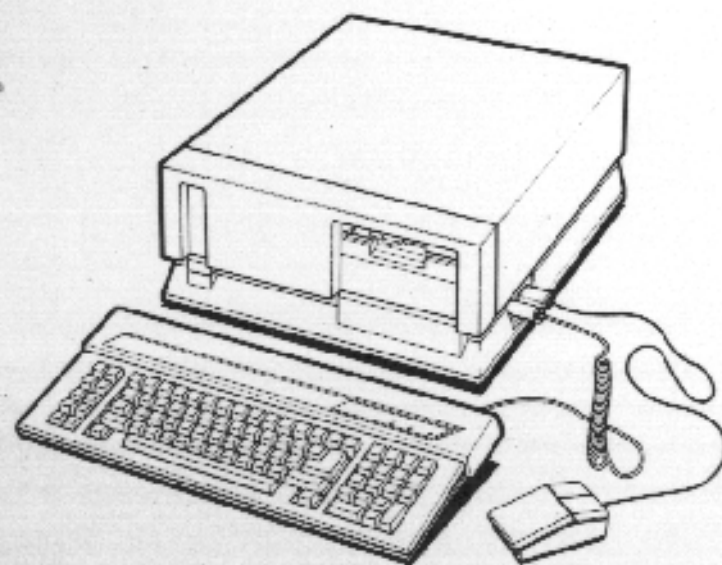


ATARI®

PC3™



ATARI®

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

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



C300317-004
Printed in Taiwan.
1985 T. CHENG SHEN

Bedienungshandbuch

Wichtige Information

Es wurden alle Anstrengungen unternommen, um die Genauigkeit der Produktdokumentation in diesem Handbuch sicherzustellen. Da die ATARI Corp. jedoch ständig ihre Computer hardware 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.

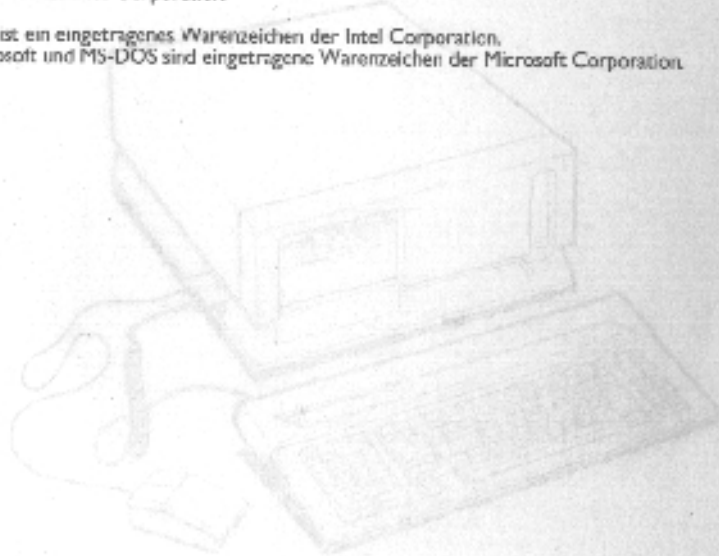
GEM, Desktop, Paint und Write sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Digital Research Inc.

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, 1988, ATARI Corporation
Sunnyvale, CA 94086
Alle Rechte vorbehalten.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	1
Ihr ATARI PC	1
Zweck dieses Handbuchs	2
KAPITEL 1: INBETRIEBNAHME	5
Atari PC3 System-Komponenten	5
Computer und Diskettenlaufwerk	5
Tastatur, Monitor und Maus	6
Arithmetischer Coprozessor und RAM-Chips	6
Verbinden der PC-Komponenten	7
Ein- und Ausschalten der Anlage	10
Einschalten	10
Ausschalten	13
Anschlußstellen und Zusatzeinrichtungen	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	20
Schreibsperre für Disketten	21
Kopieren der Programmdisketten	22
Die CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien	23
CONFIG.SYS	24
AUTOEXEC.BAT	24
Die Baumstruktur der Verzeichnisse und Dateien	25
Dateinamen	26
Änderung der Laufwerksbezeichnung	28
Sondereinrichtungen des ATARI PC	29
Das Stellen der Echtzeit-Uhr	29
Änderung der Systemgeschwindigkeiten	30
Wahl der Anzeigearten des Monitors	31
Einstellen des Tastaturklicks	31
Installieren der Maus für Programme, die nicht unter GEM laufen	32

KAPITEL 3: EINFÜHRUNG IN DIE MS-DOS KOMMANDOS	33
Kommandos	33
Parameter	33
Kommandosyntax	34
Parameter und Erklärungen	35
Editieren von Kommandos	36
Vorbereitung der Disketten	36
FORMAT	36
DISKCOPY	38
Vorbereitung einer Hard Disk	39
FDISK und FORMAT	39
Anlegen und Kopieren von Dateien	41
COPY	41
Anlegen von Dateien	41
Kopieren einer Datei in ein Verzeichnis	42
Kopieren von Dateien von einer Diskette zur anderen	42
Anzeigen, Umbenennen und Löschen von Dateien	43
TYPE	43
REN (REName)	44
DEL (DELete) und ERASE	45
Arbeiten mit Verzeichnissen	45
DIR (DIRectory)	45
MKDIR (MaKe DIRectory = Verzeichnis anlegen)	46
CHDIR (CHange DIRectory = Ändere Verzeichnis)	47
RMDIR (ReMove DIRectory = Verzeichnis löschen)	47
TREE	48
PATH	48
Kontrolle von Disketten, Verzeichnissen und Dateien	49
CHKDSK (CHecK DISK = Kontrolliere Diskette)	49
Ausdrucken von Dateien	50
PRINT	50
MODE	51
Wahl der Monitor-Betriebsarten	52
Einige weitere nützliche Kommandos	54
CURSOR	54
PROMPT	55
CLS (CLear Screen = Lösche Bildschirm)	55
Gebräuchliche MS-DOS Fehlermeldungen	55

ANHANG A: FEHLERSUCHE UND SYSTEMWARTUNG	59
ANHANG B: EINBAU DER RAM-ERWEITERUNG UND DES NUMERISCHEN KO-PROZESSORS	63
ANHANG C: EINBAU VON ERWEITERUNGSPLATINEN UND LAUFWERKEN	65
ANHANG D: ANSCHLUSS VON EXTERNEN FLOPPY-DISK-LAUFWERKEN	67
ANHANG E: VORBEREITUNG UND ARBEIT MIT EINER FESTPLATTE	69
ANHANG F: TECHNISCHE DATEN DES ATARI PC3	83
ANHANG G: STECKERBELEGUNG DES ATARI PC3	87
GLOSSAR	91
BEZEICHNUNG DER FUNKTIONSTASTEN	102

ATARI

Computer Division, 1000 Elgin Drive
Sunnyvale, CA 94086
© 1987 Atari Corporation

EINFÜHRUNG

Ihr ATARI PC3

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf Ihres neuen ATARI PC.

Falls Sie ein Neuling in der PC-Welt sind, werden Sie feststellen, daß der ATARI PC3 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.
- 640 Kilobytes RAM.
- Ein EGA-Bildschirm-Subsystem (EGA = Hochleistungs-Grafikadapter) für hervorragende Bildschirmauflösung und Farbwahl.
- Unterstützung eines optionalen numerischen Prozessors zur Beschleunigung der Rechenoperationen.
- Platz für zwei interne Diskettenlaufwerke.
- Unterstützung für ein externes ATARI-Magnetplattenlaufwerk.
- Schnittstellen sowohl für serielle als auch Parallel-Peripheriegeräte.
- Ein Anschluß für EGA-, Farb- und monochrome Monitore.
- Eine Tastatur im IBM PC AT Layout.
- Vier XT-Steckplätze.
- Ein Anschluß für bis zu zwei zusätzliche externe 3 1/2 Zoll-Laufwerke.
- Eine Maus für die Steuerung von GEM Desktop, Dienstprogrammen und Anwendungen.

Anmerkung: Es gibt unterschiedliche Standard-Konfigurationen des PC3. Ihr Modell kann mit einem oder zwei Floppylaufwerken bzw. mit einem Floppylaufwerk und einer Harddisk ausgestattet sein.

Zweck dieses Handbuchs

Um die bestmögliche Leistung Ihres ATARI PC3 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 PC3 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 PC3 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 Handbuchs:

Kapitel 1: Im Abschnitt "Inbetriebnahme" werden die Hauptbestandteile des ATARI PC3 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 PC3-Systems und erklärt die Benutzung von MS-DOS, dem Betriebssystem des PC3. 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: "Einbau von Erweiterungsplatinen und Laufwerken" beschreibt, wie man Erweiterungsplatinen, Floppylaufwerke und die Harddisk installiert.

Anhang D: In "Technische Daten des ATARI PC3" sind die wichtigsten Spezifikationen des Systems kurz zusammengefaßt.

Anhang E: In "Steckerbelegung des ATARI PC3" wird die Zuordnung der Peripherie-Anschlußstellen des ATARI PC angezeigt.

Im Glossar sind geläufige technische Ausdrücke aufgeführt, denen Sie bei der Arbeit mit Ihrem PC3 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. [Ctrl][S], daß man die Taste [Ctrl] festhält, während man gleichzeitig die [S]-Taste drückt; [Ctrl][Alt][Del] bedeutet, daß die Tasten [Ctrl] und [Alt] festgehalten werden, während man die [Del]-Taste betätigt.

Tastatur, Monitor und Maus

Die Tastatur des Atari PC3 und der Monitor sind die Kommunikationsmittel zwischen Ihnen und dem Computer. Sie benutzen die Tastatur, um Daten und Befehle in den PC einzugeben. Auf dem Monitor können Sie die Tastatur-Eingaben und deren Verarbeitungs bzw. Ausführung verfolgen. Sie haben die Möglichkeit, einen Monochrom-, Farb- oder EGA-Monitor (Enhanced Graphics Adapter) an Ihren Atari PC3 anzuschließen.

Die Maus wird direkt an den Computer angeschlossen und dazu verwendet, den PC über das GEM-Desktop (Hauptbildschirm) und bestimmte Anwendungsprogramme zu steuern. Dazu bewegt man die Maus über die Arbeitsfläche und drückt die entsprechenden Maustasten.

Arithmetischer Coprozessor und RAM-Chips

Ihr Atari PC3 kann bei Bedarf mit einem arithmetischen Coprozessor (Intel 8087) nachgerüstet werden. Schlagen Sie hierzu in **Anhang B** nach.

Zusatzbauteile

Ihr Computer kann mit fast jedem Bauteil, das für den IBM PC XT angeboten wird oder mit Ihrem Atari PC3 kompatibel ist, nachgerüstet werden. Mit diesem zusätzlichen Bauteilen können Sie die Einsatzmöglichkeiten des Atari PC3 erweitern und ihn Ihren Anforderungen anpassen.

Erweiterungsplatinen

Ihr Atari PC3 ist außerdem mit fünf Steckplätzen für PC-XT- oder kompatible Erweiterungsplatinen ausgerüstet. Sie können dort einen Hard-Disk-Controller, eine Netzwerk-Platine (Zusammenschluß mehrerer Computer), eine Modem-Platine oder andere Platinen einbauen.

Laufwerke

Der ATARI PC3 kann sowohl intern als auch extern mit zusätzlichen Laufwerken ausgestattet werden. Neben Floppy- und Hard-Disk-Laufwerken können auch andere PC-XT-kompatible Laufwerke, wie z.B. Tape-Streamer eingebaut werden.

Der ATARI PC3 hat zwei interne Einbauschächte für Laufwerke, die Sie so bestücken können, wie es Ihren Anforderungen entspricht. Es ist sinnvoll, mindestens ein Floppy-Laufwerk zu installieren. Der Controller des PC3 kann maximal vier Laufwerke ansteuern, darunter können bis zu zwei Harddisks sein.

Anhang C enthält die allgemeine Anleitung für den Einbau von Erweiterungsplatinen und Laufwerken in den Atari PC3. Detaillierte Anweisungen entnehmen Sie bitte der Einbau- und Bedienungsanleitung des Zusatzbauteils.

Parallele und Serielle Schnittstellen

Auf der Rückseite Ihres Atari PC3 befinden sich parallele und serielle Schnittstellen. Im allgemeinen wird ein Drucker an die parallele und ein Modem an die serielle Schnittstelle angeschlossen. Sie können Geräte an diese Schnittstellen anschließen, ohne im Innern des Computers Veränderungen vornehmen zu müssen.

Verbinden der PC-Komponenten

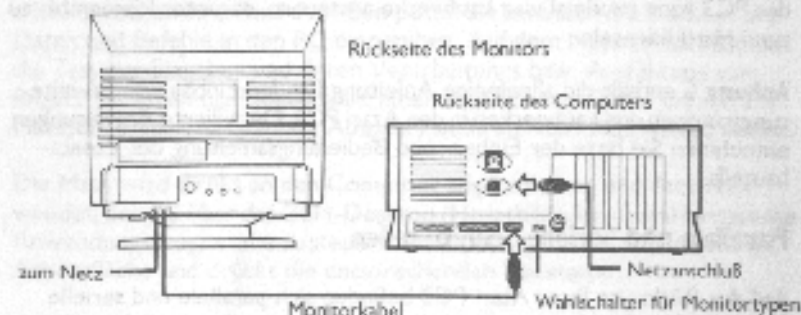
Reihenfolge in der Ihr Computer-System aufgestellt wird:

1. Einbau von Zusatzteilen wie z.B. weiteren RAM-Chips, einem arithmetischen Coprozessor, Erweiterungsplatinen oder Laufwerken.
2. Anschluß des Netzkabel.
3. Überprüfung der Monitorschalter.
4. Verbindung des Monitors mit dem Computer.
5. Verbindung von Tastatur und Maus.
6. Anschluß zusätzlicher Peripheriegeräte.

Entfernen Sie die Transportsicherungen aus allen Floppy-Disk-Laufwerken und überprüfen Sie, ob der Computer auch ausgeschaltet ist (der Schalter befindet sich auf der Rückseite). Befolgen Sie dann die nachstehenden Anweisungen, um Ihr System in Betrieb zu nehmen.

1. Wenn Sie einen arithmetischen Coprozessor, Erweiterungsplatinen oder Laufwerke einbauen wollen, sollten Sie dies als erstes tun **Anhang B** und **Anhang C**.

2. Stecken Sie das Netzkabel in die dafür vorgesehene Buchse auf der Rückseite des Computers und den Netzstecker in eine geerdete Steckdose.



3. Stellen Sie die Monitor-Schalter mit der Bezeichnung „config“, die sich auf der Rückseite des Computers befinden, auf Ihren Monitor ein. Dies muß erfolgen, bevor der Monitor an den Computer angeschlossen wird. Verwenden Sie dazu die folgende Tabelle. Schalter nach oben ist gleich AUS, die untere Position ist gleich AN.

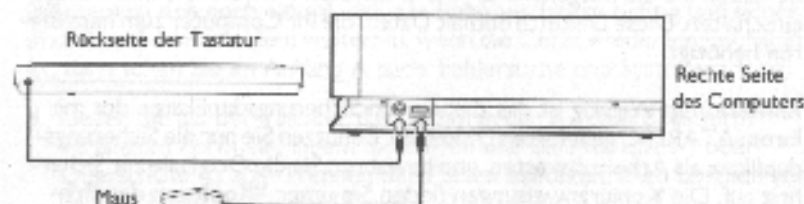
Monitor	Schalter	Schalter 4	Schalter 3	Schalter 2	Schalter 1
EGA (Smart An)		AUS	AUS	AN	AUS
EGA (Smart AUS)		AUS	AN	AN	AUS
Farbmonitor		AN	AUS	AUS	AN
Monochrom		AN	AN	AUS	AN

Falls sie eine Monochrom-Adapter-Platine eingebaut haben, sollten die Schalter auf "Smart Aus" eingestellt werden. Die HGC-, MDA- und HCOLOR-Optionen werden dann bedeutungslos.

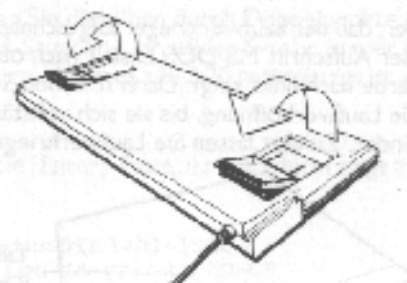
Warnung: Damit Ihr Monitor nicht beschädigt wird, **MÜSSEN** die Schalter **VOR** Anschluß des Monitors und Inbetriebnahme des Systems korrekt eingestellt werden.

4. Stellen Sie den Monitor auf oder neben den Computer. Stecken Sie den Stecker des Monitorkabels in die Buchse mit der Bezeichnung "Video", die sich auf der Rückseite des Computers befindet. Überzeugen Sie sich davon, daß der Monitor ausgeschaltet ist und stecken Sie dann das Netzkabel in die Buchse am Monitor und den Netzstecker in eine geerdete Steckdose. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des Monitors.

5. 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.



6. Schließen Sie jetzt externe Peripheriegeräte (Drucker, Modem etc.) an.

Ein- und Ausschalten der Anlage

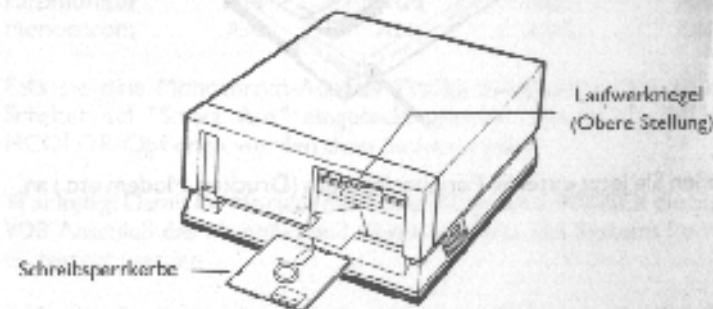
Einschalten der Anlage

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 Programmdisketten" 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 Netzkontrollleuchte aufleuchten.
2. Stellen Sie sicher, daß der Laufwerkriegel aufgeschnappt ist. Halten Sie die Seite mit der Aufschrift MS-DOS Disk 1 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 Datumeingabe:

Aktuelles Datum ist DIE 1-01-1980
Neues Datum (mm-dd-yy):

Anmerkung: Erscheint die Datumsanforderung nicht, dann vergewissern Sie sich, ob Ihr Monitor eingeschaltet und die Helligkeit richtig eingestellt ist. Außerdem sollten Sie sicherstellen, daß die MS-DOS Disk 1 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:

Aktuelle Uhrzeit ist 0:01:15.84
Neue Uhrzeit:

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:

Aktuelles Datum DIE 1-01-1980
Neues Datum (mm-dd-yy): 11-30-87
Uhrzeit 0:01:15.84
Neue Uhrzeit: 15:20:00
Microsoft(R) MS-DOS(R) Version 3.21
(C) Copyright Microsoft Corp 1981-1987
A>

Anmerkung: Beim ATARI PC3 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 PC3 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 PC3 weiterarbeiten.

Wenn Sie den ATARI PC3 einschalten, befindet er sich automatisch im Turbo-Modus; es sei denn, Sie hätten einen Arithmetikprozessor (8087) installiert. Der Turbo Modus ist aktiv, wenn die mit "CPU" bezeichnete Kontrolllampe auf der Vorderseite des Rechners leuchtet.

Wenn ein Arithmetikprozessor installiert wurde, befindet sich der PC3 nach dem Einschalten automatisch im PC-Modus. Falls Sie die 5 MHz-Version des 8087 benutzen, bleiben Sie im PC-Modus. Handelt es sich um eine Version, die mit 8 MHz oder schneller getaktet ist (8087-1 oder 8087-2), können Sie den Turbo-Modus aktivieren (Siehe Kapitel 2.)

Unterschiedliche Startmöglichkeiten

Je nachdem, welche Laufwerke Sie installiert haben, können Sie Ihr System von den Floppy-Laufwerken A, B oder von Laufwerk C (Hard Disk) starten.

Um von Laufwerk C starten zu können, müssen Sie zuvor Ihre Harddisk, wie in Angang E beschrieben, vorbereiten. Bringen Sie dann die Laufwerkverriegelungen Ihrer Floppylaufwerke in die obere Stellung und schalten Sie den Rechner ein.

Wenn Sie von Floppylaufwerk A starten wollen, folgen Sie den Instruktionen in diesem Kapitel. Wollen Sie von B oder C starten, befolgen Sie bitte die nachfolgenden Anweisungen:

1. Schalten Sie den Rechner ein und legen Sie die MS-DOS Diskette 1 in das Laufwerk ein, von dem aus Sie starten wollen.

2. Sobald Text auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie [F2] um von Laufwerk B zu starten oder [F3] um von Laufwerk C zu starten. Nachdem sich das System initialisiert hat, erscheint die Bezeichnung des Boot-Laufwerks im MS-DOS-Prompt.

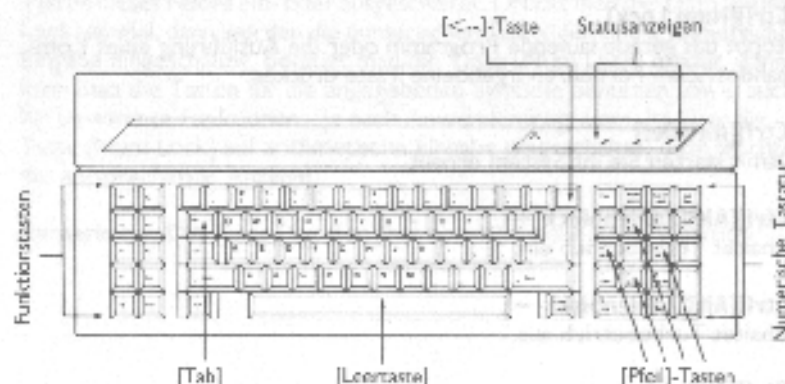
Ausschalten der Anlage

Nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk. Dann schalten Sie zuerst Ihren Computer aus, danach Ihren Monitor und alle Peripheriegeräte. 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.

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 Anwenderprogramm. 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][Zahlenblock +]

Schaltet Turbobetrieb ein.

[Ctrl][Alt][Zahlenblock -]

Schaltet Turbobetrieb aus.

[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.

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

[Shift][PrtSc]

Es wird der Bildschirminhalt ausgedruckt.

[Ctrl][PrtSc]

Druckt 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 Anwenderprogrammen 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.

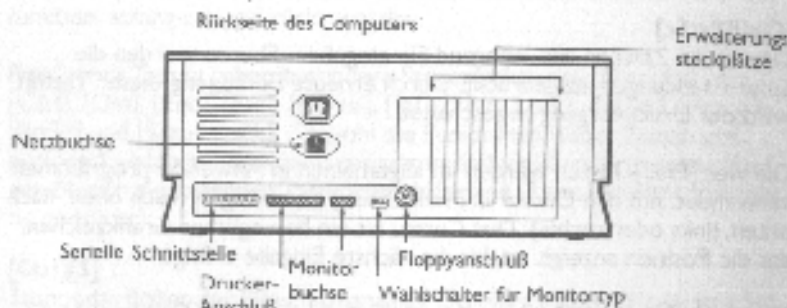
Wenn die Anzeigen für [Num Lock], [Scroll Lock] und [CapsLock] aufleuchten, dann sind diese Funktionen aktiviert.

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.

Ein/Aus (On/Off)

Mit dem Netzschalter wird der Computer ein- und ausgeschaltet.

Netz (Power)

Über die Netzbuchse wird der Computer an das Stromnetz angeschlossen.

Drucker (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.

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.

Maus (Mouse)

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

Tastatur (Keyboard)

Der Anschluß für die Tastatur.

Serieller Port (Serial)

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.

Konfiguration (Config)

Mit diesem Schalter kann ein Monochrom-, Farb- oder EGA-Monitor selektiert werden.

Erweiterungssteckplätze

Abdeckungen der Steckplätze.

Floppyanschluß (Floppy Drive Port)

Bis zu zwei externe Floppylaufwerke, z. B. ATARI SF 314 (3 1/2 Zoll), können an den PC3 angeschlossen werden.

KAPITEL 2 ÜBERBLICK ÜBER DAS ATARI PC SYSTEM

MS-DOS

MS-DOS (Microsoft® Disk Operating System) ist das Betriebssystem für den ATARI PC3. 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.)

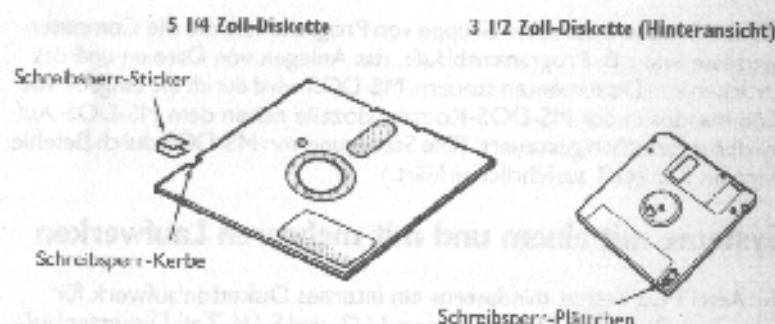
Systeme mit einem und mit mehreren Laufwerken

Ihr Atari PC3 besitzt mindestens ein internes Diskettenlaufwerk für 5 1/4 Zoll-Disketten. Extern können 3 1/2- und 5 1/4-Zoll-Diskettenlaufwerke angeschlossen werden. Zusätzlich kann eine Harddisk installiert werden. (Siehe auch Anhang C und D).

Bei Systemen mit nur einem 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.



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

Die Disketten für den ATARI PC3 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 Schreibsperr-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 Schreibsperr-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.

Achtung: Zur Vermeidung von Schäden an Ihren Disketten sollten Sie unbedingt sicherstellen, daß die Funktionsleuchte des Laufwerks erloschen ist, bevor eine Diskette eingelegt oder herausgenommen wird.

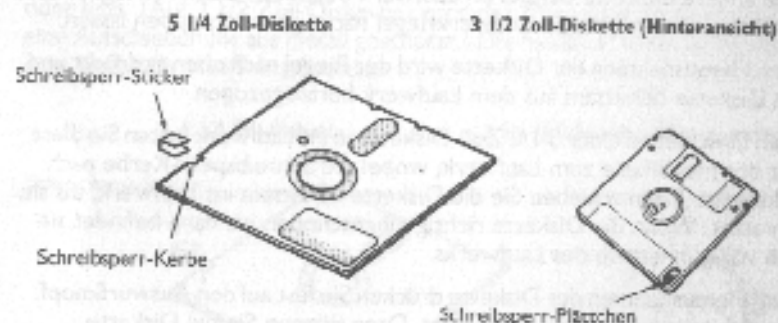
Schreibsperr für Disketten

Wenn Sie auf eine Diskette schreiben, dann arbeiten das Laufwerk und der Computer zusammen, um Daten aus dem RAM, dem Hauptspeicher des Computers, auf die Diskette zu übertragen, wo sie dann gespeichert werden. Die Schreibsperr für eine Diskette ist eine Sicherheitsmaßnahme, damit keine neuen Daten auf die Diskette geschrieben werden. Dadurch wird verhindert, daß man versehentlich wichtige Daten überschreibt.

Die meisten 5 1/4 Zoll-Disketten haben eine Schreibsperr-Kerbe an der linken Kante ihrer Hülle.

Um die Diskette vor dem Überschreiben zu schützen, überkleben Sie die Schreibsperr-Kerbe mit einem der kleinen Aufkleber, die den neuen Disketten beiliegt (der Aufkleber wird über der Kerbe gefaltet, damit die Diskette auf beiden Seiten der Öffnung abgedeckt ist). Wenn Sie die Diskette nicht mehr vor dem Überschreiben schützen wollen, entfernen Sie den Aufkleber.

Die meisten 3 1/2 Zoll-Disketten haben eine Schreibsperr-Kerbe an der linken unteren Ecke ihrer Hülle. Auf der Rückseite der Diskette hat die Schreibsperr-Kerbe ein verschlebbares Plättchen. Um die Diskette vor dem Überschreiben zu schützen, verschieben Sie das Plättchen so, daß man durch die Kerbe sehen kann. Zum Entfernen der Sperre schieben Sie das Plättchen so zurück, daß es die Kerbe abdeckt.



Anmerkung: Einige Programmdisketten haben keine Schreibsperr-Kerben. Diese Disketten haben Dauerschreibsperrern.

Kopieren der Programmdisketten

Sie müssen Sicherungsduplikate von allen, mit Ihrem ATARI PC3 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 1 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 1 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 [J].
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.

AUTOEXEC.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 Routinobefehle 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 \ *.CAK  
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 AUTOEXEC.BAT und Stapeldateien finden Sie im MS-DOS Benutzerhandbuch.

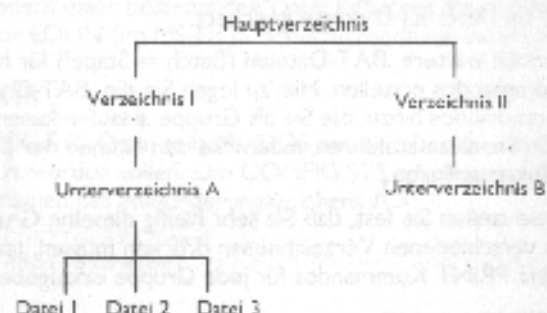
Die Baumstruktur der Verzeichnisse und Dateien

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 Inhaltsverzeichnis 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. Jokers. 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.

MOMY.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

MOM8.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

Das Stellen der Echtzeit-Uhr

Der PC3 ist mit einer batteriegepufferten Uhr ausgestattet, die auch dann die korrekte Zeit hält, wenn der Rechner zwischenzeitlich ausgeschaltet wird. Wenn die Uhr einmal gestellt ist, können Sie die Eingabe von Datum und Uhrzeit überspringen. Um die Uhr zu stellen, starten Sie Ihr System und gehen bei den Abfragen die korrekten Werte für Datum und Uhrzeit ein.

Wenn Ihr System schon gestartet ist, erhalten Sie die Abfrage des Datums durch Eingabe von

DATB [Enter]

und die Abfrage der Zeit durch

TTWR [Enter]

Geben Sie dann ein

RTC [Enter]

Dadurch übernimmt die Echtzeituhr die momentane MS-DOS-Zeit.

Anmerkung: Die Lithium-Batterie muß ersetzt werden, wenn die gelieferte Spannung nachläßt. Entfernen Sie das Oberteil des Gehäuses des PC3 (siehe Anhang B), lösen Sie die Batteriekabel und entfernen Sie die Batterie. Befestigen Sie ein neues Batteriepaket und bringen Sie die Batteriekabel wieder an.

Änderung der Systemgeschwindigkeiten

Der ATARI PC3 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 PC3 Vorgänge wie arithmetische Rechenoperationen oder Sichern und Lesen von Daten schneller bewerkstelligen.

Wenn Sie Ihren PC3 einschalten, befindet er sich automatisch im Turbobetrieb, falls in Ihrem System kein numerischer Koprozessor installiert ist. In dieser Betriebsart leuchtet die Turboanzeige (CPU) an der Vorderseite des Rechners auf.

Haben Sie jedoch einen numerischen Ko-Prozessor eingebaut, dann wählt der PC3 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 Anzeigearten des Monitors

Ihr ATARI PC3 hat ein eingebautes Bildschirm-Subsystem und Bildschirmbefehle, mit denen man Bildschirm-Auflösung und Farben (Anzeigearten) 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 PC3 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] [>]

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 Parameter:

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 1 im Laufwerk A schalten Sie gemäß der Beschreibung im Kapitel I Ihren PC ein. Nach der MS-DOS Aufforderung gehen 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.

Vorbereitung einer Hard Disk (Festplatte)

FDISK und FORMAT

Bevor Sie Daten auf einer Hard Disk ablegen können, müssen Sie diese mit den Befehlen FDISK und FORMAT vorbereiten.

Der Befehl FDISK erzeugt auf der Festplatte einen Speicherbereich, der einem bestimmten Betriebssystem zugeordnet ist. Auf diesem Speicherbereich werden in der Regel Dateien abgelegt, die mit einem bestimmten Betriebssystem erstellt wurden. Sie können bis zu vier separate Speicherbereiche auf Ihrer Hard Disk anlegen.

Wenn Sie die gesamte Speicherkapazität für MS-DOS nutzen wollen, führen Sie die folgenden Schritte des FDISK-Programms aus. Lesen Sie in Ihrem **MS-DOS-Handbuch** nach, wie Sie kleinere Speicherbereiche erstellen und damit bis zu drei weitere Betriebssysteme verwenden können.

1. Legen Sie die MS-DOS System-Diskette in Laufwerk A ein und starten Sie das FDISK-Programm mit:

FDISK [ENTER]

2. Sobald das FDISK-Menü erscheint, drücken Sie die [Enter]-Taste, um den Default-Wert 1 "Create DOS Partition" (Erstellen eines DOS-Speicherbereiches) anzuwählen.

3. Wenn die Festplatte schon in Speicherbereiche eingeteilt worden ist, erscheint ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm. Sie können dann damit beginnen, die Festplatte, wie nachfolgend beschrieben, mit dem **FORMAT**-Befehl zu formatieren.

Ist die Hard Disk noch nicht in Speicherbereiche eingeteilt worden, erscheint auf dem Monitor die Frage, ob Sie die gesamte Festplatte für einen DOS-Bereich verwenden wollen. Drücken Sie die [Enter]-Taste um mit "ja" zu antworten.

4. Sobald Sie dazu aufgefordert werden, die DOS-Diskette in Laufwerk A einzulegen, überzeugen Sie sich davon, daß sich die MS-DOS System-Diskette noch in Laufwerk A befindet und drücken Sie eine beliebige Taste. MS-DOS startet neu und die System-Meldung erscheint.

Bevor Sie Daten auf einer Hard Disk ablegen können, muß sie formatiert werden. Der nachstehend beschriebene **FORMAT**-Befehl formatiert die Festplatte, kopiert die System-Dateien darauf und fordert Sie dann auf, die Hard Disk mit einem Namen zu kennzeichnen.

Warnung: Die Ausführung dieses Befehls löscht sämtliche Dateien, die auf der Hard Disk gespeichert sind. Wenn sich noch Dateien auf der Festplatte befinden, die Sie behalten wollen, kopieren Sie diese vor dem Formatierungsvorgang auf einen anderen Datenträger.

Der **FORMAT**-Befehl wird mit

FORMAT C: /s/v [Enter]

ausgeführt.

Sobald die Hard Disk formatiert ist und die System-Dateien übertragen worden sind, werden Sie aufgefordert, die Festplatte mit einem Namen, der aus maximal elf Zeichen besteht, zu kennzeichnen und die [Enter]-Taste zu drücken. Dieser Name erscheint jedesmal, wenn Sie das Directory (Inhaltsverzeichnis) oder bestimmte Informationen darüber abfragen.

Wenn Sie das System neu starten und Datum und Uhrzeit eingegeben haben, meldet sich das System mit C> und nicht mit A>.

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 **CON**sole) 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 Ausgangsdiskette (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/v

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	1451	6-21-87	12:00p
COMMAND	CDM	23791	6-21-87	12:00p
KEYBSF	CDM	3107	6-21-87	12:00p
RESTORE	CDM	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 Hauptverzeichnis der aktuellen Diskette zu suchen, 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

303496 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.

Einen von CHKDSK gemeldeten Fehler sollten Sie auf jeden Fall korrigieren (s. CHKDSK-Fehlermeldungen im MS-DOS Benutzerhandbuch). Wenn Sie weiterarbeiten, nachdem CHKDSK schlechte Sektoren oder andere Fehler gemeldet hat, könnte das die Diskettenfehler verschlimmern. Eine gute Idee ist es, CHKDSK in 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 /f

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 Ausgabeorgans (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

Paralleldrucker 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 PC3 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 Anzeigeart 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 PC3 richtig auf Ihren Monitortyp eingestellt sind (s. Beschreibung in Kapitel 1).

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 Eingabaufforderung 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 Zellenende. 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 Eingabaufforderung 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 eingesteckt ist, bevor Sie Ihr System einschalten.

Bad partition table

Auf der Harddisk befindet sich keine MS-DOS Partition. Erzeugen Sie eine Partition mit Hilfe von Option I im FDISK-Menü.

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.

Track 0 BAD-Disk unusable

Spur 0 ist defekt. Die Disk kann nicht formatiert werden.

ANHANG A FEHLERSUCHE UND SYSTEMWARTUNG

Fehlersuche

Wenn Sie beim Arbeiten mit Ihrem ATARI PC3 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 PC3 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 PC3 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 PC3
Ein kurzer Pfeifton, Anzeige am Laufwerk bleibt aktiv	Diskettenlaufwerk oder Floppy Controller des PC3

Fehlercodes

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 PC3 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 PC3 ein, bevor Sie eine Diskette in das interne Laufwerk einlegen. Nehmen Sie die Diskette heraus, bevor Sie den PC3 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 (Netztelle, Monitore, Fernseher, Elektromotoren, Telefon usw.).
- Berühren Sie nie den Magnetträger einer Diskette.

ANHANG B EINBAU DES NUMERISCHEN KO-PROZESSORS

Ihr ATARI PC3 ist für die Nachrüstung eines numerischen Ko-Prozessors vorbereitet. Der numerische Datenprozessor beschleunigt das Rechnen erheblich.

Der Einbau dieser Erweiterung 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 PC3 nutzen zu können, müssen jedoch entweder ein 8 MHz- oder ein 10 MHz-Prozessor eingebaut werden.

Systemwartung

Befolgen Sie die Richtlinien in diesem Abschnitt, um die gute Leistung Ihres ATARI PC3 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 PC3 ein, bevor Sie eine Diskette in das interne Laufwerk einlegen. Nehmen Sie die Diskette heraus, bevor Sie den PC3 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 (Netztelle, Monitore, Fernseher, Elektromotoren, Telefon usw.).
- Berühren Sie nie den Magnetträger einer Diskette.

ANHANG B EINBAU DES NUMERISCHEN KO-PROZESSORS

Ihr ATARI PC3 ist für die Nachrüstung eines numerischen Ko-Prozessors vorbereitet. Der numerische Datenprozessor beschleunigt das Rechnen erheblich.

Der Einbau dieser Erweiterung 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 PC3 nutzen zu können, müssen jedoch entweder ein 8 MHz- oder ein 10 MHz-Prozessor eingebaut werden.

Systemwartung

ANHANG B EINBAU DES NUMERISCHEN KO-PROZESSORS

Der Atari PC3 ist für die Verwendung eines numerischen Ko-Prozessors (NCP) ausgelegt. Der NCP ist ein separates Bauteil, das in den PC3 eingebaut werden kann. Es verbessert die Rechenleistung des Systems und ermöglicht die Verwendung von Floating-Point-Operationen.

Der Einbau des NCP erfordert eine Erweiterung der PC3-Platine. Die Erweiterung ist ein separates Bauteil, das in den PC3 eingebaut werden kann. Es verbessert die Rechenleistung des Systems und ermöglicht die Verwendung von Floating-Point-Operationen.

Vor dem Einbau des NCP oder der Erweiterung muss die PC3-Platine auf die richtige Weise vorbereitet werden. Dies beinhaltet das Entfernen von bestimmten Bauteilen und das Einsetzen von anderen.

Die Schritte zur Vorbereitung der PC3-Platine sind:

1. Entfernen Sie die PC3-Platine aus dem Gehäuse.
2. Entfernen Sie die PC3-Platine aus dem Gehäuse.
3. Entfernen Sie die PC3-Platine aus dem Gehäuse.

Die Schritte zur Vorbereitung der PC3-Platine sind:

1. Entfernen Sie die PC3-Platine aus dem Gehäuse.
2. Entfernen Sie die PC3-Platine aus dem Gehäuse.
3. Entfernen Sie die PC3-Platine aus dem Gehäuse.

Prüfung der Disketten

Die Disketten sind ein separates Bauteil, das in den PC3 eingebaut werden kann. Es verbessert die Rechenleistung des Systems und ermöglicht die Verwendung von Floating-Point-Operationen.

Die Schritte zur Vorbereitung der Disketten sind:

1. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.
2. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.
3. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.

Die Schritte zur Vorbereitung der Disketten sind:

1. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.
2. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.
3. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.

Die Schritte zur Vorbereitung der Disketten sind:

1. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.
2. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.
3. Entfernen Sie die Disketten aus dem Gehäuse.

ANHANG C EINBAU VON ERWEITERUNGSPLATINEN UND LAUFWERKEN

Der Einbau von Erweiterungsplatinen und Laufwerken in Ihren Atari PC3 erweitert die Einsatzmöglichkeiten Ihres Systems. Dadurch können Sie es Ihren Anforderungen anpassen.

Warnung: Wenn Sie Eingriffe oder Veränderungen an Ihrem Computer vornehmen, behält sich die Atari Corporation vor, die Garantieansprüche für Ihren Atari PC3 oder jedes andere betroffene Bauteil nicht anzuerkennen.

Die Garantie für Ihren Atari PC3 deckt auch keine Ansprüche aus Schäden, die von Hardware oder Software anderer Hersteller hervorgerufen wurden.

Der Einbau von Erweiterungsplatinen und Laufwerken darf nur von Ihrem Fachhändler übernommen werden, da dieser auch die Gewährleistung übernimmt.

Ihr Atari PC3 hat fünf Steckleisten für normal- und halbgroße Erweiterungsplatinen. Sie können dort XT-kompatible Hard-Disk-Controller, Netzwerk-Platinen, Modem-Platinen oder andere Platinen anbringen lassen. Das System hat außerdem zwei Einbauschächte für PC-XT-kompatible Laufwerke wie z.B. Floppy-Disk-, Hard-Disk-, Bandspeicher- oder tragbare Daten-Steckmodul-Laufwerke.

Der Atari PC3 ist mit einem Floppy-Disk-Controller ausgerüstet, der zwei Laufwerke (im allgemeinen Floppy-Disk-Laufwerke, aber auch Bandspeicher-Laufwerke) steuern kann. Festplatten und andere Laufwerk-Typen benötigen eigene Controller-Platinen.

Die Schritte zur Vorbereitung der Laufwerke sind:

1. Entfernen Sie die Laufwerke aus dem Gehäuse.
2. Entfernen Sie die Laufwerke aus dem Gehäuse.
3. Entfernen Sie die Laufwerke aus dem Gehäuse.

ANHANG D ANSCHLUSS VON EXTERNEN FLOPPY-DISK-LAUFWERKEN

Sie können bis zu zwei externe Floppy-Disk-Laufwerke an Ihren Atari PC3 anschließen. Das können zum Beispiel zwei Atari SF314 Laufwerke (3 1/2 Zoll) sein. Der Anschluß von zusätzlichen Laufwerken rationalisiert die Speicherung und den Abruf von Daten.

Anschluß eines externen Laufwerks

Ein externes Laufwerk wird folgendermaßen angeschlossen:

1. Achten Sie darauf, daß sowohl der Computer, als auch das Laufwerk ausgeschaltet sind, und entfernen Sie die Transportsicherungen aus dem Laufwerk. Stecken Sie das eine Ende des Interface-Kabels in die mit "Floppy Disk" bezeichnete Buchse an der Rückseite des Computers. Der andere Stecker wird dann in die mit "In" bezeichnete Buchse an der Rückseite des Laufwerks gesteckt.
2. Stecken Sie den Rundstecker des Laufwerk-Netzteils in die mit "Power" bezeichnete Buchse an der Rückseite des Laufwerks und dann den Netzstecker in eine geerdete Steckdose.

Anschluß von zwei externen Laufwerken

Es ist auch möglich, zwei externe Diskettenlaufwerke an Ihren Atari PC3 anzuschließen.

Der Anschluß der beiden Laufwerke wird folgendermaßen ausgeführt:

1. Achten Sie darauf, daß sowohl der Computer als auch die Laufwerke ausgeschaltet sind, und entfernen Sie die Transportsicherungen aus den Laufwerken. Stecken Sie den einen Stecker des Interface-Kabels in die mit "Floppy Disk" bezeichnete Buchse an der Rückseite des Computers. Der andere Stecker wird dann in die Buchse mit der Bezeichnung "In" an der Rückseite des ersten Laufwerks gesteckt.

2. Mit dem anderen Interface-Kabel verbinden Sie nun die Anschlußbuchse "Out" an der Rückseite des ersten Laufwerkes mit der "In"-Buchse an der Rückseite des zweiten Laufwerks.
3. Stecken Sie die Rundstecker der Netzteile in die "Power"-Buchsen an der Rückseite der Laufwerke und dann die Netzstecker in geerdete Steckdosen.

ANHANG E VORBEREITUNG UND ARBEIT MIT EINER FESTPLATTE

Wenn Ihr Atari PC3 mit einer Hard Disk ausgerüstet ist, müssen Sie diese vorbereiten, bevor Sie Daten darauf speichern können. Die Anleitung dazu finden Sie in diesem Anhang im Abschnitt **"Vorbereitung einer Festplatte"**. Haben Sie die Festplatte eines anderen Herstellers an Ihren Atari PC3 angeschlossen, befolgen Sie dessen Anleitung zur Vorbereitung Ihrer Hard Disk.

Nachdem Sie die Hard Disk vorbereitet haben, können Sie im Abschnitt **"Arbeiten mit einer Festplatte"** nachlesen, wie Sie die Daten auf Ihrer Hard Disk organisieren und sichern.

Vorbereitung einer Festplatte

Bevor Sie Daten auf einer Hard Disk ablegen können, müssen Sie diese mit den Befehlen FDISK und FORMAT vorbereiten.

FDISK

Der Befehl FDISK erzeugt auf der Festplatte einen Speicherbereich, der die ganze Hard Disk, oder einen Teil davon, einem bestimmten Betriebssystem zuordnet. Auf diesem Speicherbereich werden in der Regel Dateien abgelegt, die mit einem bestimmten Betriebssystem erstellt wurden. Sie können bis zu vier separate Speicherbereiche auf Ihrer Hard Disk anlegen.

Wenn Ihr System mit einem Adaptec Hard-Disk-Controller ausgerüstet ist, können Sie separate, logische Laufwerke anlegen. Jedes dieser Laufwerke kann in bis zu vier Speicherbereiche eingeteilt werden. Diese Laufwerke müssen aber angeloggt werden, bevor das FDISK-Programm abläuft. (Genauer können Sie im Abschnitt **"Low-Level-Formatierung"** dieses Anhangs nachlesen.

Um die gesamte Speicherkapazität für MS-DOS zu nutzen, führen Sie die folgenden Schritte des FDISK-Programms aus. Schlagen Sie in Ihrem **MS-DOS-Handbuch** unter FDISK nach, wie Sie kleinere Speicherbereiche erstellen und damit bis zu drei weitere Betriebssysteme verwenden können.

1. Legen Sie die MS-DOS System-Diskette in Laufwerk A ein und starten Sie das FDISK-Programm mit:

FDISK

Warnung: Wenn die Hard Disk eine Low-Level-Formatierung (Grundformatierung) benötigt, erscheint der Hinweis "No fixed disk installed" (Keine Festplatte angeschlossen) auf dem Bildschirm, sobald Sie den Versuch machen, das FDISK-Programm zu starten.

2. Sobald das FDISK-Menü erscheint, drücken Sie die [Enter]-Taste, um den Default-Wert 1 "Create DOS Partition" (Erstellen eines DOS-Speicherbereiches) anzuwählen.
3. Falls die Festplatte schon in Speicherbereiche eingeteilt worden ist, erscheint ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm. Sie können dann damit beginnen, die Festplatte, wie im folgenden Abschnitt "FORMAT" beschrieben, mit dem FORMAT-Befehl zu formatieren.

Ist die Hard Disk noch nicht in Speicherbereiche eingeteilt worden, erscheint auf dem Monitor die Frage, ob Sie die gesamte Festplatte für einen DOS-Bereich verwenden wollen. Drücken Sie die [Enter]-Taste um mit "ja" zu antworten.

4. Sobald Sie dazu aufgefordert werden, die DOS-Diskette in Laufwerk A einzulegen, überzeugen Sie sich davon, daß sich die MS-DOS System-Diskette noch in Laufwerk A befindet und drücken Sie eine beliebige Taste. MS-DOS startet neu und die System-Meldung erscheint.

FORMAT

Bevor Sie Daten auf einer Hard Disk ablegen können, muß sie genauso wie eine Floppy-Diskette formatiert werden. Mit dem FORMAT-Befehl formatieren Sie alle MS-DOS Speicherbereiche auf Ihrer Hard Disk.

Warnung: Die Ausführung des FORMAT-Befehls löscht sämtliche Dateien, die auf der Hard Disk gespeichert sind. Wenn sich noch Dateien auf der Festplatte befinden, die Sie behalten wollen, kopieren Sie diese vor dem Formatierungsvorgang auf einen anderen Datenträger.

Syntax: `FORMAT <MS-DOS Speicherbereich-Kennung> [/s]/v`

Beispiel: `FORMAT C: /s /v`

Nach Eingabe des obigen Beispiels, wird der MS-DOS Speicherbereich C formatiert. Der /s-Schalter (System) kopiert die System-Dateien auf den Speicherbereich C und designiert damit Laufwerk C als Ihr System Laufwerk. (Achten Sie darauf, daß sich die MS-DOS Diskette 1 in Laufwerk A befindet, damit Sie den /s-Schalter verwenden können.)

Anmerkung: Die System-Dateien müssen nur auf den MS-DOS Start-Speicherbereich kopiert werden.

Der /v-Schalter (Volume = Name) fordert Sie auf, den Speicherbereich mit einem Namen zu kennzeichnen. Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie die [Enter]-Taste. Der Name, der aus maximal elf Zeichen besteht, erscheint jedesmal, wenn Sie das Directory (Inhaltsverzeichnis) des Speicherbereiches abfragen.

Sobald Sie den Atari PC3 neu starten, wird das System versuchen, von einer Floppy-Diskette zu laden. Entfernen Sie die Diskette aus dem Floppy-Laufwerk bevor Sie den PC neu starten (entweder mit einem Kalt- oder Warmstart), um dem System zu ermöglichen von der Hard Disk zu starten. Das System meldet sich dann mit C> und nicht mit A>.

Arbeiten mit einer Festplatte

Im Prinzip arbeitet man mit einer Festplatte genauso, wie mit einer Floppy-Diskette. Der Unterschied liegt darin, daß die Hard Disk wesentlich schneller ist und eine größere Speicherkapazität hat. Außerdem haben Sie den Vorteil, daß sich die meisten Ihrer Dateien auf einem Datenträger befinden.

Die Gestaltung Ihrer Festplatte

Bei einer großen Speicherkapazität ist die sorgfältige Gestaltung des Directory (Inhaltsverzeichnis) und die Organisation der Dateien besonders wichtig. Wenn Sie die Baumstruktur Ihres Directory und der Dateien planen, beachten Sie die folgenden Punkte:

- Legen Sie nur so wenig Dateien wie möglich in das Hauptverzeichnis (Root Directory). Die einzigen Posten, die Sie in diesem Hauptverzeichnis benötigen, sind die Verzeichnisse der ersten Stufe und die COMMAND.COM, AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Dateien.
- In der ersten Verzeichnisstufe sollten Sie die Programme und Dateien ablegen, die Sie am häufigsten verwenden.
- Beschränken Sie die Anzahl Ihrer Verzeichnisse. Es ist am einfachsten sich zurechtzufinden, wenn die Directory-Struktur aus maximal drei Stufen besteht (Hauptverzeichnis und zwei weitere Verzeichnisstufen).
- Um zu überprüfen, mit welchem Verzeichnis Sie gerade arbeiten, geben Sie nur den CHDIR-Befehl ein. Oder wenden Sie den PROMPT-Befehl aus der AUTOEXEC.BAT-Datei an, dann erscheint der Directory-Name mit der Systemmeldung.
- Löschen Sie Verzeichnisse und Dateien, die Sie nicht mehr benötigen, um Speicherplatz für neue Dateien freizumachen.

Parken der Hard-Disk-Köpfe

Lassen Sie immer ein Programm zum Parken des Schreib-/Leseköpfe Ihrer Hard Disk durchlaufen, bevor Sie die Festplatte bewegen oder transportieren. Ein Park-Programm schützt die Daten auf der Platte, indem es die Köpfe über einem sicheren Bereich parkt (in dem keine Daten gespeichert sind).

Es wäre sinnvoll dieses Programm immer ablaufen zu lassen, bevor Sie Ihr System nach einem Arbeitsgang abschalten. Wenn die Festplatte mit Ihrem Atari PC3 geliefert wurde, verwenden Sie das HDSHIP-Programm, das sich auf Ihrer MS-DOS Diskette befindet. Um das Programm zu starten, geben Sie ein:

HDSHIP

Sobald Sie das System wieder einschalten, werden die Köpfe automatisch zurück in Arbeitsposition gebracht.

Anmerkung: Wenn Sie die Festplatte eines anderen Herstellers angeschlossen haben, sollten Sie dessen Park-Programm verwenden. Falls kein Programm mitgeliefert wurde, wenden Sie sich an den Hersteller.

Sicherungsduplikate (Backups) für Ihre Hard Disk

Es ist wichtig, des öfteren Sicherungsduplikate der Daten auf Ihrer Festplatte anzulegen. Kopieren Sie regelmäßig wichtige Dateien auf eine

Floppy-Diskette und verwahren Sie sie an einem sicheren Ort. Andernfalls sind Dateien, die versehentlich gelöscht oder beschädigt wurden für immer verloren. Sie sollten sich angewöhnen, einmal in der Woche ein Sicherungsduplikat Ihrer Hard Disk zu ziehen, bzw. Dateien, die modifiziert oder neu angelegt wurden, nach jedem Arbeitsgang abzusichern.

Außer den BACKUP-, RESTORE-, XCOPY- und COPY-Befehlen in MS-DOS können Sie auch jedes andere Backup-Programm für Festplatten verwenden, das bei Ihrem Händler oder einem User-Club erhältlich ist. Sie können aber auch ein Backup-System für Bandspeicher einsetzen. Geben Sie die folgenden Beispiel-Befehle ein oder schlagen Sie weitere Befehlsvariationen in Ihrem MS-DOS-Handbuch nach.

Anmerkung: Die Beispiele setzen voraus, daß Sie Dateien von der Festplatte C auf Floppy-Laufwerk A sichern bzw. von Laufwerk A auf C umspeichern wollen. Um Dateien von anderen realen oder logischen Laufwerken abzusichern oder zurückzukopieren, müssen Sie die entsprechenden Kennbuchstaben einsetzen.

Die BACKUP- und RESTORE-Befehle

Mit dem BACKUP-Befehl erstellen Sie Sicherungsduplikate von allen Dateien auf Ihrer Hard Disk oder von den Dateien, die seit dem letzten Gebrauch dieses Befehls modifiziert oder neu gespeichert wurden. Wenn Dateien auf Ihrer Festplatte versehentlich gelöscht oder beschädigt wurden können Sie sie mit dem RESTORE-Befehl wiederherstellen.

Sie brauchen eine Anzahl von formatierten, doppelseitigen Floppy-Disketten, um ein komplettes Sicherungsduplikat anzulegen. Die genaue Zahl hängt davon ab, wieviel auf der Hard Disk gespeichert ist. Wenn Sie eine 20-Megabyte Festplatte sichern wollen, deren Kapazität voll ausgelastet ist, brauchen Sie ungefähr fünfzig doppelseitige 5 1/4 Zoll-Disketten.

Geben Sie den folgenden Befehl ein, um alle Verzeichnisse und Dateien von der Hard Disk C auf dem Floppy-Laufwerk A abzuspeichern:

BACKUP C: *.* A: /n

Während des BACKUP-Vorgangs werden auf dem Bildschirm die Namen aller Verzeichnisse und Dateien angezeigt, die gerade kopiert werden. Wenn eine Diskette voll ist, werden Sie aufgefordert, eine neue einzulegen. Kennzeichnen und numerieren Sie die Backup-Disketten in fortlaufender Reihenfolge, so daß Sie die Hard Disk rekonstruieren können, falls sie einmal beschädigt oder verloren wird.

Wenn Sie nur die Dateien sichern wollen, die seit dem letzten Backup modifiziert oder neu gespeichert wurden, geben Sie ein:

```
BACKUP C:\*.* A: /m /s
```

Haben Sie erst einmal mit Hilfe von "BACKUP" Sicherungsduplikate von Dateien angelegt, können Sie sie wieder auf die Festplatte umspeichern, falls sie versehentlich beschädigt oder gelöscht wurden. Verwenden Sie folgenden RESTORE-Befehl, um alle Dateien wieder auf die Hard Disk zu kopieren. Dazu geben Sie ein:

```
RESTORE A:U:\*.* /s
```

Sie werden dann per Bildschirm aufgefordert, die Backup-Disketten in der Reihenfolge einzulegen, in der Sie sie angelegt haben.

Die XCOPY- und COPY-Befehle

Der XCOPY-Befehl fertigt das Sicherungsduplikat eines Verzeichnisses und aller darin enthaltenen Daten (Verzeichnisse und Dateien) an. Um zum Beispiel das Verzeichnis "LETTERS" samt Inhalt von der Festplatte C auf Floppy-Laufwerk A zu kopieren, geben Sie ein:

```
XCOPY C:\LETTERS A: /s
```

Um Verzeichnisse und Dateien, die mit dem XCOPY-Befehl kopiert wurden, wieder auf der Hard Disk zu speichern, verwenden Sie den COPY-Befehl für jedes Directory, das Sie von der Floppy-Diskette auf die Festplatte umspeichern wollen. Wenn Sie das Verzeichnis "LETTERS" mit Inhalt kopieren wollen, geben Sie ein:

```
COPY A:\LETTERS\*.* C:
```

Sie können den COPY-Befehl auch dazu einsetzen, eine einzige Datei oder eine Gruppe von Dateien aus demselben Verzeichnis auf eine andere Diskette zu kopieren. Wenn Sie zum Beispiel alle Dateien mit der Zusatzkennung ".TXT" aus dem Directory "LETTERS" kopieren wollen, geben Sie ein:

```
COPY C:\LETTERS\*.*.TXT A:
```

Zum Rückkopieren geben Sie ein:

```
COPY A:*.TXT C:\LETTERS
```

Low-Level-Formatierung (Grundformatierung)

Die meisten Hard Disks erhalten ihre Grundformatierung bei der Herstellung. Die Low-Level-Formatierung unterteilt die Platte in Sektoren und Zylinder und bestimmt, welche Bereiche der Festplatte zur Datenspeicherung genutzt werden. Falls die Platte keine Low-Level-Formatierung hat oder diese während des Transports zum Teil gelöscht wurde, müssen Sie die Grundformatierung selbst vornehmen, bevor Sie die Hard Disk in

MS-DOS Speicherbereiche einteilen und diese formatieren können. Eine Low-Level-Formatierung ist immer dann notwendig, wenn die Festplatte korrekt angeschlossen ist und das System meldet: "No fixed disk installed" (Keine Festplatte angeschlossen), sobald Sie versuchen FDISK zu starten.

Befolgen Sie die Anleitungen im nächsten Abschnitt um Ihre Hard Disk zu formatieren (Grundformatierung). Danach führen Sie die FDISK- und FORMAT-Programme aus, wie es in diesem Anhang im Abschnitt "Vorbereitung einer Festplatte" beschrieben wird.

Das Programm zur Low-Level-Formatierung

Mit den folgenden Schritten starten Sie das Programm zur Low-Level-Formatierung:

1. Legen Sie die MS-DOS Diskette, die den DEBUG-Befehl enthält, in Ihr Arbeitslaufwerk ein und geben Sie ein:

```
DEBUG
```

Die Systemmeldung erfolgt mit einem Bindestrich (-).

2. Das System zeigt an, mit welcher Controller-Platine es arbeitet, wenn Sie eingeben:

```
D=C800:0
```

Wenn Sie eine Adaptec Controller-Platine haben, befolgen Sie die Anleitung im nächsten Abschnitt "Das Adaptec-Programm zur Low-Level-Formatierung". Wenn Ihre Controller-Platine von Epson oder OMTI ist, befolgen Sie die Anleitungen in den Abschnitten "Das Epson-Programm zur Low-Level-Formatierung" oder "Das OMTI-Programm zur Low-Level-Formatierung".

Das Adaptec-Programm zur Low-Level-Formatierung

Geben Sie die folgenden Spezifikationen ein, wenn Sie das Programm dazu auffordert:

Anforderung	Spezifikation
Interleave value	3
Defect byte offset encoding	RLL
Buffered seek pulse rate	13 microseconds
Control byte	10
Heads	4
Cylinders	615

Warnung: Wenn eine Grundformatierung Ihrer Hard Disk mit diesen Spezifikationen nicht erfolgreich durchführbar ist, könnte Ihr Atari PC3 mit einer Festplatte ausgerüstet sein, die andere Spezifikationen benötigt. Wenden Sie sich dann bitte an Ihren Atari-Händler.

Sofern Sie mit der Hard Disk eines anderen Herstellers arbeiten, geben Sie die Daten ein, die Sie im mitgelieferten Handbuch der Festplatte finden oder erfragen Sie sie direkt beim Hersteller.

Das Adaptec-Programm wird wie folgt gestartet:

1. Geben Sie nach der DEBUG-Meldung ein:

G = 0800:000

2. Beantworten Sie die Sector-Interleave-Anforderung mit der Eingabe des Interleave-Wertes, der vom Hersteller empfohlen wird. Um den Wert auf 3 festzulegen, müssen Sie nur eingeben:

3

Ein Interleave-Wert von 3 bedeutet, daß die Hard Disk drei Umdrehungen benötigt, um eine ganze Spur zu lesen. Dies ist meist der rationellste Wert für Ihr System.

3. Die Aufforderung zur Identifikation des Laufwerks (Drive ID) wird mit der Kennziffer der Hard Disk beantwortet, die formatiert (Low-Level-Formatierung) werden soll. Wenn Sie nur eine Festplatte angeschlossen haben, handelt es sich um Laufwerk 0. Bei zwei Festplatten trägt das System-Laufwerk (startup-drive) die Kennung 0 und das andere die Kennung 1.

Grundformatierung von Laufwerk 0, Eingabe:

0

Grundformatierung von Laufwerk 1, Eingabe:

1

4. Beantworten Sie die Anforderung "default parameter". Um die vorgegebenen Parameter anzuwählen, geben Sie ein:

Y

und gehen zu Schritt 5 über.

Die Einteilung der Festplatte in logische Laufwerke (mit verschiedenen Laufwerkkennungen) wird mit einem

N

gewählt.

Dann werden Sie aufgefordert, die Anzahl der logischen Laufwerke (von 1 bis 8) und die gepufferte Suchschritt-Impulsrate (buffered seek step pulse rate) per Code einzugeben. Die vom Hard-Disk-Hersteller empfohlene Rate finden Sie in der nach stehenden Tabelle. Geben Sie den entsprechenden Code ein:

Seek Step Pulse Rate Code

3,0 Millisekunden	0
30 Mikrosekunden	2
13 Mikrosekunden	3
200 Mikrosekunden	4
70 Mikrosekunden	5

Wurde vom der Hersteller keine Impulsrate angegeben, verwenden Sie Code 3.

Danach müssen die Spezifikationen für die Schreib-/Leseköpfe (heads) und Zylinder (cylinders), die auf Ihre Festplatte zutreffen, eingegeben werden.

Anmerkung: Ihr System behandelt jedes logische Laufwerk wie ein unabhängiges Laufwerk, das mit einer Kennung (C, D, E usw.) angewählt wird. Der FDISK-Befehl kann, wie im **MS-DOS Handbuch** beschrieben, angewendet werden, um jedes logische Laufwerk in Speicherbereiche für verschiedene Betriebssysteme einzuteilen. Jedes logische Laufwerk kann nur einen MS-DOS Speicherbereich enthalten.

5. Erscheint der Hinweis "defective track" (defekte Spur) auf dem Bildschirm, geben Sie den Typ des defect byte offset encoding (Ausgleich eines defekten Byte) (RLL) und das Format der Defektliste (Cyl/Head/Byte oder Head/Cyl/Byte) ein.

Eingabe:

R

um "RLL" zu wählen.

Falls keine Spur defekt ist, geben Sie ein:

C

um das Format "Cyl/Head/Byte" für die Defektliste anzuwählen und drücken Sie die [Enter]-Taste.

Ist eine Spur defekt, geben Sie deren Daten im ausgewählten Format ein. Trennen Sie die Werte für Zylinder, Kopf und Byte mit einem Schrägstrich und drücken Sie [Enter] nach jedem Datensatz. Zum Beispiel 32/4/4055 im Format Cyl/Head/Byte bedeutet Zylinder 32, Kopf 4, Byte 4055. Eine Liste in diesem Format könnte wie folgt aussehen:

32/4/4055 [Enter]

255/3/2266 [Enter]

543/2/3418 [Enter]

Geben Sie nach dem Aufforderungszeichen ein [Y] ein, wenn die Werte korrekt sind, und ein [N], wenn sie inkorrekt sind. Mit [N] kehren Sie zum Beginn der Grundformatierung zurück.

Die Low-Level-Formatierung beginnt. Nach Ablauf des Programms werden alle Spuren überprüft (dies dauert ca. 40 Sekunden pro Megabyte). Per Bildschirm erfahren Sie den Stand der Formatierung und der Überprüfung. (Es werden die realen und nicht die logischen Zylindernummern angegeben.)

Anmerkung: Im Abschnitt "Adaptec Low-Level-Formatierung - Fehler" finden Sie eine Liste der Fehler-Codes, die während des Formatierungsvorgangs erscheinen können.

Nach Abschluß der Formatierung und Überprüfung werden Sie aufgefordert ein [Y] einzugeben, um das Programm noch einmal ablaufen zu lassen, oder ein [N], um zum MS-DOS System zurückzukehren.

Adaptec Low-Level-Formatierung - Fehler

Die folgenden Fehler-Codes können während der Low-Level-Formatierung mit dem Adaptec-Programm erscheinen. Einige Fehler sind normal und bedeuten, daß defekte Spuren wie vorgesehen gekennzeichnet werden. Jeder Fehler, der die Low-Level-Formatierung vorzeitig beendet, sollte dem zuständigen Atari-Kundendienst-Center gemeldet werden.

Code	Error
01	Ungültiger Befehl an Disketten I/O
02	Adreßmarke nicht gefunden
04	Angeforderter Sektor nicht gefunden
05	Resetfehler
07	Fehler der Laufwerk-Parameter-Bewegung
09	DMA-Grenze von 64 kb überschritten
0B	Kennzeichnung einer defekten Spur
10	Fehlerhaftes ECC beim Lesen der Diskette
11	ECC-korrigierter Datenfehler
20	Controller-Versagen
40	Such-Operation fehlgeschlagen
80	Anschluß antwortet nicht
BB	Undefinierter Fehler
FF	Send-Operation fehlgeschlagen

Das Epson-Programm zur Low-Level-Formatierung

Mit den folgenden Schritten starten Sie das Epson-Programm zur Low-Level-Formatierung:

1. Geben Sie nach der DEBUG-Meldung das folgende ein:

A 100

2. Zur Grundformatierung von Laufwerk 0 müssen Sie die folgenden Parameter genau wie abgedruckt eingeben:

```
MOV DX, 3C [Enter]
MOV CX, 1 [Enter]
MOV AX, 0702 [Enter]
INT 13 [Enter]
INT 3 [Enter]
[Enter]
G=100 [Enter]
```

Die Grundformatierung von Laufwerk 1 erfolgt mit denselben Parametern. Ändern Sie jedoch Zeile eins wie folgt:

```
MOV DX, 81 [Enter]
```

Die Low-Level-Formatierung beginnt. Nach Abschluß des Vorgangs erscheinen drei Zeilen mit Werten (die mit AX = 00 beginnen, sofern keine Defekte gefunden wurden)

Um das DEBUG-Programm zu verlassen und zu MS-DOS zurückzukehren tippen Sie ein:

Q

Das OMTI-Programm zur Low-Level-Formatierung

Das OMTI Programm wird wie folgt gestartet:

1. Geben Sie nach der DEBUG-Meldung das folgende ein:
G = 0B00:6
2. Nach der Formatierungs-Anforderung ("Format") genügt die Eingabe von:
Y
3. Zur Grundformatierung von Laufwerk 0 beantworten Sie die Laufwerksnummer-Anforderung mit
0

Zur Low-Level-Formatierung von Laufwerk 1 geben Sie ein:

1

4. Beantworten Sie die Default-Anforderung mit

N

Beantworten Sie die nächsten Anforderungen mit:

Anforderung	Eingabe
Total cyls:	615 [Enter]
Total heads:	4 [Enter]
Write Precomp Cyl:	[Enter] (kein Wert)
Control Byte:	1 [Enter]

5. Mit der Anforderung "Logical Partitions" bestimmen Sie, ob Sie das Laufwerk in logische Speicherbereiche einteilen wollen.

Wenn Sie die Einteilung wollen, geben Sie

N

ein und danach die Zylinder-Größe für jedes logische Laufwerk (bis zu acht logischen Laufwerken).

Mit der Eingabe von

Y

wird die gesamte Festplatte für einen Speicherbereich ausgenutzt.

6. Nach der Defect-Anforderung können Sie die Werte der defekten Spuren anhand einer Karte eingeben. Diese Karte befindet sich meist in Form eines Aufklebers auf der Festplatte. Wenn Sie keine Karte besitzen, antworten Sie:

N

Andernfalls geben Sie die Zylinder- und Kopfwerte nach Aufforderung ein. Danach beantworten Sie die Frage "More Entries?" mit:

N

7. Geben Sie nach der Interleave-Anforderung ein:

3

8. Die letzte Anforderung gibt Ihnen die Möglichkeit, das Programm zu verlassen, bevor die Low-Level-Formatierung beginnt. Eingabe:

N

Oder Sie starten die Formatierung mit der Eingabe von:

Y

Wenn die Low-Level-Formatierung abgeschlossen ist, können Sie das System mit dem Drücken einer beliebigen Taste neu starten.

Das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung

Das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung ist ein Programm, das die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchführt.

1. Nach dem Starten des CP/M-Programms wird die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt.

2. Wenn die Low-Level-Formatierung abgeschlossen ist, wird das System neu gestartet.

3. Wenn das System neu gestartet ist, wird das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet.

4. Wenn das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet ist, wird die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt.

5. Wenn die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt ist, wird das System neu gestartet.

6. Wenn das System neu gestartet ist, wird das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet.

7. Wenn das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet ist, wird die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt.

8. Wenn die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt ist, wird das System neu gestartet.

9. Wenn das System neu gestartet ist, wird das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet.

10. Wenn das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet ist, wird die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt.

11. Wenn die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt ist, wird das System neu gestartet.

12. Wenn das System neu gestartet ist, wird das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet.

13. Wenn das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet ist, wird die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt.

14. Wenn die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt ist, wird das System neu gestartet.

15. Wenn das System neu gestartet ist, wird das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet.

16. Wenn das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet ist, wird die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt.

17. Wenn die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt ist, wird das System neu gestartet.

18. Wenn das System neu gestartet ist, wird das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet.

19. Wenn das CP/M-Programm zur Low-Level-Formatierung wieder gestartet ist, wird die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt.

20. Wenn die Low-Level-Formatierung des Festplatters durchgeföhrt ist, wird das System neu gestartet.

ANHANG F TECHNISCHE DATEN des ATARI PC3

Computer

Prozessor	8088-2
Taktfrequenz	4,77 MHz Standard; 8 MHz Turbo Modus
Speicher: RAM	640 Kilobytes standardmäßig
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, 125 Watt
Betriebssystem	MS-DOS Version 3.21
Schnittstellen	Tastatur Parallel-Schnittstelle (Drucker) Serielle Schnittstelle Monitor-Anschluß Maus-Anschluß
Steckplätze	4 (XT-Typ)
Abmessungen	Höhe: 18 cm Breite: 40 cm Tiefe: 36 cm

Diskettenlaufwerk

Spuren	40
Sektorkapazität	512 Bytes
Speicherkapazität	360 Kilobytes
Drehzahl	300 U/min.
Datenübertragungsrate	250 Kilobytes/sec.
Schrittdauer (Spur zu Spur)	< 6 Millisekunden
Controller	765, unterstützt zwei eingebaute 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 G STECKERBELEGUNG DES ATARI PC3

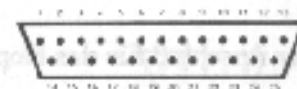
Tastatur (Keyboard)

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



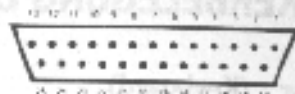
Serielle Schnittstelle (Serial)

- 1 - Schutz Erde
- 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)



Drucker (Printer)

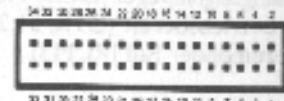
- 1 - Strobe, Datenübergabe
- 2 - Datenbit 0
- 3 - Datenbit 1
- 4 - Datenbit 2
- 5 - Datenbit 3
- 6 - Datenbit 4
- 7 - Datenbit 5
- 8 - Datenbit 6
- 9 - Datenbit 7
- 10 - ACK (Datenübernahme)
- 11 - BUSY (Drucker nicht bereit)
- 12 - Papierfehler (Stau etc.)
- 13 - SELECT (selektieren)
- 14 - AUTO FEED,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



- 15 - Fehlermeldung
- 16 - Drucker initialisieren
- 17 - Eingabe selektieren
- 18-25 - Erde

Interner Anschluß für das Floppy-Laufwerk

- 1 - Masse
- 2 - nicht belegt
- 3 - Masse
- 4 - nicht belegt
- 5 - Masse
- 6 - nicht belegt
- 7 - Masse
- 8 - Index
- 9 - Masse
- 10 - Motor A an
- 11 - Masse
- 12 - Select Laufwerk B
- 13 - Masse
- 14 - Select Laufwerk A
- 15 - Masse



- 16 - Motor B an
- 17 - Masse
- 18 - Richtung (Schrittmotor)
- 19 - Masse
- 20 - Schritt-Impuls
- 21 - Masse
- 22 - Schreibdaten
- 23 - Masse
- 24 - Schreiben an
- 25 - Masse

- 26 - Spur 0
- 27 - Masse
- 28 - Schreibschutz
- 29 - Masse
- 30 - Lesedaten
- 31 - Masse
- 32 - Select Kopf 1
- 33 - Masse
- 34 - nicht belegt

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



Maus (Mouse)

- 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



Erweiterungssteckleisten



A1 - Reserviert	B1 - Masse
A2 - Data 7	B2 - +Reset
A3 - Data 6	B3 - +5 Volt
A4 - Data 5	B4 - Interrupt Anforderung 2
A5 - Data 4	B5 - Reserviert
A6 - Data 3	B6 - + DMA Anforderung 2
A7 - Data 2	B7 - -12 Volt
A8 - Data 1	B8 - Reserviert
A9 - Data 0	B9 - +12 Volt
A10 - I/O Kanal bereit	B10 - Masse
A11 - Adressleitung an	B11 - Speicher schreiben
A12 - Adressleitung 19	B12 - Speicher lesen
A13 - Adressleitung 18	B13 - I/O schreiben
A14 - Adressleitung 17	B14 - I/O lesen
A15 - Adressleitung 16	B15 - -DMA Bestätigung 3 (ACK)
A16 - Adressleitung 15	B16 - +DMA Anforderung 3
A17 - Adressleitung 14	B17 - -DMA Bestätigung 1
A18 - Adressleitung 13	B18 - +DMA Anforderung 1
A19 - Adressleitung 12	B19 - DMA Bestätigung 0 (ACK)
A20 - Adressleitung 11	B20 - Taktgeber
A21 - Adressleitung 10	B21 - +Interrupt Anforderung 7
A22 - Adressleitung 9	B22 - +Interrupt Anforderung 6
A23 - Adressleitung 8	B23 - +Interrupt Anforderung 5
A24 - Adressleitung 7	B24 - +Interrupt Anforderung 4
A25 - Adressleitung 6	B25 - +Interrupt Anforderung 3
A26 - Adressleitung 5	B26 - -DMA Bestätigungssignal 2
A27 - Adressleitung 4	B27 - +DMA Terminal Count
A28 - Adressleitung 3	B28 - +Adressenspeicher an (ALE)
A29 - Adressleitung 2	B29 - +5 Volt
A30 - Adressleitung 1	B30 - +Oszillator
A31 - Adressleitung 0	B31 - +Masse

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 Anzeigearten 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 Dateisystem 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 Anzeigeart 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 Peripheriegeräts 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-Anzeigarten. 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-Bildauflösung 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-Anzeigarten. 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 (2¹⁰) 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 "Monochrome 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 Kommandozeile 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 ausgelegt 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 Access 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 Plastikschieber 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 .DOC, .TXT und .BAT.

BEZEICHNUNG DER FUNKTIONSTASTEN

Amerikanische Tastatur

Deutsche Tastatur

ESC

Eing Lös

Num Lock

Num ↓

Scroll Lock

Abbr

Sys Req

Syst Anfr

Home

Pos I

Pg Up

Bild ↑

Prt Sc

Druck

Pg Dn

Bild ↓

Ins

Einf

Del

Lösch

Ctrl

Strg

Shift

↑

Caps Lock

Groß ↓

