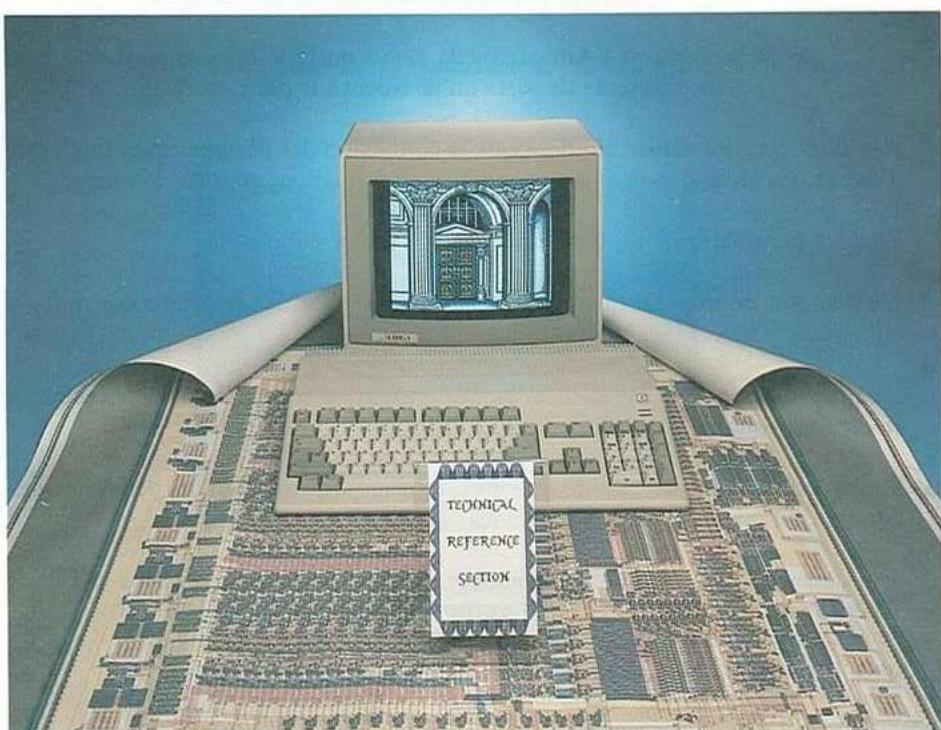


Spécifications techniques

Dans cette section, vous trouverez des renseignements techniques sur les sujets suivants

- Caractéristiques techniques de l'Amiga 500
- Connecteurs d'entrée/sortie
- Schémas fonctionnels
- Théorie du fonctionnement
- Circuits personnalisés et schémas
- Structure de la mémoire de l'Amiga 500



Caractéristiques techniques de l'Amiga 500

Unité centrale :	Motorola MC68000
Mémoire vive :	standard de 512 K-octets avec possibilité d'extension à 1 M-octet
Disquettes :	3 1/2 pouces à double face et double densité avec capacité de 880 K-octets formatés par disquette
Souris :	Mécanique, 0,13 mm par impulsion (200 impulsions par pouce)
Interfaces :	Interface série RS-232 Interface parallèle compatible Centronics® Interface pour unité de disquette externe Interface pour manettes de jeu ou souris Interface supplémentaire pour manette de jeu Interface clavier Deux sorties son stéréophonique Interface pour carte de mémoire Boîtier d'extension
Moniteurs compatibles :	RGB analogue, RGB numérique, monochrome (vidéo composite), et téléviseurs standard
Consommation :	99 à 121 volts, 54 à 66 Hz
Température :	Fonctionnement : 5 à 40 °C Stockage : - 40 à +60 °C
Humidité relative :	20 à 90 % sans condensation

Connecteurs d'entrée/sortie

Ce chapitre donne les affectations de broches pour les connecteurs d'entrée/sortie de l'Amiga. Les informations délivrées par cette section sont très techniques et ne sont destinées qu'aux personnes compétentes en matière de connexion de périphériques. Vous n'avez pas besoin de ces informations si vous utilisez un câble spécialement conçu pour l'Amiga et l'extension à laquelle vous voulez le raccorder.

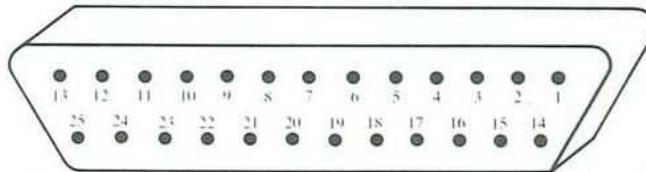
Pour toute information sur les connecteurs qui ne sont pas décrits dans ce chapitre, voir le *Amiga Hardware Manual*.

Si vous raccordez des extensions avec des câbles autres que ceux conçus pour être utilisés avec l'Amiga, notez ceci : certaines broches des connecteurs de l'Amiga ont un potentiel de sortie et émettent des signaux non standard. Si vous essayez d'utiliser des câbles qui ne sont pas adaptés à l'Amiga, vous pouvez l'endommager ou endommager le périphérique. Les descriptions suivantes mentionnent les précautions spécifiques à chaque connecteur. Pour plus d'informations sur le raccordement des extensions, consultez votre revendeur.

Dans les descriptions qui suivent, un astérisque (*) indique un signal actif en logique négative.

Connecteur série

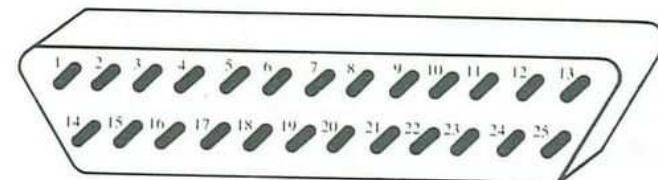
Dans le tableau suivant, la seconde colonne à partir de la gauche donne les affectations des broches Amiga. Les troisième et quatrième colonnes à partir de la gauche donnent les affectations de broches pour les autres raccordements utilisés habituellement ; les informations de ces deux colonnes ne sont données que pour comparaison.



ATTENTION ! Les broches 9 et 10 du connecteur série Amiga sont utilisées pour l'alimentation externe. Ne raccorder ces broches QUE SI le périphérique est alimenté en courant par leur intermédiaire. Le tableau donne la liste des fonctions de chacune de ces broches.

Broche	Amiga	500	RS-232	HAYES®	Description
1	GND	GND	GND		Masse mécanique
2	TXD	TXD	TXD		Emission données
3	RXD	RXD	RXD		Réception données
4	RTS	RTS			Demande pour émettre
5	CTS	CTS	CTS		Prêt à émettre
6	DSR	DSR	DSR		Poste de données prêt
7	GND	GND	GND		Masse de mesure
8	DCD	DCD	DCD		Détection porteuse
9	+12 V				+12 volts
10	-12 V				-12 volts
11	AUDIO				Sortie son Amiga
12		S.SD	SI		Indicateur de vitesse
13		S.CTS			
14		S.TXD			
15		TXC			
16		S.RXD			
17		RXC			
18	AUDI				Entrée son Amiga
19		S.RTS			
20	DTR	DTR	DTR		Terminal données prêt
21		SQD			
22	RI	RI	RI		Indicateur d'appel
23		SS			
24		TXC1			
25					

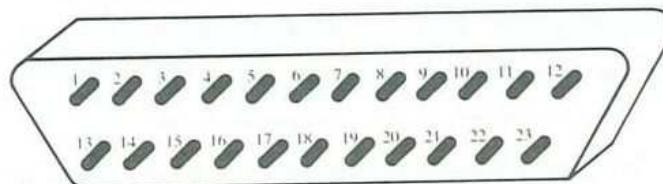
Connecteur parallèle



ATTENTION ! La broche 14 du connecteur parallèle a un potentiel de sortie de +5 volts. Ne raccorder cette broche QUE SI le périphérique a besoin de cette alimentation. NE JAMAIS raccorder cette broche à une sortie de périphérique ou à une masse de mesure. Les broches 17 à 25 sont destinées à la masse de mesure. NE PAS connecter directement ces broches à une masse mécanique.

Broche	Nom	Description
1	STROBE*	Echantillonnage (Strobe)
2	D0	Bit d'information 0 (bit de poids faible)
3	D1	Bit d'information 1
4	D2	Bit d'information 2
5	D3	Bit d'information 3
6	D4	Bit d'information 4
7	D5	Bit d'information 5
8	D6	Bit d'information 6
9	D7	Bit d'information 7
10	ACK*	Acquittement
11	BUSY	Occupé
12	POUT	Fin papier
13	SEL	Sélection
14	+5 V PULLUP	+5 V (100 mA)
15	NC	Pas de connexion
16	RESET*	Réinitialisation
17	GND	Masse de mesure
18	GND	Masse de mesure
19	GND	Masse de mesure
20	GND	Masse de mesure
21	GND	Masse de mesure
22	GND	Masse de mesure
23	GND	Masse de mesure
24	GND	Masse de mesure
25	GND	Masse de mesure

Connecteur vidéo RVB

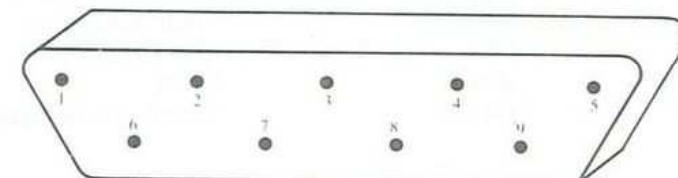


ATTENTION ! Les broches 21, 22 et 23 du moniteur RVB sont utilisées pour l'alimentation extérieure. Ne connectez ces broches QUE SI le périphérique est alimenté en courant par leur intermédiaire. Le tableau suivant donne la liste des fonctions de chacune de ces broches.

Broche	Nom	Description
1	XCLK*	Horloge externe
2	XCLKEN*	Horloge externe autorisée
3	RED	Rouge analogique
4	GREEN	Vert analogique
5	BLUE	Bleu analogique
6	DI	Intensité numérique
7	DB	Bleu numérique
8	DG	Vert numérique
9	DR	Rouge numérique
10	CSYNC*	Synch composite
11	H SYNC*	Synch horizontale
12	V SYNC*	Synch verticale
13	GNDRTN	Retour pour XCLKEN*
14	ZD*	Détection zéro
15	C1*	Sortie Horloge
16	GND	Masse
17	GND	Masse
18	GND	Masse
19	GND	Masse
20	GND	Masse
21	-12 V	-12 volts (50 mA)
22	+12 V	+12 volts (100 mA)
23	+5 V	+5 volts (100 mA)

Connecteurs souris/manettes de jeux

Il y a deux connecteurs référencés «JOY1» et «JOY2» sur l'arrière de l'Amiga. Si vous utilisez une souris pour commander l'Atelier, il vous faut la brancher au connecteur JOY1. Vous pouvez brancher des commandes de jeu sur chacun des connecteurs. Pour utiliser un crayon optique, branchez-le sur le connecteur 1. Les tableaux suivants décrivent les raccordements pour souris, manettes de jeux et crayon optique.



ATTENTION ! La broche 7 de ces connecteurs délivre +5 volts. Ne raccorder cette broche QUE SI le périphérique doit être alimenté par son intermédiaire.

Connecteurs 1 et 2 : raccordements pour la souris

Broche	Nom	Description
1	MOUSE V	Souris verticale
2	MOUSE H	Souris horizontale
3	MOUSE VQ	Quadrature verticale
4	MOUSE HQ	Quadrature horizontale
5	MOUSE BUTTON 2	Souris bouton 2
6	MOUSE BUTTON 1	Souris bouton 1
7	+5 V	+5 V (100 mA)
8	GND	Masse
9	MOUSE BUTTON 3	Souris bouton 3

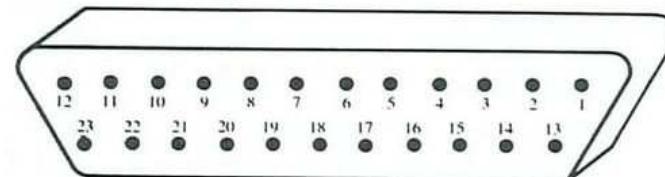
Connecteurs 1 et 2 : manettes de jeu

Broche	Nom	Description
1	FORWARD*	Contrôleur avant
2	BACK*	Contrôleur arrière
3	LEFT*	Contrôleur gauche
4	RIGHT*	Contrôleur droite
5	POT X	Potentiomètre horizontal
6	FIRE*	Contrôleur de tir
7	+5 V	+5 V (100 mA)
8	GND	Masse
9	POT Y	Potentiomètre vertical

Connecteur 2 : raccordement du crayon optique

Broche	Nom	Description
1		
2		
3		
4		
5	LIGHT PEN PRESS	Le crayon optique touche l'écran
6	LIGHT PEN*	Mémorisation position du rayon
7	+5 V	+5 V (100 mA)
8	GND	Masse
9		

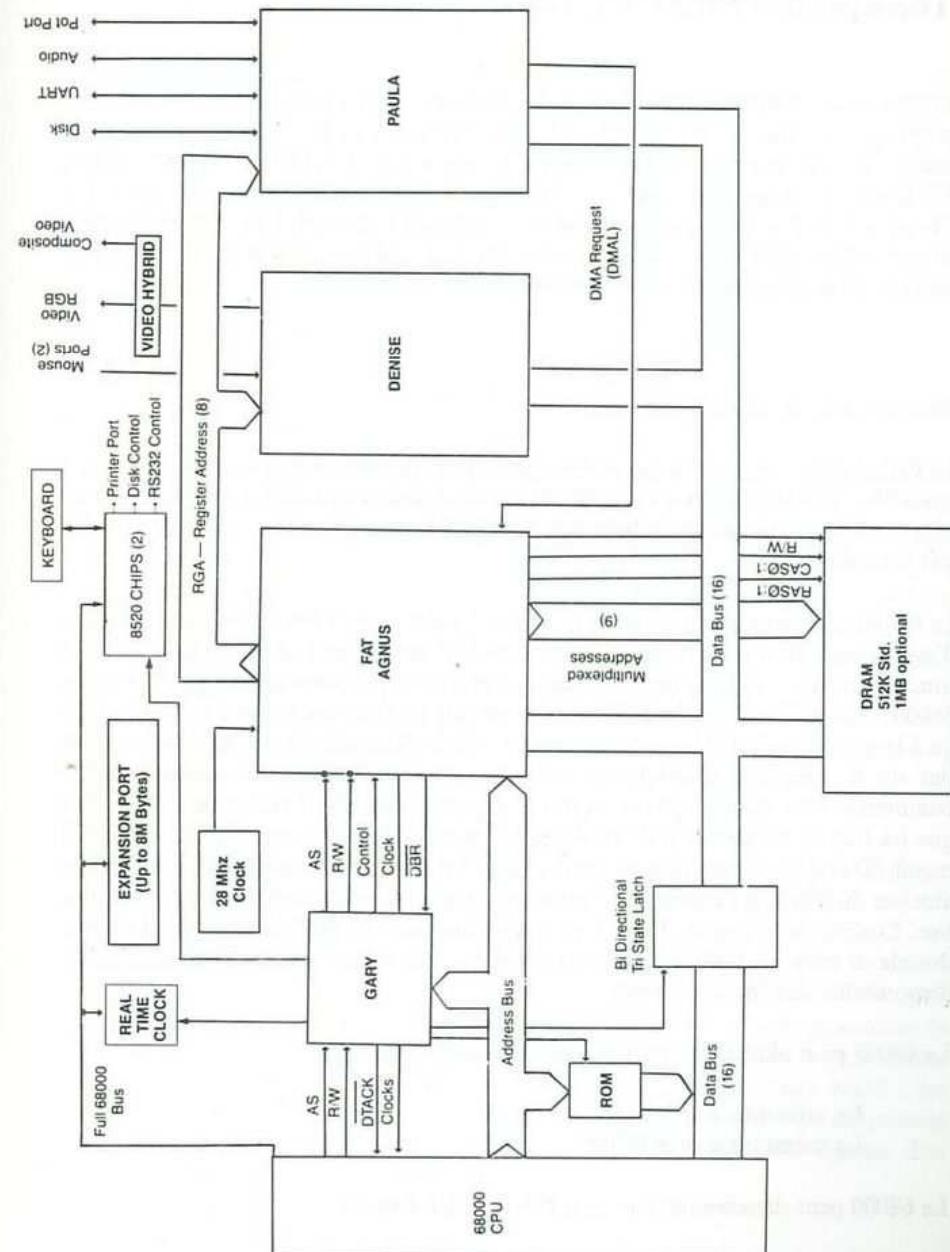
Connecteur pour unité de disquette externe



Broche	Nom	Description
1	/RDY	Disquette prête - active en logique négative
2	/DKRD	Données disquette prête - active en logique négative
3-7	GND	Masse
8	/MTRXD	Commande du moteur de l'unité de disquette - active en logique négative
9	/SEL2B	Sélection de l'unité de disquette 2 - active en logique négative
10	/DRESB	Réinitialisation disquette - active en logique négative
11	/CHNG	Disquette retirée de l'unité - verrouillée en logique négative
12	+5	Alimentation 5 volts CC
13	/SIDEB	Sélection de la face de la disquette - 0 = supérieure, 1 = inférieure
14	/WPRO	Disquette protégée contre l'écriture - actif en logique négative
15	/TKO	Tête de lecture positionnée sur la piste 0 - actif en logique négative
16	/DKWE	Autorisation d'écrire sur la disquette - actif en logique négative
17	/DKWD	Données d'écriture sur la disquette - actif en logique négative
18	/STEPB	Avancer la tête pas à pas, impulsion niveau bas puis haut
19	DIRB	Sélection de la direction de la tête - 0 = vers l'intérieur, 1 = vers l'extérieur
20	/SEL3B	Sélection unité 3 - actif en logique négative
21	/SEL1B	Sélection unité 1 - actif en logique négative
22	/INDEX	Impulsion d'index de la disquette - actif en logique négative
23	+12	Alimentation 12 volts CC

Connecteur à 86 broches

Broche	Nom	Broche	Nom
1	gnd	44	IPL2*
2	gnd	45	A16
3	gnd	46	BERR*
4	gnd	47	A17
5	+5	48	VPA*
6	+5	49	gnd
7	exp	50	E
8	-12	51	VMA*
9	exp	52	A18
10	+12	53	RES*
11	exp	54	A19
12	CONFIG*	55	HLT*
13	gnd	56	A20
14	C3*	57	A22
15	CDAC	58	A21
16	C1*	59	A23
17	OVR*	60	BR*
18	XRDY	61	gnd
19	INT2*	62	BGACK*
20	PALOPE*	63	PD15
21	A5	64	BG*
22	INT6*	65	PD14
23	A6	66	DTACK*
24	A4	67	PD13
25	gnd	68	PRW*
26	A3	69	PD12
27	A2	70	LDS*
28	A7	71	PD11
29	A1	72	UDS*
30	A8	73	gnd
31	FC0	74	AS*
32	A9	75	PD0
33	FC1	76	PD10
34	A10	77	PD1
35	FC2	78	PD9
36	A11	79	PD2
37	gnd	80	PD8
38	A12	81	PD3
39	A13	82	PD7
40	IPL0*	83	PD4
41	A14	84	PD6
42	IPL1*	85	gnd
43	A15	86	PD5



Théorie du fonctionnement

L'ordinateur AMIGA est un système à haute performance avec un logiciel graphique évolué et des possibilités sonores et musicales. L'unité centrale est constituée du microprocesseur 68000 qui fonctionne à 7,2 kHz, d'une RAM de 512 K-octets, extensible jusqu'à 1 M-octet, 8 M-octets étant adressables, de 2 circuits d'entrée/sortie parallèles, d'un composant de contrôle (GARY) et de 3 circuits personnalisés VLSI qui offrent des possibilités inédites d'animation, de réalisation graphique, et de sonorisation.

Micropuceur 68000

Le 68000 constitue l'unité centrale du système. Toutes les autres ressources sont contrôlées par logiciel, par l'intermédiaire de données émises par le microprocesseur. Les 3 circuits personnalisés ont des registres d'instruction qui sont remplis par le 68000.

Le 68000 communique avec le reste de l'ordinateur par l'intermédiaire d'un bus d'adresses, d'un bus de données et de lignes de commande. Notez que le schéma fonctionnel des 3 circuits personnalisés ne se trouve pas directement sur les bus du 68000. Quand le 68000 démarre un cycle de bus destiné aux circuits personnalisés ou à la mémoire d'affichage, le composant de commande du bus détermine si les bus de la mémoire d'affichage sont disponibles ou non. Le composant de commande ne confirme pas le signal d'acquittement (/DTACK) au 68000, tant que les bus de la mémoire d'affichage ne sont pas libres. Une fois que le 68000 reçoit /DTACK, il complète le cycle de bus. Le raccordement des bus d'affichage aux bus du 68000 est étudié plus loin dans la section traitant de la commande des bus. Comme la mémoire d'affichage peut avoir une largeur de bande à peu près double de celle du 68000, ce dernier n'est pas retardé en général par l'attente de disponibilité des bus d'affichage.

Le 68000 peut aller chercher des instructions depuis :

La mémoire d'affichage
La mémoire morte ROM

Le 68000 peut directement lire et écrire des données sur :

La mémoire d'affichage
Les circuits d'entrée/sortie parallèles
3 circuits personnalisés
La mémoire morte ROM

Le 68000 transmet les données et les commandes depuis et vers les périphériques par l'intermédiaire des entrées/sortie parallèles et des 3 circuits personnalisés.

/M est l'horloge du processeur 68000. C1, C3 et CDAC sont utilisés pour rythmer les circuits personnalisés et déterminer la synchronisation des signaux vers les zones de mémoire.

Mémoire morte ROM

La mémoire morte ROM contient le cœur du système et les programmes machine du système DOS ; sa taille est de 128Kx16.

Entrées/sorties parallèles

Les 2 circuits multifonctionnels 8520 d'entrée/sortie assurent les fonctions suivantes :

Entrées/sorties par le port parallèle
Lignes de commande vers et depuis les ports de la souris et des manettes de jeu
Une ligne de commande vers les indicateurs lumineux de la face avant
Les lignes internes de commande
Les lignes de commande du clavier, l'horloge et les données
Les lignes de commande du port série
Les lignes de commande de l'interface de l'unité de disquette
Les rythmeurs internes

Ces 2 circuits résident sur les bus du 68000 et sont lus et réécrits par le 68000.

Générateur d'impulsions d'horloge

L'ensemble de l'ordinateur fonctionne en synchronisme avec l'horloge couleur de 3,579545 MHz. On y arrive par la génération d'un certain nombre de fréquences sous-multiples de la fréquence pilote de 28,63636 MHz (version NTSC) ou 28,37516 MHz (version PAL) de l'oscillateur à cristal. Toutes les fréquences d'horloge sont engendrées par le composant personnalisé Fat Agnus. Les horloges primaires sont les suivantes :

C1	horloge couleur 3,579545 MHz
C3	C2 avec retard de phase de 45°
7M	C1 et C3 combinés par la fonction XOR = 7,15909 MHz
CDAC	7M avec retard de phase de 90°

Les 3 circuits personnalisés

Les 3 circuits personnalisés permettent, dans la mémoire d'affichage, une manipulation extrêmement rapide de graphiques et de données sonores. Toutes les fonctions principales des circuits tournent en mémoire à accès direct ; c'est-à-dire que les données sont échangées entre les circuits personnalisés et la mémoire d'affichage sous le contrôle de la mémoire à accès direct. Ces données sont traitées par les circuits personnalisés. Fat Agnus, composant personnalisé #1, contient 25 compteurs d'accès de la mémoire directe à des tâches consacrées.

Les 3 circuits ont des registres de commande, généralement chargés par le 68000. Toutefois, Fat Agnus est aussi en mesure de charger des registres de commande dans les 2 autres circuits personnalisés. Quand Fat Agnus exécute un cycle de bus, il sort un code sur le bus de registre d'adresses, disant aux 2 autres circuits de quelle nature est ce cycle de bus. Cela est nécessaire, car de nombreux cycles de bus échangent des données avec les 2 autres circuits personnalisés, et doivent par conséquent coopérer convenablement.

En plus de la manipulation de données dans la mémoire d'affichage, les circuits personnalisés émettent des données vers les circuits de sortie vidéo et audio, et déplacent des données entre les disquettes et le port série.

Notez que les bus de mémoire d'affichage peuvent être complètement isolés des bus du 68000 par Fat Agnus et les fils de commande du bus de données. Ainsi, Fat Agnus peut faire un cycle de bus sur les bus d'affichage en même temps que le 68000 en exécute un sur ses bus propres. Ce parallélisme augmente le débit.

Commande de bus, multiplexeur d'adresses et de données, fil de commande d'adresses

La logique de commande du bus réside dans le composant de commande (GARY) et le Fat Agnus. Ils assurent 3 fonctions principales :

- Ils synchronisent le 68000 à la phase en cours du C1
- Ils arbitrent entre le 68000 et Fat Agnus pour les bus d'affichage
- Ils engendrent la synchronisation de la mémoire vive à accès direct pour les fils de commande de bus de la mémoire d'affichage en fonction du cycle en cours.

La synchronisation du 68000 au C1 est facile, car le 68000 est rythmé par le 7M dont la fréquence est double du C1 et en phase avec ce dernier. Si le 68000 démarre un cycle de bus dans la mauvaise phase de C1, le composant de commande du bus tarde simplement /DTACK suffisamment longtemps pour que le 68000 termine le cycle dans la phase désirée de C1. Cette correspondance de phase est nécessaire, car les circuits personnalisés et la mémoire d'affichage sont rythmés par C1.

L'arbitrage est très simple. Fat Agnus prend la commande du bus avant de prendre les bus de la mémoire d'affichage en envoyant un message vers le composant de commande (GARY) appelé /DBR. Chaque fois que Fat Agnus contrôle les bus d'affichage et que le 68000 désire y accéder, le 68000 est maintenu à distance en ce qu'il ne reçoit pas /DTACK. Dans cet état, le 68000 n'a aucun effet sur les bus d'affichage tant que le contrôleur de bus ne débloque pas le fil de commande.

Fat Agnus engendre les synchronisations de la mémoire vive à accès direct et fait le multiplexage de toutes les adresses. Si le 68000 exécute un cycle de mémoire vidéo, ses adresses sont expédiées à travers Fat Agnus sur les lignes d'adresse multiplexées. Si les circuits personnalisés exécutent un cycle mémoire, les adresses sont expédiées aux lignes d'adresses multiplexées depuis le registre interne d'adresses.

Mémoire d'affichage

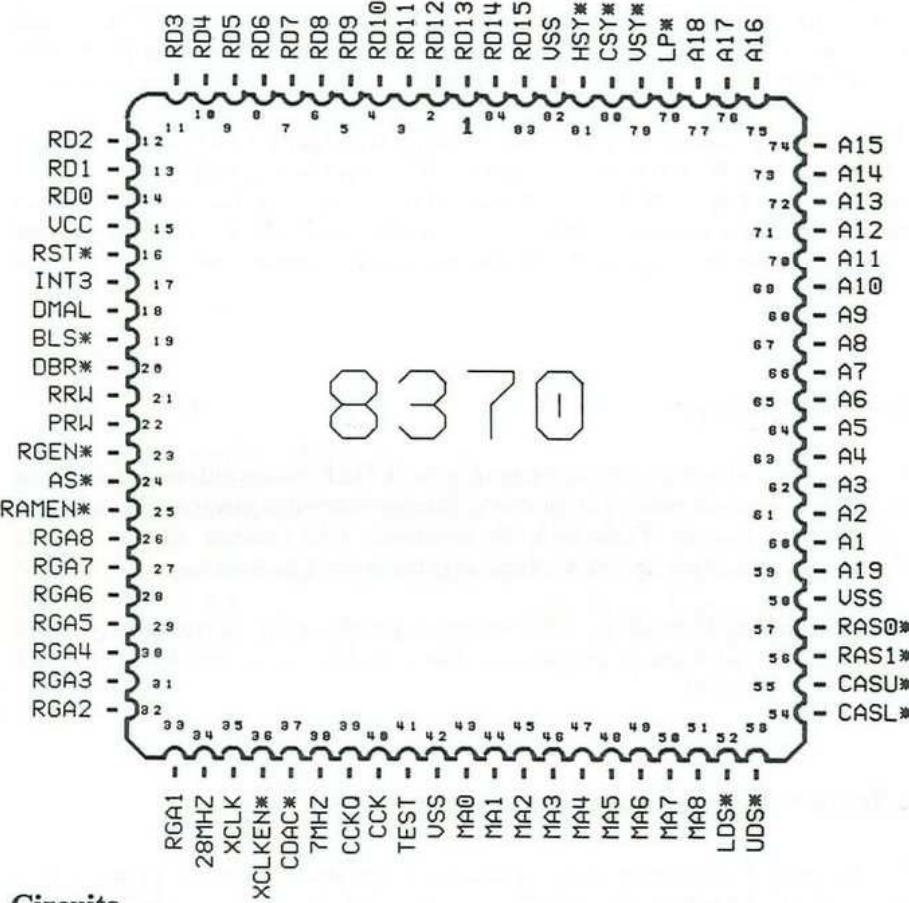
La mémoire d'affichage est une mémoire vive de 512 K-octets qui réside sur les bus de données et d'adresses de la mémoire. Elle est extensible jusqu'à 1 M-octet par addition du module d'extension de mémoire. Elle consiste en des circuits dynamiques standard de 256 K-octets, régénérés par Fat Agnus.

La mémoire d'affichage est effectivement utilisée pour autre chose que la mémorisation de données graphiques. Elle enregistre aussi des données et des codes pour le 68000.

Circuits de commande personnalisés

Les fonctions d'animation, graphiques, et sonores de l'Amiga sont produites par trois circuits personnalisés, appelés Fat Agnus (8370), Denise (8362) et Paula (8364). Un quatrième circuit personnalisé, Gary, sert de circuit de commande. Les pages ci-après contiennent les schémas d'occupation des broches, les listes de caractéristiques, et les schémas fonctionnels de ces circuits.

Circuit personnalisé d'animation : Fat Agnus



Circuits

- Bit Blitter – utilise le matériel pour les mouvements sur l'écran – permet l'animation à grande vitesse – libère la mémoire centrale pour les autres tâches en attente.
 - Coprocesseur de synchronisation de l'affichage.
 - Commande 25 canaux de la mémoire DMA - permet que la disquette et la sonorisation travaillent avec un minimum d'intervention de la mémoire centrale.
 - Engendre toutes les horloges du système à partir de l'oscillateur à 28 MHz
 - Engendre tous les signaux de commande pour la mémoire vive d'affichage et la carte de mémoire vive d'extension.
 - Engendre les adresses pour le multiplexage des cartes de mémoire vive d'affichage et de mémoire vive d'extension

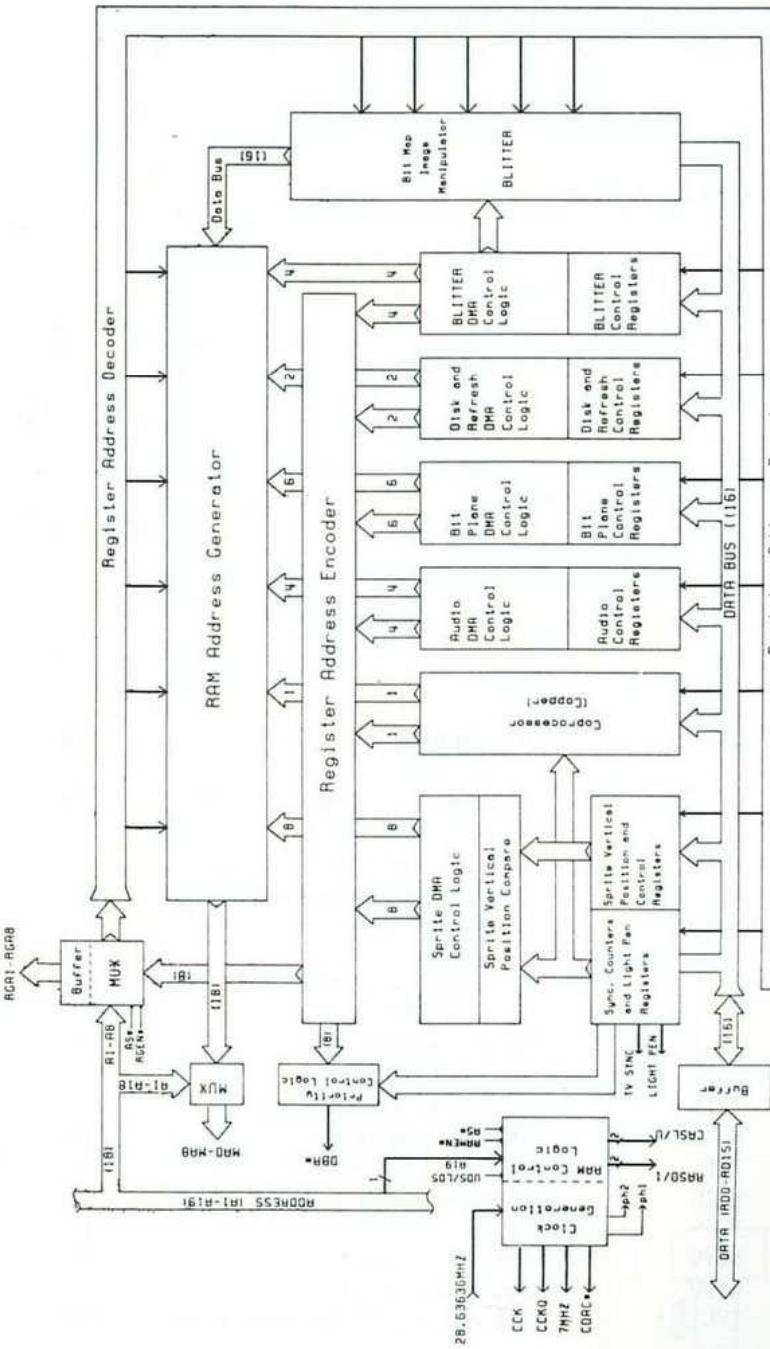
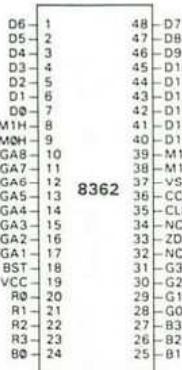


Schéma fonctionnel de Fat Agnus

Circuit graphique personnalisé Denise

Caractéristiques :

- Plusieurs résolutions de 320 x 200 à 640 x 400
- 4096 couleurs sur un téléviseur ou un moniteur RVB
- Huit contrôleurs réutilisables pour sprite (petite image pour les jeux)
- 60 ou 80 colonnes de texte
- Même logiciel pour tous les téléviseurs et moniteurs



Broche	Nom	Description	Type
1-7	D0-D6	Lignes 0 à 6 du bus de données	E/S
8	M1H	Souris 1, horizontal	E
9	M0H	Souris 0, horizontal	E
10-17	RGA1-8	Adresse des registres de 1 à 8	E
18	/BURST	Brosse couleur	S
19	Vcc	+ 5 V CC	E
20-23	R0-3	Bit rouge vidéo 0 à 3	S
24-27	B0-3	Bit bleu vidéo 0 à 3	S
28-31	G0-3	Bit vert vidéo 0 à 3	S
32	N/C	Pas de connexion	P/C
33	/ZD	Indicateur d'arrière-plan	S
34	N/C	Pas de connexion	P/C
35	7M	Horloge à 7, 15909 MHz	E
36	CCK	Horloge couleur	E
37	Vss	Masse	E
38	M0V	Souris 0, vertical	E
39	M1V	Souris 1, vertical	E
40-48	D7-D15	Lignes 7 à 15 du bus de données	E/S

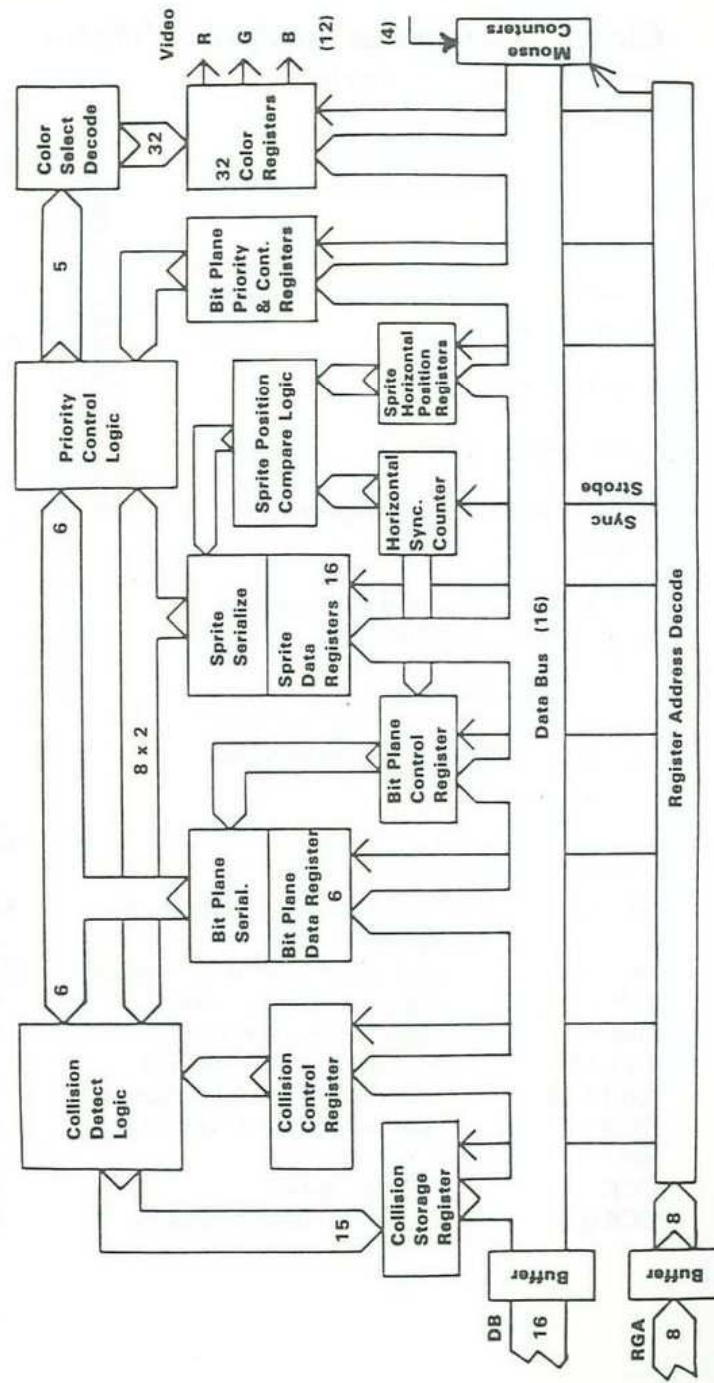


Schéma fonctionnel de Denise

Circuit personnalisé son/périphériques

Paula

Caractéristiques :

- Quatre voix de sortie son sur deux canaux stéréo
- Neuf octaves
- Ondes sonores complexes
- Utilise la modulation d'amplitude et de fréquence
- Commandes E/S pour données sur disquette et ports de commande
- Contrôleur de disquettes
- Système de commande des interruptions



30	AUDB	Audio droite	S
31	AUDA	Audio gauche	S
32	POT0X	Pot 0X	E/S
33	POT0Y	Pot 0Y	E/S
34	VSSANA	Masse analogique	E
35	POT1X	Pot 1X	E/S
36	POT1Y	Pot 1Y	E/S
37	/DKRD	Données de lecture de la disquette	E
38	/DKWD	Données d'écriture sur la disquette	S
39	DKWE	Autorisation d'écriture sur la disquette	
40	TXD	Données de transmission série	S
41	RXD	Données de réception série	E
42-48	D9-15	Lignes 9 à 15 du bus de données	E/S

Broche	Nom	Description	Type
1-7	D2-D8	Lignes 2 à 8 du bus de données	E/S
8	Vss	Masse	E
9, 10	D0, D1	Lignes 0 et 1 du bus de données	E/S
11	/RES	Réinitialisation du système	E
12	DMAL	Ligne de demande DMA	S
13-15	/IPL0-2	Lignes 0 à 2 d'interruption	S
16-18	/INT2,3,6	Niveaux 2, 3 et 6 d'interruption	E
19-26	RGA1-8	Adresses 1 à 8 des registres	E
27	Vcc	+ 5 V CC	E
28	CCK	Horloge couleur	E
29	CCKQ	Retard de l'horloge couleur	E

Circuit de commande personnalisé Gary

Caractéristiques :

- Engendre tous les signaux de commande des bus
- Assure tous les décodages d'adresses
- Engendre le signal VPA du 68000
- Traite une partie des circuits de disquette
- Assure l'interface de réinitialisation du clavier

(Pour le schéma d'occupation des broches, voir annexe F, U5 dans les schémas)

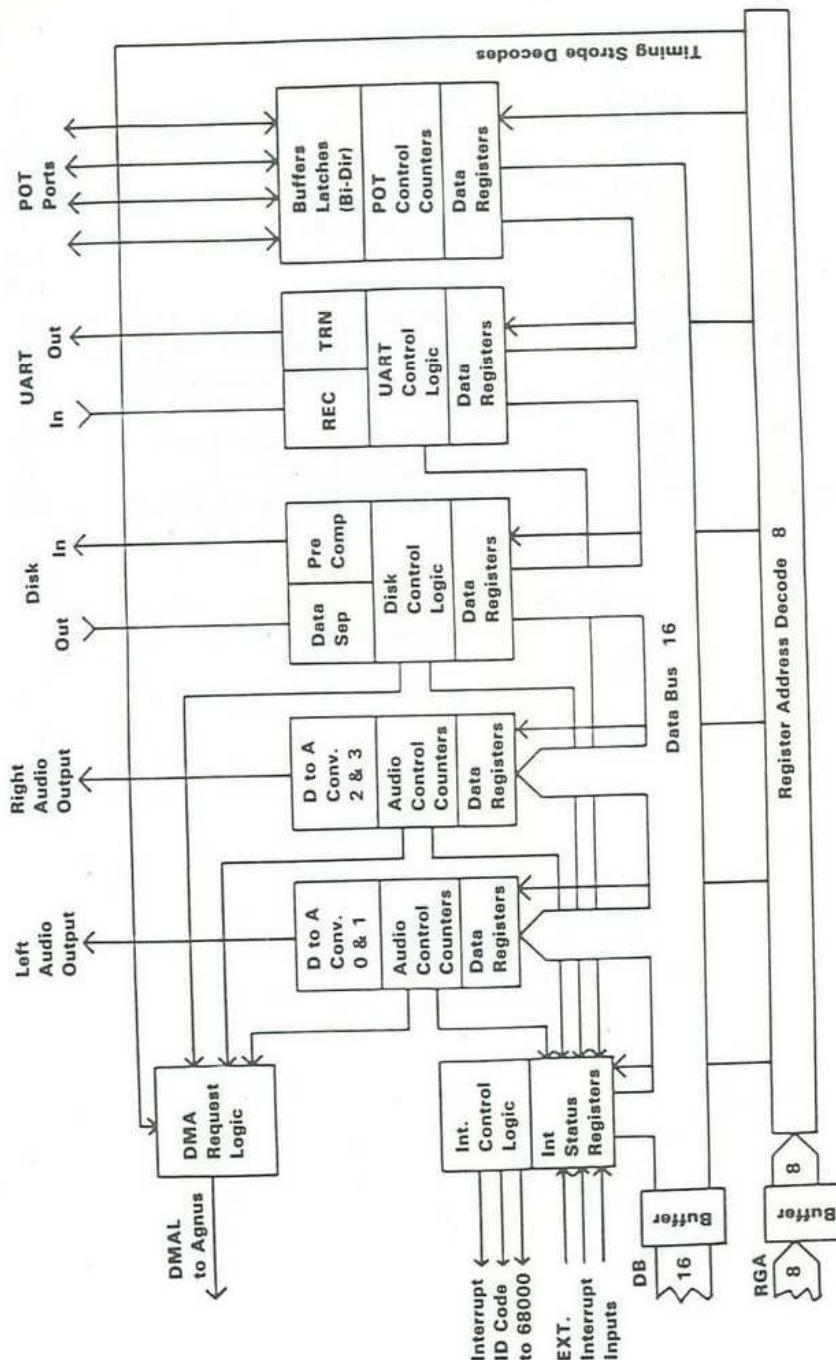
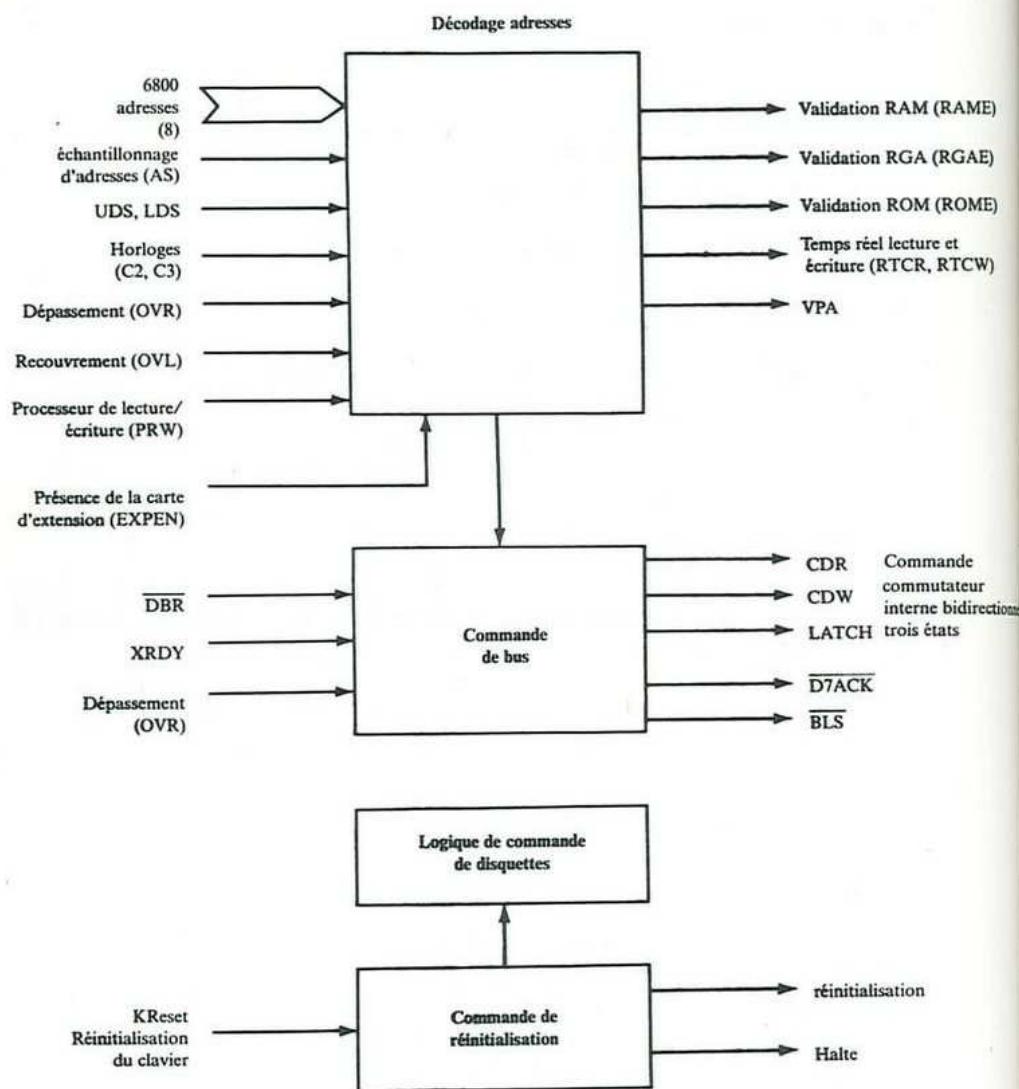
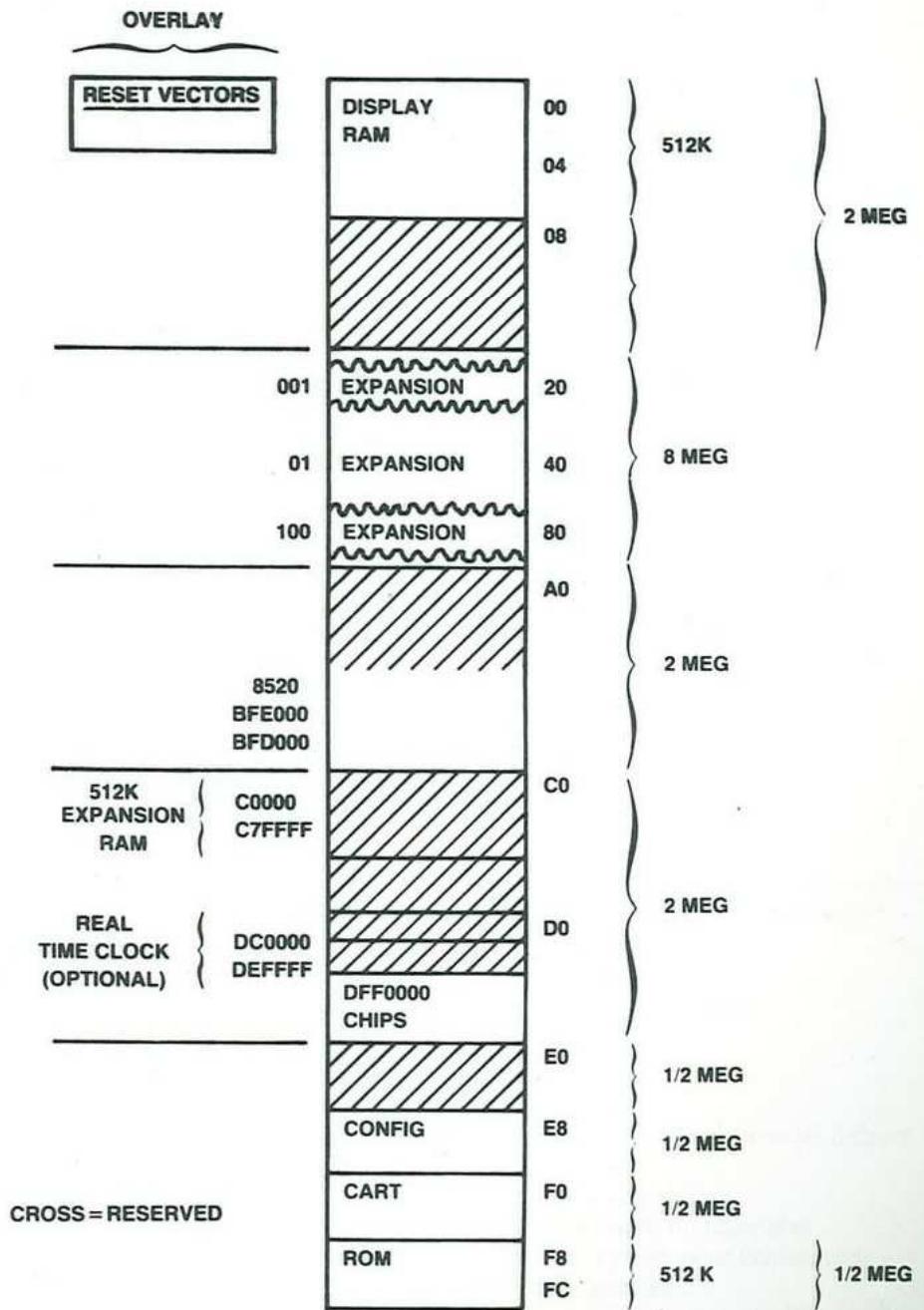


Schéma fonctionnel de Paula

Schéma fonctionnel Gary



Structure de la mémoire de l'Amiga 500



Références AmigaDOS

Ce chapitre contient trois tableaux donnant les informations de référence pour l'utilisation d'AmigaDOS, le système d'exploitation de l'Amiga :

- Commandes utilisateur AmigaDOS
- Commandes de l'éditeur d'écran ED
- Messages d'erreur AmigaDOS

Commandes utilisateur AmigaDOS

Toutes les commandes sont définies dans la liste. Pour plus d'informations sur les explications du chapitre 7 et de ce tableau, voir le *Manuel de l'utilisateur - AmigaDOS*.

;	Commandes pour le traitement des fichiers caractère précédant un commentaire.
<	dirige l'entrée des commandes.
>	dirige la sortie des commandes.
COPY	copie un fichier dans un autre ou copie tous les fichiers d'un répertoire dans un autre.
DELETE	efface jusqu'à 10 fichiers ou répertoires.
DIR	affiche les noms des fichiers dans un répertoire.
ED	fait entrer dans un éditeur d'écran pour fichiers texte.
EDIT	fait entrer dans un éditeur par ligne.
FILENOTE	permet d'attacher une note contenant au plus 80 caractères au fichier spécifié.

JOIN

LIST

MAKEDIR
PROTECT
RENAME
SEARCH

SORT
TYPE

BREAK
CD

ENDCLI
NEWCLI
PROMPT
RUN

STACK
STATUS

WHY

ASK

ECHO

EXECUTE
FAILAT

IF
LAB
QUIT

SKIP
WAIT

ASSIGN

DATE
DISKCOPY

Commandes pour le traitement des fichiers

concatène jusqu'à 15 fichiers pour former un nouveau fichier.
examine et affiche des informations détaillées sur un fichier ou un répertoire.
crée un répertoire ayant un nom spécifique.
établit un état de protection pour un fichier.
renomme un fichier ou un répertoire.
cherche dans tous les fichiers d'un répertoire la chaîne de caractères spécifiée.
trie des fichiers.
affiche un fichier texte ou hexadécimal à l'écran.

Commandes CLI

active les indicateurs d'alerte pour une procédure donnée
appelle un nouveau répertoire et/ou une unité de disquette.
achève une procédure interactive CLI.
crée une nouvelle procédure interactive CLI.
change le message du CLI en cours.
exécute les commandes sous forme de procédures d'arrière-plan.
affiche ou établit la taille de la pile de commandes.
affiche des informations sur les procédures CLI qui sont en cours d'exécution.
explique pourquoi une commande précédente n'a pas été exécutée.

Contrôle des fichiers de commande

écrit un argument à un caractère et demande à l'utilisateur de répondre oui ou non.
affiche le message spécifié dans un argument de commande.
exécute un fichier de commandes.
arrête un fichier de commandes si un programme envoie un code d'erreur supérieur ou égal à ce nombre.
teste des actions données dans un fichier de commandes.
définit un label (voir SKIP).
fait sortir d'un fichier de commandes avec un code d'erreur spécifié.
saute jusqu'à LAB dans un fichier de commandes.
attend pendant un certain temps ou jusqu'à une date définie.

Gestion du système et de la mémoire

assigne un nom d'unité logique à un répertoire de gestionnaire de fichiers.
affiche ou règle l'heure et la date système.
copie la totalité du contenu d'une disquette sur une autre.

FAULT

FORMAT
INFO
INSTALL
RELABEL
SETCLOCK

Gestion du système et de la mémoire

affiche les messages correspondant aux messages d'erreur pris en charge.
formate et initialise une nouvelle disquette.
donne des informations sur le gestionnaire de fichiers.
permet de transformer une disquette formatée en disquette de lancement.
change le nom d'une disquette.
commande l'horloge permanente équipée d'une batterie de secours.

Commandes de l'éditeur d'écran ED

La liste suivante contient toutes les commandes de l'éditeur d'écran. Les commandes élargies, qui sont des versions élargies des commandes simples contenues dans ce tableau, peuvent contenir des chaînes de caractères ou des nombres. Les chaînes de caractères sont indiquées par /s/, alors que /s/t/ indique la paire de chaînes de caractères pour une fonction d'échange. «n» indique un nombre. Pour entrer en mode commande étendue, appuyez sur la touche ESC. Les touches de déplacement du curseur fonctionnent normalement dans l'éditeur.

Touches spéciales

Commande	Action
Espace Arrière	Efface le caractère à la gauche du curseur
DEL	Efface le caractère situé à l'emplacement du curseur
ESC	Fait entrer en mode de commande élargie
Retour	Coupe la ligne à la position du curseur et crée une nouvelle ligne
Tab	Déplace le curseur vers la droite jusqu'à la tabulation suivante.

Commandes simples

Commande	Action
CTRL-A	Insère une ligne
CTRL-B	Efface une ligne
CTRL-D	Fait défiler le texte vers le bas
CTRL-E	Déplace en haut ou en bas de l'écran
CTRL-F	Transforme les majuscules en minuscules et réciproquement
CTRL-G	Répète la dernière ligne de commandes étendues
CTRL-H	Efface le caractère à gauche du curseur (Espace Arrière)
CTRL-I	Déplace le curseur vers la droite jusqu'à la tabulation suivante
CTRL-M	Retour
CTRL-O	Efface mot ou espaces
CTRL-R	Curseur à la fin du mot précédent
CTRL-T	Curseur au début du mot suivant
CTRL-U	Fait défiler le texte vers le haut
CTRL-V	Vérifie l'écran
CTRL-Y	Efface jusqu'à la fin de la ligne

Commandes étendues

Commande	Action
ESC A	Insère une ligne après la ligne actuelle
ESC B	Envoie en fin de fichier
ESC BE	Fin de bloc à la position du curseur
ESC BF/s/	Recherche en amont du texte
ESC BS	Début de bloc à la position du curseur
ESC CE	Envoie le curseur en fin de ligne
ESC CL	Déplace le curseur d'une position vers la gauche
ESC CR	Déplace le curseur d'une position vers la droite
ESC CS	Envoie le curseur en début de ligne
ESC D	Efface la ligne actuelle
ESC DB	Efface un bloc
ESC DC	Efface le caractère situé à l'emplacement du curseur
ESC E/s/t/	Remplace «s» par «t»
ESC EQ/s/t/	Remplace après interrogation
ESC EX	Déplace la marge droite
ESC F/s/	Trouve la chaîne de caractères «s»
ESC I/s/	Insère une ligne avant la ligne actuelle
ESC IB	Insère une copie d'un bloc
ESC IF/s/	Insère le fichier «s»
ESC J	Rattache la ligne en cours à la suivante
ESC LC	Distingue les majuscules des minuscules lors d'une recherche
ESC M n	Envoye à la ligne numéro «n»
ESC N	Envoye au début de la ligne suivante
ESC P	Envoye au début de la ligne précédente
ESC Q	Quitte sans sauvegarder le texte
ESC RP	Répète jusqu'à la rencontre d'une erreur
ESC S	Coupe la ligne à la position du curseur
ESC SA	Sauvegarde le texte dans un fichier
ESC SB	Affiche un bloc sur l'écran
ESC SH	Affiche des informations
ESC SL n	Définit la marge gauche
ESC SR n	Définit la marge droite
ESC ST n	Définit les tabulations
ESC T	Envoye en début de fichier
ESC U	Supprime les modifications sur la ligne actuelle
ESC UC	Ne tient pas compte des différences majuscule/minuscule dans les recherches
ESC WB/s/	Ecrit le bloc dans le fichier «s»
ESC X	Sort, en écrivant le texte en mémoire

Messages d'erreur AmigaDOS

Quand un message d'erreur apparaît, il comprend souvent un *code d'erreur*. Ces codes sont générés par le système d'exploitation de l'Amiga (AmigaDOS).

Cette annexe donne la liste :

- des codes d'erreur qui peuvent apparaître quand vous utilisez l'Atelier
- des messages AmigaDOS correspondant à chaque code d'erreur
- des suggestions sur la conduite à tenir en cas d'erreur

Pour plus d'explications sur la signification des codes d'erreur et pour toute explication sur les codes d'erreur ne figurant pas dans la liste, voir le *Manuel de l'utilisateur - AmigaDOS*.

CODE D'ERREUR	MESSAGE D'ERREUR/SUGGESTION
103	insufficient free store (mémoire insuffisante) : L'Amiga a besoin de plus de mémoire pour effectuer une opération. Fermez une ou plusieurs fenêtres, puis relancez l'opération. Dans de rares cas vous devrez réinitialiser l'Amiga pour avoir suffisamment de mémoire pour continuer.
121	Cette erreur peut aussi survenir si vous tentez d'ouvrir un outil qui a besoin de plus de mémoire que celle qui est installée dans votre Amiga. Pour savoir quel est l'espace mémoire nécessaire à un outil, voir son manuel d'utilisation.
202	file is not an object module (le fichier n'est pas un module objet) : Cette erreur peut se produire si vous essayez d'ouvrir un outil qui a été endommagé. Essayez de faire une nouvelle copie de l'outil à partir de la disquette d'origine.
203	object in use (objet en service) : Un autre outil utilise le projet ou l'outil que vous voulez. Il vous faut attendre que l'autre outil ait fini.
	object already exists (l'objet existe déjà) : Vous ne pouvez pas donner à un objet le nom d'un objet existant. Donnez un autre nom à l'objet préexistant ou effacez-le de manière à pouvoir réutiliser son nom.

CODE D'ERREUR	MESSAGE D'ERREUR/SUGGESTION	CODE D'ERREUR	MESSAGE D'ERREUR/SUGGESTION
204	directory not found (le répertoire n'a pas été trouvé) : Il se peut qu'un outil défectueux ait créé une icône pour un tiroir sans avoir créé le tiroir lui-même. Essayez d'identifier l'outil qui a créé le tiroir, puis consultez votre revendeur.	222	file is protected from deletion (le fichier est protégé contre l'effacement) : Un outil, un projet ou un tiroir ne peut pas être effacé parce qu'il est protégé. Sélectionnez l'icône correspondante, choisissez Info dans le menu Atelier, puis changez son état en DELETABLE (effaçable).
205	object not found (l'objet n'a pas été trouvé) : Un outil ou un projet que l'Amiga doit repérer n'est pas présent sur la disquette. Ceci peut se produire si : (1) vous avez déplacé un outil dans un autre tiroir, puis essayé d'ouvrir un projet créé avec cet outil ; (2) vous avez changé le nom du tiroir Système ou du tiroir Utilitaires sur la disquette Atelier, puis essayé d'ouvrir un projet créé avec l'outil qui est dans le tiroir ; ou (3) la disquette contenant un outil dont vous avez besoin n'est pas dans l'unité de disquette.	225	not a DOS disk (la disquette n'est pas au format du DOS) : Soit la disquette n'a pas été formatée soit ce n'est pas une disquette AmigaDOS. Utilisez une autre disquette, ou si vous voulez effacer toutes les informations enregistrées, choisissez Initialize dans le menu Disquette.
210	invalid stream component name (composant de nom de chaîne invalide) : En changeant le nom d'un outil, d'un projet, d'un tiroir ou d'une disquette, vous avez utilisé un caractère invalide.	226	no disk in drive (unité de disquette vide) : Un outil a besoin d'une disquette dans une unité et elle ne s'y trouve pas. Insérez la disquette demandée par l'outil que vous utilisez.
213	disk not validated (disquette non validée) : Si un voyant d'unité de disquette était allumé quand vous avez retiré une disquette ou réinitialisé l'Atelier, il est possible que l'information qui était sur la disquette soit inutilisable. Cette erreur peut aussi survenir si la surface de la disquette est endommagée.		
214	disk write-protected (disquette protégée contre l'écriture) : Vous avez demandé à l'Amiga d'ajouter des informations sur une disquette alors que la languette de protection était en position de protection. Il vous faut changer la position de la languette de protection, ou utiliser une disquette dont la languette est en position non protégée.		
218	device not mounted (périphérique non installé) : Cette erreur survient quand un outil a besoin d'une disquette qui n'est pas actuellement dans l'unité.		
221	disk full (disquette pleine) : Il n'y a pas assez de place disponible sur la disquette pour faire ce qui est demandé. Essayez de vider la Poubelle. Si cela ne suffit pas, il faut effacer des fichiers d'exécution sur la disquette ou utiliser une autre disquette.		

Utilisation du clavier de l'Amiga 500

Vous trouverez tout d'abord dans les pages suivantes les descriptions des quatre parties du clavier de l'AMIGA 500 et des touches spéciales. Viennent ensuite les techniques d'utilisation de l'Amiga sans souris. Les tables de correspondance des touches pour différents pays sont regroupées en fin de chapitre.

Dispositions du clavier

Le clavier AMIGA 500 est divisé en quatre parties :

- La partie machine à écrire (le clavier principal)
- Les touches de déplacement du curseur
- Le touches numériques
- Les touches de fonction

Quand vous utilisez le clavier, gardez les points suivants présents à l'esprit :

- L'affectation des touches peut dépendre du programme utilisé – c'est-à-dire qu'il peut définir leur fonction (par exemple un programme de traitement de texte ou un tableur). Pour plus d'informations sur l'affectation des touches, voyez le manuel du programme que vous utilisez.
- Habituellement, les touches se répètent tant qu'on les laisse enfoncées.
- Ne pas utiliser le nombre 0 à la place de la lettre O majuscule, ni le nombre 1 à la place de la lettre l minuscule.
- On peut dans certains cas utiliser plusieurs touches simultanément ou en séquence.

On peut utiliser le clavier aussi bien que la souris pour se déplacer dans l'écran et sélectionner icônes, cellules, etc. Dans certains programmes, on utilise le clavier pour entrer des informations. On peut utiliser les touches pour dire à l'ordinateur ce qu'il doit faire et pour répondre aux messages ou questions qu'il affiche sur l'écran.

La partie machine à écrire

La partie machine à écrire est composée d'un clavier standard (AZERTY) de machine à écrire auquel s'ajoutent des touches ayant des fonctions et des possibilités spéciales. Les touches spéciales comprennent :

ESC

La touche ESC (Escape) est située en haut à gauche du clavier. Elle est définie par programme et souvent utilisée pour la commande d'entrée ou de sortie d'un programme ou pour une fonction programme qui n'est pas constamment utilisée.

TAB

La touche TAB, située deux rangées plus bas, peut être définie par programme pour effectuer des fonctions de tabulation.

RETOUR

La touche RETOUR est la touche de grande dimension située sur le côté droit de la partie machine à écrire au niveau des deux rangées médianes. On l'utilise pour transmettre une commande ou des informations à l'ordinateur.

ESPACE ARRIERE

La touche ESPACE ARRIERE est la touche la plus à droite dans la rangée supérieure de la partie machine à écrire. Quand on appuie sur cette touche, le curseur et tous les caractères situés à sa droite se déplacent vers la gauche. Tout caractère situé à gauche du curseur est effacé.

DEL

La touche DEL (Effacement) est située à droite de la rangée supérieure de la partie machine à écrire. Quand on appuie sur la touche DEL, on efface le caractère situé à l'emplacement du curseur. Tous les caractères se trouvant à droite du curseur se déplacent vers la gauche.

HELP

La touche HELP, située à droite de la touche DEL, est une touche définie par programme. Elle peut être programmée pour fournir une aide à l'utilisateur pendant le déroulement d'un programme.

REMARQUE : Les claviers internationaux disposent de deux touches supplémentaires situées à l'emplacement des touches Majuscules.

CTRL

La touche CTRL (Contrôle), située immédiatement sous la touche TAB, est une touche définie par programme qui est souvent utilisée en combinaison avec d'autres touches pour accomplir des fonctions spéciales.

VERROUILLAGE MAJUSCULES

La touche VERROUILLAGE MAJUSCULES est située à côté de la touche CTRL. Quand on appuie pour la première fois sur cette touche, son voyant s'allume. Les caractères alphabétiques (de A à Z) sont affichés en majuscules tant que ce voyant est allumé. Les caractères situés en bas des touches de la rangée numérique au sommet de la partie machine à écrire (&, é, "jusqu'à \") ne sont pas affectés par cette touche. Pour écrire ces caractères il faut appuyer simultanément sur une des touches Majuscules et sur la touche correspondant au caractère désiré. Pour relâcher la touche, appuyez dessus une nouvelle fois de manière à éteindre le voyant.

Touches MAJUSCULES

Il y a deux touches Majuscules, situées de chaque côté de la rangée inférieure de lettres. Ces touches ont la même fonction que les touches Majuscules sur une machine à écrire standard - c'est-à-dire que si l'on appuie simultanément sur l'une des touches Majuscules et sur une touche alphabétique quelconque la lettre correspondante est écrite en majuscules. De même si l'on appuie simultanément sur l'une des touches Majuscules et sur l'une des touches de la rangée supérieure de la partie machine à écrire, le caractère situé en haut de cette touche est affiché. De plus, les touches Majuscules sont souvent utilisées avec d'autres touches pour exécuter des fonctions spéciales.

Touches ALT

Il y a deux touches ALT (Alternate), situées aux extrémités gauche et droite de la rangée inférieure du clavier. On utilise souvent ces touches en combinaison avec d'autres pour exécuter des fonctions spéciales.

La touche Commodore

La touche Commodore est située dans la rangée inférieure du clavier, immédiatement à gauche de la barre d'espacement. La touche Commodore est également utilisée en combinaison avec d'autres touches pour exécuter des fonctions spéciales. Il se peut que votre AMIGA 500 ait une touche AMIGA «gauche» à la place de la touche Commodore.

La touche Amiga est située sur la rangée inférieure du clavier, immédiatement à droite de la barre d'espacement. La touche AMIGA est également utilisée en combinaison avec d'autres touches pour exécuter des fonctions spéciales.

Remarque : Si on appuie simultanément sur la touche CTRL et les deux touches Amiga (ou la touche AMIGA et la touche Commodore), on réinitialise l'AMIGA 500. Voir le chapitre 3 pour plus de détails.

Les touches de déplacement du curseur

Les quatre touches de déplacement du curseur sont regroupées à droite de la partie machine à écrire, avant les touches numériques. Ces touches commandent les déplacements du curseur (vers le haut, le bas, la gauche et la droite) sur l'écran. Le sens dans lequel chaque touche déplace le curseur est indiqué par la flèche située sur la touche.

Les touches numériques

Les touches numériques sont disposées à l'extrême droite du clavier. Les touches sont disposées comme sur une calculatrice pour faciliter l'entrée des données numériques. Les touches portant des symboles numériques et arithmétiques ont le même effet que les touches portant des symboles numériques et arithmétiques de la partie machine à écrire. On utilise la touche ENTER située dans le groupe de touches numériques de la même façon que la touche RETOUR située sur le clavier principal - c'est-à-dire pour transmettre des données et des commandes à l'ordinateur.

Les touches de fonction

Les touches de fonction, situées en haut du clavier et numérotées de F1 à F10, sont des touches définies par programme.

Utilisation de l'Amiga sans souris

On peut réaliser avec le clavier de l'Amiga, tout ce qu'on peut exécuter avec la souris :

- déplacer le pointeur
- faire des sélections
- utiliser des menus

Déplacer le pointeur sans souris

Pour déplacer le pointeur sans souris, maintenez l'une des touches Amiga ou Commodore enfoncée ; puis tout en maintenant cette touche enfoncée, appuyez sur une touche curseur.

La touche Amiga ou la touche Commodore étant enfoncée, le pointeur se déplace dans le sens indiqué par la touche curseur sur laquelle on appuie. Plus longtemps on maintient les touches enfoncées, plus le pointeur se déplace rapidement. Pour déplacer le pointeur encore plus rapidement, enfoncez l'une des touches Majuscules en même temps que les deux autres touches. Pour arrêter le pointeur, relâchez la touche curseur.

Sélection sans souris

Pour sélectionner une icône sans utiliser de souris, la pointer tout d'abord, puis appuyer simultanément sur la touche Amiga de gauche (ou Commodore) et la touche ALT de gauche.

Tout ce qu'on peut faire en pressant sur le bouton Sélection de la souris peut également être accompli en appuyant simultanément sur la touche Amiga de gauche (ou Commodore) et la touche ALT de gauche.

Utilisation des menus sans souris

De même, appuyer simultanément sur la touche Amiga (de droite) et sur la touche ALT de droite équivaut à appuyer sur le bouton Menu de la souris.

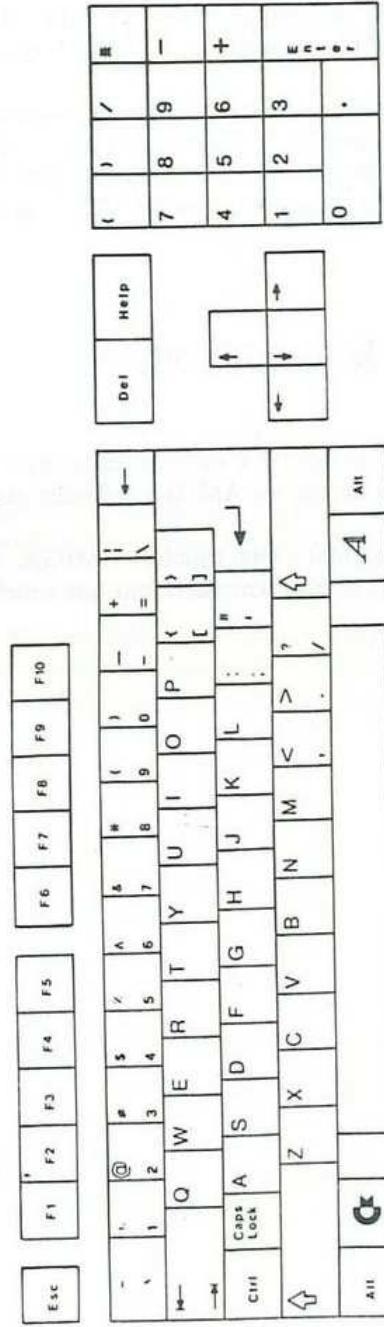
Pour utiliser des menus sans souris, appuyer simultanément sur la touche Amiga de droite et sur la touche ALT de droite tout en déplaçant le pointeur avec les touches curseur. Quand la rubrique de menu souhaitée est mise en valeur, relâchez la touche Amiga de droite et la touche ALT de droite.

Les claviers de l'Amiga 500

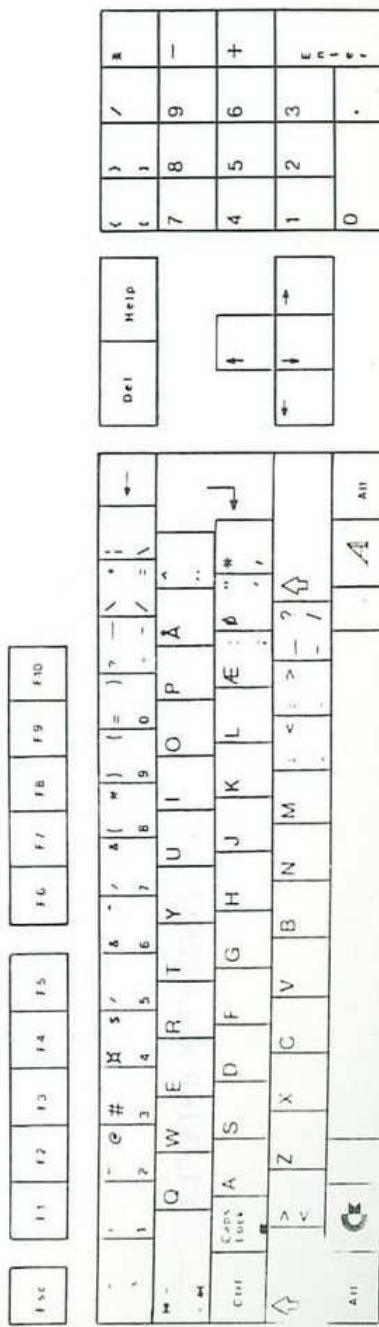
Dans les pages qui suivent, on montre la disposition des touches sur les différentes versions nationales du clavier AMIGA, allouées par la commande SetMap.

Ces claviers comportent deux touches AMIGA. Sur votre clavier, la touche Amiga de gauche peut être remplacée par une touche Commodore.

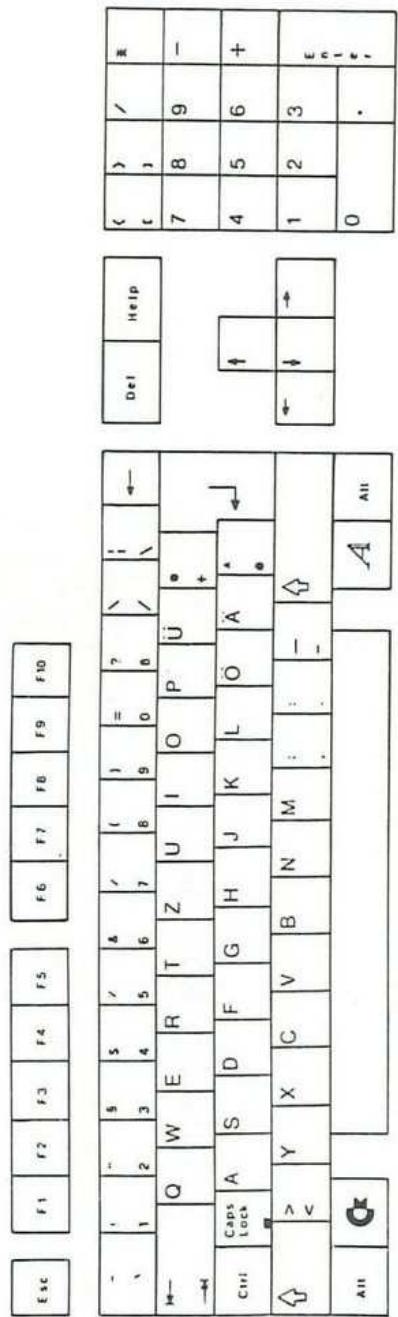
CLAVIER STANDARD AMERICAIN (usa)



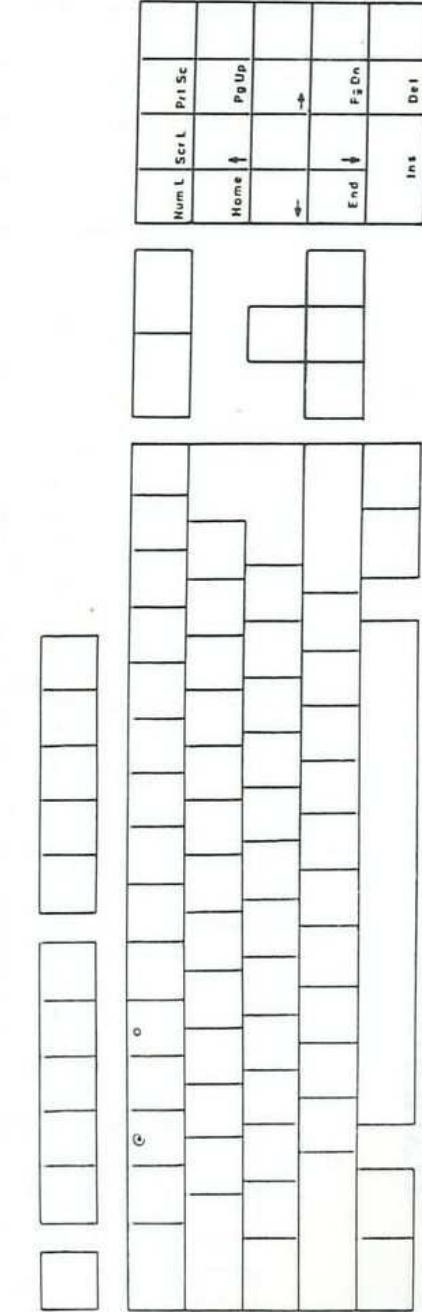
CLAVIER DANOIS (dk)



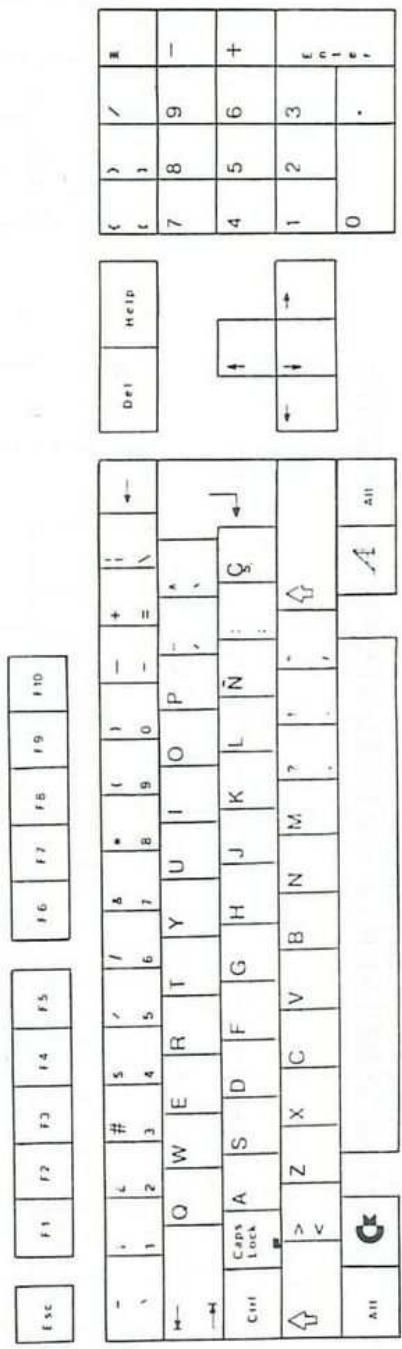
CLAVIER ALLEMAND (d)



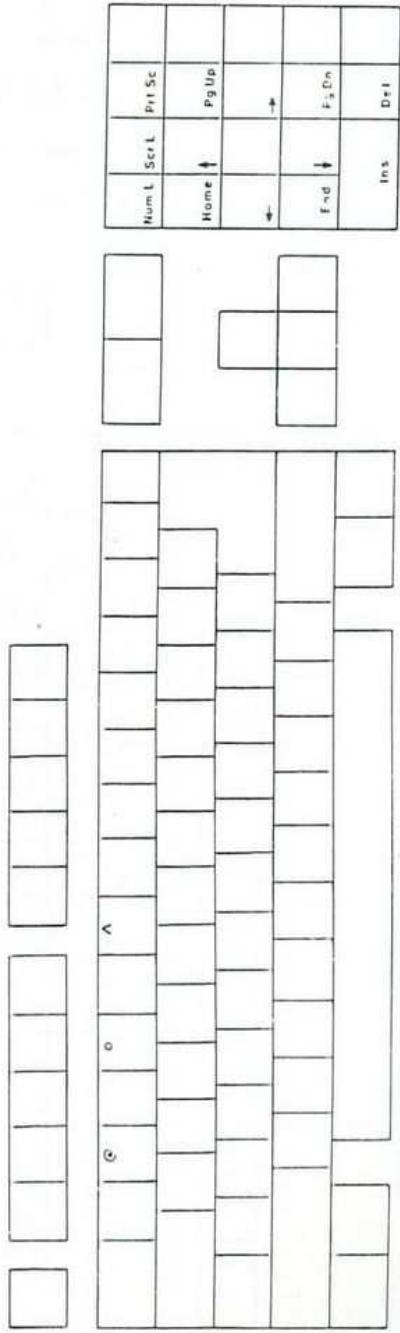
CLAVIER ALLEMAND (d) CARACTÈRES SUR LA FACE FRONTALE DES touches



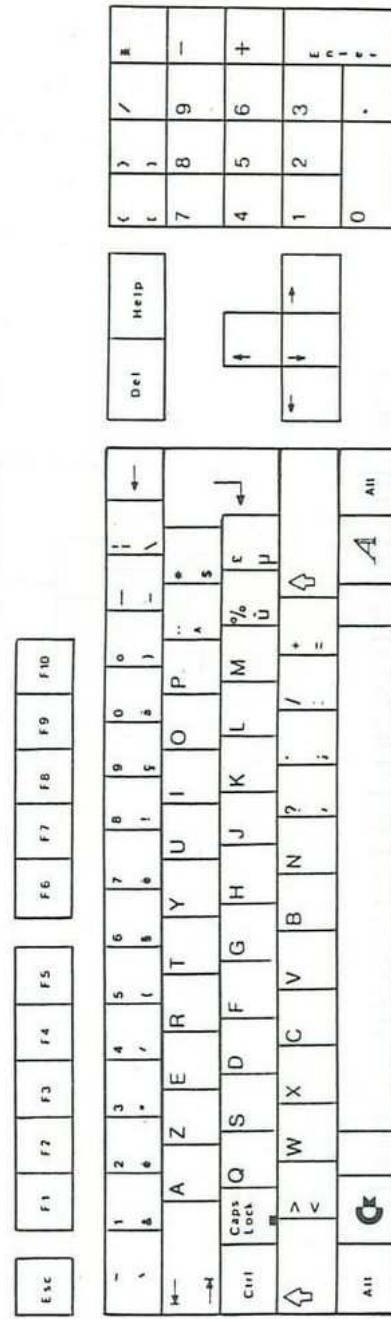
CLAVIER ESPAGNOL (e)



CLAVIER ESPAGNOL (e) CARACTÈRES SUR LA FACE FRONTALE DES TOUCHES

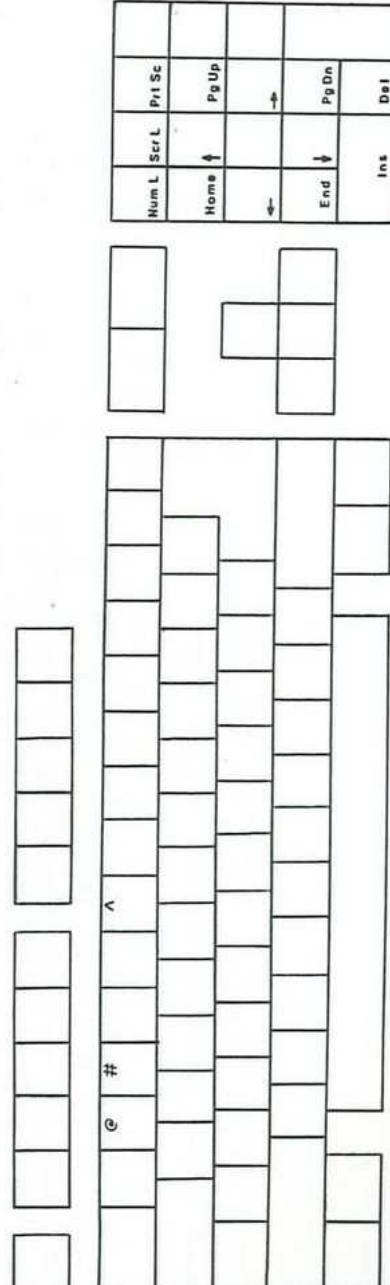


CLAVIER FRANCAIS (f)



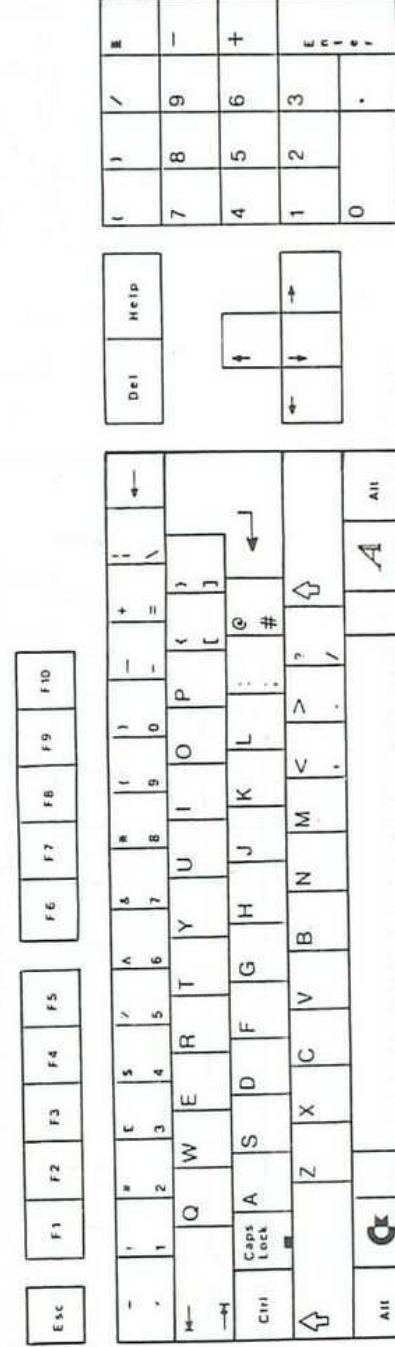
C-14 Utilisation du clavier de l'Amiga 500

CLAVIER FRANCAIS (f) CARACTERES SUR LA FACE FRONTALE DES TOUCHES

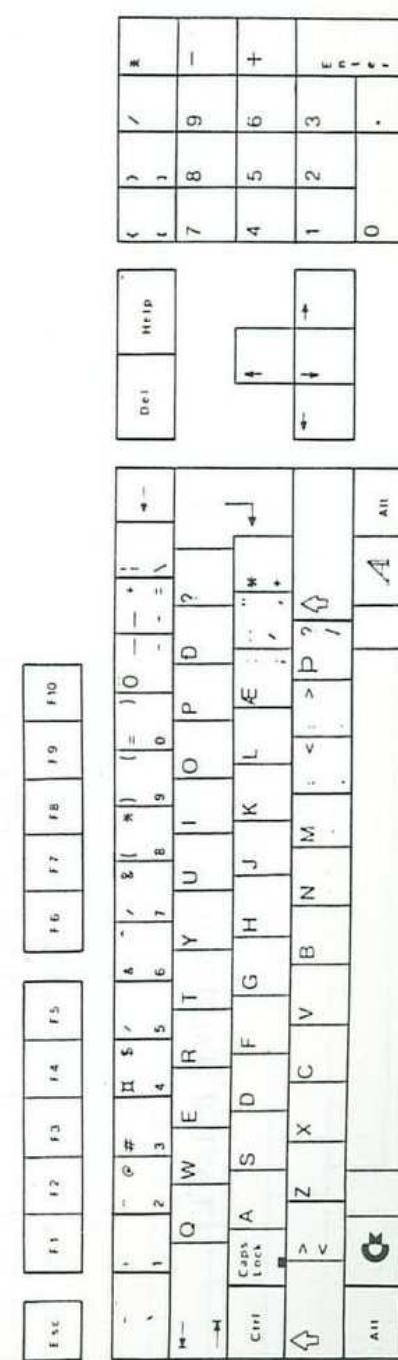


Utilisation du clavier de l'Amiga 500

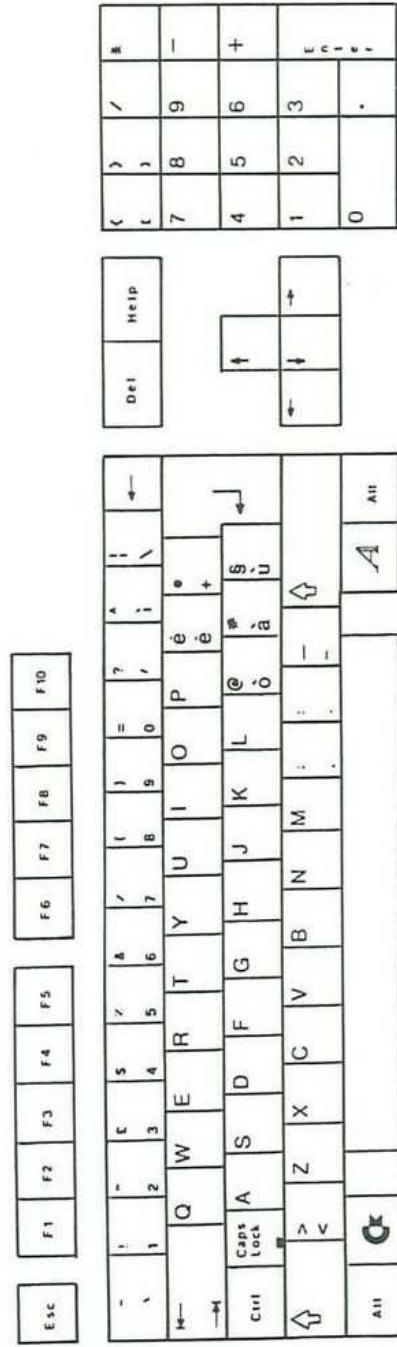
CLAVIER BRITANNIQUE (gb)



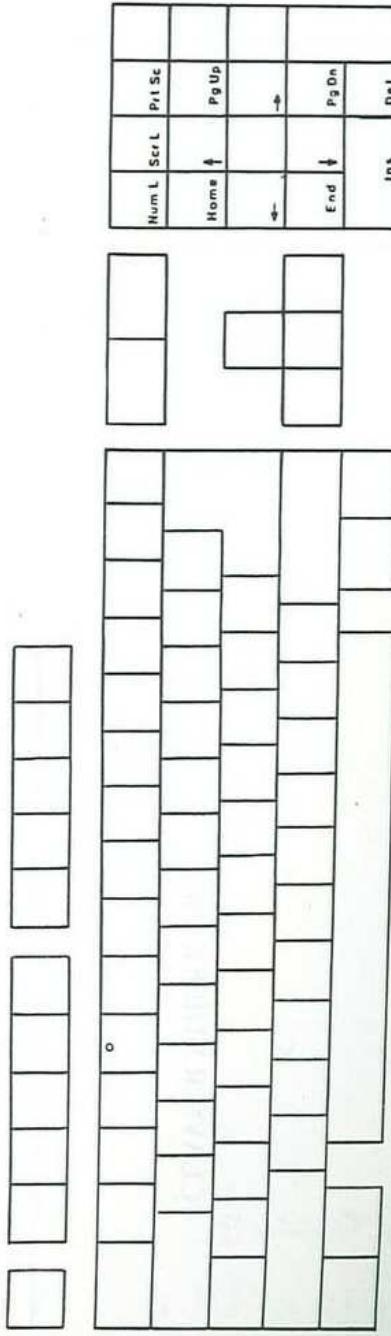
CLAVIER ISLANDAIS (is)



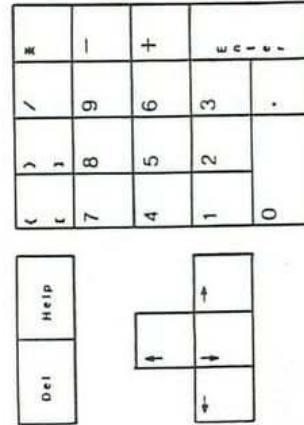
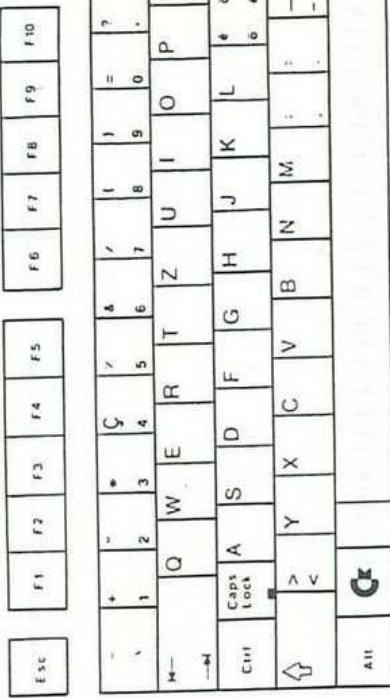
CLAVIER ITALIEN (i)



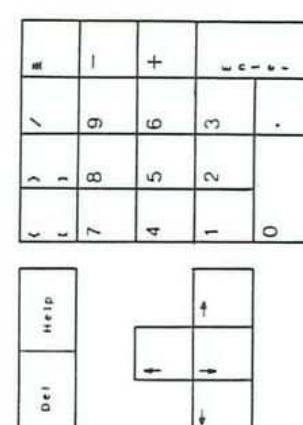
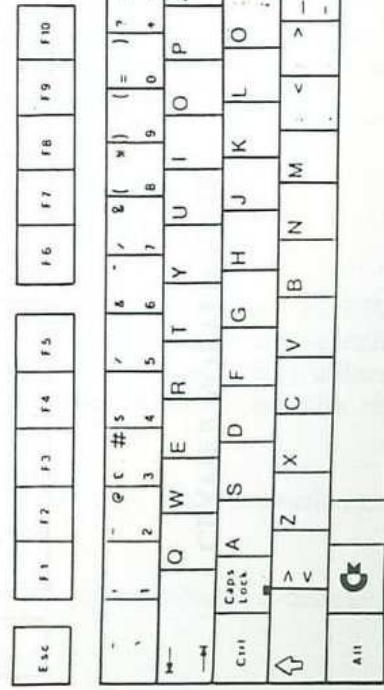
CLAVIER ITALIEN (1) CARACTÈRES SUR LA FACE FRONTALE DES TOUCHES



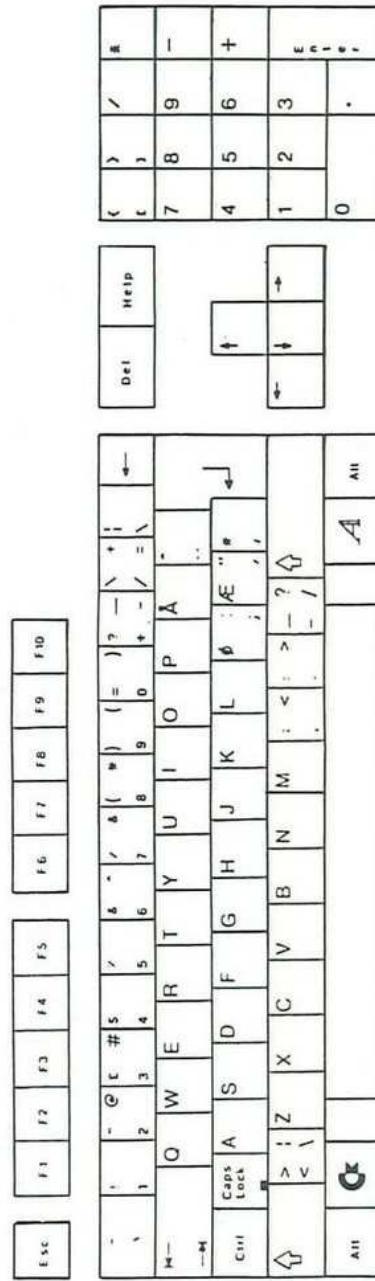
CLAVIER SUISSE (ch)



CLAVIER SUEDOIS/FINLANDAIS (s)



CLAVIER NORVEGIEN (n)



Instructions ESC pour imprimantes

On peut utiliser plusieurs types d'imprimantes avec l'Amiga. Elles sont pour la plupart mentionnées au chapitre 8. Votre revendeur vous donnera tous renseignements sur les autres imprimantes, qu'elles soient destinées à des usages généraux ou spécialisés.

On utilise l'outil Paramètres pour indiquer à l'Amiga quel type d'imprimante est utilisé et pour changer un certain nombre de paramètres concernant les imprimantes. Pour en apprendre plus sur Paramètres, voir le chapitre 6.

Séquences d'instructions ESC pour imprimantes

Le contrôleur d'imprimante Amiga accepte les séquences d'instructions ESC spécifiques à l'imprimante sélectionnée dans Paramètres. Quand vous utilisez le contrôleur d'imprimante ou programme de gestion d'imprimante (PRT), utilisez ces séquences standard pour mettre en oeuvre les fonctions spéciales de l'imprimante.

Si l'imprimante ou le programme de gestion ne prennent pas une fonction en charge, la séquence correspondante sera ignorée.

Pour envoyer un ordre à l'imprimante depuis le CLI, suivez les étapes ci-dessous :

1. Redirigez le clavier vers l'imprimante en tapant :

copy * to prt:

2. Attendez la fin de l'accès à la disquette.

3. Tapez une séquence ESC, par exemple la commande NLQ On (proche de la qualité courrier) :

ESC [2"z

Ce que vous tapez n'apparaît pas à l'écran.

4. Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur la touche barre oblique inverse (\) pour mettre fin au fichier clavier.

Si votre imprimante prend en charge le mode NLQ, il est alors mis en fonction. Tout fichier que vous écrivez à l'aide de COPY ou de TYPE dans prt: est imprimé en qualité proche de la qualité courrier. Vous pouvez aussi utiliser les quatre étapes ci-dessus pour créer de petits fichiers de commande d'imprimante. Par exemple, vous pouvez remplacer le prt: de l'étape 1 par ram:NLQon.

Ces quatre étapes vont créer en RAM: un fichier appelé NLQon. Pour activer NLQ, tapez : copy ram: NLQon to prt:.

Commandes de style ANSI X3.64

Remarque : ESC est la touche Escape si vous tapez une séquence sur le clavier. En BASIC, c'est CHR\$(27). En C, on peut utiliser '033.

LABEL	SEQUENCE ESC	FONCTION
aRIS	ESCc	réinitialise
aRIN	ESC #1	initialise
aIND	ESCD	saut de ligne
aNEL	ESCE	saut de ligne avec retour chariot
aRI	ESCM	ligne précédente
aSGR0	ESC[0m	jeu de caractères standard
aSGR3	ESC[3m	italiques (oui)
aSGR23	ESC[23m	italiques (non)
aSGR4	ESC[4m	souligné (oui)
aSGR24	ESC[24m	souligné (non)
aSGR1	ESC[1m	gras (oui)
aSCR22	ESC[22m	gras (non)
aSFC	ESC[30m to ESC[39m	initialise la couleur du premier plan
aSBC	ESC[40m to ESC[49m	initialise la couleur du fond
aSHORP0	ESC[0w	espacement normal
aSHORP	ESC[2w	élite (oui)
aSHORP1	ESC[1w	élite (non)

LABEL	SEQUENCE ESC	FONCTION
aSHORP4	ESC[4w	condensé (oui)
aSHORP3	ESC3w	condensé (non)
aSHORP6	ESC6w	dilaté (oui)
aSHORP5	ESC[5w	dilaté (non)
aDEN6	ESC[6"z	frappe multiple décalée (oui)
aDEN5	ESC[5"z	frappe multiple décalée (non)
aDEN4	ESC[4"z	double frappe (oui)
aDEN3	ESC[3"z	double frappe (non)
aDEN2	ESC[2"z	proche qualité courrier (oui)
aDEN1	ESC[1"z	proche qualité courrier (non)
aSUS2	ESC[2v	exposant (oui)
aSUS1	ESC[1v	exposant (non)
aSUS4	ESC[4v	indice (oui)
aSUS3	ESC[3v	indice (non)
aSUS0	ESC[0v	normalise la ligne
aPLU	ESC1	ligne surélevée
aPLD	ESCK	ligne abaissée
aFNT0	ESC(B	jeu de caractères US
aFNT1	ESC(R	jeu de caractères français
aFNT2	ESC(K	jeu de caractères allemand
aFNT3	ESC(A	jeu de caractères britannique
aFNT4	ESC(E	jeu de caractères danois I
aFNT5	ESC(H	jeu de caractères suédois
aFNT6	ESC(Y	jeu de caractères italien
aFNT7	ESC(Z	jeu de caractères espagnol
aFNT8	ESC(J	jeu de caractères japonais
aFNT9	ESC(6	jeu de caractères norvégien
aFNT10	ESC(C	jeu de caractères danois II
aPROP2	ESC[2p	espacement proportionnel (oui)
aPROP1	ESC[1p	espacement proportionnel (non)
aPROP0	ESC[0p	supprime l'espacement proportionnel
aTSS	ESC[n E	programme le décalage
aJFY5	ESC[5 F	justification à gauche automatique
aJFY7	ESC[7 F	justification à droite automatique
aJFY6	ESC[6 F	justification complète automatique
aJFY0	ESC[0 F	justification automatique (non)
aJFY3	ESC[3 F	espacement courrier (justification)
aJFY1	ESC[1 F	centrage automatique
aVERP0	ESC[0z	Interligne de 1/8 pouce
aVERP1	ESC[1z	interligne de 1/6 pouce
aSLPP	ESC[nt	fixe la hauteur de la page à n

LABEL	SEQUENCE ESC	FONCTION
aPERF	ESC[nq	sauts de perforations ($n > 0$)
aPERF0	ESC[0q	saut de perforations (non)
alMS	ESC #9	réglage de la marge gauche
arMS	ESC #0	réglage de la marge droite
atMS	ESC #8	réglage de la marge supérieure
aBMS	ESC #2	réglage de la marge inférieure
aSTBM	ESC[Pn1;Pn2r	marges supérieure et inférieure
aSLRM	ESC[Pn1;Pn2s	marges droite et gauche
aCAM	ESC #3	supprime les marges
aHTS	ESCH	pose les tabulations horizontales
aVTS	ESCI	pose les tabulations verticales
aTBC0	ESC[0g	supprime les tabulations horizontales
aTBC3	ESC[3g	supprime toutes les tabulations horizontales
aTBC1	ESC[1g	supprime les tabulations verticales
aTBC4	ESC[4g	supprime toutes les tabulations verticales
aTBCALL	ESC #4	supprime toutes les tabulations
aTBSALL	ESC #5	initialise les tabulations par défaut
aESTEND	ESC[Pn"x	commandes étendues

Remarque : Il arrive qu'en mode graphique, les imprimantes Epson et autres imprimantes matricielles laissent une mince ligne blanche sur la sortie imprimée. Ce défaut peut être supprimé en sélectionnant Custom (Spécifique) pour Paper size (Format papier) dans Paramètres.

Bibliographie

Ce manuel n'est qu'une introduction à l'Amiga et se contente d'effleurer la surface. On peut faire beaucoup, beaucoup plus de choses avec l'Amiga. Voici quelques livres disponibles en librairie ou chez votre revendeur et qui peuvent vous aider à apprendre à utiliser l'Amiga au meilleur de ses - et de vos - possibilités.

Cette liste ne peut pas être complète puisque la bibliothèque Amiga est constamment enrichie par la parution de nouveaux ouvrages. Il y a aussi des livres généraux qui ne concernent pas uniquement l'Amiga, mais qui sont par là même applicables à l'Amiga. Les livres sur l'Amiga se partagent en trois catégories :

- **Livres d'introduction**, qui comprennent des ouvrages sur le matériel Amiga et les applications pour débutants.
- **Livres avancés**, écrits pour des programmeurs expérimentés, et qui couvrent les langages de programmation, le son, les graphiques ainsi que des détails techniques sur le matériel.
- **Informations AmigaDOS** : livres qui expliquent le système d'exploitation Amiga et le CLI.

Livres d'introduction

Introduction au Système Amiga, B. Donald, Easy Computing
Amiga Applications, Flynn, Compute! Books
The Amiga Handbook, Breuer, Progressive Peripherals and Software
Beginner's Guide to the Amiga, McNeill, Compute! Books
Elementary Amiga BASIC, Regena, Compute! Books
Kids and the Amiga, Carlson, Compute! Books

Livres avancés

Clefs pour Amiga, B. Michel, V. Labaye, G. Herzet, Editions PSI
Amiga Technical Reference Set, Addison Wesley
Advanced Amiga BASIC, Halfhill and Brannon, Compute! Books
Amiga Programmer's Handbook, Mortimore, Sybex Books
Amiga Programming Guide, Knight, Que Corporation
Amiga Programming Guide, Levy, Compute! Books
IFF Technical Notes, CBM, Technical Support Group
Inside Amiga Graphics, Leemon, Compute! Books
Inside the Amiga, Berry, SAMS
Music, Sound and Graphics on the Amiga, Boom, Microsoft Press

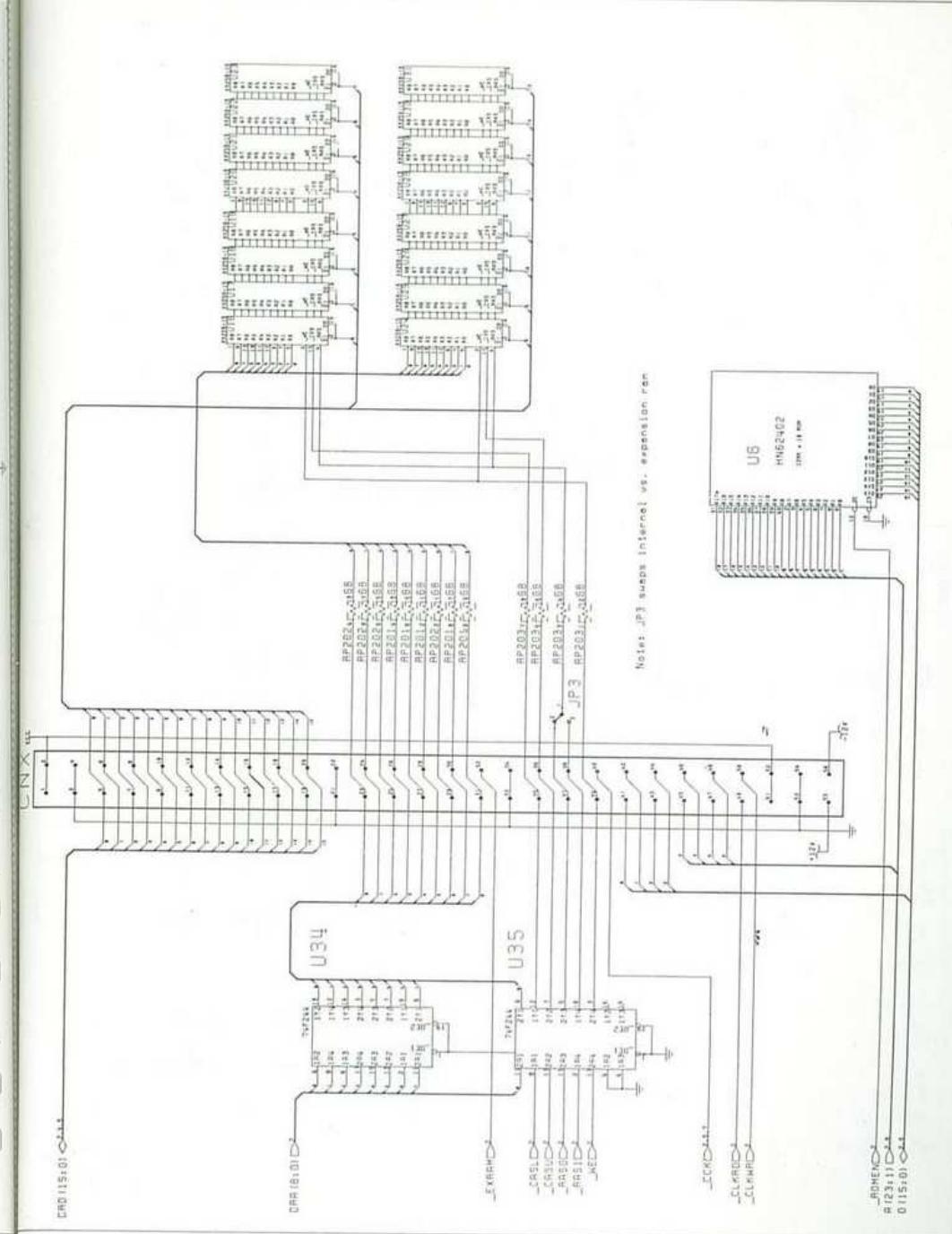
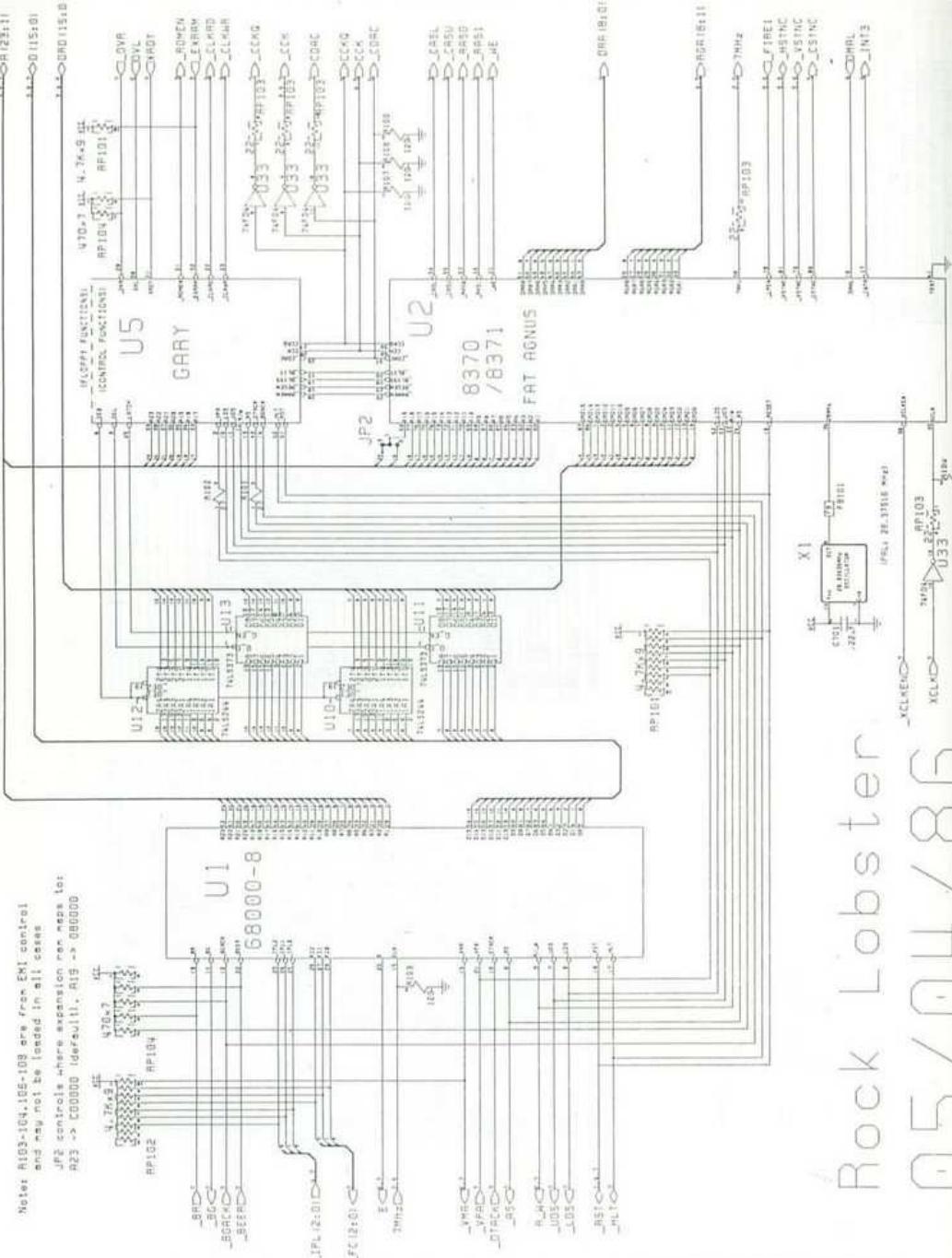
Informations AmigaDOS

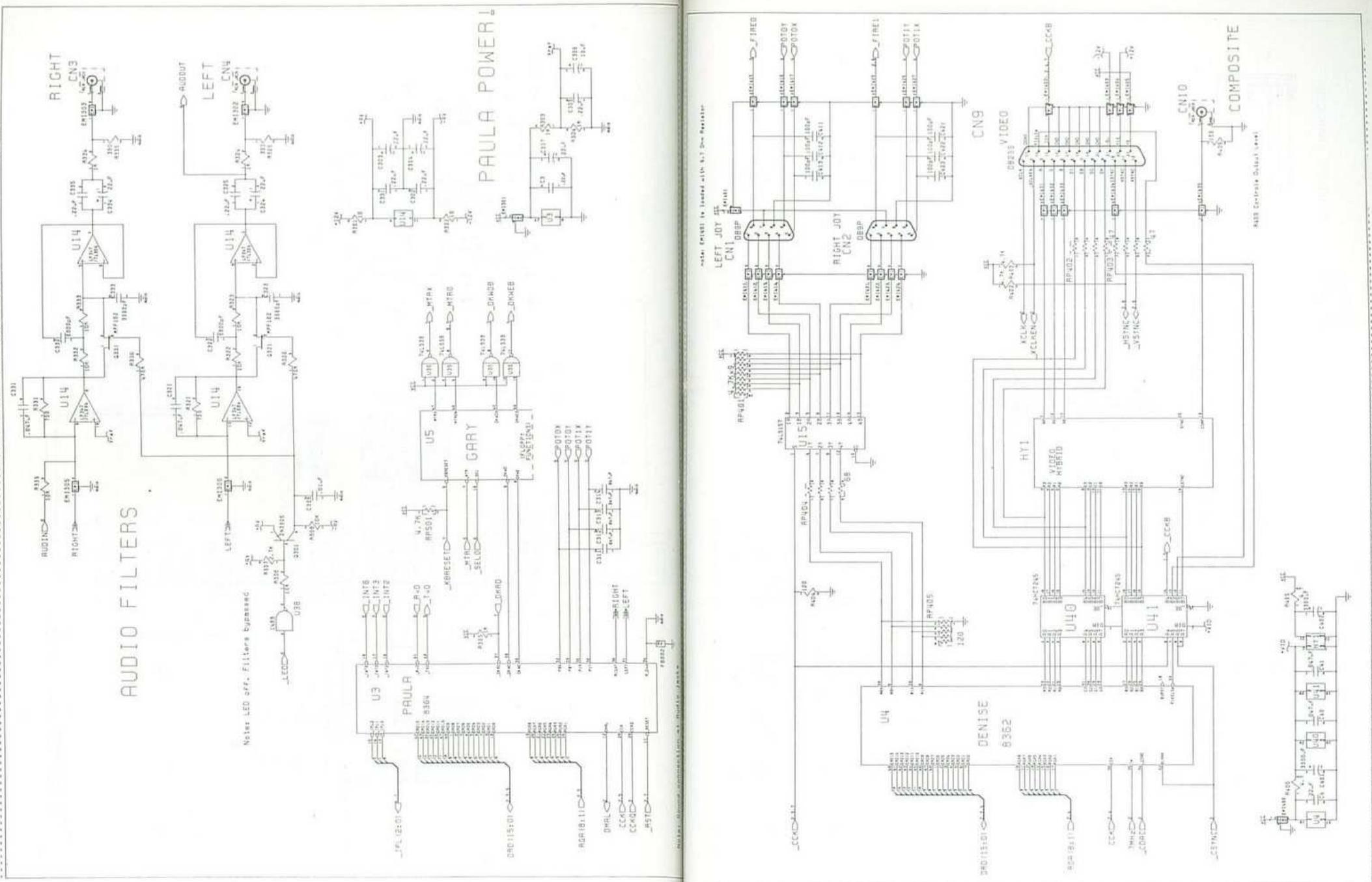
Le manuel AmigaDOS, Commodore France
The AmigaDOS Manual, Bantam Computer Books
AmigaDOS Reference Guide, Levitan and Leemon, Compute! Books
Mastering AmigaDOS, Stanton and Pinal, Arrays Inc

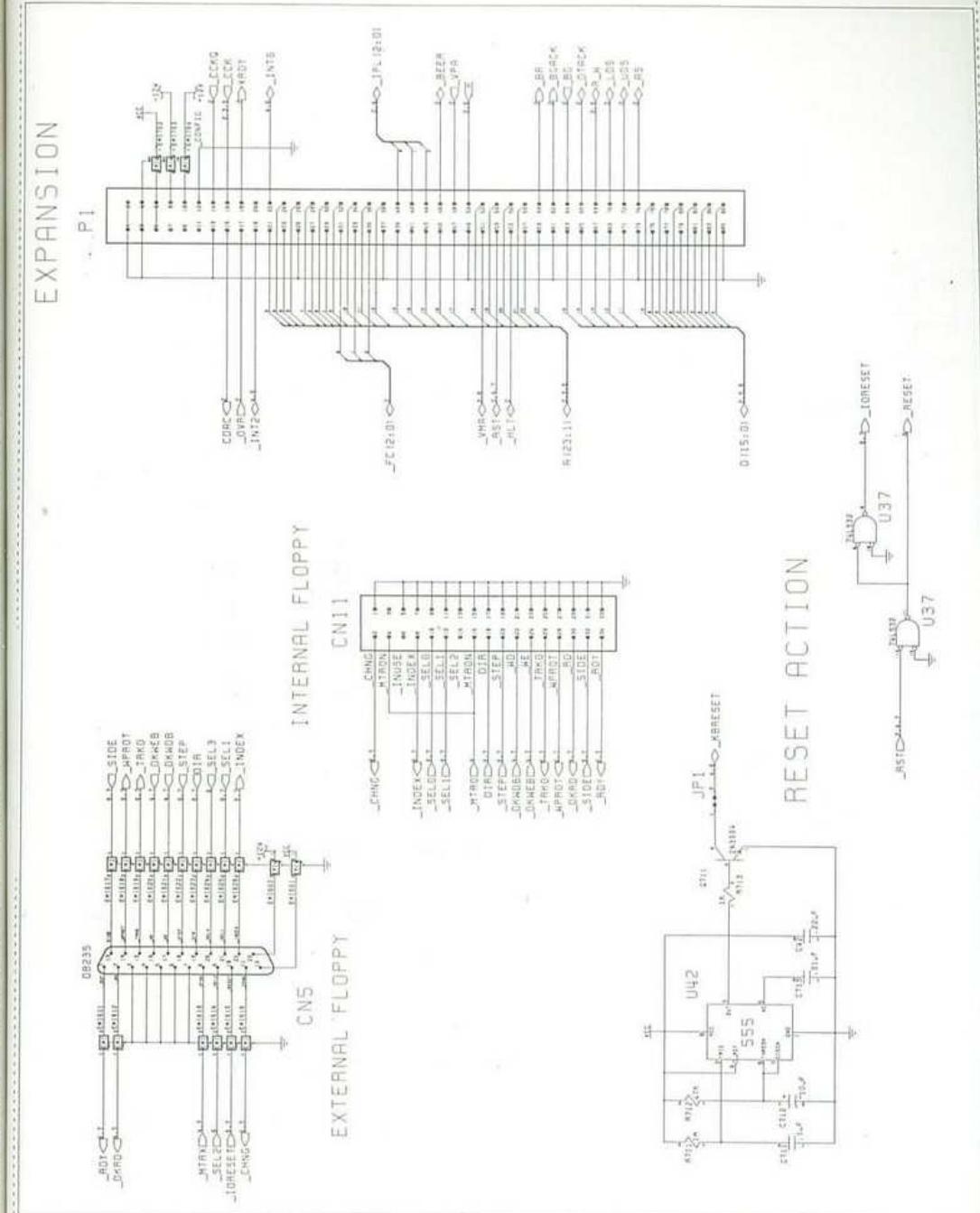
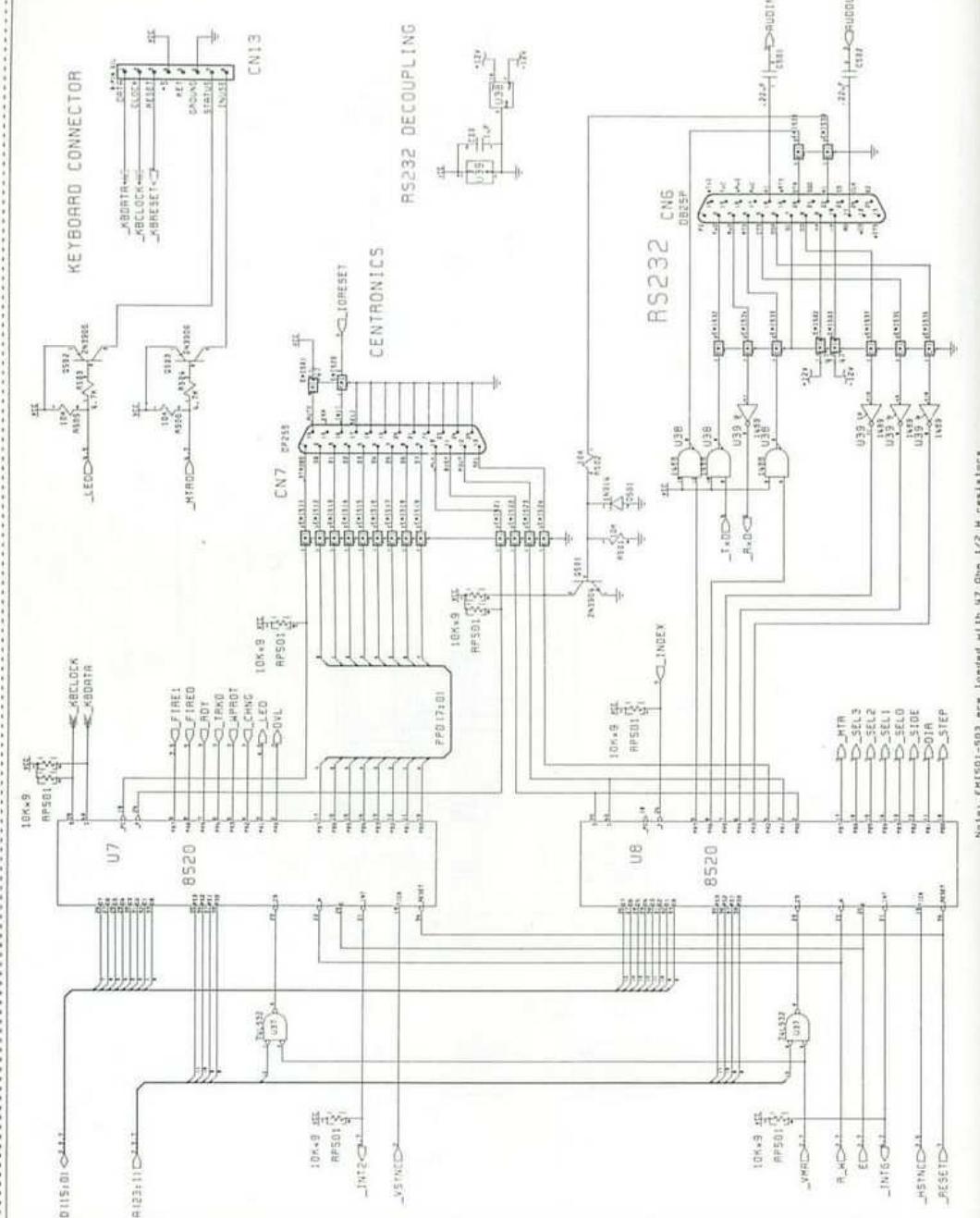
Annexe F

Schémas de l'Amiga 500

Note: RP3-104105-103 are from EMI control
and may not be loaded in all cases.
RP2 controls where expansion rom needed:
A23 -> C00000 (default), A19 -> 000000

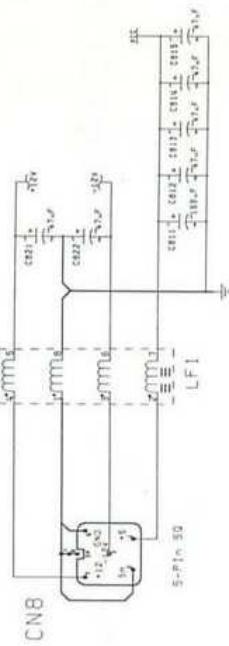




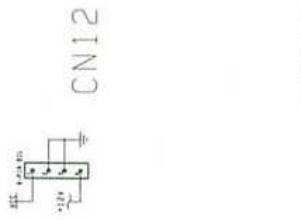


POWER INPUT

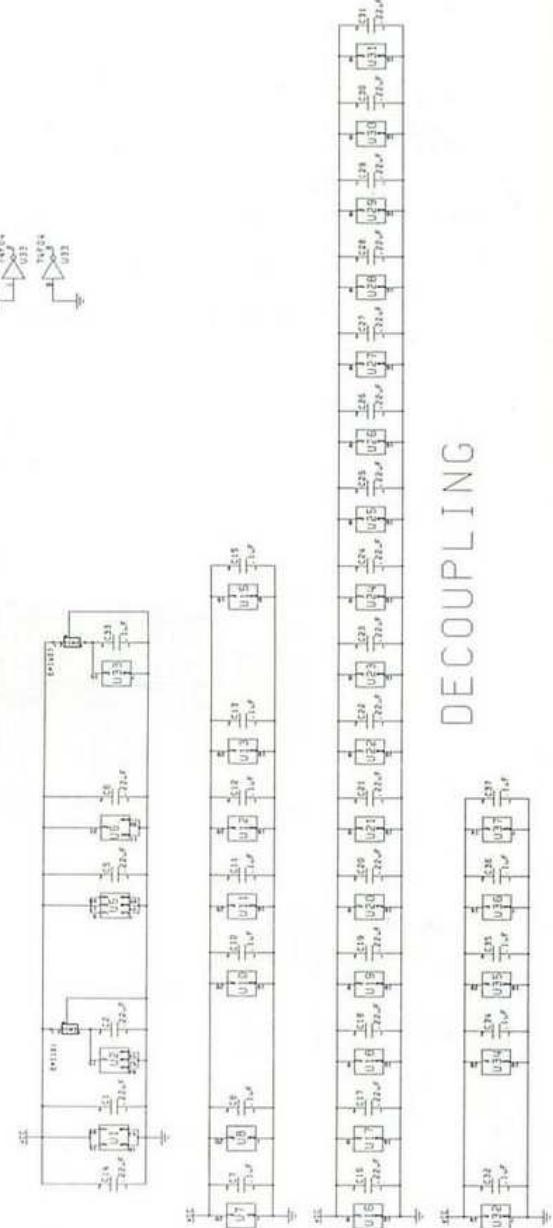
FLIPPER POWER



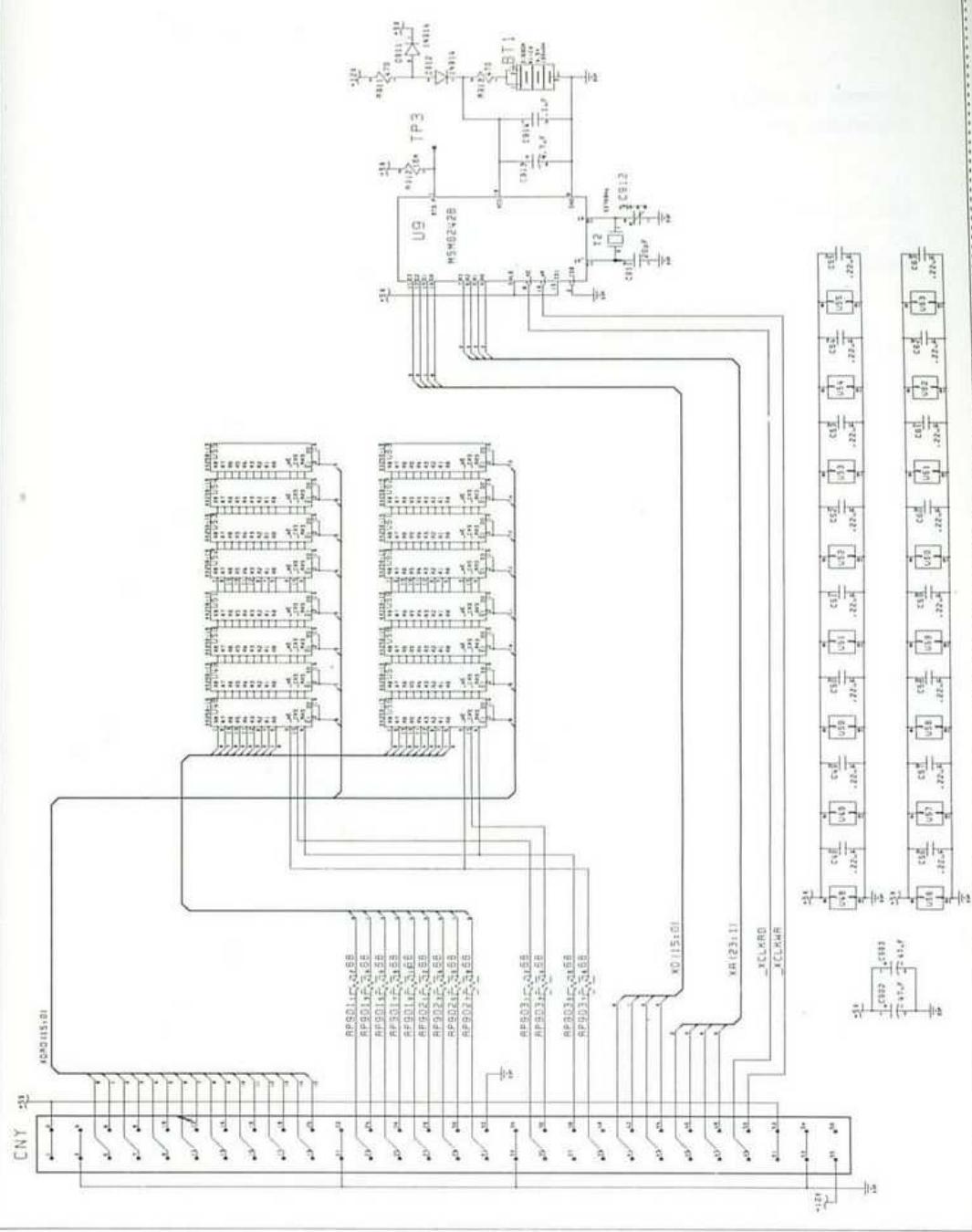
NOTE: HEAVY LINES INDICATE A
SINGLE POINT CONNECTION



SPARES



DECOUPLING



Glossaire

Accès rapide à un menu

Une manière de choisir une rubrique de menu en enfonçant une touche du clavier tout en maintenant enfoncée la touche Amiga.

Adaptateur en «Y»

Un adaptateur qui permet de combiner les deux canaux audio de l'Amiga en un seul canal. On utilise cet adaptateur pour connecter le moniteur Amiga à un Amiga.

Affichage

Ce qui apparaît sur un moniteur vidéo ou un téléviseur.

Alerte

Un message affiché quand on rencontre de sérieux problèmes avec un Amiga.

AmigaDOS

Le système d'exploitation de l'Amiga.

Annuler

Se débarrasser d'un projet, d'un outil ou d'un tiroir en le mettant dans la Poubelle.

Appuyer

Appuyer sur le bouton de la souris ou sur une touche du clavier.

Atelier

Un outil qu'on utilise pour accéder aux possibilités de l'Amiga et pour les manipuler. On utilise l'Atelier pour ouvrir, fermer, déplacer, créer et effacer des projets, des outils et des tiroirs, pour copier des disquettes et pour effectuer quantité d'autres opérations.

Barre d'espacement

La longue touche en bas du clavier sur laquelle on appuie pour entrer un espace.

Barre de défilement

La zone rectangulaire à l'intérieur de l'option défilement, que l'on peut faire glisser pour parcourir rapidement un projet ou une liste.

Bille de la souris

La bille contenue dans la partie inférieure de souris et qui roule quand on déplace la sou

Bloc-notes

Un outil de l'Atelier pour écrire de courts m

Boîtier de connexion TV

Un appareil qui permet de connecter à la fois un ordinateur et une antenne à un téléviseur et de commuter de l'un à l'autre.

Bouton de la souris	L'un des deux boutons de la souris.	Cellule de sortie	Une cellule d'une demande que l'on choisit pour fermer la demande.
Bouton Sélection	Le bouton de gauche de la souris.	Cellule Dimension	Cellule que l'on fait glisser pour modifier la taille d'une fenêtre.
Bouton Menu	Le bouton de droite de la souris.	Cellule fantôme	Cellule moins contrastée pour indiquer qu'elle n'est pas disponible actuellement.
Câble	Un ensemble de fils isolés qui sont utilisés pour connecter les parties de l'Amiga ou pour connecter des options à l'Amiga.	Cellule Fermeture	Une cellule que l'on sélectionne pour fermer une fenêtre ou un écran.
Câble de raccordement du clavier	Le câble utilisé pour connecter le clavier à l'unité centrale.	Cellule Intitulé	Une cellule des demandes Ouverture, que l'on utilise pour taper le titre d'un projet que l'on veut ouvrir.
Câble pour convertisseur Haute Fréquence	Un câble que l'on utilise pour connecter le convertisseur Haute Fréquence à un boîtier de connexion TV.	Cellule Mise en arrière	Une cellule que l'on peut sélectionner pour déplacer une fenêtre ou un écran derrière d'autres fenêtres ou écrans qu'elle (il) recouvre.
Câble vidéo	Le câble que l'on utilise pour connecter un moniteur RVB à un Amiga.	Cellule Mise en avant	Une cellule que l'on sélectionne pour amener une fenêtre ou un écran devant d'autres fenêtres ou écrans qui la (le) recouvraient.
Canal	Elément de la sortie son de l'Amiga.	Cellule OK	Cellule d'une demande qui valide les informations entrées.
Caractéristique	Propriété importante d'un outil.	Chaîne de caractères	Un ensemble d'un ou plusieurs caractères.
Carte d'extension de mémoire Amiga	Carte à enficher dans la partie inférieure de l'Amiga pour lui ajouter 512 K-octets de mémoire.	Choisir	Choisir une rubrique de menu, normalement à l'aide du bouton Menu.
Casier	Endroit où les éléments d'un projet que vous avez coupé ou copié sont conservés.	Choix multiple	Une technique qui permet de choisir plusieurs options simultanément. Pour cela, maintenir enfoncé le bouton Menu, puis cliquer le bouton Sélection quand le pointeur est sur l'option que l'on veut sélectionner.
Cellule	Possibilité de choix fournie par une fenêtre, une demande ou un écran, comme par exemple les options Défilement, les cellules Dimension et les cellules Fermeture. On les utilise pour modifier ce qui est affiché ou pour communiquer avec un outil.	Clavier	Un ensemble de touches utilisées pour saisir un texte ou pour donner des informations à l'Amiga.
Cellule texte	Cellule que l'on utilise pour entrer ou modifier des chaînes de caractères.	Clavier Amiga	Le clavier, de type machine à écrire, qui est connecté à l'Amiga.
Cellule Centrage de l'affichage	Une cellule de l'outil Paramètres pour centrer l'image à l'écran.	CLI	Command Line Interpreter ou interface «Programmeur» - une méthode directe d'utilisation de l'Amiga, sans se servir d'une souris.

Cliquer	Presser et relâcher un bouton de la souris.	Débit (en bauds)	La vitesse à laquelle l'information est transférée par le connecteur série.
Cliquer deux fois	Appuyer rapidement sur un bouton de la souris et le relâcher deux fois consécutives.	Défiler (faire)	Déplacer le contenu d'un projet à l'intérieur d'une fenêtre.
Codes d'erreur	Les codes qui identifient les erreurs AmigaOS.	Demande	Une zone rectangulaire de l'écran que l'on utilise pour donner des informations à un outil. Quand une demande apparaît, il faut sélectionner dans celle-ci une cellule pour la fermer. On peut alors continuer à travailler dans la fenêtre dans laquelle la demande est apparue.
Coller	Copier le contenu du Casier dans un projet.	Demande directe	Une demande que l'on ouvre en cliquant deux fois le bouton Menu.
Colonne	Un ensemble de pixels ou de caractères contigus, qui forme une ligne verticale sur l'écran vidéo.	Demande Imprimante	Une demande de Paramètres qui permet de modifier les paramètres de l'imprimante.
Commande	Une rubrique de menu qui une fois choisie indique à l'Amiga qu'il doit effectuer une tâche. <i>Voir Option.</i>	Demande Ouverture	Une demande à partir de laquelle on peut sélectionner un projet que l'on veut ouvrir.
Compteur mémoire	L'indicateur de la ligne Intitulé sur l'écran de l'Atelier qui affiche la quantité de RAM libre, en octets.	Dimensionner	Changer les dimensions d'une fenêtre ou d'un écran.
Connecteur	Tout emplacement à l'extérieur de l'Amiga auquel on peut brancher un périphérique.	Disquette	Un medium permettant de stocker et de récupérer de l'information. L'Amiga peut utiliser des disquettes de 3½ pouces et de 5¼ pouces. Les disquettes sont amovibles.
Connecteur audio	Le connecteur que l'on utilise quand on branche un matériel audio sur un Amiga.	Disquette Atelier	Une disquette qui contient l'Atelier.
Connecteur du clavier	Le connecteur de l'unité centrale auquel on branche le câble de raccordement du clavier.	Disquette cible	Quand on copie des disquettes, la disquette qui reçoit la copie. <i>Voir disquette source.</i>
Connecteur RVB	Le connecteur situé à l'arrière de l'unité centrale, qui permet de brancher un moniteur RVB sur l'Amiga.	Disquette d'Applications	L'une des trois disquettes livrées avec l'Amiga.
Convertisseur Haute Fréquence	Un appareil utilisé pour connecter un téléviseur à un Amiga.	Disquette de lancement	Disquette contenant les informations dont l'Amiga a besoin pour commencer à travailler.
Copier	Duplicer un outil, un projet, un tiroir ou une disquette.	Disquette de travail	Une copie d'une disquette d'origine, livrée avec l'Amiga ou avec un outil.
Corps de caractère	La taille des caractères.	Disquette Projet	Une disquette utilisée pour enregistrer des projets.
Couleur d'un pixel	La couleur d'un pixel affiché à l'écran.	Disquette protégée	Une disquette dont on ne peut pas modifier le contenu.
Couper	Enlever une partie d'un projet et la placer dans le Casier. <i>Voir effacer.</i>		
Curseur texte	Dans les projets contenant du texte, un repère qui indique votre position dans le projet.		

Disquette RAM	Une zone mémoire qui peut être utilisée pour stocker temporairement des programmes dont l'accès est alors plus rapide qu'à partir d'une disquette.	Fenêtre de modification du pointeur	La fenêtre affichée par Paramètres dans laquelle on peut modifier le pointeur.
Disquette source	Lorsqu'on copie des disquettes, la disquette qui est copiée. <i>Voir disquette cible.</i>	Fenêtre sélectionnée	La fenêtre dans laquelle on travaille. On ne peut sélectionner qu'une seule fenêtre à la fois.
Double clic	L'action que l'on effectue en appuyant et en relâchant rapidement deux fois un bouton de la souris.	Fermer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enlever de l'affichage une fenêtre, une demande ou un écran. 2. Sortir d'un outil ou d'un projet.
Ecran	Une zone qui occupe toute la largeur de l'affichage avec la même palette de couleurs, la même résolution et les mêmes attributs.	Flèches de défilement	Flèches situées aux deux extrémités de l'option Défilement. Pour avancer lentement à l'intérieur d'un projet, mettre le pointeur sur la flèche de défilement inférieure et maintenir le bouton Sélection enfoncé. Pour reculer lentement à l'intérieur d'un projet, mettre le pointeur sur la flèche de défilement supérieure et maintenir le bouton Sélection enfoncé.
Ecran Atelier	L'écran utilisé par l'Atelier et d'autres outils.	Formater	Préparer une disquette de sorte qu'elle puisse être utilisée par l'Amiga.
Ecran personnalisé	Un écran que l'on a créé avec un outil pour son usage personnel et que l'on peut éventuellement utiliser avec d'autres outils.	Gain de temps	Toute technique qu'offre un outil pour gagner du temps. Un raccourci est une sorte de «gain de temps» tout comme cliquer deux fois le bouton Menu pour ouvrir une demande directe.
Editer	Changer le contenu d'un projet.	Graphic Dump	Vidage graphique, un outil de l'Atelier qui permet d'imprimer la totalité du contenu de l'affichage, y compris les menus et les icônes.
Effacer	Enlever une partie d'un projet, sans mettre ce qui est enlevé dans le Casier. <i>Voir couper.</i>	Horloge	Un outil qui permet d'afficher l'heure sur l'Atelier.
Equipement vidéo	Un moniteur vidéo ou un téléviseur.	Ikône	Une représentation visuelle d'un outil, d'un projet, d'un tiroir ou d'une disquette.
Etat	Une caractéristique d'un outil, d'un projet, d'un tiroir ou d'une disquette, comme par exemple effaçable ou non effaçable.	Ikône fantôme	Une icône qui est affichée de façon moins contrastée pour indiquer qu'elle n'est pas actuellement disponible.
Extension	Une imprimante, une manette de jeu, un modem ou un autre composant externe qu'on utilise avec l'Amiga.	Indicateur lumineux de l'unité de disquette	Voyant lumineux sur l'avant de l'unité de disquette qui indique, lorsqu'il est allumé, qu'on ne doit pas retirer la disquette.
Faire glisser	On fait glisser une icône, une cellule, une fenêtre ou un écran en mettant le pointeur sur ce qu'on veut déplacer, en maintenant le bouton Sélection enfoncé et en déplaçant la souris.	Initialiser	Préparer une disquette en vue de son utilisation par l'Amiga.
Famille de caractères	Un ensemble de lettres, nombres et symboles qui ont le même design.		
Fantôme [adj.]	Affiché moins distinctement pour indiquer une non-disponibilité.		
Fenêtre	Une zone rectangulaire dans un écran. Les outils utilisent des fenêtres pour accepter et présenter de l'information.		

Intitulé de menu	Le nom qui apparaît pour un menu dans la ligne Menu .	Moniteur PAL	Un type de moniteur couleur que l'on peut utiliser avec l'Amiga.
Intitulé de sous-menu	Une rubrique d'un menu qui, pointée , fait apparaître un sous-menu .	Moniteur RVB	Un moniteur vidéo , comme le moniteur Amiga , qui interprète des signaux spéciaux (rouge, vert et bleu) pour créer des couleurs.
Jauge disquette	Un indicateur, placé à gauche de la fenêtre , qui montre la quantité de mémoire encore disponible.	Moniteur vidéo	Un appareil permettant d'afficher des données à partir d'un Amiga.
Languette de protection	Une languette en plastique sur une disquette qui permet, si on la fait glisser jusqu'à l'apparition d'une fente, d'empêcher toute modification du contenu de la disquette.	Moniteur vidéo composite	<i>Voir moniteur PAL.</i>
Ligne Déplacement	La partie de la ligne Intitulé qui ne contient pas de cellule. On fait glisser la ligne Déplacement pour déplacer une fenêtre ou un écran .	Objet	Un outil , un projet , un tiroir ou une disquette .
Ligne Intitulé	Une bande au sommet d'un écran ou d'une fenêtre , qui contient le nom de l'écran ou de la fenêtre.	Option	Une caractéristique d'un outil qui, une fois choisi , persiste jusqu'à ce qu'on en ait choisi une autre qui exclut la précédente.
Ligne Menu	Une bande située en haut de l'écran et qui contient les titres des menus . La ligne Menu de la fenêtre sélectionnée apparaît quand on maintient le bouton Menu enfoncé.	Option choisie	Une option qui est active.
Liste Projets	La liste des projets , que l'on peut ouvrir à partir d'une demande Ouverture .	Option Défilement	Une cellule que l'on utilise pour afficher différentes parties d'un projet .
Maintenir enfoncé	Appuyer sur un bouton de la souris ou sur une touche du clavier sans les relâcher.	Option sélectionnée	Une option qui est active.
Mémoire	Circuits électroniques utilisés pour stocker l'information.	Outil	Fonction destinée au traitement de données. Par exemple, l'outil Graphicraft permet de créer et de modifier des données visuelles sous forme d'un dessin.
Mémoire vive	Une mémoire dont le contenu peut être modifié pendant que l'ordinateur travaille.	Ouvrir	1. Afficher une fenêtre , une demande ou un écran . 2. Rendre un outil ou un projet disponible.
Menu	Une liste de rubriques que l'on peut sélectionner.	Palette	<i>Voir palette de couleurs.</i>
Message d'alerte	Un message affiché quand on rencontre de sérieux problèmes avec un Amiga.	Palette de couleurs	L'ensemble des couleurs disponibles dans un écran .
Mettre en valeur	Afficher d'une manière plus contrastée qui permet de mettre en évidence. Normalement, ce qui est mis en valeur est sélectionné.	Paramètres	Un outil qui permet de modifier différents paramètres de l'Amiga, y compris l'heure, la police de caractères de l'Atelier, la vitesse de répétition des touches du clavier et le délai de répétition.
Moniteur Amiga	Un moniteur RVB conçu pour l'utilisation avec l'Amiga.	Périphérique	<i>Voir extension.</i>
Moniteur monochrome	Un type de moniteur qui affiche la sortie de l'ordinateur en une seule couleur.	Pixel	Composant de base de l'affichage vidéo.
		Pointer	Positionner l'extrémité du pointeur sur un élément de l'affichage.

Pointeur	Le dessin qui se déplace sur l'affichage quand on déplace la souris. On utilise le pointeur, pour (1) sélectionner des icônes et des cellules et (2) pour choisir des rubriques de menu.	Réglage	Une cellule que l'on utilise pour choisir une valeur dans un éventail de possibilités, normalement en faisant glisser une flèche le long d'une ligne.
Pointeur	Le dessin qui se déplace sur l'affichage quand on déplace la souris. On utilise le pointeur, pour (1) sélectionner des icônes et des cellules et (2) pour choisir des rubriques de menu.	Réglage de la vitesse de répétition	Une cellule de Paramètres pour changer la vitesse de répétition des touches du clavier.
Pointeur Attente	Une forme spéciale du pointeur, qui indique qu'il faut attendre avant de pouvoir continuer à travailler.	Réglage du délai de répétition	Une cellule de Paramètres pour modifier le temps que met une touche du clavier à se répéter quand on la maintient enfoncée.
Police de caractères	Un ensemble de lettres, de chiffres et de symboles de même corps et de même famille.	Réglage du double clic	Une cellule de Paramètres qui permet de changer l'intervalle de temps maximum entre les deux clics d'un double clic.
Port	Un connecteur permettant de brancher des options sur l'Amiga.	Réinitialiser	Initialiser l'Atelier à nouveau après qu'il a commencé à travailler.
Port parallèle	Un connecteur à l'arrière de l'Amiga, que l'on utilise pour brancher imprimante et autres options.	Relâcher	Cesser d'appuyer sur un bouton de souris ou cesser de le maintenir enfoncé.
Port série	Un connecteur à l'arrière de l'Amiga, que l'on utilise pour brancher un modem et d'autres options.	Renommer	Changer le nom d'un outil, d'un projet, d'une disquette ou d'un tiroir.
Poubelle	L'endroit dans lequel on vide les projets, les outils et les tiroirs pour les annuler.	Résolution	Sur un écran vidéo, le nombre de pixels qui peuvent être affichés verticalement et horizontalement.
Projet	Un emplacement de stockage de l'information créée ou utilisée par un outil. Une note écrite dans le Bloc-notes constitue un exemple de projet.	Retracer	Réorganiser ce qui apparaît sur l'écran.
Protéger	Prévenir la modification du contenu d'un projet, d'un outil, d'un tiroir ou d'une disquette.	Révision	Une cellule de la demande Ouverture, que l'on sélectionne pour mettre à jour la liste Projets.
Raccourci	Une manière rapide pour, à partir du clavier, (1) choisir une rubrique de menu, (2) sélectionner une icône ou une cellule. <i>Voir accès rapide à un menu et sélection simplifiée.</i>	Rubrique	<i>Voir Rubrique de menu.</i>
RAM Rangée	<i>Voir mémoire vive.</i> Un ensemble de pixels contigus, qui forment une ligne horizontale sur l'affichage vidéo.	Rubrique de menu	L'un des choix d'un menu.
Redessiner	Réorganiser ce qui apparaît sur l'écran.	Rubrique de menu disponible	Une rubrique que l'on peut choisir dans un menu.
		Rubrique de menu fantôme	Une rubrique de menu qui est affichée moins distinctement pour indiquer qu'elle n'est pas actuellement disponible.
		Rubrique de menu disponible	Une rubrique que l'on peut choisir dans un menu.

Rubrique de menu fantôme	Une rubrique de menu qui est affichée moins distinctement pour indiquer qu'elle n'est pas actuellement disponible.	Touche Commodore	Voir touches Amiga.
Rubrique de menu non disponible	Toute rubrique d'un menu que l'on ne peut pas choisir. Les rubriques de menu non disponibles sont affichées sous forme de rubriques fantômes .	Touches Amiga	Les touches d'un clavier Amiga qui sont situées immédiatement à gauche et à droite de la barre d'espacement . On utilise les touches Amiga pour sélectionner ou pour accéder rapidement aux menus , ou lorsqu'on utilise l'Amiga sans souris.
Sauvegarder	Copier le contenu d'un projet sur une disquette ou sur disque dur .	Touches de déplacement du curseur	L'une des quatre touches fléchées situées à droite du clavier. On appuie simultanément sur ces touches et sur la touche Amiga de droite , pour déplacer le curseur texte ou le pointeur .
Say	Le programme de synthèse vocale compris dans l'Atelier.	Type	La nature d'un objet (outil, projet, tiroir ou disquette).
Selection multiple	Une technique de sélection qui permet de sélectionner simultanément plusieurs icônes ou cellules.	Unité de disquette	Un appareil permettant de lire et de sauvegarder de l'information sur une disquette .
Selection simplifiée	Une manière rapide de sélectionner en appuyant sur une touche du clavier tout en maintenant la touche de gauche de l'Amiga enfoncée.	Unité centrale	Le plus massif des composants de l'Amiga. L'unité centrale contient le processeur central et d'autres circuits logiques, la mémoire et une unité de disquette interne .
Selectionner	Choisir une icône , une cellule , ou une partie d'un projet en utilisant le bouton Sélection.	Vidéo inverse	Affichage utilisant les couleurs complémentaires de celles normalement utilisées. Par exemple, la vidéo inverse de lettres normalement noires sur fond blanc, est constituée par des lettres blanches sur fond noir.
SetMap	Le programme de l'Atelier qui permet de sélectionner une version internationale de clavier Amiga.	Vider	Supprimer de la Poubelle tous les projets , outils ou tiroirs annulés . Quand on vide la Poubelle, on ne peut plus récupérer les projets, outils ou tiroirs qui s'y trouvaient.
Souris	Un objet que l'on fait glisser sur une surface plane pour déplacer le pointeur .	Vitesse de la souris	Une option de Paramètres pour faire varier le nombre de pouces dont on doit déplacer la souris pour que le pointeur se déplace d'approximativement un tiers de l'affichage.
Sous-menu	Un menu complémentaire qui apparaît à côté d'un menu.		
Style de caractères	Une variante de la famille de caractères , comme italiques ou gras.		
Tiroir	Un endroit où les outils , les projets et d'autres tiroirs sont conservés.		
Tiroir Démos	Un tiroir de la disquette Atelier qui contient les outils de démonstration .		
Tiroir Disquette	Un tiroir où se trouve le contenu d'une disquette .		
Touche	Boutons du clavier.		
Touche ALT	L'une des deux touches proches des touches Amiga dans la partie inférieure du clavier.		

Index

- Affectation des broches des connecteurs A-3, A-10
- Affichage
 - centrage 6-5
 - modification de la taille du texte sur l' 6-4
- Aimants, précautions à prendre 9-1, 9-2
- Alignement des icônes 4-32
- Alimentation 2-2
- Alimentation, caractéristiques de l' A-11
- Amiga
 - caractéristiques A-2
 - entretien 9-1
 - installation 2-1
 - options 8-1
 - théorie du fonctionnement A-12
- AmigaDOS 7-1, B-1
 - commandes 7-2, B-1
 - Erreurs 4-29, B-5
 - éditeur d'écran 7-20, 7-23
 - structure des répertoires 7-11
- Annuler 4-11, 4-13
 - des outils 4-10
 - des projets 4-10
 - des tiroirs 4-13
- Atelier
 - écran 4-2
 - ligne Intitulé 3-6
 - menu 3-11
 - modification des couleurs 6-6
 - numéro de version 4-33
 - outils 5-1
 - réinitialisation 4-32
 - représentation 4-2
 - retracer l'écran 4-32
 - utilisation 4-1
- Attention !
 - aimants 9-1, 9-2
 - avant d'annuler des outils et des projets 4-11
 - avant d'annuler des tiroirs 4-13
 - avant d'enlever une disquette 3-5
 - avant de formater des disquettes 9-2
 - avant de mettre l'Amiga en marche 2-3
 - avant de réinitialiser 3-4, 3-16, 4-32
 - à l'humidité 9-1
 - à la lumière du soleil 9-1
 - boîtier 9-1
 - câbles 9-1
- connecteurs 9-1
 - lors de l'installation de l'Amiga 2-2
 - lors de la copie des disquettes 4-30, 9-2
 - options 8-1
- Attributs vidéo 4-3
- Avertissements, *voir* Attention !
- Barre de défilement 4-21
- Bille de la souris 9-3
- Bloc-notes 4-4, 5-7
- Bouton Menu 3-11
- Bouton Sélection 3-8, 4-14
- Boutons de la souris 3-6, 3-8, 3-10, 4-14
 - cliquer 3-18
- Branchement de l'Amiga 2-10
- Câbles 2-3, 2-5, 2-6, 2-8
 - avertissement sur les 9-1
 - blindés pour imprimantes 8-2
 - câble secteur 2-2, 2-10
 - vidéo 2-7
 - vidéo (raccordement d'un moniteur RVB) 2-7
- Calculatrice 5-28
- Caractéristiques de l'Amiga A-2
- Cartouche d'extension mémoire Amiga 8-2
- CD (commande AmigaDOS) 7-11
- Cellule Centrage de l'affichage 6-5
- Cellule de sortie 4-23
- Cellule Dimension 4-17
- Cellule Fermeture 4-23
- Cellule Mise en arrière
 - pour écrans 4-27
 - pour fenêtres 4-19
- Cellule Mise en avant
 - pour écrans 4-26
 - pour fenêtres 4-18
- Cellules 4-8, 4-15
- Cellules fantômes 4-15
- Centrage de l'affichage 6-5
 - chaîne de caractères 4-9, 4-29
 - de sortie 4-23
 - des fenêtres 4-15
- Dimension 4-17
- fantôme 4-15
- Fermeture 4-23
- ligne Déplacement 4-16

mise en avant 4-18, 4-26
 non disponible 4-15
 option Défilement 4-19
 pour Paramètres 6-1
 Change Printer (Valeurs imprimante),
 écran 6-11
 Changer de répertoire 7-11
 Choix des rubriques de menu, 4-34
 Choix multiple 4-34
 Circuits personnalisés A-15
 Clavier 1-3, C-1
 Clavier (sélection), *voir* SetMap
 Claviers internationaux 5-49, C-7
 Clean Up (Réorganiser) 4-32
 CLI
 activation 7-1
 commande du CLI 7-2, B-1
 fermeture du CLI 7-26
 icône 7-3
 rendre le CLI disponible 6-5, 7-1
 structure des répertoires 7-11, 7-19
 utilisation du CLI 7-11
 Cliquer deux fois 3-8
 changer le délai 6-4
 Codes d'erreur B-5
 Commandes ANSI pour imprimantes D-2
 Commandes des menus 3-13
 Compteur mémoire 4-28
 Connecteur 2-1
 affectation des broches A-3, A-10
 audio 2-8
 avertissement 9-1
 d'entrée/sortie A-3
 de la souris (affectation des
 broches) A-7
 de la souris 2-4
 entretien 9-12
 NTSC/PAL monochrome 2-6
 parallèle A-5
 pour manettes de jeux A-7, A-8
 pour unité de disquette A-9
 RVB 2-5, A-6
 série 6-5, A-4
 Connecteurs audio 2-7
 Connexion du matériel audio 2-7, 2-8
 Connexions audio 2-7
 chaîne stéréo 2-8
 moniteurs 2-8
 Consommation A-11
 Copie de disquettes 3-14, 4-30, 7-5
 réalisation de copies de sauve-
 garde 3-14
 Copy (commande AmigaDOS) 7-5
 Couleurs

modification des couleurs
 de l'Atelier 6-6
 modification des couleurs
 du pointeur 6-8
 Création d'un projet 4-3
 Curseur de texte du Bloc-notes 5-8

 Date
 (commande AmigaDOS) 7-12, 7-13
 Débit (en bauds) 6-6
 Défilement de fenêtres 4-19
 Délai de répétition des touches 6-4
 Delete (commande AmigaDOS) 7-17
 Demander de l'espace sur une
 disquette 4-24
 Demandes 3-15, 4-28
 opérations faisant intervenir des 4-28
 propriétés des 4-28
 réponses aux 4-29
 Démonstration de graphiques 5-3
 Déplacer des outils 4-12
 vers une nouvelle
 disquette 4-31
 Déplacer des projets 4-12
 vers une nouvelle disquette 4-31
 Déplacer des tiroirs 4-12
 vers une nouvelle disquette 4-31
 Dernière erreur (Last Error) 4-33
 Dimensionner une fenêtre 4-17
 DIR (commande AmigaDOS) 7-7
 Disquette 3-2
 copier 4-14, 7-5
 demande d'espace sur
 disquette 4-24
 disquette de travail 3-14
 duplicer 3-14, 4-30, 7-5
 entretien 3-2, 9-2
 formater 4-30, 7-6
 insérer dans l'unité de
 disquette 3-2, 3-4
 jauge disquette 4-23
 languettes de protection 3-2
 libérer de l'espace sur 4-24
 modes d'utilisation faisant intervenir
 des 4-30
 ouvrir 3-6
 préparation de nouvelles disquettes 4-30, 7-4
 propriétés des 3-2
 réaliser une copie de sauvegarde 3-14
 renommer 4-31, 7-7
 répertoire 7-7
 retirer une disquette (avertissement) 3-5
 retirer une disquette 3-5
 tiroir 4-14

utilisation 3-2
 utilisations 4-30
 Disquette Atelier 3-5, 4-1
 insertion de la 3-5
 Disquette de travail 3-14
 Disquette extras 3-2
 Disquette RAM 4-31, 7-18, 7-21
 Double clic
 modification du délai du 6-4
 Dupliquer
 des disquettes 3-14, 4-30
 des outils 4-8, 7-21
 des projets 4-8
 des tiroirs 3-14, 4-13

 Ecran Atelier 4-2
 Ecran graphique de l'imprimante 6-13
 Ecrans 4-3
 attributs 4-3
 faire glisser 4-25
 faire passer à l'arrière 4-27
 faire passer à l'avant 4-26
 modes d'utilisation faisant intervenir
 des 4-24
 modification des couleurs dans l'écran
 de l'Atelier 6-6
 retracer 4-32
 Editeur d'écran ED 7-20, 7-23
 Editeur d'icônes 5-31
 ENDCLI (commande AmigaDOS) 7-26
 Entretien de l'Amiga 9-1
 Entretien des disquettes 3-2, 9-2
 Erreur, messages
 affichage des messages d' 4-29
 Erreurs AmigaDOS B-5
 Espacement (paramètres de
 l'imprimante) 6-12
 Extension mémoire Amiga 8-2

 Faire glisser 3-10, 4-16
 Faire glisser des écrans 4-25
 Faire glisser des fenêtres 4-16
 Faire passer un écran derrière les
 autres 4-27
 Faire passer une fenêtre devant une
 autre 4-18
 Familles de caractères pour le
 Bloc-notes 5-20
 Fenêtres 4-2
 cellules 4-15
 composants des 4-15
 dimensionner 4-17
 faire défiler 4-19
 faire glisser 4-16

faire passer à l'arrière 4-19
 faire passer à l'avant 4-18
 fermeture 4-23
 outils 4-14
 ouverture 3-8, 3-10, 3-12
 ouvrir des fenêtres CLI 7-1, 7-24
 propriétés des 4-2
 sélection 4-14
 superposition 4-15
 utilisation 4-14
 Fermer des fenêtres 7-23
 Fermeture des fenêtres du CLI 7-26
 Flèche de défilement 4-20
 Format (commande AmigaDOS) 7-6
 Format Papier (paramètres de
 l'imprimante) 6-12
 Formater 4-30
 Formater des disquettes 4-30

 Glossaire G-1
 Graphic Dump 5-48
 Graphiques, démonstration des 5-1

 Heure
 affichage 5-1, 7-23
 réglage 6-3, 7-12, 7-23
 Heure et date
 modification 6-3, 7-12
 Horloge 5-1
 analogique 5-3
 numérique 5-3
 permanente 7-23
 Humidité A-2

 Icônes 4-2
 aligner 4-32
 changer 5-34
 créer 5-31
 de la disquette Atelier 3-6
 éditer 5-31
 faire glisser 3-10
 mise en valeur 5-43
 sauvegarde 5-44
 sélection 3-8
 types d'icônes 5-46
 Image (paramètres de
 l'imprimante) 6-13
 Imprimantes 6-11, 8-4
 ajout 8-4
 codes ESC D-1
 liste des imprimantes prises en charge 8-4
 parallèle ou série 6-12
 propriétés des 6-11
 valeurs des Paramètres 6-11

Imprimantes couleur 8-6
 Imprimer
 Info (commande AmigaDOS) 7-10
 options du Bloc-notes 5-14
 Interface MIDI 8-7
 Interface «Programmeur», *voir* CLI
 Interfaces, *voir aussi* connecteurs
 liste des A-2
 Interférences, radio et
 télévision 9-5
 Interligne (paramètres de
 l'imprimante) 6-12
 Interrupteur marche/arrêt 2-3, 2-11
 Intitulé de menu 3-11

 Jauge disquette 4-23

 Languettes de protection contre
 l'écriture 3-2
 Libérer de la place sur une
 disquette 4-24
 Ligne Déplacement
 pour fenêtres 4-16
 Ligne Intitulé 3-6
 Ligne Menu 3-10
 List (commande AmigaDOS) 7-9
 Logiciel 1-8

 Makedir (commande AmigaDOS) 7-19
 Marge gauche (paramètres de
 l'imprimante) 6-12
 Marge droite (paramètres de
 l'imprimante) 6-12
 Marges d'impression, spécification
 des 6-12
 Matériel audio
 Raccordement d'un Amiga à un 2-7
 Mémoire vive
 ajouter de la mémoire vive
 à l'Amiga 8-2
 compteur de mémoire vive
 disponible 4-28
 Mémoriser (Snapshot) 4-33
 Menu spécial 4-32
 Menus 3-10
 affichage des intitulés de menu 3-13
 choix multiple 4-34
 commandes des 3-13
 intitulés 3-11
 ligne Menu 3-10
 menus du Bloc-notes 5-11
 options des 3-14
 parcourir les 3-13
 rubriques fantômes 3-13

rubriques non disponibles 3-13
 utilisation 3-10
 utilisation sans souris C-7
 Message d'alerte 4-29, B-5
 Messages AmigaDOS B-5
 Messages de diagnostic,
 affichage 4-29, B-5
 Messages d'erreur B-5
 affichage des 4-29
 Mise à l'heure 6-3, 7-12
 Mise en route de l'Amiga 2-1, 2-11
 Mise en valeur 3-9
 Mode entrelacement 6-7
 Modem 8-6
 Modification du pointeur 6-8
 Moniteurs 2-4, 8-7
 branchement 2-4, 2-7
 centrage de l'affichage 6-5
 connexions audio 2-8
 modifier la taille du texte
 affiché 6-2, 6-4
 monochrome 2-5
 nombre de caractères
 affichés 6-4
 RVB 2-4
 RVB (branchement) 2-4, 2-5,
 8-7, A-6
 RVB (description) 2-4, 2-5, 8-7
 RVB (taille du texte) 6-2, 6-4
 utilisation d'un téléviseur
 comme moniteur 2-7
 vidéo composite 2-5
 Multitâche 1-5, 4-7

 NEWCLI (commande AmigaDOS) 7-24
 Nuance (paramètres de
 l'imprimante) 6-13
 Numéros d'erreur B-5

 Option de défilement
 pour fenêtres 4-19
 Options 8-1
 câbles de raccordement A-3
 précautions à prendre 8-1
 Options de l'Amiga 8-1
 Options, menu 3-14
 Organisation de la mémoire A-25
 Outils
 amener un outil vers une nouvelle
 disquette 4-31
 annuler 4-10
 Bloc-notes 4-4, 5-7
 Calculatrice 5-28
 déplacer 4-12

dupliquer 4-8
 Graphic Dump 5-48
 Horloge 5-1
 informations sur les 4-9
 outils de démonstration 5-1
 ouvrir 4-7
 renommer 4-8
 SetMap 5-49
 synthétiseur de paroles Say 5-47
 utilisation 5-1
 Ouverture 3-12, 4-4
 Ouvrir un outil
 en cliquant deux fois le
 bouton Sélection 3-8
 Ouvrir un projet 3-8, 3-12
 Ouvrir une disquette 3-16

 Paramètres 6-1
 activation du CLI 7-1
 modifier le pointeur avec 6-8
 paramètres de 6-1
 pour imprimantes 6-11
 restauration des paramètres 6-14
 sauvegarde des paramètres 6-14
 utilisation des paramètres 6-14
 Parole, synthétiseur de paroles Say 5-47
 Périphériques 8-1
 Pixels
 nombre de pixels dans un écran 4-3
 Plug'in Print, cartouche 8-4
 Point (du pointeur) 6-0
 Pointer 3-6
 Pointeur
 déplacement 3-6
 déplacement sans souris C-6
 édition 6-8
 modification 6-8
 modification de la vitesse du 6-4
 modification des couleurs du 6-8
 point 6-0
 pointeur Attente 3-9
 Polices de caractères du
 Bloc-notes 5-8, 5-20, 5-26
 Port série
 fixer le débit en bauds 6-6
 Ports, *voir* connecteurs
 Poubelle 4-10, 4-14
 annulation de tiroirs 4-13
 libérer de l'espace disquette
 avec 4-24
 propriétés 4-14
 tiroir 4-14
 vider 4-10
 Précautions, *voir* Attention !

Précautions à prendre pour les
 options 9-1
 Préparer une disquette à
 l'utilisation 4-30, 7-6
 Présentation (paramètres de
 l'imprimante) 6-13
 Projets
 amener un projet dans une
 nouvelle disquette 4-31
 annuler 4-10
 création 4-3
 déplacer 4-12
 duplicer 4-8
 informations 4-9
 ouvrir 4-7
 renommer 4-8
 sauvegarder 4-6
 Protect (commande AmigaDOS) 7-10
 Protection des disquettes 7-10

 Qualité (paramètres de
 l'imprimante) 6-12

 Raccordement d'une imprimante 8-4
 Raccourci pour un menu 5-24
 Raccourcis
 de menu 4-34
 de sélection 4-26, 4-27, 4-34
 Editeur d'icônes 5-34, 5-37
 pour l'écran Atelier 4-26, 4-27
 pour le Bloc-notes 5-24
 Raccourcis de sélection 4-26, 4-27,
 4-34, 5-24, 5-34, 5-37
 RAM, *voir* mémoire vive
 Rediriger la sortie d'une commande
 AmigaDOS 7-13
 Régler la date et l'heure
 avec Paramètres 6-3
 sur le CLI 7-12
 Réinitialisation de l'Amiga 3-16
 Réinitialiser l'Atelier 4-32
 Relabel (commande AmigaDOS) 7-7
 Rename
 commande AmigaDOS 7-16
 renommer des tiroirs avec 4-13
 Renommer
 une disquette 4-31, 7-7
 un outil 4-8
 un projet 4-8, 7-16
 un tiroir 4-13
 Répertoire principal 7-11
 Résolution de l'écran 6-7
 Retirer une disquette 9-6
 Retracer 4-33

Retracer l'Atelier 4-32

Réveil 5-5

Rubriques de menu fantômes 3-13

Sauvegarde des notes du

Bloc-notes 5-12

Schémas F-1

Sélection

avec la souris 3-8

d'une icône 3-8

de plusieurs icônes 4-34

sans souris 4-29, C-6

sélection multiple 4-34

Sélection rapide 4-26, 4-27, 4-34,

5-24, 5-34, 5-37

Séquence de démarrage 7-22

Séquences d'instructions ESC D-1

SetClock (commande AmigaDOS) 7-23

SetMap 5-49, C-7

Seuil (paramètres de

l'imprimante) 6-14

Snapshot (Mémoriser) 4-33

Souris

affectation des broches des

connecteurs A-3

bouton Menu 3-10

bouton Sélection 3-8

boutons 3-8, 3-10

déplacer le pointeur sans

souris C-6

entretien 9-3

espace nécessaire 3-7

modification de la vitesse 6-4

raccordement 2-3

sélection sans souris C-6

utilisation de l'Amiga sans

souris C-6

Souris (nettoyage) 9-3

Stéréo, connecter un Amiga à

une installation 2-8

Styles de caractères pour

le Bloc-notes 5-22

Synthétiseur de paroles Say 5-47

Taille du texte, modification 6-2, 6-4

Télévision 2-5, 2-7

branchement à un Amiga 2-7

Température d'utilisation A-2

Texte

modifier la taille de l'affichage 6-2, 6-4

Théorie du fonctionnement A-12

Tiroir 4-11

amener un tiroir dans une

nouvelle disquette 4-31

annuler un 4-13

Demos 5-1

déplacer 4-12

duplicier un 4-13

Extensions 4-31

modes d'utilisation impliquant 4-11

ouvrir 4-11

renommer 4-13

système 7-1

Utilitaires 4-4

Tiroir Demos 5-15

Touche ALT

utilisation des menus avec C-6

Touche Amiga de gauche 1-3, C-5

Touche Commodore 1-3, 4-26, 4-27, C-5

Touche Majuscules

pour sélection multiple 4-34

Touches Amiga

déplacement du pointeur

avec les C-6

Touches curseur

déplacement du pointeur avec les C-6

Type (commande AmigaDOS) 7-15

Type d'alimentation (paramètres

de l'imprimante) 6-12

Unité centrale 1-2

Unité de disquette externe 8-2, A-9

Unité de disquette externe

Amiga 3,5 pouces 8-2

connecteurs pour 8-2, A-9

Unités de disquette

connexion d'une unité

supplémentaire 3-16, 8-2, A-9

utilisation des 3-4

Utilisation d'un outil 5-1

Utilisation d'une disquette 3-2

Utilisation de l'Atelier 4-1

Utilisation des menus 3-10

Utilisation sans souris C-6

sélection 4-29, C-6

Ventilation 2-10

Version 4-33

Vidéo composite 2-6

Vider Poubelle 4-14

Vitesse de répétition des

touches, modification 6-3

Voyant de l'unité à disquette 3-5

avertissements 3-5, 9-2

BESCHEINIGUNG DES HERSTELLERS

Hiermit wird bestätigt, daß der Personalcomputer

COMMODORE AMIGA 500

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Amtsblattverfügung Nr. 1046/1984

funk-entstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung eingeräumt.

COMMODORE BÜROMASCHINEN GMBH

CERTIFICATE OF THE MANUFACTURER

Herewith we certify that our device Personal-Computer

COMMODORE AMIGA 500

corresponds to the regulations

Amtsblattverfügung Nr. 1046/1984

is eliminated of radio interference.

The German Bundespost has been informed that this unit is on the market and has got the right to check on the mass production if the limits are kept.

COMMODORE BUSINESS MACHINES LIMITED