

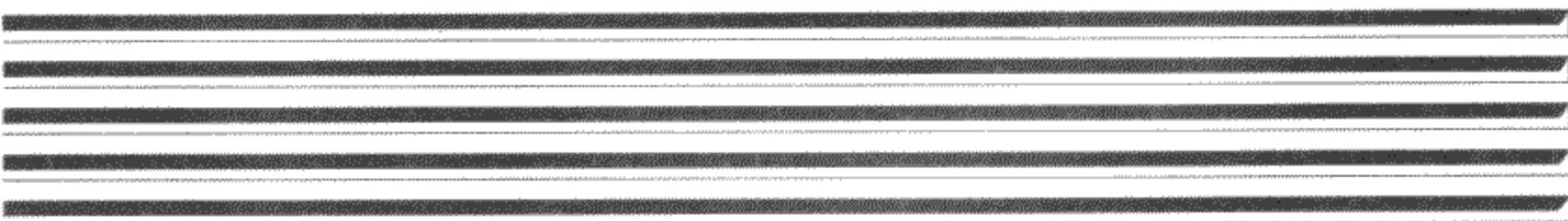
Introduction au
AMIGA 600



Commodore®



Introduction au
AMIGA 600



Commodore®

PREMIERE IMPRESSION NOVEMBRE 1991

Copyright © 1991 Commodore-Amiga Incorporated. Tous droits réservés. Il est interdit de copier, photocopier, reproduire, traduire ou réduire, en tout ou partie ce document, par n'importe quel moyen électronique ou sous quelque forme pouvant être lue par une machine, sans le consentement écrit préalable de Commodore.

Commodore et le logo Commodore sont des marques déposées de Commodore Electronics Limited, aux Etats-Unis et dans beaucoup d'autres pays. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga. CDTV, CDTV/P, AmigaDOS, Amiga 600 et Workbench sont des marques déposées de Commodore-Amiga, aux Etats-Unis et dans beaucoup d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Aucun des éléments contenus dans ce document ne peut donner lieu à des responsabilités ni à des garanties, quelles qu'elles soient, expressees ou implicites, se rapportant aux produits décrits dans le présent manuel. De plus, Commodore décline toute responsabilité quant à la validité des informations fournies dans le présent manuel, par la société elle-même ou par des sociétés indépendantes. EN AUCUN CAS, COMMODORE NE POURRA ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES, DIRECTS, INDIRECTS, SECONDAIRES OU ACCESSOIRES, RESULTANT DE TOUT DEFAT DANS CETTE DOCUMENTATION, ET CE MEME SI COMMODORE A ETE INFORMEE DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE TELLES GARANTIES OU DOMMAGES, AINSI LES EXCLUSIONS OU LIMITATIONS CI-DESSUS NE SONT PAS VALABLES.

Les informations présentées dans ce document sont susceptibles d'être modifiées sans notification préalable et elles n'engagent nullement Commodore.

Numero d'article: 368 437-01

92 93 2 3 4 1 2 3 4 B

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 les périphériques ou les équipements optionnels, y compris ceux provenant d'une tierce partie, doit être assurée par un service après-ventes 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.

Sommaire

1.	Guide d'installation	1 – 1
1.1	Avant de commencer	1 – 1
1.2	Choix d'un emplacement pour l'ordinateur	1 – 1
1.3	Conditions requises pour l'alimentation électrique	1 – 1
1.4	Arrière de l'ordinateur	1 – 2
1.5	Partie supérieure de l'ordinateur	1 – 3
1.6	Côté droit de l'ordinateur	1 – 4
1.7	Côté gauche de l'ordinateur	1 – 4
1.8	Arrière de l'ordinateur	1 – 5
1.9	Connexion de l'équipement de base	1 – 6
1.9.1	Connexion de la souris	1 – 6
1.9.2	Connexion de l'alimentation	1 – 7
1.10	Connexion d'un dispositif de visualisation	1 – 7
1.10.1	Types de moniteurs que vous pouvez employer	1 – 8
1.10.2	Connexion du moniteur	1 – 8
1.10.3	Moniteur RVB	1 – 8
1.10.4	Moniteur multifréquence	1 – 9
1.10.5	Moniteur couleur composite	1 – 9
1.10.6	Connexion à un téléviseur PAL	1 – 10
1.11	Connexions du système audio	1 – 11
1.11.1	Connexions audio sur des moniteurs et des téléviseurs de type moniteur	1 – 11
1.11.2	Connexions audio sur une chaîne stéréophonique	1 – 12
1.12	Connexion d'équipements périphériques	1 – 13
1.12.1	Connexion d'un dispositif parallèle	1 – 13
1.12.2	Connexion d'un dispositif série	1 – 14
1.12.3	Connexion d'un lecteur de disquettes externe	1 – 14
1.13	Mise sous tension de l'ordinateur	1 – 15
1.13.1	Mise sous tension du moniteur ou du TV et des autres équipements	1 – 15
1.13.2	Mise sous tension de l'ordinateur	1 – 15

2.	Description générale	2 – 1
2.1	Les composants de l'ordinateur	2 – 2
2.2	Description du logiciel	2 – 6
2.3	Caractéristiques	2 – 6
2.3.1	Microprocesseur 68000	2 – 6
2.3.2	Interface de carte PCMCIA	2 – 6
2.3.3	Exploitation à l'aide d'un Graphical User Interface (GUI)	2 – 7
2.3.4	Exploitation à l'aide de la ligne de commande	2 – 7
2.3.5	Traitements multitâche	2 – 7
2.3.6	Conversion de texte en paroles	2 – 8
2.3.7	Son stéréophonique	2 – 8
3.	Le clavier	3 – 1
3.1	Le clavier principal	3 – 4
3.2	Touches spéciales	3 – 4
3.3	Touches curseur ("Touches fléchées")	3 – 8
3.4	Touches de fonction	3 – 8
	Annexe A: Caractéristiques techniques	A – 1
	Annexe B: Entretien de l'ordinateur	B – 1
B.1	Nettoyage de la souris	B – 2
B.2	Comment prendre soin des disquettes	B – 4

1. Guide d'installation

1.1 Avant de commencer ...

- Avant de commencer l'installation de l'ordinateur ou de lui connecter des périphériques, assurez-vous que les interrupteurs d'alimentation de toutes les unités se trouvent tous sur la position OFF et que les câbles sont déconnectés des prises secteur.
- Lorsque vous connectez un câble à l'Amiga, soyez sûr de bien utiliser le câble correspondant au connecteur. Ne forcez jamais sur un câble pour l'enfiler dans un connecteur.
- Si vous rencontrez des difficultés, reportez-vous aux instructions et plus particulièrement aux illustrations.

1.2 Choix d'un emplacement pour l'ordinateur

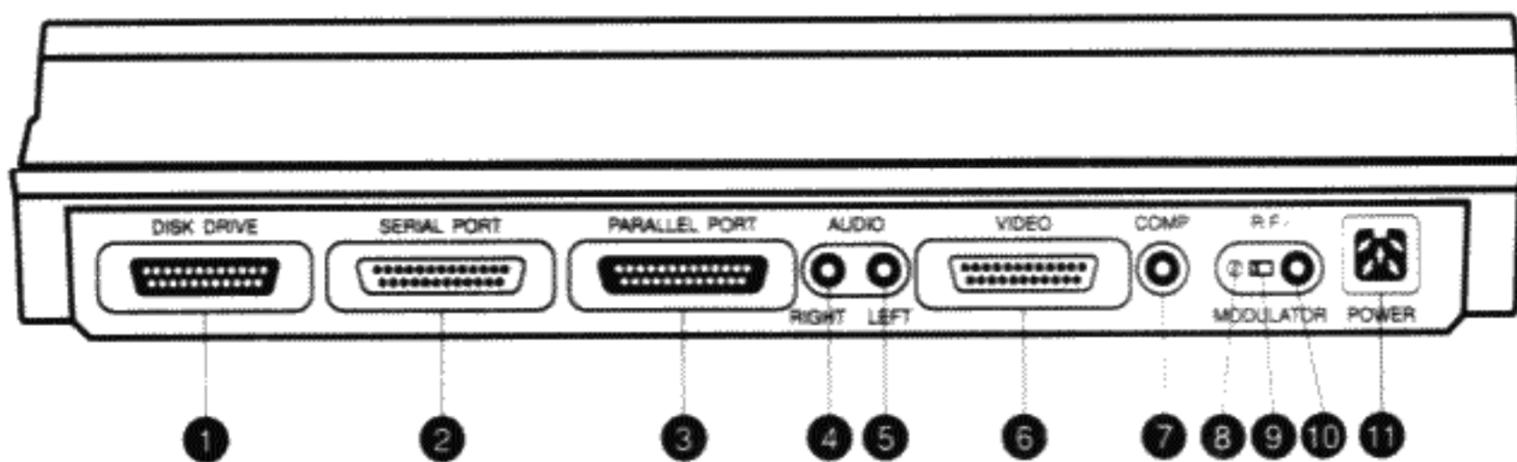
Choisissez, pour installer l'ordinateur, un emplacement éloigné de toute source de chaleur, sans poussières, ni fumée, ni vibrations, ni interférences électriques.

1.3 Conditions requises pour l'alimentation électrique

Branchez, dans la mesure du possible, votre Amiga sur un circuit électrique indépendant afin d'éviter des problèmes d'interférences électriques, de surtensions ou de sous-tensions qui peuvent survenir lorsque le circuit d'alimentation est utilisé par d'autres appareils, tels que des climatiseurs, des ventilateurs, des aspirateurs, etc. Ce genre de problèmes peut endommager l'ordinateur.

Attention: Assurez-vous que l'ordinateur et les équipements périphériques correspondent aux caractéristiques d'alimentation électrique de la zone dans laquelle vous allez utiliser l'ordinateur. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser un modèle préparé pour 110/120 volts avec un secteur de 220/240 volts. En cas de doute, demandez conseil à votre distributeur.

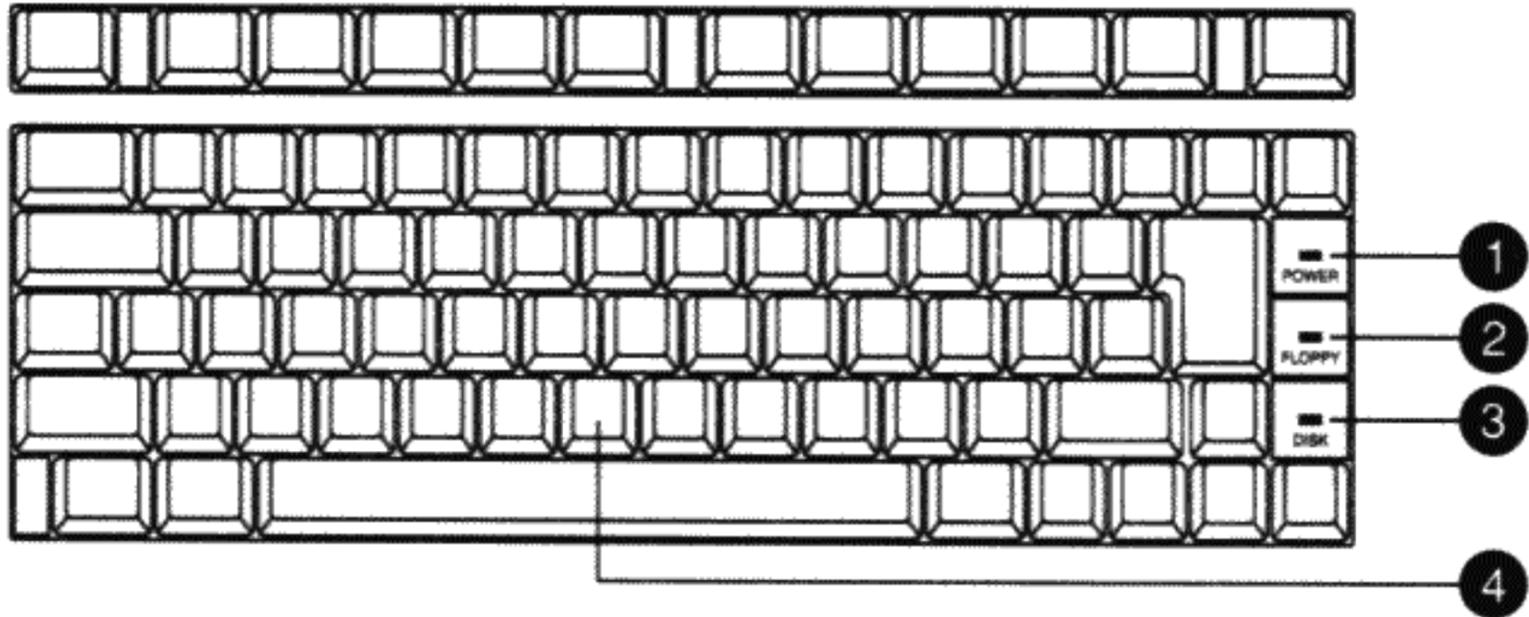
1.4 Arrière de l'ordinateur



Emplacement des connecteurs et des voyants lumineux

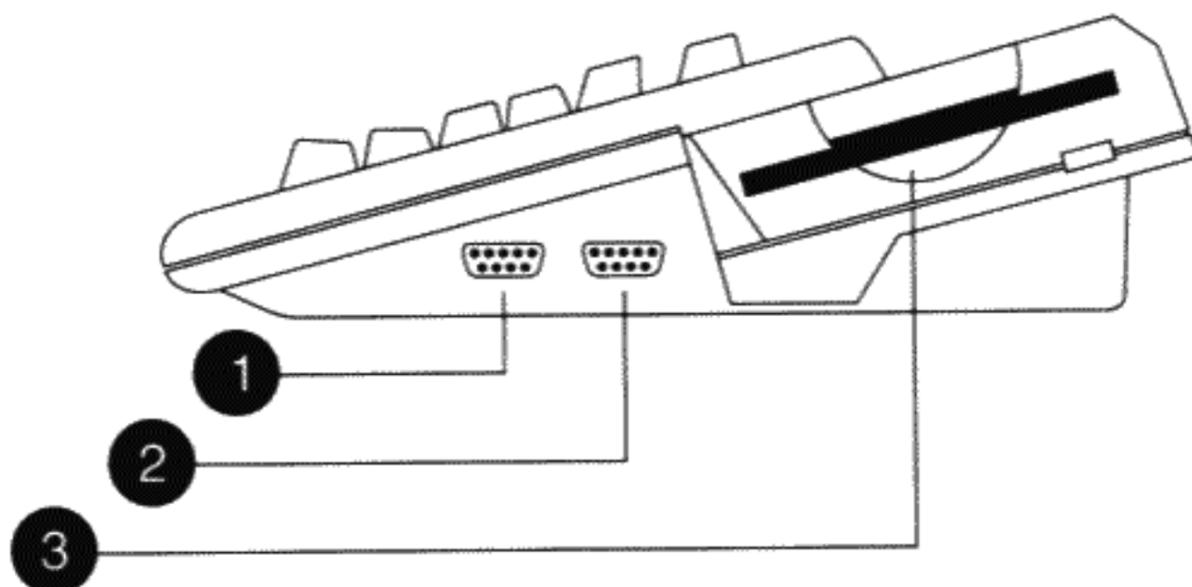
1. UNITE DE DISQUE
2. SERIE
3. PARALLELE
4. AUDIO DROITE
5. AUDIO GAUCHE
6. VIDEO RVB
7. VIDEO COULEUR COMPOSITE
8. REGLAGE VIDEO
9. INTERRUPTEUR AUDIO
10. MODULATEUR RF
11. ALIMENTATION

1.5 Partie supérieure de l'ordinateur



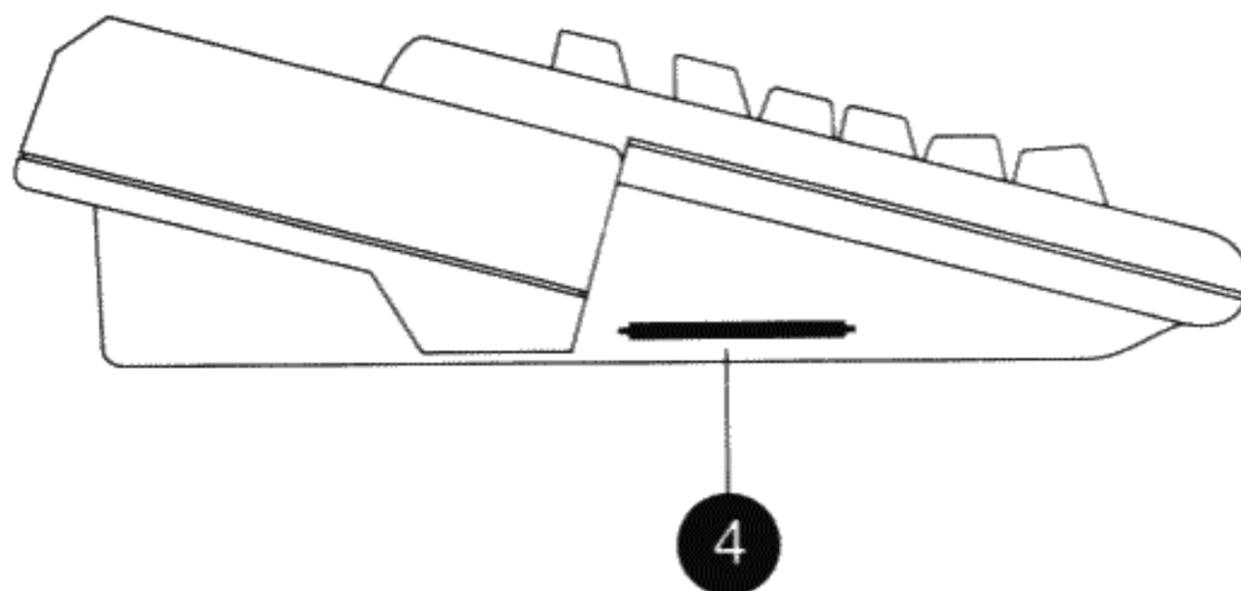
1. Voyant de l'alimentation
2. Voyant du lecteur de disquettes
3. Voyant pour disque dur optionnel
4. Clavier

1.6 Côté droit de l'ordinateur



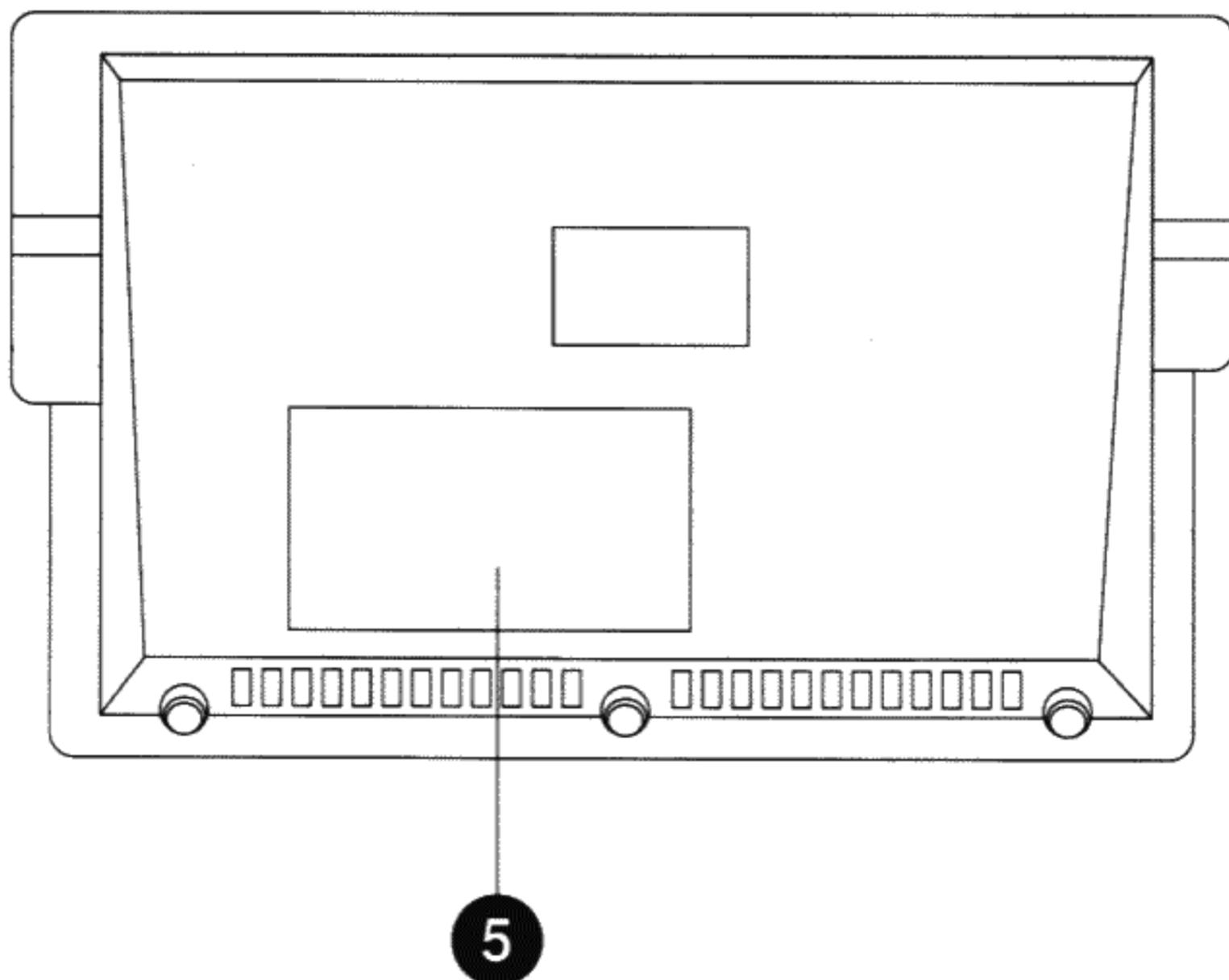
1. Port de la souris (1 souris)
2. Port des jeux (2 jeux)
3. Lecteur de disquettes de 3,5 pouces

1.7 Côté gauche de l'ordinateur



4. Connecteur "carte de credit" (PCMCIA)

1.8 Arrière de l'ordinateur



5. Emplacement d'extension

1.9 Connexion de l'équipement de base

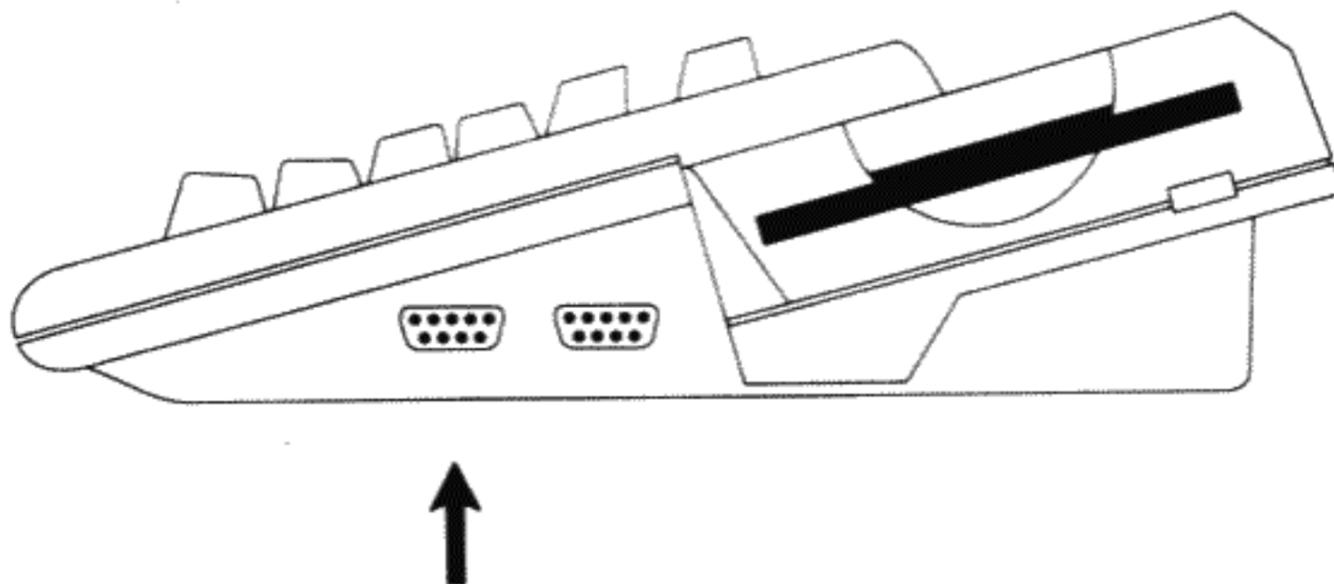
Attention: Avant de connecter tout appareil (moniteur, imprimante, etc.) à l'ordinateur, mettez tous les dispositifs hors tension.

1.9.1 Connexion de la souris

Avant de connecter la souris, retournez-la et retirez le morceau en mousse protégeant la bille de la souris. Si vous rencontrez des difficultés pour démonter et nettoyer la bille de la souris, reportez-vous à la section "Nettoyage de la souris" se trouvant à l'Annexe B du présent manuel.

Pour connecter la souris, branchez l'extrémité du câble de la souris dans le connecteur marqué 1 MOUSE. Le connecteur assure une connexion serrée afin de maintenir la prise en place. Enfoncez-le fermement mais sans forcer.

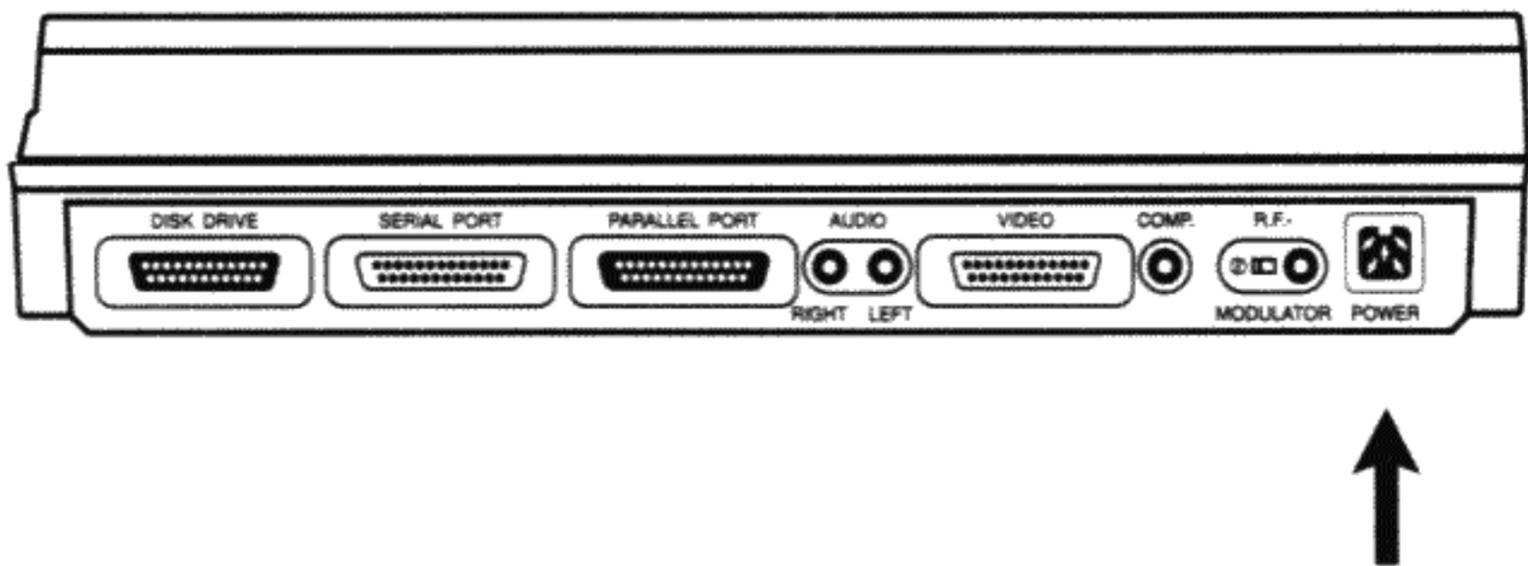
Pour utiliser la souris, il vous faut disposer d'une surface plane et propre d'environ 30 centimètres sur 30.



1.9.2 Connexion de l'alimentation

L'unité d'alimentation possède deux câbles qui lui sont connectés de façon permanente. L'un d'eux possède à son extrémité un connecteur carré spécial qui doit être enfiché à l'arrière de l'ordinateur. Le connecteur situé à l'extrémité de l'autre câble se branche sur le secteur. Il doit être conforme aux normes du pays où vous avez acheté l'ordinateur.

Enfichez le connecteur carré dans celui marqué POWER se trouvant à l'arrière de l'ordinateur. Introduisez l'autre connecteur dans une prise secteur.



Attention: L'interrupteur ON/OFF se trouve sur l'unité d'alimentation. Vérifiez que l'interrupteur ON/OFF est bien sur OFF avant d'effectuer les connexions.

1.10 Connexion d'un dispositif de visualisation

Votre système requiert un dispositif de visualisation. Un moniteur vidéo est généralement recommandé. Selon le pays d'achat, le moniteur peut être inclus avec l'Amiga ou être considéré comme un élément optionnel. Il est également possible de connecter l'ordinateur à un téléviseur au moyen du modulateur RF incorporé se trouvant à l'arrière de l'ordinateur.

1.10.1 Types de moniteurs que vous pouvez employer

Le moniteur peut être un de ceux-ci:

- Analogique RVB
- Couleur composite
- Multifréquence
- Digital RVBI

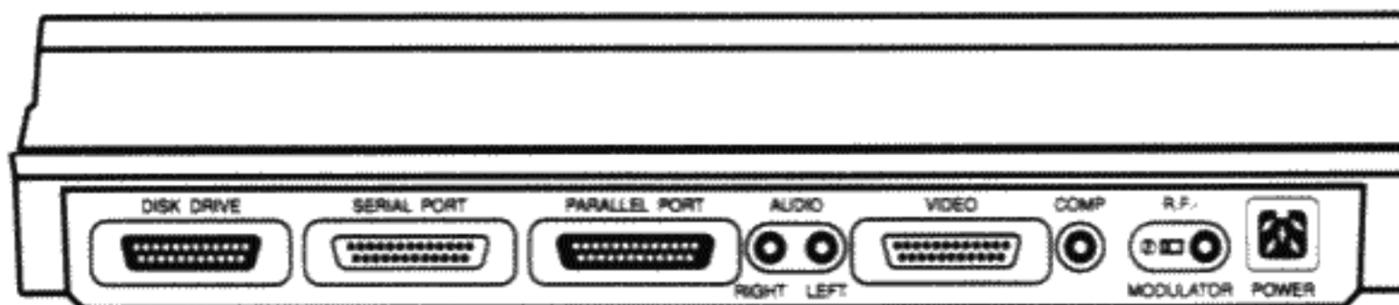
Pour plus de détails concernant les types de moniteur, consultez votre distributeur.

1.10.2 Connexion du moniteur

La connexion entre l'Amiga et le moniteur dépend du type de moniteur choisi (voir la liste ci-dessus).

1.10.3 Moniteur RVB

Pour connecter un moniteur RVB, vous avez besoin d'un câble muni d'un connecteur femelle en forme de D de 23 broches à l'une de ses extrémités. Ce connecteur s'enfiche dans la prise marquée RVB VIDEO située à l'arrière de l'Amiga. Serrez bien le connecteur à l'aide des deux vis. Insérez l'autre extrémité du câble vidéo dans le connecteur se trouvant à l'arrière du moniteur RVB.



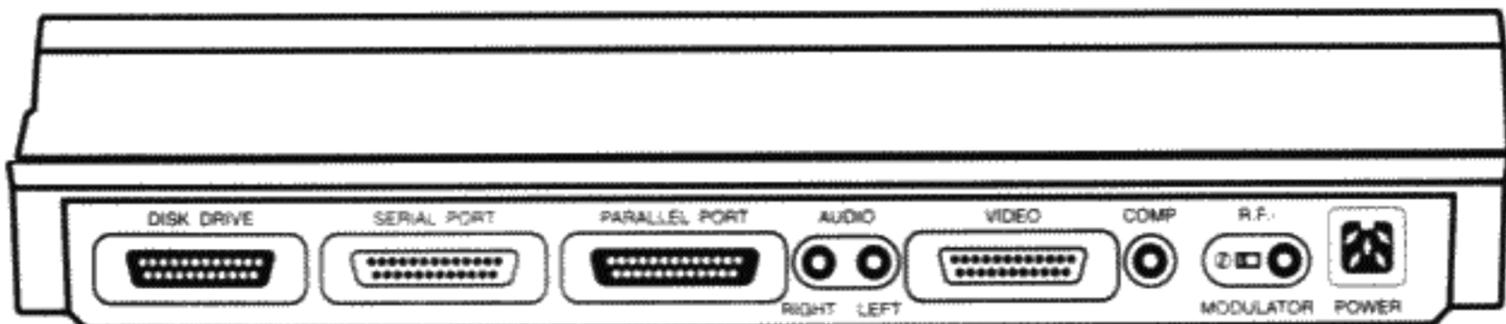
1.10.4 Moniteur multifréquence

Si le moniteur utilisé est de type multifréquence, vous devez ajouter un adaptateur femelle de 23 broches au connecteur à 15 broches du câble d'entrée du moniteur. Enfichez l'adaptateur femelle de 23 broches dans le connecteur VIDEO situé à l'arrière de l'ordinateur. Serrez bien le connecteur à l'aide des deux vis. L'autre extrémité du câble vidéo doit être connectée au moniteur.

1.10.5 Moniteur couleur composite

Dans le cas d'un moniteur couleur composite, il faut connecter le moniteur à la fiche de type RCA marquée COMP; celle-ci se trouve à l'arrière de l'ordinateur, près du connecteur RVB VIDEO.

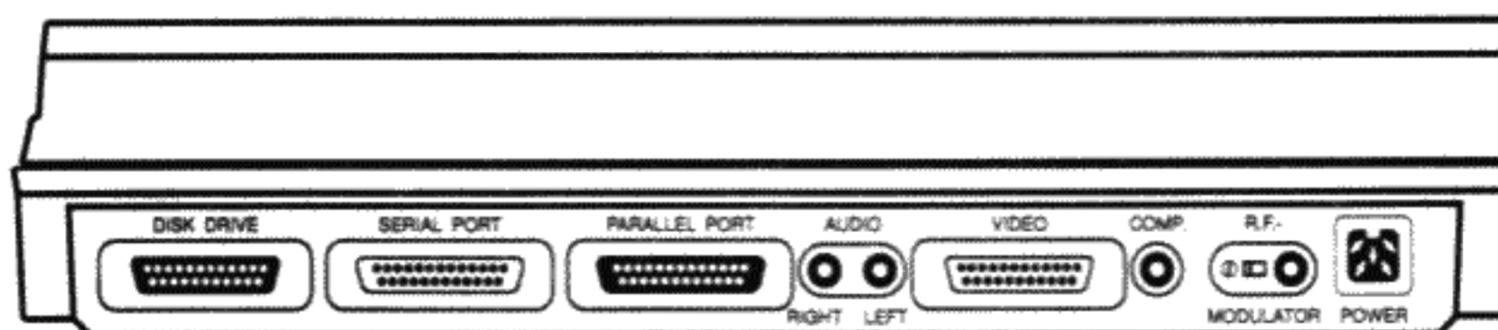
Pour la connexion du moniteur, suivez les instructions du manuel du moniteur.



1.10.6 Connexion à un téléviseur PAL

La procédure suivante suppose que les connexions au téléviseur se font à l'aide de câbles de 75 ohms.

1. Prenez un câble ayant un connecteur de 75 ohms à l'une de ses extrémités et un connecteur de type RCA à l'autre extrémité, et enfichez le connecteur de 75 ohms à la prise UHF du téléviseur.
2. Enfichez le connecteur de type RCA à la prise RF Modulator située à l'arrière de l'ordinateur.
3. Réglez le téléviseur sur le canal 36 et mettez l'ordinateur sous tension (confer page 15).
4. Placez l'interrupteur audio sur l'une des positions gauche ou droite, celle qui donne la meilleure sonorité. (Cet interrupteur est situé à gauche de la borne RF Modulator lorsque vous regardez la partie arrière de l'ordinateur.)
5. Réglez l'image à l'aide de la vis de réglage vidéo que vous pourrez tourner au moyen d'un petit tournevis. (Cette vis se trouve à gauche de la borne audio lorsque vous regardez la partie arrière de l'ordinateur.)



Connexion à un téléviseur SECAM:

Enfichez l'extrémité comportant 23 broches dans la prise RGB placée à l'arrière de l'ordinateur et les connecteurs PERITEL/RCA se trouvant à l'autre extrémité sur le téléviseur SECAM (voir paragraphe 1.10.3, "Moniteur RVB").

1.11 Connexions du système audio

Il y a, à l'arrière de l'ordinateur, des connecteurs correspondant aux sorties sonores droite et gauche qui permettent de connecter celles-ci à un moniteur, un téléviseur du type moniteur ou un équipement audio.

1.11.1 Connexions audio sur des moniteurs et des téléviseurs de type moniteur

Si vous avez un moniteur Amiga stéréo, celui-ci doit être fourni avec un ensemble de câbles stéréo correspondant aux sorties sonores droite et gauche. Pour connecter le son de l'Amiga au moniteur, enfichez les extrémités des câbles dans les sorties de droite et de gauche situées à l'arrière de l'Amiga; puis insérez les autres extrémités dans les entrées audio correspondantes du moniteur.

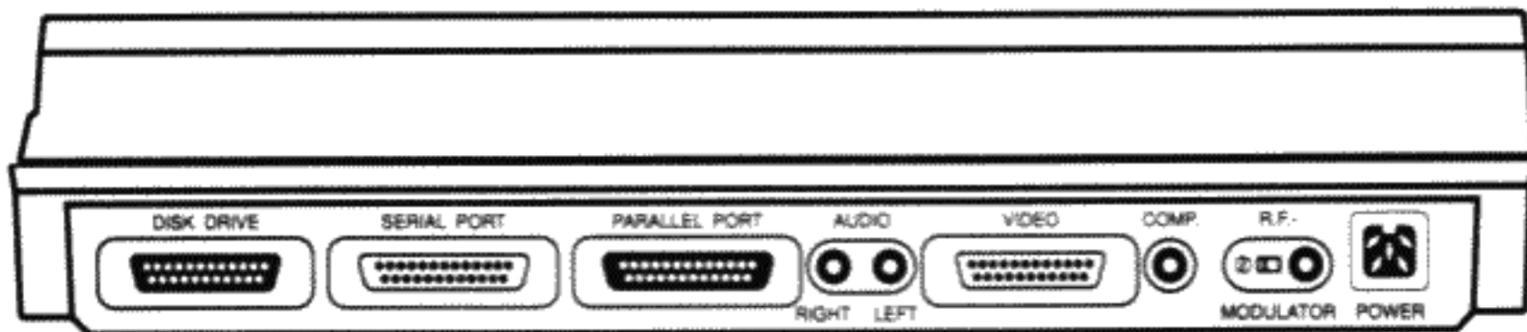
Si le moniteur n'a qu'un haut-parleur monophonique, vous pouvez regrouper les deux voies stéréophoniques de l'Amiga en une seule voie grâce à un câble optionnel appelé adaptateur "Y". On peut trouver cet adaptateur dans les magasins d'électronique et aux rayons d'électronique et d'équipements HIFI des grands magasins. Enfichez les deux prises audio correspondant à l'une des entrées de l'adaptateur "Y" dans les deux sorties audio situées à l'arrière de l'Amiga; puis insérez la prise unique de l'autre extrémité de l'adaptateur "Y" dans la prise d'entrée audio du moniteur.

1.11.2 Connexions audio sur une chaîne stéréophonique

Si votre chaîne stéréophonique a des connecteurs d'entrée audio de type RCA (marqués Auxiliary, Aux, CD, Tape, VCR Audio, TV/Aux, etc.), vous pouvez les utiliser pour connecter les câbles de sortie audio RCA de l'Amiga. Vous trouverez facilement ces câbles dans les magasins d'électronique et aux rayons d'électronique et d'équipements HIFI des grandes surfaces.

Pour connecter l'Amiga à votre chaîne stéréophonique, enfichez les câbles dans les connecteurs audio droite et gauche de l'Amiga, puis insérez les autres extrémités des câbles dans les prises d'entrée audio correspondantes de la chaîne stéréophonique.

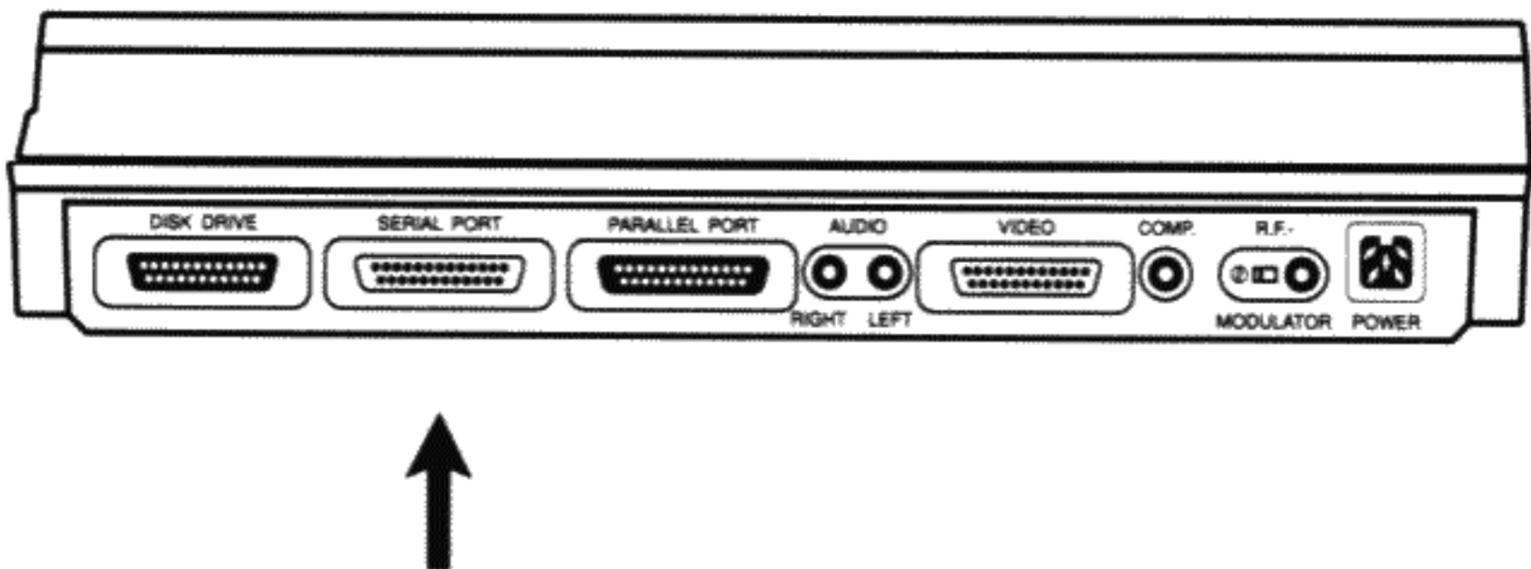
Si le connecteur de la chaîne stéréophonique n'est pas de type standard (c'est-à-dire, non RCA), il existe certainement un adaptateur permettant de réaliser la connexion audio. En cas de doute, consultez votre distributeur.



1.12 Connexion d'équipements périphériques

1.12.1 Connexion d'un dispositif parallèle

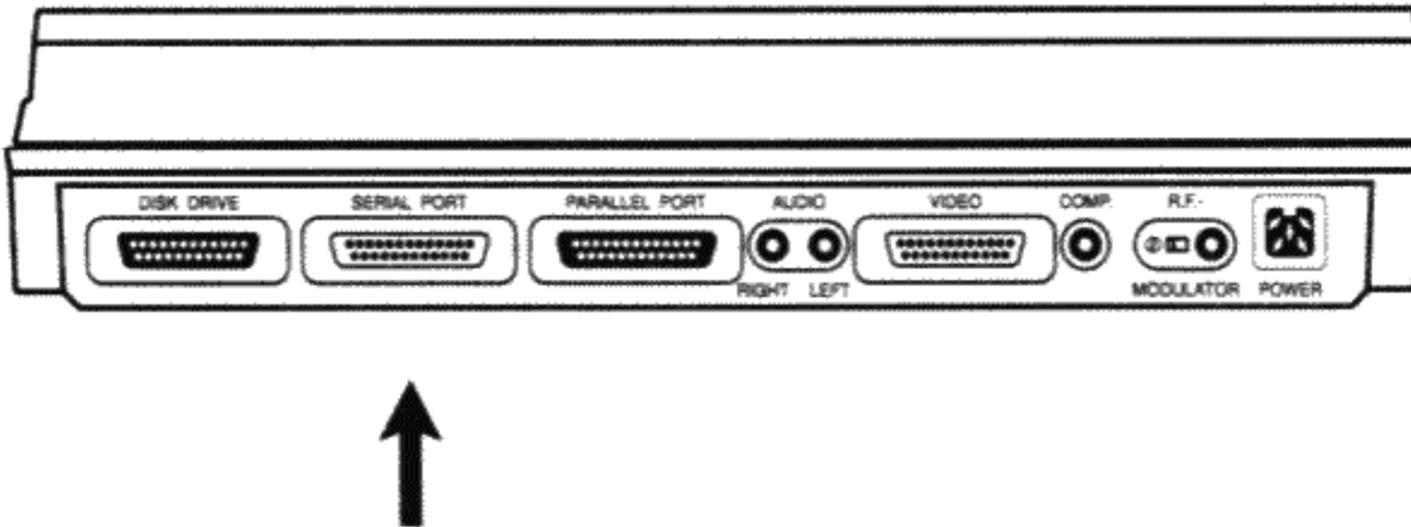
Vous pouvez connecter un dispositif parallèle (compatible Centronics), comme par exemple une imprimante, au PORT PARALLELE (il s'agit d'un connecteur femelle en forme de D à 25 broches) situé à l'arrière de l'ordinateur.



Remarque importante: Lorsque vous connectez un dispositif à l'ordinateur, suivez bien les instructions fournies avec ce dispositif; en cas de doute, consultez votre distributeur.

1.12.2 Connexion d'un dispositif série

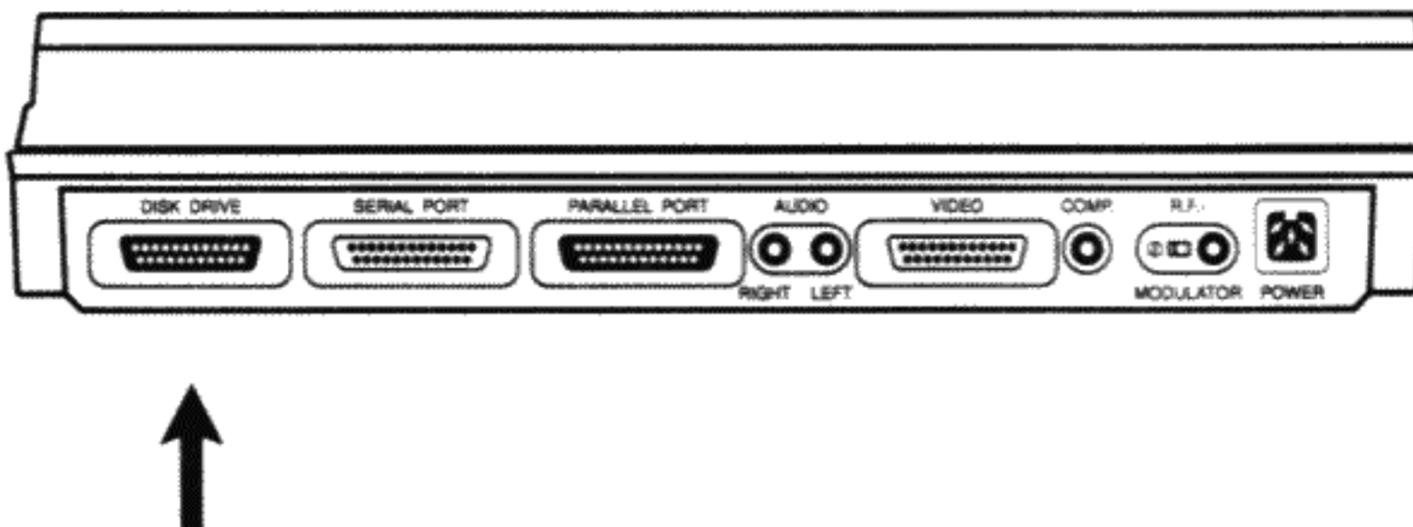
Vous pouvez connecter un dispositif série (RS-232C), comme par exemple une imprimante ou un modem, au PORT SERIE (il s'agit d'un connecteur mâle en forme de D à 25 broches) situé à l'arrière de l'ordinateur.



Remarque: Vous pouvez connecter un grand nombre de dispositifs de type série (une imprimante série, un modem, un adaptateur MIDI, etc.) au port série. Cependant, vous ne pouvez connecter qu'un seul dispositif série à la fois.

1.12.3 Connexion d'un lecteur de disquettes externe

Vous pouvez connecter un lecteur de disquettes compatible Amiga sur le connecteur DISK DRIVE situé à l'arrière de l'ordinateur.



1.13 Mise sous tension de l'ordinateur

1.13.1 Mise sous tension du moniteur ou du TV et des autres équipements

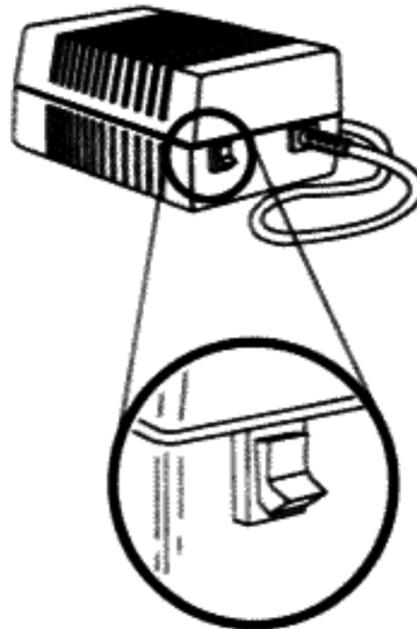
La plupart des moniteurs, des téléviseurs et des équipements périphériques sont livrés avec un câble d'alimentation. Il peut s'agir d'un câble fixé en permanence au dispositif ou d'un câble indépendant.

Remarque: *Les spécifications des câbles peuvent varier selon les pays. Rappelez-vous que l'ordinateur et tout dispositif périphérique qui lui est connecté doivent respecter les dispositions réglementaires en matière d'alimentation électrique. En cas de doute, consultez votre distributeur.*

Si vous n'avez pas encore connecté les câbles d'alimentation au moniteur/TV et aux dispositifs périphériques, c'est le moment de le faire. Mettez ensuite le moniteur et les dispositifs électriques sous tension.

1.13.2 Mise sous tension de l'ordinateur

Appuyez sur l'interrupteur ON/OFF de l'unité d'alimentation pour mettre l'ordinateur sous tension. Vous êtes maintenant en mesure de commencer à utiliser votre système.



Attention: *Utilisez toujours l'interrupteur ON/OFF de l'unité d'alimentation pour mettre l'ordinateur hors tension. Ne mettez jamais l'ordinateur hors tension en débranchant le câble de la prise du secteur, car vous pourriez endommager l'unité d'alimentation.*

2. Description générale

L'ordinateur Amiga 600 est un ordinateur personnel compact, puissant et de conception très moderne. En plus des caractéristiques propres à la ligne des ordinateurs Amiga, l'A600 est équipé d'un microprocesseur Motorola et de circuits intégrés spécialisés pour le son et les graphiques permettant d'améliorer la vitesse et la souplesse des traitements informatiques. L'ordinateur A600 est d'un emploi facile - même un novice en informatique peut apprendre à s'en servir avec un minimum d'efforts.

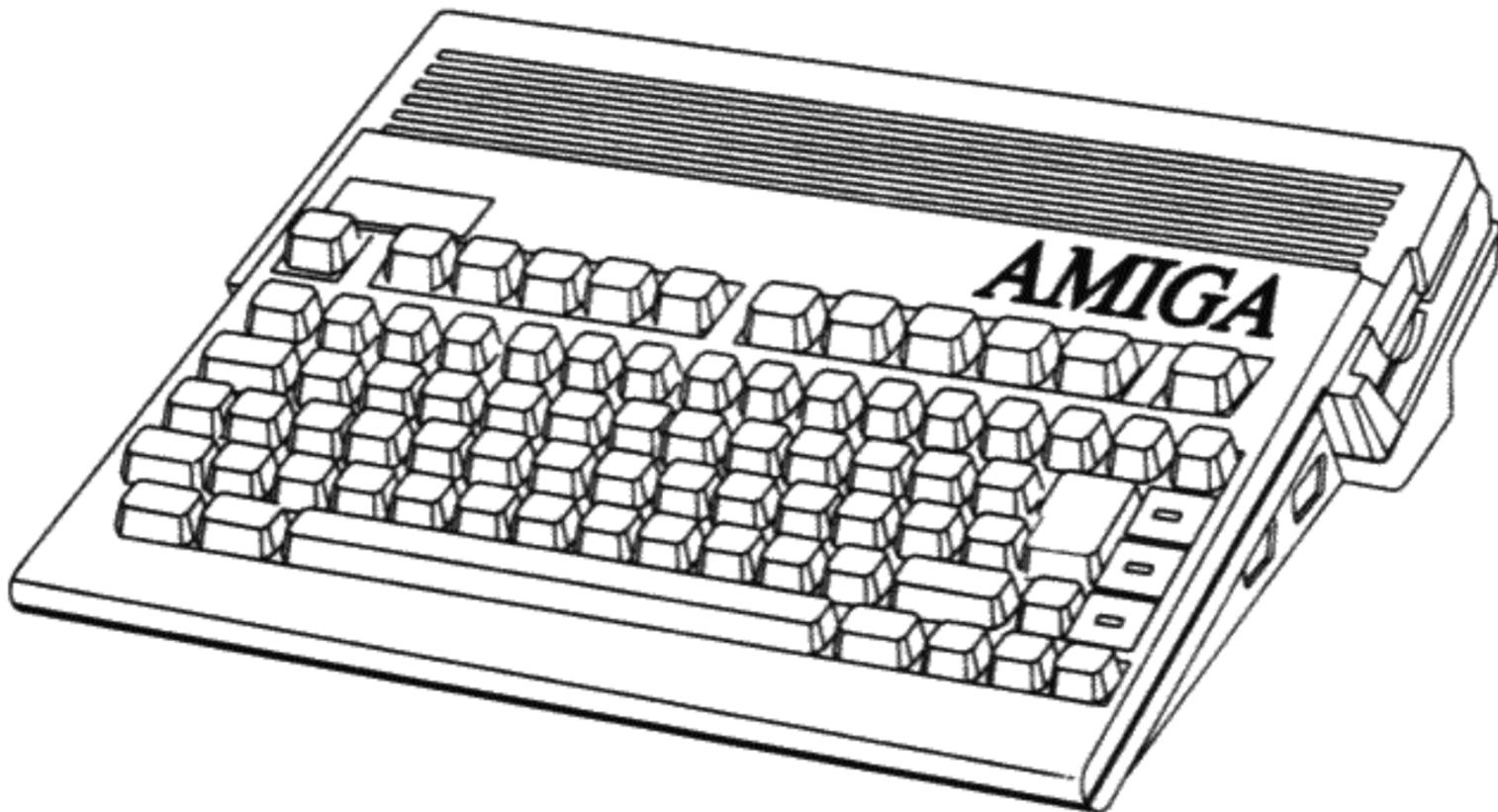
La mémoire vive (RAM) du modèle A600 peut être facilement augmentée grâce à une carte mémoire qui s'installe dans la partie inférieure de l'unité. Cette carte mémoire est équipée d'une horloge en temps réel munie d'une batterie de secours. L'A600 comprend aussi un connecteur PCMCIA (quelquefois appelé connecteur "carte de crédit").

L'ordinateur est livré avec un nouveau système d'exploitation AmigaDOS amélioré.

2.1 Les composants de l'ordinateur

L'ordinateur comprend les éléments suivants:

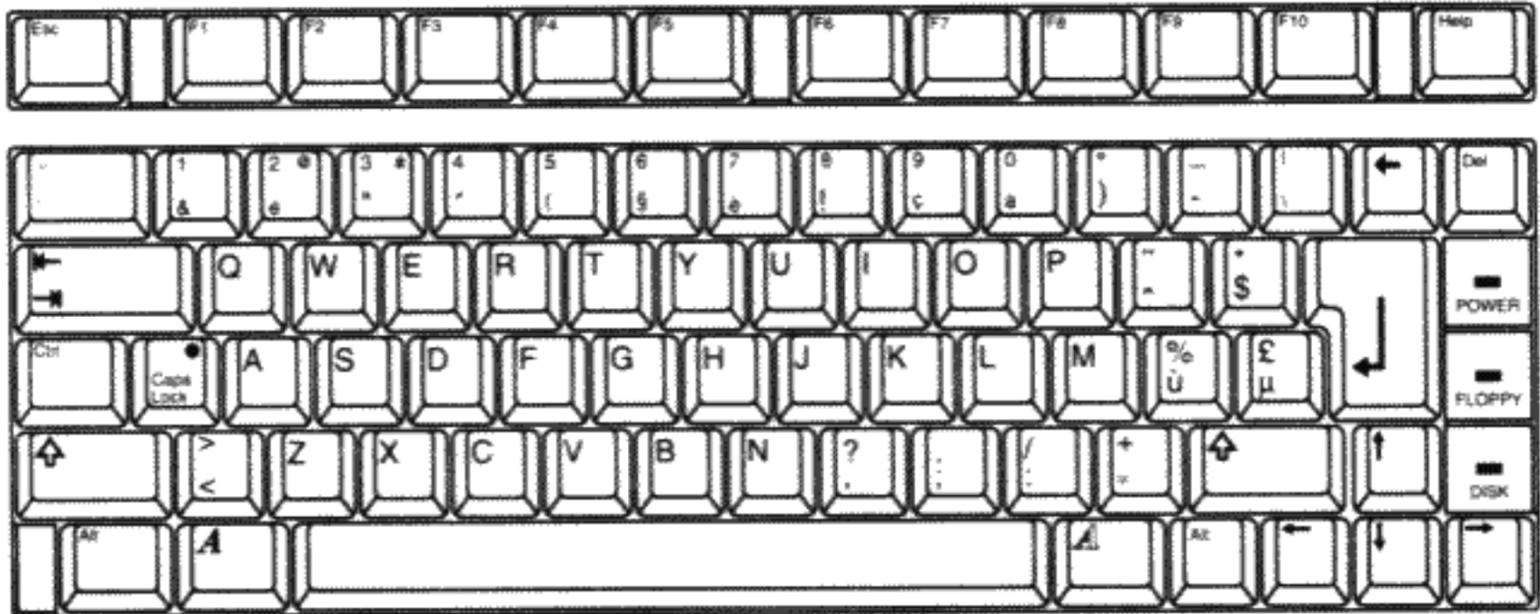
- **L'unité principale** – Elle contient l'UC 68000 (Unité Centrale), le "cerveau" de votre ordinateur.



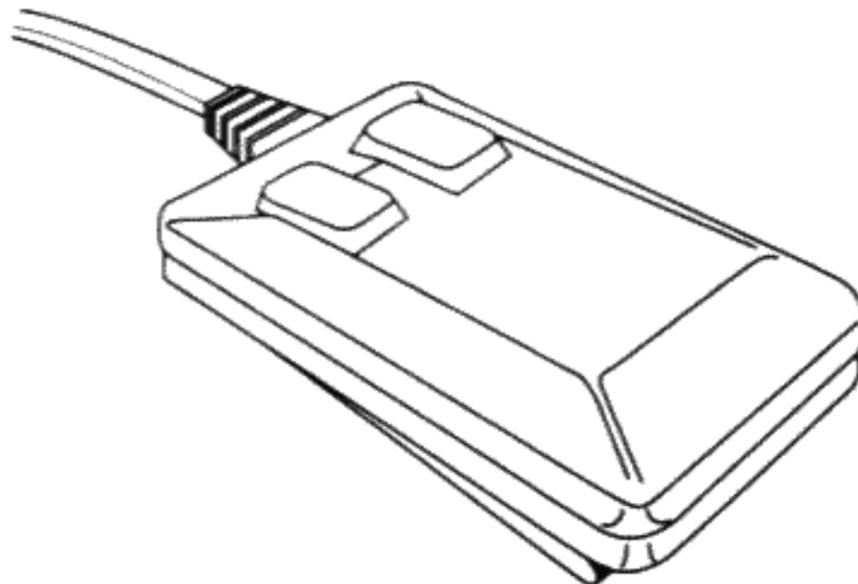
L'unité principale comprend également:

- La mémoire vive du système
- Les circuits intégrés sonores et graphiques
- Unité de disque dur
- Un lecteur de disquettes
- Un connecteur incorporé PCMCIA type "carte de crédit"
- Des connecteurs pour des équipements optionnels, tels qu'imprimantes, modems, unité de disque, équipement vidéo et équipement audio.

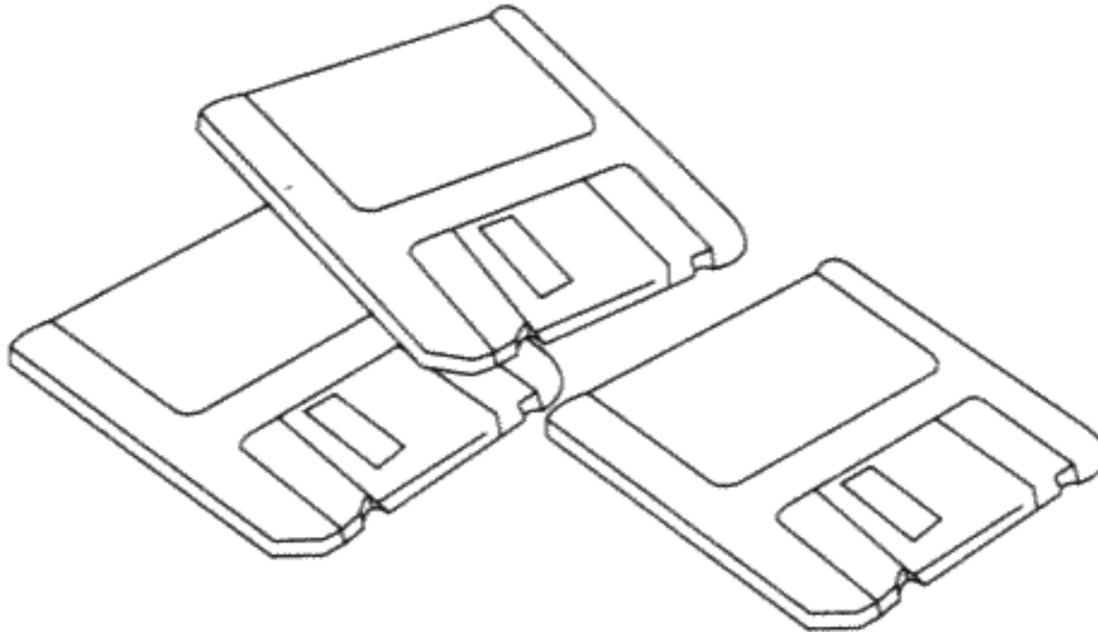
- **Le clavier** - Il comprend un clavier alphanumérique complet, les touches de commande du curseur et un ensemble de touches de fonction programmables. Le clavier permet de communiquer des informations et des instructions à l'ordinateur, et de répondre aux messages de celui-ci. Le clavier est intégré à l'ordinateur, à sa partie supérieure.



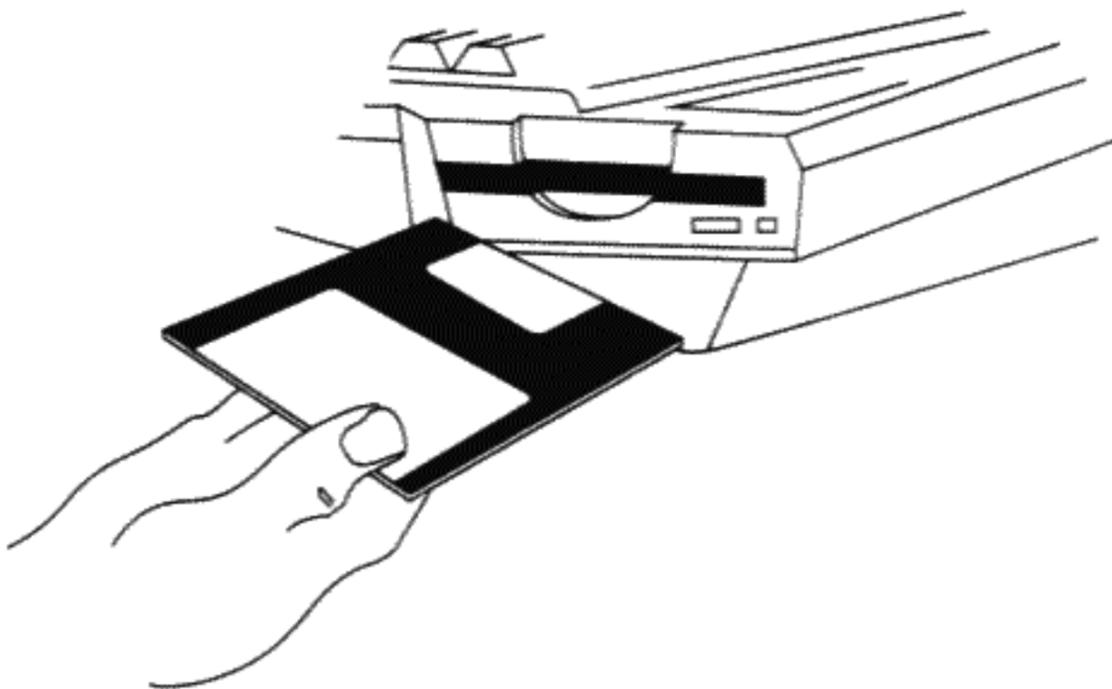
- **La souris** - Elle permet de contrôler sur l'écran le mouvement d'un petit curseur en forme de flèche. Lorsque vous déplacez la souris sur une surface plane, comme celle de votre bureau, le curseur se déplace en suivant les mouvements de la souris. Vous transmettez vos instructions à l'Amiga en appuyant sur les boutons de la souris (on dit aussi "cliquer" la souris). La souris se branche sur le port souris (marqué 1 MOUSE) se trouvant sur le côté droit de l'ordinateur.



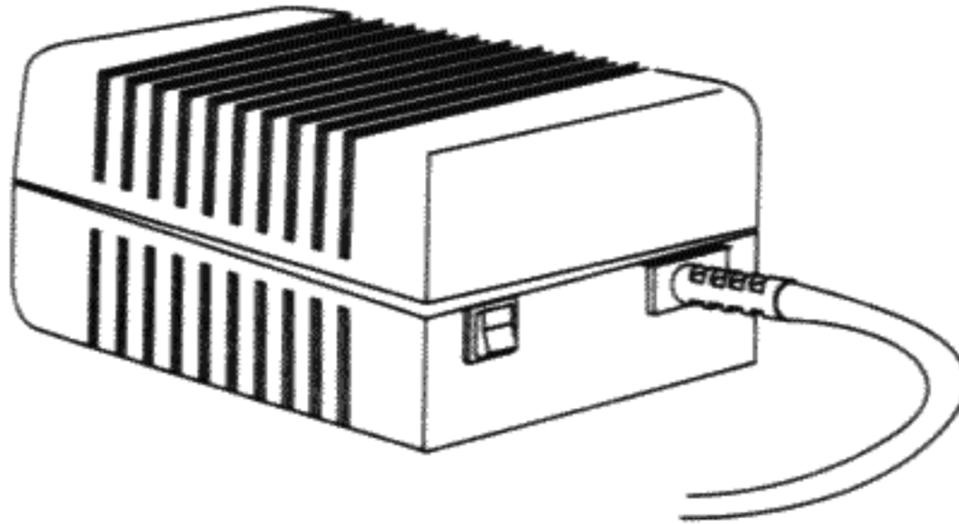
- **Disquettes** - Ce sont des éléments carrés, en plastique mince et dur, contenant un disque circulaire recouvert de substances magnétiques. Les disquettes servent à stocker des informations, ainsi que des programmes permettant d'indiquer à l'ordinateur ce qu'il doit faire. Les disquettes de l'Amiga mesurent 3,5 pouces de côté et peuvent contenir environ 880.000 caractères d'information.



- **Lecteur(s) de disquettes** - Lorsqu'une disquette est introduite dans le lecteur, l'ordinateur peut, grâce aux instructions correspondantes, extraire (c'est-à-dire lire) les informations contenues dans la disquette ou y enregistrer (c'est-à-dire écrire) des informations. L'A600 est équipé d'un lecteur de disquettes de 3,5 pouces situé sur le côté droit de l'ordinateur. Il possède également, à la partie arrière, un connecteur pour un lecteur de disquettes externe.



- **L'unité d'alimentation** - L'unité d'alimentation possède deux câbles qui lui sont connectés de façon permanente. L'un d'eux a un connecteur carré spécial à son extrémité, qui doit être enfiché à l'arrière de l'ordinateur. Le connecteur situé à l'extrémité de l'autre câble sert au branchement sur le secteur. L'interrupteur ON/OFF de l'ordinateur se trouve sur l'unité d'alimentation.



- **Le moniteur** - Le moniteur permet d'afficher les informations produites par le système d'exploitation et les programmes de l'ordinateur. Différents types de moniteur peuvent être utilisés avec l'Amiga 600. Le moniteur n'est pas forcément livré avec l'Amiga 600, cela dépend du pays de commercialisation. Selon le type de moniteur employé, il se connecte au port RVB ou au port couleur composite, situé au dos de l'ordinateur.



Remarque: *Vous pouvez également connecter un téléviseur au port RF Modulator.*

- **Périphériques** - Comme cela est indiqué dans le Guide d'installation figurant au début de ce manuel, on peut ajouter à l'ordinateur des périphériques externes, comme par exemple, des imprimantes, des modems, des unités de disque.

2.2 Description du logiciel

Le logiciel est un ensemble d'instructions (souvent appelé programme) qui indique à l'ordinateur ce qu'il doit faire. Il existe différents types de logiciel:

- les programmes d'application, tels que les traitements de textes, générateur de titres pour la vidéo, les feuilles de calcul ou tableurs, les bases de données, les jeux, les programmes de dessin, les programmes de musique, etc.;
- les langages de programmation, tels que le BASIC, le C, l'AREXX, etc.;
- les utilitaires, tels que les programmes de gestion de fichiers ou les éditeurs de polices de caractères;
- les systèmes d'exploitation, tels qu'AmigaDOS, permettant de contrôler le dialogue entre l'Amiga et vous, ou entre l'Amiga et l'équipement du système.

Le logiciel est contenu dans un moyen de stockage déterminé, par exemple une disquette.

2.3 Caractéristiques

2.3.1 Microprocesseur 68000

L'unité centrale de votre ordinateur est constituée d'un microprocesseur Motorola 68000, cadencé à 7 mégahertz (MHz). (La fréquence d'horloge, donnée en MHz, est une indication de la rapidité selon laquelle le microprocesseur d'un ordinateur peut exécuter les tâches.)

2.3.2 Interface de carte PCMCIA

Votre ordinateur est également équipé d'une interface PCMCIA, permettant l'utilisation de cartes d'extension optionnelles de type "carte de crédit". Pour plus d'informations, consultez votre distributeur.

2.3.3 Exploitation à l'aide d'un Graphical User Interface (GUI)

Une interface graphique utilisateur, ou Graphical User Interface (GUI), vous permet de donner des ordres à l'ordinateur en sélectionnant des symboles au lieu de taper des mots ou des commandes. Les symboles sont des petits éléments graphiques que l'on appelle des icônes. Les icônes sont visualisées automatiquement par l'ordinateur; ceci vous évite d'apprendre de longues listes de commandes ou de séries de frappes pour transmettre à l'ordinateur vos instructions. Une interface graphique utilisateur est donc facile à utiliser.

Les ordinateurs Amiga sont dotés d'une interface graphique utilisateur de grande souplesse, l'Amiga Workbench. Les deux chapitres suivants contiennent de plus amples renseignements sur le Workbench.

2.3.4 Exploitation à l'aide de la ligne de commande

Dans ce mode d'exploitation, vous tapez directement au clavier chacune des commandes ou instructions destinées à l'ordinateur. Les ordinateurs Amiga sont dotés d'un système d'exécution à partir de la ligne de commande, très performant et facile à utiliser, appelé Shell. Le Workbench et le Shell peuvent être utilisés ensemble pour donner encore plus de souplesse à l'exploitation du système. Vous pouvez charger le Workbench à partir du Shell et vous pouvez appeler le Shell à partir du Workbench.

2.3.5 Traitements multitâche

Le traitement multitâche donne la possibilité à un ordinateur de traiter simultanément plusieurs travaux ou programmes. Avec l'Amiga, cette simultanéité d'activités ne dépend pas de logiciels optionnels ou de techniques spéciales de programmation. Les caractéristiques de traitement multitâche de l'Amiga permettent d'ouvrir plusieurs programmes en même temps.

2.3.6 Conversion de texte en paroles

L'Amiga a la possibilité de convertir directement un texte entré au clavier en paroles. Vous pouvez définir le débit, la tonalité, le niveau sonore, l'inflexion et même le type de voix (homme, femme ou ordinateur).

2.3.7 Son stéréophonique

L'Amiga dispose de quatre voies sonores indépendantes, normalement configurées comme deux voies stéréophoniques. Pour obtenir des sons de grande qualité, on peut connecter l'Amiga à un moniteur stéréo, à un téléviseur ou à un système stéréo.

3. Le clavier

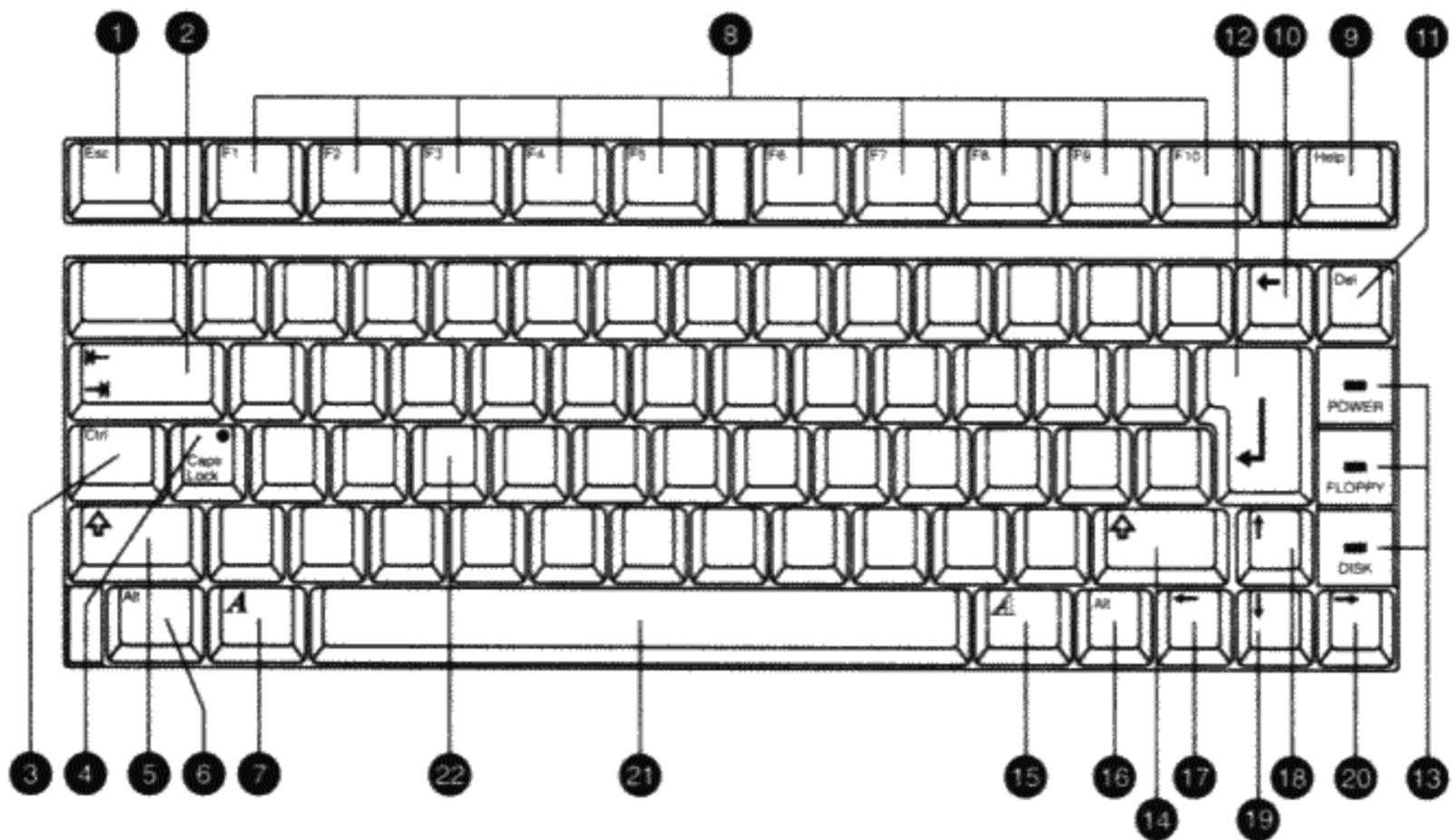
Le clavier de l'A600 comprend:

- Le clavier principal
- Le bloc des touches de déplacement du curseur
- Les touches de fonction

Lors de l'utilisation du clavier, tenez compte des observations suivantes:

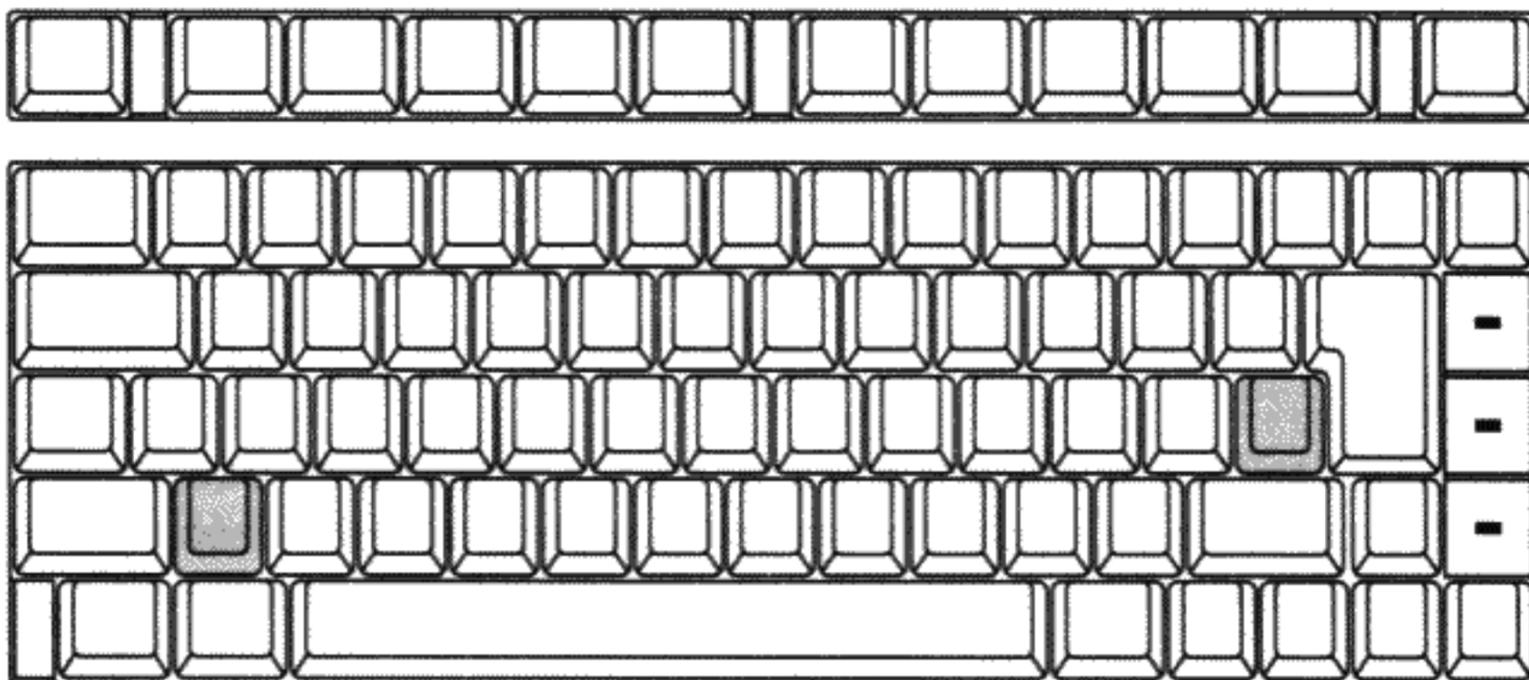
- L'utilisation de certaines touches peut dépendre du programme utilisé, ce qui signifie que chaque logiciel (par exemple un traitement de texte, un tableur) peut définir des fonctions propres pour ces touches. Reportez-vous, pour plus d'informations, à la documentation du logiciel utilisé.
- Les touches du clavier répètent généralement leur action pendant tout le temps où elles sont enfoncées.
- Ne confondez pas le chiffre 0 et la lettre O majuscule, le chiffre 1 et la lettre l minuscule.
- Dans certains cas, il existe des touches devant être utilisées ensemble ou en suivant une séquence déterminée.

Vous pouvez aussi bien utiliser le clavier que la souris pour vous déplacer sur tout l'écran et pour sélectionner des icônes, des cellules, etc. Le clavier est utilisé, dans beaucoup de programmes, pour entrer des informations. Il sert aussi à indiquer à l'ordinateur ce qu'il doit faire, et à répondre aux messages et aux questions que celui-ci affiche sur l'écran. Ces messages et ces questions sont quelquefois appelés "messages système" ou plus simplement "messages".



- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| 1. Esc | 12. Enter |
| 2. Tabulateur | 13. Voyants lumineux |
| 3. Ctrl | 14. Shift droit |
| 4. Caps Lock | 15. Touche Amiga droite |
| 5. Shift gauche | 16. Alt droit |
| 6. Alt gauche | 17. Curseur gauche |
| 7. Touche Amiga gauche | 18. Curseur en haut |
| 8. Touches de fonction (F1/F10) | 19. Curseur en bas |
| 9. Help | 20. Curseur droit |
| 10. Retour arrière | 21. Barre d'espacement |
| 11. Del | 22. Touches alphanumériques |

Remarque: Comme le montre l'illustration ci-dessous, il y a deux touches sur le clavier principal, situées près des touches Majuscule, qui ne sont pas utilisées sur les claviers américains et anglais. Les caractères associés à ces touches dépendent de la table de codes de clavier (keymap) utilisée.

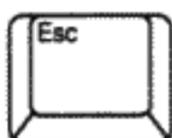


3.1 Le clavier principal

Le clavier principal (reportez-vous à l'illustration du clavier) comprend un clavier standard alphanumérique, semblable à celui d'une machine à écrire, et des touches additionnelles destinées à des fonctions et des utilisations particulières.

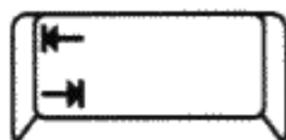
3.2 Touches spéciales

Esc



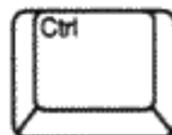
La touche Esc (Echappement), située en haut et à gauche du clavier, est une touche dépendante de l'application en cours, le plus souvent utilisée pour sortir ou entrer rapidement dans un programme ou une fonction de programme.

Tabulateur



La touche de tabulation, située deux rangées en dessous de la touche Esc, peut être également contrôlée par l'application en cours pour réaliser des fonctions de tabulation. Le tabulateur est souvent utilisé dans les programmes de traitement de texte et de publication assistée par ordinateur.

Ctrl



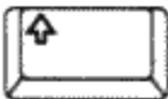
La touche Ctrl (Contrôle) se trouve à gauche du clavier et juste au-dessus de la touche Majuscule gauche. Elle est également définie par l'application en cours; elle est le plus souvent utilisée conjointement avec d'autres touches pour réaliser des fonctions spéciales. La touche Ctrl modifie l'action d'autres touches, un peu comme le fait la touche Shift.

Caps Lock (verrouillage des majuscules)



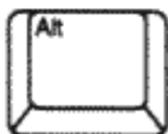
La touche Caps Lock se trouve près de la touche Ctrl. Un témoin lumineux intégré à la touche signale lorsqu'elle est en fonction. Pendant tout le temps où le témoin est allumé, les lettres alphabétiques (de A à Z) apparaissent en majuscule. Mais elle n'agit pas sur les caractères figurant au-dessus des chiffres sur les touches numériques (!, ", #, ... /) de la partie supérieure du clavier. Pour obtenir ces caractères, il faut appuyer simultanément sur une des touches Shift et sur la touche du caractère souhaité. Pour que la touche Caps Lock ne soit plus active, il suffit de l'abaisser une nouvelle fois; le témoin lumineux s'éteint alors.

Shift



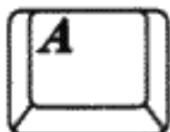
Il y a deux touches Shift (Majuscule); elles sont marquées d'une flèche dirigée vers le haut et situées de part et d'autre de la dernière rangée de lettres. Ces touches fonctionnent de la même façon que les touches Shift d'une machine à écrire, c'est-à-dire qu'en abaissant l'une des deux touches Shift en même temps qu'une touche alphabétique, on obtient la lettre majuscule correspondante; de la même façon, en l'enfonçant simultanément avec une des touches à deux caractères se trouvant sur la rangée supérieure du clavier, on obtient le caractère figurant sur la partie supérieure de la touche. De plus, les touches Shift sont souvent utilisées avec d'autres touches pour exécuter des fonctions spécifiques de certains programmes.

Alt

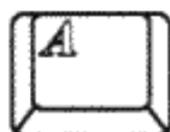


Il y a deux touches Alt (pour Alternate, en anglais), situées à gauche et à droite de la barre d'espacement, à la dernière rangée du clavier. Ces touches sont aussi souvent utilisées en combinaison avec d'autres touches pour exécuter des

fonctions propres au programme utilisé. Elles modifient l'action d'autres touches, un peu comme le font les touches Shift.



Cette touche, connue comme la touche Amiga gauche, se trouve sur la dernière rangée du clavier, juste à gauche de la barre d'espacement. La touche Amiga gauche est également utilisée conjointement avec d'autres touches pour réaliser des fonctions spéciales. Elle peut modifier l'action d'autres touches, un peu comme le font les touches Shift.



Cette touche, connue comme la touche Amiga droite, se trouve sur la dernière rangée du clavier, juste à droite de la barre d'espacement. La touche Amiga droite est aussi utilisée conjointement avec d'autres touches pour réaliser des fonctions spéciales. Elle peut modifier l'action d'autres touches, un peu comme le font les touches Shift.

Remarque: *En appuyant simultanément sur la touche Ctrl et sur les touches Amiga droite et gauche, l'ordinateur est réinitialisé.*

Help



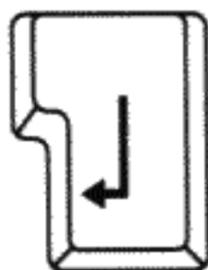
La touche Help se trouve située à droite des touches de fonction; elle est définie par l'application en cours et peut être utilisée pour obtenir des informations additionnelles ou une aide à l'exploitation.

Retour arrière

La touche Retour arrière est la deuxième touche à partir de la droite sur la rangée supérieure du clavier principal. En enfonçant la touche Retour arrière, on élimine les caractères se trouvant à gauche du curseur; celui-ci se déplace alors vers la gauche, entraînant avec lui tous les caractères se trouvant à sa droite.

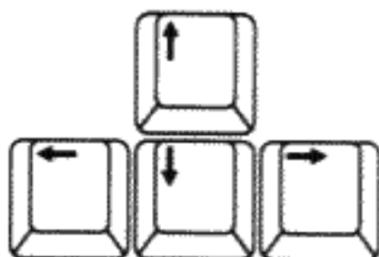
Del

La touche Del (pour Delete, en anglais) est la première touche située à droite sur la rangée supérieure du clavier principal. En enfonçant la touche Del, on efface le caractère se trouvant à l'emplacement du curseur. Tous les caractères se trouvant à droite du curseur se déplacent vers la gauche d'une position.

Touche Enter ou Return

La touche Enter est située à l'extrémité droite du clavier principal (3ème et 4ème rangées). Elle permet de valider, c'est-à-dire de transmettre au calculateur, les données ou les instructions de commande venant d'être entrées. Dans les notices d'utilisation, on utilise pour désigner cette touche les symboles ↵, "Return" ou "Enter".

3.3 Touches curseur ("Touches fléchées")



Les quatre touches curseur sont disposées en bas à droite du clavier.

Elles permettent de déplacer le curseur sur l'écran. Le sens de déplacement (vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite) correspond au sens de la flèche sur la touche. Dans certaines applications, ces touches remplissent aussi des fonctions spécifiques.

3.4 Touches de fonction



Les touches de fonction, situées en haut du clavier, sont numérotées de F1 à F10. Ce sont des touches à fonctions spéciales qui dépendent de l'application logicielle.

Annexe A: Caractéristiques techniques

	Modèle A600
CPU	Motorola 68000, 16 bits
Fréquence d'horloge	7,16 MHz pour NTSC, 7,09 MHz pour PAL
Coprocresseurs	Système coprocresseur à circuits intégrés multiples pour DMA, vidéo, graphiques et audio
Mémoire vive	1024 ko de mémoire standard, pouvant être étendue de façon interne
ROM	512 ko
Interfaces	Interne: Lecteur de disquettes Externes: Lecteur de disquettes Souris/manette de jeu (2) Série (RS232, compatible PC) Parallèle (Centronics, compatible PC) Vidéo RVB analogique: DB23 15 KHz Couleur composite: connecteur de type RCA Modulateur RF Connecteur compatible PCMCIA Audio stéréo
Unité d'alimentation	A commutation, 23 watts

	Modèle A600
Clavier	Complet, 78 touches
Unité(s) de disque	Standard: lecteur de disquettes de 3,5 pouces intégré (capacité: 880 ko après formatage)
Unités de disque externes	Une unité de disquettes optionnelle compatible Amiga
Ecran vidéo	Conforme aux normes: RVB NTSC pour l'Amérique du Nord RVB PAL 4096 couleurs pour l'International
Conditions ambiantes d'exploitation	En fonctionnement: de 0° à 45°C En stockage ou pendant l'expédition: de 0° à 60°C
Sorties sonores	Quatre voies sonores indépendantes, configurées comme deux voies stéréophoniques
Conversion de textes en langage parlé	Intégrée
Horloge/calendrier	En option, avec batterie de sauvegarde
Logiciel système	Multitâche; comprend AmigaDOS, Workbench et divers utilitaires

Annexe B: Entretien de l'ordinateur

Votre ordinateur n'exige qu'un minimum d'entretien pour fonctionner au mieux de ses possibilités. Prenez les précautions suivantes pour le maintenir en parfait état.

- Tenez l'ordinateur au sec! Evitez de placer des liquides à proximité de l'ordinateur. Du liquide renversé accidentellement peut endommager sérieusement les disques et l'ordinateur lui-même.
- Prenez garde que l'ordinateur ne soit pas soumis à des variations extrêmes de température. La température d'exploitation peut varier de 0° à 45°C; celle de stockage, de 0° à 60°C. Si le système est soumis à des températures excessivement élevées ou basses, le fonctionnement de l'Amiga peut ne plus être fiable.
- Les connecteurs et les extrémités des câbles doivent être maintenus propres. Toute substance collée aux connecteurs ou aux extrémités des câbles peut être à l'origine de mauvais contacts électriques et endommager les connecteurs.
- Eloignez tout matériel aimanté des éléments de l'ordinateur lors de l'installation de celui-ci. Bien qu'ils ne puissent endommager réellement les composants de l'ordinateur, les matériels aimantés peuvent provoquer une distorsion du réglage de l'écran et endommager les disques. Prenez garde également, en plus des objets aimantés facilement identifiables, à certains appareils (téléphones, haut-parleurs, moteurs, etc.) équipés de matériels magnétiques.
- N'essayez pas de réparer l'ordinateur vous-même. Si votre ordinateur a besoin d'une réparation, donnez-le à un centre de maintenance Amiga. La réparation et la maintenance non autorisées de l'ordinateur entraînent la perte de garantie de l'Amiga.

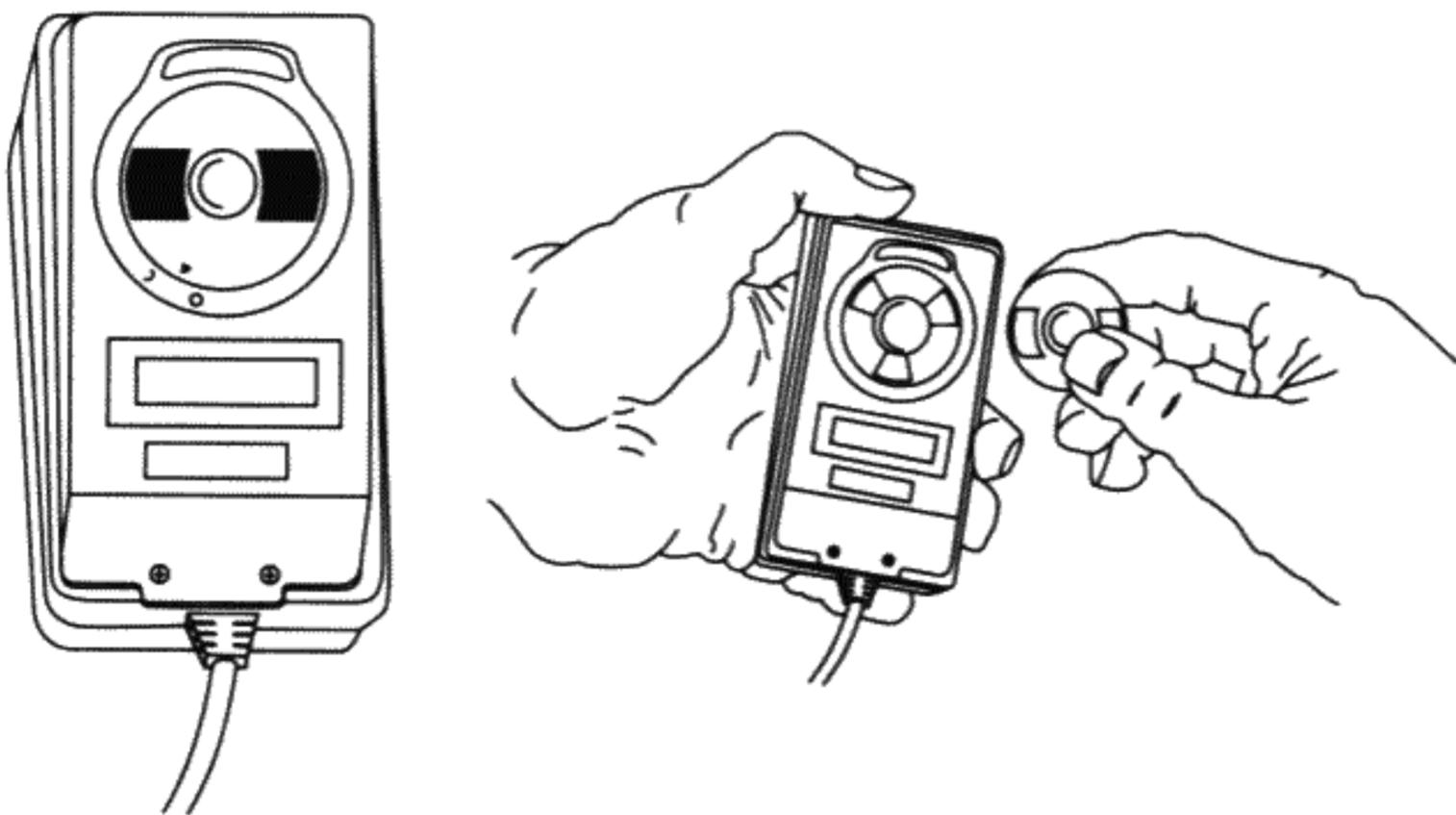
B.1 Nettoyage de la souris

Utilisez la souris sur une surface propre. La bille se trouvant à l'intérieur de la souris doit être propre pour fonctionner correctement. Si son fonctionnement devient capricieux, cela peut être dû à un manque de nettoyage. Pour nettoyer la souris, vous avez besoin:

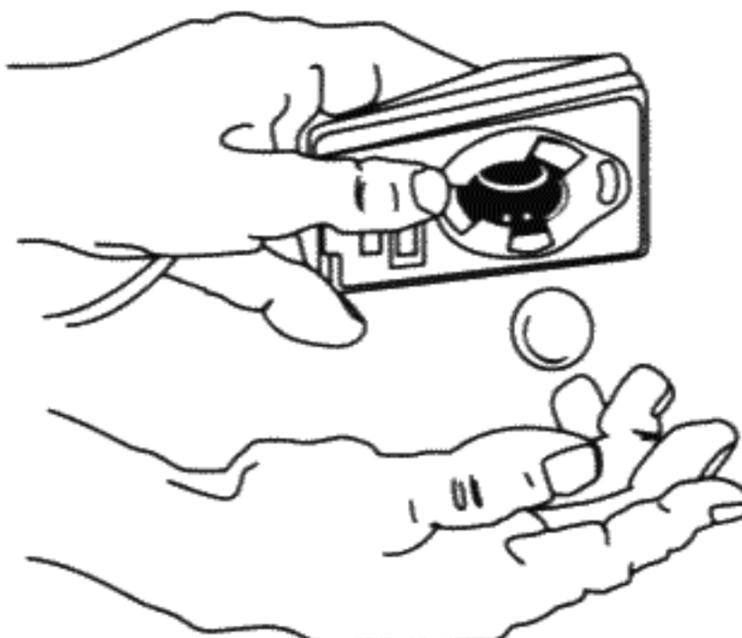
- d'un chiffon propre, doux et sans peluche;
- d'alcool dénaturé ou d'un liquide de nettoyage des têtes de magnétophone;
- de cotons-tiges.

Suivez les indications ci-dessous pour nettoyer la souris:

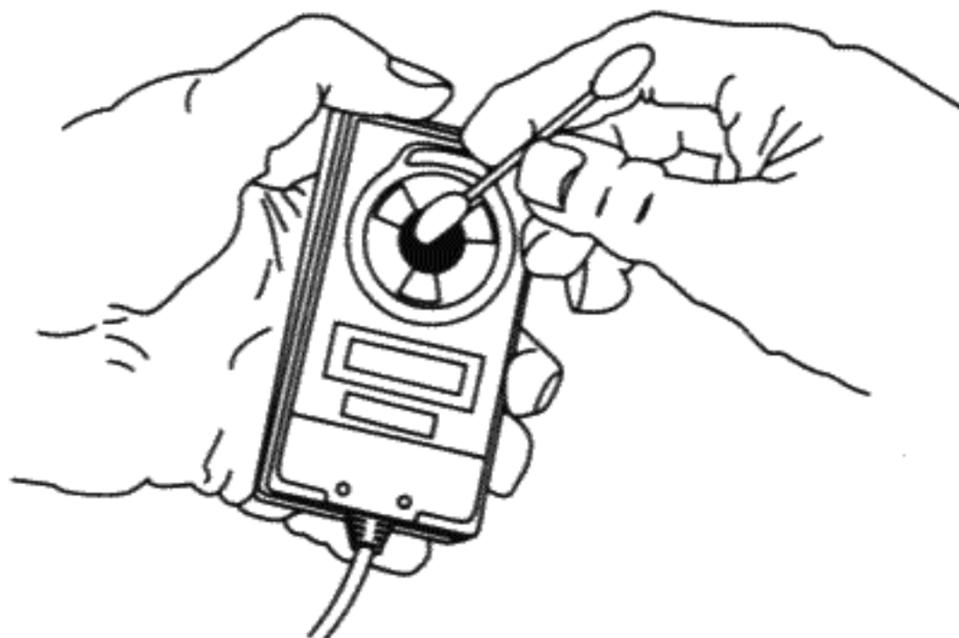
- Retournez la souris, le câble dirigé vers vous. Tenez la souris avec les deux mains et placez vos pouces sur les parois striées de chaque côté de la bille.
- Faites tourner avec vos pouces le couvercle de la bille pour l'amener sur la position d'ouverture. La souris étant toujours retournée, enlevez le couvercle.



- Placez une main sur l'ouverture de la souris et retournez celle-ci pour faire tomber la bille.



- L'ouverture ainsi dégagée laisse apparaître des galets de petite dimension. Humidifiez un coton-tige avec l'alcool ou le liquide de nettoyage des têtes de magnétophone, puis nettoyez chacun des rouleaux sans trop appuyer. Faites-les tourner sur leur axe pour nettoyer toute la surface.



- Essuyez la bille de la souris avec le chiffon (n'utilisez pas de liquide ni de détergeant). Lorsque vous avez fini, soufflez doucement à l'intérieur de l'ouverture pour en chasser les poussières. Puis remplacez la bille et le couvercle.

B.2 Comment prendre soin des disquettes

Pour protéger les informations enregistrées sur les disquettes, suivez les conseils ci-dessous:

- **Faites des copies (disques de travail) des disquettes les plus importantes.** Travaillez avec ces copies et gardez les disquettes originales en lieu sûr et n'utilisez-les que comme copies de sécurité si les copies de travail devenaient inutilisables. Reportez-vous au Chapitre 3 du présent manuel pour les détails concernant les procédures de copie de disquettes.
- **Ne retirez jamais une disquette d'un lecteur tant que le témoin lumineux est allumé.** Lorsque celui-ci est allumé, cela signifie que l'Amiga est en train d'utiliser la disquette.
- **Ne touchez pas la surface des disquettes.** Le volet de fermeture de la disquette se referme automatiquement lorsque vous la retirez du lecteur. N'essayez pas de toucher la surface en déplaçant le volet.
- **N'approchez pas les disquettes d'objets aimantés ou magnétiques.** Les disquettes enregistrent les informations en utilisant des procédés basés sur le magnétisme. Des objets aimantés ou magnétiques peuvent détruire les informations enregistrées sur les disquettes.
- **N'exposez pas les disquettes à des températures extrêmes, ou trop élevées ou trop basses.** Ne les exposez pas directement à la lumière solaire, trop près d'une source de chaleur ou à l'intérieur d'une voiture en plein soleil.

Certificate of the manufacturer

Herewith we certify that our device Personal Computer

A 600

is eliminated of radio interference corresponding to the regulations

Amtsblattverfügung Nr. 1046/1984.

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

COMMODORE BUSINESS MACHINES LIMITED

Bescheinigung des Herstellers

Hiermit wird bestätigt, daß der Personal-Computer

A 600

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Amtsblattverfügung Nr. 1046/1984

funk-entstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

COMMODORE BÜROMASCHINEN GMBH

