

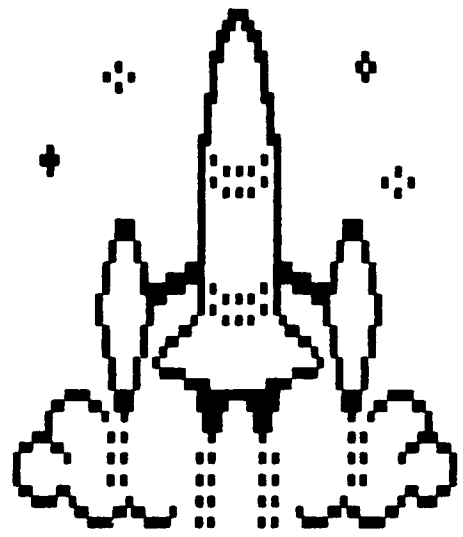


LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

NUMERO HORS SERIE

LA REVUE DU MICROCAM

RAMPE DE LANCEMENT



NO 1
PREMIERS PAS EN
APPLE

● OUT 1986

NUMERO 15A

JF PERCEVAULT

L'INITIATION RAPIDE

CETTE SERIE EST UN COMPLEMENT AUX SEANCES
D'INITIATION ORGANISEES PAR M.I.C.R.O.C.A.M.

CE DOCUMENT NE CONSTITUE DONC QU'UN ELEMENT
D'ANIMATION QUI NE PEUT ETRE UTILISE QUE
CONJOINTEMENT A UNE ANIMATION PRATIQUE.

EN OUTRE LA FAMILIARISATION AVEC L'ORDINATEUR
EST REALISEE SUR DU MATERIEL "APPLE" ET LA FORMULE
RETENUE DOIT PERMETTRE A L'ADHERENT D'EVOLUER
LIBREMENT DANS L'ESPACE DE CONVIVIALITE DU
M.I.C.R.O.C.A.M APRES 2 SEANCES.

LA NOUVELLE EDITION A ETE REALISEE SUR "APPLE
2E" AVEC LES LOGICIELS "APPLE WRITER" POUR LE
TRAITEMENT DE TEXTE ET "PRINT SHOP" POUR LES
GRAPHIQUES ... AVEC LE CONCOURS DE SOIZIC.

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

(c) Copyright LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE,
J.F. PERCEVAULT RENNES 1986

Dépot légal : 641
ISSN 0295-9380

MICROCAM - CREDIT AGRICOLE
19 rue du Pré Perché
Cedex 2025 X - 35040 RENNES Cedex

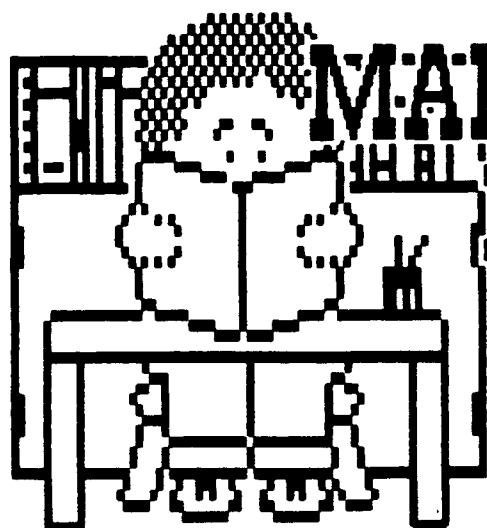
Directeur de la publication : Yves Roger CORNIL

Numéro composé par J.F. PERCEVAULT

Toute reproduction doit être soumise à notre
autorisation préalable.

APPLE est une marque déposée par APPLE COMPUTER INC.
PRINT SHOP est une marque déposée par BRODERBUND SOFTWARE





MANIPULATIONS DE L'APPLE

MISE EN MARCHÉ

- 1 Brancher la prise d'alimentation
- 2 Insérer votre disquette (étiquette vers le haut) dans l'unité DISK II sans forcer
- 3 Verrouiller le volet de l'unité DISK
- 4 Mise en marche du video (interrupteur à l'arrière) ou de la télé
- 5 Mettre l'interrupteur placé à l'arrière de l'APPLE II sur la position "on" (marche)
 - > Le "BIP" sonore provenant de l'intérieur de l'APPLE indique que l'ordinateur est prêt
 - > Le voyant "POWER" du clavier s'allume
 - > Le voyant rouge de l'unité disk s'allume
 - > Le programme de bienvenue s'exécute
 - > Le curseur "I" blanc s'affiche sur l'écran vidéo (ou sur la télé)
 - > Frapper la commande "CATALOG" suivi de la touche "RETURN" pour avoir le menu
- 6 L'ordinateur est prêt à recevoir vos commandes

**NE JAMAIS TOUCHER À L'
UNITÉ DISK QUAND LE
VOYANT ROUGE EST**



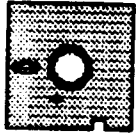
(FAITES "RESET" SI NECESSAIRE)



NE JAMAIS TOUCHER
 A L'UNITE DISK
 QUAND LE VOYANT
 ROUGE EST ALLUME

MISE EN ROUTE

-2- INSERER LA DISQUETTE



ROUILLER LE VOLET

UNITE DISK II

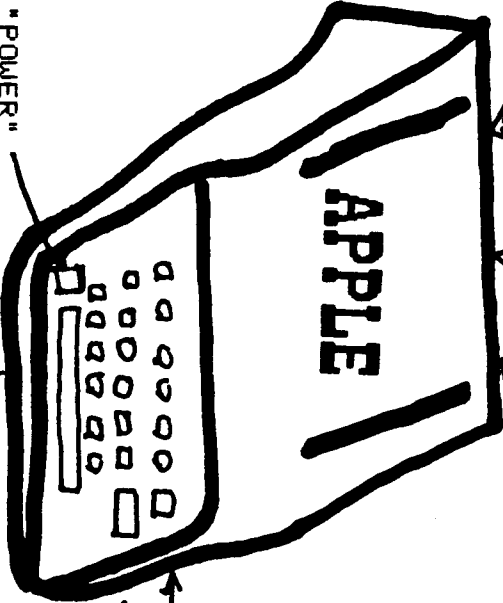
IMPRIMANTE

-6- IMPRIMANTE

ECRAN

-4- INTERRUPTEUR VIDEO (ou TV)

-5- INTERRUPTEUR APPLE II



"POWER"

← touche RETURN

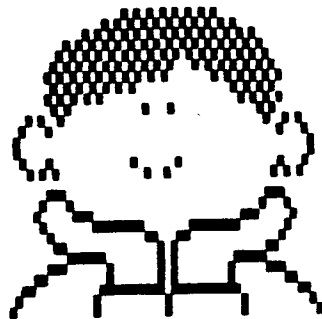
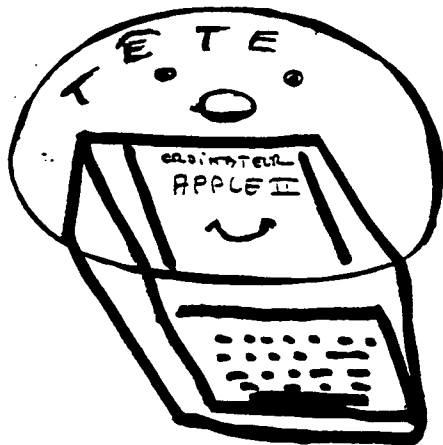
RESET

-1- MI SOUS TENSION

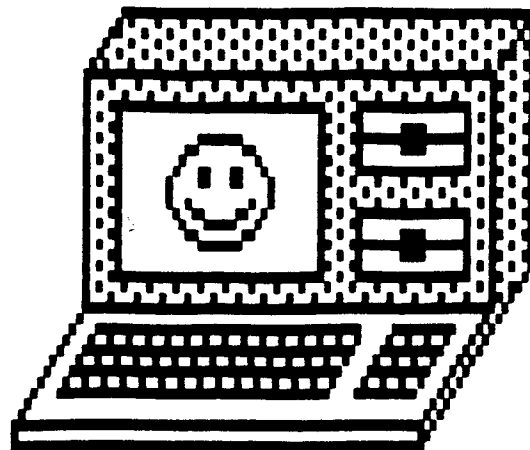


COMMENT CA FONCTIONNE ?

**TOUT SE PASSE DANS LA
"TÊTE" DE L'ORDINATEUR ...**



TÊTE





-1- RETIRER LA DISQUETTE (APRES DEVERROUILLAGE)
EN S'ASSURANT QUE LE VOYANT ROUGE EST ETEINT
(sinon faire CTRL + RESET).

-2- REFERMER LE VOLET DE L'UNITE DISQUE

-3- ARRETER LE MONITEUR VIDEO (OU LA TV)

-4- ARRETER L'UNITE CENTRALE APPLE

-5- DEBRANCHER LA PRISE D'ALIMENTATION EN CAS DE
PROBLEME

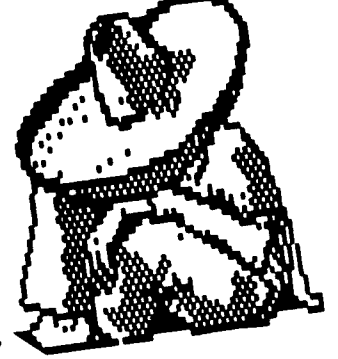
-6- ARRETER L'IMPRIMANTE

REFAITES LES MANIPULATIONS

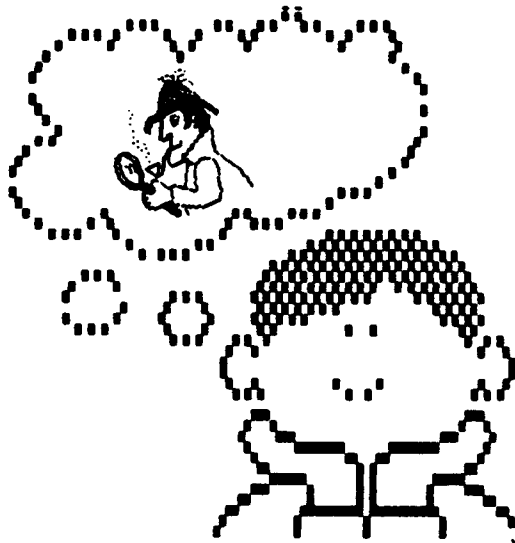
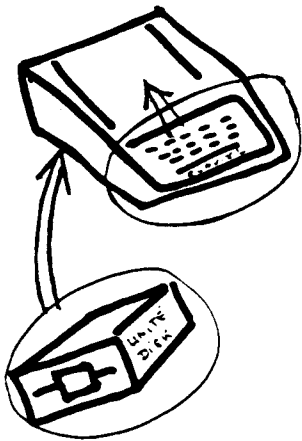
==> NE LAISSEZ PAS LES APPAREILS EN MARCHE
(VERIFIEZ QUE TOUS LES VOYANTS SONT ETEINTS)

ENTRÉE

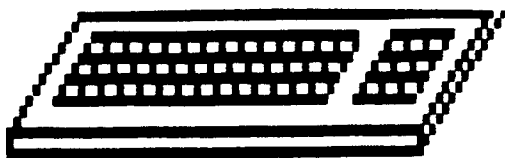
...MAIS UNE TÊTE VIDE NE SERT À RIEN.



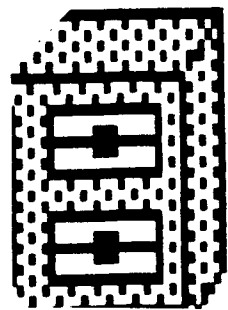
**IL FAUT LUI FOURNIR DES
INFORMATIONS ...**



...PAR LE CLAVIER...



INFORMATION



**...OU PAR L'UNITÉ DISK
(LA DISQUETTE)**

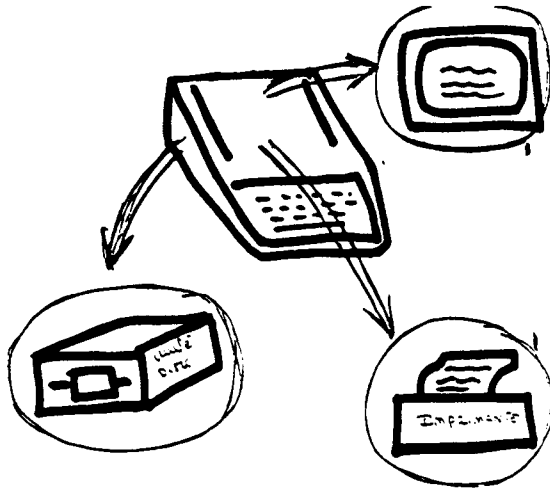
COMPTES

**ALORS LA "TETE" PEUT
EXECUTER CE QU'ON LUI A
DIT DE FAIRE ET ...**

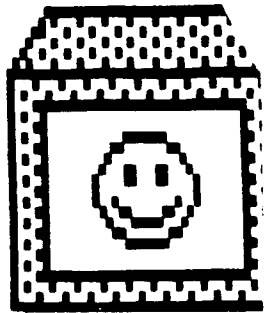
RESTITUER LE RESULTAT...



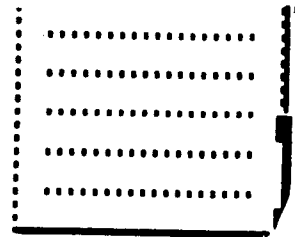
"TETE"



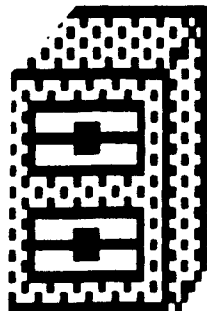
... SUR ECRAN



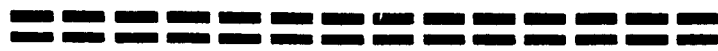
...SUR IMPRIMANTE



...OU SUR LA DISQUETTE



APPLE II



UNE "TETE"



DES
ENTREES
-CLAVIER
-DISQUETTE

DES
SORTIES
-ECRAN
-IMPRIMANTE
-DISQUETTE

COMMENT CREER UN PROGRAMME ?



UN PROGRAMME EST UNE SERIE D'INSTRUCTIONS;
L'ORDINATEUR DOIT SAVOIR DANS QUEL ORDRE IL DEVRA
LES EXECUTER

**TOUJOURS NUMEROTER
LES LIGNES DU
PROGRAMME DANS
L'ORDRE OU L'ON VEUT
QU'ELLES SOIENT
EXECUTEES.**



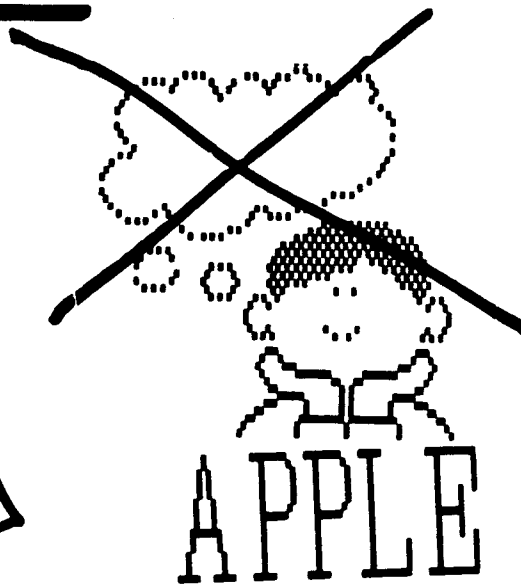
MAIS AVANT TOUT, POUR ETRE SUR QU'IL N'A PAS
DEJA DES INFORMATIONS EN "TETE", COMMENCER PAR LUI
ECLAIRCIR LES IDEES EN FRAPPANT L'INSTRUCTION

NEW + TOUCHE "RETURN"

+ (R) = appuyez sur la touche RETURN

NEW

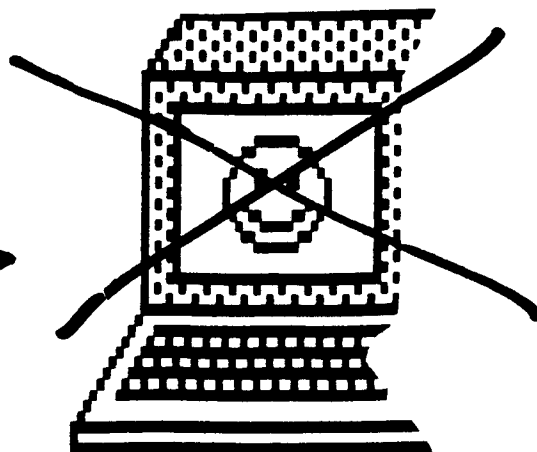
**EFFACE TOUT
CE QU'IL Y A
EN MEMOIRE**



APPLE

HOME

**EFFACE L'ECRAN
MAIS NE TOUCHE
PAS A LA "TETE"
DE L'APPLE**



EXEMPLE DE PROGRAMME

EX: IMPRIMER SUR L'ECRAN LE MOT "BONJOUR" TOUT SEUL

==> IL S'AGIT DE FAIRE EXECUTER 2 ORDRES:

-1- EFFACER L'ECRAN (ordre "HOME")

-2- ECRIRE "BONJOUR" (ordre "PRINT")

PRINT

VEUT DIRE IMPRIMER

L'ORDRE "PRINT" EST SUIVI DE L'EXPRESSION A IMPRIMER ENTRE GUILLEMETS. DANS L'EXEMPLE CELA SE TRADUIT PAR:

PRINT "BONJOUR"

LE PROGRAMME S'ECRIT:

NO LIGNE	ORDRE
10	HOME ®
20	PRINT <<BONJOUR>> ®

Diagram annotations:
- "ESPACE" points to the space between "10" and "HOME".
- "touche RETURN" points to the registered trademark symbol (®) at the end of the second line.



---> ENTREZ CE PROGRAMME A L'AIDE DU CLAVIER

PROGRAMME

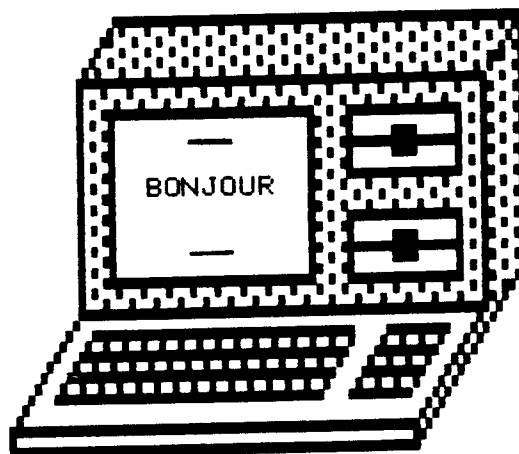
VOUS AVEZ RENTRE LE PROGRAMME EN MEMOIRE (DANS
LA "TETE")

==>FAITES LE EXECUTER EN TAPANT L'ORDRE

RUN + touche RETURN

L'ORDINATEUR DOIT VOUS ECRIRE "BONJOUR" SUR
L'ECRAN.

IL A EXECUTE LE PROGRAMME ET VOUS A RESTITUE LE
RESULTAT SUR ECRAN.



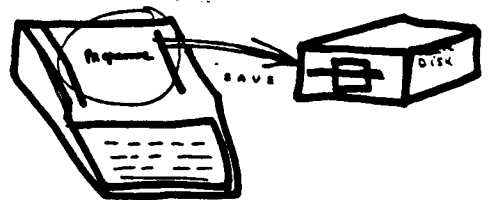
==> FAITES LE EXECUTER UNE 2eme FOIS (R U N +
RETURN)

COMMENT CONSERVER LE PROGRAMME ?



==> CE QUI EST EN MEMOIRE EST EFFACE CHAQUE FOIS QUE VOUS TAPEZ L'ORDRE N E W OU LORSQUE VOUS DEBRANCHEZ L'APPAREIL.

==> POUR CONSERVER LE PROGRAMME IL FAUT DONC LE SAUEGARDER SUR DISQUETTE.



==> TOUT PROGRAMME DOIT AVOIR UN NOM POUR POUVOIR ETRE REPERE.

==> L'ORDRE DE SAUVEGARDAGE SUR DISQUETTE EST :

Touche RETURN

S A V E Nom du programme
espace

EXEMPLE: S A V E SALUT (R)

---> LE VOYANT DU LECTEUR DE DISQUETTES S'ALLUME: VOTRE PROGRAMME EST RECOPIE DE LA MEMOIRE VERS LA DISQUETTE.

---> LORSQUE LE VOYANT ROUGE S'ETEINT VOTRE PROGRAMME EST SAUVE SOUS LE NOM "SALUT"

POUR EN ETRE SUR, FAITES

CATALOG + touche RETURN

CETTE COMMANDE VOUS DONNE TOUS LES NOMS DE PROGRAMMES ACTUELLEMENT SUR LA DISQUETTE

---> VOUS POUVEZ VOIR QUE "SALUT" EXISTE BIEN!

COMMENT APPELER UN PROGRAMME ?

POUR QU'IL AILLE DE LA DISQUETTE VERS LA MEMOIRE
DE L'ORDINATEUR

POUR VOIR CE QUI SE PASSE, FAITES CE QUI SUIT :

-1- VIDEZ LA MEMOIRE ---> N E W + ®

-2- DONNEZ L'ORDRE ---> **LIST** + ® QUI LISTE
TOUT CE QU'IL Y A EN MEMOIRE. (RIEN NE SE PASSE
CAR LA "TETE" EST VIDE)

-3- APPELEZ LE PROGRAMME - **LOAD** SALUT + ®.

LE VOYANT ROUGE DU LECTEUR DE DISQUETTES
S'ALLUME. UNE COPIE DU PROGRAMME "SALUT" EST
TRANSMISE A LA MEMOIRE

-4- QUANT LE VOYANT S'ETEINT, FAITES ---> **LIST** + ®

VOTRE PROGRAMME EST EDITE A L'ECRAN: IL A BIEN
ETE RECOPIE!

-5- FAITES ---> **RUN** ®
VOTRE PROGRAMME S'EXECUTE!

VOUS SAVEZ DEJA



CREER

SAUVEGARDER

APPELER

FAIRE EXECUTER

UN PROGRAMME

ET

LES ORDRES

NEW

effacer la memoire

HOME

effacer l'ecran

PRINT

imprimer

LIST

Lister ce qui est en memoire

**EXEC
RUN**

executer le programme qui est en memoire

SAVE

nom de fichier

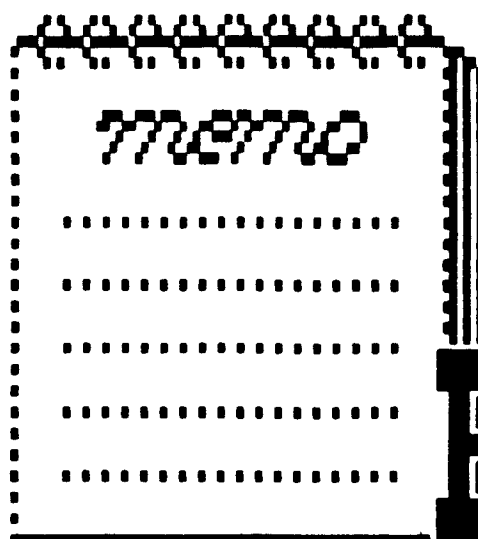
— sauver ce qui est en memoire sur disquette

CATALOG

LOAD

Charger le programme nommé de la disquette vers la memoire

Nom de fichier



AVEZ-VOUS

RANGE

**LES DISQUETTES ET
LES MANUELS ?**

