

*Manuel de l'utilisateur*

---

**A1200**

*AMIGA*



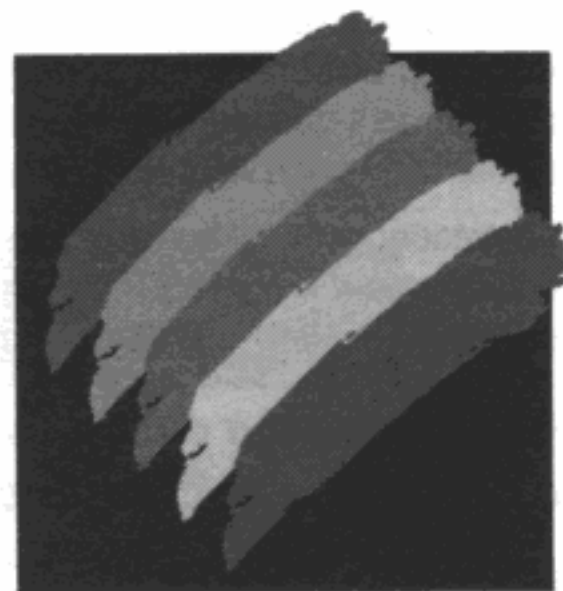
 **Commodore**

*Manuel de l'utilisateur*

---

***A1200***

*AMIGA*



 Commodore

Copyright © 1992 par Commodore Electronics Limited. Tous droits réservés. Il est interdit de copier, photocopier, reproduire, traduire ou transposer sur un support électronique ou autre pouvant être exploité par une machine quelle qu'elle soit, tout ou partie de ce document sans autorisation préalable écrite de Commodore.

Aucun point de ce document ne donne droit à une indemnité ou garantie quelconque, indiquée ou implicite, concernant les produits ici décrits, leurs fonctions, compatibilité ou disponibilité. Commodore décline d'autre part toute responsabilité concernant le texte ou les représentations graphiques réalisées par lui-même ou par un tiers, comme pour toutes publications pouvant être reproduites sur ce document. **COMMODORE NE POURRA ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS, ACCIDENTELS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE TOUTE RECLAMATION CONCERNANT UNE REPRESENTATION FAITE SUR CE DOCUMENT, MEME SI LES RISQUES DE DETERIORATION ONT ETE PRECISES. CERTAINS ETATS NE RECONNAISSENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE TELS RESPONSABILITES OU DOMMAGES, AUQUEL CAS LES EXCLUSIONS OU LIMITATIONS MENTIONNEES CI-DESSUS NE S'APPLIQUERAIENT PAS.**

Commodore et le sigle Commodore et CBM sont des marques déposées par Commodore Electronics Limited. Amiga, AmigaDOS, Bridgeboard, Kickstart et Workbench sont des marques déposées de Commodore-Amiga, Inc. Hayes est une marque déposée de Hayes Microcomputer Products, Inc. Centronics est une marque déposée de Centronics Data Computer Corp. Motorola, 68030 et 68EC020 sont des marques déposées de Motorola Inc. MultiSync est une marque déposée de NEC Technologies Inc. ARexx est une marque déposée de William S. Hawes. MS-DOS est une marque déposée de Microsoft Corporation.

**AVERTISSEMENT:** Cet équipement a été testé et jugé conforme à l'article 15 des règlements de la FCC concernant les dispositifs digitaux de Classe B. Ces règlements ont été définis afin de garantir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut irradier de l'énergie sous forme de radiofréquences et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. On ne peut, toutefois, garantir qu'il ne se produise pas d'interférences dans une installation déterminée. Si cet équipement provoque effectivement des interférences nuisibles à des réceptions de radio ou de télévision, ce qui est facile de vérifier en mettant l'équipement hors tension puis de nouveau sous tension, il est recommandé à l'utilisateur d'essayer d'y remédier au moyen des mesures suivantes:

- Réorienter ou changer de position l'antenne de réception.
- Augmenter la distance séparant l'équipement du récepteur.
- Brancher l'équipement à une prise secteur appartenant à un circuit différent de celui du récepteur.
- Demander de l'aide au distributeur ou à un technicien qualifié de radio/télévision.

**ATTENTION:** Seuls les équipements pourvus d'un câble blindé (dispositifs d'entrée/sortie, terminaux, imprimantes, etc.) et reconnus conformes aux règlements FCC correspondants peuvent être reliés à ce dispositif. Des interférences peuvent se produire si l'on utilise des équipements non homologués. Tout changement ou modification apportés à cet équipement et non explicitement reconnus par les parties concernées pourraient annuler le droit conféré à l'utilisateur d'exploiter cet équipement.

Le présent appareil numérique n'émet pas de bruits radioélectriques dépassant les limites applicables aux appareils numériques de Classe B prescrites dans le règlement sur le brouillage radioélectriques édicté par le Ministère des Communications du Canada.

*Ce document a été réalisé par Ross Hippely, Wilson Harp et Carina Ahren qui ont utilisé pour cela différents systèmes Commodore.*

P/N: 368 998-01

# **AVERTISSEMENT**

Les différentes informations d'installation que comporte ce document ne sont fournies qu'en référence. Toute installation de périphériques ou d'équipements optionnels, y compris ceux provenant d'une tierce partie, doit être assurée par un agent agréé Commodore-Amiga. De même, toute opération de maintenance effectuée sur le périphériques ou les équipements optionnels, y compris ceux provenant d'une tierce partie, doit être assurée par un service après-vente homologué par Commodore ou par un agent agréé Commodore-Amiga. Toute intervention menée à bien par une personne non habilitée implique la perte de votre garantie.

Ce manuel contient une description générale des différentes caractéristiques et configurations des produits que Commodore prévoit d'incorporer à sa ligne actuelle de produits. Les configurations et les caractéristiques décrites peuvent ne pas être disponibles ou ne pas correspondre à votre système en particulier. En cas de doute, demandez conseil à votre distributeur Commodore.

# ***Sommaire***

---

## ***Installation rapide***

<b>Avant de commencer</b> .....	<b>1-1</b>
<b>Quelques conseils pour installer le système</b> .....	<b>1-2</b>
<b>Unité principale</b> .....	<b>1-2</b>
Connexion de la souris .....	1-6
Connexion d'un moniteur .....	1-6
Moniteurs RVB .....	1-7
Moniteurs composites .....	1-8
Téléviseurs NTSC (USA) .....	1-8
Téléviseurs PAL .....	1-10
Téléviseurs SCART .....	1-11
<b>Connexion des matériels facultatifs</b> .....	<b>1-12</b>
Connexion audio .....	1-12
Connexion audio à un moniteur stéréo .....	1-12
Connexion audio à un moniteur monophonique .....	1-12
Connexion audio à un autre équipement .....	1-13
Connexion d'une unité externe de disquettes .....	1-13
Connexion d'un périphérique parallèle .....	1-13
Connexion d'un périphérique série .....	1-14
Connexion d'une manette de jeu .....	1-14
<b>Branchement et mise sous tension de l' Amiga</b> .....	<b>1-14</b>

## ***Démarrage du système***

<b>Initialisation des systèmes à disquettes</b> .....	<b>2-1</b>
<b>Initialisation des systèmes à disque dur</b> .....	<b>2-1</b>
<b>L'écran de départ</b> .....	<b>2-2</b>

<b>Mise hors tension de l'Amiga .....</b>	<b>2-3</b>
<b>Le clavier de l'Amiga .....</b>	<b>2-4</b>
Le clavier machine à écrire .....	2-5
Touches Shift .....	2-6
Touches Alt .....	2-6
Ctrl .....	2-6
Touche Amiga gauche .....	2-6
Touche Amiga droite .....	2-7
Retour .....	2-7
Caps Lock (verrouillage des majuscules) .....	2-7
Esc .....	2-8
Tab .....	2-8
Backspace (effacement arrière) .....	2-8
Le pavé numérique .....	2-8
Les touches de fonction .....	2-9
Les touches d'effacement, d'aide et du curseur .....	2-9
Del .....	2-9
Help (aide) .....	2-10
Le pavé des touches de déplacement du curseur .....	2-10
Equivalences de la souris sur le clavier .....	2-10

## ***Extension du système***

<b>Extension de mémoire .....</b>	<b>3-1</b>
<b>Extension de dispositifs de stockage .....</b>	<b>3-2</b>
<b>Extension de l'UC .....</b>	<b>3-2</b>
<b>Extension PCMCIA .....</b>	<b>3-2</b>
<b>Installation des options internes .....</b>	<b>3-3</b>
Précautions avec l'électricité statique .....	3-4

## ***Utilisation de cartes PCMCIA***

<b>Insertion et extraction des cartes enfichables .....</b>	<b>4-2</b>
<b>Cartes de mémoire .....</b>	<b>4-3</b>
Protection en écriture .....	4-3
Pile des cartes .....	4-3
Cartes configurées comme mémoire RAM .....	4-3
Cartes configurées comme des disques .....	4-4
<b>Applications en ROM .....</b>	<b>4-4</b>



<b>Autres dispositifs .....</b>	<b>4-4</b>
<b>L'insertion et le retrait des cartes enfichables .....</b>	<b>4-5</b>

## ***Résolution des problèmes***

<b>Comment éviter d'avoir des problèmes.....</b>	<b>5-1</b>
<b>Comment identifier et résoudre les problèmes.....</b>	<b>5-2</b>
Problèmes de logiciel .....	5-2
Problèmes de démarrage .....	5-3
Problèmes de disques .....	5-4
Systèmes à disquettes .....	5-4
Systèmes à disque dur .....	5-5
Problèmes d'installation et de maintenance .....	5-6
Problèmes d'installation .....	5-6
Problèmes de maintenance .....	5-7
<b>Problèmes de dépannage.....</b>	<b>5-7</b>

## ***Apéndice A***

### ***Spécifications techniques***

## ***Apéndice B***

### ***Affectations des broches des connecteurs d'entrée/sortie***

<b>Port SERIE.....</b>	<b>B-2</b>
Type de connecteur: DB25 mâle.....	B-2
<b>Port PARALLELE .....</b>	<b>B-4</b>
Type de connecteur: DB25 femelle .....	B-4
<b>Port VIDEO .....</b>	<b>B-6</b>
Type de connecteur: DB23 mâle.....	B-6
<b>Ports de la SOURIS.....</b>	<b>B-8</b>
Type de connecteur: DB9 mâle .....	B-8
<b>Port D'UNITÉ DE DISQUE (disquette) .....</b>	<b>B-9</b>
Type de connecteur: DB23 femelle (externe) .....	B-9
<b>Slot de l'UC .....</b>	<b>B-10</b>
Type de connecteur: extra-plat mâle à 150 broches.....	B-10

## ***Apéndice C***

### ***Utilisation des disquettes***

Disquettes de 3,5 pouces.....	C-1
Recommandations pour l'utilisation des disquettes.....	C-3

## ***Apéndice D***

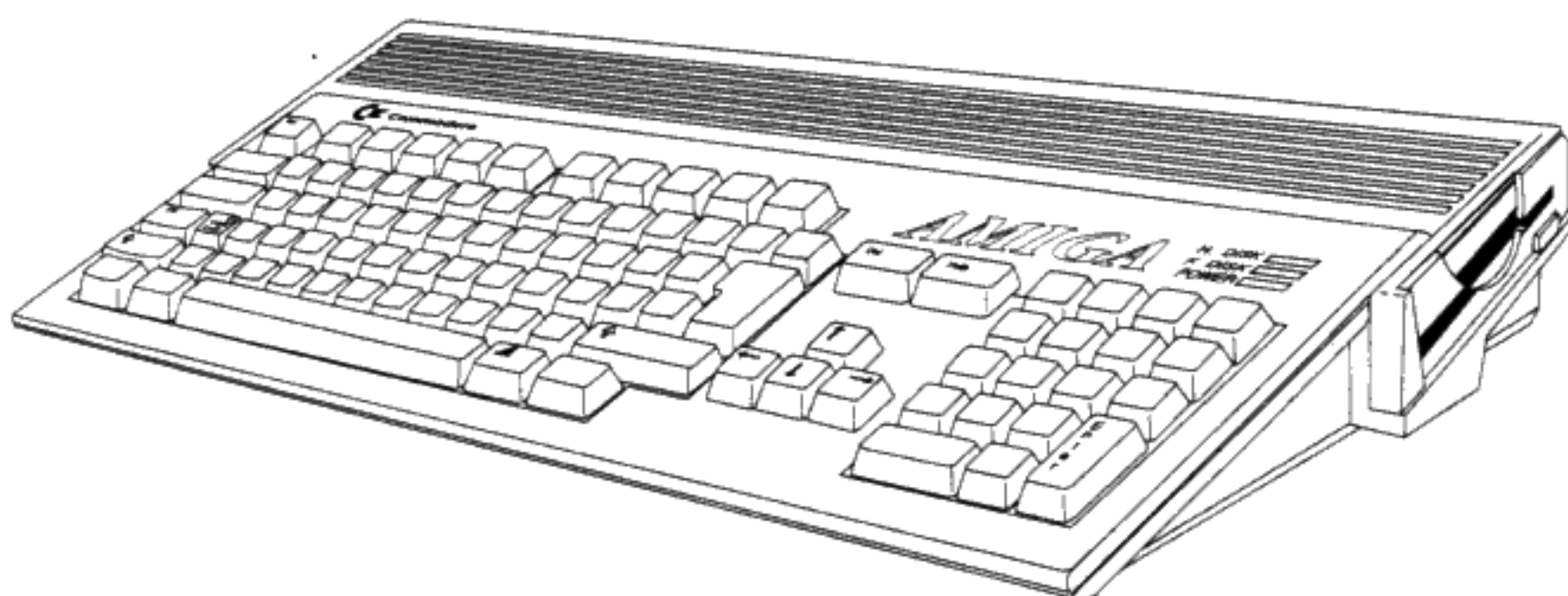
### ***Jeu de caractères Amiga***

## ***Index***



# ***Introduction***

---



La perfection du matériel de la gamme d'ordinateurs personnels Commodore Amiga fait de l'Amiga une plate-forme informatique idéale pour les applications de vidéo, multimédias, modélisation tridimensionnelle, animation, ainsi que pour toutes les applications à forte utilisation de graphiques. La série de l'Amiga 1200 dispose de fonctions graphiques standards très sophistiquées et d'une unité de base modulaire facilement évolutive, lui donnant ainsi le maximum de souplesse.

## ***Caractéristiques***

L'Amiga 1200 (A1200) réunit l'ensemble des caractéristiques les plus avancées de la série Amiga. Citons parmi celles-ci:

- Un microprocesseur Motorola 68EC020 cadencé à 14 MHz.
- Une unité FPU (Floating Point Unit) Motorola montée en usine.

- Un ensemble de circuits intégrés spécialisés AA pouvant générer des graphiques de 256 couleurs à partir d'une palette de 16,8 millions de couleurs et dans tous les modes de couleur.
- Affichage désentrelacé des écrans aux formats NTSC et PAL.
- Un maximum de 2 Mo de mémoire "Graphique" (Chip) à 32 bits.
- Une interface de disque dur IDE (16 bits) pour disque dur.
- Une unité de disque dur de 2,5 pouces, en option.
- Un clavier plein format intégré, avec pavé numérique.
- Un slot PCMCIA pour cartes enfichables type carte de crédit (carte mémoire ou matériel annexe).
- Un slot UC de type "bus local" interne à 150 broches.
- L'Autre" (Fast) mémoire peut être étendue à 8 méga-octets.
- Des sorties RVB, couleur composite et RF. (télévision).
- Unité de disquettes de 880 ko intégrée.
- Une sortie sonore stéréo à 4 canaux.

## **Utilisation de ce guide**

Ce guide a été conçu pour vous aider à installer de manière rapide et sûre votre système Amiga. Il contient des informations concernant les connexions externes nécessaires, l'ajout d'options d'extension internes et externes, et les autres tâches en rapport avec le matériel. Une fois le système Amiga installé et fonctionnant correctement, gardez ce manuel; vous en aurez besoin si vous ajoutez des dispositifs d'extension ou si vous cherchez un renseignement technique.

Prenez connaissance également du reste de la documentation Amiga incluse avec le système; elle contient des informations sur le logiciel.

## ***Conventions utilisées dans ce document***

Dans ce guide, ainsi que dans toute documentation Amiga émise par Commodore, les conventions suivantes ont été utilisées:

- Amiga, A1200** L'unité centrale de l'Amiga 1200 est généralement référencée comme l'A1200 ou comme l'Amiga.
- Touche1 + Touche2** Combinaison de touches avec un signe plus (+) entre les touches pour indiquer qu'il faut les abaisser simultanément. Par exemple, Amiga droite + O signifie que vous devez appuyer sur la touche Amiga droite et, tout en la maintenant enfoncée, appuyer sur la touche de la lettre O.
- Touches Amiga** Ces deux touches, que vous trouverez sur le clavier de l'Amiga, sont utilisées pour des fonctions spéciales. La touche Amiga gauche se trouve à gauche de la barre d'espacement et est marquée d'un grand A en caractère gras. La touche Amiga droite se trouve à droite de la barre d'espacement et est marquée d'un grand A en contour. Contrairement aux deux touches Shift et Alt, celles d'Amiga ont généralement des fonctions différentes.
- Enter** Indique que vous devez "entrer" quelque chose, ce qui signifie taper une information et appuyer sur la touche Retour.
- Touches du curseur** Les touches du curseur sont quatre touches groupées en forme de T inversé se trouvant à droite du clavier principal (ou clavier machine à écrire). Elles sont marquées de flèches qui sont tournées vers le haut, le bas, la droite et la gauche. Ne confondez pas ces touches avec d'autres touches du clavier qui ont aussi des flèches.

## ***Documentation en rapport avec ce guide***

- *Guide de l'utilisateur du Workbench*
- *Guide de l'utilisateur de l'AmigaDOS*
- *Guide de l'utilisateur d'ARexx*
- *Guide de l'utilisateur des unités de disque dur Amiga*

Si vous rencontrez dans ce livre des termes que vous ne comprenez pas, reportez-vous au glossaire du manuel *Guide de l'utilisateur du Workbench de l'Amiga*, qui contient beaucoup de définitions d'expressions informatiques et propres à l'Amiga.

## **Chapitre 1**

# ***Installation rapide***

---

Vérifiez le contenu de l'emballage du système au fur et à mesure que vous en retirez les différents éléments. Avisez immédiatement votre distributeur si vous observez une anomalie ou si l'un des composants est endommagé.

Ce chapitre constitue un guide d'installation du système. Vous devez donc en lire les instructions avec attention.

## ***Avant de commencer***

- Choisissez, pour installer votre système, un emplacement à l'abri de la chaleur, de la poussière, de la fumée et des interférences électriques.
- Choisissez une surface de travail stable, située au moins à 15 cm d'un mur. Prenez garde qu'il n'y ait pas d'obstacles à la circulation de l'air qui se fait à travers les fentes de ventilation situées à l'arrière de l'unité centrale.
- Prévoyez plusieurs prises électriques multiples équipées d'un dispositif de protection contre les surtensions. (La plupart des magasins d'informatique disposent de ce type de matériel.) Commodore vous recommande fortement d'utiliser ce genre de prises pour protéger votre système contre d'éventuels problèmes électriques.
- Vérifiez que les caractéristiques électriques de votre équipement correspondent bien à celles du secteur. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser un modèle pour 110/115 volts si le secteur est alimenté en 220/240.
- Lisez attentivement les descriptions contenues dans ce chapitre afin de bien vous familiariser avec l'utilisation et la fonction de chacune des caractéristiques et de chacun des connecteurs.

## **Quelques conseils pour installer le système**

- Dans la mesure du possible, connectez votre système à un circuit indépendant de manière à éviter toute interférence électrique. Des surtensions et des sous-tensions provoquées par des appareils tels que des climatiseurs, des ventilateurs ou des aspirateurs peuvent endommager les données de l'ordinateur et/ou l'ordinateur lui-même.
- Observez votre système et comparez les dispositifs et les connecteurs avec ceux figurant sur les illustrations du présent chapitre. Servez-vous des illustrations pour identifier les voyants lumineux, les interrupteurs, les connecteurs et l'unité de disque.
- Suivez les instructions pour connecter à l'unité du système le moniteur, le clavier, ainsi que les périphériques facultatifs. Tous les connecteurs ont une forme telle qu'ils ne sont enfichables que d'une seule façon. N'essayez pas de forcer sur un câble pour l'introduire dans un connecteur.
- Ne pas établir de connexion ou de déconnexion lorsque le système est sous tension.
- Si vous avez un problème, relisez les instructions en vous aidant plus particulièrement des illustrations avant de continuer l'installation. Rappelez-vous que vous pouvez endommager le système si vous ne suivez pas correctement les instructions.

### **Unité principale**

Le boîtier de l'unité principale contient les composants de base nécessaires au fonctionnement de l'ordinateur. La carte mère du système, les unités de disque et le module d'extension optionnel se trouvent situés dans l'unité principale. La plupart des autres éléments de l'ordinateur se connectent à l'unité principale par des câbles.



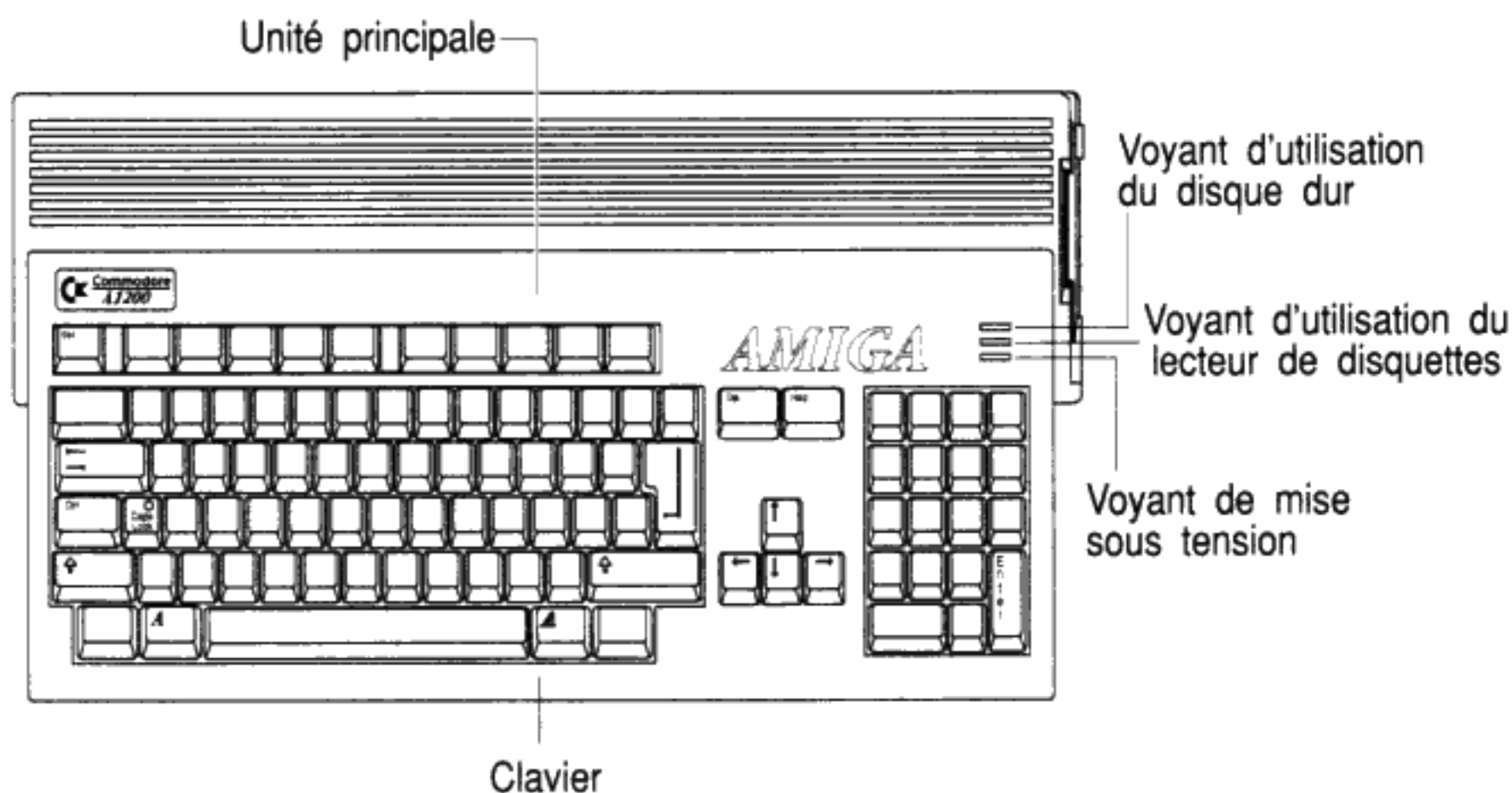
La figure 1-1 montre la face supérieure de l'ordinateur et indique l'emplacement de certains éléments du système, tels que le clavier et les voyants d'activité des unités de disques.

Le côté droit, que l'on voit sur la figure 1-2, comprend l'unité de disquettes et le bouton d'éjection de la disquette.

La figure 1-3 montre le côté gauche du système et le slot pour les cartes PCMCIA.

La figure 1-4 montre la face inférieure et indique l'ouverture correspondant au slot d'extension de l'UC.

La figure 1-5 montre le panneau arrière de l'ordinateur et indique les connexions des autres composants à l'unité principale (par exemple, le moniteur et la souris)



**Figure 1-1. Panneau supérieur de l'A1200**

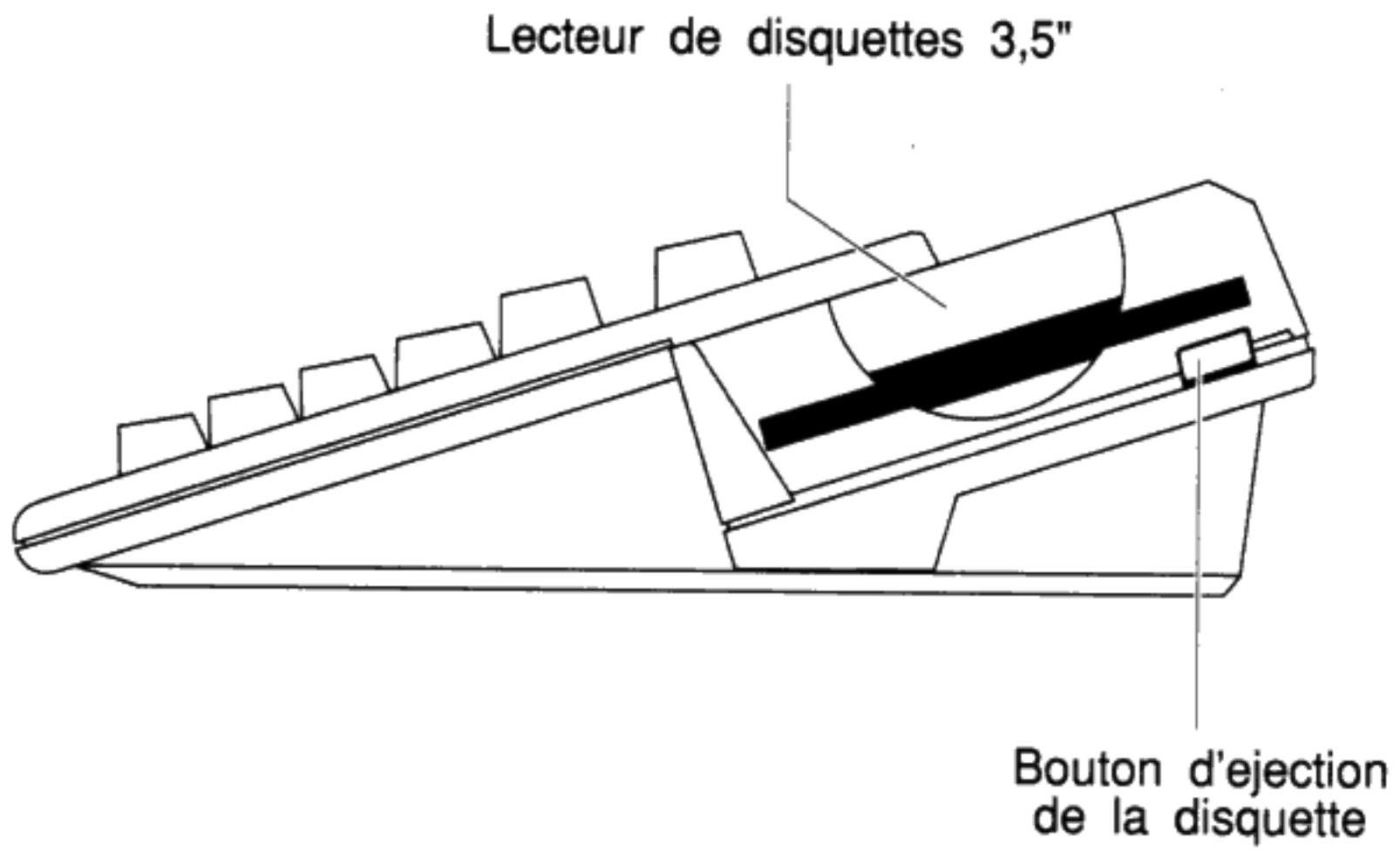


Figure 1-2. Côté droit de l'A1200

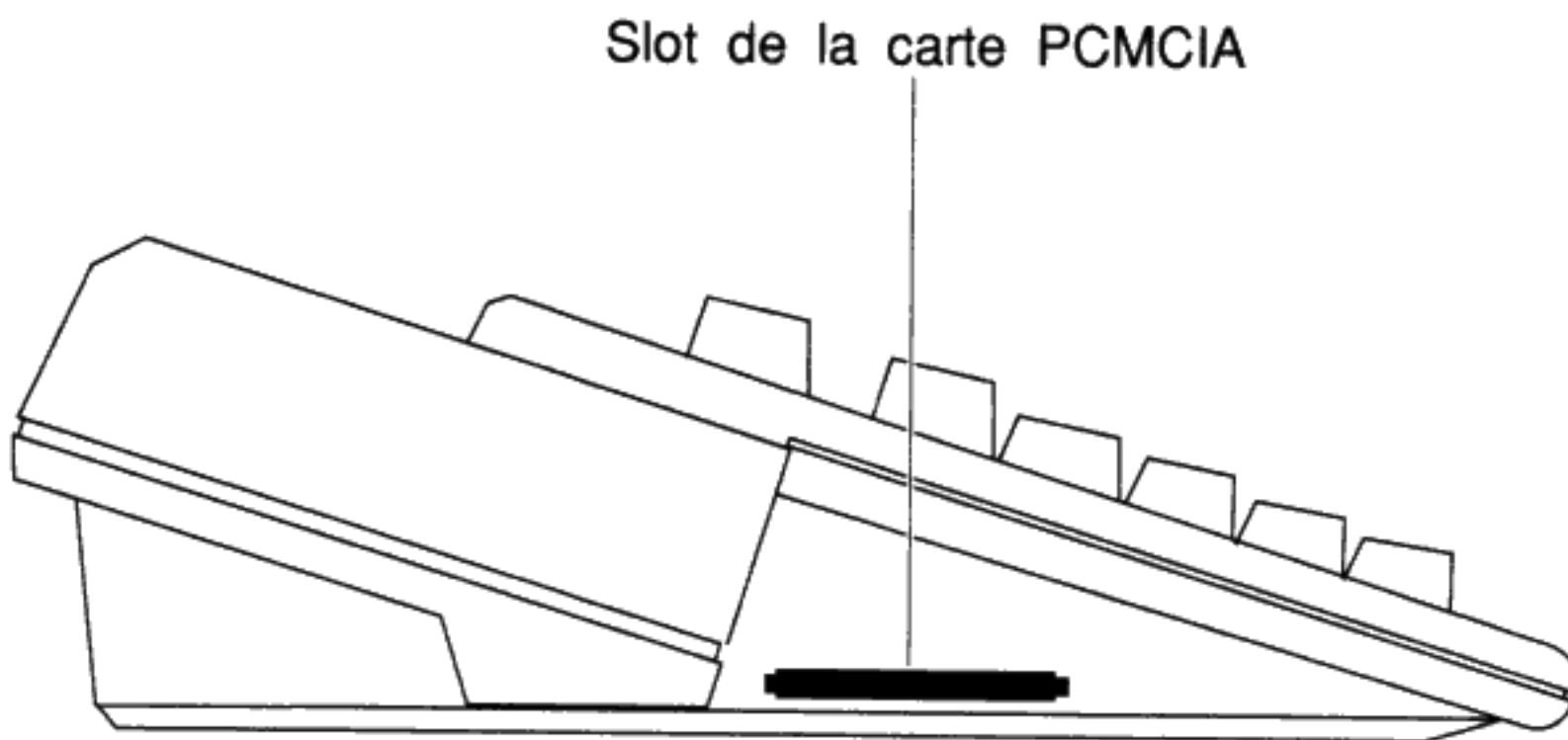


Figure 1-3. Côté gauche de l'A1200

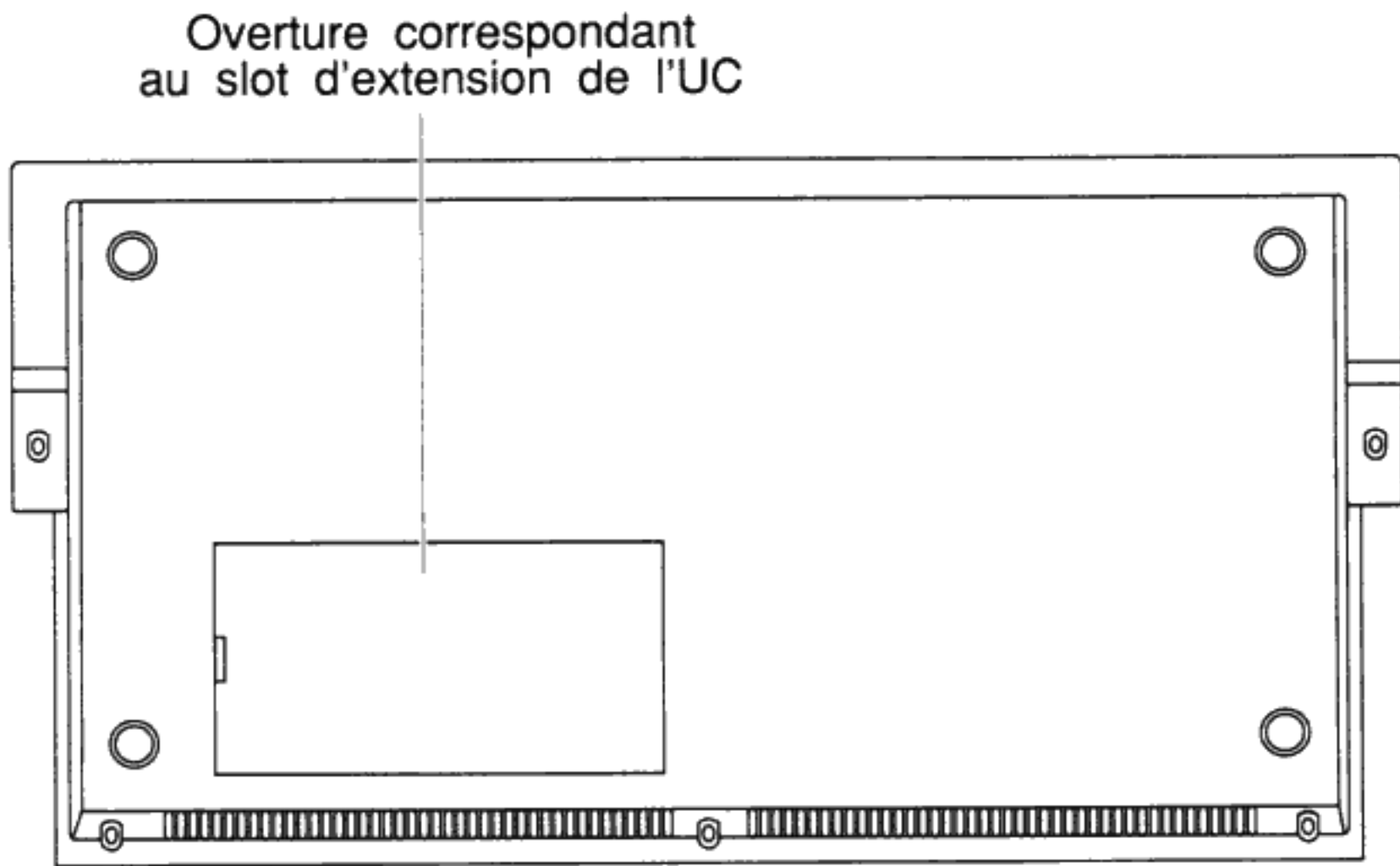


Figure 1-4. Face inférieure de l'A1200

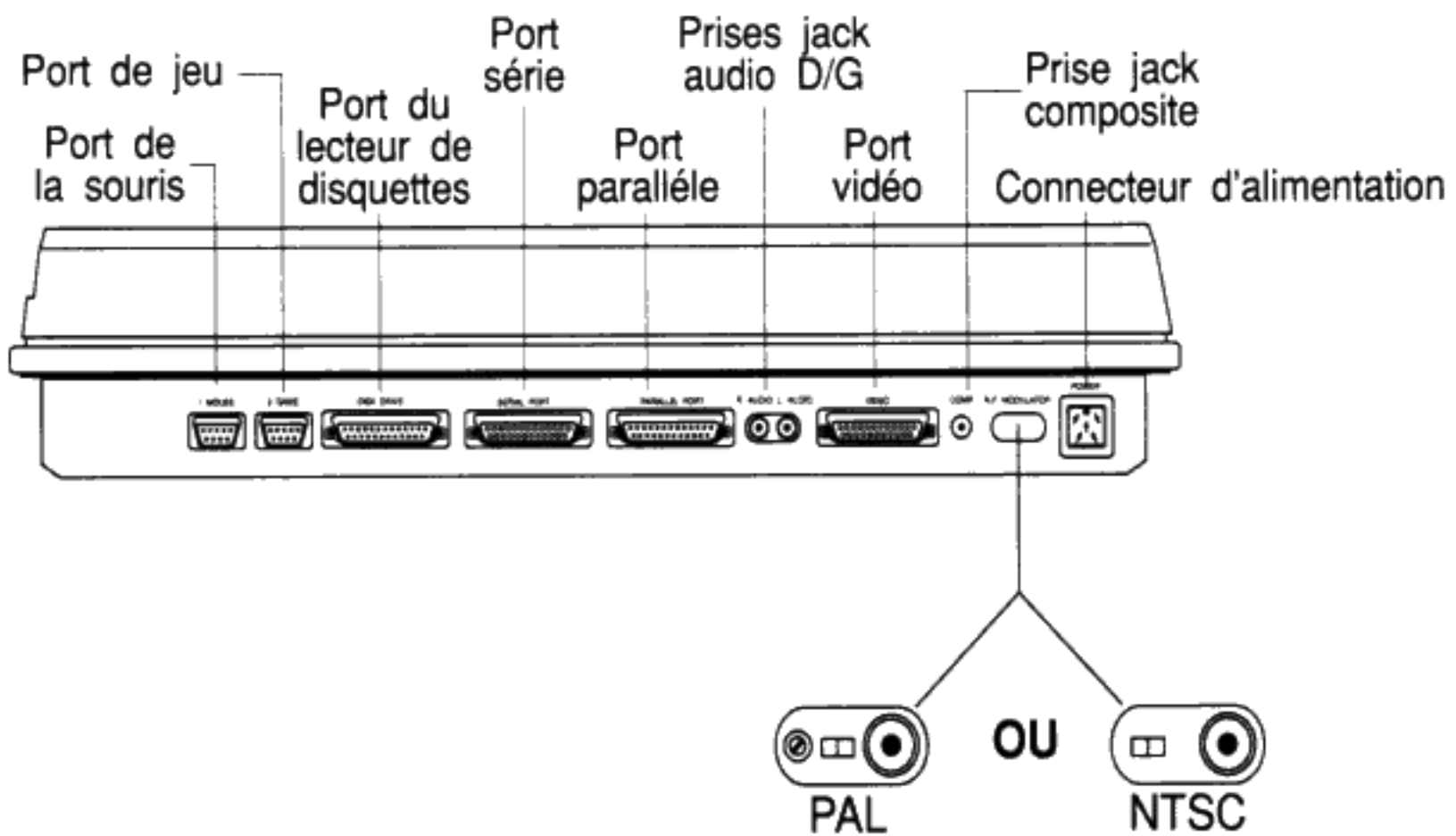


Figure 1-5. Panneau arrière de l'A1200

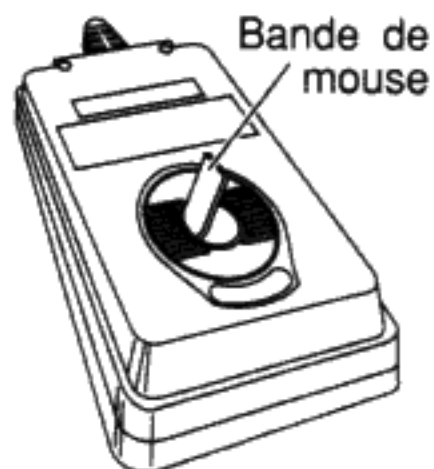
Vous devez commencer l'installation de votre système Amiga par la connexion de la souris et du moniteur.

## Connexion de la souris



La connexion de la souris se fait en connectant le câble de la souris dans le port marqué **MOUSE** se trouvant à l'arrière de l'Amiga. Enfichez-le fermement, mais sans forcer. Le connecteur du câble a été conçu de manière à s'engager exactement dans le port de la souris.

Prévoyez une zone libre d'environ 30 centimètres carrés à droite ou à gauche de l'Amiga pour pouvoir y déplacer commodément la souris. L'utilisation d'un tapis pour souris est recommandée afin d'éviter qu'elle se salisse et pour qu'elle réponde mieux aux mouvements.



Avant d'utiliser la souris, retirez le matériel d'emballage. Retournez la souris et enlevez la bande de mousse qui maintient la bille de la souris dans son emplacement.

## Connexion d'un moniteur

L'A1200 possède trois sorties de moniteurs, ce qui vous permet de choisir entre différents types de dispositifs de visualisation:

- Port VIDEO: moniteur analogique RVB (multifréquence/15 KHz/VGA); téléviseur avec connexion SCART.
- Prise jack COMP. : moniteur composite; téléviseur (en utilisant l'entrée magnétoscope).
- Prise jack RF MODULATOR : téléviseur NTSC ; téléviseur PAL.

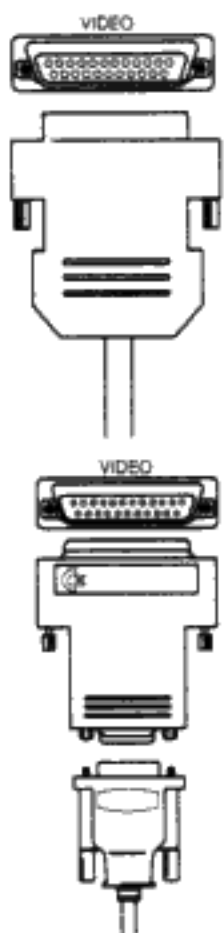
Consultez la documentation de votre moniteur et celle des matériels d'extension graphique en votre possession pour savoir comment effectuer les connexions. L'Annexe A contient des informations détaillées sur la compatibilité des moniteurs. Votre distributeur peut vous aider à définir la bonne combinaison de matériel graphique, moniteur et adaptateur ou câble de moniteur dont vous avez besoin.

Après avoir connecté le moniteur et si vous n'avez pas de matériel en option à installer, vous pouvez passer directement à la section "*Branchement et mise sous tension de l'Amiga*". Le branchement sur le secteur est toujours la dernière étape de l'installation.

### Moniteurs RVB

Les moniteurs RVB donnent des images de qualité supérieure et vous offrent le plus grand choix parmi les nombreux modes de visualisation de l'Amiga.

Vous pouvez utiliser plusieurs types de moniteurs RVB analogiques avec l'A1200, y compris les moniteurs multifréquence, les moniteurs à 15 KHz et les moniteurs VGA/SVGA. Un moniteur RVB multifréquence (à fréquence de balayage horizontal multiple ou "multi-sync") se caractérise par sa très grande souplesse. Un moniteur multifréquence est indispensable si vous pensez utiliser des modes de visualisation avec différentes fréquences de balayage horizontal.



Un moniteur RVB analogique de 15 KHz ne peut utiliser que le mode de visualisation implicite de l'Amiga et les modes à fréquence de balayage 15 KHz. Un moniteur type VGA ou SVGA peut visualiser les modes d'affichage de résolution supérieure et désentrelacés de l'Amiga, mais pas les modes vidéo 15 KHz standards.

Les moniteurs 15 KHz munis d'un connecteur femelle à 23 broches, comme les Commodore 1084 ou 1084S, se connectent directement au port VIDEO de l'A1200. Dans le cas des moniteurs multifréquence, VGA ou les modèles SVGA munis d'un petit connecteur à 15 broches de type VGA, il faut utiliser, pour relier le câble du moniteur au port VIDEO, l'adaptateur 23/15 broches fourni avec l'A1200.

Il est possible, avec un adaptateur adéquat, d'utiliser un téléviseur ayant une entrée SCART comme moniteur RVB de 15 KHz. Pour plus d'information, reportez-vous à la section "*Téléviseurs SCART*" ci-dessous.

### **Moniteurs composites**



Pour connecter un moniteur composite, il faut utiliser un câble ayant une fiche de type RCA à l'une de ses extrémités et une fiche compatible avec l'entrée du moniteur à l'autre extrémité. Enfichez l'extrémité RCA dans la prise jack de sortie composite de l'Amiga (marquée COMP) et l'autre extrémité dans la prise jack d'entrée composite du moniteur.

Vous pouvez également brancher cette extrémité sur un magnétoscope équipé d'une entrée composite (il s'agit normalement d'une prise jack de type RCA portant l'indication VIDEO IN ou EXTERNAL VIDEO). Ceci permet d'enregistrer la sortie de l'Amiga sur une cassette vidéo et d'utiliser un téléviseur connecté au magnétoscope comme moniteur de l'Amiga.

Cette méthode permet d'obtenir une meilleure qualité d'images qu'en connectant la sortie du modulateur RF à la prise d'entrée d'un magnétoscope ou de l'antenne d'un téléviseur. Mais, on ne peut utiliser de cette façon que les modes de visualisation standards 15 KHz. Un moniteur RVB est nécessaire si vous désirez reproduire correctement les modes de visualisation supérieurs et désentrelacés de l'Amiga.

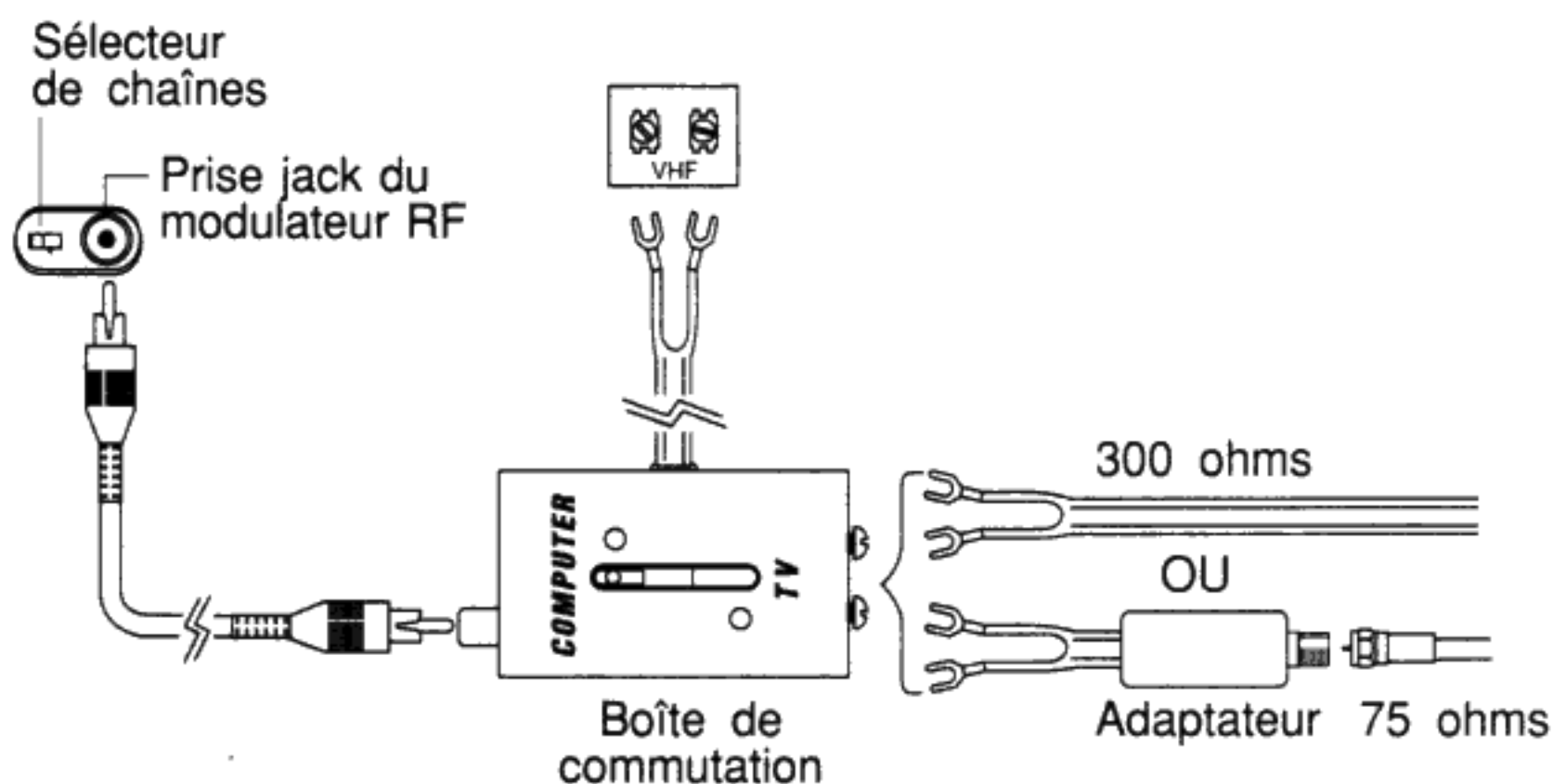
### **Téléviseurs NTSC (USA)**

La connexion d'un téléviseur NTSC requière une boîte de commutation ordinateur/téléviseur et un câble de connexion avec des fiches mâles de type RCA aux deux extrémités. Si la réception du téléviseur s'effectue au moyen d'un câble coaxial muni d'un connecteur rond "F", vous avez également besoin d'un adaptateur de 75 à 300 ohms. Ces accessoires se trouvent dans la plupart des établissements d'électronique et de radio.



Si vous avez un magnétoscope ou un téléviseur muni d'une entrée vidéo composite (une prise jack normalement marquée VIDEO IN), vous devez utiliser la sortie composite comme cela est décrit dans la section "Moniteurs composites" ci-dessus. Ceci est plus simple et donne de meilleures images. Si votre téléviseur ou votre magnétoscope n'a que des entrées d'antenne, suivez la procédure indiquée ci-dessous:

1. Déconnectez le câble ou l'antenne VHF du téléviseur ou du magnétoscope.
2. Dans le cas d'un câble coaxial, connectez l'extrémité du câble à un adaptateur de 75 à 300 ohms.
3. Connectez l'antenne VHF ou les fils de l'adaptateur aux prises CONNECT TO ANTENNA de la boîte de commutation.
4. Connectez le petit câble double sortant de la partie latérale de la boîte de commutation aux prises VHF du téléviseur ou du magnétoscope.
5. Enfichez l'une des extrémités du câble de connexion dans la prise jack RF MODULATOR de l'Amiga.
6. Enfichez l'autre extrémité du câble de connexion dans la prise jack COMPUTER de la boîte de commutation.



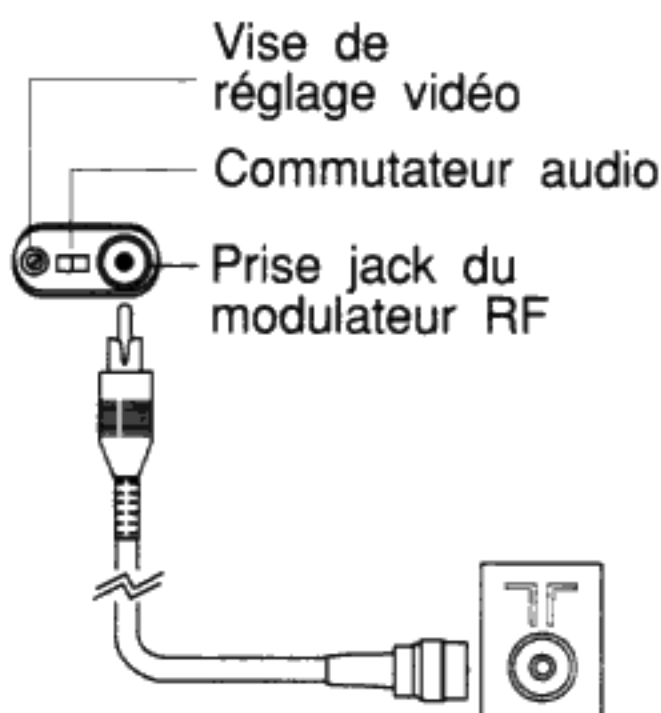
7. Placez le sélecteur de chaînes sur la gauche, pour la chaîne 3, ou sur la droite, pour la chaîne 4, de manière à sélectionner la chaîne qui n'est pas utilisée dans votre région.
8. Placez le commutateur de la boîte de commutation sur la position COMPUTER.

La sortie audio de l'Amiga utilise ainsi les haut-parleurs du téléviseur. Vous pouvez aussi connecter les sorties audio de l'Amiga en suivant les indications de la section "*Connexion audio*".

### Téléviseurs PAL

Si vous avez un magnétoscope ou un téléviseur PAL équipé d'une entrée SCART, reportez-vous à la section "*Téléviseurs SCART*" ci-dessous. Si votre magnétoscope ou votre téléviseur est muni d'une entrée vidéo composite (une prise jack normalement marquée VIDEO IN), vous devez utiliser la sortie COMP. comme cela est décrit dans la section "*Moniteurs composites*" ci-dessus. L'une ou l'autre de ces méthodes est plus simple et donne de meilleures images que d'utiliser la sortie RF MODULATOR.

Pour connecter un téléviseur PAL qui n'a qu'une entrée d'antenne, vous devez utiliser un câble de connexion muni d'une prise mâle de type RCA à l'une de ses extrémités et d'un connecteur PAL de 75 ohms standard à l'autre extrémité. Dans ce cas, procédez de la façon suivante:



1. Insérez le connecteur PAL du câble de connexion dans la prise jack d'antenne de 75 ohms du téléviseur.
2. Insérez le connecteur de type RCA dans la prise jack RF MODULATOR de l'Amiga.
3. Branchez l'Amiga sur le secteur et mettez-le sous tension (reportez-vous à la section "*Branchement et mise sous tension de l'Amiga*").

4. Mettez le téléviseur sous tension et réglez-le sur la chaîne 36.
5. Servez-vous d'un petit tournevis fin pour tourner la vis de réglage vidéo de l'A1200 située près de la prise jack RF MODULATOR jusqu'à obtenir une image claire et stable.
6. Exécutez un logiciel ayant une sortie sonore, comme par exemple un jeu.
7. Placez le commutateur PAL Audio sur la position de droite ou de gauche, celle qui permet d'avoir le meilleur son.
8. Mettez l'Amiga hors tension et débranchez-le du secteur si vous avez un autre équipement à connecter.

La sortie audio de l'Amiga utilise ainsi les haut-parleurs du téléviseur. Vous pouvez aussi connecter les sorties audio de l'Amiga en suivant les indications de la section "*Connexion audio*".

### ***Téléviseurs SCART***

Utilisez un câble adaptateur SCART/RVB pour connecter l'Amiga à un équipement muni d'un connecteur SCART. Insérez l'extrémité à 23 broches du câble dans le port VIDEO de l'Amiga et les fiches RCA dans les prises jack audio droite et gauche de l'Amiga. Insérez le connecteur SCART de l'autre extrémité du câble dans le connecteur de l'équipement.

La sortie audio de l'Amiga utilise ainsi les haut-parleurs du téléviseur. Vous pouvez aussi connecter les sorties audio de l'Amiga en suivant les indications de la section "*Connexion audio*".

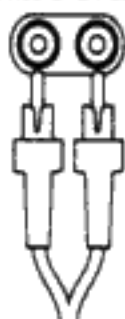
**Remarque**      Comme la définition de l'interface SCART peut varier légèrement en fonction des fabricants de téléviseurs, il est recommandé de consulter un distributeur d'électronique ou d'informatique pour savoir que est le câble adaptateur SCART qui correspond à votre téléviseur.

## Connexion des matériels facultatifs

Si vous avez testé votre Amiga après avoir effectué les connexions de base, mettez-le hors tension avant de connecter les autres dispositifs. Ne pas établir de connexion ou de déconnexion d'éléments lorsque le système est sous tension.

### Connexion audio

R. AUDIO L. AUDIO



Deux prises jack RCA (connecteurs femelles) marquées R. AUDIO et L. AUDIO permettent de connecter les canaux sonores gauche et droite de l'Amiga à un moniteur ou à un équipement audio. Cette connexion est nécessaire si vous voulez entendre le son de l'Amiga, à moins que vous n'utilisiez une connexion RF avec un téléviseur ou un magnétoscope.

### Connexion audio à un moniteur stéréo

Un moniteur équipé de haut-parleurs internes vous permettra d'entendre la sortie sonore de l'Amiga sans avoir recours à un autre équipement externe. Le moniteur stéréo Amiga est fourni avec un câble stéréo dont les fils sont de couleur différente pour identifier facilement les canaux de gauche et de droite. Insérez les connecteurs de l'une des extrémités du câble dans les prises audio de sortie gauche et droite de l'Amiga; puis enfichez les autres connecteurs du câble dans les fiches audio correspondantes du moniteur.

### Connexion audio à un moniteur monophonique

Un moniteur monophonique peut admettre les deux canaux audio de l'Amiga. Utilisez, pour cela, un câble adaptateur ayant la forme d'un "Y" que vous enficherez dans les deux prises audio de l'Amiga ou bien connectez un câble audio simple dans l'une des deux prises. Insérez l'autre extrémité du câble dans la fiche audio d'entrée du moniteur. Les deux voies sonores seront dirigées vers le haut-parleur du moniteur.

### **Connexion audio à un autre équipement**

Si votre moniteur n'a pas de haut-parleurs, vous pouvez connecter la sortie audio de l'Amiga à des haut-parleurs indépendants, à un système stéréo ou à un autre équipement audio. Utilisez, pour cela, les connecteurs d'entrées de l'équipement identifiés par l'un de ces termes: Auxiliary, Aux, Audio In, CD, Tape, VCR Audio, etc. Vous avez besoin d'un câble audio stéréo muni de connecteurs RCA à l'une de ses extrémités et du type de connecteur approprié à l'autre extrémité. Les câbles audio et les adaptateurs se trouvent dans la plupart des établissements d'électronique et de radio.

Insérez les connecteurs RCA dans les prises de sortie audio de l'Amiga et les autres connecteurs dans les fiches d'entrées audio correspondantes de l'équipement. Pour plus d'informations concernant l'utilisation des entrées externes, reportez-vous au manuel de l'utilisateur de l'équipement.

### **Connexion d'une unité externe de disquettes**



Utilisez le port marqué DISK DRIVE pour connecter une unité externe de disquettes de 3,5 pouces. L'unité doit être compatible avec l'Amiga et posséder un connecteur mâle de 23 broches. Cette unité devient DF1:. Une seconde unité externe de disquettes connectée au moyen d'un connecteur intermédiaire sur DF1: aura pour nom DF2:.

### **Connexion d'un périphérique parallèle**



Utilisez le port marqué PARALLEL PORT pour connecter à l'Amiga un périphérique parallèle, tel qu'une imprimante compatible Centronics ou un scanner. Le câble doit être équipé d'un connecteur mâle à 25 broches à l'extrémité correspondant à l'Amiga, et d'un connecteur de type approprié au périphérique parallèle à l'autre extrémité.



## **Connexion d'un périphérique série**



Utilisez le port marqué SERIAL PORT pour connecter à l'Amiga un périphérique série, tel qu'un modem, une interface MIDI ou une imprimante série. Le câble doit être équipé d'un connecteur femelle à 25 broches à l'extrémité correspondant à l'Amiga et d'un connecteur de type approprié au périphérique série à l'autre extrémité.

## **Connexion d'une manette de jeu**



Utilisez, pour la connexion d'une manette de jeu, d'un crayon lumineux ou de tout autre dispositif spécial, le port à 9 broches marqué GAME situé à l'arrière de l'unité. Le connecteur du contrôleur doit être un connecteur femelle.

**Remarque** Reportez-vous à l'Annexe B pour des informations d'ordre technique sur les connecteurs externes.

# **Branchement et mise sous tension de l' Amiga**

**Attention** Ne branchez pas l'Amiga sur le secteur et ne le mettez pas sous tension avant d'avoir bien connecté tout l'équipement.

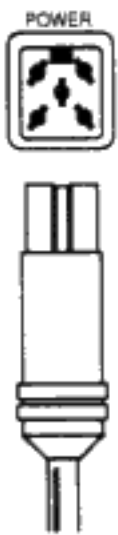
Dès que vous avez terminé toutes les autres connexions, vous pouvez connecter le système au secteur et le mettre sous tension.

1. Connectez les périphériques au secteur.
2. Connectez tout l'équipement périphérique, en suivant les instructions des sections précédentes.
3. Connectez le câble d'alimentation de l'Amiga.



Aux États-Unis et au Canada, le câble d'alimentation de l'Amiga est muni d'un connecteur mâle carré à 5 fiches à l'une de ses extrémités, avec l'alimentation au centre, et d'un connecteur mâle à 3 broches à l'autre extrémité.

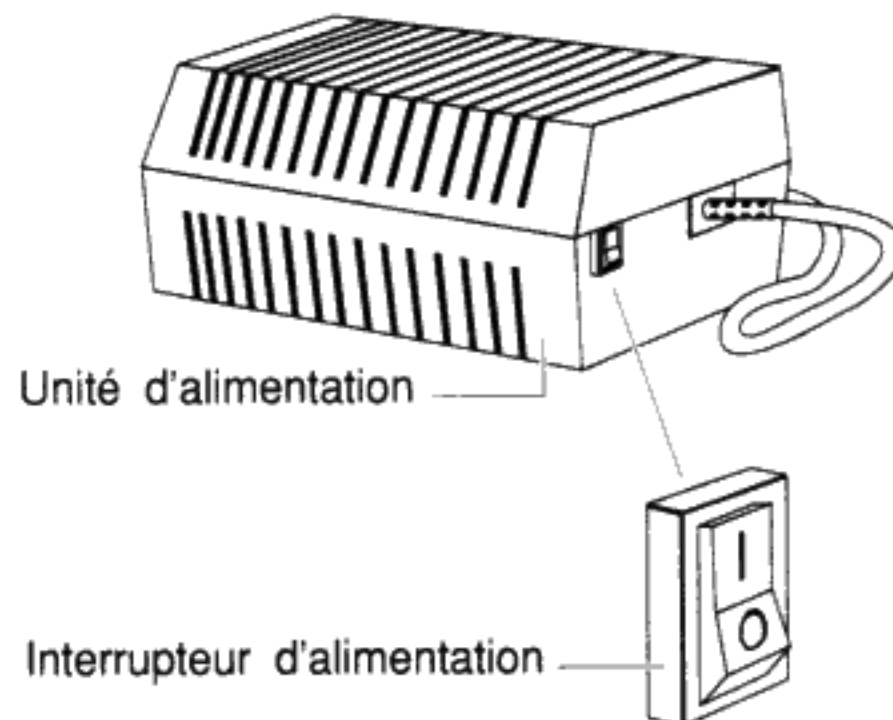
**Remarque** Les câbles d'alimentation ont des schémas qui peuvent varier selon les pays. Assurez-vous que votre Amiga est conforme aux normes électriques du pays dans lequel vous vous trouvez.



L'extrémité mâle se branche sur le connecteur marqué POWER situé à l'arrière de l'A1200. L'autre extrémité doit se connecter à une prise secteur à trois fiches avec prise de terre. L'interrupteur de mise sous tension se trouve sur l'unité d'alimentation.

En cas de doute sur les caractéristiques électriques, consultez votre distributeur.

4. Branchez l'Amiga sur le secteur.
5. Mettez les autres équipements sous tension.
6. Mettez l'Amiga sous tension.



Placez l'interrupteur de mise sous tension se trouvant sur l'unité d'alimentation sur la position on (I).

L'Amiga doit commencer à s'initialiser. Le Chapitre 2 contient des informations détaillées sur l'initialisation de l'Amiga.

## **Chapitre 2**

# **Démarrage du système**

---

Ce chapitre explique comment initialiser le système Amiga la première fois, en utilisant le clavier et les équivalences de la souris sur le clavier.

## **Initialisation des systèmes à disquettes**

Lorsque l'on met sous tension un système Amiga, celui-ci cherche une disquette d'initialisation dans l'unité interne DF0:. Cette disquette peut être une copie de la disquette Workbench ou une disquette d'un programme d'application permettant d'initialiser le système.

Sur un Amiga à disquettes (sans disque dur), si le système ne trouve pas de disquette d'initialisation, il affiche un écran montrant l'introduction d'une disquette dans l'unité. Lorsqu'une disquette d'initialisation se trouve dans DF0:, l'écran devient blanc pendant que l'Amiga charge depuis la disquette les informations du système dont il a besoin.

L'initialisation depuis une disquette demande environ deux minutes. Lorsque cette procédure est terminée, vous devez voir apparaître un écran semblable à celui représenté sur la figure 2-1.

## **Initialisation des systèmes à disque dur**

L'initialisation de l'Amiga peut s'effectuer directement depuis un disque dur si votre système en possède un. Il n'est pas nécessaire dans ce cas-là d'insérer de disquettes. Il est toutefois toujours

possible d'initialiser un système à disque dur en insérant une disquette d'initialisation dans DF0: avant de mettre l'Amiga sous tension ou de le réinitialiser.

L'initialisation depuis le disque dur demande environ 30 secondes. Lorsque la procédure est terminée, vous devez voir apparaître un écran semblable à celui représenté sur la figure 2-1.

## L'écran de départ

L'écran Amiga Workbench s'affiche (figure 2-1) dès que l'initialisation de l'Amiga est terminée. Si l'écran affiché ne ressemble pas à celui de la figure, cela signifie que l'Amiga ne s'est pas initialisé normalement; reportez-vous alors au Chapitre 5, "Résolution des problèmes".

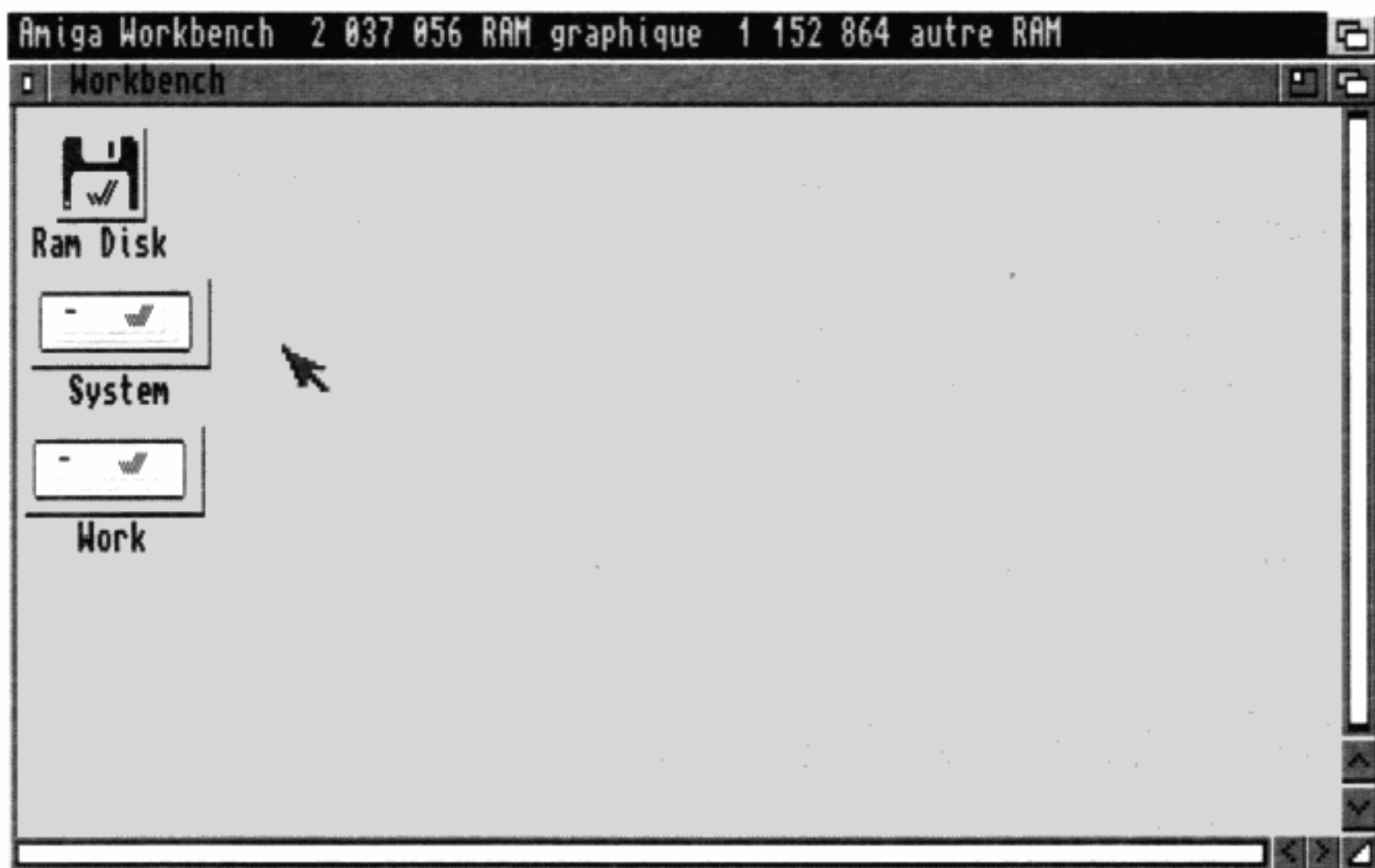


Figure 2-1. Ecran Workbench

L'écran Workbench vous permet de définir l'environnement Workbench afin qu'il corresponde à vos besoins et de configurer le système pour profiter au mieux du matériel installé.

Reportez-vous au manuel *Guide de l'utilisateur du Workbench* si vous désirez avoir plus d'informations sur:

- L'initialisation et la réinitialisation
- L'installation et la réinstallation du logiciel système
- La prédisposition du système pour le clavier, le pays et la langue choisis
- La réalisation de copies de sauvegarde des disques système
- L'utilisation des éditeurs Preferences

Ce guide suppose que vous êtes familiarisé avec les opérations de base et avec la terminologie de l'Amiga.

## **Mise hors tension de l'Amiga**

Lorsque vous avez terminé votre travail et que vous voulez mettre l'Amiga hors tension, vous devez:

1. Sauvegarder sur disque les travaux que vous désirez conserver. Si vous éteignez ou réinitialisez l'Amiga, tout ce qui se trouve dans la mémoire va s'effacer.

Remarque importante: Vous ne devez ni éteindre ni réinitialiser l'Amiga pendant que le disque ou une disquette est en train de travailler! Attendez au moins 5 secondes après que les voyants d'activité des disques se soient éteints avant de retirer les disquettes et de mettre hors tension l'Amiga. De la même façon, si vous utilisez un logiciel qui sauve le travail sur disque périodiquement et de façon automatique ou qui permet d'accéder à distance aux disques de l'Amiga à travers un réseau, sortez du logiciel ou désactivez la connexion au réseau avant de mettre hors tension ou de réinitialiser l'Amiga.

2. Retirer les disquettes de la ou les unités de disquettes.
3. Placez l'interrupteur d'alimentation situé sur le côté de l'unité d'alimentation sur la position off (O). Le voyant de mise sous tension se trouvant à droite sur le panneau supérieur de l'Amiga doit s'éteindre.
4. Eteignez le moniteur et tous les périphériques.

**Remarque** Si vous voulez remettre immédiatement l'Amiga sous tension, vous devez attendre au moins 30 secondes après l'avoir éteint.

## Le clavier de l'Amiga

Le clavier de l'Amiga ressemble à n'importe quel clavier standard. Il comprend quatre sections:

- le clavier machine à écrire,
- le pavé numérique,
- les touches de fonction,
- les touches de déplacement du curseur, d'aide et d'effacement.

La figure 2-2 montre le clavier.

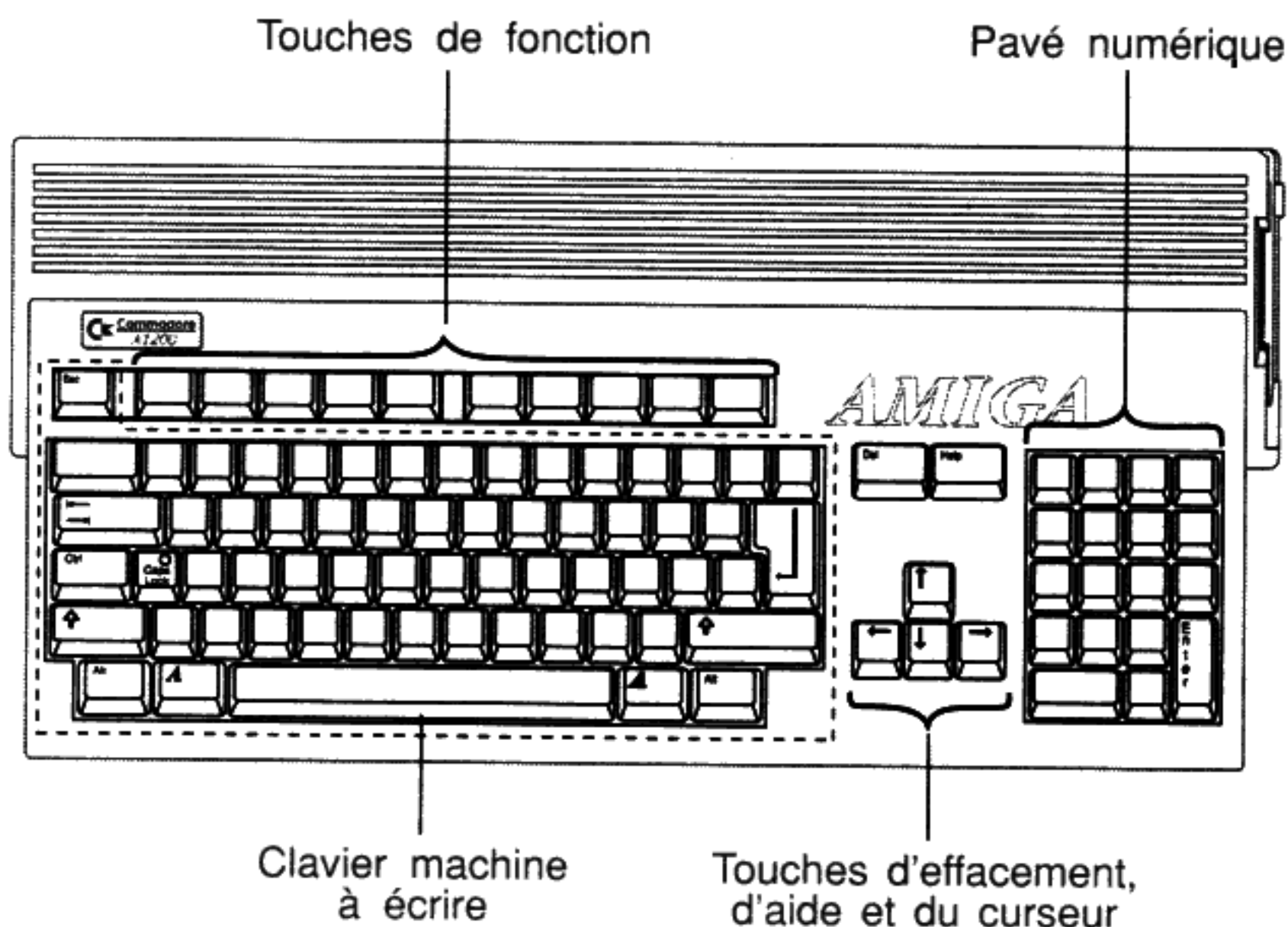


Figure 2-2. Clavier de l'Amiga

Tenez compte des points suivants lorsque vous utilisez le clavier:

- La disposition ou "correspondance" des caractères avec les touches dépend de la configuration de clavier définie au moyen de Preferences. Elle varie normalement selon les pays.
- Certaines touches peuvent avoir des fonctions propres définies par un programme d'application. C'est ce qui explique pourquoi des touches ont quelquefois des réponses inattendues (en particulier, lorsque vous changez de fenêtre ou d'écran correspondant à des applications différentes). Le manuel d'utilisation du logiciel vous précisera quelles sont les touches affectées à des fonctions particulières.
- De la même façon, certaines combinaisons de touches peuvent avoir une signification propre en fonction de l'application utilisée. Dans ce cas, les touches doivent être appuyées simultanément ou l'une après l'autre.
- La plupart des touches du clavier sont à répétition pendant tout le temps où elles sont enfoncées.
- Attention de ne pas confondre le chiffre "0" et la lettre "O" majuscule, ou le chiffre "1" et la lettre "l" minuscule.

**Remarque** Les claviers internationaux ont deux touches additionnelles sur le clavier machine à écrire, situées près des touches SHIFT. Les caractères qu'elles produisent dépendent de la configuration de clavier définie au moyen de Preferences.

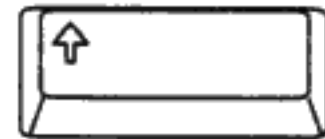
## ***Le clavier machine à écrire***

Le clavier machine à écrire comprend les touches normales d'un clavier de machine à écrire, avec en plus quelques touches spéciales propres aux ordinateurs. Certaines d'entre elles sont des "touches de complément", qui ne produisent aucun effet par elles-mêmes mais qui doivent être utilisées avec d'autres touches pour obtenir des fonctions spécifiques.

Les touches de complément sont les suivantes:



### ***Touches Shift***



Il existe deux touches Shift qui sont marquées d'une flèche dirigée vers le haut (↑) et placées de part et d'autre de la ligne inférieure de touches alphabétiques. Ces touches peuvent être utilisées de la même façon que celles de passage en majuscules d'une machine à écrire. En appuyant sur l'une de ces touches en même temps que sur une touche alphabétique ou sur une touche à deux caractères, vous obtiendrez la lettre majuscule ou le caractère se trouvant à la partie supérieure de la touche. Les touches Shift sont en outre souvent utilisées conjointement avec d'autres touches pour exécuter des fonctions particulières.

### ***Touches Alt***



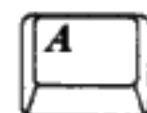
Deux touches Alt (alternantes), placées aux extrémités de la rangée de touches du bas du clavier, sont souvent utilisées avec d'autres touches pour exécuter des fonctions particulières.

### ***Ctrl***



La touche Ctrl (contrôle), située à gauche de la rangée du milieu des touches alphabétiques, est une touche définie par le programme d'application; elle est généralement utilisée avec d'autres touches pour exécuter des fonctions particulières.

### ***Touche Amiga gauche***



La touche Amiga gauche, située sur la dernière ligne du clavier, directement à gauche de la barre d'espacement, est employée avec d'autres touches pour exécuter des fonctions particulières, en particulier des abréviations clavier pour sélectionner des cellules.

### ***Touche Amiga droite***



La touche Amiga droite, située sur la dernière ligne du clavier, directement à droite de la barre d'espacement, est employée avec d'autres touches pour exécuter des fonctions particulières, en particulier des abréviations clavier pour sélectionner des menus

**Attention**      **La combinaison de touches Ctrl+Amiga gauche+Amiga droite réinitialise l'Amiga. Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 1 du manuel Guide de l'utilisateur du Workbench de l'Amiga.**

Il existe d'autres touches spéciales:

### ***Retour***



La touche Retour, située sur le côté droit à la hauteur des deux lignes du centre du clavier machine à écrire, est utilisée pour transmettre des informations ou une commande à l'ordinateur. Cette touche est quelquefois appelée Enter ou repérée par le symbole "↵".

### ***Caps Lock (verrouillage des majuscules)***

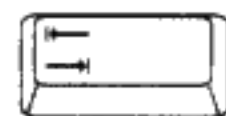


La touche Caps Lock ou de verrouillage des majuscules, située à côté de la touche Ctrl, fait apparaître toutes les lettres alphabétiques en majuscules (de A à Z). Mais d'autres touches, par contre, ne sont pas affectées par la touche Caps Lock; pour obtenir les caractères supérieurs des touches non alphabétiques, il faut appuyer sur l'une des touches Shift pendant que vous abaissez la touche portant le caractère souhaité.

Lorsque la touche Caps Lock est activée, un témoin lumineux intégré à la touche est allumé. Pour désactiver la touche Caps Lock, il suffit de l'abaisser de nouveau afin que le témoin lumineux s'éteigne.

**Esc**

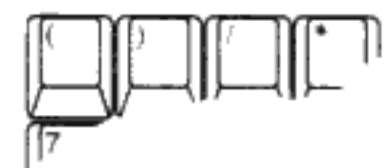
La touche Esc (échappement), située en haut et à gauche du clavier, est une touche définie par le programme d'application; elle est souvent utilisée comme abréviation clavier pour abandonner ou faire entrer un programme ou un certain mode de programme.

**Tab**

La touche Tab, située à gauche de la rangée supérieure des touches alphabétiques, peut être définie par le programme d'application pour déplacer le curseur à une position prédéfinie. La touche Tab est d'un emploi très fréquent dans les programmes de traitement de texte ou de publication assistée par ordinateur. De plus, beaucoup de programmes Workbench disposent de cellules de texte dans lesquels vous pouvez vous déplacer de cellule en cellule en utilisant les touches Tab et Shift+Tab.

**Backspace (effacement arrière)**

La touche Backspace est la touche se trouvant le plus à droite sur la rangée supérieure du clavier machine à écrire. En appuyant sur cette touche, on efface tout caractère se trouvant à gauche du curseur, ce qui provoque le déplacement vers la gauche du curseur et des caractères se trouvant à sa droite.

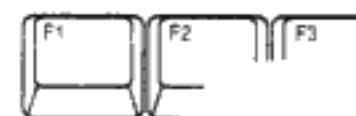
**Le pavé numérique**

Le pavé numérique est placé à l'extrême droite du clavier. Les touches sont disposées comme sur une calculatrice, ce qui facilite l'introduction des chiffres. Les touches portant les chiffres et les symboles d'opérations sont équivalentes à celles portant les mêmes signes et se trouvant sur le clavier principal.

Dans la plupart des cas, vous pouvez utiliser la touche Enter du pavé numérique exactement de la même façon que la touche Retour du clavier machine à écrire - c'est-à-dire, pour transmettre des informations ou une commande à l'ordinateur. Certaines applications peuvent redéfinir le pavé numérique pour des fonctions spéciales.

**Remarque** Les indications se trouvant sur certaines touches du pavé numérique, comme par exemple PgDn et Home, ne sont normalement pas utilisables avec les programmes Amiga. Ces fonctions ne servent qu'avec le système d'exploitation MS-DOS sur un émulateur PC ou dans certaines applications de type PC.

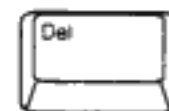
## ***Les touches de fonction***



Les touches de fonction, situées en haut du clavier et marquées de F1 à F10, sont des touches programmables. Les programmes d'application peuvent définir ces touches pour activer des fonctions spéciales ou vous permettre de le faire vous-même.

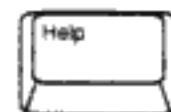
## ***Les touches d'effacement, d'aide et du curseur***

### ***Del***



La touche Del (effacement), placée directement à droite de la rangée supérieure des touches du clavier machine à écrire, permet d'effacer tout caractère situé à l'emplacement du curseur. Tous les caractères se trouvant à droite du curseur sont décalés vers la gauche.

### **Help (aide)**



La touche Help (aide), située à droite de la touche Del, est définie par le programme d'application pour afficher des informations additionnelles ou d'aide à l'utilisateur pendant l'exécution du programme.

### **Le pavé des touches de déplacement du curseur**



Les quatre touches de déplacement du curseur sont regroupées en un petit bloc situé en bas du clavier, entre le clavier machine à écrire et le pavé numérique. Ces touches permettent de contrôler le déplacement du curseur (vers le haut, le bas, la droite ou la gauche) à l'écran. La flèche placée sur chaque touche précise bien évidemment la direction du déplacement. Ces touches peuvent également avoir des fonctions spécifiques dépendant du programme d'application quand elles sont utilisées conjointement avec des touches de complément.

### **Equivalences de la souris sur le clavier**

Vous pouvez utiliser le clavier en plus ou à la place de la souris pour vous déplacer sur l'écran ou pour sélectionner des icônes, des cellules ou des fenêtres. Dans le cas de programmes qui utilisent principalement le clavier pour l'introduction d'informations, cette possibilité pourra être plus rapide et plus commode.

Les équivalences sur le clavier sont particulièrement utiles lorsque la souris ne fonctionne pas bien ou lorsque vous devez réaliser des positionnements du pointeur extrêmement précis.

Les combinaisons de touches suivantes existent dans n'importe quelle application et vous permettent de déplacer et cliquer la souris à partir du clavier.

<b>Déplacement à gauche</b>	une touche Amiga+ flèche gauche
<b>Déplacement à droite</b>	une touche Amiga+ flèche droite
<b>Déplacement vers le haut</b>	une touche Amiga+ flèche vers le haut
<b>Déplacement vers le bas</b>	une touche Amiga+ flèche vers le bas
<b>Touche gauche de la souris</b>	Alt gauche+ Amiga gauche
<b>Touche droite de la souris</b>	Alt droite+ Amiga droite

**Remarque** Si, dans les combinaisons de touches de déplacement du curseur indiquées dans le tableau, vous appuyez sur l'une des touches Shift en même temps que les deux autres touches, le curseur se déplace plus vite.



## **Chapitre 3**

# ***Extension du système***

---

Ce chapitre récapitule les options d'extension de l'Amiga autres que les périphériques qui se connectent aux ports du panneau arrière. Reportez-vous, dans chaque cas, au manuel d'installation de l'option choisie qui contient des informations détaillées sur la manière d'installer le matériel.

L'Amiga peut être équipé de plusieurs types d'options d'extension:

- Extension de mémoire
- Extension de dispositifs de stockage
- Extension de l'UC
- Extension PCMCIA

## ***Extension de mémoire***

La quantité de mémoire vive (RAM) de l'A1200 peut être étendue jusqu'à 10 méga-octets (10 Mo). Toute la mémoire se configure automatiquement et elle est directement adressable par le système d'exploitation.

La mémoire de l'Amiga comprend des mémoires de type RAM graphique (Chip RAM) et de type Autre RAM (Fast RAM). La mémoire RAM graphique est partagée entre le microprocesseur et les circuits intégrés de l'Amiga. La mémoire Autre RAM est utilisée exclusivement par le processeur. L'A1200 peut avoir jusqu'à 2 Mo de RAM graphique et 8 Mo d'Autre RAM.

La RAM graphique des machines de 1 Mo peut être étendue à 2 Mo de mémoire 32 bits en utilisant un module d'extension interne. (Ce module d'extension peut contenir également un système horloge/calendrier à pile.)

On peut ajouter jusqu'à 4 Mo d'Autre RAM 32 bits en utilisant le slot de l'unité centrale (UC). (Une carte enfichable d'UC comprend le microprocesseur lui-même, par exemple un accélérateur 68030, et peut avoir plus de 4 Mo d'Autre RAM.) On peut disposer d'une mémoire supplémentaire de 4 Mo 16 bits en utilisant une carte de mémoire enfichable PCMCIA.

## **Extension de dispositifs de stockage**

L'A1200 peut être équipé intérieurement d'une unité de disque dur de 2,5 pouces. L'A1200 dispose d'un contrôleur de disque dur IDE (Intelligent Drive Electronics) auquel l'unité de disque dur peut être connectée.

On peut également ajouter des dispositifs de stockage externes, tels qu'un dispositif CD-ROM, des unités de bande magnétique ou de disque dur en utilisant le slot PCMCIA. (Un dispositif externe peut nécessiter un contrôleur, comme par exemple un adaptateur SCSI, en plus du périphérique lui-même.)

## **Extension de l'UC**

Le slot de l'UC à 150 broches, accessible par l'ouverture de la face inférieure de l'A1200, peut recevoir différents types d'extension. On peut de cette façon ajouter des cartes accélératrices, de la mémoire vive supplémentaire, des émulateurs PC, ainsi que n'importe quelle option qui accède directement au matériel interne de l'Amiga.

## **Extension PCMCIA**

Le slot PCMCIA type carte de crédit est un connecteur d'extension standard à usage général. Il permet d'utiliser une large gamme d'options d'extension, telles que de la mémoire système supplémentaire, des modems, des cartes ROM d'application, du matériel de réseau, des adaptateurs SCSI, ainsi que tout dispositif provenant de différents fabricants et destiné aux ordinateurs compacts, au fur et à mesure de son apparition sur le marché. Ces options sont faciles à

connecter et à déconnecter, sans qu'il soit nécessaire d'ouvrir l'ordinateur. On ne peut utiliser qu'un seul dispositif PCMCIA à la fois.

Vous trouverez, au prochain chapitre, des informations plus détaillées sur l'extension PCMCIA.

## **Installation des options internes**

Cette section contient des informations générales sur l'installation des options Amiga d'extension.



**Attention**

**Eteignez l'Amiga et débranchez le système avant d'installer un dispositif d'extension interne. Déconnectez tous les câbles reliant l'Amiga aux périphériques externes.**

**L'installation des options internes doit être réalisée par un service technique ou un distributeur agréé Commodore, ou par un technicien expérimenté. Commodore ne sera tenue en aucun cas responsable des dommages ou des préjudices provoqués par une installation incorrecte de l'équipement d'extension.**

La procédure d'installation d'une option comprend toujours les actions suivantes:

1. Mettre l'Amiga hors tension et le déconnecter du secteur.
2. Déconnecter la souris et tous les périphériques externes.
3. Suivre les instructions d'installation propres au matériel d'extension fournies par le fabricant.
4. Reconnecter les périphériques, exécuter les procédures logicielles d'installation ou de configuration nécessaires et tester le bon fonctionnement du dispositif.

**Remarque** Etant donné qu'un dispositif en option peut éventuellement avoir des interactions imprévues, Commodore recommande fortement de tester d'abord les nouveaux dispositifs d'extension en l'absence de tout autre dispositif d'extension. Si vous avez des problèmes après avoir installé un dispositif, essayez de refaire le test après avoir retiré les autres dispositifs d'extension, puis combinez-les de façon différente jusqu'à détecter les éléments qui sont à l'origine du problème.

### ***Précautions avec l'électricité statique***

Les circuits intégrés (CI) sont des éléments très sensibles à l'électricité statique. Lorsque vous manipulez des composants électroniques contenant des circuits intégrés, y compris des cartes d'extension ou des modules de mémoire vive, prenez toutes les précautions nécessaires afin de diminuer le plus possible les risques de décharges électrostatiques pouvant endommager les composants.

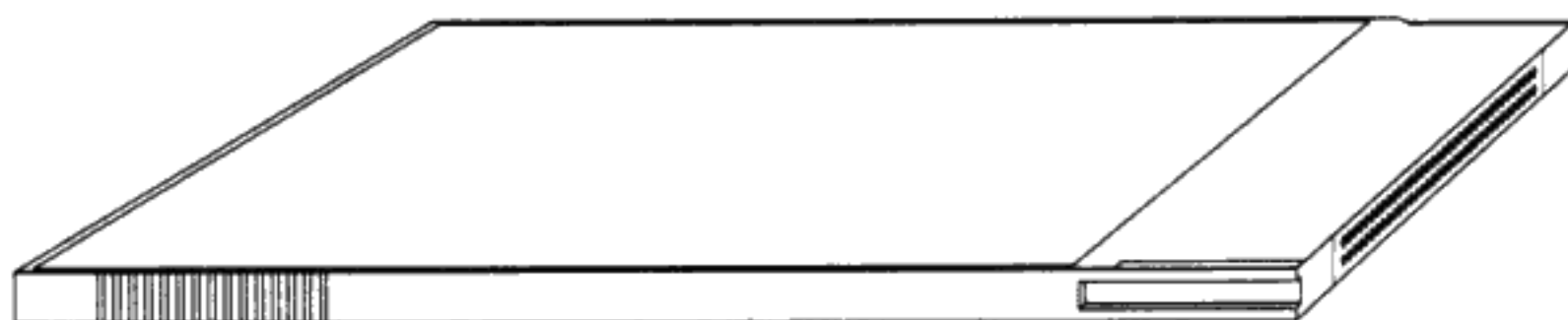
Touchez une surface métallique reliée à la terre avant de saisir un composant afin d'éliminer l'électricité statique que vous avez sur vous.

## Chapitre 4

# Utilisation de cartes PCMCIA

---

Le slot se trouvant sur le côté gauche de l'A1200 peut recevoir une carte de 68 broches standard, de mémoire ou de matériel annexe, qui respecte les spécifications PCMCIA 2.0.

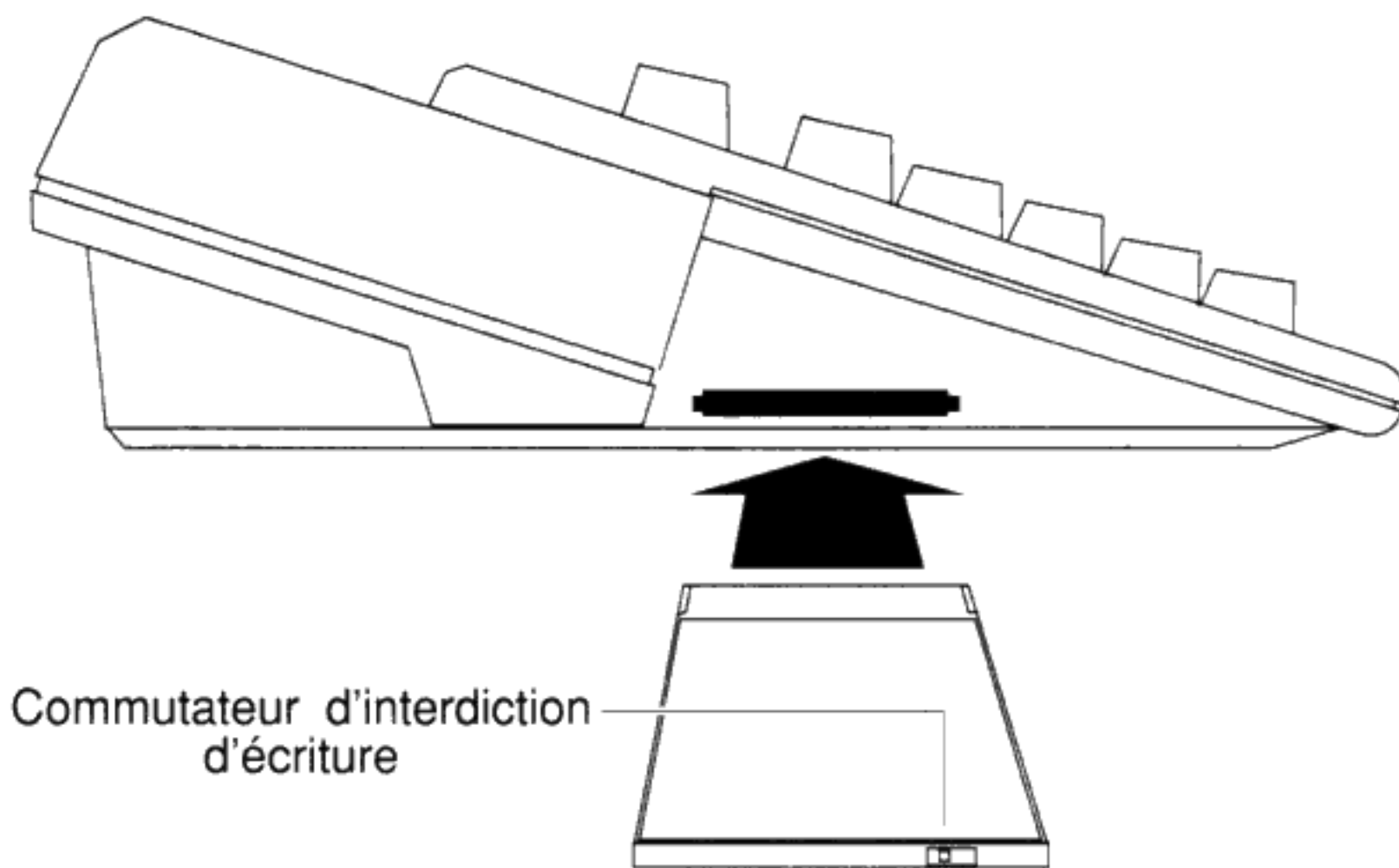


*Figure 4-1. Carte PCMCIA*

Bien que tout produit conforme à la norme PCMCIA 2.0 doive fonctionner correctement, il se peut que certaines cartes ou certains matériels annexes aient été conçus pour un type déterminé d'ordinateur. Vous devriez donc demander à votre distributeur Amiga si le matériel que vous projetez de monter fonctionne bien avec votre Amiga.

## Insertion et extraction des cartes enfichables

Pour insérer une carte enfichable de mémoire ou de matériel annexe, introduisez le côté de la carte où se trouve le connecteur formé d'une ligne de petits orifices dans la fente se trouvant sur le côté gauche de l'Amiga, comme le montre la figure 4-2. L'étiquette de la carte doit être tournée vers le haut. Il n'entre environ que 3 cm de la carte à l'intérieur de la fente. Appuyez fermement, mais sans excès; il ne se produit pas de déclic lorsque l'on enfiche la carte.



**Figure 4-2. Insertion d'une carte PCMCIA**

Contrairement aux autres types de dispositifs d'extension, l'A1200 permet d'insérer et de retirer des cartes pendant qu'il est sous tension. Bien que cette opération "à chaud" ne produise aucun dommage physique, il est cependant nécessaire de prendre certaines précautions. Le fait de retirer une carte alors qu'elle est en cours d'utilisation interrompt une opération et provoque très probablement des résultats inattendus, comme cela est expliqué à la fin du présent chapitre.



## ***Cartes de mémoire***

Les cartes de mémoire peuvent être utilisées comme une extension de mémoire RAM ou comme un dispositif de stockage semblable à un disque. L'utilitaire PrepCard, décrit au chapitre 10 du *Guide de l'utilisateur du Workbench*, permet de préparer les cartes de mémoire en vue de leur utilisation comme RAM ou comme "carte disque".

### ***Protection en écriture***

Tout comme les disquettes, les cartes mémoire peuvent être protégées en écriture. Il existe un petit commutateur sur le côté de la carte opposé à celui qui est enfiché dans la fente. Vous pouvez, en utilisant la pointe d'un stylo bille ou d'un instrument analogue, déplacer le commutateur vers l'avant ou vers l'arrière pour interdire ou permettre l'écriture.

### ***Pile des cartes***

Les cartes de mémoire RAM statique (SRAM) sont équipées d'une petite pile permettant de conserver les données stockées dans les circuits mémoire de la carte après avoir retiré celle-ci. Il s'agit de piles de longue durée qu'il faut néanmoins remplacer lorsqu'elles sont déchargées pour que la carte continue de fonctionner.

### ***Cartes configurées comme mémoire RAM***

Lorsqu'elle est configurée comme mémoire du système, la mémoire de la carte s'ajoute à celle de l'Amiga déjà existante, exactement comme s'il s'agissait d'une mémoire additionnelle installée intérieurement. Les cartes que l'on trouve dans le commerce ont des capacités qui peuvent aller de 64 ko à plus d'un méga-octet. On peut, grâce à l'emploi de cartes enfichables, arriver à un maximum de 4 Mo.

Une carte mémoire ne doit pas être protégée en écriture et elle doit être insérée avant d'initialiser ou de réinitialiser l'ordinateur pour que sa mémoire s'ajoute à celle de l'Amiga. La mémoire de la carte s'ajoute à l'Autre mémoire (Fast). Le nombre total d'octets de l'Autre mémoire est indiqué sur la barre de titre de l'écran du Workbench à la rubrique "other mem".

## ***Cartes configurées comme des disques***

Vous pouvez utiliser une carte disque comme s'il s'agissait d'une disquette; vous pouvez en lire ou y enregistrer des données se rapportant à des applications, au Workbench ou au Shell. La carte garde son contenu, même après l'avoir retirée de l'ordinateur ou après avoir éteint l'Amiga. Les opérations de lecture et d'écriture avec des cartes mémoire sont très rapides.

Vous pouvez insérer ou retirer une carte pendant que l'Amiga est sous tension. Attendez, cependant, quelques secondes après un accès à la carte disque avant de la retirer pour être sûr que les opérations correspondantes sont bien terminées.

## ***Applications en ROM***

Il existe des jeux et des applications sous forme de cartes ROM PCMCIA . Pour être exploitables par l'A1200, les applications doivent avoir été écrites spécialement pour l'Amiga. Une application ROM PCMCIA peut "prendre le contrôle" de l'Amiga et empêcher le traitement multitâche (exécution du Workbench ou d'autres applications). Pour plus d'information, reportez-vous à la documentation de la carte ROM.

## ***Autres dispositifs***

Des matériels annexes, tels que des modems ou des adaptateurs de réseau, munis d'un connecteur PCMCIA peuvent également se connecter à l'A1200 en utilisant la fente des cartes enfichables. Les instructions d'emploi correspondantes sont jointes au matériel.

## ***L'insertion et le retrait des cartes enfichables***

- On ne peut insérer qu'une seule carte mémoire ou un seul matériel annexe.
- Lorsque l'on retire une carte mémoire ou une carte d'application ROM en cours d'utilisation, l'Amiga se réinitialise automatiquement.
- Ne pas protéger en écriture une carte mémoire destinée à être utilisée comme mémoire RAM; l'Amiga se bloquerait, obligeant à le réinitialiser.
- Ne pas retirer une carte disque immédiatement après avoir lancé une opération d'ouverture ou de sauvegarde.
- Retirer un matériel annexe, tel qu'un modem ou un adaptateur de réseau, alors qu'il est en fonctionnement provoque la rupture immédiate de la connexion de la communication.
- Retirer un matériel annexe, tel qu'un adaptateur SCSI, assurant la connexion de dispositifs de stockage alors qu'ils sont en fonctionnement peut provoquer une erreur de disque ou l'endommagement des fichiers ou de la structure des répertoires contenus dans le périphérique correspondant.

## **Chapitre 5**

# **Résolution des problèmes**

---

Si vous avez un problème avec l'Amiga ou si vous observez des résultats inattendus, la solution peut être facile. Beaucoup de problèmes proviennent de simples erreurs commises lors de la préparation ou de la configuration du système, ou lors de l'installation de périphériques d'extension.

**Attention** Commodore ne sera tenue en aucun cas responsable des dommages ou des préjudices provoqués par une installation incorrecte ou par des réparations effectuées par un personnel non autorisé.

Vous pouvez résoudre vous-même beaucoup de problèmes; cependant, d'autres peuvent être des pannes du matériel qui demanderont donc l'intervention d'un service technique ou d'un distributeur agréé par Commodore, ou d'un technicien expérimenté. N'essayez jamais de réparer vous-même une panne causée par un élément interne de l'Amiga.

## **Comment éviter d'avoir des problèmes**

Les trois règles les plus importantes à observer pour éviter d'avoir des problèmes avec l'ordinateur, les fichiers et les disques sont les suivantes:

1. N'effectuer aucune connexion ou déconnexion pendant que le système est sous tension!

Ceci concerne les connecteurs internes et externes, y compris la souris et les contrôleurs de jeu, à l'exception toutefois des cartes enfichables PCMCIA. Il est très facile de provoquer une panne qui demanderait ensuite une intervention du service technique en connectant ou en déconnectant un dispositif sans avoir éteint au préalable le système.

2. N'interrompez jamais le travail d'un disque!

Ceci concerne les disquettes, les disques durs et les cartes disque PCMCIA. Lorsqu'un disque dur ou une disquette est en activité, le voyant correspondant situé sur la face supérieure de l'ordinateur est allumé. (Les cartes disque n'ont pas de voyant.) Interrompre l'activité d'un disque (en retirant une disquette de son unité, en réinitialisant l'ordinateur ou en éteignant le système) peut provoquer des erreurs de disque. Attendez toujours quelques secondes après que le voyant d'activité du disque s'est éteint pour être sûr que le travail du disque est bien terminé.

3. Lisez bien la documentation!

Bien des problèmes pourraient être évités si les utilisateurs lisaient et suivaient attentivement les instructions du matériel et du logiciel utilisés!

## ***Comment identifier et résoudre les problèmes***

Plusieurs types de problèmes peuvent se présenter lorsque vous travaillez avec votre système:

- Des problèmes de logiciel
- Des problèmes de démarrage
- Des problèmes de disques
- Des problèmes d'installation et de maintenance

### ***Problèmes de logiciel***

Ce chapitre est plus orienté sur les problèmes de matériel et leurs possibles solutions. Pour les informations concernant les problèmes de logiciel, reportez-vous à la documentation correspondante de l'Amiga.

Les problèmes de logiciel sont le plus souvent dûs aux causes suivantes:

- Les paramètres de Preferences correspondant à la langue, au pays et au type de clavier (configuration du clavier) n'ont pas encore été définis.
- Les paramètres de Preferences ne correspondent pas au matériel périphérique, comme par exemple le modem ou l'imprimante.
- Un nouveau logiciel a été mal installé.
- Les répertoires et les fichiers nécessaires ne se trouvent pas dans le volume d'initialisation.
- Les affectations de répertoire nécessaires n'ont pas été faites.
- Le fichier de la séquence de démarrage standard a été modifié.
- Des erreurs de disque ont eu lieu.

Les problèmes de ce genre font généralement apparaître des messages de requête ou d'erreur qui donnent une idée de l'origine du problème. Prenez note de cette information et consultez la documentation du logiciel de l'Amiga. Les manuels *Guide de l'utilisateur du Workbench* et *Guide de l'utilisateur des unités de disque dur Amiga* contiennent des informations sur l'installation du logiciel, les paramètres à utiliser et l'emploi de programmes qui peuvent aider à résoudre des problèmes de disque.

## **Problèmes de démarrage**

Les problèmes qui ont lieu lorsque vous démarrez le système depuis l'état de repos (système hors tension) sont ceux qui provoquent le plus grand nombre de confusions chez les nouveaux utilisateurs. Ils proviennent le plus souvent de simples erreurs dans la préparation du système. Des pannes réelles du matériel sont les moins fréquentes.

Si l'Amiga ne réagit pas lorsque vous le mettez sous tension, vérifiez les points suivants:

- La tension électrique du secteur alimentant l'Amiga est-elle correcte?
- La tension électrique du secteur alimentant le moniteur est-elle correcte?



- Le moniteur est-il connecté à l'Amiga?
- Le moniteur et l'Amiga sont-ils tous les deux sous tension?
- Si l'Amiga est branché à une rallonge multiple, celle-ci est-elle connectée au secteur et fonctionne-t-elle correctement?
- Le moniteur et le câble du moniteur fonctionnent-ils correctement?
- Le moniteur est-il d'un modèle pouvant visualiser la sortie vidéo de l'Amiga?
- Le moniteur est-il préparé pour le mode vidéo par défaut de l'Amiga?
- Le moniteur est-il bien connecté à l'unité centrale?

Reportez-vous, pour plus d'informations sur toutes ces questions élémentaires d'installation et de préparation, aux différentes sections du Chapitre 1. Voyez également les sections ScreenMode du manuel *Guide de l'utilisateur du Workbench de l'Amiga*, ainsi que le manuel de votre moniteur.

## **Problèmes de disques**

### **Systemes à disquettes**

Si l'Amiga démarre mais ne s'initialise pas, vérifiez les points suivants avant de penser à une panne du matériel:

- Avez-vous introduit une copie de votre disquette Workbench lorsque la séquence initiale d'animation l'a demandé?
- Avez-vous introduit correctement la disquette dans l'unité?
- La disquette Workbench que vous avez insérée est-elle une copie exacte de la disquette Workbench originale ou une disquette que vous savez être une disquette d'initialisation?

Si l'Amiga ne s'initialise pas à partir d'une disquette donnée, essayez d'autres disquettes d'initialisation. Vous devez pouvoir toujours utiliser la disquette Workbench originale, non modifiée, pour des situations comme celle-ci.

Si l'Amiga ne s'initialise à partir d'aucune disquette parmi celles que vous savez être de bonnes disquettes d'initialisation, il est alors probable que l'unité de disquettes soit défectueuse ou que l'ordinateur lui-même ait une panne de matériel.

### **Systemes à disque dur**

Si l'Amiga démarre mais ne s'initialise pas, vérifiez les points suivants avant de penser que l'ordinateur est en panne:

- Avez-vous une partition d'initialisation sur le disque dur du système?
- La partition à partir de laquelle vous voulez initialiser est-elle activée et a-t-elle une priorité d'initialisation sur d'autres unités ou partitions d'initialisation?
- La partition d'initialisation a-t-elle tous les répertoires et les fichiers dont elle a besoin?

Si vous n'arrivez pas à initialiser depuis le disque dur, essayez de le faire depuis une disquette. Si l'initialisation s'effectue normalement depuis la disquette, la préparation ou la configuration du disque dur, ou le disque dur lui-même peut être la cause du problème. Après avoir initialisé l'ordinateur depuis la disquette, vous pouvez essayer d'accéder au disque dur et de déterminer la cause de l'anomalie.

Les problèmes les plus courants qui peuvent se présenter sur une unité de disque dur sont les suivants:

- Un connecteur de câble-ruban n'est pas bien enfiché dans l'unité ou dans le(s) connecteur(s) de la carte-mère.
- Une unité n'est pas connectée au secteur ou l'unité d'alimentation est surchargée.
- L'identification d'une unité est incorrecte ou un cavalier de numéro d'unité est mal positionné.
- Un contrôleur d'unité n'est pas bien enfiché dans son slot.
- La chaîne des dispositifs ne se termine pas comme il se doit (unités SCSI).
- Une unité de disque dur tarde trop de temps pour atteindre sa vitesse normale.

- Une unité ou un contrôleur a une mauvaise version de mémoire ROM.
- Un câble-ruban d'unité est défectueux.
- Une unité est défectueuse.

La documentation que nous vous signalons ci-après peut vous aider dans la recherche de solutions à ces problèmes.

- Les sections sur l'utilisation des disques dans le manuel *Guide de l'utilisateur du Workbench*
- Le *Guide de l'utilisateur des unités de disque dur Amiga*
- Le manuel de l'utilisateur de l'unité.

## **Problèmes d'installation et de maintenance**

Les problèmes d'installation apparaissent le plus souvent après avoir ajouté une nouvelle unité ou un nouveau composant de matériel au système. Si, après avoir installé du matériel additionnel, vous avez un problème, retirez le nouveau composant et voyez si le problème a disparu. Si c'est le cas, vous savez que le problème réside dans ce nouvel élément ou dans son installation. Répétez l'installation en suivant attentivement les instructions du fabricant du matériel.

Si vous avez installé plusieurs dispositifs d'extension, le problème peut venir d'une interaction entre deux ou plusieurs éléments qui individuellement fonctionnent correctement. Essayez d'utiliser le système en combinant différemment les dispositifs d'extension de manière à isoler les composants qui provoquent cette situation. Si l'un des dispositifs requiert un logiciel propre, essayez différents paramètres de configuration.

### **Problèmes d'installation**

Si le problème est sans rapport avec le nouveau matériel lui-même, il peut s'agir d'un problème d'installation. Vérifiez alors que:

- Une carte placée dans le slot de l'UC est bien enfichée dans le connecteur.

- Une carte de matériel annexe placée dans le slot PCMCIA est bien enfichée dans le connecteur.
- Lorsque le système doit écrire sur une carte mémoire PCMCIA, celle-ci n'est pas protégée en écriture.
- Tous les cavaliers sont positionnés comme l'indique la documentation.
- Tous les périphériques ont bien été reconnectés à l'Amiga après l'installation.

**Problèmes de maintenance**

- Une unité de disquettes, un lecteur CD-ROM ou une unité à support amovible sont sales ou déréglés. Nettoyez le dispositif en cause en suivant attentivement les instructions du fabricant ou demandez une intervention du service technique ou du distributeur autorisé pour régler le dispositif en cause.
- La bille de la souris ou les rouleaux de la bille sont sales. Ouvrez l'orifice du logement de la bille, retirez la bille et nettoyez-la, ainsi que l'intérieur de l'orifice, à l'aide d'un tampon de coton.
- Les pattes des connecteurs sont sales ou tordues. Nettoyez-les et redressez-les avec soin.

**Problèmes de dépannage**

Si, après avoir essayé les solutions que nous avons présentées ici, vous avez encore un problème, il s'agit probablement d'une panne exigeant l'intervention d'un service spécialisé. Faites vérifier l'ordinateur par un distributeur Amiga, ou par un technicien expérimenté. Si le problème semble être dû à un matériel provenant d'un fournisseur indépendant, prenez contact avec celui-ci.

N'essayez pas de réparer vous-même une unité défectueuse ou fonctionnant mal, car vous pourriez provoquer d'autres problèmes et vous risquez de perdre ainsi la garantie de l'ordinateur.

## **Annexe A**

# ***Spécifications techniques***

---

<b>Fréquence de base</b>	NTSC: 14,32 MHz PAL: 14,19 MHz
<b>Processeur</b>	Microprocesseur Motorola 68EC020, monté en surface En option, unité à virgule flottante Motorola 68881/68882 montée en surface (installable seulement en usine)
<b>Circuits intégrés spécialisés</b>	Système coprocesseur multipuce AA (Alice, Lisa, Paula) pour vidéo, graphiques, son et DMA
<b>Autre mémoire (Fast)</b>	Extensible jusqu'à 4 Mo de RAM 32 bits dans le slot de l'UC, mémoire additionnelle de 4 Mo de 16 bits sur carte PCMCIA enfichable
<b>Mémoire graphique (Chip)</b>	1 Mo ou 2 Mo de RAM 32 bits; le deuxième méga-octet sur la carte-mère ou sur un module d'extension interne
<b>ROM</b>	512 Ko

<b>Interfaces externes</b>	Souris/manette de jeu (DB9 mâle, deux) Série (DB25 mâle, RS-232, compatible PC) Parallèle (DB25 femelle, compatible Centronics) Disquette (DB23 femelle, standard Amiga) Carte mémoire (PCMCIA 2.0 standard de 68 broches) RVB (DB23 mâle, RVB analogique / RVBI digital / SCART) Vidéo couleur composite (RCA, NTSC / PAL) Modulateur RF (RCA, NTSC / PAL) Audio stéréo (RCA, deux)
<b>Interfaces internes</b>	AT IDE (connecteur en tête de 40 broches) Bus local de l'UC (connecteur plat de 150 broches)
<b>Clavier</b>	Intégré, international, 96 touches (clavier configurable)
<b>Unités de disque internes</b>	Une unité de 3,5 pouces interne standard (880 ko maximum après formatage) Emplacements d'installation pour 1 unité de disque dur AT IDE de 2,5 pouces
<b>Unités de disque externes</b>	Maximum de 2 unités de disquettes compatibles Possibilité d'unités additionnelles au moyen de cartes PCMCIA enfichables
<b>Ecran vidéo</b>	<b>Type de sortie:</b> RVB, analogique et digital; couleur composite; modulé RF; entrelacé et non entrelacé; maximum de 8 bitplanes <b>Standards:</b> NTSC et PAL <b>Palette de couleurs:</b> 16,8 millions <b>Fréquence de balayage horizontal*:</b> 15,6 KHz - 31,4 KHz <b>Fréquence de balayage vertical*:</b> 50 Hz - 73 Hz



<b>Son</b>	4 voies indépendantes configurées comme 2 canaux stéréo
<b>Horloge/ calendrier</b>	En option, protégé par batterie
<b>Unité d'alimentation</b>	23 watts, avec commutateur
<b>Conditions ambiantes</b>	En fonctionnement: 0 - 45°C (32 - 113°F) En dépôt/transport: 0 - 60°C (32 - 140°F)

\* Reportez-vous à l'écran Mode Properties dans l'éditeur ScreenMode Preferences pour connaître les valeurs exactes des fréquences de balayage correspondant à un mode de visualisation donné. Comparez les fréquences de balayage des modes que vous désirez utiliser avec les spécifications de votre moniteur afin de connaître la compatibilité de celui-ci.

## ***Annexe B***

# ***Affectations des broches des connecteurs d'entrée/sortie***

---

Cette section contient les listes des affectations des broches (brochage) des connecteurs d'entrée/sortie de l'Amiga. Il s'agit d'une information technique destinée uniquement aux personnes qui doivent effectuer des connexions de périphériques externes particuliers à l'Amiga. Ces renseignements ne vous sont d'aucune utilité si vous utilisez les câbles et les périphériques qui ont été spécialement conçus pour l'Amiga.

**Attention** Certaines broches des connecteurs de l'Amiga fournissent des sorties d'alimentation et des signaux non standards. Si vous utilisez des câbles dont le schéma électrique ne correspond pas à l'Amiga, vous risquez d'endommager le système et les équipements qui lui sont connectés.

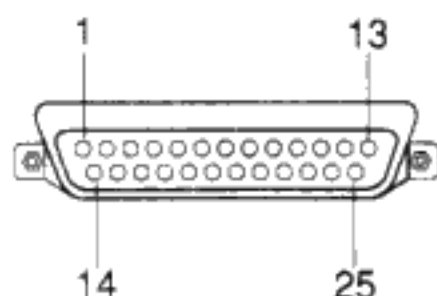
Les descriptions qui sont données dans les pages suivantes comprennent des notes d'avertissement pour chaque connecteur. Pour plus de détails sur la connexion des périphériques, demandez conseil à votre distributeur ou au service technique Amiga.

**Remarque** Dans les descriptions qui suivent, le symbole "/" placé devant le nom d'un signal (par exemple, /**STROBE**) indique qu'il est au niveau bas lorsqu'il est activé.

Les indications de la colonne E/S (Entrée/Sortie) signifient: E, entrée; S, sortie; CO, Collecteur ouvert.

## Port SERIE

**Type de connecteur: DB25 mâle**



Dans le tableau suivant, la deuxième colonne indique les affectations des broches de l'Amiga; les deux colonnes suivantes contiennent les affectations des broches correspondant à d'autres connexions employées couramment; l'information de ces deux colonnes n'est incluse ici qu'à titre de comparaison.

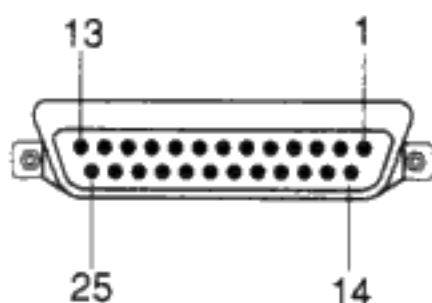
**Attention** Les broches 9 et 10 du connecteur série de l'Amiga sont utilisées pour une alimentation externe. Connectez ces broches **UNIQUEMENT** si elles doivent alimenter un périphérique externe. Le tableau indique la tension électrique de chacune de ces deux bornes.

La broche 7 représente la masse du système. Ne la connectez pas au signal SHIELD (masse du blindage) de la broche 1.

Broche	Amiga	RS232	HAYES	E/S	Description
1	SHIELD	GND	GND	--	Masse du blindage
2	TXD	TXD	TXD	S	Emission des données
3	RXD	RXD	RXD	E	Réception des données
4	RTS	RTS	--	S	Demande pour émettre
5	CTS	CTS	CTS	E	Prêt à émettre
6	DSR	DSR	DSR	E	Données prêtes
7	GND	GND	GND	--	Masse du système
8	CD	CD	DCD	E	Détection de porteuse
9	+12V	--	--	--	+12 Volts continu (20 mA maximum)
10	-12V	--	--	--	-12 Volts continu (20 mA maximum)
11	AUDO	--	--	S	Sortie audio Amiga (gauche)
12	n/c	S.SD	SI	--	Indication de vitesse
13	n/c	S.CTS	--	--	
14	n/c	S.TXD	--	--	
15	n/c	TXC	--	--	
16	n/c	S.RXD	--	--	
17	n/c	RXC	--	--	
18	AUDI	--	--	E	Entrée audio Amiga (droite)
19	n/c	S.RTS	--	--	
20	DTR	DTR	DTR	S	Terminal de données prêt
21	n/c	SQD	--	--	
22	RI	RI	RI	E	Indicateur d'appel
23	n/c	SS	--	--	
24	n/c	TXC1	--	--	
25	n/c	--	--	--	

## Port PARALLELE

Type de connecteur: DB25 femelle



**Attention** La broche 14 du connecteur parallèle de l'Amiga fournit la tension +5 volts. Connectez cette broche **UNIQUEMENT** si cette tension est nécessaire pour un périphérique externe. **NE JAMAIS** connecter cette broche à la sortie d'un périphérique externe ou au signal de masse.

Les broches 17-25 correspondent à des signaux de masse. **NE JAMAIS** les connecter directement à un blindage.

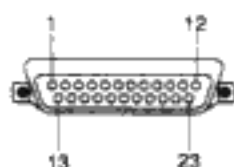
---

<b>Broche</b>	<b>Nom</b>	<b>E/S</b>	<b>Description</b>
1	/STROBE	S	Strobe
2	D0	E/S	Bit de donnée 0 (LSB)
3	D1	E/S	Bit de donnée 1
4	D2	E/S	Bit de donnée 2
5	D3	E/S	Bit de donnée 3
6	D4	E/S	Bit de donnée 4
7	D5	E/S	Bit de donnée 5
8	D6	E/S	Bit de donnée 6
9	D7	E/S	Bit de donnée 7 (MSB)
10	/ACK	E	Accusé de réception
11	BUSY	E/S	Occupé
12	POUT	E/S	Fin de papier
13	SEL	E/S	Sélection
14	+5V PULLUP	--	+5 Volts continu (10 mA)
15	n/c	--	
16	/RESET	S	Remise à zéro
17	GND	--	Masse
18	GND	--	Masse
19	GND	--	Masse
20	GND	--	Masse
21	GND	--	Masse
22	GND	--	Masse
23	GND	--	Masse
24	GND	--	Masse
25	GND	--	Masse



## Port VIDEO

**Type de connecteur: DB23 mâle**



**Attention** Les broches 21, 22 et 23 du connecteur du moniteur RVB sont utilisées pour l'alimentation électrique externe. Connectez ces broches **UNIQUEMENT** si elles doivent alimenter un périphérique externe.

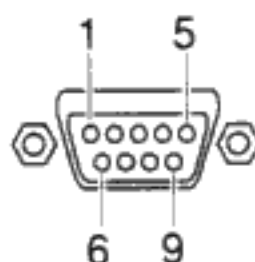
Les broches 16-20 sont utilisées pour le signal de masse. **NE PAS** les connecter à la broche 13.

---

<b>Broche</b>	<b>Nom</b>	<b>E/S</b>	<b>Description</b>
1	/XCLK	E	Horloge externe
2	/XCLKEN	E	Horloge externe activée (47 Ohm)
3	RED	S	Rouge analogique (75 Ohm)
4	GREEN	S	Vert analogique (75 Ohm)
5	BLUE	S	Bleu analogique (75 Ohm)
6	DI	S	Intensité numérique (47 Ohm)
7	DB	S	Bleu numérique (47 Ohm)
8	DG	S	Vert numérique (47 Ohm)
9	DR	S	Rouge numérique (47 Ohm)
10	/CSYNC	S	Synchronisation composite (47 Ohm)
11	/HSYNC	S	Synchronisation horizontale (47 Ohm)
12	/VSYNC	S	Synchronisation verticale (47 Ohm)
13	GNDRTN	--	Retour pour /XCLKEN (masse numérique)
14	/PIXELSW	S	Overlay Genlock (47 Ohm)
15	/C1	S	Clock Out (47 Ohm)
16	GND	--	Masse vidéo
17	GND	--	Masse vidéo
18	GND	--	Masse vidéo
19	GND	--	Masse vidéo
20	GND	--	Masse vidéo
21	-12V	--	-12 Volts continu (10 mA)
22	+12V	--	+12 Volts continu (100 mA)
23	+5V	--	+5 Volts continu (100 mA)

## Ports de la SOURIS

Type de connecteur: DB9 mâle



Si vous utilisez une souris pour contrôler le Workbench, vous devez la relier au port MOUSE (connecteur n°1). Vous pouvez connecter des manettes de jeu, des crayons lumineux et d'autres contrôleurs à ces connecteurs.

**Attention** La broche 7 de chacun de ces connecteurs fournit la tension +5 volts continu (50 mA). Connectez cette broche **UNIQUEMENT** si cette tension est nécessaire pour un périphérique externe.

Broche	Souris / Boule de commande	Crayon lumineux	Manette de jeu digitale	Manette de jeu propor- tionnelle	E/S
1	Impulsion V	n/c	/Avant	Bouton 3*	I
2	Impulsion H	n/c	/Arrière	n/c	I
3	Impulsion VQ	n/c	/Gauche	Bouton 1	I
4	Impulsion HQ	n/c	/Droite	Bouton 2	I
5	Bouton 3 (M)*	Pen Press	n/c	PotX	I**

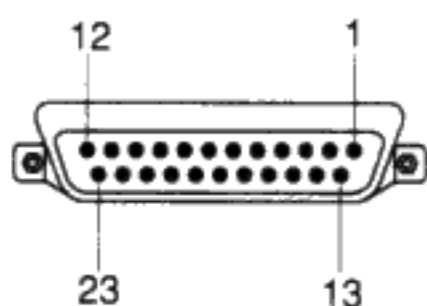
Broche	Souris / Boule de commande	Crayon lumineux	Manette de jeu digitale	Manette de jeu propor- tionnelle	E/S
6	Bouton 1 (G)	/Déclen- chement du faisceau	/Bouton 1	n/c	I**
7	+5V	+5V	+5V	+5V	--
8	masse	masse	masse	masse	--
9	Bouton 2 (R)	Bouton 2*	Bouton 2*	PotY	I**

\*Ces boutons sont facultatifs.

\*\*Ces broches peuvent également être configurées comme sorties.

## **Port D'UNITÉ DE DISQUE (disquette)**

**Type de connecteur: DB23 femelle (externe)**



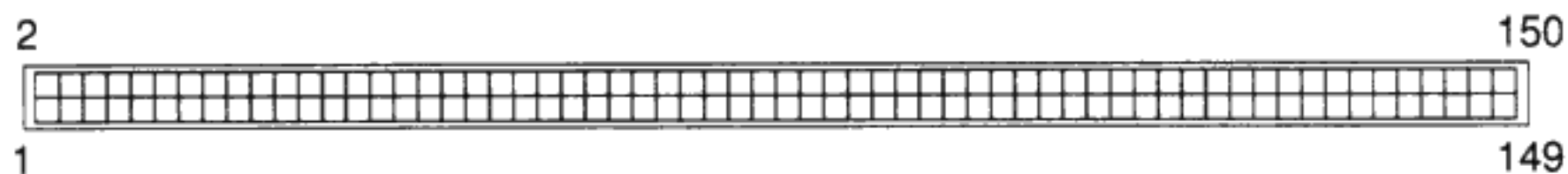
Broche	Nom	E/S	Description
1	/RDY	E/S	Disque prêt
2	/DKRD	E	Lecture des données du disque
3-7	masse	--	Masse
8	/MTRXD	CO*	Contrôle du moteur du disque
9	/SEL2	CO*	Sélection unité 2
10	/DRES	CO*	Remise à zéro du disque
11	/CHNG	E/S	Disque retiré de l'unité--Latched Low

Broche	Nom	E/S	Description
12	+5V	--	+5 Volts continu (250 mA maximum)
13	/SIDE	S	Sélection face du disque--0=supérieure, 1=inférieure
14	/WPRO	E/S	Disque protégé en écriture
15	/TK0	E/S	Position de la tête sur la piste 0
16	/DKWE	CO*	Ecriture autorisée
17	/DKWD	CO*	Disque en écriture
18	/STEP	CO*	Action sur la tête--impulsion, en bas, en haut
19	DIR	CO*	Sélection direction de la tête--0=intérieur, 1=extérieur
20	/SEL3	CO*	Sélection unité 3
21	/SEL1	CO*	Sélection unité 1
22	/INDEX	E/S	Impulsion index du disque
23	+12V	--	+12 Volts continu (160 mA max.)

\*OC=collecteur ouvert

## Slot de l'UC

**Type de connecteur: extra-plat mâle à 150 broches**



Bro- che	Nom	Bro- che	Nom	Bro- che	Nom	Bro- che	Nom
1	réservé	21	A15	41	D31	61	D15
2	réservé	22	A14	42	D30	62	D14
3	réservé	23	A13	43	D29	63	D13

Bro- che	Nom	Bro- che	Nom	Bro- che	Nom	Bro- che	Nom
4	réservé	24	A12	44	D28	64	D12
5	réservé	25	A11	45	D27	65	D11
6	réservé	26	A10	46	D26	66	D10
7	réservé	27	A9	47	D25	67	D9
8	réservé	28	A8	48	D24	68	D8
9	masse	29	masse	49	masse	69	masse
10	+5V cont.	30	+5V cont.	50	+5V cont.	70	+5V cont.
11	A23	31	A7	51	D23	71	D7
12	A22	32	A6	52	D22	72	D6
13	A21	33	A5	53	D21	73	D5
14	A20	34	A4	54	D20	74	D4
15	A19	35	A3	55	D19	75	D3
16	A18	36	A2	56	D18	76	D2
17	A17	37	A1	57	D17	77	D1
18	A16	38	A0	58	D16	78	D0
19	masse	39	masse	59	masse	79	masse
20	+5V cont.	40	+5V cont.	60	+5V cont.	80	+5V cont.



Bro- che	Nom	Bro- che	Nom	Bro- che	Nom
81	/IPL2	106	/RMC	131	/OE
82	/IPL1	107	réservé	132	/WE
83	/IPL0	108	réservé	133	/OVR
84	réservé	109	réservé	134	XRDY
85	/RST	110	réservé	135	/ZORRO
86	/HLT	111	/BR	136	/WIDE
87	réservé	112	/BG	137	/INT2
88	réservé	113	réservé	138	/INT6
89	SIZE1	114	/BOSS	139	masse
90	SIZE0	115	/FPUCS	140	+5V cont.
91	/AS	116	/FPUSENSE	141	SYSTEM1 (masse)
92	/DS	117	CCKA	142	SYSTEM0 (masse)
93	R/W	118	/RESET	143	/xRxD
94	/BERR	119	masse	144	/xTxD
95	réservé	120	+5V cont.	145	/CONFIG OUT
96	/AVEC	121	/NETCS	146	Masse AUDIO
97	/DSACK1	122	/SPARECS	147	AUDIO gauche
98	/DSACK2	123	/RTCCS	148	AUDIO droite
99	CPUCLKA	124	/FLASH	149	+12V cont.
100	E Clock	125	/REG	150	-12V cont.
101	masse	126	/CCENA		
102	+5V cont.	127	/WAIT		
103	FC2	128	/KBRESET		
104	FC1	129	/IORD		
105	FC0	130	/IOWR		

## **Annexe C**

# ***Utilisation des disquettes***

---

Les disquettes sont un type de support d'enregistrement magnétique amovible que l'on utilise pour:

- transférer des informations d'un ordinateur à un autre,
- installer des logiciels sur une unité de disque dur du système,
- effectuer des copies de sauvegarde du logiciel et des données.

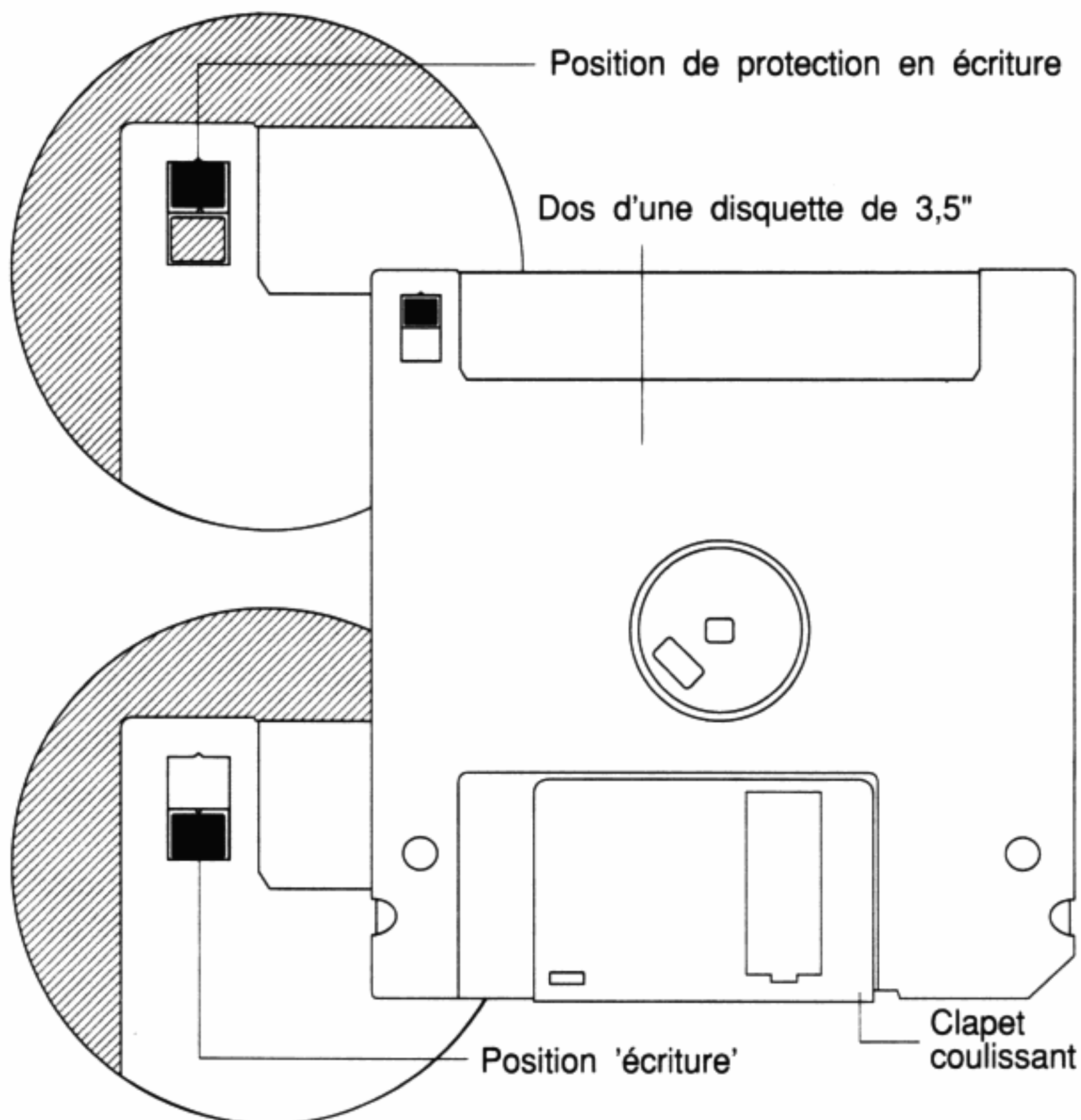
Lorsque vous introduisez une disquette dans l'unité du système, vous pouvez lire les informations qu'elle contient ou y enregistrer de nouvelles données.

## ***Disquettes de 3,5 pouces***

Votre ordinateur vous a été livré équipé d'une unité de disquettes de 3,5 pouces. Vous pouvez utiliser avec cette unité des disquettes standards à double densité (capacité de stockage de 880 ko).

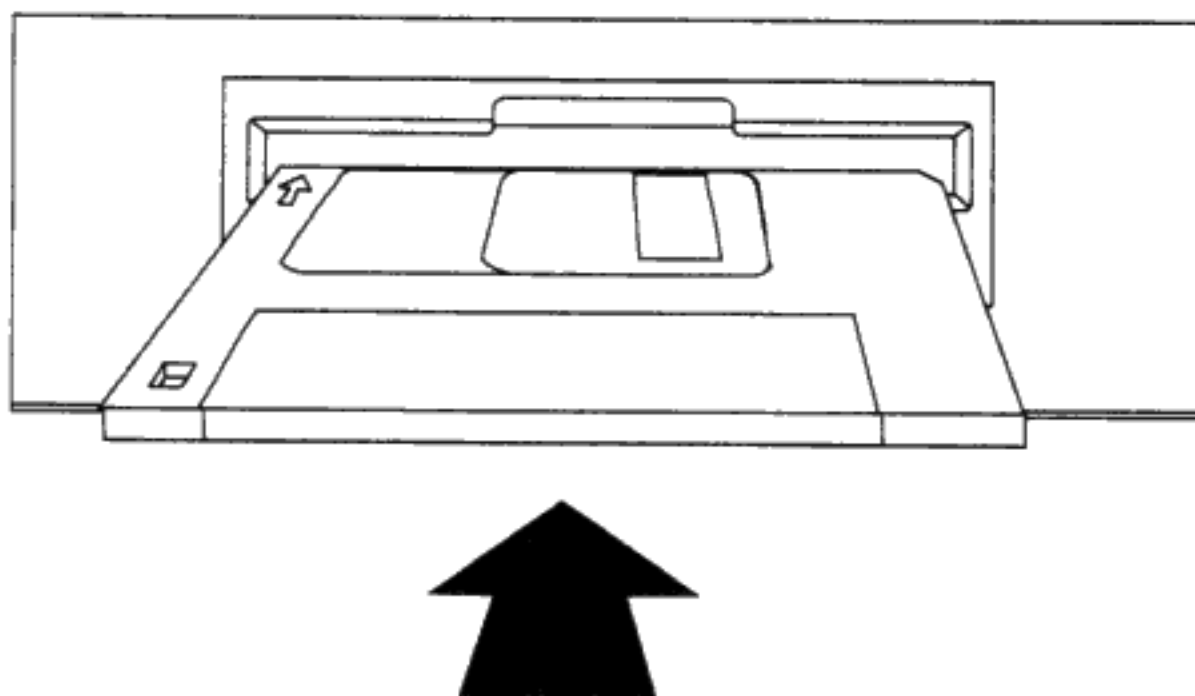
La figure C-1 montre une disquette. Les disquettes à double densité ont une encoche d'interdiction d'écriture à l'un des coins.

Pour protéger en écriture une disquette, faites glisser l'encoche d'interdiction d'écriture pour que l'orifice soit à découvert.



**Figure C-1. Disquette à haute densité**

La figure C-2 montre comment introduire une disquette dans l'unité. Lorsque vous enfoncez la disquette entièrement dans celle-ci, elle s'emboîte en faisant un déclic. Pour libérer la disquette, appuyez sur le bouton d'éjection situé à droite de la fente d'introduction des disquettes.



**Figure C-2. Introduction d'une disquette**

## **Recommandations pour l'utilisation des disquettes**

- Très important: ne jamais retirer une disquette de son unité alors qu'elle est en cours de travail. Attendez toujours un moment après que le voyant de l'unité s'est éteint avant d'enlever la disquette, de réinitialiser le système ou de l'éteindre, car l'unité continue quelquefois d'être active quelques secondes après que le voyant s'est éteint.

Des erreurs de disque peuvent être dues à une interruption de l'activité de l'unité. Ces erreurs peuvent souvent se réparer en ayant recours à un utilitaire de récupération de disque. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation du logiciel de l'Amiga.

- Faites des copies (disques de travail) des disquettes importantes. Travailler avec les copies et gardez les disquettes originales en lieu sûr pour les utiliser de nouveau si les copies devenaient inutilisables. Reportez-vous à la documentation du logiciel de l'Amiga pour les instructions concernant la copie de disquettes.
- Faites attention de ne toucher ni rayer la partie sensible de la surface de la disquette, ni qu'elle ne prenne de poussière ou d'humidité.

- Gardez les disquettes à une température comprise entre 10° et 50° C.
- Gardez les disquettes loin des dispositifs ayant des champs magnétiques forts, tels qu'un téléviseur, un moteur électrique, un haut-parleur, etc.
- Une disquette doit être formatée avant de l'utiliser pour enregistrer des données. Avant de procéder au formatage d'une disquette, soyez certain qu'elle ne contient aucune donnée importante, car le formatage détruit toutes les données éventuellement enregistrées sur la disquette.

Les disquettes peuvent se formater au moyen de OFS, le premier système de fichiers de l'Amiga, de FFS (Fast File System) ou du système CrossDOS compatible MS-DOS. Vous pouvez également formater les disquettes (uniquement dans le cas de FFS et OFS) en utilisant une option de cache pour avoir des temps de réponse plus courts lors de l'ouverture des fenêtres de disques et de la lecture des répertoires de disque. Cette option diminue légèrement l'espace disponible sur le disque.

Vous disposez donc des options suivantes pour le formatage des disquettes dans l'unité de disquettes Amiga:

**Tableau C-1. Options de formatage des disquettes**

<b>Système de fichiers Amiga</b>	<b>Capacité approximative après formatage</b>
OFS	837 ko
FFS	879 ko
DC-OFS	837 ko
DC-FFS	879 ko
CrossDOS	720 ko

**Remarque** Les disquettes formatées avec l'option cache ne peuvent être lues par des Amiga ayant des versions de logiciel antérieures. Ne formatez pas une disquette avec cette option si vous pensez l'utiliser pour transférer des fichiers sur un Amiga avec un logiciel de version 2 ou antérieure.

De la même façon, n'essayez pas d'employer d'utilitaires standards de réparation de disque avec des disquettes de ce type. Les utilitaires de disque qui ont été développés sans la caractéristique de la fonction cache ne reconnaîtront pas bien les nouveaux formats de disque, ce qui risque d'endommager les données.

## Annexe D

# Jeu de caractères Amiga

L'Amiga utilise le jeu de caractères 8 bits ECMA-94 Latin 1 International. Les tables ci-dessous contiennent les caractères imprimables, minuscules et majuscules, par code de caractère.

*Table D-1. Jeu de caractères Amiga (minuscules)*

Code	Code	Code	Code	Code	Code
32 sp	48 0	64 @	80 P	96 `	112 p
33 !	49 1	65 A	81 Q	97 a	113 q
34 "	50 2	66 B	82 R	98 b	114 r
35 #	51 3	67 C	83 S	99 c	115 s
36 \$	52 4	68 D	84 T	100 d	116 t
37 %	53 5	69 E	85 U	101 e	117 u
38 &	54 6	70 F	86 V	102 f	118 v
39 '	55 7	71 G	87 W	103 g	119 w
40 (	56 8	72 H	88 X	104 h	120 x
41 )	57 9	73 I	89 Y	105 i	121 y
42 *	58 :	74 J	90 Z	106 j	122 z
43 +	59 ;	75 K	91 [	107 k	123 {
44 ,	60 <	76 L	92 \	108 l	124
45 -	61 =	77 M	93 ]	109 m	125 }
46 .	62 >	78 N	94 ^	110 n	126 ~
47 /	63 ?	79 O	95 _	111 o	



Table D-2. Jeu de caractères Amiga (majuscules)

Code	Code	Code	Code	Code	Code
160 sp	176 °	192 À	208 Đ	224 à	240 ð
161 ¡	177 ±	193 Á	209 Ñ	225 á	241 ñ
162 ¢	178 ²	194 Â	210 Ò	226 â	242 ò
163 £	179 ³	195 Ã	211 Ó	227 ã	243 ó
164 ¤	180 ´	196 Ä	212 Ô	228 ä	244 ô
165 ¥	181 µ	197 Å	213 Õ	229 å	245 õ
166 ¦	182 ¶	198 Æ	214 Ö	230 æ	246 ö
167 §	183 ·	199 Ç	215 ×	231 ç	247 ÷
168 ¨	184 ¸	200 È	216 Ø	232 è	248 ø
169 ©	185 ¹	201 É	217 Ù	233 é	249 ù
170 ª	186 º	202 Ê	218 Ú	234 ê	250 ú
171 «	187 »	203 Ë	219 Û	235 ë	251 û
172 ¬	188 ¼	204 Ì	220 Ü	236 ì	252 ü
173 -	189 ½	205 Í	221 Ý	237 í	253 ý
174 ®	190 ¾	206 Î	222 Þ	238 î	254 þ
175 ¯	191 ¿	207 Ï	223 ß	239 ï	255 ÿ

# *Index*

---

## **6**

68030, 3-2  
68EC020, A-1

## **A**

abréviations cellules, 2-6  
abréviations clavier, 2-6; 2-7  
abréviations menus, 2-7  
accès à distance, 2-3  
accès à un réseau, 2-3  
adaptateur  
    23/15 broches, 1-7  
    graphique, 1-7  
    SCART, 1-8  
adaptateur 75 à 300 ohms, 1-8  
adaptateur SCSI, 3-2; 4-5  
adaptateur Y, 1-12  
affectations, 5-3  
attendre avant de remettre sous  
tension, 2-4  
autre mémoire, 4-4; A-1  
autre RAM, 3-1

## **B**

backspace, 2-8  
balayage horizontal, A-2  
balayage vertical, A-2  
bitplanes, A-2  
boîte de commutation, 1-8  
bouton d'éjection, 1-4  
branchement, 1-14  
branchement sur le secteur, 1-7  
brochage, B-1

## **C**

câble du moniteur, 5-4  
câble-ruban, 5-5  
Caps Lock, 2-7  
caractéristiques électriques, 1-1  
carte annexe PCMCIA, 5-7  
carte de mémoire, 3-2; 4-2  
carte disque, 4-4  
carte enfichable, 5-1  
carte enfichable d'UC, 3-2  
carte enfichable PCMCIA, 3-2; 4-2  
carte mère, 1-2  
carte ROM, 4-4  
carte, protection en écriture, 4-5  
cartes accélératrices, 3-2

## ***Index-2***

---

cartes disque, 5-2  
cavalier, numéro  
d'unité/identification, 5-5  
cellules de texte, 2-8  
circuits intégrés CI, 3-1; 3-4  
clavier, 2-3; 2-4; 5-3; A-2  
clavier machine à écrire, 2-5  
claviers internationaux, 2-5  
combinaisons de touches, 2-5; 2-11  
commutateur PAL Audio, 1-11  
commutateur, protection en écriture, 4-3  
compatibilité des moniteurs, 1-7  
configuration de clavier, 2-5  
configuration du clavier, 2-5; 5-3  
connecteur de type VGA, 1-7  
connecteur F, 1-8  
connecteurs, 1-2; B-1  
connecteurs externes, 1-5; 5-1  
connexion, 1-2  
connexion au secteur, 5-5  
connexion audio, 1-12  
connexion d'unités externes de disquettes, 1-13  
connexion d'unités série, 1-13; 1-14  
connexion de dispositifs externes  
  moniteur, 1-6  
  souris, 1-6  
connexion, imprimante, 1-13  
connexion, imprimante série, 1-14  
connexion, interface MIDI, 1-14  
connexion, modem, 1-14  
contrôleur d'unité, 5-5  
copies de sauvegarde, 2-3  
crayon lumineux, 1-14  
CrossDOS, C-4  
Ctrl, 2-6  
 curseur, 2-8; 2-9; 2-10; 2-11

## **D**

déconnexion, 1-2  
Del, 2-9  
DF0:, 2-1  
DF1:/DF2:, 1-13  
dispositif CD-ROM, 3-2  
disque dur, 2-1; 3-2; A-2  
disques de sauvegarde, C-1  
disques durs, 5-2  
disquette d'initialisation, 2-1  
disquette de programme d'application, 2-1  
disquette Workbench, 2-1; 5-4  
disquettes, 5-2; C-1  
disquettes d'initialisation, 5-4  
documentation, 5-2

## **E**

ensemble de puces AA, A-1  
Enter, 2-7; 2-9  
entrée composite, 1-9  
erreurs de disque, 4-5; 5-3; C-3  
Esc, 2-8

## **É**

écran Workbench, 2-2; 4-4  
éditeurs Preferences, 2-3  
électricité statique, 3-4  
émulateurs PC, 3-2  
équipement audio, 1-13  
équivalences sur le clavier, 2-10  
éviter les problèmes, 5-1

## **F**

fentes de ventilation, 1-1  
FFS, C-4  
fin de circuit, SCSI, 5-5  
formatage des disquettes, C-4  
fréquence de balayage horizontal,  
1-7  
fréquence de base, A-1

## **G**

garantie, 5-7  
guide de l'utilisateur des unités de  
disque dur Amiga, 5-3; 5-6  
guide de l'utilisateur du  
Workbench, 2-3; 2-7; 4-3; 5-3; 5-6

## **H**

Help, 2-10  
Home, 2-9  
horloge/calendrier, 3-1; A-3

## **I**

IDE, 3-2; A-2  
imprimante, 5-3  
initialisation, 1-15; 2-1; 5-4  
insertion, carte PCMCIA, 4-2  
installation des options, 3-3  
installation du logiciel, 5-3  
installation du matériel, 5-6  
interférence électrique, 1-2  
interrupteur d'alimentation, 2-3

interrupteur de mise sous tension,  
1-15  
interruption de l'activité d'un  
disque, 5-2

## **J**

jack COMP (composite), A-2  
jacks audio, A-2

## **L**

l'unité d'alimentation, 5-5  
langue  
    prédisposition, 2-3  
lecteur CD-ROM, 5-7  
logiciel  
    installation, 2-3; 3-3

## **M**

magnétoscope, 1-8  
manette de jeu, connexion, 1-14  
matériel annexe PCMCIA, 5-2  
matériel d'emballage de la souris,  
1-6  
matériel de réseau, 3-2; 4-4; 4-5  
matériel en option, 1-7  
mémoire, 3-1  
mémoire Fast, 4-4  
mémoire graphique, A-1  
messages de requête, 5-3  
microprocesseur, 3-1; A-1  
mise hors tension de l'Amiga, 2-3  
mode vidéo, par défaut, 5-4  
modem, 3-2; 4-4; 5-3  
modes désentrelacés, 1-7

## ***Index-4***

---

moniteur, 2-3; 5-4  
    composite, 1-8  
    haut-parleurs, 1-12  
    RVB, 1-7  
moniteur à 15 KHz, 1-7  
moniteur composite, 1-8  
moniteur multifréquence, 1-7  
moniteur RVB, 1-7  
moniteur RVB analogique, 1-7  
moniteur VGA/SVGA, 1-7  
monophonique  
    moniteur, 1-12  
MS-DOS, 2-9; C-4  
multifréquence  
    moniteur, 1-7  
multitâche, 4-4

## **N**

nettoyage de la souris, 5-7  
niveau bas, B-2  
normes électriques, 1-15  
NTSC, 1-6; 1-8; A-2

## **O**

OFS, C-4  
option de cache, C-4  
options d'extension, 3-1

## **P**

PAL, 1-6; 1-10; A-2  
palette, A-2  
panneau supérieur, 1-3  
pannes du matériel, 5-3  
paramètres de la langue, 5-3

partition d'initialisation, 5-5  
pattes des connecteurs, 5-7  
pavé numérique, 2-8  
PCMCIA, 4-1  
périphériques, 1-2; 1-14; 2-3; 3-3;  
5-7; B-1  
PgDn, 2-9  
pile, carte mémoire, 4-3  
port D'UNITÉ DE DISQUETTE, B-9  
port DISK DRIVE, 1-13  
port DISQUETTE, A-2  
port MOUSE, 1-6  
port PARALLELE, 1-13; A-2; B-4  
port SERIAL, 1-14  
port SERIE, A-2; B-2  
port SOURIS, A-2; B-8  
port VIDEO, 1-6; 1-11; A-2  
preferences, 5-3  
priorité d'initialisation, 5-5  
prise jack (composite) COMP., 1-6  
prise jack EXTERNAL VIDEO, 1-8  
prise jack RCA, 1-8; 1-12  
prise jack RF MODULATOR, 1-6;  
1-9; 1-10  
prise jack VIDEO IN, 1-8  
prise secteur, 1-15  
prises audio, 1-12  
prises électriques multiples, 1-1  
prises jack audio, 1-11  
prises jack RCA, 1-12  
problèmes, 5-1  
problèmes de démarrage, 5-3  
problèmes de logiciel, 5-3  
puces spécialisées, A-1

## **R**

rallonge électrique, 5-4  
RAM, 3-1; 3-2; 4-3  
RAM graphique, 3-1  
réinitialisation, 4-5; C-3  
réinitialiser, 2-3; 5-2

répétition des touches, 2-5  
résolution des problèmes, 5-1  
retour, 2-7; 2-9  
ROM, A-1  
RVB, analogique, A-2

## **S**

sauvegarder les travaux, 2-3  
scanneur, 1-13  
SCART, 1-6; 1-8; 1-10; 1-11  
ScreenMode, 5-4  
secteur, 3-3  
sélecteur de chaînes, 1-10  
séquence de démarrage, 5-3  
Shell, 4-4  
slot carte crédit, A-2  
slot de l'UC, A-2; B-10  
slot de la carte PCMCIA, 1-4  
slot PCMCIA, 3-2; A-2  
souris, 1-6; 2-10; 3-3; 5-1; 5-7  
stéréo  
    moniteur, 1-12  
systèmes à disque dur, 5-5  
systèmes à disquettes, 2-1; 5-4

## **T**

Tab, 2-8  
tapis pour souris, 1-6  
tension électrique, 1-1; 5-3  
tester les dispositifs d'extension, 3-3  
touche Amiga droite, 2-7  
touche Amiga gauche, 2-6  
touches à symboles, 2-8  
touches Alt, 2-6; 2-11  
touches Amiga, 2-11  
touches de complément, 2-5; 2-10

touches de déplacement du  
    curseur, 2-10  
touches de fonction, 2-9  
touches de la souris, 2-11  
touches du curseur, 2-11  
touches Shift, 2-6; 2-7; 2-11  
touches spéciales, 2-5; 2-7  
touches redéfinition, 2-5  
transfert de fichiers, C-5

## **U**

unité à support amovible, 5-7  
unité centrale, 1-1; 5-4  
unité d'alimentation, 1-15; A-3  
unité de bande magnétique, 3-2  
unité de disquettes, 2-3; 5-7; A-2;  
    C-1  
unité principale, 1-3  
utilitaires de disque, C-5

## **V**

verrouillage des majuscules, 2-7  
version de mémoire ROM, 5-6  
vis de réglage vidéo, 1-11  
volume d'initialisation, 5-3  
voyant de l'unité, C-3  
voyant de mise sous tension, 1-3  
voyants d'activité des disques, 1-3;  
    2-3; 5-2

## **W**

Workbench, 4-4; B-8

**Notes:**



AMIGA



 Commodore