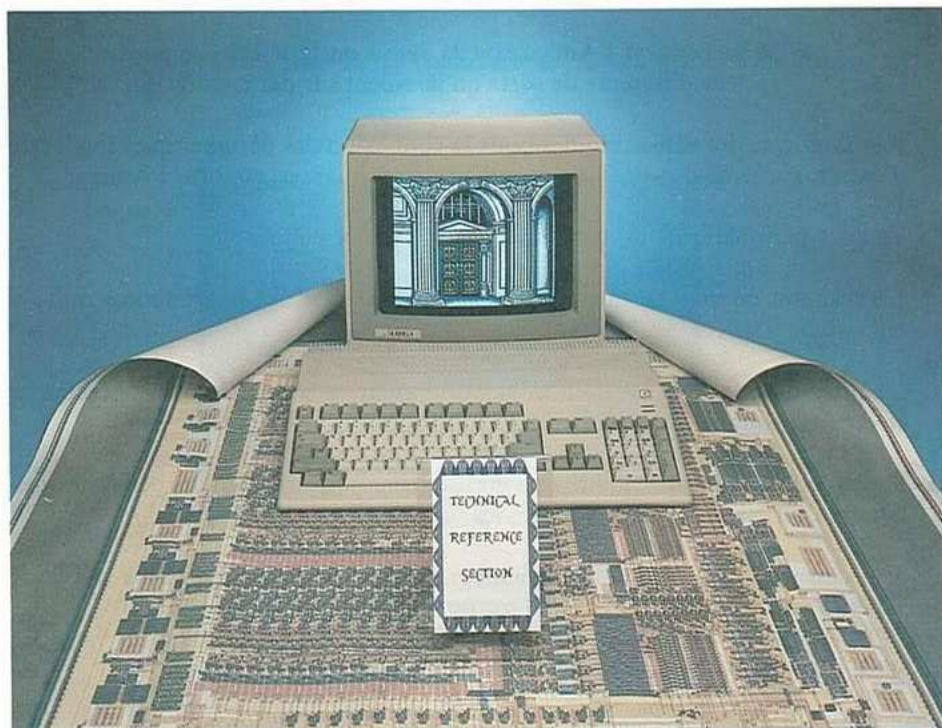


## Spécifications techniques

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<br>Interface parallèle compatible Centronics®<br>Interface pour unité de disquette externe<br>Interface pour manettes de jeu ou souris<br>Interface supplémentaire pour manette de jeu<br>Interface clavier<br>Deux sorties son stéréophonique<br>Interface pour carte de mémoire<br>Boîtier d'extension |
| Moniteurs compatibles : | RVB analogue, RVB numérique, monochrome (vidéo composite), et téléviseurs standard  |
| Consommation :          | 99 à 121 volts, 54 à 66 Hz  |
| Température :           | Fonctionnement :<br>5 à 40 °C<br>Stockage :<br>- 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*.

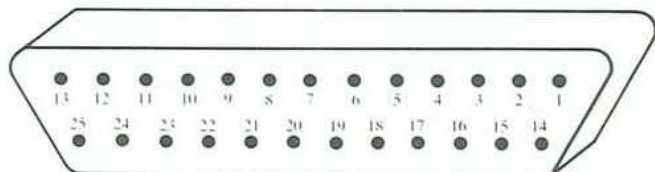
*Si vous raccordez des extensions avec des câbles autres que ceux conçus pour être utilisés avec l'Amiga, notez ceci : certaines broches des connecteurs de l'Amiga ont un potentiel de sortie et émettent des signaux non standard. Si vous essayez d'utiliser des câbles qui ne sont pas adaptés à l'Amiga, 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

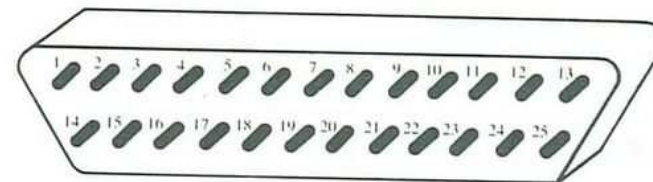
Dans le tableau suivant, la seconde colonne à partir de la gauche donne les affectations des broches Amiga. Les troisième et quatrième colonnes à partir de la gauche donnent les affectations de broches pour les autres raccordements utilisés habituellement ; les informations de ces deux colonnes ne sont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

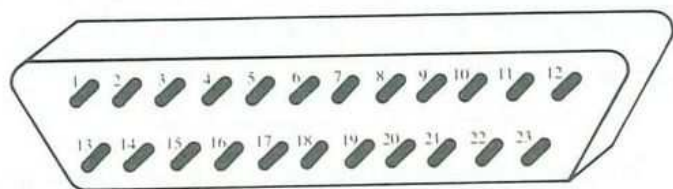
## Connecteur parallèle



**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<br>(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

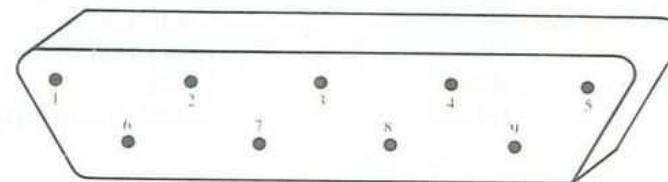


**ATTENTION !** Les broches 21, 22 et 23 du moniteur RVB sont utilisées pour l'alimentation extérieure. Ne connectez ces broches QUE SI le périphérique est alimenté en courant par leur intermédiaire. Le tableau suivant donne la liste des fonctions de chacune de ces broches.

| 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     | HSYNC*  | Synch horizontale         |
| 12     | VSNC*   | 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        |



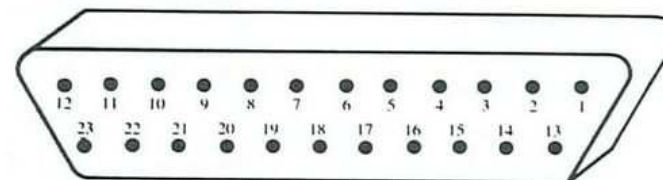
## Connecteurs 1 et 2 : manettes de jeu

| 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  |

## A-10 Spécifications techniques

## A-10 Spécifications techniques



## A-10 Spécifications techniques



## 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.

### Microprocesseur 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'acquiescement (/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 coeur 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 retarde 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.

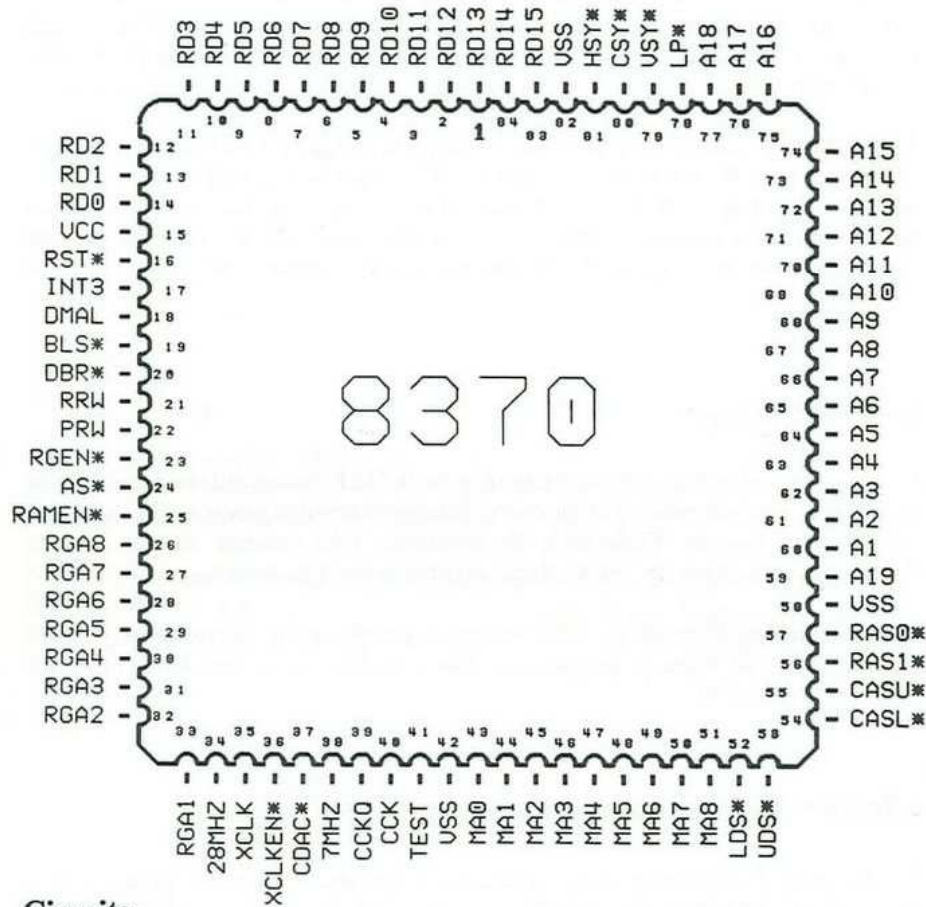
La mémoire d'affichage est effectivement utilisée pour autre chose que la mémorisation de données graphiques. Elle enregistre aussi des données et des codes pour le 68000.

### 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 autre 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

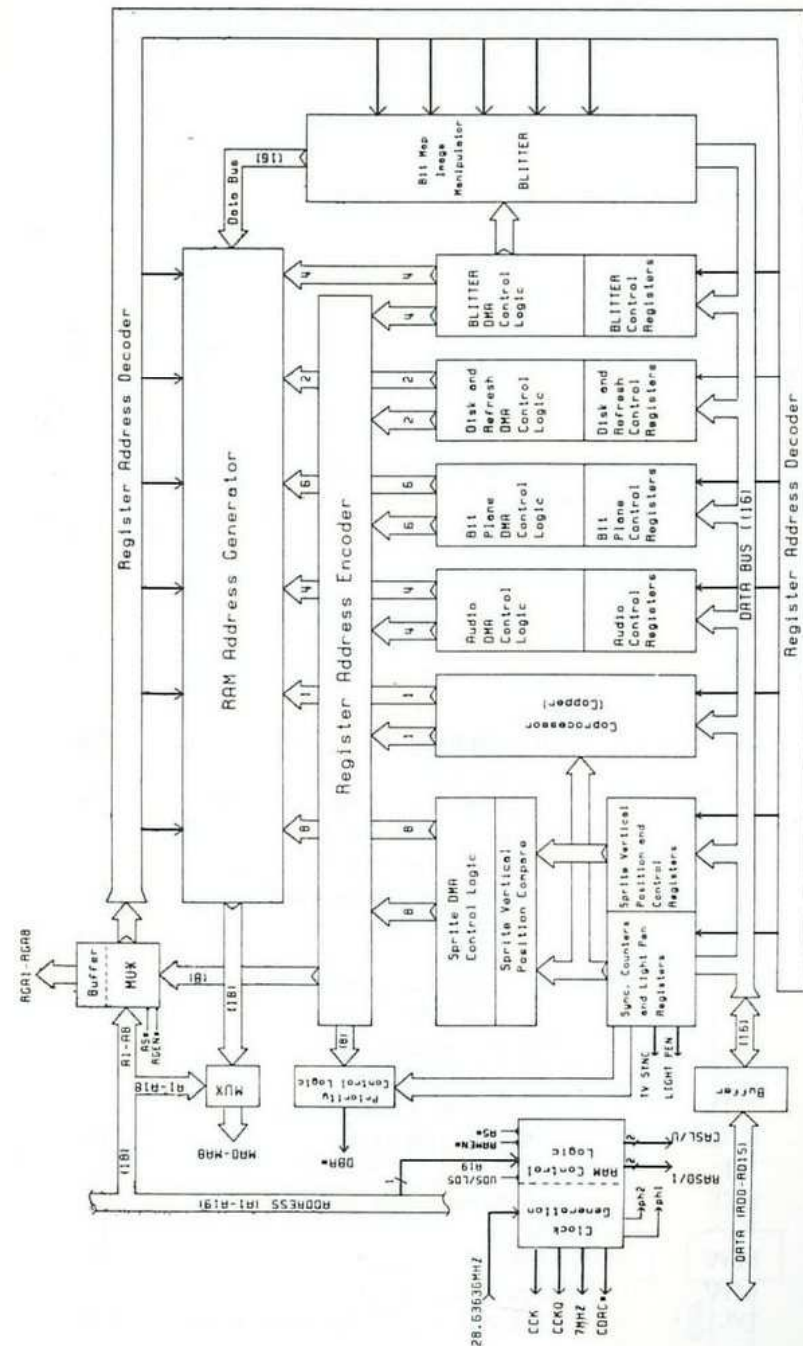


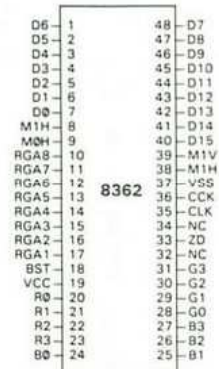
Schéma fonctionnel de Fat Agnus

## Circuit graphique personnalisé

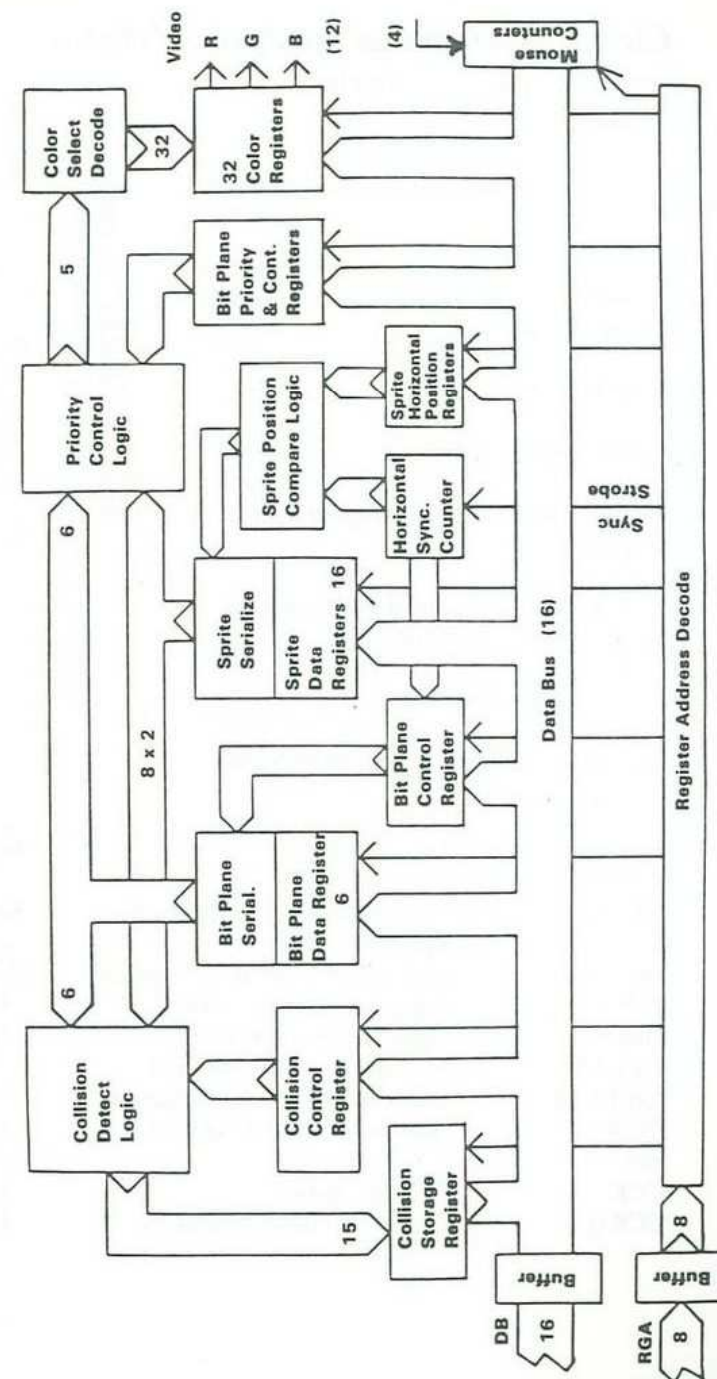
Denise

### 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



| 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    |

|       |        |  |     |
|-------|--------|--|-----|
| 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 | S   |
| 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 |

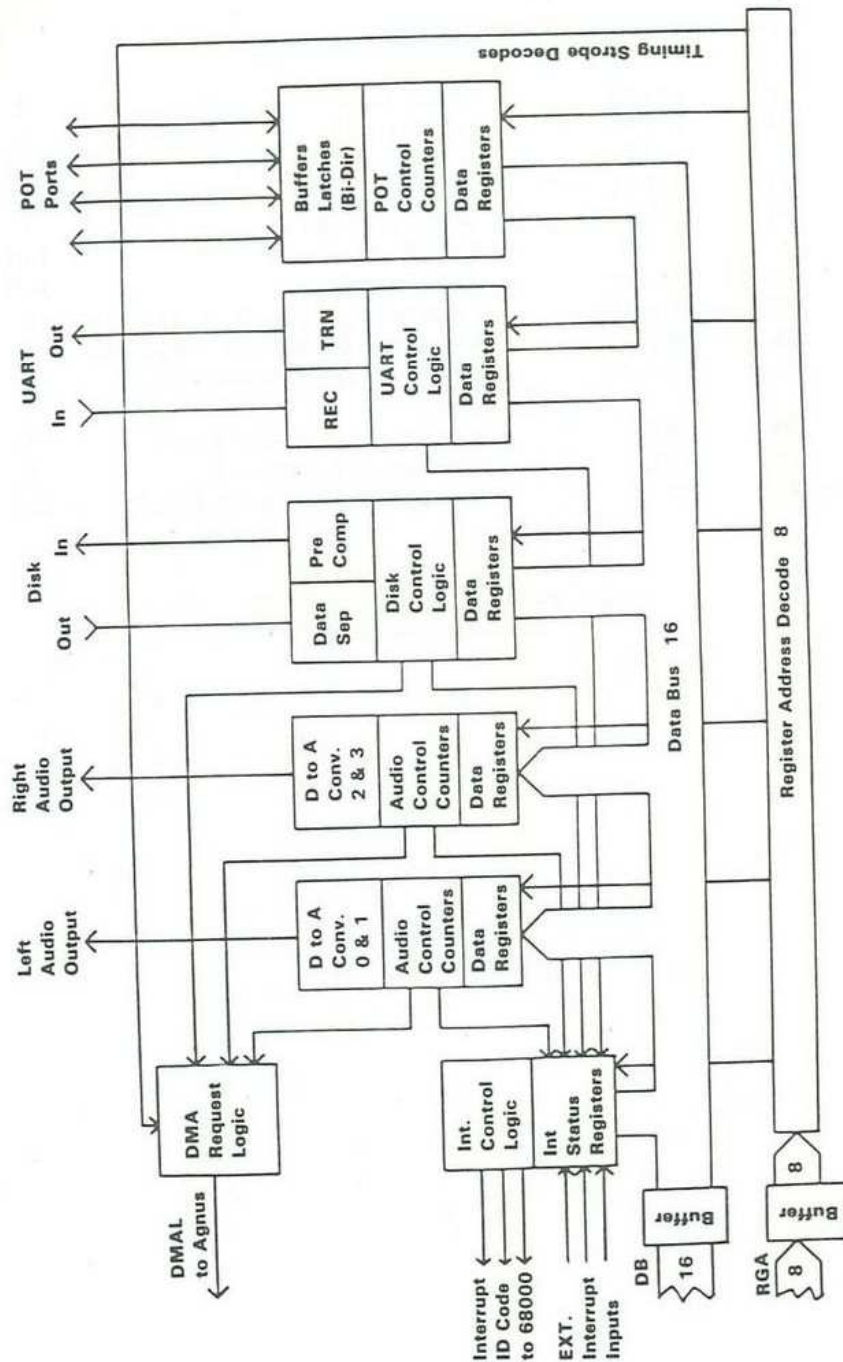


Schéma fonctionnel de Paula

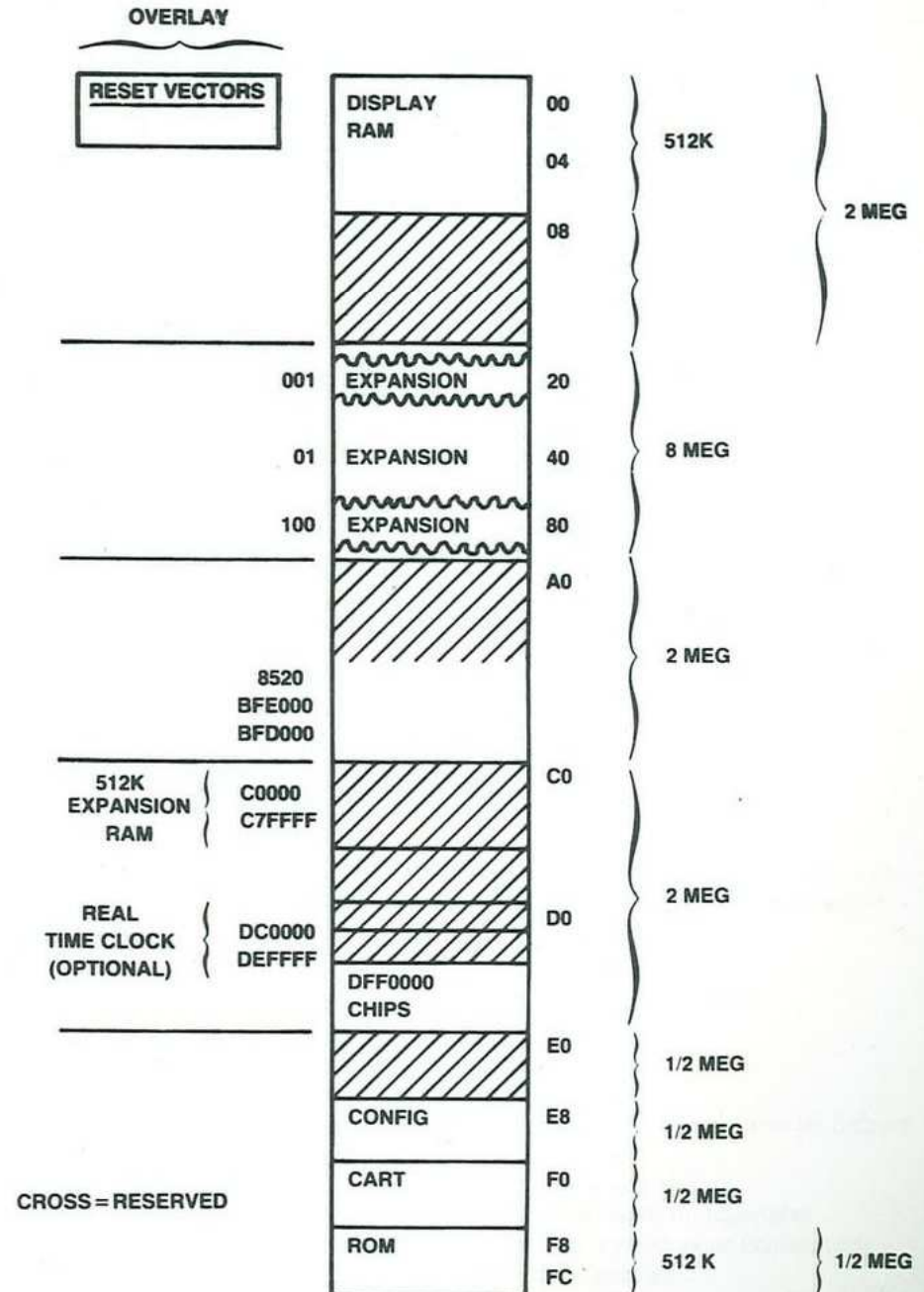
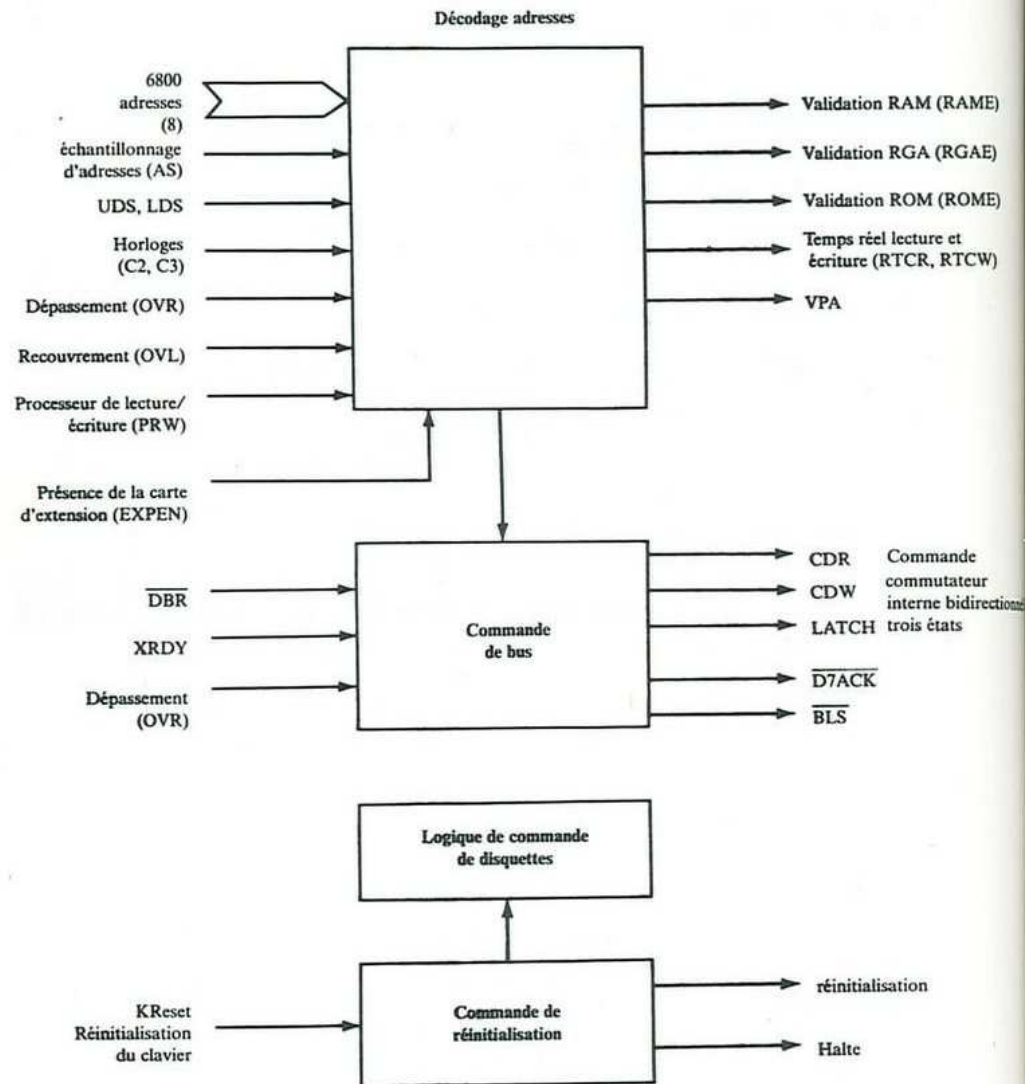
## Circuit de commande personnalisé Gary

### 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)





# 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.          |



|                |   |
|----------------|---|
| <b>JOIN</b>    | <b>Commandes pour le traitement des fichiers</b><br>concatène jusqu'à 15 fichiers pour former un nouveau fichier. |
| <b>LIST</b>    | examine et affiche des informations détaillées sur un fichier ou un répertoire.                                   |
| <b>MAKEDIR</b> | crée un répertoire ayant un nom spécifique.   |
| <b>PROTECT</b> | établit un état de protection pour un fichier.  |
| <b>RENAME</b>  | renomme un fichier ou un répertoire.  |
| <b>SEARCH</b>  | cherche dans tous les fichiers d'un répertoire la chaîne de caractères spécifiée.                                 |
| <b>SORT</b>    | trie des fichiers.  |
| <b>TYPE</b>    | affiche un fichier texte ou hexadécimal à l'écran.  |

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

|                |   |
|----------------|---|
| <b>ASK</b>     | <b>Contrôle des fichiers de commande</b><br>écrit un argument à un caractère et demande à l'utilisateur de répondre oui ou non. |
| <b>ECHO</b>    | affiche le message spécifié dans un argument de commande.   |
| <b>EXECUTE</b> | exécute un fichier de commandes.  |
| <b>FAILAT</b>  | arrête un fichier de commandes si un programme envoie un code d'erreur supérieur ou égal à ce nombre.                           |
| <b>IF</b>      | teste des actions données dans un fichier de commandes.   |
| <b>LAB</b>     | définit un label (voir SKIP).   |
| <b>QUIT</b>    | fait sortir d'un fichier de commandes avec un code d'erreur spécifié.   |
| <b>SKIP</b>    | saute jusqu'à LAB dans un fichier de commandes.   |
| <b>WAIT</b>    | attend pendant un certain temps ou jusqu'à une date définie.  |

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>ASSIGN</b>   | <b>Gestion du système et de la mémoire</b><br>assigne un nom d'unité logique à un répertoire de gestionnaire de fichiers. |
| <b>DATE</b>     | affiche ou règle l'heure et la date système.  |
| <b>DISKCOPY</b> | copie la totalité du contenu d'une disquette sur une autre.   |

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>FAULT</b>    | <b>Gestion du système et de la mémoire</b><br>affiche les messages correspondant aux messages d'erreur pris en charge. |
| <b>FORMAT</b>   | formate et initialise une nouvelle disquette.  |
| <b>INFO</b>     | donne des informations sur le gestionnaire de fichiers.  |
| <b>INSTALL</b>  | permet de transformer une disquette formatée en disquette de lancement.  |
| <b>RELABEL</b>  | change le nom d'une disquette.   |
| <b>SETCLOCK</b> | 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     | Envoie à la ligne numéro «n»  |
| ESC N       | Envoie au début de la ligne suivante  |
| ESC P       | Envoie 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       | Envoie 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 | <b>insufficient free store (mémoire insuffisante)</b> : 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. |
|     | 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.   |
| 121 | <b>file is not an object module (le fichier n'est pas un module objet)</b> : 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.  |
| 202 | <b>object in use (objet en service)</b> : Un autre outil utilise le projet ou l'outil que vous voulez. Il vous faut attendre que l'autre outil ait fini.  |
| 203 | <b>object already exists (l'objet existe déjà)</b> : 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   |
|---------------|---|
| 204           | <b>directory not found (le répertoire n'a pas été trouvé) :</b> 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.  |
| 205           | <b>object not found (l'objet n'a pas été trouvé) :</b> 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. |
| 210           | <b>invalid stream component name (composant de nom de chaîne invalide) :</b> En changeant le nom d'un outil, d'un projet, d'un tiroir ou d'une disquette, vous avez utilisé un caractère invalide.  |
| 213           | <b>disk not validated (disquette non validée) :</b> 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           | <b>disk write-protected (disquette protégée contre l'écriture) :</b> 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           | <b>device not mounted (périphérique non installé) :</b> Cette erreur survient quand un outil a besoin d'une disquette qui n'est pas actuellement dans l'unité.  |
| 221           | <b>disk full (disquette pleine) :</b> 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.  |

| CODE D'ERREUR | MESSAGE D'ERREUR/SUGGESTION  |
|---------------|--|
| 222           | <b>file is protected from deletion (le fichier est protégé contre l'effacement) :</b> 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). |
| 225           | <b>not a DOS disk (la disquette n'est pas au format du DOS) :</b> 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.     |
| 226           | <b>no disk in drive (unité de disquette vide) :</b> 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.   |

# 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
- Les 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.

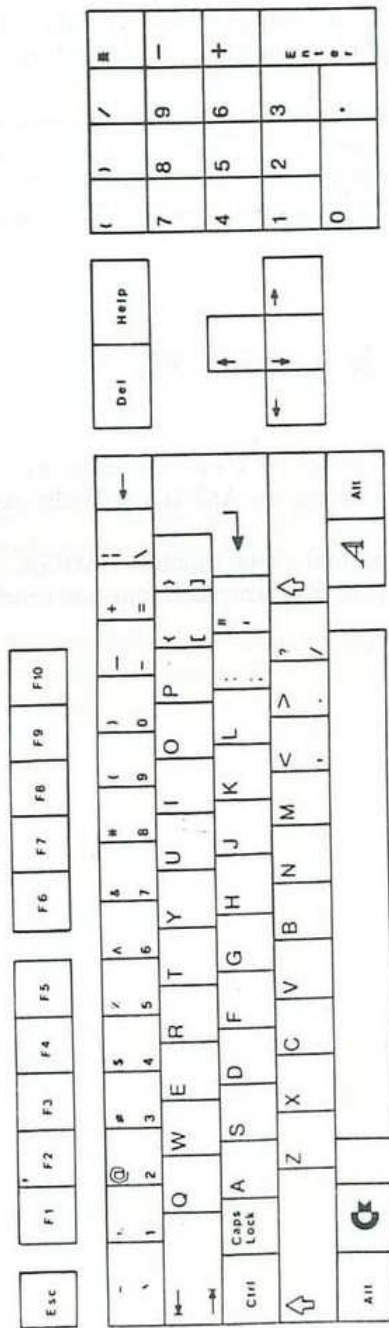
Pour utiliser des menus sans souris, appuyer simultanément sur la touche Amiga de droite et sur la touche ALT de droite tout en déplaçant le pointeur avec les touches curseur. Quand la rubrique de menu souhaitée est mise en valeur, relâchez la touche Amiga de droite et la touche ALT de droite.

## Les claviers de l'Amiga 500

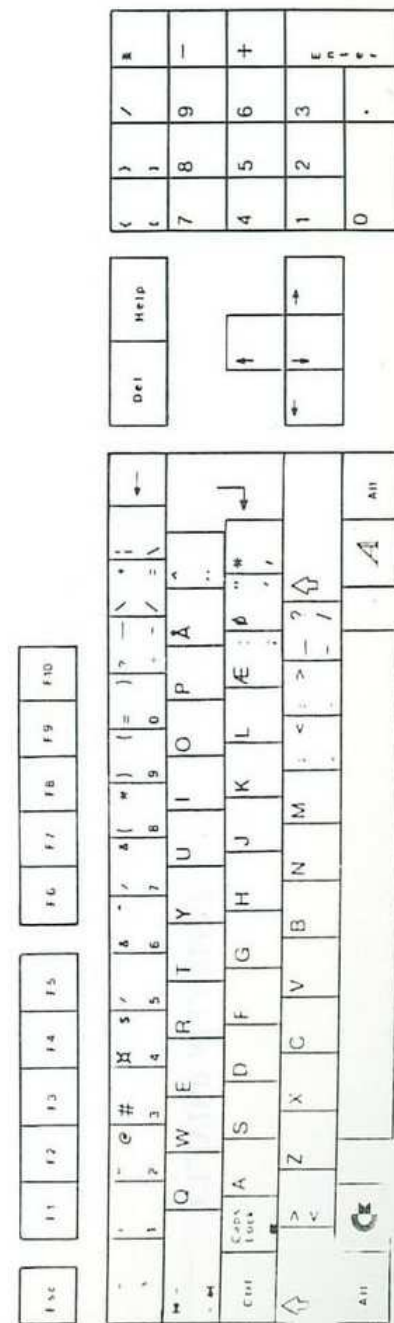
Dans les pages qui suivent, on montre la disposition des touches sur les différentes versions nationales du clavier AMIGA, allouées par la commande SetMap.

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)

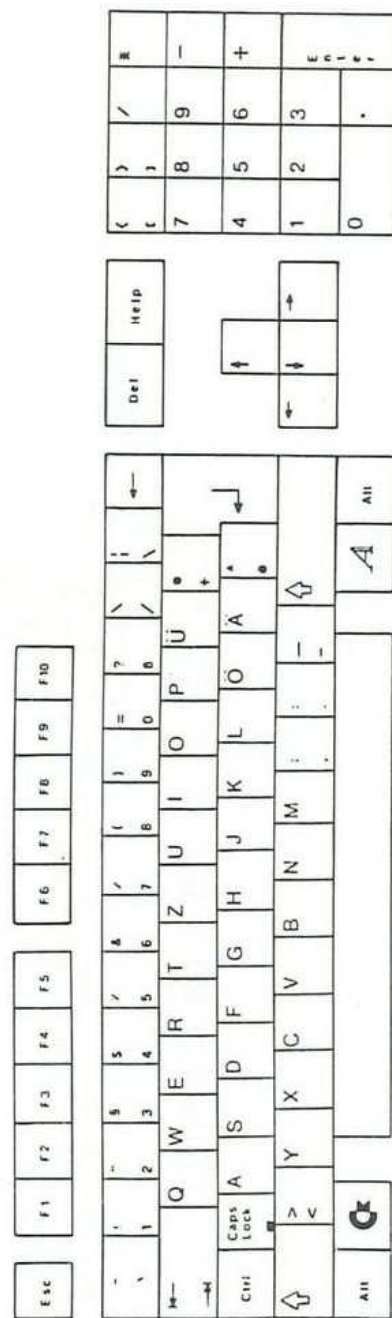
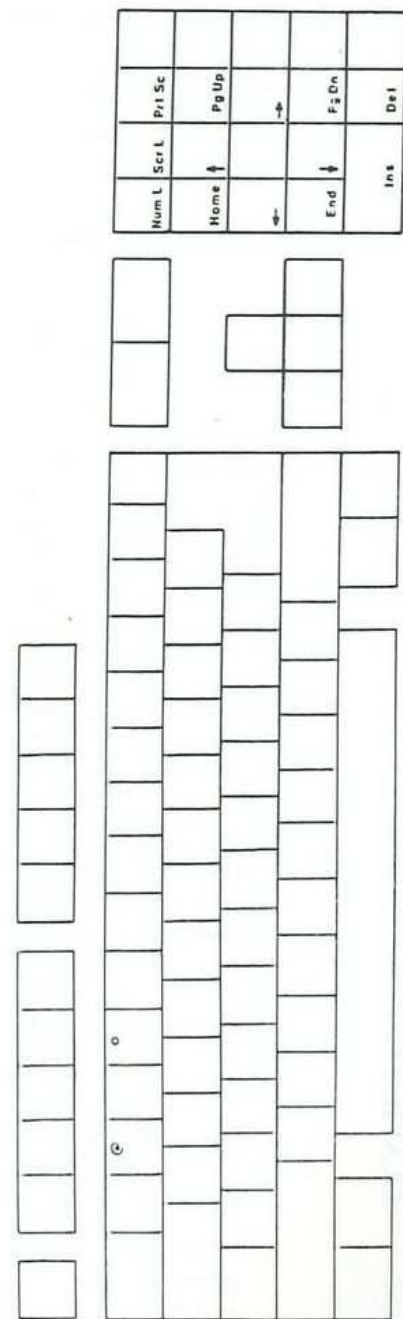


## CLAVIER DANOIS (dk)

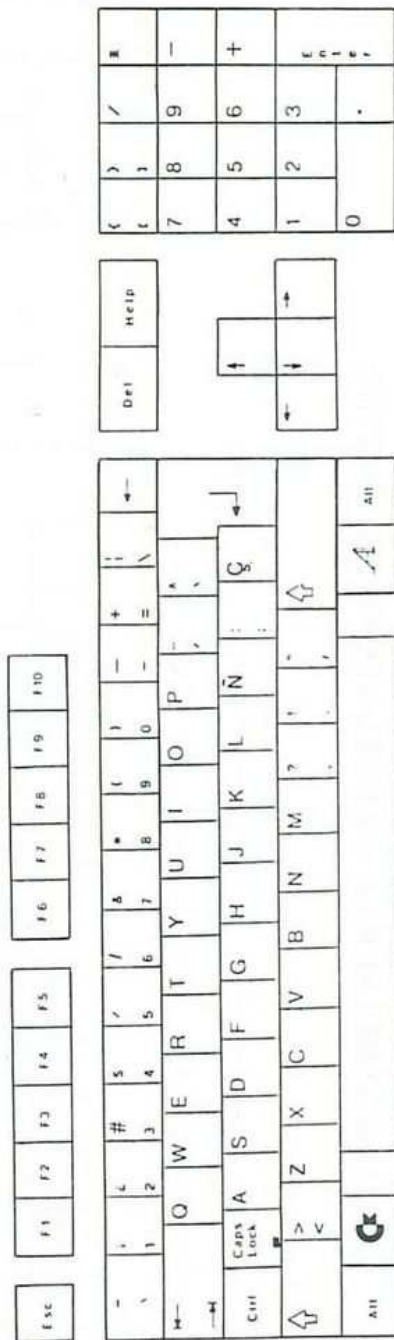
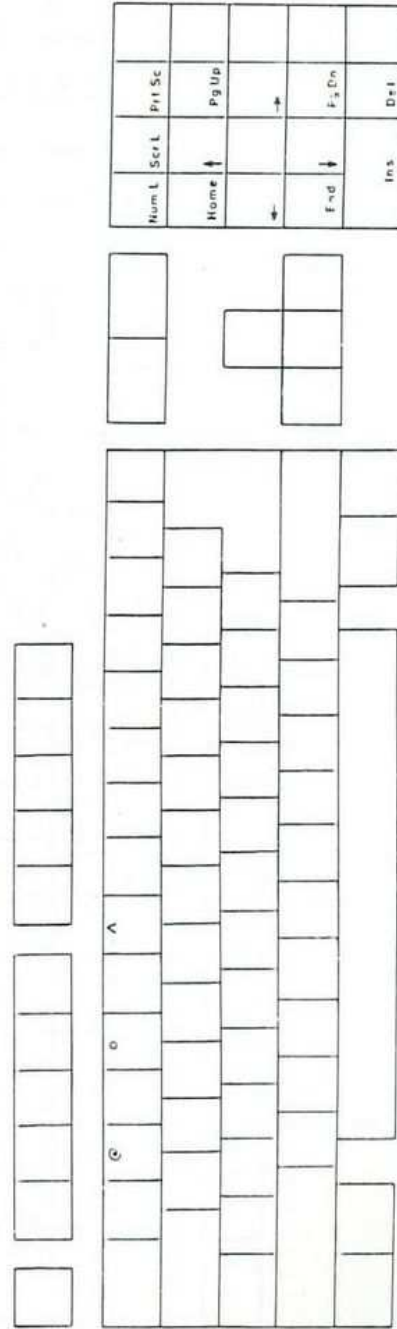




## CLAVIER ALLEMAND (d)

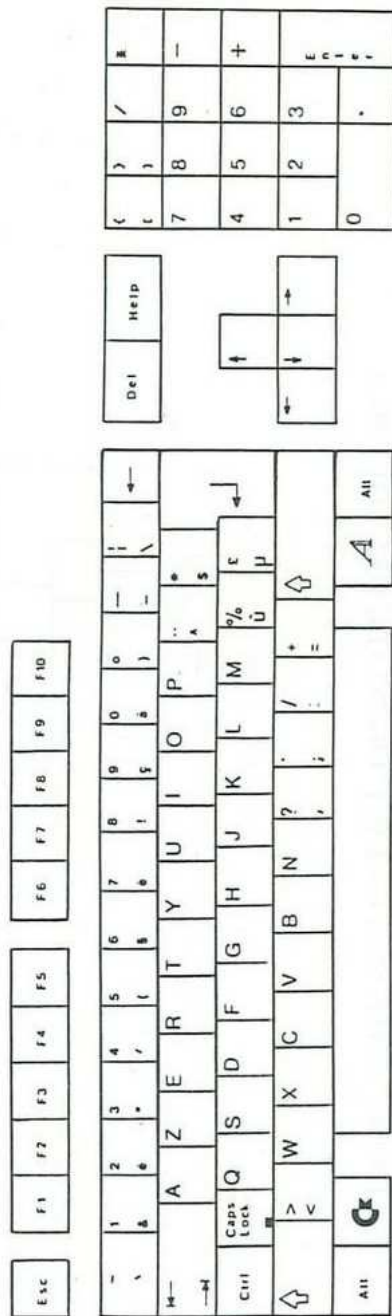
CLAVIER ALLEMAND (d)  
CARACTERES SUR LA FACE FRONTALE DES TOUCHES

## CLAVIER ESPAGNOL (e)

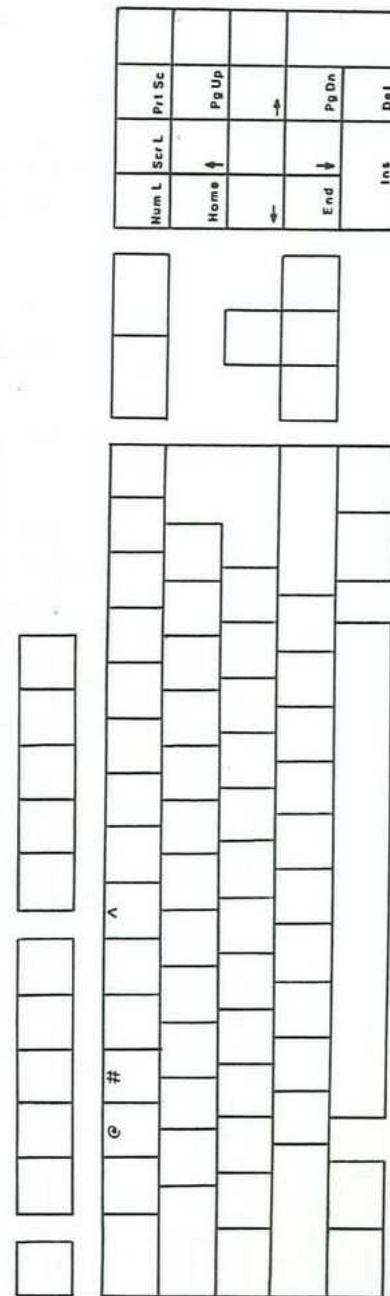
CLAVIER ESPAGNOL (e)  
CARACTERES SUR LA FACE FRONTALE DES TOUCHES



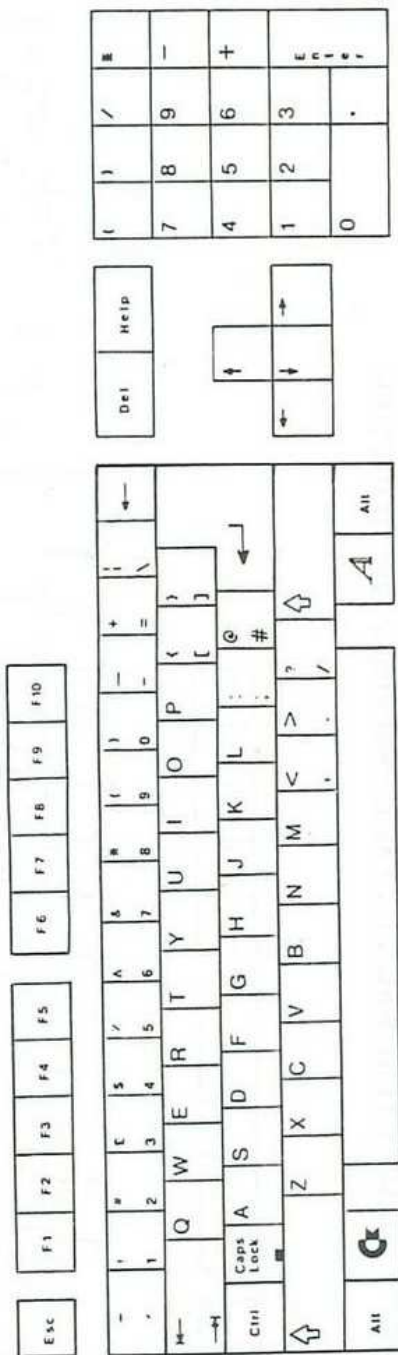
# CLAVIER FRANCAIS (f)



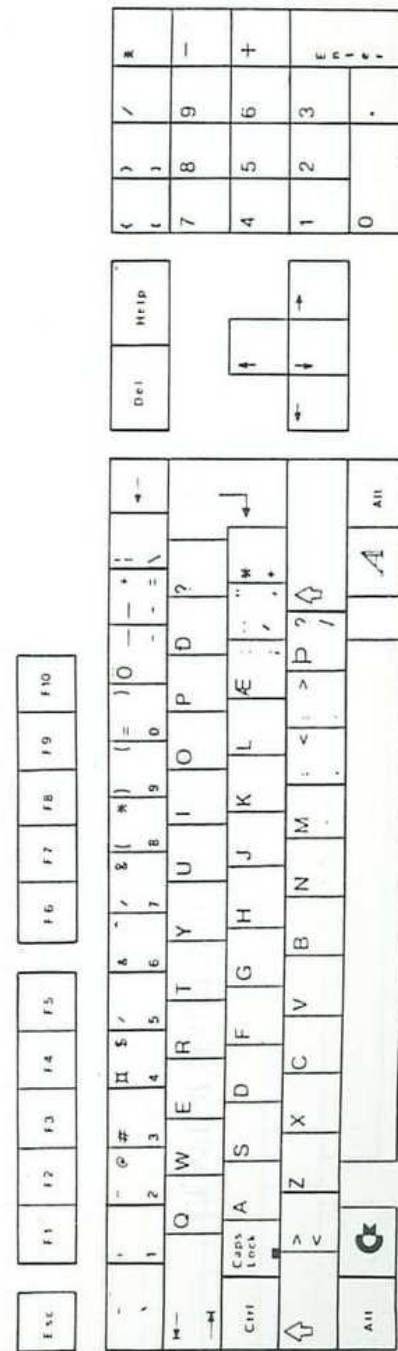
# CLAVIER FRANCAIS (f) CARACTERES SUR LA FACE FRONTALE DES TOUCHES



# CLAVIER BRITANNIQUE (gb)

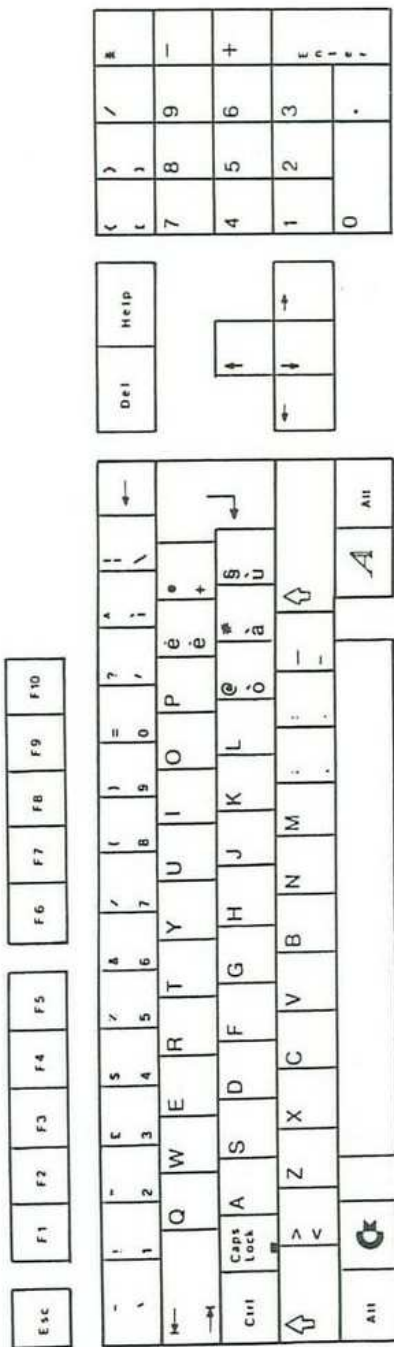
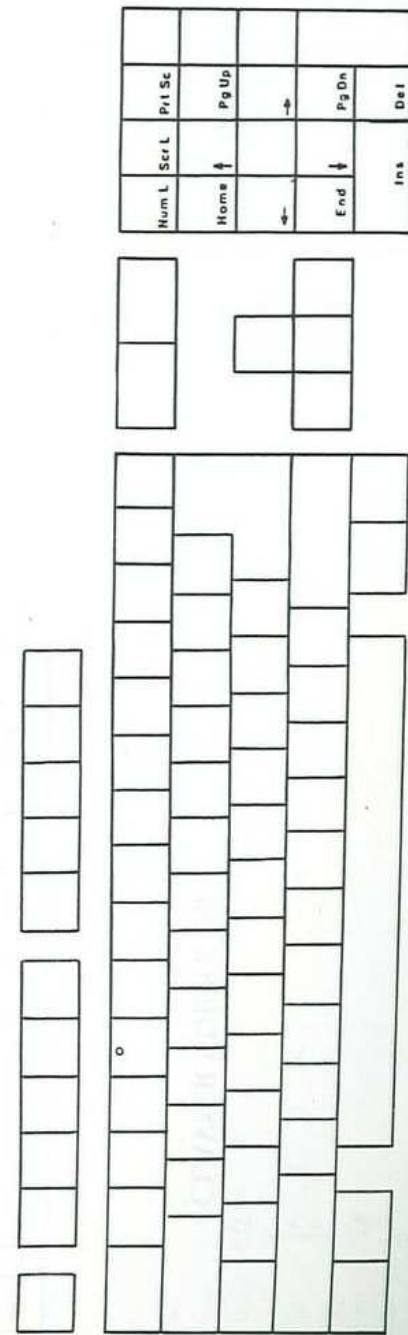


# CLAVIER ISLANDAIS (is)

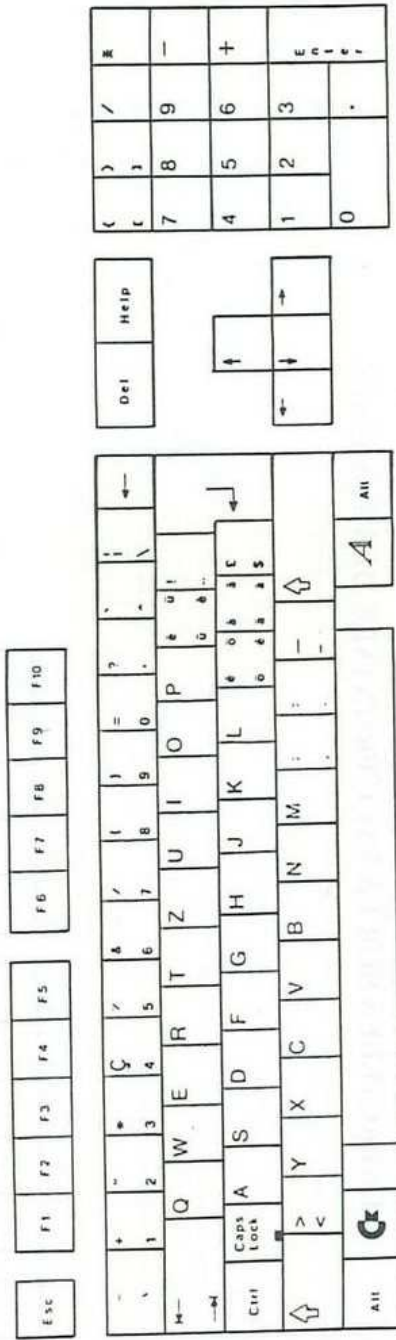




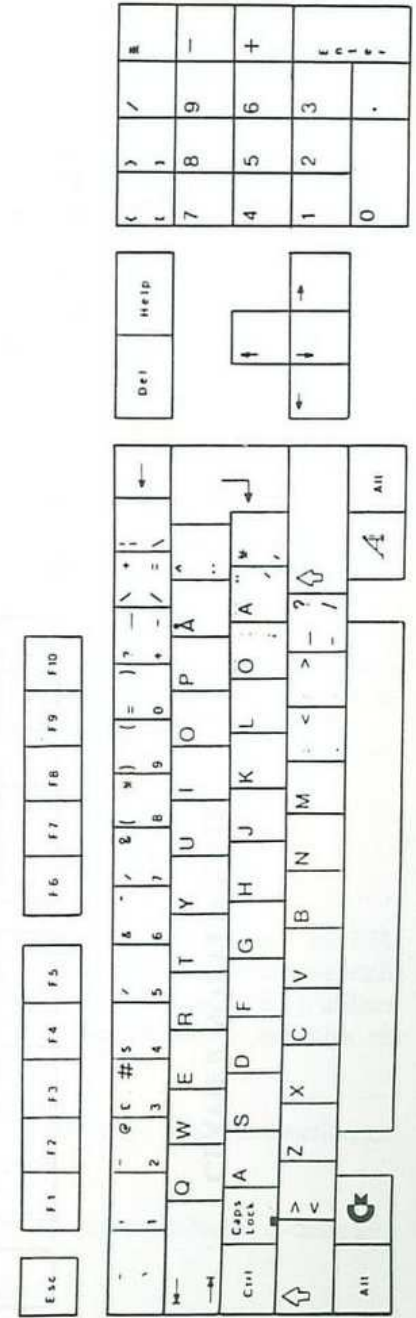
## CLAVIER ITALIEN (i)

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

# CLAVIER SUISSE (ch)

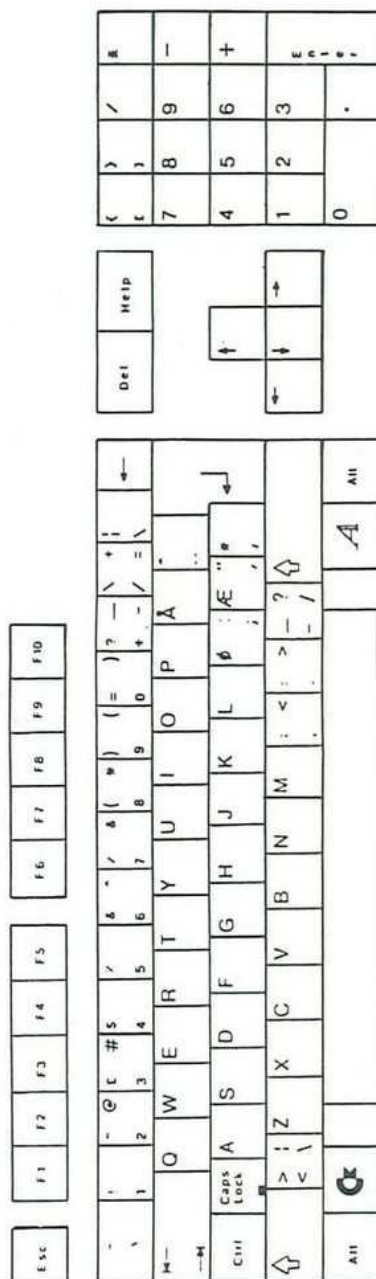


# CLAVIER SUEDOIS/FINLANDAIS (s)





## 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 | ESC[3w       | condensé (non)                      |
| aSHORP6 | ESC[6w       | 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       | saute n 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    | ESCJ         | 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

## Schémas de l'Amiga 500

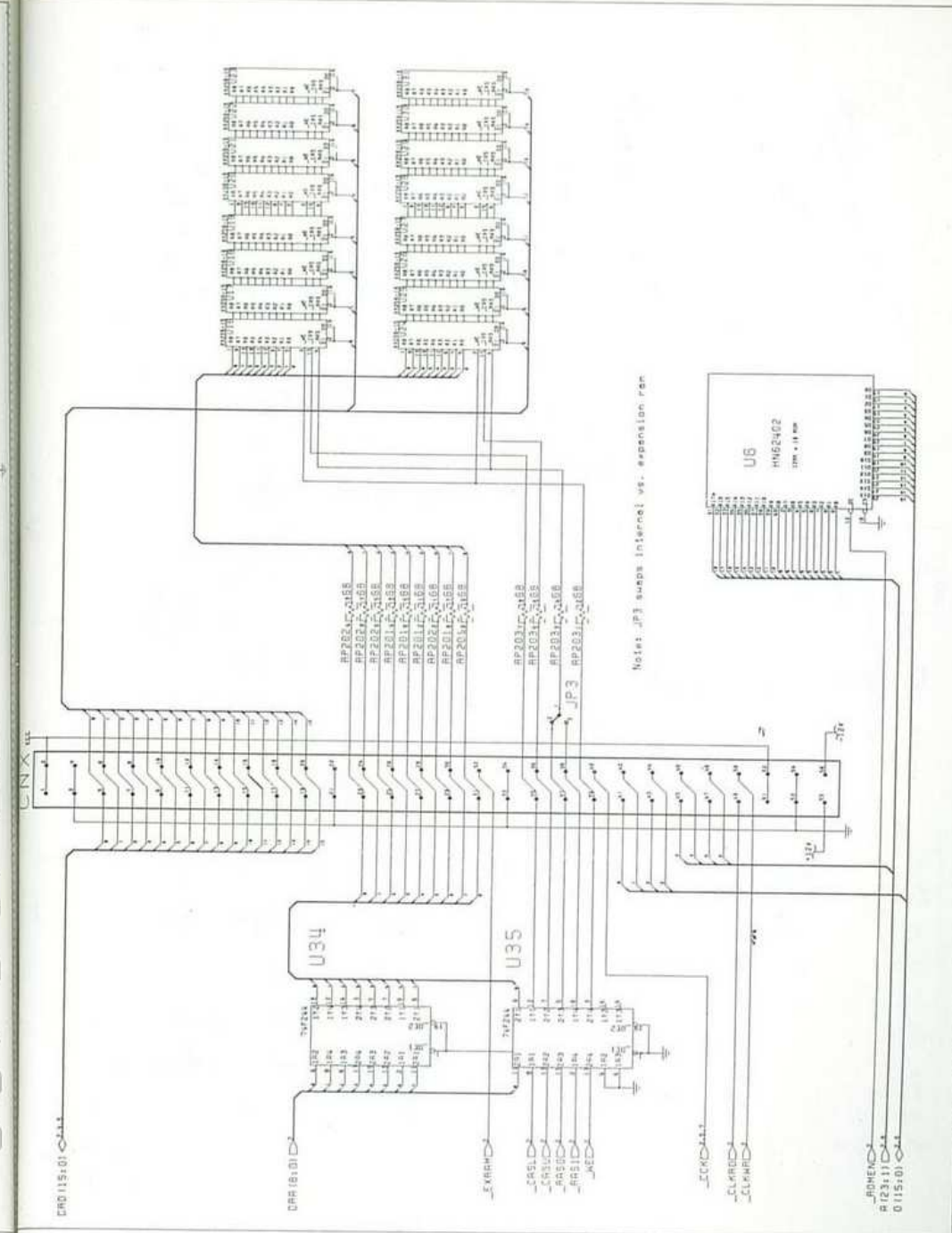
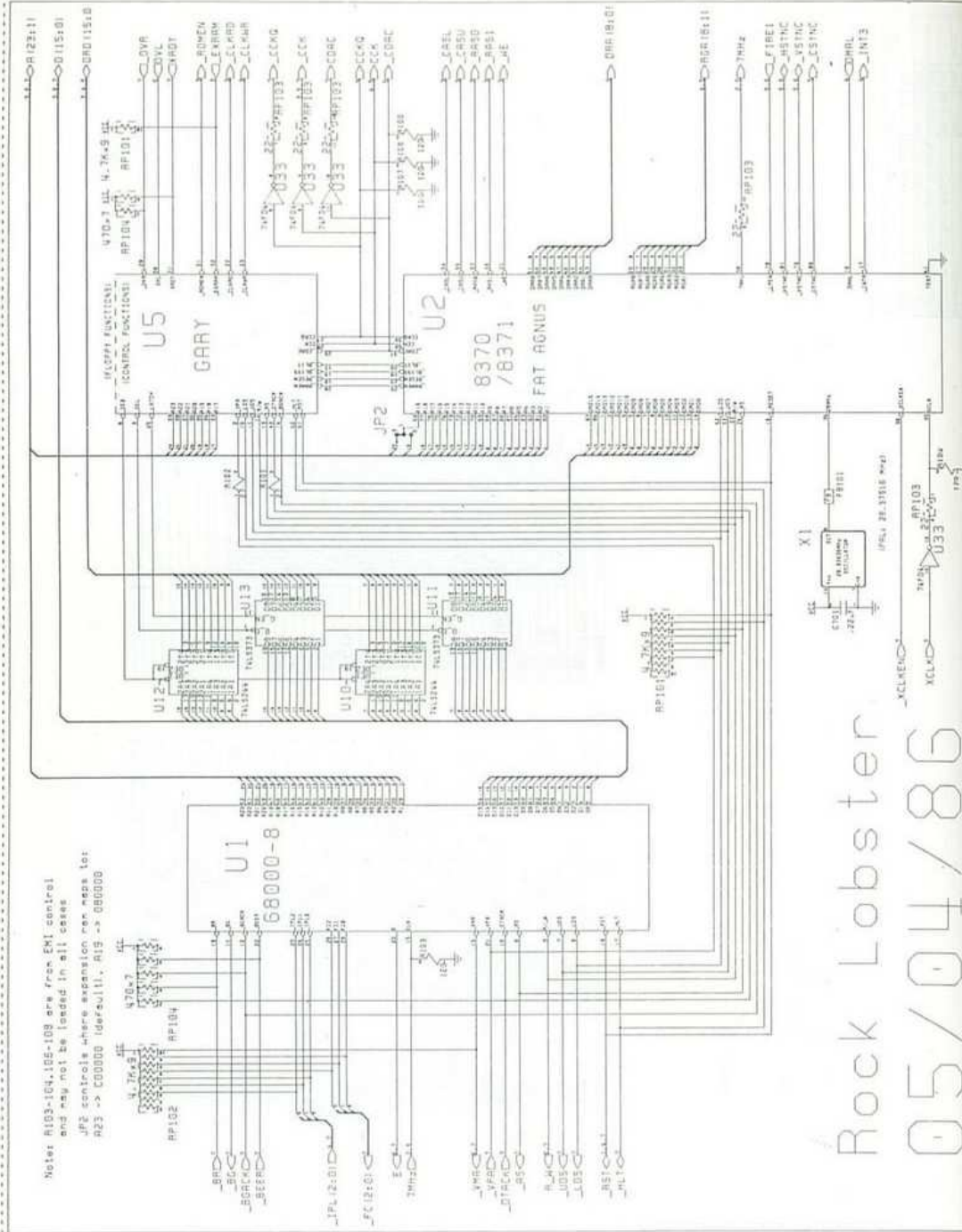


urpers and Test Points

|  |  |
|--|--|
|  | TPI - 64 Hz Real-Time Clock Test Point |
|--|--|

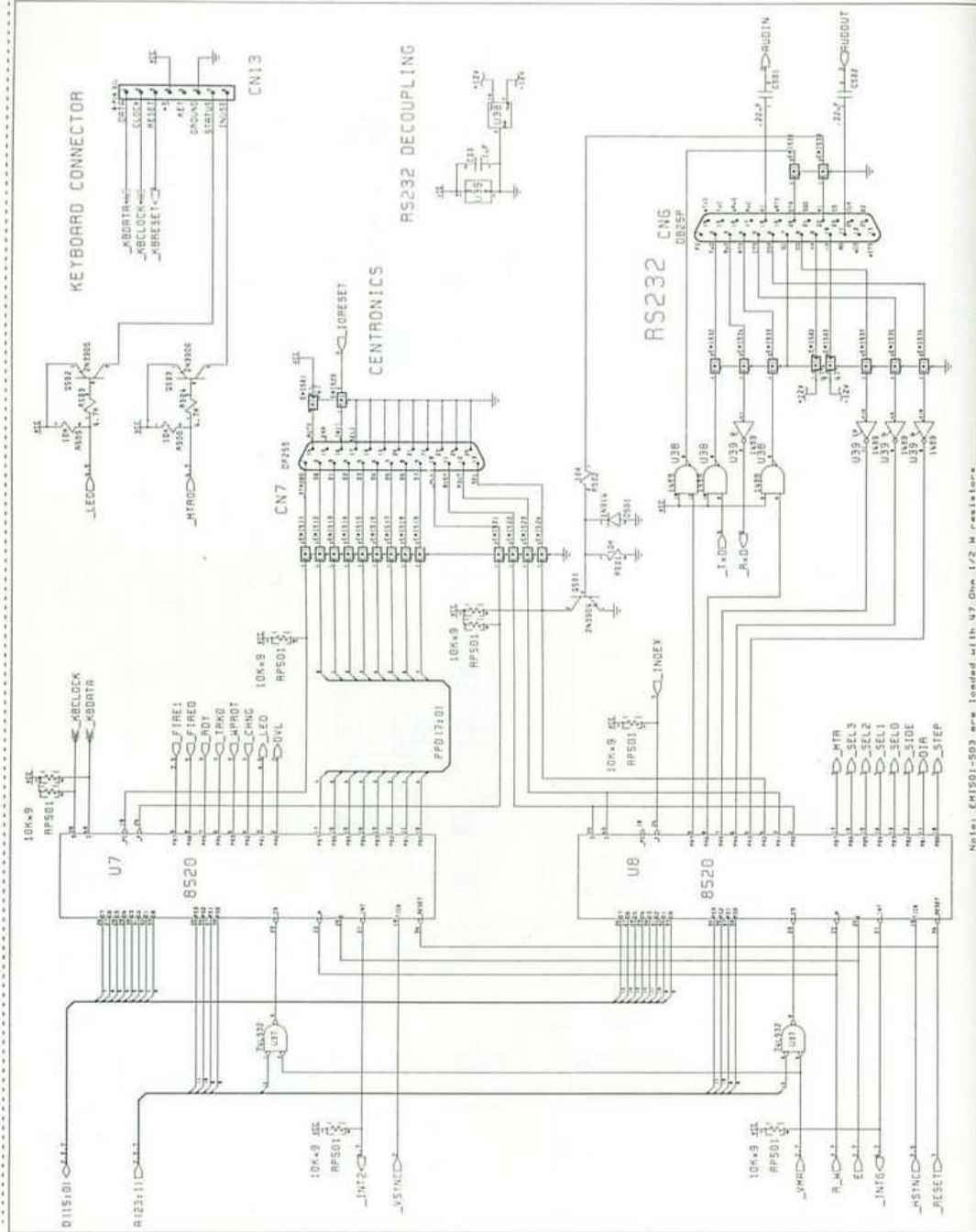
[illegible][illegible]

| Production                      | 1971       | 1972     | 1973 |
|---------------------------------|------------|----------|------|
| 1. Engineering Products         | 871,320    | CAN      |      |
| 2. General Engineering Products | 11,227,400 | CAN      |      |
| 3. Pilot Production Balance     | 1712       | 02/04/72 | CAN  |
| 4. Pilot Production Balance     | 1722       | 02/02    | CAN  |
| 5. Pilot Production Balance     | 1733       | 01/04/72 | CAN  |



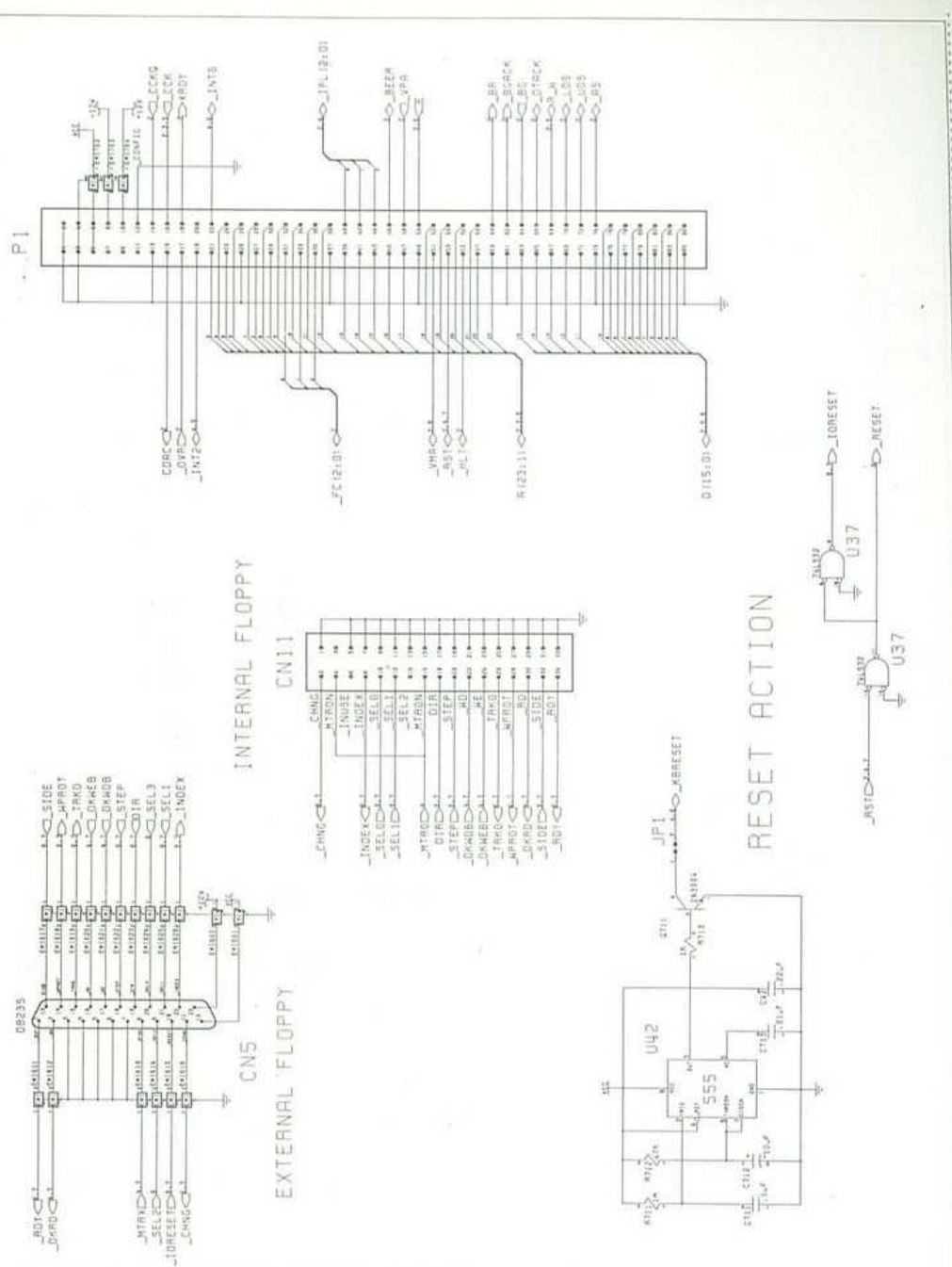






Note: EM501-503 are loaded with U7 Ona 1/2 W resistors.

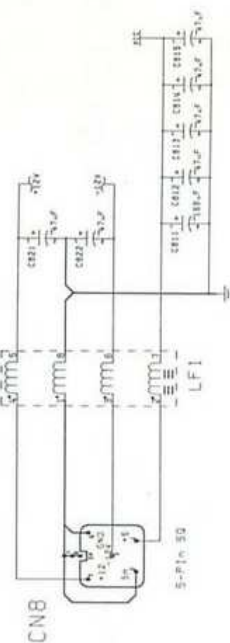
## EXPANSION





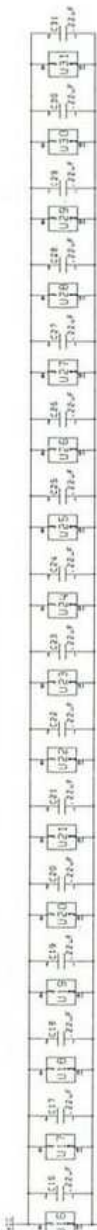
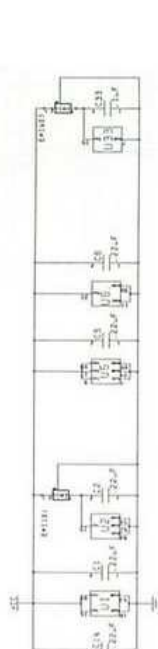
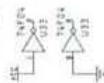
# POWER INPUT

# FLOPPY POWER

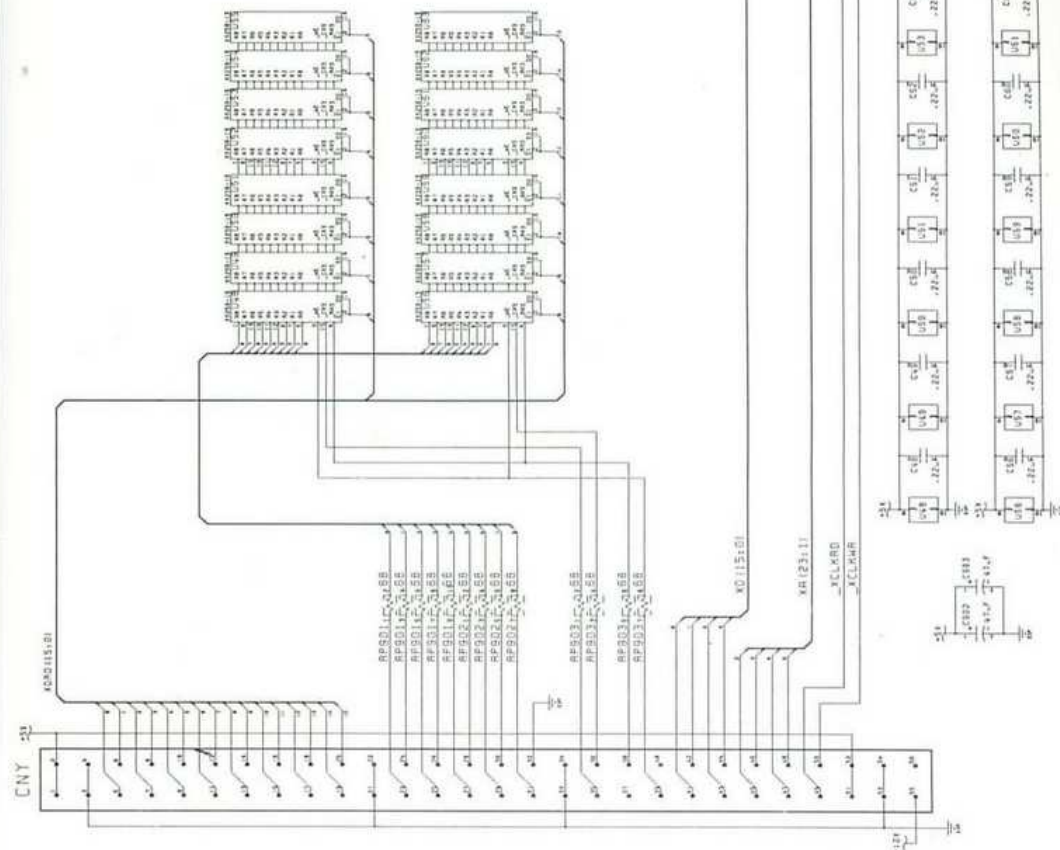
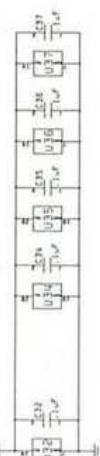


NOTE: HEAVY LINES INDICATE A  
SINGLE POINT CONNECTION

## SPARES



## DECOUPLING



# Glossaire

|                         |  |
|-------------------------|--|
| Accès rapide à un menu  | Une manière de choisir une <b>rubrique de menu</b> en enfonçant une <b>touche</b> du <b>clavier</b> tout en maintenant enfoncée la <b>touche Amiga</b> .   |
| 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 <b>moniteur Amiga</b> à un Amiga.  |
| Affichage               | Ce qui apparaît sur un <b>moniteur vidéo</b> 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 <b>projet</b> , d'un <b>outil</b> ou d'un <b> tiroir</b> en le mettant dans la <b>Poubelle</b> .   |
| Appuyer                 | Appuyer sur le <b>bouton de la souris</b> ou sur une <b> touche</b> du clavier.  |
| Atelier                 | Un <b>outil</b> qu'on utilise pour accéder aux possibilités de l'Amiga et pour les manipuler. On utilise l'Atelier pour <b>ouvrir</b> , <b>fermer</b> , <b>déplacer</b> , créer et effacer des <b>projets</b> , des <b>outils</b> et des <b> tiroirs</b> , pour <b>copier des disquettes</b> et pour effectuer quantité d'autres opérations. |
| Barre d'espace          | La longue <b> touche</b> en bas du clavier sur laquelle on <b> appuie</b> 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 <b>projet</b> ou une <b>liste</b> .   |
| Bille de la souris      | La bille contenue dans la partie inférieure de <b>souris</b> et qui roule quand on déplace la soui   |
| Bloc-notes              | Un <b>outil</b> de l'Atelier pour écrire de courts m ges.  |
| 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 <b>souris</b> .   |
| Bouton Sélection                         | Le bouton de gauche de la <b>souris</b> .   |
| Bouton Menu                              | Le bouton de droite de la <b>souris</b> .   |
| Câble                                    | Un ensemble de fils isolés qui sont utilisés pour connecter les parties de l'Amiga ou pour connecter des <b>options</b> à l'Amiga.  |
| Câble de raccordement du clavier         | Le <b>câble</b> utilisé pour connecter le <b>clavier</b> à l' <b>unité centrale</b> .   |
| Câble pour convertisseur Haute Fréquence | Un <b>câble</b> que l'on utilise pour connecter le <b>convertisseur Haute Fréquence</b> à un <b>boîtier de connexion TV</b> .   |
| Câble vidéo                              | Le <b>câble</b> que l'on utilise pour connecter un <b>moniteur RVB</b> à un Amiga.  |
| Canal                                    | Elément de la sortie son de l'Amiga.  |
| Caractéristique                          | Propriété importante d'un <b>outil</b> .  |
| Carte d'extension de mémoire Amiga       | Carte à enficher dans la partie inférieure de l'Amiga pour lui ajouter 512 K-octets de mémoire.   |
| Casier                                   | Endroit où les éléments d'un <b>projet</b> que vous avez <b>coupé</b> ou <b>copié</b> sont conservés.   |
| Cellule                                  | Possibilité de choix fournie par une <b>fenêtre</b> , une <b>demande</b> ou un <b>écran</b> , comme par exemple les <b>options Défilement</b> , les <b>cellules Dimension</b> et les <b>cellules Fermeture</b> . On les utilise pour modifier ce qui est affiché ou pour communiquer avec un <b>outil</b> . |
| Cellule texte                            | <b>Cellule</b> que l'on utilise pour entrer ou modifier des <b>chaînes de caractères</b> .  |
| Cellule Centrage de l'affichage          | Une <b>cellule</b> de l'outil <b>Paramètres</b> pour centrer l'image à l' <b>écran</b> .  |

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Cellule de sortie       | Une <b>cellule</b> d'une <b>demande</b> que l'on choisit pour fermer la <b>demande</b> .  |
| Cellule Dimension       | <b>Cellule</b> que l'on fait <b>glisser</b> pour modifier la taille d'une <b>fenêtre</b> .  |
| Cellule fantôme         | <b>Cellule</b> moins contrastée pour indiquer qu'elle n'est pas disponible actuellement.  |
| Cellule Fermeture       | Une <b>cellule</b> que l'on sélectionne pour fermer une <b>fenêtre</b> ou un <b>écran</b> .   |
| Cellule Intitulé        | Une <b>cellule</b> des <b>demandes Ouverture</b> , que l'on utilise pour taper le titre d'un <b>projet</b> que l'on veut ouvrir.  |
| Cellule Mise en arrière | Une <b>cellule</b> que l'on peut sélectionner pour déplacer une <b>fenêtre</b> ou un <b>écran</b> derrière d'autres fenêtres ou écrans qu'elle (il) recouvre.   |
| Cellule Mise en avant   | Une <b>cellule</b> que l'on sélectionne pour amener une <b>fenêtre</b> ou un <b>écran</b> devant d'autres fenêtres ou écrans qui la (le) recouvriraient.  |
| Cellule OK              | <b>Cellule</b> d'une <b>demande</b> qui valide les informations entrées.  |
| Chaîne de caractères    | Un ensemble d'un ou plusieurs caractères.   |
| Choisir                 | Choisir une <b>rubrique de menu</b> , normalement à l'aide du <b>bouton Menu</b> .  |
| Choix multiple          | Une technique qui permet de <b>choisir</b> plusieurs <b>options</b> simultanément. Pour cela, <b>maintenir enfoncé</b> le <b>bouton Menu</b> , puis <b>cliquer</b> le <b>bouton Sélection</b> quand le <b>pointeur</b> est sur l'option que l'on veut sélectionner. |
| Clavier                 | Un ensemble de <b>touches</b> utilisées pour saisir un texte ou pour donner des informations à l'Amiga.   |
| Clavier Amiga           | Le <b>clavier</b> , de type machine à écrire, qui est connecté à l'Amiga.   |
| 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.   |
| Cliquer deux fois             | Appuyer rapidement sur un bouton de la souris et le relâcher deux fois consécutives.                        |
| Codes d'erreur                | Les codes qui identifient les erreurs AmigaDOS.   |
| Coller                        | Copier le contenu du Casier dans un projet.   |
| Colonne                       | Un ensemble de pixels ou de caractères contigus, qui forme une ligne verticale sur l'écran vidéo.           |
| Commande                      | Une rubrique de menu qui une fois choisie indique à l'Amiga qu'il doit effectuer une tâche. Voir Option.    |
| Compteur mémoire              | L'indicateur de la ligne Intitulé sur l'écran de l'Atelier qui affiche la quantité de RAM libre, en octets. |
| Connecteur                    | Tout emplacement à l'extérieur de l'Amiga auquel on peut brancher un périphérique.                          |
| Connecteur audio              | Le connecteur que l'on utilise quand on branche un matériel audio sur un Amiga.                             |
| Connecteur du clavier         | Le connecteur de l'unité centrale auquel on branche le câble de raccordement du clavier.                    |
| Connecteur RVB                | Le connecteur situé à l'arrière de l'unité centrale, qui permet de brancher un moniteur RVB sur l'Amiga.    |
| Convertisseur Haute Fréquence | Un appareil utilisé pour connecter un téléviseur à un Amiga.  |
| Copier                        | Dupliquer un outil, un projet, un tiroir ou une disquette.  |
| Corps de caractère            | La taille des caractères.   |
| Couleur d'un pixel            | La couleur d'un pixel affiché à l'écran.  |
| Couper                        | Enlever une partie d'un projet et la placer dans le Casier. Voir effacer.                                   |
| Curseur texte                 | Dans les projets contenant du texte, un repère qui indique votre position dans le projet.                   |

|                          |   |
|--------------------------|---|
| Débit (en bauds)         | La vitesse à laquelle l'information est transférée par le connecteur série.   |
| Défiler (faire)          | Déplacer le contenu d'un projet à l'intérieur d'une fenêtre.  |
| 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. |
| Demande directe          | Une demande que l'on ouvre en cliquant deux fois le bouton Menu.  |
| Demande Imprimante       | Une demande de Paramètres qui permet de modifier les paramètres de l'imprimante.  |
| Demande Ouverture        | Une demande à partir de laquelle on peut sélectionner un projet que l'on veut ouvrir.   |
| Dimensionner             | Changer les dimensions d'une fenêtre ou d'un écran.   |
| Disquette                | Un medium permettant de stocker et de récupérer de l'information. L'Amiga peut utiliser des disquettes de 3 1/2 pouces et de 5 1/4 pouces. Les disquettes sont amovibles.   |
| Disquette Atelier        | Une disquette qui contient l'Atelier.   |
| Disquette cible          | Quand on copie des disquettes, la disquette qui reçoit la copie. Voir disquette source.   |
| Disquette d'Applications | L'une des trois disquettes livrées avec l'Amiga.  |
| Disquette de lancement   | Disquette contenant les informations dont l'Amiga a besoin pour commencer à travailler.   |
| Disquette de travail     | Une copie d'une disquette d'origine, livrée avec l'Amiga ou avec un outil.  |
| Disquette Projet         | Une disquette utilisée pour enregistrer des projets.  |
| Disquette protégée       | Une disquette dont on ne peut pas modifier le contenu.  |



|                       |   |
|-----------------------|---|
| 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.                                      |
| Disquette source      | Lorsqu'on copie des disquettes, la disquette qui est copiée. Voir <i>disquette cible</i> .  |
| Double clic           | L'action que l'on effectue en appuyant et en relâchant rapidement deux fois un bouton de la souris.   |
| Ecran                 | Une zone qui occupe toute la largeur de l'affichage avec la même palette de couleurs, la même résolution et les mêmes attributs.  |
| Ecran Atelier         | L'écran utilisé par l'Atelier et d'autres outils.   |
| 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.  |
| Editer                | Changer le contenu d'un projet.   |
| Effacer               | Enlever une partie d'un projet, sans mettre ce qui est enlevé dans le Casier. Voir <i>couper</i> .  |
| Equipement vidéo      | Un moniteur vidéo ou un téléviseur.   |
| Etat                  | Une caractéristique d'un outil, d'un projet, d'un tiroir ou d'une disquette, comme par exemple effaçable ou non effaçable.  |
| Extension             | Une imprimante, une manette de jeu, un modem ou un autre composant externe qu'on utilise avec l'Amiga.  |
| 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. |
| 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.  |

|   |   |
|---|---|
| Fenêtre de modification du pointeur         | La fenêtre affichée par Paramètres dans laquelle on peut modifier le pointeur.  |
| Fenêtre sélectionnée                        | La fenêtre dans laquelle on travaille. On ne peut sélectionner qu'une seule fenêtre à la fois.  |
| Fermer                                      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enlever de l'affichage une fenêtre, une demande ou un écran.</li> <li>2. Sortir d'un outil ou d'un projet.</li> </ol>   |
| 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. |
| Formater                                    | Préparer une disquette de sorte qu'elle puisse être utilisée par l'Amiga.   |
| 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.  |
| 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.   |
| Horloge                                     | Un outil qui permet d'afficher l'heure sur l'Atelier.   |
| Icône                                       | Une représentation visuelle d'un outil, d'un projet, d'un tiroir ou d'une disquette.  |
| Icône fantôme                               | Une icône qui est affichée de façon moins contrastée pour indiquer qu'elle n'est pas actuellement disponible.   |
| 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.  |
| Initialiser                                 | Préparer une disquette en vue de son utilisation par l'Amiga.   |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| Intitulé de menu        | Le nom qui apparaît pour un <b>menu</b> dans la <b>ligne Menu</b> .  |
| Intitulé de sous-menu   | Une rubrique d'un <b>menu</b> qui, <b>pointée</b> , fait apparaître un <b>sous-menu</b> .  |
| Jauge disquette         | Un indicateur, placé à gauche de la <b>fenêtre</b> , qui montre la quantité de mémoire encore disponible.  |
| Languette de protection | Une languette en plastique sur une <b>disquette</b> qui permet, si on la fait glisser jusqu'à l'apparition d'une fente, d'empêcher toute modification du contenu de la disquette.            |
| Ligne Déplacement       | La partie de la <b>ligne Intitulé</b> qui ne contient pas de <b>cellule</b> . On fait glisser la ligne Déplacement pour déplacer une <b>fenêtre</b> ou un <b>écran</b> .                     |
| Ligne Intitulé          | Une bande au sommet d'un <b>écran</b> ou d'une <b>fenêtre</b> , qui contient le nom de l'écran ou de la fenêtre.   |
| Ligne Menu              | Une bande située en haut de l'écran et qui contient les titres des <b>menus</b> . La ligne Menu de la <b>fenêtre sélectionnée</b> apparaît quand on maintient le <b>bouton Menu</b> enfoncé. |
| Liste Projets           | La liste des <b>projets</b> , que l'on peut <b>ouvrir</b> à partir d'une <b>demande Ouverture</b> .  |
| Maintenir enfoncé       | Appuyer sur un <b>bouton de la souris</b> ou sur une <b>touche du clavier</b> sans les <b>relâcher</b> .   |
| Mémoire                 | Circuits électroniques utilisés pour stocker l'information.  |
| Mémoire vive            | Une <b>mémoire</b> dont le contenu peut être modifié pendant que l'ordinateur travaille.   |
| Menu                    | Une liste de rubriques que l'on peut sélectionner.   |
| Message d'alerte        | Un message affiché quand on rencontre de sérieux problèmes avec un Amiga.  |
| Mettre en valeur        | Afficher d'une manière plus contrastée qui permet de mettre en évidence. Normalement, ce qui est mis en valeur est <b>sélectionné</b> .  |
| Moniteur Amiga          | Un <b>moniteur RVB</b> conçu pour l'utilisation avec l'Amiga.  |
| Moniteur monochrome     | Un type de moniteur qui affiche la sortie de l'ordinateur en une seule couleur.  |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Moniteur PAL             | Un type de moniteur couleur que l'on peut utiliser avec l'Amiga.   |
| Moniteur RVB             | Un <b>moniteur vidéo</b> , comme le <b>moniteur Amiga</b> , qui interprète des signaux spéciaux (rouge, vert et bleu) pour créer des couleurs.   |
| Moniteur vidéo           | Un appareil permettant d'afficher des données à partir d'un Amiga.   |
| Moniteur vidéo composite | <i>Voir moniteur PAL.</i>  |
| Objet                    | Un <b>outil</b> , un <b>projet</b> , un <b>tiroir</b> ou une <b>disquette</b> .  |
| Option                   | Une <b>caractéristique</b> d'un <b>outil</b> qui, une fois <b>choisie</b> , persiste jusqu'à ce qu'on en ait choisi une autre qui exclut la précédente.  |
| Option choisie           | Une <b>option</b> qui est active.  |
| Option Défilement        | Une <b>cellule</b> que l'on utilise pour afficher différentes parties d'un <b>projet</b> .   |
| Option sélectionnée      | Une <b>option</b> qui est active.  |
| Outil                    | Fonction destinée au traitement de données. Par exemple, l'outil <b>Graphicraft</b> permet de créer et de modifier des données visuelles sous forme d'un <b>dessin</b> .   |
| Ouvrir                   | 1. Afficher une <b>fenêtre</b> , une <b>demande</b> ou un <b>écran</b> .<br>2. Rendre un <b>outil</b> ou un <b>projet</b> disponible.  |
| Palette                  | <i>Voir palette de couleurs.</i>   |
| Palette de couleurs      | L'ensemble des couleurs disponibles dans un <b>écran</b> .   |
| Paramètres               | Un <b>outil</b> qui permet de modifier différents paramètres de l'Amiga, y compris l'heure, la <b>police de caractères</b> de l' <b>Atelier</b> , la vitesse de répétition des touches du clavier et le délai de répétition. |
| Périphérique             | <i>Voir extension.</i>   |
| Pixel                    | Composant de base de l' <b>affichage vidéo</b> .   |
| Pointer                  | Positionner l'extrémité du <b>pointeur</b> sur un élément de l' <b>affichage</b> .   |



|                      |  |
|----------------------|--|
| 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. |
| 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. |
| Pointeur Attente     | Une forme spéciale du pointeur, qui indique qu'il faut attendre avant de pouvoir continuer à travailler.   |
| Police de caractères | Un ensemble de lettres, de chiffres et de symboles de même corps et de même famille.   |
| Port                 | Un connecteur permettant de brancher des options sur l'Amiga.  |
| Port parallèle       | Un connecteur à l'arrière de l'Amiga, que l'on utilise pour brancher imprimante et autres options.   |
| Port série           | Un connecteur à l'arrière de l'Amiga, que l'on utilise pour brancher un modem et d'autres options.   |
| Poubelle             | L'endroit dans lequel on vide les projets, les outils et les tiroirs pour les annuler.   |
| 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.   |
| Protéger             | Prévenir la modification du contenu d'un projet, d'un outil, d'un tiroir ou d'une disquette.   |
| Raccourci            | Une manière rapide pour, à partir du clavier, (1) choisir une rubrique de menu, (2) sélectionner une icône ou une cellule. Voir accès rapide à un menu et sélection simplifiée.          |
| RAM                  | Voir mémoire vive.   |
| Rangée               | Un ensemble de pixels contigus, qui forment une ligne horizontale sur l'affichage vidéo.   |
| Redessiner           | Réorganiser ce qui apparaît sur l'écran.   |

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 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. |
| Réglage de la vitesse de répétition | Une cellule de Paramètres pour changer la vitesse de répétition des touches du clavier.   |
| 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.                           |
| 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.                                  |
| Réinitialiser                       | Initialiser l'Atelier à nouveau après qu'il a commencé à travailler.  |
| Relâcher                            | Cesser d'appuyer sur un bouton de souris ou cesser de le maintenir enfoncé.   |
| Renommer                            | Changer le nom d'un outil, d'un projet, d'une disquette ou d'un tiroir.   |
| Résolution                          | Sur un écran vidéo, le nombre de pixels qui peuvent être affichés verticalement et horizontalement.   |
| Retracer                            | Réorganiser ce qui apparaît sur l'écran.  |
| Révision                            | Une cellule de la demande Ouverture, que l'on sélectionne pour mettre à jour la liste Projets.  |
| Rubrique                            | Voir Rubrique de menu.  |
| Rubrique de menu                    | L'un des choix d'un menu.   |
| 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 <b>rubrique de menu</b> qui est affichée moins distinctement pour indiquer qu'elle n'est pas actuellement disponible.   |
| Rubrique de menu non disponible | Toute <b>rubrique</b> d'un <b>menu</b> que l'on ne peut pas <b>choisir</b> . Les rubriques de menu non disponibles sont affichées sous forme de <b>rubriques fantômes</b> . |
| Sauvegarder                     | Copier le contenu d'un projet sur une <b>disquette</b> ou sur <b>disque dur</b> .   |
| Say                             | Le programme de synthèse vocale compris dans l' <b>Atelier</b> .  |
| Sélection multiple              | Une technique de <b>sélection</b> qui permet de sélectionner simultanément plusieurs <b>icônes</b> ou <b>cellules</b> .   |
| Sélection simplifiée            | Une manière rapide de <b>sélectionner</b> en appuyant sur une <b>touche</b> du <b>clavier</b> tout en maintenant la <b>touche</b> de gauche de l' <b>Amiga</b> enfoncée.    |
| Sélectionner                    | Choisir une <b>icône</b> , une <b>cellule</b> , ou une partie d'un <b>projet</b> en utilisant le bouton <b>Sélection</b> .  |
| SetMap                          | Le programme de l' <b>Atelier</b> qui permet de sélectionner une version internationale de <b>clavier</b> <b>Amiga</b> .  |
| Souris                          | Un objet que l'on fait glisser sur une surface plane pour déplacer le <b>pointeur</b> .   |
| Sous-menu                       | Un <b>menu</b> complémentaire qui apparaît à côté d'un menu.  |
| Style de caractères             | Une variante de la <b>famille de caractères</b> , comme italiques ou gras.  |
| Tiroir                          | Un endroit où les <b>outils</b> , les <b>projets</b> et d'autres tiroirs sont conservés.  |
| Tiroir Démon                    | Un <b>tiroir</b> de la <b>disquette</b> <b>Atelier</b> qui contient les <b>outils</b> de démonstration.   |
| Tiroir Disquette                | Un <b>tiroir</b> où se trouve le contenu d'une <b>disquette</b> .   |
| Touche                          | Boutons du <b>clavier</b> .   |
| Touche ALT                      | L'une des deux <b>touches</b> proches des <b>touches</b> <b>Amiga</b> dans la partie inférieure du <b>clavier</b> .   |

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| Touche Commodore                  | <i>Voir touches Amiga.</i>  |
| Touches Amiga                     | Les <b>touches</b> d'un <b>clavier</b> <b>Amiga</b> qui sont situées immédiatement à gauche et à droite de la <b>barre d'espacement</b> . On utilise les touches <b>Amiga</b> pour sélectionner ou pour accéder rapidement aux <b>menus</b> , ou lorsqu'on utilise l' <b>Amiga</b> sans <b>souris</b> . |
| Touches de déplacement du curseur | L'une des quatre <b>touches</b> fléchées situées à droite du <b>clavier</b> . On appuie simultanément sur ces touches et sur la <b>touche</b> <b>Amiga</b> de droite, pour déplacer le <b>curseur</b> <b>texte</b> ou le <b>pointeur</b> .  |
| Type                              | La nature d'un <b>objet</b> ( <b>outil</b> , <b>projet</b> , <b>tiroir</b> ou <b>disquette</b> ).   |
| Unité de disquette                | Un appareil permettant de lire et de sauvegarder de l'information sur une <b>disquette</b> .  |
| Unité centrale                    | Le plus massif des composants de l' <b>Amiga</b> . L'unité centrale contient le processeur central et d'autres circuits logiques, la <b>mémoire</b> et une <b>unité de disquette</b> interne.   |
| 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.  |
| Vider                             | Supprimer de la <b>Poubelle</b> tous les <b>projets</b> , <b>outils</b> ou <b>tiroirs</b> <b>annulés</b> . Quand on vide la <b>Poubelle</b> , on ne peut plus récupérer les projets, outils ou tiroirs qui s'y trouvaient.  |
| Vitesse de la souris              | Une option de <b>Paramètres</b> pour faire varier le nombre de pouces dont on doit déplacer la <b>souris</b> pour que le <b>pointeur</b> se déplace d'approximativement un tiers de l' <b>affichage</b> .   |



# 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 sauvegarde 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
  - dupliquer 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, 7-5
  - 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
  - dupliquer 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

Stereo, 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  
dupliquer 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

Vision 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**