

ATARI®

PC

Bedienungshandbuch

Wichtige Information

Es wurden alle Anstrengungen unternommen, um die Genauigkeit der Produktdokumentation in diesem Handbuch sicherzustellen. Da die ATARI Corp. jedoch ständig ihre Computerhardware und -software verbessert und auf den letzten Stand bringt, kann sie nicht für die Genauigkeit des Druckmaterials nach dem Datum der Veröffentlichung garantieren und übernimmt keine Gewährleistung für Änderungen, Irrtümer oder Auslassungen.

Die Wiedergabe dieses Handbuchs oder von Teilen davon ist ohne schriftliche Genehmigung von ATARI nicht gestattet.

ATARI und das ATARI Logo sind eingetragene Warenzeichen der ATARI Corporation.

GEM, Desktop, Paint und Write sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Digital Research Inc.

Hercules ist ein eingetragenes Warenzeichen der Hercules Computer Technology, Inc.

AT, IBM und XT sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation.

Intel ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

Microsoft und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.



Copyright © 1987, ATARI Corporation
Sunnyvale, CA 94086
Alle Rechte vorbehalten.



INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	I
Ihr ATARI PC	1
Zweck dieses Handbuchs	2
KAPITEL 1: INBETRIEBNAHME	5
Die einzelnen Komponenten des ATARI PC	5
Computer und Diskettenlaufwerk	5
Tastatur, Monitor und Maus	6
Numerischer Ko-Prozessor und RAM-Erweiterung	6
Anschließen des PC Systems	6
Ein- und Ausschalten der Anlage	8
Einschalten	8
Ausschalten	11
Zusätzliche Diskettenlaufwerke	11
Anschluß eines externen Laufwerks	11
Anschluß von zwei externen Laufwerken	12
Einschalten eines Systems mit externen Laufwerken	13
Anschlußstellen und Zusatzeinrichtungen	13
Tastatur	13
Die Rückseite des Computers	16
KAPITEL 2: ÜBERBLICK ÜBER DAS ATARI PC SYSTEM	19
MS-DOS	19
Systeme mit einem und mit mehreren Laufwerken	19
Disketten	19
Schreibsperre für Disketten	21
Kopieren der Programmdisketten	22
Die CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien	23
CONFIG.SYS	23
AUTOEXEC.BAT	24
Die Baumstruktur der Verzeichnisse und Dateien	25
Dateinamen	25
Änderung der Laufwerksbezeichnung	28
Sondereinrichtungen des ATARI PC	28
Änderung der Systemgeschwindigkeiten	28
Wahl der Anzeigearten des Monitors	30
Einstellen des Tastaturklicks	30
Installieren der Maus für Programme, die nicht unter GEM laufen	31

KAPITEL 3: EINFÜHRUNG IN DIE MS-DOS KOMMANDOS ...	33
Kommandos	33
Parameter	33
Kommandosyntax	34
Editieren von Kommandos	36
Vorbereitung der Disketten	36
FORMAT	36
DISKCOPY	38
Anlegen und Kopieren von Dateien	39
COPY	39
Kopieren einer Datei in ein Verzeichnis	40
Anzeigen, Umbenennen und Löschen von Dateien	42
TYPE	42
REN (REName)	42
DEL (DElete) und ERASE	43
Arbeiten mit Verzeichnissen	44
DIR (DIRectory)	44
MKDIR (MaKe DIRectory = Verzeichnis anlegen)	45
CHDIR (CHange DIRectory = Ändere Verzeichnis)	45
RMDIR (ReMove DIRectory = Verzeichnis löschen)	46
TREE	46
PATH	47
Kontrolle von Disketten, Verzeichnissen und Dateien	48
CHKDSK (CHecK DiSK = Kontrolliere Diskette)	48
Ausdrucken von Dateien	49
PRINT	49
MODE	50
Wahl der Monitor-Betriebsarten	50
Einige weitere nützliche Kommandos	53
CURSOR	53
PROMPT	53
CLS (CLear Screen = Lösche Bildschirm)	53
Gebräuchliche MS-DOS Fehlermeldungen	54
ANHANG A: FEHLERSUCHE UND SYSTEMWARTUNG	57
ANHANG B: EINBAU DER RAM-ERWEITERUNG UND DES NUMERISCHEN KO-PROZESSORS	61
ANHANG C: TECHNISCHE DATEN DES ATARI PC	63
ANHANG D: STECKERBELEGUNG DES ATARI PC	67
GLOSSAR	71
BEZEICHNUNG DER FUNKTIONSTASTEN	80

EINFÜHRUNG

Ihr ATARI PC

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf Ihres neuen ATARI PC.

Falls Sie ein Neuling in der PC-Welt sind, werden Sie feststellen, daß der ATARI PC ein leistungsstarkes und zuverlässiges Gerät ist, leicht aufzustellen und zu bedienen. Und wenn Sie schon ein erfahrener PC-Benutzer sind, dann werden Sie die zahlreichen, im ATARI PC eingebauten Einrichtungen zu schätzen wissen, die bei anderen PCs dazugekauft werden müßten; dazu gehören:

- Ein schneller Mikroprozessor des Typs 8088-2 (8/4,77 MHz), der sowohl Standard-PC- als auch Turbo-Betriebsgeschwindigkeiten ermöglicht.
- 512 Kilobytes RAM mit Ausbaumöglichkeit auf 640 Kilobytes.
- Ein EGA-Bildschirm-Subsystem (EGA = Hochleistungs-Grafikadapter) für hervorragende Bildschirmauflösung und Farbwahl.
- Unterstützung eines optionalen numerischen Prozessors zur Beschleunigung der Rechenoperationen.
- Ein internes Diskettenlaufwerk 5 1/4 Zoll.
- Unterstützung für ein externes ATARI-Magnetplattenlaufwerk.
- Schnittstellen sowohl für serielle als auch Parallel-Peripheriegeräte.
- Ein Anschluß für EGA-, Farb- und monochrome Monitoren.
- Eine Tastatur im IBM PC AT Layout.
- Ein Anschluß für bis zu zwei zusätzliche externe 5 1/2-Zoll- oder 3 1/4 Zoll-Laufwerke.
- Eine Maus für die Steuerung von GEM Desktop, Dienstprogrammen und Anwendungen.

Das beiliegende **ATARI PC Datenblatt** enthält eine vollständige Liste der Hardware, Software und Unterlagen, die zum Lieferumfang gehören.

Zweck dieses Handbuches

Um die bestmögliche Leistung Ihres ATARI PC zu erreichen, wollen Sie ihn natürlich von Anfang an richtig aufstellen und bedienen. Dieses Handbuch erklärt das in einer deutlichen, nicht fachtechnischen Sprache, die sowohl PC-Neulinge als auch Computerfachleute verstehen können. Wenn Sie erst mit der Bedienung Ihres PC vertraut sind, dann hilft Ihnen dieses Handbuch als Nachschlagewerk für einzelne Verfahren und besondere Informationen.

Ganz besonders wichtig ist das Ziehen von Sicherungsduplikaten der mit Ihrem ATARI PC mitgelieferten Disketten. Diese Sicherungsduplikate bewahren Sie vor dem zufälligen Verlust oder der Beschädigung der Daten auf den Originaldisketten. Wenn die Duplikate angefertigt sind, benutzen Sie diese als Arbeitsdisketten und bewahren die Originale sicher auf. Die Anweisungen für das Kopieren der Disketten finden Sie unter "Kopieren der Programmdisketten" im **Kapitel 2** dieses Handbuchs.

Lesen Sie das Handbuch zuerst im Zusammenhang durch und lassen Sie sich so durch die Anweisungen zum Anschließen Ihres Gerätes bis zur ausführlichen Erläuterung des Gerätebetriebs leiten. Nachfolgend nun ein zusammenfassender Überblick über die einzelnen Abschnitte des Handbuches:

Kapitel 1: Im Abschnitt "Inbetriebnahme" werden die Hauptbestandteile des ATARI PC beschrieben; Sie erhalten vollständige Anleitungen für das Anschließen und die Inbetriebnahme des Systems, von externen Laufwerken und anderer Peripherie.

Kapitel 2: "Der Überblick über das ATARI PC-System" erläutert die Arbeitsweise Ihres PC-Systems und erklärt die Benutzung von MS-DOS, dem Betriebssystem des PC. In diesem Kapitel finden Sie außerdem wichtige Informationen über die Möglichkeiten des Systems, das Arbeiten mit Laufwerken, und das Erstellen von Sicherungskopien.

Kapitel 3: Die "Einführung in die MS-DOS-Kommandos" erklärt die Benutzung der MS DOS Kommandos und gibt einen Hinweis auf oft gebrauchte Befehle. Im letzten Abschnitt des Kapitels werden geläufige Fehlermeldungen erklärt, denen Sie möglicherweise beim Arbeiten mit Ihrem Gerät begegnen werden.

Anhang A: In **”Fehlersuche und Systemwartung”** werden Erkennung und Behebung allgemeiner Schwierigkeiten und die Pflege Ihres Gerätes erläutert.

Anhang B: **”Einbau der RAM-Erweiterung und des numerischen Ko-Prozessors”** erklärt Ihnen diese optionalen Einrichtungen.

Anhang C: In **”Technische Daten des ATARI PC”** sind die wichtigsten Spezifikationen des Systems kurz zusammengefaßt.

Anhang D: In **”Steckerbelegung des ATARI PC”** wird die Zuordnung der Peripherie-Anschlußstellen des ATARI PC aufgezeigt.

Im **Glossar** sind geläufige technische Ausdrücke aufgeführt, denen Sie bei der Arbeit mit Ihrem PC häufig begegnen werden.

Im ganzen Handbuch finden Sie mit **”Anmerkung”** bezeichnete Absätze. Diese enthalten nützliche Hinweise und sonstige Informationen zum gerade behandelten Thema. Mit **”Achtung”** beginnende Absätze machen Sie auf mögliche Probleme aufmerksam und geben Ihnen Anregungen zu deren Vermeidung.

In diesem Handbuch stellen die Zeichen in eckigen Klammern (**[]**) Tasten auf Ihrer ATARI PC-Tastatur dar. Werden für einen Vorgang oder eine Funktion zwei oder drei Tasten benötigt, dann werden diese zusammen in Reihenfolge angegeben. So bedeutet z.B. **[Ctr][S]**, daß man die Taste **[Ctr]** festhält, während man gleichzeitig die **[S]**-Taste drückt; **[Ctr][Alt][Del]** bedeutet, daß die Tasten **[Ctr]** und **[Alt]** festgehalten werden, während man die **[Del]**-Taste betätigt.

KAPITEL I

INBETRIEBNAHME

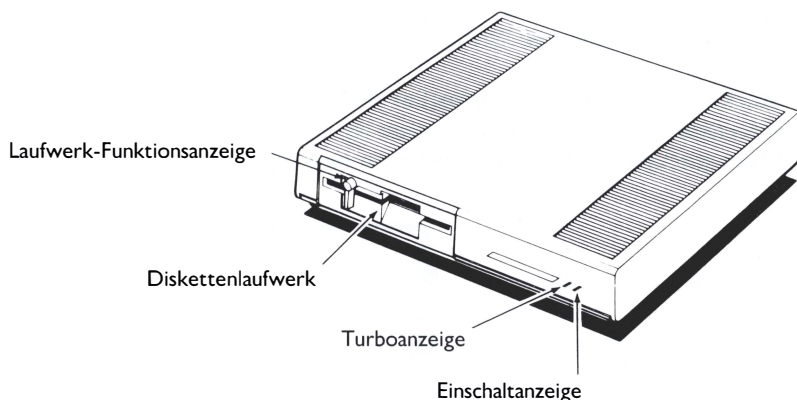
Ihr ATARI PC Computer soll in einem angemessenen Arbeitsraum aufgestellt werden, der sowohl gut für das Gerät und bequem für Sie ist. Wählen Sie für Ihr System einen Platz mit einer stabilen, ebenen Arbeitsfläche in der Nähe einer geerdeten Steckdose und mit genügend Raum für die Luftströmung rund um die Geräte. Dabei soll die Anlage auch vor Staub, Fett, extremen Temperaturen, direkter Sonneneinstrahlung und hoher Feuchtigkeit geschützt sein.

Packen Sie die einzelnen Systemkomponenten vorsichtig aus und stellen Sie sie in dem gewählten Arbeitsraum auf. Entfernen Sie das gesamte Verpackungsmaterial, und bewahren Sie es für spätere Lagerung oder Transport Ihres PC auf.

Die einzelnen Komponenten des ATARI PC

Computer und Diskettenlaufwerk

Der Computer enthält die Hauptplatine, die Mikrochips, und die Stromversorgung, die den Computerbetrieb ermöglichen, sowie ein eingebautes Diskettenlaufwerk für 5 1/4-Zoll-Disketten. Dieses Laufwerk ist Ihr hauptsächlichstes Hilfsmittel zum Speichern und Lesen der Daten.



Tastatur, Monitor und Maus

Die Tastatur und der Monitor des ATARI PC sind die Werkzeuge, mit denen Sie und der Computer Daten austauschen. Die Tastatur dient zum Eingeben von Daten und Anweisungen in den PC. Der Monitor zeigt Ihre Eingaben über die Tastatur und die Vorgänge im PC optisch an. Sie können an Ihren Atari PC einen Monochrom-, einen Farb- oder einen EGA-Monitor (EGA = Hochleistungs-Grafikadapter) anschließen.

Die Maus wird an den Computer angeschlossen und steuert bei bestimmten Anwenderprogrammen den PC vom GEM Desktop aus. Man benutzt die Maus, indem man sie auf dem Arbeitstisch bewegt und die Maustasten betätigt.

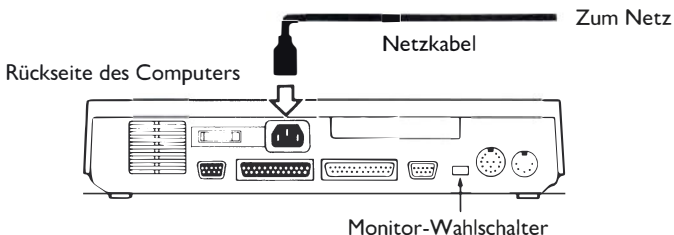
Numerischer Ko-Prozessor und Speicher-Erweiterung

Es besteht die Möglichkeit, in Ihren ATARI PC einen numerischen Ko-Prozessor (Chip Intel (R) 8087) und zusätzliche RAM-Bausteine für eine Speichererweiterung auf insgesamt 640 Kilobytes einzubauen. Der Einbau dieser Erweiterungen sollte bei Ihrem Systemfachhändler erfolgen. Einige Hinweise dazu finden Sie im Anhang B.

Anschließen des PC Systems

Entfernen Sie die Schutzvorrichtung aus dem internen Diskettenlaufwerk und überzeugen Sie sich davon, daß der Computer ausgeschaltet ist. Der Netzschalter befindet sich an Rückseite: 1 ist "Ein" und 0 bedeutet "Aus". Danach kommen folgende Schritte:

1. Stecken Sie den Kaltgerätestecker des Netzkabels in die mit "Power" (Netzanschluß) bezeichnete Buchse an der Rückseite des Computers. Dann stecken Sie den Netzstecker in eine geerdete Steckdose.



2. Vor Anschließen Ihres Monitors müssen Sie die Wahlschalter für den Monitortyp an der Rückseite des Computers auf den richtigen Monitor einstellen.

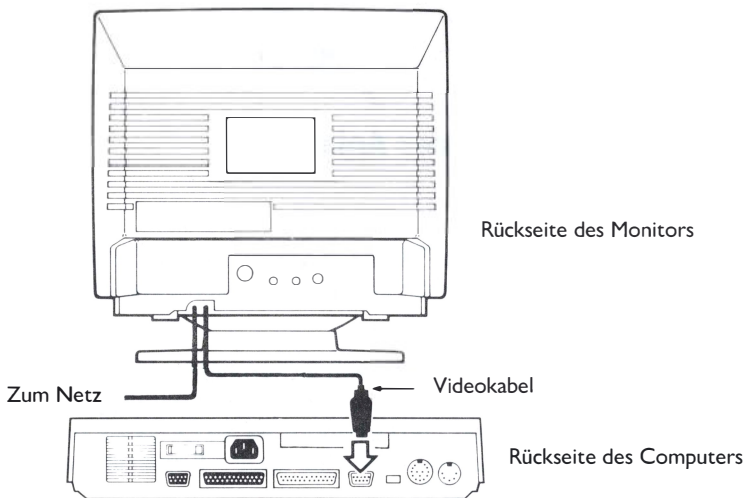
Wenn Sie einen EGA-Monitor benutzen, dann lassen Sie die Schalter in ihrer Werkseinstellung (siehe untenstehende Tabelle). Für Farb- und Monochrom-Monitore muß entsprechend umgeschaltet werden.

Falls Sie einen dieser Monitore verwenden, ändern Sie die Schalterstellungen nach der untenstehenden Tabelle. Die obere Stellung ist AUS; die untere Stellung EIN.

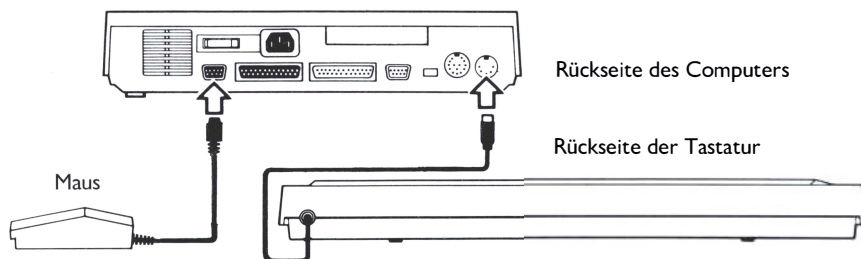
Schalter	1	2	3	4
EGA-Monitor (Werkseinstellung)	AUS	EIN	AUS	AUS
Farbmonitor	EIN	AUS	AUS	EIN
Monochrom-Monitor	EIN	AUS	EIN	EIN

Achtung: Zur Vermeidung von Schäden an Ihrem Monitor müssen Sie die Schalter für Ihren Monitortyp richtig einstellen, BEVOR Sie den Monitor anschließen und das System einschalten.

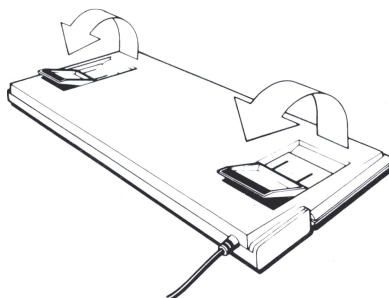
3. Stellen Sie den Monitor auf den Computer oder daneben. Stecken Sie das Videokabel des Monitors in die mit "Monitor" beschriftete Buchse an der Rückseite des Computers. Vergewissern Sie sich, daß der Computer ausgeschaltet ist. Dann erst verbinden Sie ihn mit dem Monitor und stellen die Netzverbindung her.



4. Schließen Sie nun die Tastatur an, und zwar durch Einstecken des entsprechenden Kabels in die mit "Keyboard" beschriftete Buchse an der Rückseite des Computers. Die Maus wird mit der Mausbuchse des Computers verbunden.



Durch die verstellbaren Füße an der Unterseite Ihrer Tastatur können Sie diese in die günstigste Schreibstellung nach oben oder nach unten verstellen. Um die Tastatur höher zu stellen (wenn sie z.B. auf einem niedrigen Tisch steht), Füße in die Hochstellung ausschwenken. Zum Niedrigstellen Füße wieder in die Grundstellung bringen.



Ein- und Ausschalten der Anlage

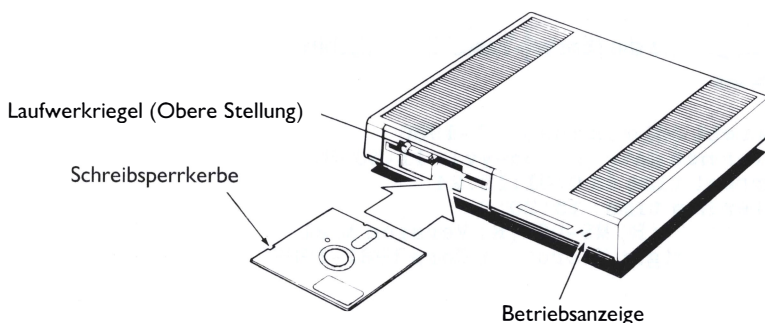
Einschalten der Anlage

Benutzen Sie die mitgelieferte "MS-DOS Disk 1", wenn Sie Ihre Anlage einschalten. Diese Diskette enthält Daten, die Ihr Computer zum Initialisieren benötigt.

Anmerkung: Wichtig ist das Ziehen von Sicherungsduplikaten der mit Ihrem ATARI PC gelieferten Disketten. Benutzen Sie nur die Sicherungsduplikate als Arbeitsdisketten, und bewahren Sie die Originale zur Sicherheit auf. Die Kopieranweisungen finden Sie unter "**Kopieren der Programm disketten**" im **Kapitel 2**.

Zum Einschalten Ihres PC-Systems müssen Sie folgende Schritte tun:

1. Monitor und alle sonstigen angeschlossenen Peripheriegeräte einschalten. Dann Computer einschalten (den Computer immer zuletzt einschalten). Jetzt muß die Netzkontrolleuchte aufleuchten.
2. Stellen Sie sicher, daß der Laufwerkriegel aufgeschnappt ist. Halten Sie die Seite mit der Aufschrift MS-DOS Disk I nach oben, wobei die Schreibsperrkerbe nach links zeigt. Dann schieben Sie die Diskette vorsichtig in die Laufwerköffnung, bis sie sich vollständig innerhalb des Laufwerks befindet. Zuletzt lassen Sie Laufwerkriegel zuschnappen.



3. Der Computer beginnt jetzt, Daten von der Diskette zu lesen. Danach verlangt das Betriebssystem MS-DOS von Ihnen auf dem Monitorbildschirm die Datums eingabe:

```
Current date is Tue 1-01-1980  
Enter new date (mm-dd-yy):
```

Anmerkung: Erscheint die Datumsanforderung nicht, dann ver-gewissern Sie sich, ob Ihr Monitor eingeschaltet und die Helligkeit richtig eingestellt ist. Außerdem sollten Sie sicherstellen, daß die MS-DOS Disk I richtig eingelegt ist und der Laufwerkriegel nach unten zeigt. Sehen Sie dann immer noch keine Datumsanforderung, schalten Sie die Anlage aus und überzeugen sich noch einmal, daß alle Kabelanschlüsse richtig und sicher sind. Besteht das Problem weiterhin, wenn das Gerät wieder eingeschaltet ist, dann sehen Sie im Anhang A nach: Fehlersuche und Systemwartung.

4. Geben Sie auf der Tastatur das Datum in der auf dem Bildschirm verlangten Form ein, indem Sie Zahlen und Bindestriche (-) oder Querstriche (/) zum Trennen der Zahlen benutzen. Zum Löschen von Fehlern benutzen Sie die [Backspace]-Taste ([<--]).

5. Drücken Sie die [Enter]-Taste. MS-DOS antwortet Ihnen mit der Anforderung der Uhrzeit:

```
Current time is 0:01:15.24
Enter new time:
```

6. Geben Sie die aktuelle Stunde, Minute (und Sekunde, wenn Sie wollen) ein und trennen Sie dieselben durch Doppelpunkte (:). MS-DOS benutzt eine 24-Stunden-Uhr, zählen Sie also immer 12 zu jeder Stunde nach Mittag hinzu. Wenn es z.B. 3:20 nachmittags ist, dann geben Sie ein:

```
15:20:00
```

7. Betätigen Sie die [Enter]-Taste. Ihr Bildschirm zeigt Ihnen jetzt in etwa dies an:

```
Current date is Tue 1-01-1980
Enter new date (mm-dd-yy): 11-30-87
Current time is 0:01:15.24
Enter new time: 15:20:00
Microsoft(R) MS-DOS(R) Version 3.21
(C) Copyright Microsoft Corp 1981-1987
A>
```

Anmerkung: Beim ATARI PC wird Datum und Uhrzeit allen Dateien hinzugefügt, die Sie anlegen oder abändern. Nach Eingabe des richtigen Datums und der genauen Uhrzeit bei jeder Inbetriebnahme Ihres PC können Sie später jederzeit die aktuellsten Versionen Ihrer Dateien leicht erkennen. Allerdings ist die Eingabe von Datum und Uhrzeit nicht obligatorisch, und Sie können diese Aufforderung überspringen, indem Sie zweimal [Enter] drücken. Dann benutzt der Computer statt dessen einen fest vorgegebenen Wert (Default) für Datum und Uhrzeit.

Das A> unten an der Anzeige ist das MS-DOS Aufforderungszeichen. Das A bedeutet, daß Laufwerk A gerade benutzt wird (das aktuelle Laufwerk ist). Neben dem Aufforderungszeichen befindet sich ein blinkender Strich, der sogenannte Cursor. Das System-aufforderungszeichen und der Cursor zeigen an, daß MS-DOS und der PC bereit sind, Anweisungen entgegenzunehmen. Die Zeile, in der das Aufforderungszeichen steht, heißt MS-DOS-Kommandozeile.

Anmerkung: In den folgenden Kapiteln dieses Handbuch lesen Sie, wie Sie mit MS-DOS und mit Ihrem ATARI PC weiterarbeiten.

Ausschalten der Anlage

Nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk. Dann schalten Sie zuerst Ihren Computer aus, danach Ihren Monitor und alle Peripherie-geräte. Warten Sie mindestens zehn Sekunden, bevor Sie Ihr Computersystem wieder einschalten. Beim Einschalten des Computers erfolgt ein sogenannter Kaltstart, bei dem der Computer vollständig initialisiert wird.

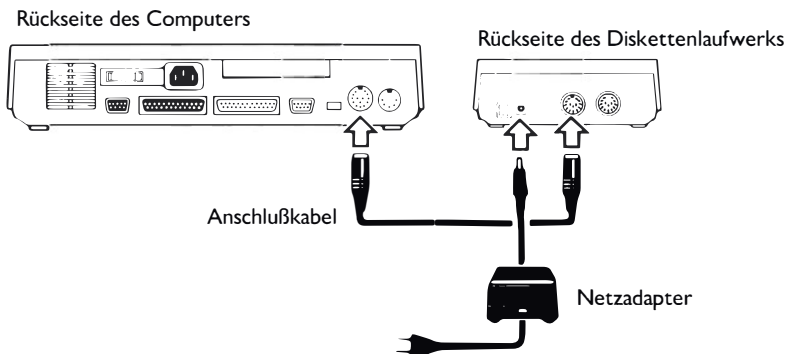
Zusätzliche Diskettenlaufwerke

Die können bis zu zwei externe Diskettenlaufwerke an Ihr ATARI PC-System anschließen, und zwar 5 1/4 Zoll- und auch 3 1/2 Zoll-Laufwerke. Durch den Anschluß zusätzlicher Laufwerke wird das Konvertieren und Kopieren von Daten wesentlich erleichtert.

Anschluß eines externen Laufwerks

Der Anschluß eines externen Laufwerks (5 1/4 oder 3 1/2 Zoll) wird folgendermaßen vorgenommen:

1. Überzeugen Sie sich zunächst, daß sowohl der Computer, als auch das externe Laufwerk ausgeschaltet sind, und daß Sie die Schutzvorrichtung aus dem Laufwerk herausgenommen haben. Stecken Sie dann ein Ende des Laufwerk-Anschlußkabels in die mit "Floppy" bezeichnete Buchse an der Rückseite des Computers. Stecken Sie das andere Ende in die mit "In" bezeichnete Buchse an der Rückseite des Laufwerks.
2. Stecken Sie den Rundstecker des Floppy-Netzteils in die mit "Power" bezeichnete Buchse an der Rückseite des Laufwerks. Dann stecken Sie den Netzstecker des Netzteils in eine geerdete Steckdose.



Anschluß von zwei externen Laufwerken

Es ist auch möglich, zwei externe Diskettenlaufwerke an Ihren PC anzuschließen. Diese beiden Laufwerke können mit derselben Diskettengröße (5 1/4 oder 3 1/2 Zoll) oder auch mit verschiedenen Diskettengrößen (eines mit 5 1/4 Zoll und eines mit 3 1/2 Zoll) arbeiten.

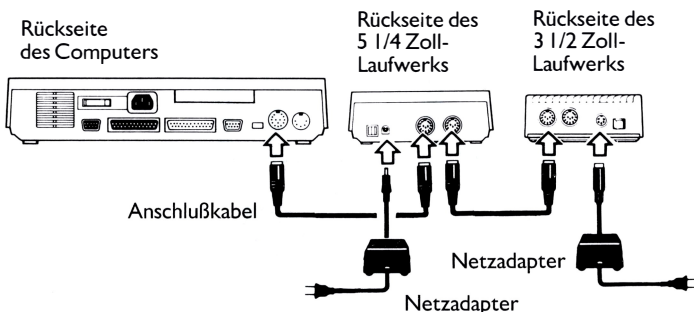
Wollen Sie Laufwerke mit verschiedenen Diskettengrößen benutzen, dann müssen Sie zuerst das 5 1/4 Zoll-Laufwerk an den Computer anschließen und dann das 3 1/2 Zoll-Laufwerk an das externe 5 1/4 Zoll-Laufwerk.

Führen Sie zum Anschluß der Laufwerke folgende Schritte aus:

1. Vergewissern Sie sich, daß sowohl der Computer als auch die beiden externen Laufwerke ausgeschaltet sind, und daß die Schutzvorrichtungen aus den Laufwerken herausgenommen wurden. Verbinden Sie einen Stecker des Anschlußkabels mit der Buchse an der Rückseite des Computers, die mit "Floppy" bezeichnet ist. Stecken Sie dann das andere Ende in die Buchse mit der Bezeichnung "In" an der Rückseite des ersten Laufwerks. (Wenn Sie zwei verschiedene Laufwerktypen anschließen, dann ist dies das 5 1/4 Zoll-Laufwerk.)
2. Verbinden Sie nun mit dem zweiten Anschlußkabel die Buchse "Out" an der Rückseite des ersten Laufwerks mit der Buchse "In" an der Rückseite des zweiten Laufwerks. (Wenn Sie zwei verschiedene Laufwerktypen anschließen, dann ist dies das 3 1/2 Zoll-Laufwerk.)
3. Stecken Sie für jedes Laufwerk den Rundstecker des Stromversorgungskabels in die Buchse "Power" des Laufwerks. Dann stecken Sie den Netzstecker des Netzteils in eine geerdete Steckdose.

Anmerkung: Die 5 1/4 Zoll- und die 3 1/2 Zoll-Laufwerke haben unterschiedliche Netzteile.

Anschluß von zwei Diskettenlaufwerken



Einschalten eines Systems mit externen Laufwerken

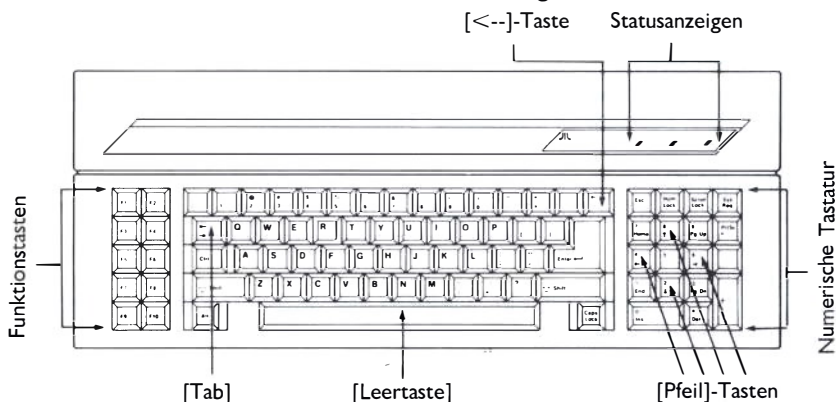
Ein System mit externen Laufwerken wird auf die gleiche Art und Weise ein- und ausgeschaltet wie eine Anlage ohne externe Laufwerke (siehe "Ein- und Ausschalten des Systems" in diesem Kapitel).

Wollen Sie jedoch das System von der Diskette eines externen Laufwerks aus starten, dann müssen Sie beim Einschalten Ihres Systems entweder Taste [F2] oder [F3] drücken. Beim Betätigen von [F2] wird das System von der Diskette im ersten externen Laufwerk (das direkt an den Computer angeschlossen ist), beim Drücken von [F3] von der Diskette im zweiten externen Laufwerk aus gestartet.

Anschlußstellen und Zusatzeinrichtungen

Tastatur

Die ATARI PC-Tastatur entspricht hinsichtlich Gestaltung und Funktion einer herkömmlichen Schreibmaschinen-Tastatur. Zusätzlich jedoch führen viele Tasten auf der Computertastatur Sonderfunktionen aus, die man von der Schreibmaschine her nicht kennt. Die Bezeichnungen der deutschen Funktionstasten sind auf Seite 80 aufgeführt.



Auf der linken Seite der Tastatur befinden sich die Funktionstasten [F1] bis [F10]. Diese Tasten führen verschiedene Funktionen aus, je nach Anwendungsprogramm. Die Tasten [F1] bis [F6] werden auch zum Editieren von Kommandos an MS-DOS benutzt. (Genauere Einzelheiten siehe "MS-DOS Benutzerhandbuch".)

Die alphanumerischen Tasten (Buchstaben, Ziffern und Symbole) werden hauptsächlich für die Eingabe von Daten und Kommandos benutzt. Gewöhnlich funktionieren Sie genau wie ähnliche Tasten auf der Schreibmaschine. Die Tasten [Shift], [Tab], [Backspace] und [Caps Lock] haben dieselben Funktionen wie ihre Gegenstücke auf der Schreibmaschine. Die meisten alphanumerischen Tasten besitzen eine automatisch Wiederhol-funktion, solange sie gedrückt werden.

Bestimmte Tasten haben besondere Steuerfunktionen. Dies sind [Alt], [Ctrl], [Del], [End], [Esc], [Home], [Ins], [Num Lock], [PgDn], [Pg Up], [PrtSc] und [Scroll Lock]. Obwohl die Funktionen dieser Tasten sich entsprechend Ihrem Anwenderprogramm ändern können, so gelten doch gewöhnlich die folgenden Tastenkombinationen (Tasten werden gleichzeitig gedrückt):

[Ctrl][S]

Stoppt das Rollen der Bildschirmanzeige (Scrolling). Zum Wiedereinschalten [Ctrl][S] erneut betätigen.

[Ctrl][Scroll Lock]

Stoppt das gerade laufende Programm oder die Ausführung eines Kommandos. Das System kehrt zur MS-DOS-Kommandozeile zurück.

[Ctrl][Num Lock]

Stoppt das gerade laufende Programm oder die Ausführung eines Kommandos. Zum Fortfahren irgendeine Taste drücken.

[Ctrl][Alt][Del]

Damit starten Sie Ihr System erneut.

[Ctrl][Alt][+]

Schaltet den Turbobetrieb ein, wodurch das System mit der höheren Geschwindigkeit arbeitet.

[Ctrl][Alt][-]

Schaltet den Turbobetrieb aus und bringt das System wieder auf normale PC-Geschwindigkeit.

[Ctrl][Alt][ç]

Schaltet das Tastaturklicken ein.

[Ctrl][Alt][·]

Schaltet das Tastaturklicken aus.

Sofern ein Drucker an Ihre Anlage angeschlossen ist, können Sie auch diese Tastenkombinationen benutzen:

[Shift][PrtSc]

Es wird der Bildschirminhalt ausgedruckt.

[Ctrl][PrtSc]

Drückt die Zeichen aus, während Sie eingeben. Ebenso werden die Systemmeldungen ausgedruckt. Durch erneute Betätigung dieser Tasten wird der Druckvorgang abgeschaltet.

Die vier [Pfeil]-Tasten werden im allgemeinen in Anwender-programmen verwendet, um den Cursor in Pfeilrichtung zu bewegen (nach oben, nach unten, links oder rechts). Der Cursor ist ein bewegliches Grafikzeichen, das die Position anzeigt, an der die nächste Eingabe erfolgt.

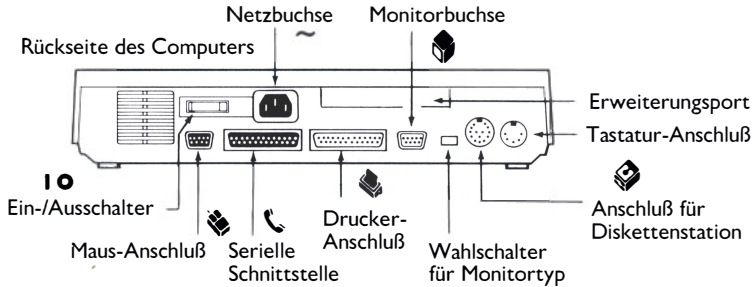
Wenn die Anzeigen für [Num Lock], [Scroll Lock] und [CapsLock] aufleuchten, dann sind diese Funktionen aktiviert.

Das numerische Tastenfeld bietet eine alternative Möglichkeit, Zahlen und mathematische Symbole einzugeben. Es wird im allgemeinen für arithmetische Rechenoperationen benutzt. Mit der Taste [Num Lock] werden die Tasten dieses Feldes ein- oder ausgeschaltet. Drückt man die Taste [Num Lock] einmal, dann werden die numerischen Tasten für eine arithmetische Eingabe eingeschaltet. Betätigt man die Taste [Num Lock] erneut, dann kann man die Tasten für die angegebenen Symbole benutzen sowie auch für bestimmte Funktionen - je nach Anwenderprogramm. Ist über die Taste [Num Lock] auf arithmetische Eingabe umgeschaltet, dann leuchtet die entsprechende Anzeige.

Anmerkung: Die Taste [Sys Req] hat normalerweise keine Funktion.

Die Rückseite des Computers

Über Schnittstellen an der Rückseite des Computers können verschiedene externe Geräte, sog. Peripheriegeräte, an Ihr System angeschlossen werden.



Vergewissern Sie sich, daß die Peripheriegeräte und auch der ATARI PC ausgeschaltet sind, bevor Sie den Anschluß vornehmen. Einige Peripheriekabel besitzen kleine Befestigungsschrauben oder -klammern an der Seite der Verbindungsstecker. Wenn das Kabel in den Computer eingesteckt ist, dann wird durch das Anziehen der Schrauben oder das Befestigen der Klammern eine feste Verbindung hergestellt, wodurch mögliche Störungen des Fernseh- oder Rundfunkempfangs reduziert werden können.

Achtung: Berühren Sie niemals offen liegende Kontakte an den Anschlußstellen. Die gegen statische Aufladung empfindliche Elektronik in Ihrem ATARI PC könnte eventuell beschädigt werden.

I/O Ein/Aus

Mit dem Netzschalter wird der Computer ein- und ausgeschaltet. "I" bedeutet "Ein"; "0" ist "Aus".

~ Power

Über die Netzbuchse (Power) wird der Computer an das Stromnetz angeschlossen.



Printer

Ein Paralleldrucker wird über die Drucker-Schnittstelle (Printer) an Ihren Computer angeschlossen. Der Drucker-Anschluß ist eine Parallelschnittstelle des Industriestandards, so daß fast jeder Parallel-Drucker benutzt werden kann. Die Aufstellung der Peripheriegeräte wird in den mitgelieferten Handbüchern erläutert.

Erweiterungsport

Der externe Erweiterungsport kann den Anschluß eines externen Festplattenlaufwerks unterstützen.



Monitor

Ein Monochrom-, Farb- oder EGA-Monitor wird über die Monitorbuchse an Ihren Computer angeschlossen. Die Wahlschalter für den Monitortyp befinden sich direkt neben dem Anschluß.



Floppy

Die externen Diskettenlaufwerke werden über die Floppy-Schnittstelle (Floppy) an den Computer angeschlossen.



Mouse (Maus)

Die Maus wird über den Maus-Anschluß (Mouse) mit dem Computer verbunden.

Keyboard (Tastatur)

Der Anschluß für die Tastatur ist mit Keyboard bezeichnet.



Modem

Modems oder andere serielle Geräte werden über die serielle Schnittstelle (Modem) an den ATARI PC angeschlossen. In den mitgelieferten Handbüchern der Peripheriegeräte finden Sie die entsprechenden Anschlußbedingungen.

KAPITEL 2

ÜBERBLICK ÜBER DAS ATARI PC SYSTEM

MS-DOS

MS-DOS (Microsoft (R) Disk Operating System) ist das Betriebssystem für den ATARI PC. Es befindet sich auf den MS-DOS Operating System Program Disks 1 und 2, die mit Ihrem Computer geliefert wurden.

MS-DOS besteht aus einer Gruppe von Programmen, die alle Computerprozesse wie z.B. Programmabläufe, das Anlegen von Dateien und das Drucken von Dokumenten steuern. MS-DOS wird durch die Eingabe von Kommandos in der MS-DOS-Kommandozeile neben dem MS-DOS-Aufforderungszeichen gesteuert. (Die Steuerung von MS-DOS durch Befehle wird im Kapitel 3 ausführlich erklärt.)

Systeme mit einem und mit mehreren Laufwerken

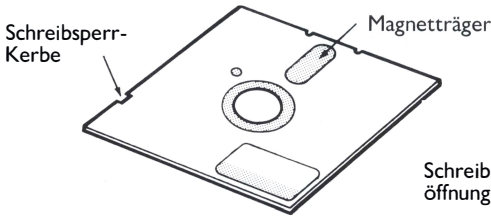
Ihr ATARI PC besitzt ein internes Diskettenlaufwerk für 5 1/4 Zoll-Disketten. Zur Arbeitserleichterung können Sie bis zu zwei externe Diskettenlaufwerke (für 5 1/4- oder 3 1/2-Zoll-Disketten anschließen.

Bei Systemen mit nur einem (dem internen) Laufwerk funktioniert dieses sowohl als Laufwerk A wie auch als Laufwerk B. Dadurch können Arbeiten mit zwei Disketten (wie z.B. das Kopieren einer Datei von einer Diskette auf die andere) ausgeführt werden. Bei diesen Vorgängen werden die Disketten selbst als Disk A und Disk B bezeichnet. MS-DOS zeigt Ihnen an, wenn die Disketten im Laufwerk gewechselt werden müssen, um die Arbeit fortzusetzen.

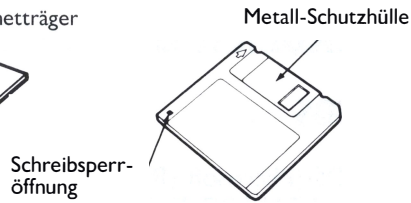
Disketten

Disketten dienen als dauerhafte Speicher für Programme und andere Daten. Diese Disketten haben eine feste Schutzhülle, in der sich eine runde Scheibe aus oxydbeschichtetem Material befindet. Das Material ist der Magnetträger, der die Daten aufnimmt, die das Laufwerk schreibt oder liest. (Auf 3 1/2 Zoll Disketten wird der Magnetträger noch durch eine Aufschiebehülle aus Metall geschützt.) Die meisten Disketten besitzen eine Kerbe für den Schreibschutz.

5 1/4 Zoll-Diskette



3 1/2 Zoll-Diskette



Achtung: BERÜHREN SIE NIE den Magnetträger, da sonst die Diskette und die Daten darauf beschädigt werden könnten.

Die Disketten für den ATARI PC sind gewöhnlich doppelseitig (DS, 2-sided oder double-sided). D.h., beide Seiten sind garantiert sicher zur Speicherung von Daten. Eine doppelseitige 5 1/4 Zoll-Diskette hat eine Speicherkapazität von 360 Kilobytes; eine doppelseitige 3 1/2 Zoll-Diskette besitzt eine Speicherkapazität von 720 Kilobytes.

Bevor Sie eine neue Diskette benutzen können, müssen Sie diese formatieren. Dadurch wird eine Diskette auf die Aufnahme von Daten vorbereitet, indem die Diskette völlig gelöscht, auf Beschädigung des Magnetträgers kontrolliert wird, und die Strukturen (Sektoren und Spuren) für die Daten angelegt werden, die Sie später auf die Diskette schreiben. (Anweisungen zum Formatieren s. "FORMAT" im Kapitel 3.)

Zum Einschieben einer 5 1/4 Zoll-Diskette in das Laufwerk müssen Sie zuerst sicherstellen, daß der Riegel nach oben geschnappt ist. Die Diskettenseite mit dem Etikett halten Sie nach oben (mit der Schreibsperre-Kerbe nach links). Dann schieben Sie die Diskette behutsam in das Laufwerk ein, bis sie sich vollständig im Innern des Laufwerks befindet. Wenn Sie beim Einschieben einen Widerstand spüren, sollten Sie kontrollieren, ob sich eine andere Diskette bereits im Laufwerk befindet.) Zum Verriegeln der Diskette müssen Sie den Laufwerkriegel nach unten schnappen lassen.

Zum Herausnehmen der Diskette wird der Riegel nach oben gedrückt und die Diskette behutsam aus dem Laufwerk herausgezogen.

Zum Einschieben einer 3 1/2 Zoll-Diskette in ihr Laufwerk halten Sie diese mit der Metallhülle zum Laufwerk, wobei die Schreibsperre-Kerbe nach links zeigt. Dann schieben Sie die Diskette behutsam ins Laufwerk, bis sie einrastet. Wenn die Diskette richtig eingeschoben ist, dann befindet sie sich völlig innerhalb des Laufwerks.

Zum Herausnehmen der Diskette drücken Sie fest auf den Auswurfknopf, der sich vorn am Laufwerk befindet. Dann können Sie die Diskette vorsichtig herausziehen.

Kopieren der Programmdisketten

Sie müssen Sicherungsduplikate von allen, mit Ihrem ATARI PC gelieferten Disketten anfertigen, bevor Sie mit der Routinearbeit beginnen. Dadurch schützen Sie sich vor dem Verlust der Disketten oder vor einer möglichen Beschädigung ihres Inhalts. Nach dem Kopieren müssen Sie die Originaldisketten an einem sicheren, staub- und magnetfeldfreien Platz aufbewahren. Benutzen Sie immer nur die Duplikate als Arbeitsdisketten.

MS-DOS besitzt ein "DISKCOPY"-Kommando für das Kopieren von Disketten. Ist die Zieldiskette nicht formatiert, dann formatiert DISKCOPY sie vor dem Kopieren.

Zum Kopieren von Disketten mit dem DISKCOPY-Kommando müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

1. Halten Sie eine Leerdiskette für jede Diskette bereit, die Sie kopieren wollen. Versehen Sie diese Disketten nicht mit Schreibsperrern.
2. Schalten Sie Ihr System nach der Beschreibung in Kapitel I ein, damit das Aufforderungszeichen A> erscheint.
3. Geben Sie dann

DISKCOPY

ein und drücken Sie die [Enter] Taste.
4. MS-DOS fragt Sie nun nach der Quelldiskette. Lassen Sie die Original MS-DOS Disk I im Laufwerk und drücken Sie irgendeine Taste.
5. Als nächstes fragt MS-DOS nach der Zieldiskette. Tauschen Sie die Quelldiskette gegen eine Leerdiskette aus und betätigen Sie irgendeine Taste. Möglicherweise werden Sie aufgefordert, Quell- und Zieldiskette mehrmals zu wechseln.
6. Wenn das Formatieren und Kopieren beendet ist, fragt Sie MS-DOS, ob Sie eine weitere Diskette kopieren wollen. Drücken Sie dann [Y].
7. Wenn MS-DOS nach der neuen Quelldiskette fragt, nehmen Sie die Diskette aus Laufwerk A und tauschen sie gegen die nächste Diskette aus, die Sie kopieren wollen. Dann wiederholen Sie die Schritte 5., 6. und 7., bis alle Originaldisketten kopiert sind.

8. Fragt MS-DOS Sie am Ende des Kopiervorganges, ob Sie eine weitere Diskette kopieren wollen, drücken Sie [N].

Nach dem Herausziehen einer jeden Sicherungsdiskette aus dem Laufwerk versehen Sie diese sofort mit einem Etikett und benutzen dabei denselben Namen wie auf der Originaldiskette. Beschriften Sie das Etikett jeweils, bevor Sie es auf der Diskette befestigen. Falls das Etikett bereits auf der Diskette kleben sollte, beschriften Sie es nur mit einem Filzstift. (Das Schreiben auf der Diskette mit einem harten Stift kann den Träger beschädigen.) Bewahren Sie die Originaldisketten auf und benutzen Sie immer die Sicherungsduplikate als Ihre Arbeitsdisketten.

Die CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien

Nach dem Einschalten des Computers, und bevor MS-DOS das Aufforderungszeichen A> anzeigt, durchläuft das System einen Prozeß, der Initialisierung genannt wird. Dabei wird MS-DOS geladen und überprüft beim Start die folgenden Dateien.

CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sind zwei Sonderdateien, die Sie anlegen, und die MS-DOS mitteilen, wie und in welcher Konfiguration das System arbeiten soll. MS-DOS liest diese Dateien beim Initialisieren.

Anmerkung: Neu erzeugte oder abgeänderte CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien werden erst aktiviert, wenn Sie den PC neu starten. Zum Abändern einer bestehenden Datei benutzen Sie den MS-DOS Text-Editor EDLIN (im MS-DOS Benutzerhandbuch beschrieben).

CONFIG.SYS

Die CONFIG.SYS-Datei teilt MS-DOS mit, wie bestimmte Geräte konfiguriert werden sollen. Um CONFIG.SYS anzulegen, schreiben Sie beim Erscheinen des Aufforderungszeichens A>:

```
COPY CON CONFIG.SYS [Enter]
DEVICE = ANSI.SYS [Enter]
[F6] [Enter]
```

Die erste Zeile erzeugt und benennt die Datei. Die zweite Zeile konfiguriert ein ANSI-Normterminal, das bei vielen Anwenderprogrammen benötigt wird. Mit der dritten Eingabe wird die Datei auf Diskette gespeichert.

Anmerkung: CONFIG.SYS kann auch benutzt werden, um den ATARI PC so zu konfigurieren, daß er andere Laufwerke erkennt. Nähere Einzelheiten darüber finden Sie im MS-DOS Benutzerhandbuch.

AUTEXEC.BAT

AUTOEXEC.BAT teilt MS-DOS mit, welche Kommandos bei Inbetriebnahme Ihres Systems automatisch auszuführen sind. Eine AUTOEXEC-.BAT-Datei erspart Ihnen die Mühe, jedes Mal Routinebefehle neu eingeben zu müssen, so oft Sie mit Ihrem Computer zu arbeiten beginnen. Um eine AUTOEXEC.BAT Datei zu erzeugen, schreiben Sie, sobald das Aufforderungszeichen A> erscheint, folgendes:

```
COPY CON AUTOEXEC . BAT [Enter]
```

Mit dieser Zeile wird die Datei neu angelegt und benannt. Jetzt können Sie jedes beliebige Kommando an die Datei hinzufügen, indem Sie das jeweilige Kommando auf einer getrennten Zeile schreiben und [Enter] drücken. Z.B. die Zeile

```
DIR [Enter]
```

zeigt die Liste der Dateien an, die sich im Inhaltsverzeichnis des aktiven Laufwerks befinden, wenn Sie Ihr System einschalten. Weitere nützliche Kommandos, die der AUTOEXEC.BAT Datei hinzugefügt werden, sind CHKDSK, PATH, CHDIR sowie Kommandos zur Ausführung bestimmter Anwendungen. (Genauere Einzelheiten über diese und andere Kommandos s. Kapitel 3 des MS-DOS Benutzerhandbuchs).

Wenn nun die AUTOEXEC.BAT Datei alle von Ihnen gewünschten Zeilen enthält, beenden Sie die Eingabe mit [F6] [Enter].

Damit wird die Datei auf Diskette gesichert.

Sie können noch weitere .BAT-Dateien (Batch = Stapel) für häufig benutzte Kommandos erstellen. Hierzu legen Sie die .BAT-Datei an und fügen die Kommandos hinzu, die Sie als Gruppe ablaufen lassen wollen. Dann können Sie diese ausführen, indem Sie den Namen der Datei ohne den .BAT-Zusatz aufrufen.

Beispielsweise stellen Sie fest, daß Sie sehr häufig dieselbe Gruppe von Dateien aus verschiedenen Verzeichnissen drucken müssen, und jedesmal dabei einzelne PRINT-Kommandos für jede Gruppe einzugeben haben:

```
PRINT \ TABLES \ * .OAK  
PRINT \ PAYROLL \ TEMP \ * .CHK  
PRINT \ ADS \ RADIO \ WKEND .TXT
```

Eine wesentliche Vereinfachung zum Drucken der Dateigruppen kann dadurch erreicht werden, daß man diese drei Kommandozeilen einer Stapeldatei hinzuzufügt, die man z.B. P.BAT nennt. Wenn Sie dann die Dateien drucken wollen, dann brauchen Sie einfach nur P (den Dateinamen ohne den .BAT-Zusatz) hinter der Eingabeaufforderung einzugeben.

Anmerkung: Weitere nützliche allgemeine Informationen über AUTO-EXEC.BAT und Stapeldateien finden Sie im MS-DOS Benutzerhandbuch.

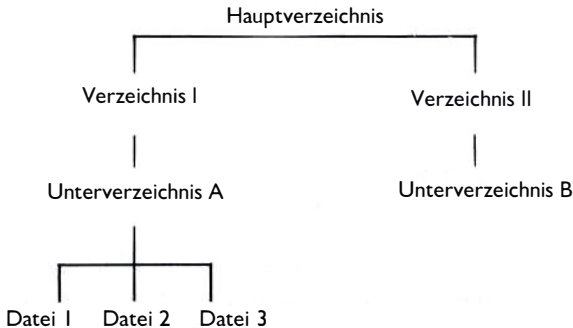
Die Baumstruktur der Verzeichnisse und Dateien

Dateien sind Ansammlungen von Informationen, wie z. B. Programme oder Dokumente, die Sie mit Hilfe von Programmen erstellt haben. Verzeichnisse sind Gruppen von Dateien.

Wenn Sie Ihren PC zum ersten Mal in Betrieb nehmen, dann besteht bereits ein Hauptverzeichnis (Root Directory), das die meisten MS-DOS Funktionen enthält. Jedes neue Verzeichnis, das Sie anlegen, ist eine weiterer Zweig des Hauptverzeichnisses. Wenn einmal ein Verzeichnis besteht, dann können Sie darin weitere Verzeichnisse anlegen; diese heißen dann Unterverzeichnisse (Sub-directories).

Die folgende Grafik ist ein Beispiel dafür, wie eine Diskette eingeteilt werden kann. Sie zeigt ein Hauptverzeichnis, zwei Verzeichnisse mit je einem Unterverzeichnis und drei Dateien in einem der Unterverzeichnisse. Der Aufbau von Verzeichnissen und Dateien wird Baumstruktur genannt.

Die Baumstruktur von Inhaltsverzeichnissen und Dateien



Dateinamen

Dateien und Verzeichnisse werden durch ihre Dateinamen gekennzeichnet. Wenn Sie eine Datei oder ein Verzeichnis anlegen, dann müssen Sie ihnen einen Namen geben, damit Sie sie sichern, auflisten und später auch wieder auffinden können. Dateinamen werden in Verbindung mit Kommandos benutzt, um MS-DOS entsprechende Anweisungen zu geben.

Ein Dateiname besteht aus zwei Teilen, dem Namen und dem Zusatz (Extension).

SAMPLE.EXE

 | Zusatz (optional; bis zu drei Zeichen)
| Name (zwingend; bis zu acht Zeichen)

Ein Name kann bis zu acht Zeichen enthalten (Buchstaben, Symbole oder Ziffern). Ein Zusatz ist optional und kann aus bis zu drei Zeichen bestehen. (Verzeichnisse haben gewöhnlich keine Zusätze).

Ein Punkt trennt den Zusatz immer vom Namen. Folgende Zeichen können NICHT in einem Dateinamen benutzt werden:

. " / \ [] : < > + = ; , * ?

Die Namen und Zusätze in nachstehender Tabelle sind von MS-DOS für besondere Zwecke reserviert und können nur für diese benutzt werden:

Dateinamen

AUX	COM1	COM2	COM3	CON
LPT1	LPT2	LPT3	NUL	PRN

Zusätze

.APP	.BAT	.COM	.EXE	.SYS
------	------	------	------	------

Namen können als Hinweise auf bestimmte Informationen in der Datei dienen, wie z.B. STEUER für Steuerdaten oder STEUER85, STEUER86, STEUER87 für eine Reihe Steuerdateien. Zusätze zeigen oft die Art einer Datei an. TXT kann z.B. eine Dokumentendatei bedeuten, die mit einem Textverarbeitungsprogramm erstellt wurde.

In vielen Fällen kann man eine Reihe von Dateinamen mit Hilfe zweier Sonderzeichen auswählen, den sog. Jokern. Diese Zeichen sind der Stern (*) und das Fragezeichen (?). Joker werden benutzt, wenn man denselben Vorgang, wie z.B Kopieren oder Löschen bei einer Gruppe mehreren Dateien durchführen will.

Ein Stern (*) in einem Dateinamen steht für alle Zeichen und Zeichenkombinationen und kann einen ganzen Namen oder einen ganzen Zusatz ersetzen. Die Joker-Bezeichnung

.

schließt beispielsweise alle Dateinamen ein. Eine Datei kann ebenso als Namen einen Stern haben, während der Zusatz ausgeschrieben wird:

*.DOC

bedeutet alle Dateinamen mit dem Zusatz .DOC, wie etwa

LETTER.DOC

ATARI.DOC

MON.DOC

Der Stern muß das einzige oder das letzte Zeichen im Namen oder im Zusatz sein. Zum Beispiel ist

TAX*.BAS

gültig, jedoch nicht:

T*X.BAS

Das Fragezeichen in einem Dateinamen steht für alle Einzelzeichen.

MOM?.LET

bedeutet z.B., alle Dateien, die mit MOM beginnen, haben irgendein Zeichen an der vierten Stelle des Namens und besitzen den Zusatz .LET wie etwa

MOM1.LET

MOM4.LET

MOM2.LET

nicht jedoch:

JACK.LET

MOM33.LET

MOM1.DOC

Anmerkung: Nicht alle Kommandos oder Programme können mit Jokern bezeichnete Dateinamen akzeptieren. Weitere Einzelheiten s. MS-DOS Benutzerhandbuch oder Dokumentation für die jeweilige Anwendung.

Änderung der Laufwerksbezeichnung

Manchmal muß die Laufwerksbezeichnung in der MS-DOS Kommandozeile geändert werden, wenn man auf ein anderes Laufwerk zugreifen will.

Falls Sie ein System mit nur einem Laufwerk haben, dann kann dieses sowohl als Laufwerk A und B eingesetzt werden. Zum Ändern der Laufwerksbezeichnung schreiben Sie z.B. nach dem Aufforderungszeichen A>:

B: [Enter]

MS-DOS antwortet mit der Aufforderung "Insert a new disk for drive B and strike Enter when ready" (Legen Sie eine neue Diskette für Laufwerk B ein und drücken Sie dann die [Enter] Taste). Ersetzen Sie die Diskette im Laufwerk A durch diejenige, die Sie für Laufwerk B benutzen wollen, und betätigen Sie [Enter]. Jetzt wird das MS-DOS Aufforderungszeichen als B> angezeigt.

Um Laufwerk A als Arbeitslaufwerk wieder einzurichten, schreiben Sie A: [Enter]

nach dem Aufforderungszeichen.

Tauschen Sie die Disketten aus, wenn MS-DOS dies verlangt, und drücken Sie dann jeweils [Enter]. Danach erscheint das MS-DOS Aufforderungszeichen wieder als A>.

Haben Sie ein System mit mehreren Laufwerken, dann können sie auf Laufwerk A, B oder C zugreifen. Schreiben Sie hierzu nach dem MS-DOS Aufforderungszeichen den Buchstaben des neuen Laufwerks und einen Doppelpunkt, und schließen Sie die Eingabe mit [Enter] ab. Um z.B. auf Laufwerk B zuzugreifen, schreiben Sie:

B: [Enter]

Jetzt wird das MS-DOS Aufforderungszeichen wieder als B> angezeigt.

Sondereinrichtungen des ATARI PC

Änderung der Systemgeschwindigkeiten

Der ATARI PC kann Daten entweder im PC- oder im Turbobetrieb verarbeiten. Der PC-Betrieb arbeitet mit 4,77 MHz, der Turbobetrieb mit 8 MHz Taktfrequenz. Bei Turbobetrieb kann der PC Vorgänge wie arithmetische Rechenoperationen oder Sichern und Lesen von Daten schneller bewerkstelligen.

Wenn Sie Ihren PC einschalten, befindet er sich automatisch im Turbobetrieb, falls in Ihrem System kein numerischer Koprozessor installiert ist. Im dieser Betriebsart leuchtet die Turboanzeige (CPU) an der Vorderseite des Rechners auf.

Haben Sie jedoch einen numerischen Ko-Prozessor eingebaut, dann wählt der PC beim Einschalten automatisch die Standardbetriebsart 4,77 MHz. Mit einem 8087-Chip für 5 MHz kann man nur in diesem Modus arbeiten.

Wenn der 8087 für 8 MHz oder schneller ausgelegt ist (8087-2 oder 8087-1), dann können Sie immer noch den Turbobetrieb über die Tastatur oder mit Hilfe des TURBO-Kommandos einschalten.

Das GEM-Desktop, GEM Write(TM) und GEM Paint(TM) können, wie viele andere Programme im Turbobetrieb arbeiten. Andere Programme wiederum, wie z.B. bestimmte Spiele und Software mit Kopierschutz können nur im PC-Betrieb laufen. Einige Anwendungen erfordern eine besondere Betriebsart; bei anderen kann man die gewünschte Betriebsart wählen. In einigen Fällen muß man versuchen herauszufinden, welche Betriebsart bei einer bestimmten Anwendung am besten funktioniert.

Den Turbobetrieb kann man von der MS-DOS Kommandozeile aus anwählen, indem man nach dem System-Aufforderungszeichen

TURBO ON [Enter] oder

[Ctrl] [Alt] [1] oder

[Ctrl] [Alt] [+]

eintippt (das + des numerischen Tastenblocks). Um diese Betriebsart wieder abzuschalten, tippen Sie

TURBO OFF [Enter] oder

[Ctrl] [Alt] [2] oder

[Ctrl] [Alt] [-]

nach dem Aufforderungszeichen ein.

Wenn Sie automatisch im Turbomodus arbeiten wollen, dann müssen Sie beim Einschalten Ihres Systems das Kommando

TURBO ON [Enter]

der AUTOEXEC.BAT-Datei hinzufügen.

Wahl der Anzeigarten des Monitors

Ihr ATARI PC hat ein eingebautes Bildschirm-Subsystem und Bildschirmbefehle, mit denen man Bildschirm-Auflösung und Farben (Anzeigarten) je nach Monitortyp und Software auswählen kann. Im allgemeinen bieten Betriebsarten mit hoher Auflösung weniger Farben, und solche mit einer größeren Farbauswahl haben eine geringere Auflösung.

Die Anweisungen zum Einstellen des Rechners auf den jeweils verwendeten Monitortyp (EGA, Farbe oder monochrom) finden Sie im Kapitel 3. Bei der Auswahl der Software für Ihren PC sollten Sie prüfen, ob das Programm in der Betriebsart laufen kann, die Sie benutzen. Manche Programme z.B. laufen nur im EGA Modus; daher ist der Betrieb mit einem Monochrom-Monitor in diesem Fall nicht möglich.

Einstellen des Tastaturklicks

Bei der Eingabe über die Tastatur kann ein akustisches Signal (Tastenklick) erzeugt werden. Um diese Funktion einzuschalten, tippt man

CLICK ON [Enter] oder

[Ctrl] [Alt] [<]

auf der MS-DOS Kommandozeile ein.

Um das Klicken abzustellen, ist folgende Eingabe erforderlich:

CLICK OFF [Enter] oder

[Ctrl] [Alt] [>]

Installieren der Maus für Programme, die nicht unter GEM laufen

Durch Installieren des Maus-Treibers (MAUS.COM) kann man, außer in Verbindung mit dem GEM Desktop, die Maus auch für andere Anwendungen benutzen. Um die Maus zu installieren, geben Sie das Kommando

```
MOUSE [Enter]
```

in der MS-DOS Kommandozeile. Die Maus können Sie ebenfalls installieren, indem Sie in die Datei AUTOEXEC.BAT

```
MOUSE
```

eingeben.

KAPITEL 3

EINFÜHRUNG IN DIE MS-DOS KOMMANDOS

Kommandos

Kommandos sind Anweisungen an MS-DOS. Sie werden nach dem System-Aufforderungszeichen in die Kommandozeile geschrieben und durch Drücken von [Enter] bestätigt und aktiviert. (Das Eintippen des Kommandos und das Drücken von [Enter] nennt man Kommandoeingabe.) Kommandos können mit Groß- oder Kleinbuchstaben geschrieben werden und müssen orthographisch richtig sein, damit MS-DOS sie lesen kann.

In den folgenden Abschnitten dieses Kapitels werden die am häufigsten benutzten MS-DOS Kommandos aufgeführt und beschrieben. Jedes Kommando enthält dabei die Syntax und die gebräuchlichsten Parameter.

Anhand dieses Kapitels können Sie einzelne Übungen mit speziellen Kommandos durchführen. Dazu benötigen Sie die MS-DOS Disk 1 im Laufwerk A, wobei die Diskette nicht schreibgeschützt sein soll. Die Eingabeaufforderung A> sollte auf dem Bildschirm angezeigt werden, und Sie sollten sich im Hauptverzeichnis (Root) der Diskette befinden. Ist letzteres nicht gegeben, dann kehren Sie mit dieser Eingabe in das Hauptverzeichnis zurück:

```
CD \ [Enter]
```

Anmerkung: Weitere Informationen darüber und über andere MS-DOS Kommandos finden Sie im MS-DOS Benutzerhandbuch.

Parameter

Einige Kommandos werden allein geschrieben. Andere wiederum werden mit weiteren Anweisungen, Parameter genannt, eingegeben, die entweder erforderlich oder optional sind, um das Kommando vollständig zu bezeichnen. Parameter können MS-DOS sagen, wo es die Daten suchen muß, indem sie es zu einem oder mehreren der folgenden Einrichtungen leiten: ein bestimmtes Laufwerk, Verzeichnis, Unterverzeichnis oder eine Datei.

Wenn ein Laufwerk, Verzeichnisse und Dateinamen als Parameter enthalten sind, werden sie in einer bestimmten Reihenfolge aufgelistet und mit einem Schrägstrich rückwärts (\) voneinander getrennt. Das Laufwerk erscheint zuerst, dann das Verzeichnis und die Unterverzeichnisse. Der Dateiname wird immer zuletzt geschrieben. Diese Art Auflistung wird Pfadname genannt. Beispiel:

```
A: \MAILBAG \JULY87 \LETTER.TXT
```

ist ein Pfadname. A: bedeutet die Diskette im Laufwerk A:, der erste Schrägstrich kennzeichnet das Hauptverzeichnis, MAILBAG ist ein Verzeichnis im Hauptverzeichnis, JULY87 ist ein Unterverzeichnis im MAILBAG-Verzeichnis, und LETTER.TXT ist eine Datei im Unterverzeichnis JULY87.

Bestimmte spezielle Parameter, Umschaltparameter oder Schalter genannt, steuern die Ausführung der Kommandos durch MS-DOS. Wenn z. B. das Kommando DIR (zum Listen des Inhaltsverzeichnisses) mit dem Umschaltparameter /w eingegeben wird, dann erscheint die Bildschirmausgabe im Breitformat (fünf Spalten) anstelle des normalen Defaultformats (eine Spalte). Umschaltparameter beginnen immer mit einem normalen Querstrich (/).

Kommandosyntax

Die Syntax eines jeden Kommandos gibt an, welche Parameter und Schalter in Verbindung mit dem jeweiligen Kommando benutzt werden können, und ob sie benötigt werden oder nicht. Jede Kommando-beschreibung in diesem Kapitel enthält auch die Syntax des Befehls.

Bestimmte Zeichen werden in der Syntax benutzt, um die Parameter zu trennen und zu beschreiben. Diese Zeichen sind nur zur deutlicheren Darstellung angegeben und werden nicht mit den Parametern eingetippt. Die folgende Tabelle enthält diese Zeichen und ihre Verwendung :

ZEICHEN	BEZEICHNUNG	VERWENDUNG
[]	eckige Klammern	bezeichnen optionale Parameter,
< >	spitze Klammern	bezeichnen erforderliche Informationen, die mit eingegeben werden müssen,
	Fortsetzungspunkte	geben an, daß eine Eingabe noch erweitert werden kann.

Nachfolgend ein Beispiel für die Syntax des Kommandos DIR und die Erklärung seiner Parameters:

Syntax: DIR [<Laufwerk:>][<Pfadname>][/p][/w]

Beispiel: DIR A: \ MAILBAG \ JULY87 /p /w

Parameter und Erklärungen

[<Laufwerk>]

Die eckigen Klammern zeigen an, daß der Laufwerkparameter optional ist. Man benutzt diesen nur, wenn der Zugriff auf ein anderes als das aktuelle Laufwerk erfolgen soll (in der MS-DOS Aufforderung). Die spitzen Klammern zeigen an, daß eine gültige Laufwerkbezeichnung (A, B oder C) einzugeben ist.

[<Pfadname>]

Die eckigen Klammer geben an, daß der Pfadnameparameter optional ist. Man benutzt ihn zum Auflisten von Verzeichnissen, Unterverzeichnissen oder Dateinamen, die nicht dem aktuellen Verzeichnis entsprechen. Die einzelnen Angaben im Pfadnamen müssen jeweils durch "/" voneinander getrennt werden.

[/p]

Der Umschaltparameter /p (Pause) ist optional. Er weist MS-DOS an, das Verzeichnis jeweils als einen vollen Bildschirm anzuzeigen und nach jeder Anzeige eine Pause zu machen. Wird dieser Parameter weggelassen, dann rollt das Bild während der Anzeige, wenn das Verzeichnis länger ist als die maximal mögliche Anzahl von Zeilen auf dem Bildschirm.

[/w]

Der Umschaltparameter /w (breit) ist optional. Er läßt MS-DOS das Verzeichnis in einem Format von fünf Spalten anzeigen, und nicht im Defaultformat (nur eine Spalte).

Um Kommandos und Parameter richtig zu schreiben, müssen Sie folgende Richtlinien beachten:

- Benutzen Sie alle Interpunktionszeichen. Laufwerkzeichen z.B. müssen einen Doppelpunkt hinter sich haben (z. B. A:), und alle Angaben in einem Pfadnamen müssen mit "\" voneinander getrennt werden.

- Kommandos und Parameter können in jeder Kombination von Groß- und Kleinbuchstaben eingegeben werden. diR/P z. B. ist ebenso zulässig wie DIR/p.
- Kommando und Laufwerkparameter müssen immer durch ein Leerzeichen getrennt werden. DIR B: ist zulässig; DIRB: nicht.
- Zwischen dem Kommando und irgendeinem Parameter, der nicht der Laufwerkparameter ist, ist ein Leerzeichen optional. Z. B. sind sowohl DIR/p als auch DIR /p zulässig.
- Leertasten zwischen einzelnen Parametern sind ebenfalls optional. DIR/w/p und DIR /w /p sind beide zulässig.
- Die Reihenfolge der Schalter ist gewöhnlich nicht wichtig. Z.B. ist DIR/w/p wie auch DIR/p/w zulässig.
- Ein Kommando und seine Parameter dürfen maximal 126 Zeichen (einschließlich Leerzeichen) enthalten.

Editieren von Kommandos

Zum Ändern einer Kommandozeile vor Betätigen der [Enter]-Taste benutzt man die Taste [Backspace] ([<--]), um Zeichen links vom Cursor zu löschen.

Wenn man bei der Kommandoingabe beim Aufforderungszeichen einen Schreibfehler macht oder ein Kommando mit falscher Syntax eingibt, dann zeigt MS-DOS durch eine Meldung an, daß das Kommando nicht ausgeführt werden kann. Gewöhnlich muß das Kommando dann erneut eingegeben werden. Man kann es allerdings auch editieren. Dies ist im MS-DOS Benutzerhandbuch beschrieben.

Vorbereitung der Disketten

FORMAT

Das FORMAT-Kommando bereitet eine Diskette zur Aufnahme von Daten vor, indem sie durch ein sog. Formatieren in Spuren und Sektoren aufgeteilt wird, in denen die Daten gespeichert werden können. Eine Diskette muß nur einmal formatiert werden.

Achtung: FORMAT löscht alle Daten auf der Diskette. Wenn Ihre Diskette Dateien enthält, die Sie erhalten wollen, dann kopieren Sie die Daten mit Hilfe des Kommandos COPY vor dem Formatieren auf eine andere Diskette.

Syntax: FORMAT <Laufwerk:>[/v]/[s]

Beispiel: FORMAT A: /v/s

Der Schalter /v (Name des Datenträgers, "Volume") ermöglicht Ihnen die Eingabe eines Diskettennamens. Der Schalter /s (Systemdateien) kopiert die Systemdateien auf die neu formatierte Diskette, so daß Sie diese als Startdiskette benutzen können.

Zum Formatieren einer Diskette und zum Kopieren der Systemdateien auf diese müssen folgende Schritte ausgeführt werden:

1. Mit der MS-DOS Disk I im Laufwerk A schalten Sie gemäß der Beschreibung im Kapitel I Ihren PC ein. Nach der MS-DOS Aufforderung geben Sie das Kommando zum Formatieren:

```
FORMAT /s
```

2. Auf Anforderung durch das System nehmen Sie die Startdiskette heraus und legen eine neue Diskette ein. Dann drücken Sie [Enter].
3. MS-DOS zeigt den Stand des Formatierens an und teilt Ihnen mit, wann das Formatieren beendet ist. Danach werden die Systemdateien auf die neue Diskette geschrieben.
4. Sobald der Kopiervorgang beendet ist, zeigt MS-DOS den verfügbaren Speicherplatz auf der neuen Diskette an und fragt Sie, ob Sie eine weitere Diskette formatieren wollen. Geben Sie entweder [Y] ein, um eine weitere Diskette zu formatieren, oder drücken Sie [N], um zur MS-DOS Kommandozeile zurückzukehren.

Bei Einsatz von doppelseitigen Laufwerken formatiert FORMAT die Disketten automatisch doppelseitig.

Mit FORMAT kann man eine ganze Diskette auch auf einmal löschen, anstatt Dateien und Verzeichnisse auf der Diskette mit den Kommandos DEL und RMDIR einzeln löschen zu müssen.

DISKCOPY

Mit dem Kommando DISKCOPY kopiert man den gesamten Inhalt einer Diskette (der Quelldiskette) auf eine andere Diskette (die Zieldiskette). Ist die Zieldiskette nicht formatiert, dann wird sie durch DISKCOPY vor dem Kopieren formatiert.

Syntax: DISKCOPY [<Quelldiskette:>][<Zieldiskette:>]

Beispiel: DISKCOPY A : B :

Achtung: DISKCOPY löscht alle vorher auf der Zieldiskette gespeicherten Daten. Enthält die Zieldiskette Dateien, die Sie erhalten wollen, dann kopieren Sie diese vorher (mit COPY) auf eine andere Diskette vor dem Einsatz von DISKCOPY.

Zum Kopieren von Disketten mit DISKCOPY gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Quelldiskette (die zu kopierende Diskette) in Laufwerk A einlegen. Eine Zieldiskette (diejenige, auf die kopiert werden soll) für jede Diskette bereithalten, die Sie kopieren wollen. Bei diesen Disketten muß ggf. vorher der Schreibschutz entfernt werden.

2. Wenn Sie nur ein Laufwerk besitzen, geben Sie ein:

```
DISKCOPY
```

Beim Arbeiten mit zwei Laufwerken sieht die Eingabe so aus:

```
DISKCOPY A : B :
```

3. MS-DOS fragt Sie nach der Quelldiskette. Lassen Sie die Diskette zum Kopieren im Laufwerk.

4. Als nächstes fragt MS-DOS nach der Zieldiskette. Wenn Sie ein Laufwerk haben, nehmen Sie die Quelldiskette heraus, legen die Zieldiskette dafür ein und drücken irgendeine Taste. Möglicherweise werden Sie mehrmals aufgefordert, Quell- und Zieldiskette zu tauschen.

Wenn Sie zwei Laufwerke besitzen, legen Sie die Zieldiskette in Laufwerk B ein und drücken irgendeine Taste.

5. Sobald das Formatieren und Kopieren beendet ist, fragt MS-DOS, ob Sie eine weitere Diskette kopieren wollen. Falls ja, drücken Sie [Y]. Fragt MS-DOS nach der Quelldiskette, dann nehmen Sie die Diskette aus Laufwerk A heraus. Legen Sie die nächste Quelldiskette ein, die Sie kopieren wollen, und drücken Sie eine Taste. Dann wiederholen Sie Schritt 4.

Falls Sie keine weitere Diskette kopieren wollen, drücken Sie [N].

Anmerkung: Die Zieldiskette muß die gleiche Speicherkapazität wie die Quelldiskette haben, um mit DISKCOPY erfolgreich von einer Diskette auf die andere kopieren zu können.

Anlegen und Kopieren von Dateien

COPY

Mit Hilfe des Kommandos COPY können Sie neue Dateien anlegen, indem Sie bereits bestehende Dateien kopieren. Sobald eine Datei angelegt ist, können Sie diese mit COPY von einem Verzeichnis zum anderen kopieren, und zwar entweder auf derselben Diskette oder von einer Quell- auf eine Zieldiskette.

Anlegen von Dateien

Obwohl Dateien gewöhnlich von den Anwenderprogrammen angelegt werden, kann man dies auch von der Tastatur aus mit COPY tun. Man nennt das Kopieren von einem Gerät. Ist dieses Gerät die Tastatur, dann wird es in der Kommandozeile mit CON (für CONsole) bezeichnet.

Syntax: COPY CON <Dateiname>

Beispiel: COPY CON LETTER.TXT

Um die Datei LETTER.TXT anzulegen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Überzeugen Sie sich zunächst davon, daß Sie sich im Hauptverzeichnis der Diskette A befinden (um in das Hauptverzeichnis zu gelangen, geben Sie CD \ ein). Danach erfolgt die Eingabe:

```
COPY CON LETTER.TXT
```

2. Schreiben Sie nun eine oder zwei Zeilen Text.

3. Drücken Sie [F6] oder [Ctrl][Z] und dann [Enter], um die Datei abzuschließen und zu speichern.

Anmerkung: Zum Editieren einer mit COPY CON erzeugten Datei benutzt man ein Textverarbeitungsprogramm oder den MS-DOS Texteditor EDLIN, der im MS-DOS Benutzerhandbuch beschrieben ist.

Kopieren einer Datei in ein Verzeichnis

COPY kann man auch zum Kopieren einer Datei vom Hauptverzeichnis in ein anderes Verzeichnis benutzen, das sich bereits auf der Diskette befindet.

Syntax: COPY <Pfadname> <Pfadname>

Beispiel: COPY \ LETTER.TXT MAILBAG

Nehmen wir z.B. an, Sie haben ein Verzeichnis mit der Bezeichnung MAILBAG auf der Diskette, die sich in dem aktuellen Laufwerk befindet. Zum Kopieren der Datei LETTER.TXT vom Hauptverzeichnis in das MAILBAG-Verzeichnis geben Sie nun ein:

```
COPY \ LETTER.TXT MAILBAG
```

Beachten Sie, daß Ursprung und Ziel durch ein Leerzeichen getrennt sein müssen.

Anmerkung: Um eine Gruppe von Dateien in einem Arbeitsgang zu kopieren, benutzt man Joker im Pfadnamen (z. B. L*.TXT).

Kopieren von Dateien von einer Diskette zur anderen

Mit COPY kann man Dateien von einer Quell- auf eine Zieldiskette kopieren.

Syntax: COPY <Laufwerk:><Pfadname> <Laufwerk:>[<Pfadname>]

Beispiel: COPY A:LETTER.TXT B: \ LEGAL

Zum Kopieren der Datei LETTER.TXT von einer Diskette in das Hauptverzeichnis einer anderen gehen Sie wie folgt vor (bei einem Laufwerk nur Schritte 1 und 2, bei zwei Laufwerken Schritte 3 und 4):

1. Bei einem Laufwerk sicherstellen, daß sich die Ur-sprungsdiskette (diejenige mit der zu kopierenden Datei) im Laufwerk befindet. Dann geben Sie ein:

COPY A:LETTER.TXT B:

2. Wenn MS-DOS Diskette B verlangt, nehmen Sie die Quelldiskette heraus, legen eine formatierte Zieldiskette ein und drücken irgendeine Taste. Beim Kopieren werden Sie ggfs. aufgefordert, Quell- und Zieldiskette mehrmals auszutauschen.
3. Arbeiten Sie mit zwei Laufwerken, dann schieben Sie die Quelldiskette (diejenige mit der Datei) in Laufwerk A und die Zieldiskette (worauf Sie die Datei kopieren wollen) in Laufwerk B.

4. Geben Sie ein:

COPY A:LETTER.TXT B:

Am Ende des Kopiervorganges teilt Ihnen MS-DOS mit, wieviele Dateien kopiert worden sind.

Anmerkung: Zum Kopieren einer Gruppe von Dateien in einem Arbeitsgang benutzt man Joker im Pfadnamen (z. B. *.TXT).

Anzeigen, Umbenennen und Löschen von Dateien

TYPE

Mit dem Kommando TYPE können Sie sich den Inhalt einer Datei zum Durchsehen anzeigen lassen. Eine mit TYPE angezeigte Datei können Sie jedoch nicht editieren.

Syntax: TYPE <Pfadname>

Beispiel: TYPE \ LETTER.TXT

Bei Eingabe dieses Beispiels nach dem MS-DOS Aufforderungszeichen wird die Datei LETTER.TXT des Hauptverzeichnisses auf dem Bildschirm angezeigt.

Lassen Sie sich mit TYPE eine Datei anzeigen, die länger ist als die maximale Zeilenzahl pro Bildschirm, dann wird die Datei bei der Anzeige gerollt. Um das Bild festzuhalten, drückt man [Ctrl][Num Lock] oder [Ctrl][S]. Um den Rest der Datei anzeigen zu lassen, wird die Leertaste gedrückt.

REN (REName)

Das REN-Kommando ändert den Dateinamen einer Datei oder einer Gruppe von Dateien.

Syntax: REN <Pfadname> <neuer Dateiname>

Beispiel: REN \ LETTER.TXT RESUME.DOC

Bei Eingabe des o.g. Beispiels wird der Name der Datei LETTER.TXT, die sich im Hauptverzeichnis befindet, in RESUME.DOC abgeändert. Beachten Sie, daß der Pfadname und der neue Dateiname durch ein Leerzeichen getrennt werden müssen.

Einen Namen, der bereits im gleichen Verzeichnis vorhanden ist, kann man jedoch nicht noch einmal vergeben. Bei einem derartigen Versuch meldet Ihnen MS-DOS, daß der Dateiname bereits existiert.

Zum Umbenennen einer Gruppe Dateien auf einmal benutzt man Joker im Pfadnamen und im neuen Dateinamen. Wollen Sie z.B. die Dateien

```
TAXES85.TXT  
TAXES86.TXT  
TAXES87.TXT
```

in

```
IRS85.TXT  
IRS86.TXT  
IRS87.TXT
```

umbenennen, dann geben Sie ein:

```
REN TAXES*.* IRS*.*
```

Anmerkung: Mit REN werden keine Verzeichnisse umbenannt. Wenn Sie für ein Verzeichnis einen neuen Namen wünschen, dann müssen Sie ein neues Verzeichnis anlegen und die Dateien des alten Verzeichnisses hineinkopieren. Dann können Sie das alte Verzeichnis und seinen Inhalt löschen.

DEL (DElete) und ERASE

Die Kommandos DEL und ERASE löschen eine oder mehrere Dateien. Man kann beide Kommandos benutzen: beide arbeiten genau auf die gleiche Art und Weise. Benutzen Sie diese Kommandos allerdings mit Vorsicht; wenn Sie einmal eine Datei gelöscht haben, kann sie nicht wiederhergestellt werden.

Syntax: DEL <Pfadname>
ERASE <Pfadname>

Beispiel: DEL \ RESUME.TXT
ERASE \ RESUME.TXT

Eine dieser beiden Eingaben löscht die Datei RESUME.TXT aus dem Hauptverzeichnis.

Um eine Gruppe von Dateien auf einmal zu löschen, benutzt man Joker im Pfadnamen (z. B. RESUME.*).

Arbeiten mit Verzeichnissen

DIR (DIRectory = Verzeichnis)

Das Kommando DIR zeigt eine Liste bestimmter oder aller Dateien eines Verzeichnisses an.

Syntax: DIR [<Pfadname>][[/p]][/w]

Beispiel: DIR /p/w

Zum Anzeigen aller Dateien im fraglichen Verzeichnis (bildschirmweise) geben Sie ein:

```
DIR/p
```

Dann sieht der erste Bildschirmauszug etwa so aus:

```
Directory of A: /
```

ANSI	SYS	1651	6-21-87	12:00p
COMMAND	COM	23791	6-21-87	12:00p
KEYBSP	COM	3187	6-21-87	12:00p
RESTORE	COM	6012	6-21-87	12:00p

Strike a key when ready...

Drücken Sie dann irgendeine Taste, um die nächste Bildschirmseite zu sehen.

Die Anzeige aller Dateien mit Zusatz .COM im Hauptverzeichnis des aktuellen Laufwerks wird folgendermaßen aktiviert, wobei die Darstellung in Form einer (5 Spalten) breiten Liste erfolgt:

```
DIR \ *.COM/w
```

Die Anzeige sieht etwa so aus:

```
Volume in Drive A is BETRIEB  
Directory of A : \
```

```
COMMAND.COM  APPEND.COM  ASSIGN.COM  MODE.COM    MORE.COM  
PRINT.EXE  
6 file(s)    7168 bytes free
```

MKDIR (Make Directory = Verzeichnis anlegen)

Das Kommando MKDIR dient zum Anlegen von neuen Verzeichnissen und neuen Verzeichnisebenen innerhalb der Baumstruktur der Directory.

Die Namen der Verzeichnisse können bis zu acht Zeichen lang sein. Gewöhnlich haben sie keine Zusätze. (Siehe Dateinamen im Kapitel 2 bei Regeln für das Benennen von Verzeichnissen).

Syntax: MKDIR [<Pfadname>]<Verzeichnisname>

Beispiel: MKDIR \MAILBAG \ADDRESS

1. Legen Sie ein neues Verzeichnis namens MAILBAG an:

```
MKDIR MAILBAG
```

2. Legen Sie dann im Verzeichnis MAILBAG ein Unterverzeichnis an, das ADDRESS heißt:

```
MKDIR \MAILBAG \ADDRESS
```

Anmerkung: MD ist die Abkürzung von MKDIR (z.B. MD MAILBAG).

CHDIR (CHange DIRectory = Ändere Verzeichnis)

Das Kommando CHDIR ändert das aktuelle Arbeitsverzeichnis. Es kann auch zur Anzeige des aktuellen Verzeichnisses benutzt werden. Jedes Laufwerk im System kann ein anderes aktuelles Verzeichnis haben.

Syntax: CHDIR <Pfadname>

Beispiel: CHDIR \MAILBAG

In diesem Beispiel wird auf das Verzeichnis MAILBAG im aktuellen Laufwerk zugegriffen, und es wird zum aktuellen Arbeitsverzeichnis gemacht.

Um sich den Namen des aktuellen Verzeichnisses anzeigen zu lassen, geben Sie das Kommando und danach das Arbeitslaufwerk ein, wie z.B.:

```
CHDIR A:
```

Anmerkung: CD ist die Abkürzung von CHDIR (z.B.: CD \MAILBAG).

RMDIR (ReMove DIRectory = Verzeichnis löschen)

Das Kommando RMDIR löscht das angegebene Verzeichnis von der Diskette.

Syntax: RMDIR <Pfadname>

Beispiel: RMDIR \ MAILBAG \ ADDRESS

In diesem Fall wird das Unterverzeichnis ADDRESS im Verzeichnis MAILBAG gelöscht.

Bevor man ein Verzeichnis löschen kann, müssen vorher alle Dateien darin gelöscht sein (mit DEL oder ERASE). Dies ist ein wirksamer Schutz gegen versehentliches Löschen von Dateien, die man erhalten will. Um diese Dateien zu archivieren, kopieren Sie sie (mit COPY) in ein anderes Verzeichnis und löschen sie erst dann.

Das aktuelle Arbeitsverzeichnis kann nicht gelöscht werden.

Anmerkung: RD ist die Abkürzung von RMDIR (z.B.: RD \ MAILBAG).

TREE

Mit dem Kommando TREE können die Pfadnamen eines jeden Verzeichnisses auf der angegebenen Diskette angezeigt werden. TREE benutzt man, um zu sehen, wie eine Diskette organisiert ist.

Syntax: TREE [/f]

Beispiel: TREE /f

Der Umschaltparameter /f läßt MS-DOS eine Liste aller Dateien des aktuellen Laufwerks anzeigen.

Gehen Sie ins Hauptverzeichnis (durch Eingabe von CD \) und geben Sie das o.g. Kommando ein. Es werden dann alle Verzeichnisse auf der Diskette angezeigt und auch die Dateien, die sie enthalten.

PATH

Das Kommando PATH teilt MS-DOS mit, wo es Kommandodateien oder ausführbare Dateien (Programmdateien mit den Zusätzen .COM oder .EXE) suchen muß, die sich nicht in Ihrem laufenden Verzeichnis befinden.

Syntax: PATH [<Laufwerk:>][<Pfadname>]; [<Laufwerk:>]
[<Pfadname>][...]

Beispiel: PATH A:\ ; A: \ COMMAND

Bei Eingabe des o.g. Beispiels sucht MS-DOS die Kommando- und Programmdateien im Hauptverzeichnis und im KOMMANDO-Verzeichnis der Diskette in Laufwerk A. Beachten Sie, daß Suchparameter durch Semikolon (;) voneinander getrennt werden müssen.

Um das Hauptverzeichnisses der aktuellen Diskette zu suche, geben Sie ein:

```
PATH \
```

Um das Hauptverzeichnis einer bestimmten Diskette zu suchen, muß man den Laufwerkparameter dem PATH-Kommando hinzufügen. Arbeiten Sie z.B. gerade mit Laufwerk A, dann wird durch die Eingabe von

```
PATH B: \
```

das Hauptverzeichnis der Diskette in Laufwerk B gesucht.

Sie haben auch die Möglichkeit, das PATH-Kommando Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei hinzuzufügen. Wenn Sie z.B. ein Verzeichnis namens WORDPROC haben, das Textverarbeitungs-Anwenderprogramme enthält, dann können Sie durch Hinzufügen von PATH \ WORDPROC zu Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei Kommandos in WORDPROC von jedem Verzeichnis aus eingeben.

Geben Sie nun

```
PATH;
```

ein, um alle vorher mit PATH eingesetzten Parameter zu löschen.

Kontrolle von Disketten, Verzeichnissen und Dateien

CHKDSK (Check DiSK = Kontrolliere Diskette)

Das CHKDSK-Kommando meldet (1) Speichergröße des Systems, (2) jeweilige Zuteilung des Diskettenspeicherplatzes und (3) ggfs. Dateien, die evtl. beschädigt oder nicht mehr vollständig vorhanden sind.

Syntax: CHKDSK [<Laufwerk:>][<Pfadname>];[/f]/[v]

Beispiel: CHKDSK B : / F / V

Mit dem Umschaltparameter /f (fix, reparieren) korrigiert MS-DOS alle mit CHKDSK entdeckte Fehler; der Umschaltparameter /v (view, anzeigen) läßt MS-DOS die von ihm kontrollierten Dateien anzeigen.

Durch Eingabe des o.g. Beispiels wird die Diskette in Laufwerk B kontrolliert. Der Report sieht etwa so aus:

```
Volume MS-DOSDISK created Jan 15, 1987 2:47p
362496 bytes total disk space
 45056 bytes in 3 hidden files
 2048 bytes in 2 directories
304128 bytes in 37 user files
 11264 bytes available on disk

655360 bytes total memory
610816 bytes free
```

Wenn CHKDSK meldet, daß Dateifragmente vorhanden sind, bedeutet das, daß die Dateien in verschiedenen, nicht zusammenhängenden Sektoren der Diskette gespeichert sind. Das heißt nicht, daß die Dateien beschädigt sind, MS-DOS benötigt nur etwas mehr Zeit, um diese Dateien zu finden und zu lesen. Dateien kann man ganz leicht auf aufeinanderfolgenden Sektoren unterbringen, indem man sie auf eine leere, neu formatierte Diskette kopiert.

KDSK gemeldeten Fehler sollten Sie auf jeden Fall korrigieren (s. CHKDSK-Fehlermeldungen im MS-DOS Benutzer-handbuch). Wenn Sie weiterarbeiten, nachdem CHKDSK schlechte Sektoren oder andere Fehler gemeldet hat, könnte das die Diskettenfehler verschlimmern. Eine gute Idee ist es, CHKDSK/f Ihrer AUTOEXEC.BAT Datei hinzuzufügen, um das Arbeiten auf beschädigten Disketten zu vermeiden. CHKDSK gibt eine Systemzustandsmeldung beim Starten des Systems aus. Werden Fehler gemeldet, dann kopieren Sie den noch brauchbaren Disketteninhalt auf eine neue Diskette. Die alte Diskette sollten Sie nicht mehr verwenden.

Ausdrucken von Dateien

PRINT

Mit dem Kommando PRINT werden Dateien auf einem Drucker ausgegeben. Bevor Sie dieses Kommando geben, sollten Sie sich noch einmal überzeugen, daß der Drucker angeschlossen, eingeschaltet und auch druckbereit ist.

Syntax: PRINT <Pfadname>[/t]

Beispiel: PRINT \ LETTER.TXT

Bei Eingabe dieses Beispiels wird die Datei LETTER.TXT des Hauptverzeichnisses ausgedruckt. Mit Hilfe von Jokern im Pfadnamen können Sie bis zu zehn Dateien mit einem einzigen PRINT Kommando ausdrucken.

PRINT speichert die auszudruckende(n) Datei(en) in einem Puffer, so daß Sie weiterarbeiten können, während der Ausdruck erfolgt.

Auch wenn der Druckvorgang bereits begonnen hat, können Sie ihn unterbrechen, um z.B. das Papier neu einzustellen oder einen Papierstau zu beseitigen. Sie müssen dazu lediglich das Kommando noch einmal eingeben, und zwar mit dem Schalter /f (terminate, beenden). Dabei wird der Puffer für die Druckausgabe gelöscht. Die Eingabe

```
PRINT LETTER.TXT / t
```

unterbricht das Ausdrucken der Datei LETTER.TXT. Zum Fortfahren geben Sie das Kommando PRINT und Ihre Parameter erneut ein. Das Drucken beginnt am Dateianfang.

Wenn Sie nach dem Einschalten Ihres Systems das Kommando PRINT zum ersten Mal benutzen, fragt Sie MS-DOS nach dem Namen des Ausgabebege­räts (Drucker). Wenn Sie einen Paralleldrucker besitzen, drücken Sie [Enter], um PRN als Ausgabegerät zu bestätigen. Haben Sie jedoch einen seriellen Drucker, dann geben Sie für das Ausgabegerät COM ein.

MODE

Das Kommando MODE wird hauptsächlich verwendet, um MS-DOS mitzuteilen, ob ein Parallel-, ein serieller Drucker oder eine Datenübertragungseinrichtung (Modem) benutzt wird.

Syntax: MODE <Druckeridentifikation><Nummer der Anschlußstelle>

Beispiel: MODE LPT1

Paralldrucker werden mit LPT bezeichnet, serielle Drucker mit COM. MODE muß richtig gesetzt werden, damit Ihr Computer den Drucker ansprechen kann.

Um sicherzugehen, daß Ihr Drucker sich immer in der richtigen Betriebsart befindet, können Sie das MODE-Kommando und den richtigen Parameter Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei hinzufügen.

Anmerkung: Einzelheiten über den Einsatz von MODE für den Betrieb mit einem Modem sowie weitere Parameter finden Sie im MS-DOS Benutzerhandbuch.

Wahl der Monitor-Betriebsarten

Ihr ATARI PC besitzt ein Grafik-Subsystem, das die Betriebsarten verschiedener Graphikkarten emuliert. Diese Betriebsarten werden für Monochrom-, Farb- oder besondere Farbmonitore und unterschiedliche Bildschirmauflösungen entsprechend eingestellt. Die Auflösung wird in Bildpunkten (pixels) angegeben. Je mehr Bildpunkte die Bildschirmauflösung hat, umso klarer werden die Bilder dargestellt.

Durch die Wahl der richtigen Anzeigart können Sie Anwenderprogramme benutzen, die für eine bestimmte Betriebsart entwickelt wurden. Wenn Sie nicht sicher sind, welches die richtige Betriebsart für Ihr Anwenderprogramm ist, dann sehen Sie in dem Handbuch nach, das zu der Anwendung gehört.

Die Betriebsarten, die Sie benutzen können, werden vom Typ des Monitors und der zum Einsatz kommenden Software bestimmt. Wenn Sie z.B. einen EGA-Monitor und für EGA entwickelte Software haben, werden Sie sicher die Betriebsart EGA für beste Wiedergabe nutzen wollen. Um jedoch mit Ihrem EGA-Monitor auch ältere Softwarepakete benutzen zu können, müssen Sie ggf. die Betriebsarten CGA oder MDA wählen. In der folgenden Tabelle finden Sie die möglichen Betriebsarten:

Monitor	Verfügbare Betriebsart Befehle und Dienstprogramme
ATARI EGA	EGA.COM, CGA.COM, HGC.COM, MDA.COM, PALETTE.COM, HCOLOR.COM, CURSOR
Farbmonitor	EGA.COM, CGA.COM, PALETTE.COM, CURSOR
Monochrom	MDA.COM, EGA.COM, HGC.COM, CURSOR

Achtung: Stellen Sie sicher, daß die Schalter an der Rückseite Ihres ATARI PC richtig auf Ihren Monitortyp eingestellt sind (s. Beschreibung in Kapitel I).

Folgende MODE Kommandos stehen Ihnen zur Verfügung:

Kommando	Auflösung
EGA.COM	640 x 350 Bildpunkte bei 16 Farben aus einer Palette von 64 Farben
CGA.COM	640 x 200 Bildpunkte monochrom oder 320 x 200 Bildpunkte bei 4 Farben (automatische Einstellung von Ihrem Anwenderprogramm aus)
MDA.COM	80 Zeichen x 25 Zeilen, Text monochrom
HGC.COM	720 x 348 Bildpunkte, Betriebsart Monochrom / Grafik oder 80 Zeichen zu 9 x 14 Bildpunkte bei 25 Zeilen, Betriebsart Monochrom / Text

Sie können auf die Betriebsarten EGA, CGA und MDA umschalten, indem Sie das entsprechende Kommando eingeben. Um z.B. auf CGA zu wechseln, geben Sie ein:

CGA

Für HGC:

HGC FULL

Dieses Kommando liefert zwei vollständige Seiten in HGC Grafik, die Betriebsart HGC HALF hingegen nur eine Grafikkarte, so daß mehr Speicherplatz für Erweiterungen zur Verfügung steht.

Wenn Ihr System sich im EGA-Modus befindet, können Sie mit PALETTE.COM bestimmen, welche 16 der 64 verfügbaren Farben Sie nehmen wollen. Zur Auswahl des Farbmenüs geben Sie ein:

PALETTE

Mit den Pfeiltasten [Pfeil nach oben] und [Pfeil nach unten] kommen Sie zu der Adresse der von Ihnen gewünschten Farbe. Mit den Tasten des numerischen Blocks ordnen Sie der Farbe eine Zahl zu (1 bis 16). Haben Sie alle Farben ausgewählt, drücken Sie [Esc] und warten auf die Aufforderung "Palette sichern". Drücken Sie zum Sichern die Taste [Y]. Danach ist diese Farbpalette auch dann aktiv, wenn Sie Software mit anderer Palette benutzen oder mit [Ctrl][Alt][Del] einen Warmstart durchführen. Wollen Sie, daß die Software Ihre eigene Farbpalette behält und nach einem Warmstart die Default-Palette aktiv ist, dann drücken Sie die Taste [N].

Wenn Ihnen die Adressen der gewünschten Farben bereits bekannt sind, können Sie diese direkt über die Kommandozeile eingeben. Um z.B. die ersten 16 Farben zu wählen und die Palette zu sichern, geben Sie folgendes ein:

```
PALETTE <C1><C2><C3><C4><C5><C6>< C7><C8><C9><C10>  
<C11><C12><C13><C14><C15>  
<C16>/s
```

Wenn Sie die Palette nicht sichern wollen, lassen Sie einfach den Schalter /s wegfallen.

Rufen Sie beim Betrieb mit einem EGA Monitor den HGC Modus auf, dann können Sie HCOLOR.COM benutzen, um einen Farbton für die Farbpunkte auszuwählen. Dieses Kommando kann nicht verwendet werden, wenn mit einem Monochrom-Monitor im HGC Modus gearbeitet wird. Das Menü der verfügbaren Farbtöne können Sie mit

HCOLOR

aufrufen und diese dann mit [Pg Up] und [Pg Dn] anzeigen lassen. Geben Sie die Nummer des gewünschten Farbtons ein. Mit [Esc] wird die Änderung abgespeichert. Mit [Q] kann das Menü verlassen werden, ohne daß die Auswahl gespeichert wurde.

Einige weitere nützliche Kommandos

CURSOR

Mit dem Kommando CURSOR stellen Sie ein, ob der Cursor in der Kommandozeile blinken bzw. nicht blinken soll.

Syntax: CURSOR [NOBLINK][BLINK]

Beispiel: CURSOR NOBLINK (= Blinken aus)

Wenn Sie Ihr System einschalten, erscheint der Cursor als blinkender Strich. Wollen Sie einen nicht blinkenden Cursor, dann geben Sie o.g. Kommando ein.

Zum Wiedereinschalten der Blinkfunktion geben Sie in der Kommandozeile ein:

```
CURSOR BLINK
```

PROMPT

Mit dem PROMPT-Kommando kann man Datum, Uhrzeit, aktuelles Verzeichnis und andere Daten in die Eingabeaufforderung übernehmen.

Syntax: PROMPT [\$D][\$T][\$N][\$P][\$_]

Beispiel: PROMPT \$D\$_\$T\$_\$N\$P

In der PROMPT-Syntax bedeutet D das Datum, T die Uhrzeit, N das aktuelle Laufwerk, P das aktuelle Verzeichnis und _ bedeutet Zeilenende. Vor jedem Parameter steht das Dollarzeichen \$.

Durch Eingabe des o. g. Beispiels wird eine dreizeilige Meldung erzeugt, die Datum, Uhrzeit, aktuelles Laufwerk und aktuelles Verzeichnis anzeigt.

Sie können das PROMPT-Kommando und seine Parameter Ihrer AUTO-EXEC.BAT-Datei hinzufügen, so daß es beim Einschalten Ihres Systems automatisch erscheint.

CLS (Clear Screen = Lösche Bildschirm)

Das Kommando CLS löscht alle Daten auf dem Bildschirm, wonach die Eingabeaufforderung in der obersten Zeile erscheint.

Syntax: CLS

Gebräuchliche MS-DOS Fehlermeldungen

Hin und wieder zeigt MS-DOS eine Fehlermeldung an, wenn Sie Ihr System starten oder ein Kommando eingeben. Dies ist in den meisten Fällen kein Grund zur Beunruhigung, da Sie jeweils nur die richtige Diskette laden oder das Kommando noch einmal eingeben müssen, wenn es vorher einen Fehler enthielt.

Es folgt eine alphabetisch geordnete Liste der gebräuchlichsten Fehlermeldungen mit deren Bedeutungen und Angaben der erforderlichen Schritte, die zur Fehlerbeseitigung nötig sind. (Eine vollständige Liste der Fehlermeldungen finden Sie im MS-DOS Benutzerhandbuch)

«Fehler» «Funktion» drive «x»

Abort, Ignore, Retry

MS-DOS kann das angegebene Laufwerk aus irgendeinem Grund nicht ansprechen. In der Fehlermeldung werden nähere Angaben gemacht: «Fehler», wobei der Fehler erkannt wurde «Funktion», z.B. Lesen (read) oder Schreiben (write), und die Bezeichnung des Laufwerks «x».

Die häufigste Fehlerursache ist die Angabe eines Laufwerks, das keine Diskette enthält, oder eines nicht existierenden Laufwerks. Manchmal gibt der Fehler bereits an, welche Maßnahme ergriffen werden muß ("Write-protect error bedeutet, daß Sie die Schreibsperre der Diskette entfernen müssen). Wenn Sie das Problem sofort beheben können, tun Sie es, und antworten dann durch Drücken der Taste [R]. Mit [A] brechen Sie die Ausführung des letzten Kommandos ab und kehren zur MS-DOS Kommandozeile zurück.

Bad command or filename

Sie haben ein Kommando oder einen Dateinamen eingegeben, den MS-DOS nicht erkennt. Wenn Sie ein externes Kommando (ein Kommando, das MS-DOS nicht im Speicher hält) eingeben, oder wenn Sie sicher sind, daß die angegebene Datei tatsächlich existiert, dann benutzen Sie das Kommando DIR, um festzustellen, ob die Datei sich auf der aktuellen Diskette befindet (oder in Ihrem Ausführungs-Pfad). Stellen Sie ebenfalls sicher, daß das Kommando bzw. der Dateiname richtig geschrieben ist, bevor Sie ihn eingeben.

Bad or missing Command Interpreter

MS-DOS konnte nicht starten, weil es die Datei COMMAND.COM nicht finden konnte. Entweder fehlt COMMAND.COM, ist beschädigt, oder es wurde keine Startdiskette geladen. Überzeugen Sie sich, daß eine zulässige Startdiskette im Laufwerk A eingelegt ist, bevor Sie Ihr System einschalten.

not found

Erläuterung unter "Bad command or filename"

Legen Sie die Diskette, die COMMAND.COM enthält, in Laufwerk A ein und drücken Sie dann irgendeine Taste.

Diese Meldung erscheint möglicherweise, wenn Sie ein Programm verlassen wollen. Sie bedeutet, daß MS-DOS die Datei COMMAND.COM nicht finden konnte. Laden Sie COMMAND.COM erneut, indem Sie die Anweisungen in der Meldung befolgen.

Internal stack error

Sie folgende Zeile in die CONFIG.SYS-Datei ein:
STACKS = 16, 128

Invalid drive specification

Das von Ihnen angegebene Laufwerk wird von MS-DOS nicht erkannt. Stellen Sie sicher, daß alle Laufwerke Ihres Systems richtig installiert sind (Kabel angeschlossen), und geben Sie die Laufwerksbezeichnung erneut ein.

Invalid number of parameters

Sie haben eine falsche Anzahl von Parametern angegeben. Kontrollieren Sie den Kommandoaufbau und geben Sie das Kommando erneut ein.

Invalid path or filename

Sie haben einen Pfad oder Dateinamen angegeben, der auf der aktuellen Diskette nicht existiert. Stellen Sie fest, ob der Pfad oder Dateiname besteht und richtig geschrieben wurde.

Non-system disk or disk error**Replace and strike any key when ready**

Entweder enthält die Diskette im Startlaufwerk nicht die erforderlichen Systemdateien, oder es befindet sich keine Diskette im Startlaufwerk. Stellen Sie sicher, daß die richtige Diskette geladen ist, und drücken Sie dann irgendeine Taste, um fortzufahren.

Syntax error

Sie haben ein Kommando falsch eingegeben. Prüfen Sie den Befehlsaufbau und geben Sie dann das Kommando noch einmal ein.

ANHANG A

FEHLERSUCHE UND SYSTEMWARTUNG

Fehlersuche

Wenn Sie beim Arbeiten mit Ihrem ATARI PC Probleme haben, geraten Sie nicht in Panik. Es ist leicht möglich, daß Sie die Schwierigkeiten ganz einfach beheben können.

Prüfen Sie zuerst folgendes:

Wenn Ihr ATARI PC einfach nicht funktionieren will (z.B. leuchtet die Netzanzeige nicht auf, oder der Bildschirm bleibt dunkel), dann kontrollieren Sie zuerst folgendes:

Netzschalter

Überprüfen Sie, ob Computer, Monitor und alle Peripheriegeräte, die einen eigenen Netzschalter besitzen, auch tatsächlich eingeschaltet sind, und ob Helligkeit und Kontrast an Ihrem Monitor richtig eingestellt sind.

Kabelanschlüsse

Prüfen Sie alle Kabel, um sicherzustellen, daß sie richtig und fest angeschlossen sind. Kontrollieren Sie die Funktion der Steckdosen, die Sie benutzen, indem Sie ggf. eine funktionierende Tischlampe oder ein ähnliches Gerät zum Test anschließen.

Tastatur und Maus

Wenn weder die Tastatur noch die Maus reagieren, dann kann es sein, daß sie mit der von Ihnen benutzten Anwendung nicht funktionieren. In Verbindung mit dem GEM Desktop funktioniert die Tastatur im allgemeinen nicht, es sei denn, Sie machen Eingaben in einem Dialogfeld oder benutzen die Pfeiltasten zur Maussteuerung. Wenn Sie sich in der MS-DOS Benutzerebene oder in einem Programm befinden, das nur die Tastatur bedient, dann funktioniert die Maus nicht.

Zusätzliches RAM

Nach dem Einbau der zusätzlichen Speicherchips durch Ihren Fachhändler erhalten Sie beim Einschalten Ihres ATARI PC die neue Größe des RAM-Speichers angezeigt. Falls einmal weniger RAM gemeldet wird, als Sie eigentlich haben sollten, dann wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

Schwierigkeiten mit der Hardware

Wenn an Ihrer Hardware etwas nicht stimmt, dann ertönt beim Einschalten Ihres ATARI PC ein Pfeifton; gleichzeitig werden Fehlercodes angezeigt. Falls dies geschehen sollte, finden Sie in der untenstehenden Tabelle bezeichnen den jeweils aufgetretenen Fehler. Falls Sie den Fehler nicht selbst beseitigen können, wenden Sie sich an Ihren ATARI Systemfachhändler.

Pfeiftöne	Typisches Problem
Ein kurzer Pfeifton	Normaler Betrieb, kein Fehler
Kein Pfeifton, Dauerton oder kurze, wiederholte Pfeiftöne	Stromversorgung
Ein langer und ein kurzer Pfeifton	Systemplatine
Ein langer Pfeifton und zwei kurze	Monitorkabel, Bildschirm oder Video-Subsystem des PC
Ein kurzer Pfeifton, Anzeige am Laufwerk bleibt aktiv	Diskettenlaufwerk oder Floppy Controller des PC

Fehlercodes	Problemstelle
010-019	Ungeklärtes Problem
020-030	Stromversorgung
101-199	Systemplatine
201-203	Speicher (RAM)
301-304	Tastatur
401-432	Monochrom-Monitor
501-548	Farbmonitor
601-626	Diskettenlaufwerk
700-799	Mathem. Ko-Prozessor
901	Parallel-Schnittstelle
1101	Serielle Schnittstelle
1401	Drucker (allgemein)
1404	Nadeldrucker
2400...	EGA Grafikadapter

Er will einfach nicht funktionieren!

Wenn Sie beim Arbeiten Schwierigkeiten haben, die Sie nicht selbst beheben können, dann sollten Sie Ihr PC System auf jeden Fall zu Ihrem ATARI-Systemfachhändler bringen. Dieser führt alle Garantiereparaturen aus und - nach Ablauf der Garantiezeit - auch die kostenpflichtigen Reparaturen.

Systemwartung

Befolgen Sie die Richtlinien in diesem Abschnitt, um die gute Leistung Ihres ATARI PC auch auf Dauer sicherzustellen.

Die Pflege Ihres ATARI PC-Systems

- Stellen Sie Ihr System auf einer festen, geraden Arbeitsplatte auf - sicher vor Staub, Fett, extremen Temperaturen, direkter Sonneneinstrahlung, Nässe und hoher Feuchtigkeit.
- Rauchen Sie nicht in der Nähe Ihres Systems und halten Sie Flüssigkeiten (auch Kaffee!) von den Systemkomponenten fern. Lassen Sie keine kleinen Gegenstände zwischen die Tasten der Tastatur fallen.
- Vor dem Anschließen oder Abklemmen von Bauteilen immer erst den Computer und alle Peripheriegeräte ausschalten!
- Schalten Sie Ihr System aus, bevor Sie es reinigen. Reinigen Sie nur das Äußere der Geräte mit einem weichen, leicht angefeuchteten fusselfreien Tuch. Benutzen Sie keine Reinigungs- oder Lösungsmittel.
- Verpacken Sie Ihr System in den Originalkarton, wenn Sie es transportieren oder aufbewahren wollen. Legen Sie vor dem Versand auch die Schutzvorrichtungen in die Diskettenlaufwerke ein.

Pflege der Disketten

- Schalten Sie den PC ein, bevor Sie eine Diskette in das interne Laufwerk einlegen. Nehmen Sie die Diskette heraus, bevor Sie den PC ausschalten.
- Legen Sie nur Disketten in das Laufwerk ein, bzw. nehmen Sie sie nur dann heraus, wenn Sie wirklich sicher sind, daß die Laufwerksanzeige erloschen ist.
- Lagern Sie Ihre Disketten in ihren Schutzhüllen und bewahren sie sie vor extremer Hitze, Feuchtigkeit, direkter Sonneneinstrahlung und magnetischen Teilen (Netzteile, Monitore, Fernseher, Elektromotoren, Telefon usw.).
- Berühren Sie nie den Magnetträger einer Diskette.

ANHANG B

EINBAU DER RAM-ERWEITERUNG UND DES NUMERISCHEN KO-PROZESSORS

Ihr ATARI PC ist für die Nachrüstung zusätzlicher RAM-Bausteine und eines numerischen Ko-Prozessors vorbereitet. Die zusätzlichen RAM erhöhen die Speicherkapazität des Systems auf 640 Kilobytes, und der numerische Datenprozessor beschleunigt das Rechnen erheblich.

Der Einbau dieser Erweiterungen sollte grundsätzlich bei Ihrem ATARI Systemfachhändler erfolgen, der dafür dann auch die Garantie übernimmt.

Auch nach Ablauf der Garantiezeit für Ihr System ist es nicht ratsam, die Nachrüstung(en) selbst vorzunehmen.

Anmerkung: Als numerische Ko-Prozessoren können folgenden Typen von Intel (TM) verwendet werden:

8087	5 MHz
8087-2	8 MHz
8087-1	10 MHz

Um den Turbobetrieb des ATARI PC nutzen zu können, müssen jedoch entweder ein 8 MHz- oder ein 10 MHz-Prozessor eingebaut werden.

ANHANG C

SPEZIFIKATIONEN des ATARI PC

Computer

Prozessor	8088
Taktfrequenz	4,77 MHz Standard; 8 MHz Turbo Modus
Speicher: RAM	512 Kilobytes standardmäßig, erweiterbar auf 640 kB
ROM	32 Kilobytes
Zulässige Temperatur	Betrieb: 5 bis 45 Grad Celsius Lagerung: -20 bis 65 Grad Celsius Transport: -40 bis 65 Grad Celsius
Relative Luftfeuchte	Betrieb: 20 bis 80% Lagerung oder Transport: bis 95%
Netzteil	eingebaut
Leistungsaufnahme	95 Watt
Betriebssystem	MS-DOS Version 3.21
Schnittstellen	Tastatur Anschluß für externe Diskettenlaufwerke Parallel-Schnittstelle (Drucker) Serielle Schnittstelle Monitor-Anschluß Maus-Anschluß
Abmessungen	Höhe: 70 mm Breite: 343 mm Tiefe: 405 mm
Gewicht	4,3 kg

Internes Diskettenlaufwerk

Spuren	40
Sektorkapazität	512 Bytes
Speicherkapazität	360 Kilobytes
Drehzahl	300 U/min.
Datenüber- tragungsrate	250 Kilobytes/sec.
Schrittdauer (Spur zu Spur)	< 6 Millisekunden
Controller	765, unterstützt das eingebaute und zwei externe Laufwerke

Video Grafik-Adapter

Monitorarten	Monochrom-Bildschirm Farbbildschirm EGA-Monitor
Betriebsarten: EGA	Monitor: EGA Auflösung und Farben: 640 x 350 Bildpunkte bei 16 Farben aus einer Palette von 64, typische Zeichengröße 8 x 14 Bildpunkte
CGA	Monitore: EGA, Farbmonitor Auflösung und Farben: 640 x 200 Bildpunkte mono- chrom oder 320 x 200 Bildpunkte bei 4 Farben (auto- matische Einstellung durch das Anwenderprogramm), typische Zeichengröße 8 x 8 Bildpunkte
MDA	Monitore: EGA, monochrom Auflösung: 80 Zeichen x 25 Zeilen Text, Zeichengröße 9 x 14 Bildpunkte
HGC	Monitore: EGA, monochrom Auflösung und Farben: 720 x 348 Bildpunkte (Grafik, monochrom) oder 80 Zeichen x 25 Zeilen (Text, monochrom), typische Zeichengröße 9 x 14 Bildpunkte

Tastatur

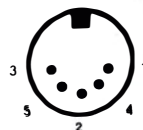
Ausführung	IBM PC AT Aufbau, Protokoll IBM PC XT kompatibel, 84 Tasten, davon: 56 für alphanumerische und Sonderzeichen, 10 Funktionstasten und 18 Tasten im numerischen Block
Abmessungen	max. Höhe: 3,8 cm Breite: 45 cm Tiefe: 19,5 cm
Gewicht	1,6 kg

ANHANG D

STECKERBELEGUNG DES ATARI PC

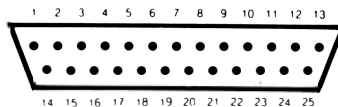
Keyboard, Tastatur

- 1 - Takt
- 2 - Daten
- 3 - Rücksetzen
- 4 - Signalerde
- 5 - +5 Volt



Modem, Serielle Schnittstelle

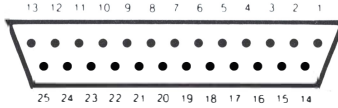
- 1 - Schutzerde
- 2 - Sendedaten (TD, D1)
- 3 - Empfangsdaten (RD, D2)
- 4 - Sendeteil einschalten (RTS, S2)
- 5 - Sendebereitschaft (CTS, M2)
- 6 - Betriebsbereitschaft (DSR, M1)
- 7 - Betriebserde (Gnd, E2)
- 8 - Empfangssignalpegel (DCD, M5)
- 20 - DEE betriebsbereit (DTR, S1.2)
- 22 - Ankommender Ruf (RI, M3)





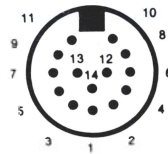
Printer, Parallel-Schnittstelle

- 1 - Strobe, Datenübergabe
- 2 - Datenbit 0
- 3 - Datenbit 1
- 4 - Datenbit 2
- 5 - Datenbit 3
- 6 - Datenbit 4
- 7 - Datenbit 5
- 8 - Datenbit 6
- 9 - Datenbit 7
- 10 - ACK (Datenübernahme)
- 11 - BUSY (Drucker nicht bereit)
- 12 - Papierfehler (Stau etc.)
- 13 - SELECT (selektieren)
- 14 - AUTO FEED, Autom. Papiereinzug
- 15 - Fehlermeldung
- 16 - Drucker initialisieren
- 17 - Eingabe selektieren
- 18-25 - Erde



Floppy, Diskettenlaufwerk

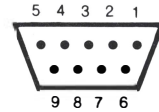
- 1 - Lesedaten
- 2 - Kopfauswahl (Side select)
- 3 - Erde
- 4 - Index
- 5 - Selektion Laufwerk 1
- 6 - Selektion Laufwerk 2
- 7 - Erde
- 8 - Motor ein
- 9 - Bewegungsrichtung des Kopfes
- 10 - STEP, Schritt des Kopfes
- 11 - Schreibdaten
- 12 - WRITE GATE, Schreiben
- 13 - Spur 0 Erkennung
- 14 - Schreibsperre





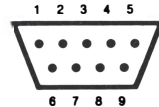
Monitor

- 1 - Erde
- 2 - Sekundär-Rot (zur Verwendung mit älteren CGA- und MDA- kompatiblen Monitoren kann dieser Stift mit dem internen DIP-Schalter auf Masse gelegt werden)
- 3 - Primär-Rot
- 4 - Primär-Grün
- 5 - Primär-Blau
- 6 - Sekundär-Grün / Intensität
- 7 - Sekundär-Blau / Monochrom-Video
- 8 - Zeilensynchronisation
- 9 - Bildsynchronisation



Mouse, Maus

- 1 - XB (hoch)
- 2 - XA (runter)
- 3 - YA (links)
- 4 - YB (rechts)
- 5 - mittlere Maustaste (optional)
- 6 - linke Maustaste
- 7 - +5 Volt
- 8 - Erde
- 9 - rechte Maustaste



GLOSSAR

Alphanumerische Tasten Die Tasten mit Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen auf der Tastatur. Die alphanumerischen Tasten befinden sich auf dem Computer an der gleichen Stelle wie auf einer normalen Schreibmaschine.

Anschlußkabel Ein Kabel, das den Computer mit einem Peripheriegerät verbindet, oder ein Peripheriegerät mit einem anderen.

Anwenderprogramm Ein Programm zur Lösung eines bestimmten Problems oder zur Erzielung eines bestimmten Ergebnisses, das vom Computer ausgeführt werden kann. Der Computer führt die Anwendung aus.

Arbeitsverzeichnis Das Verzeichnis, auf das gerade zugegriffen wird. Zum Anzeigen des Arbeitsverzeichnisses gibt man nach dem MS-DOS Aufforderungszeichen CD ein. Jedes Laufwerk in Ihrem System kann ein unterschiedliches Arbeitsverzeichnis haben.

Aufforderungszeichen Ein Symbol oder eine Meldung auf dem Bildschirm, die anzeigt, daß der Computer auf eine Eingabe des Benutzers wartet. Das gebräuchlichste Aufforderungszeichen von MS-DOS ist A) und dahinter ein blinkender waagerechter Strich, der Cursor.

Auflösung Die Anzahl der Bildpunkte auf dem Bildschirm. Die Auflösung wird angegeben in «horizontale» x «vertikale» Anzahl der Bildpunkte. Mehr Bildpunkte bedeuten ein deutlicheres Bild. Man kann die Auflösung durch Wahl der verschiedenen Anzeigarten verändern (s. CGA, EGA, HGC und MDA).

AUTOEXEC.BAT Eine Datei, die Sie selbst anlegen, und die beim Einschalten des Systems automatisch die Kommandos ausführt, die sie enthält. AUTOEXEC.BAT bedeutet "automatisch ausgeführte Stapeldatei".

Baud Die Maßeinheit der Übertragungsgeschwindigkeit bei der Datenübertragung (z.B. über ein Modem), angegeben in Signalelemente (Bits) pro Sekunde.

Baud-Rate Die Geschwindigkeit, mit der Daten von einer Stelle zur anderen übertragen werden, gewöhnlich von einem Computer über ein Modem zu einem anderen Rechner.

Baumstruktur Die Organisation, die MS-DOS zum Aufbau von Verzeichnissen benutzt. Ein Dateiensystem in Baumstruktur besitzt verschiedene Ebenen von Verzeichnissen, die vom Hauptverzeichnis abwärts weiter verzweigen. Dies ist auch als hierarchische Verzeichnisstruktur bekannt.

Bildpunkt Ein Punkt auf dem Bildschirm des ATARI PC. Die Bildpunkte ergeben ein Raster, das je nach Monitortyp und gewählter Anzeigart unterschiedlich ist.

Bit Die kleinste digitale Informationseinheit eines Computers. Acht Bits ergeben ein Byte (s. Byte).

Booten Beginn des Computerbetriebs. Geschieht gewöhnlich durch Einschalten des Systems (s. Kalt- und Warmstart).

Boot-Diskette Die Diskette, die sich beim Booten des ATARI PC im Laufwerk A befinden soll. Die Boot-Diskette muß die Systemdateien enthalten (s. Systemdatei).

Byte Eine Informationseinheit des Computers. Jedes Byte besteht aus acht Bits und enthält ein einziges Zeichen im Computer. Der Buchstabe "a" z.B. wird im Speicher als ein Byte gespeichert (s. Bit und Kilobyte).

CGA Eine der verfügbaren Monitor-Betriebsarten. CGA wird automatisch von den Anwenderprogrammen abgerufen, die damit arbeiten, und bietet eine max. Bildauflösung von 640 x 200 Bildpunkten bei monochromen Monitoren oder mit Farbmonitoren 320 x 200 Bildpunkten bei 4 Farben. CGA bedeutet Farbgraphikadapter (Vgl. EGA, HGC und MDA).

CONFIG.SYS Eine Datei, die Sie anlegen können, um das Betriebssystem für Ihren Bedarf zu konfigurieren und Peripheriegeräte zu definieren und zu erkennen.

Cursor Ein Zeiger (Grafiksymbol), der auf dem Bildschirm erscheint, um die Position der nächsten Eingabe anzuzeigen. In der MS-DOS Kommandozeile erscheint der Cursor als ein waagerechter Strich.

Datei Eine Zusammenfassung von Informationen, die z.B. auf einer Diskette oder im Speicher des Computers abgelegt sind oder abgelegt werden können.

Default Ein Wert, eine Option oder Einstellung, den/die der Computer automatisch einsetzt, falls Sie nichts anderes spezifizieren.

Diskette Das zur Speicherung der im ATARI PC erzeugten Programme und Daten benutzte Speichermedium. Der Träger besteht aus einem magnetischen Material (ähnlich den Tonbändern), und ist in einer Schutzhülle untergebracht. Das interne Diskettenlaufwerk des ATARI PC benutzt 5 1/4 Zoll-Disketten; der optionale Anschluß eines Laufwerks für 3 1/2 Zoll-Disketten ermöglicht den Einsatz dieser Disketten.

Diskettenlaufwerk Die gebräuchlichste Speichervorrichtung für Ihren ATARI PC. Der Computer benutzt das Diskettenlaufwerk, um Daten von der Diskette abzurufen oder darauf zu speichern.

DISKCOPY Ein Kommando, mit dem Daten von einer Diskette auf eine andere kopiert werden können.

Doppelseitig Ermöglicht die Verwendung beider Seiten eines Datenträgers. Eine doppelseitige Diskette hat beide Seiten ihres Magnetträgers garantiert zum Speichern von Daten zur Verfügung. Eine doppelseitige 5 1/4 Zoll-Diskette kann bis zu 360 Kilobytes speichern, eine doppelseitige 3 1/2 Zoll-Diskette bis zu 720 Kilobytes.

EGA Eine der verfügbaren Monitor-Anzeigearten. EGA bietet eine max. Bildschirmauflösung von 640 x 350 Bildpunkten bei 16 ausgewählten Farben aus einer Palette von 64 Farben. EGA bedeutet "Enhanced Graphics Adaptor". (Vgl. CGA, HGC und MDA)

EGA-Video-Subsystem Der Chip auf der ATARI PC-Platine für EGA-Bildaflösung und Farbenwahl.

Enter Die Anweisung an MS-DOS, ein Kommando auszuführen. Um ein Kommando einzugeben, muß man es in MS-DOS Kommandozeile schreiben und dann [Enter] drücken.

Extension s. Zusatz

Fehlermeldung

Eine Meldung auf dem Bildschirm, die anzeigt, daß MS-DOS oder ein Anwenderprogramm ein Kommando nicht ausführen können.

Formatieren Das Schreiben bestimmter Muster auf einer Diskette, die sie zur Aufnahme von Daten vorbereitet. Beim Formatieren werden alle vorher gespeicherten Daten auf der Diskette gelöscht.

GEM Abkürzung für Graphics Environment Manager. Ein Programm, das zusammen mit dem Betriebssystem verwendet wird und die Bilder- und Graphikfunktionen des Computers steuert. GEM ist die Voraussetzung für das Arbeiten mit dem GEM Desktop als Benutzeroberfläche und mit GEM-unterstützten Anwendungsprogrammen.

GEM Desktop Eine graphische Benutzeroberfläche mit Maus-Steuerung zur Ausführung einiger MS-DOS Kommandos und GEM-Anwenderprogrammen.

GEM Paint Ein Graphik- und Zeichenprogramm, das vom GEM Desktop aus gesteuert werden kann.

GEM Write Ein Textverarbeitungsprogramm, das man vom GEM Desktop aus benutzen kann.

Hardware Die eigentlichen physikalischen Komponenten Ihres Computersystems (vgl. Software).

Hauptverzeichnis Das oberste Verzeichnis innerhalb der Baumstruktur auf jeder Diskette. In MS-DOS wird das Hauptverzeichnis durch (/) gekennzeichnet.

HGC Eine der verfügbaren Monitor-Anzeigearten. HGC bietet eine Bildschirmauflösung von 720 x 348 Bildpunkten in der Betriebsart Monochrom-Grafik oder achtzig Zeichen im 9 x 14 Raster bei 25 Zeilen in der Betriebsart Monochrom-Text. HGC ist die Abkürzung für "Hercules(R) Graphics Card" (vgl. CGA, EGA und MDA).

Initialisierung Der Vorgang, durch den der Computer in seine Startkonfiguration gebracht wird.

Joker Ein Fragezeichen (?) oder Stern (*) in einem Kommando zur Angabe bzw. Vereinfachung von Suchkriterien. Das Fragezeichen ersetzt jeweils ein Zeichen an der entsprechenden Stelle; der Stern ersetzt ein Zeichen und alle folgenden bis zum Ende des Namens oder Zusatzes.

Kaltstart Booten des Computers durch Einschalten des Netzstroms. Bei laufendem Computer kann ein Kaltstart nur durchgeführt werden, indem man den Strom 10 Sekunden lang abschaltet und dann wieder einschaltet. Ein Kaltstart initialisiert das System vollständig (vgl. Warmstart).

Kilobyte 1024 (2^{10}) Bytes (s. Byte)

Konfiguration Die Anordnung von Peripheriegeräten in einem Computersystem oder Software, die nach Ihren Erfordernissen installiert wird.

Kopieren Das Anfertigen von Duplikaten von Dateien, Verzeichnissen oder Disketten.

Laufwerksanzeige Die Anzeige am Diskettenlaufwerk, die aufleuchtet, wenn auf das Laufwerk zugegriffen wird (z.B. beim Lesen oder Beschreiben einer Diskette).

Maus Ein kleines, von Hand geführtes, und an den ATARI PC angeschlossenes Eingabegerät, das die Bewegungen des Zeigers u.a. im GEM-Desktop steuert. Die Maus wird in Verbindung mit den GEM-Anwenderprogrammen und mit anderen Programmen benutzt, die die Maus unterstützen.

MDA Eine der verfügbaren Monitor-Anzeigearten. MDA bietet eine Bildauflösung von 80 Zeichen x 25 Zeilen. MDA ist die Abkürzung für "Monochrom Display Adaptor" (vgl. CGA, EGA und HGC).

Megabyte 1024 (2^{10}) Kilobytes. (vgl. Kilobyte)

MODE-Kommandos Kommandos, die die Bildschirmauflösung und die Anzahl der verfügbaren Farben verändern.

Modem Ein externes Gerät, mit dem man einen Computer an einen anderen sowie über Telefonleitungen an Online-Datennetze anschließen kann. Modem ist die Abkürzung für MOdulator/DEModulator.

Monitor Bildschirm-Anzeigegerät. Auf dem Monitor werden die Computereingaben und -ausgaben sichtbar dargestellt.

MS-DOS Die Software (ein Betriebssystem), die alle Vorgänge im ATARI PC koordiniert und steuert. MS-DOS ist die Abkürzung für "Microsoft Disk Operating System".

MS-DOS Kommando-Ebene Die Ebene, in der alle Computervorgänge von der MS-DOS Kommando-zeile aus gesteuert werden.

MS-DOS Kommandozeile Die Bildschirmzeile mit dem MS-DOS Aufforderungszeichen, in der man die Namen der MS-DOS Kommandos und die Programme eingibt, die man benutzen will.

Numerischer Ko-Prozessor Ein optionaler Chip, der mathematische Berechnungen besonders schnell durchführt, die normalerweise vom Hauptprozessor des Systems vorgenommen werden. Dieser Prozessor hat einen speziellen Befehlsvorrat, der für schnelle und genaue Gleitkomma-Arithmetik auslegt ist.

Parallel-Schnittstelle Eine Schnittstelle des Industriestandards, die den Anschluß von Paralleldruckern und anderen parallelen Peripheriegeräten ermöglicht. Der Anschluß der Parallelschnittstelle ist an der Rückseite des ATARI PC mit "Printer" bezeichnet.

Parameter Zusätzliche Daten, die mit einem Kommando zusammen eingegeben werden und dessen Ablauf steuern.

PC-Modus Die Betriebsart mit der normalen Betriebsgeschwindigkeit des ATARI PC (4,77 MHz). Siehe auch Turbo-Modus.

Peripheriegerät Jede Art von externem Gerät, wie z.B. Diskettenlaufwerk, Monitor oder Drucker, das man an den Computer anschließen kann.

Pfadname Eine Liste von Daten, die den Pfad durch die Verzeichnisse auf der Diskette zum aktuellen Verzeichnis kennzeichnen. Ein Pfadname besteht aus einer Reihe von Verzeichnissen und Unterverzeichnissen, die jeweils durch (\) getrennt sind (z.B. A: \ DOCUMENT \ TEXT).

Platine Die große Elektronik im Innern des ATARI PC, die u.a. den Prozessorchip, die RAM-Chips, das Grafik-Subsystem und auch die Steuerung für zusätzliche Peripheriegeräte enthält.

Programm Eine genaue und ausführliche Folge von Anweisungen zur Erfüllung eines Zweckes, ausgedrückt in einer Sprache, die der Computer verstehen kann (vgl. Anwenderprogramm).

Quelldiskette Die Diskette, von der bei einem Kopiervorgang die Daten gelesen werden.

RAM Der Hauptspeicher des Computers, der zum Speichern von Programmen und Daten benutzt wird. Für einzelne Funktionen werden im RAM sog. Puffer angelegt, z.B. zum Lesen und Schreiben von Daten von/auf Diskette. Wenn Sie mit Ihrem Computer arbeiten, dann befinden sich die auf dem Bildschirm angezeigten Daten ebenfalls im RAM. Die im RAM gespeicherten Daten gehen verloren, wenn man den Computer ausschaltet. Der ATARI PC hat 512 bis 640 Kilobytes RAM verfügbar, abhängig davon, ob eine RAM-Erweiterung installiert ist. RAM bedeutet Direktzugriffsspeicher ("Random Acces Memory").

ROM Der Teil des Computerspeichers, der sich dauerhaft in einem Chip auf der Platine des Computers befindet. Das ROM enthält die erforderlichen Anweisungen zum Starten und Betreiben des Computers und seiner Peripheriegeräte. Die im ROM enthaltenen Daten können weder im Betrieb, noch bei abgeschaltetem Computer verändert werden. Der ATARI PC hat 32 Kilobyte ROM. ROM bedeutet Festwertspeicher (Read Only Memory).

Schalter Parameter/Optionen, die als Bestandteil von Kommandos benutzt werden können, und die Ausführung des Kommandos durch MS-DOS genau steuern. Vor jedem Schaltparameter in einem Kommando steht immer ein Querstrich (/).

Schnittstelle Eine elektronische Verbindung, die den Anschluß des Computers an seine Peripheriegeräte ermöglicht.

Schreibsperre Mechanische Sperre bei Disketten, die ein Beschreiben bzw. Überschreiben verhindert. Um eine 5 1/4 Zoll-Diskette vor dem Beschreiben zu schützen, bringt man einen kleinen Aufkleber über der Schreibsperre-Kerbe an. Bei 3 1/2 Zoll-Disketten wird der kleine Plastik-schieber an der einen Ecke der Diskette nach außen gedrückt, so daß man durch die Kerbe blicken kann.

Sektor Ein definierter Teil einer Spur auf der Diskette. Sektoren können 128, 256, 512 oder 1024 Bytes lang sein. Bei den Disketten des ATARI PC haben die Sektoren im allgemeinen eine Länge von 512 Bytes (s. Spur).

Serielle Schnittstelle Eine Schnittstelle des Industriestandards zum Anschluß von Modems und anderen seriellen Peripheriegeräten. Eine serielle Schnittstelle überträgt die Daten bit-seriell, also jeweils ein Bit nach dem anderen. An der Rückseite des ATARI PC ist dieser Port mit "Serial" bezeichnet.

Sichern Das Ziehen einer Archivkopie einer Diskette oder Datei. Durch das Sichern von Disketten werden Daten auf den Disketten vor Verlust oder Beschädigung bewahrt.

Software Alle Programme und Anwenderprogramme, die Sie auf Ihrem Computer benutzen (vgl. Hardware).

Speicher Die elektronischen Schaltungen, die der ATARI PC zur Speicherung von Daten und Programmen benutzt. Es gibt zwei Arten von Computerspeichern: RAM und ROM. RAMs verlieren die Daten, wenn im Computer der Strom ausfällt; ROMs behalten ihre Daten, unabhängig davon, ob der Computer eingeschaltet ist oder nicht.

Spur Eine kreisförmig angeordnete Magnetspur auf der Diskette, die die darauf geschriebenen Daten enthalten. Die Spuren werden erst beim Formatieren der Diskette festgelegt, ebenso wie die Sektoren. Jede Spur besteht aus kleineren Teilabschnitten, den Sektoren (s. Sektor).

Stapeldatei Eine Datei, die ein oder mehrere Kommandos enthält und eine bequeme Möglichkeit bietet, diese Kommandos vom Aufforderungszeichen aus zu benutzen. Die Kommandos in der Datei werden in Folge ausgeführt, bis das Dateiende erreicht ist.

Steuertasten Einzeltasten oder Tastenkombinationen zur Steuerung von Computerfunktionen. Mit den Tasten [Ctrl], [Alt] und [Del] beispielsweise kann man, wenn man sie gleichzeitig als Tastenkombination betätigt, das System neu starten.

Syntax Die Form, die zur richtigen Eingabe von Kommandos benutzt wird. Die Syntax gibt an, welche Elemente auf ein bestimmtes Kommando folgen müssen, ob diese notwendig oder optional sind, und welche Interpunktion verwendet werden muß.

Systemdateien Die Dateien COMMAND.COM, IO.SYS und MS-DOS, die Sie auf Diskette haben müssen, damit Sie unter MS-DOS booten können. IO.SYS und MS-DOS erscheinen in keinem Verzeichnis, da es sog. "versteckte Dateien" (hidden files) sind.

System-Aufforderungszeichen Das Aufforderungszeichen (Prompt) in der Kommandozeile, das anzeigt, daß MS-DOS bereit ist, ein Kommando zu übernehmen und auszuführen. A> ist das vorgegebene Aufforderungszeichen für Laufwerk A.

Turbo-Modus Die Betriebsart mit der höchsten Verarbeitungsgeschwindigkeit in Ihrem ATARI PC (8 MHz Taktfrequenz). Im Turbobetrieb sichert und lädt Ihr System Daten erheblich schneller als im normalen PC-Modus (s. PC-Modus).

Unterverzeichnis Eine Liste bzw. logische Anordnung von Dateien, die eine oder mehr Stufen unter dem Hauptverzeichnis stehen. In der Dateioorganisation von MS-DOS (Baumstruktur) können mehrere Unterverzeichnisse als weitere Verzweigungen von Hauptverzeichnis und anderen Verzeichnissen angelegt werden (s. Hauptverzeichnis.)

Warmstart Neustart des Computers durch Drücken von [Ctrl][Alt][Del]. Ein Warmstart initialisiert das System nur teilweise (vgl. Kaltstart).

Verzeichnis Eine Liste von Dateien (s. Hauptverzeichnis, Unterverzeichnis und Arbeitsverzeichnis).

Zieldiskette Die Diskette, auf die die Daten bei einem Kopiervorgang geschrieben werden (vgl. Quelldiskette).

Zugriff Abrufen von Daten von einem Speichermedium

Zusatz (Extension) Die Angabe über die Dateityp. Der Zusatz wird an den Dateinamen angehängt und von ihm durch einen Punkt (.) getrennt. Ein Zusatz ist optional und kann bis zu 3 Zeichen lang sein. Einige gebräuchliche Zusätze sind .DDC, .TXT und .BAT.

BEZEICHNUNG DER FUNKTIONSTASTEN

Amerikanische Tastatur

ESC

Num Lock

Scroll Lock

Sys Reg

Home

Pg Up

Prt Sc

Pg Dn

Ins

Del

Ctrl

Shift

Caps Lock

Deutsche Tastatur

Eing Lös

Num ↓

Abbr

Syst Anfr

Pos I

Bild ↑

Druck

Bild ↓

Einf

Lösch

Strg

↑

Groß ↓



Atari Corp., Sunnyvale, CA 94086
© Atari Corp.
Alle Rechte vorbehalten.

Atari Corp. (Deutschland) GmbH
Frankfurter Str. 89-91
6096 Raunheim