



 Commodore

Manuel de l'utilisateur

A500



A500

Manuel de l'utilisateur
Français



Présentation de l'Amiga 500



Ce chapitre présente l'Amiga 500 en décrivant brièvement ses possibilités et son potentiel.

La première partie du chapitre décrit les composants du système Amiga et résume leur mode de fonctionnement ; cette partie est destinée en premier lieu aux personnes qui ne sont pas familiarisées avec le fonctionnement des ordinateurs en général et des ordinateurs de la série Amiga en particulier.

La seconde partie du chapitre résume les principales caractéristiques de l'Amiga 500. Ces informations intéresseront surtout les programmeurs, développeurs, etc. Vous pouvez néanmoins utiliser des logiciels d'application sans les comprendre (et même sans les lire).

La troisième partie de ce chapitre montre comment les différentes caractéristiques et possibilités de l'Amiga 500 ont été incorporées dans toutes sortes de programmes. Vous verrez aussi que quels que soient votre expérience ou vos centres d'intérêt, il existe des programmes Amiga qui correspondent à vos besoins informatiques. Et vous vous apercevrez que ces programmes sont bien moins chers que des programmes similaires pour d'autres micro-ordinateurs — et que dans bien des cas, les programmes Amiga vous permettent même de faire des choses qui ne sont pas possibles avec les autres ordinateurs.

Présentation de l'Amiga 500

Le champ des possibilités offertes par l'Amiga est vaste, sophistiqué, riche et accessible. Toute cette puissance et cette sophistication ont été rendues si faciles d'accès et si faciles à contrôler que même un novice en informatique peut se mettre au courant et l'utiliser avec un minimum d'efforts.

L'Amiga 500 a conservé toutes les caractéristiques qui ont fait qualifier l'Amiga 1000 de «Maserati des micro-ordinateurs» — traitement à grande vitesse et haute efficacité ; ressources graphiques et vidéo superbes ; capacités avancées en stéréo et musique ; possibilité d'effectuer plusieurs tâches simultanément (fonctionnement multitâches) ; structure de fichiers unique qui permet à des programmes d'échanger des données de types divers (code de programme, texte, graphiques, son) ; extensions faciles à installer et plus encore. Ces caractéristiques sont mises en valeur dans l'Amiga 500 et de nouvelles leur ont été ajoutées. Par exemple, l'Amiga 500 est livré avec une mémoire vive de 512 K-octets, extensible à un Méga-octet interne (en ajoutant l'unité d'extension mémoire A501). La totalité de cette mémoire est accessible directement, ce qui élimine le temps que les autres micro-ordinateurs perdent en raison d'un accès indirect à la mémoire vive d'extension (par exemple en utilisant une disquette RAM). Ceci donne un avantage considérable à l'Amiga en ce qui concerne la vitesse de traitement.

Le chapitre se poursuit par une description des caractéristiques principales de l'Amiga 500. Ces descriptions vous prouvent qu'avec l'Amiga 500 vous avez choisi l'un des ordinateurs les plus avancés à l'heure actuelle.

L'Amiga 500 combine un certain nombre de composants - clavier, unité de disquette et processeur central — en une unité appelée *unité centrale*. Un système Amiga 500 typique est constitué de l'unité centrale et de composants additionnels. Les brèves descriptions qui suivent identifient ces composants et décrivent leurs fonctions de base. Le chapitre 2 indique comment connecter ces composants pour pouvoir commencer à utiliser l'ordinateur.

- L'*unité centrale* comprend les circuits de l'ordinateur, le clavier et une unité de disquette incorporée de 3 1/2 pouces. L'unité centrale abrite le *processeur central* et d'autres microcircuits contenant des mémoires et des circuits de traitement (par exemple pour le son et les graphiques). Un connecteur d'extension est situé dans la partie inférieure de l'unité centrale. Ce connecteur vous permet d'insérer de la mémoire supplémentaire en option. Plusieurs *jacks*, *connecteurs* et *ports*, situés sur la face arrière permettent d'enficher des *périphériques* (équipement externe, comme imprimantes, modems, et unités supplémentaires de disquettes).

- Le *clavier* de l'unité centrale, ressemble à un clavier de machine à écrire avec un certain nombre de touches supplémentaires. Le clavier est utilisé pour l'entrée de commandes et de données et pour répondre à des *messages* émis par l'ordinateur. Avec ses 94 touches, le clavier de l'Amiga est l'un des plus complets du marché des micro-ordinateurs. Voir l'annexe C pour plus de détails sur la disposition et les fonctions du clavier.

Remarques concernant le clavier :

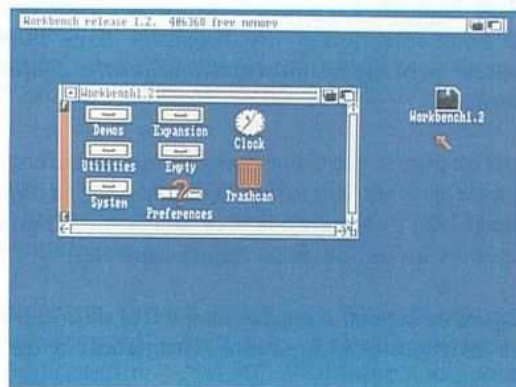
Le clavier de votre Amiga a peut-être une touche Amiga remplacée par une touche Commodore à gauche de la barre d'espacement. Ces touches sont identiques quant à leur fonction, et ne se distinguent que par leur inscription. Toutes les instructions des logiciels mentionnant la touche Amiga gauche sont valables pour la touche Commodore, et toutes les instructions des logiciels mentionnant la touche Commodore le sont pour la touche Amiga gauche.

- L'*unité de disquette* est située à droite de l'unité centrale, sur le côté. Quand vous introduisez les *disquettes* dans l'unité de disquette, l'ordinateur peut lire les informations *qu'elles contiennent*, et en écrire de nouvelles.
- La *souris* est constituée d'une petite bille dure enfermée dans un boîtier tenant bien en main. On utilise la souris pour se déplacer dans l'écran d'affichage afin de sélectionner les fonctions de l'Amiga. La souris est connectée à l'un des ports de l'unité centrale.
- Les *disquettes logiciel* sont des disquettes de 3 1/2 pouces qui contiennent les instructions indiquant à l'ordinateur ce qu'il doit faire.
- L'*alimentation* est dotée de deux câbles. On fiche l'un des câbles dans un port de l'unité centrale, l'autre dans une prise de courant. L'interrupteur marche/arrêt est situé sur le boîtier d'alimentation.
- Le *moniteur* affiche des informations en réponse à des actions de l'utilisateur ou de l'ordinateur. Le moniteur (qui peut être de type différent et qui n'est pas livré avec l'AMIGA 500) se branche à l'arrière de l'unité centrale.

Voir le chapitre 2 pour l'installation et la connexion.

Fonctionnement de l'Amiga 500

L'Amiga 500 est un système du type *fenêtre/icône/souris/menu/pointeur*. Cela signifie que l'on utilise une *souris* pour déplacer un *pointeur* (en forme de flèche) dans l'écran pour pointer des *icônes* (de petits dessins) qui représentent certaines rubriques ou fonctions que l'on veut sélectionner. Dans certains cas, la sélection provoque l'affichage d'un *menu* (liste d'options) à partir duquel on peut choisir les rubriques appropriées. Le processus d'affichage et de sélection peut aussi faire intervenir une ou plusieurs *fenêtres* (zones indépendantes dans l'affichage et qui peuvent recevoir ou donner des informations). En travaillant avec l'Amiga, on utilise souvent un logiciel appelé *Atelier* qui comprend des menus et des fenêtres, ainsi que d'autres fonctions de l'Amiga. Pour plus de détails sur le fonctionnement du système piloté par les icônes de l'Amiga, voir les chapitres 3, 4, 5, et 6.



Si vous ne désirez pas utiliser le système «Atelier» de menus et icônes, vous pouvez aussi communiquer directement avec l'AmigaDOS par le clavier en utilisant le *CLI* (Command Line Interface = Interface de ligne de commande ou interface Programmeur), décrit au chapitre 7.

Principales caractéristiques de l'AMIGA 500

La liste des caractéristiques de l'AMIGA figure en bonne place sur l'ensemble du marché des micro-ordinateurs. Certaines possibilités sont uniques à l'AMIGA, d'autres sont à la pointe du progrès et supérieures à d'autres micro-ordinateurs. Les principales caractéristiques de l'AMIGA 500 sont résumées dans les paragraphes ci-après.

Graphiques couleurs sophistiqués

Les possibilités graphiques avancées de l'AMIGA 500 permettent de réaliser des écrans couleur haute résolution, en mode statique ou animé. La résolution normale d'un écran est de 320 x 200 ou 320 x 400 pixels. La haute résolution correspond à 640 x 200 ou 640 x 400 pixels. Selon le mode graphique, vous pouvez sélectionner 16 ou 32 couleurs affichables en même temps, choisies dans une palette de 4096 couleurs.

Son stéréo digitalisé

L'AMIGA 500 a des possibilités étendues en stéréophonie à quatre voix réparties sur les deux canaux. Diverses options (telles l'interface MIDI) peuvent être ajoutées pour profiter mieux encore des possibilités sophistiquées de sonorisation et de musique stéréophoniques digitalisées de l'AMIGA 500.

Traitement multitâches – Pour faire tourner plusieurs programmes en même temps

Le *traitement multitâches* – c'est-à-dire la gestion simultanée de plusieurs tâches – est une possibilité que l'AMIGA 500 est le seul à offrir parmi les micro-ordinateurs de sa catégorie de prix ou des catégories voisines. Par exemple, l'AMIGA 500 vous permet de faire tourner en même temps un programme de calcul et un programme de traitement de texte. En cas de compétition entre les différents programmes pour l'utilisation des ressources de l'ordinateur, l'ordinateur alloue ces dernières en fonction des priorités que vous lui aurez spécifiées. Le traitement multitâches vous permet ainsi de continuer à traiter un document tout en imprimant un autre, ce qui augmente considérablement votre productivité.

Conversion directe texte/parole

Les mots tapés au clavier peuvent être convertis directement en paroles par l'utilisation du synthétiseur de parole *SAY*. Cette possibilité des micro-ordinateurs AMIGA est également inédite.

Format standard de fichiers pour un échange plus facile des données

La série de micro-ordinateurs Amiga utilise un format spécial de fichier appelé **Interchange File Format** (format pour l'échange de fichiers) ou simplement **IFF**. Ce format permet d'avoir une structure standard des fichiers AMIGA, quel que soit leur contenu : code de programme, données graphiques ou sonores. Avec le format IFF, l'Amiga 500 peut échanger des données entre différents types de programmes. Cette capacité de manipulation des fichiers de l'AMIGA est unique au sein des micro-ordinateurs.

Graphiques, fenêtres et supports de sonorisation pour les langages de programmation standard

Les possibilités graphiques sophistiquées de l'AMIGA, le traitement par fenêtres et les capacités son peuvent être exploités dans les deux langages de programmation standard de l'AMIGA : **BASIC** et **C**.

Possibilité d'utiliser plusieurs types de disquettes

L'AMIGA 500 peut utiliser des disquettes 3 1/2 pouces et 5 1/4 pouces.

Extension

L'une des caractéristiques les plus importantes de l'AMIGA 500 provient de sa capacité d'accepter un grand nombre d'extensions internes qui incluent :

Extension de mémoire centrale

On peut étendre la mémoire centrale de l'AMIGA 500 jusqu'à 1 M-octet (avec l'extension de mémoire A501) directement adressables par le système d'exploitation. Il en résulte un gain de vitesse considérable étant donné que l'AMIGA 500 n'a pas besoin d'utiliser une méthode d'adressage indirect qui demande beaucoup de temps, comme la disquette RAM utilisée par beaucoup d'autres micro-ordinateurs.

Unités de disquettes externes

Vous pouvez ajouter à l'AMIGA 500 jusqu'à deux unités externes de disquettes : une deuxième unité 3 1/2 pouces et une de 5 1/4 pouces.

Interface MIDI

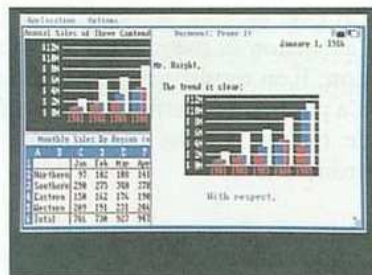
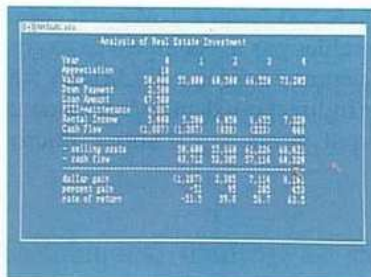
S'il est équipé de l'interface MIDI, l'Amiga peut commander un grand nombre de composants musicaux sophistiqués compatibles (synthétiseurs, tambours synthétiques, etc). En associant les possibilités de MIDI et les possibilités très souples de génération de son stéréo à plusieurs voix incorporées dans l'AMIGA 500, on dispose d'un système musical et sonore hautement sophistiqué, inégalé dans le domaine des micro-ordinateurs.

Les logiciels de l'Amiga 500

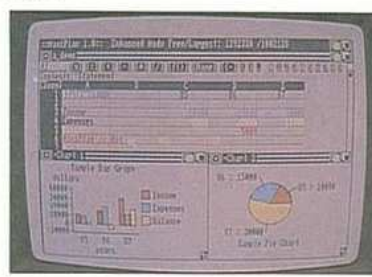
Ce sont les logiciels qui vous permettent d'utiliser toute la puissance de l'Amiga 500.

Comme le montrent les paragraphes suivants, les logiciels de l'Amiga 500 couvrent un large domaine qui s'étend chaque jour, et comprennent des graphiques commerciaux et de productivité, le son, l'éducation, les loisirs, la programmation et les télécommunications.

Productivité



L'Amiga 500 est un outil puissant pour le monde des affaires. Il permet d'archiver des documents, de tenir un budget ou une comptabilité, de traiter des textes, de faire des prévisions, de tenir des inventaires et plus encore. Les graphiques de l'Amiga permettent de rehausser la présentation des rapports commerciaux et des exposés. Des tableurs sophistiqués vous permettent d'analyser des données numériques et des budgets, et ils permettent même d'examiner ce qui se passe si l'on change certains paramètres. On peut stocker des registres en mémoire et utiliser les données pour créer des histogrammes et des graphiques camembert. L'Amiga vous permet de renforcer le contrôle de vos affaires grâce aux programmes de gestion du temps, le suivi des commandes et des dépenses. Des programmes de bases de données vous permettent de créer sur votre Amiga des systèmes sophistiqués de gestion de fichiers qui vous permettent de tout archiver : des fichiers clients aux images numérisées. La gestion de données complexes devient chose facile grâce à la puissance de l'Amiga.

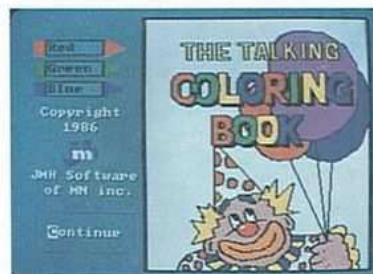
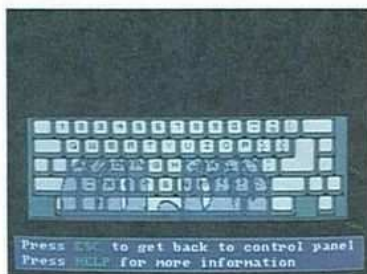


Graphiques et art



L'Amiga offre également des possibilités presque illimitées pour le design et la création graphique, en raison du grand nombre de programmes disponibles. Vous pouvez contrôler chacune des 4096 couleurs offertes par l'Amiga pour créer vos propres chefs-d'oeuvre. Certains programmes permettent d'animer des images ou de produire des effets vidéo. Vous pouvez créer vos propres storyboards et présentations graphiques, diaporamas et autres effets spéciaux.



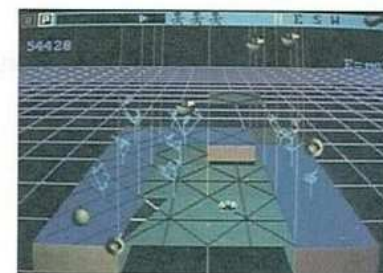


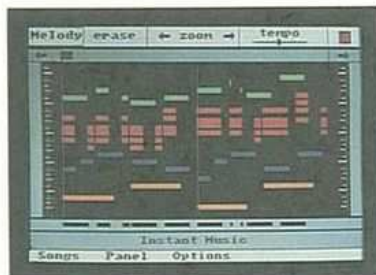
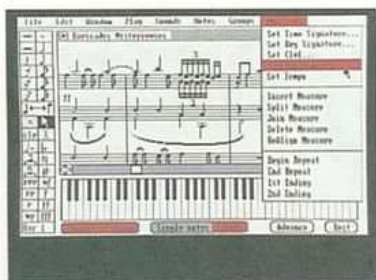
Les ordinateurs sont de plus en plus utilisés pour l'éducation et les possibilités de l'Amiga le placent en tête de classe. Les programmes d'éducation utilisent les graphiques Amiga, les possibilités sonores et la parole pour créer des expériences d'apprentissage captivantes et instructives. Il n'y a pas que les enfants qui peuvent apprendre avec l'Amiga – il y a également des programmes qui enseignent les langues, le calcul, à taper à la machine – et même à développer et à maîtriser vos compétences dans les affaires.

Des programmes d'aide à la reconnaissance des formes et des couleurs pour les enfants d'âge pré-scolaire, aux questions ardues de trigonométrie, vous et votre famille trouverez que l'éducation peut être à la fois colorée et stimulante avec l'Amiga.



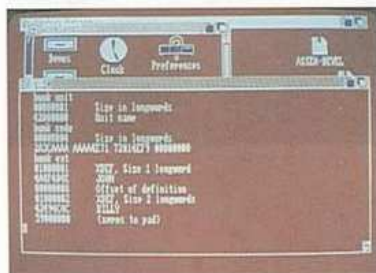
Les graphiques spectaculaires de l'Amiga, le son échantillonné et une animation très réaliste en font un instrument idéal pour les loisirs. Quels que soient vos centres d'intérêt, l'Amiga a quelque chose pour vous. La vitesse de traitement de l'Amiga, ses graphiques et ses possibilités sonores offrent aux réalisateurs de jeux les outils nécessaires à la création de jeux captivants et la mémoire disponible permet au jeu de tenir ses promesses. Que vous préfériez un jeu de tir ou l'intense concentration d'un jeu d'échecs de haut niveau, l'Amiga étanchera votre soif de loisirs.





Le son stéréo numérisé de l'Amiga vous permet de créer une musique magnifique. Vous pouvez faire jouer des instruments synthétiques, écrire des pièces pour plusieurs voix ou vous contenter de pianoter sur le clavier. Vous pouvez également improviser avec l'ordinateur. Vous pouvez réaliser des effets sonores réalistes ou utiliser les possibilités de parole de l'Amiga pour le faire «parler». Il existe aussi des programmes pour exploiter les possibilités sophistiquées de studios d'enregistrement. composez, éditez, enregistrez, faites jouer, écoutez - le potentiel sonore de l'Amiga est incroyable.

Télécommunications, langages informatiques ... et plus encore



Beaucoup d'autres programmes utiles sont également disponibles. Les programmes de télécommunication vous permettent de gérer votre compte bancaire, de recevoir et d'émettre du courrier électronique, d'accéder à des services d'information et à d'autres ordinateurs dans le monde entier, à l'aide d'un modem et d'une ligne téléphonique. On peut utiliser de nombreux langages informatiques avec l'Amiga, dont LISP, C et PASCAL. D'autres programmes vous permettent d'explorer le champ de l'intelligence artificielle, de réparer des disquettes endommagées, de mettre au point des codes et de développer des logiciels.