

*Apple Présente l'Apple IIc
Guide Interactif*



L'Apple IIc



Limitation de la garantie et de la responsabilité

Bien qu'Apple ait testé les programmes décrits dans ce manuel et revu leur contenu, ni Apple ni ses fournisseurs de logiciels n'offrent de garantie, expresse ou tacite, concernant ce manuel ou les programmes qui y sont décrits, leur qualité, leurs performances ou leur capacité à satisfaire à quelque application particulière que ce soit.

En conséquence, ces programmes et ce manuel sont vendus "tels quels" et l'acheteur supporte tous les risques en ce qui concerne leur qualité ou leur fonctionnement. Apple ou ses fournisseurs de logiciels ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des préjudices directs ou indirects, de quelque nature que ce soit, résultant d'une imperfection dans les programmes ou le manuel, même s'ils ont été avisés de la possibilité de tels préjudices. En particulier, ils ne pourront encourir aucune responsabilité du fait de programmes ou données mémorisés ou exploités sur des produits Apple, y compris pour les coûts de récupération ou de reproduction de ces programmes ou données.

L'acheteur a toutefois droit à la garantie légale, dans les cas et dans la mesure seulement où la garantie légale est applicable nonobstant toute exclusion ou limitation.

Droit de reproduction

Ce manuel et le logiciel qui y est décrit (programmes informatiques) sont protégés par des droits de reproduction qui sont la propriété d'Apple ou de ses fournisseurs de logiciels, avec tous droits réservés. Selon la loi sur les droits de reproduction, ce manuel ou les programmes ne peuvent être copiés, en tout ou partie, sans le consentement écrit d'Apple, sauf en cas d'usage normal du logiciel ou pour en faire une copie de sauvegarde. Cette exception ne permet pas la réalisation de copies à l'intention de tiers, que ces copies soient ou non vendues, toutefois, l'ensemble du matériel acheté (avec toutes ses copies de sauvegarde) peut être vendu, donné ou prêté à quelqu'un d'autre. Au terme de la loi, l'expression "copie" inclut la traduction dans une autre langue.

Vous pouvez utiliser le logiciel sur n'importe quel ordinateur vous appartenant, mais vous ne pouvez effectuer de copies dans ce but. Pour certains produits, il est possible d'acheter une licence multi-usages, permettant d'utiliser le logiciel sur plus d'un ordinateur appartenant à l'acheteur, y compris sur un système de disques partagé (veuillez contacter votre distributeur agréé Apple pour plus d'informations sur les licences multi-usages).

Révisions des produits

Apple ne peut garantir que vous soyez informé des révisions opérées sur le logiciel décrit dans ce manuel, même si vous avez retourné la carte d'enregistrement fournie avec le produit.

Il vous est recommandé de vous en informer périodiquement auprès de votre concessionnaire agréé Apple.

© Apple
Seedrin Filiale d'Apple Computer, Inc. 1983
Avenue de l'Océanie
Z.A. de Courtabœuf B.P. 131
91944 Les Ulis Cedex

Apple et le signe Apple sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.



*Apple Présente l'Apple IIc
Guide interactif*

L'Apple IIc



	Liste des Figures et Tableaux	vi
Préface	Apple vous souhaite la bienvenue	xi
	xi Ce que vous allez apprendre	
	xi Comment apprendre	
	xii Qui doit lire ce manuel	
	xiii Comment utiliser ce guide	
Chapitre 1	Présentation de l'Apple IIc	3
	4 Les divers composants	
	5 PVI : Entrée et sortie	
	5 Programmes informatiques	
	6 Soins à apporter à votre Apple IIc	
	6 Insertion d'une disquette dans un lecteur de disquette	
	10 Démonstration – <i>Une Introduction</i>	
	10 PVI: Vous avez un problème ?	
	12 Renseignements complémentaires sur l'Apple IIc	
	12 Le curseur	
	13 Le clavier	
	16 Voyants et interrupteurs	
	17 Et maintenant ?	
	18 Démarrage	
	19 Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension	
	20 Eteindre l'ordinateur	
	21 Démonstration – <i>Amusez-vous avec Apple</i>	
	23 PVI : Disquettes	
	25 Capacité des disquettes	
	25 Soins à apporter aux disquettes	
	27 Résumé du chapitre 1	

Chapitre 2

Travailler avec l'Apple IIc

31

31	Démonstration – <i>L'Apple au Travail</i>
33	Programmes d'application
36	Programmes populaires
37	Ce que vous pouvez faire avec votre Apple IIc
37	Communications
37	Base de données
38	Education
38	Jeux
38	Graphisme
38	Gestion domestique
39	Programmes spécialisés
39	Feuilles de calcul électronique
39	Traitement de texte
40	Et maintenant?
41	Résumé du chapitre 2

Chapitre 3

Fonctionnement interne

45

45	Démonstration – <i>Voyage au centre de l'Apple IIc</i>
47	Présentation des composants
48	Comment fonctionne l'ordinateur
48	Amorçage
49	Création d'information
52	Sauvegarde de l'information sur une disquette
53	Noms de fichiers
54	Extraction d'information sur une disquette
55	Processus global
56	PVI : Systèmes d'exploitation
57	Résumé du chapitre 3

Chapitre 4

Programmation

61

61	Pourquoi programmer?
61	Pourquoi ne pas programmer?
62	Apprendre à programmer
62	Logo
62	Démonstration – <i>A la Découverte d'Apple Logo</i>
64	Encore quelques mots sur Logo
64	BASIC
64	Démonstration – <i>Une Introduction au BASIC</i>









66	Découverte du BASIC
66	Impression de nombres et calculs
67	Pratique
68	Affichage des mots
68	Pratique
68	Ecriture de programmes
69	Pratique
70	Charger et sauvegarder des programmes
71	Pratique
71	Variables et instruction INPUT
72	L'instruction LET
72	L'instruction INPUT
73	C'est à vous de jouer
73	Conversion de miles en kilomètres
74	Phrases loufoques
76	Impression de vos programmes
77	Vous ne faites que commencer à programmer
77	Autres langages de programmation
79	PVI : Bits et octets
80	Résumé du chapitre 4

Chapitre 5

Et maintenant ?

85

86	Choix de programmes d'application
87	Associations d'utilisateurs
87	Magazines informatiques
88	Livres d'informatique
88	Extension de votre système informatique
90	Périphériques
90	Moniteur ou téléviseur?
92	Imprimante
93	Traceur
93	Deuxième lecteur de disquette
94	Souris
94	Modem
94	Joystick ou manettes de jeu
95	Vous n'êtes pas seul
95	Vous pouvez le transporter
96	Résumé du chapitre 5

	Annexe A	Questions et Réponses	101
	Annexe B	Dépannage	109
	112	Recommandations générales de dépannage	
	112	Comment quitter un programme	
	113	PVI : Les programmes qui ne démarrent pas automatiquement	
	Annexe C	Différences dans la famille Apple II	115
	116	Capacité de mémoire	
	116	Caractéristiques additionnelles	
	117	Clavier	
	Annexe D	Caractéristiques standard de l'Apple IIc	119
	119	Caractéristiques standard	
	120	Langages offerts par Apple	
	120	Systèmes d'exploitation disponibles	
	120	Accessoires populaires	
	Annexe E	Mots réservés	123
	Annexe F	Guide du service après-vente	125
	125	Entretien	
	126	Assistance	
		Glossaire	129
		Index	139

Préface

Apple vous souhaite la bienvenue

- xiii Figure P-1. Symboles de la disquette et du guide

Chapitre 1

Présentation de l'Apple IIc

- 3 Figure 1-1. L'Apple IIc
4 Figure 1-2. Le système Apple IIc
5 Figure 1-3. Disquettes
6 Figure 1-4. Ouverture du lecteur de disquette
6 Figure 1-5. Insertion de la disquette dans le lecteur de disquette
7 Figure 1-6. Fermeture du lecteur de disquette
7 Figure 1-7. Mise sous tension du moniteur ou du téléviseur
7 Figure 1-8. Mise sous tension de l'Apple IIc
8 Figure 1-9. Démarrage
9 Figure 1-10. *Une Introduction*
12 Figure 1-11. Les trois curseurs
14 Figure 1-12. Le clavier de l'Apple IIc
16 Figure 1-13. Voyants et interrupteurs
17 Figure 1-14. Le clavier Français et le clavier Américain
18 Figure 1-15. Amorçage lorsque l'ordinateur est hors tension
19 Figure 1-16. Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension
21 Figure 1-17. Menu de *Amusez-vous avec Apple*
23 Figure 1-18. Une disquette
24 Figure 1-19. Mise de l'étiquette de protection contre l'écriture
25 Figure 1-20. Soins à apporter aux disquettes

Chapitre 2

Utilisation de l'Apple IIc

- 34 Affichage d'un programme de traitement de texte
- 35 Figure 2-2. Affichage d'un programme de base de données
- 36 Figure 2-3. Affichage d'une feuille de calcul électronique

Chapitre 3

Fonctionnement interne

- 47 Figure 3-1. Carte logique principale
- 47 Figure 3-2. Une vue de "puces"
- 49 Figure 3-3. Amorçage : dès que le système d'exploitation est en mémoire, il charge le programme d'application
- 50 Figure 3-4. Votre information est aussi gardée en mémoire
- 51 Figure 3-5. La mémoire est temporaire
- 51 Figure 3-6. Défilement
- 52 Figure 3-7. Sauvegarde d'information dans un fichier sur disquette
- 54 Figure 3-8. Chargement d'un fichier en mémoire
- 55 Figure 3-9. Utilisation d'un programme d'application
- 56 Figure 3-10. Boîtes de disquettes distinctes pour programmes différents
- 56 Figure 3-11. Etiquettes de disquettes mentionnant le système d'exploitation

Chapitre 4

Programmation

- 64 Figure 4-1. Graphiques Logo
- 70 Figure 4-2. Fichiers sur disquette
- 72 Figure 4-3. Une instruction
- 78 Figure 4-4. Hiérarchie des langages
- 79 Figure 4-5. Huit bits dans un octet

Chapitre 5

Et maintenant ?

- 89 Tableau 5-1. Amélioration de votre système informatique
- 90 Figure 5-1a. Affichage 40 et 80 colonnes. Voici un affichage sur 40 colonnes
- 91 Figure 5-1b. Affichage 40 et 80 colonnes. Voici un affichage sur 80 colonnes
- 92 Figure 5-2. L'imprimante Imagewriter Apple
- 93 Figure 5-3. Le Traceur Couleur Apple
- 93 Figure 5-4. Lecteur de disquette
- 94 Figure 5-5. La souris Apple
- 94 Figure 5-6. Modem
- 94 Figure 5-7. Manettes de jeu et Joystick

Annexe B

Dépannage

- 113 Figure B-1. Un catalogue typique

Annexe C

Différences à l'intérieur de la famille Apple II

- 115 Tableau C-1. Différences à l'intérieur de la famille Apple II

Parasites radio et télévision

L'équipement décrit dans ce manuel génère et utilise des signaux hautes fréquences. Si ce matériel n'est pas installé et employé convenablement, c'est-à-dire en suivant nos instructions à la lettre, il peut se produire des interférences avec la réception radio et télévision. Ces interférences ressemblent aux parasites sur une radio et aux images "neigeuses" à la télévision.

L'équipement a été testé; il est conforme au matériel informatique de classe B, selon les spécifications du sous-titre J, 15^e partie, des Réglementations de la Commission des Communications Fédérales (FCC). Ces règles sont conçues pour assurer une protection suffisante contre ces interférences dans une installation résidentielle. Toutefois, on ne peut garantir l'absence de telles interférences dans une installation donnée, en particulier si l'on utilise une antenne de télévision intérieure.

On peut déterminer si les interférences sont dues à l'ordinateur en l'arrêtant. Si les parasites s'arrêtent, c'est probablement qu'ils étaient dus à l'ordinateur. Si votre ordinateur provoque effectivement des interférences vis-à-vis de la réception radio/télévision, il est possible d'essayer d'y remédier, au moyen de l'une ou de plusieurs des mesures suivantes :

- Orienter l'antenne de radio ou de télévision jusqu'à ce que les parasites s'arrêtent.
- Déplacer l'ordinateur, de part et d'autre du poste de radio ou de télévision.
- Éloigner l'ordinateur du poste de radio ou de télévision.
- Brancher l'ordinateur à une prise appartenant à un circuit différent de celui du poste de radio ou de télévision. (Ce qui revient à s'assurer que l'ordinateur et les postes de radio ou de télévision sont branchés sur des circuits commandés par des disjoncteurs ou des fusibles différents.)
- Débrancher les périphériques et leurs câbles d'entrée/sortie les uns après les autres. Si les parasites s'arrêtent, c'est qu'ils proviennent soit du périphérique soit de son câble. Ces unités exigent généralement des câbles blindés. Vous pouvez vous procurer des câbles correctement blindés pour vos périphériques Apple auprès de votre concessionnaire. Si vos périphériques sont d'une marque autre que Apple, contacter le fabricant ou votre concessionnaire pour qu'il vous conseille.
- Songer à installer une antenne de télévision sur le toit, reliée par un câble coaxial à votre poste de télévision.

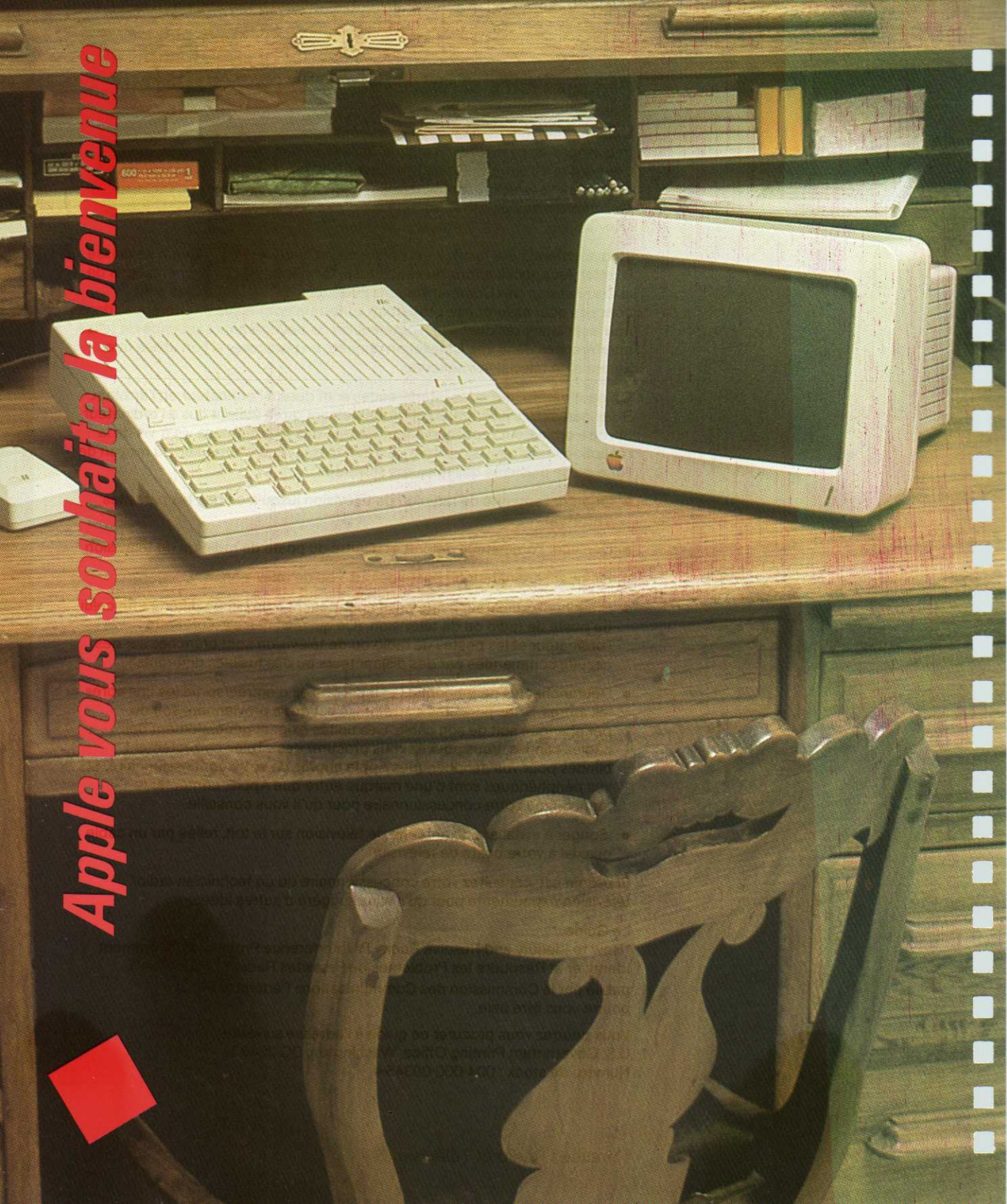
Si besoin est, consultez votre concessionnaire ou un technicien radio/télévision expérimenté pour qu'il vous suggère d'autres idées.

Le Guide :

"How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems" ("Comment Identifier et Résoudre les Problèmes de Parasites Radio et Télévision"), publié par la Commission des Communications Fédérales (FCC) pourra vous être utile.

Vous pourrez vous procurer ce guide à l'adresse suivante ;
U.S. Government Printing Office, Washington, DC 20402.
Numéro de stock : 004-000-00345-4.

Apple vous souhaite la bienvenue



Le choix d'un Apple IIc est plus que le simple choix d'une machine, c'est le choix d'une philosophie, celle qui dit que l'informatique peut être agréable. Vous pouvez évidemment utiliser votre Apple IIc à de multiples usages très sérieux, de la comptabilité à l'analyse financière, mais il n'y a aucune raison de ne pas joindre l'utile à l'agréable.

Apprendre à utiliser votre ordinateur peut aussi être un plaisir, c'est le but de ce *Guide Interactif de l'Apple IIc*.

Ce que vous allez apprendre

Ce manuel vous permettra de vous familiariser avec votre Apple IIc : Il vous donne les notions fondamentales relatives à votre ordinateur

- Il vous introduit aux bases de l'utilisation d'un ordinateur.
- Il démontre certaines des possibilités de votre ordinateur, comme écrire des lettres et équilibrer un budget.
- Il vous fait découvrir la programmation, l'art de parler à l'ordinateur dans sa langue.

Ce manuel ne vous indique pas comment installer votre ordinateur, vous devez donc lire le manuel *Installation de votre Apple IIc* avant de lire ce manuel.

Comment apprendre

Ce manuel vous permet d'apprendre à utiliser votre Apple IIc en vous en servant. Les disquettes qui accompagnent ce livre fournissent les instructions qui transforment votre ordinateur en un professeur privé. C'est pourquoi ce manuel est appelé **guide interactif**.

Un **guide interactif** associe livre, disquette et ordinateur pour un apprentissage personnel.

Ce livre établit un lien entre les divers sujets traités sur les disquettes et documente les affichages produits à l'écran, mais la majeure partie de votre apprentissage se situera au niveau des travaux pratiques que vous effectuerez.

Parcourez ce manuel à votre rythme. Apprendre avec un ordinateur n'est pas comme apprendre en classe, vous travaillez lorsque vous en avez envie. Vous ne devez pas vous sentir obligé de tout apprendre en une session. Vous n'avez qu'à lire ce manuel jusqu'à ce que vous le maîtrisiez bien, puis vous pourrez le consulter ultérieurement à titre de référence.

Qui doit lire ce manuel

Ce manuel s'adresse tout particulièrement aux nouveaux utilisateurs des ordinateurs de la famille Apple II. Il est préférable que vous soyez seul pour apprendre. Après tout, c'est un ordinateur personnel, et apprendre à s'en servir devrait être une expérience personnelle.

Si vous avez utilisé un autre modèle d'Apple II, beaucoup de ce que vous avez appris s'appliquera également à l'Apple IIc. Si vous décidez de ne lire que l'essentiel de ce manuel, consultez les résumés apparaissant à la fin de chaque chapitre afin de vous assurer que vous n'avez rien oublié. Même les utilisateurs confirmés trouveront ce guide utile. Si vous faites partie de ce dernier groupe d'utilisateur :

- Regardez le contenu de la disquette *Apple Présente l'Apple IIc: Une Introduction*.
- Lisez l'annexe C qui présente les différences entre l'Apple IIc et les modèles précédents d'Apple II.
- Lisez le manuel *Utilitaires Système* qui décrit les utilitaires de l'Apple IIc.

Qui ne doit pas lire ce manuel : Ce livre n'est pas un manuel de référence technique. Si vous cherchez des cartes d'adressage mémoire, des listings de ROM, des tableaux de synchronisation ou des données semblables, le manuel *Apple IIc Reference Manual (Manuel de Référence de l'Apple IIc)* vous donnera ces informations. Renseignez-vous auprès de votre revendeur pour la disponibilité de ce manuel.

Lorsque vous maîtriserez bien le contenu de ce manuel, vous vous sentirez en confiance et aurez déjà rejoint la grande famille des utilisateurs Apple, mais vous ne saurez pas encore tout ce qu'il y a à connaître sur les ordinateurs.

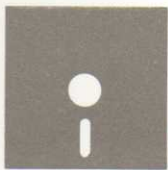
Apprendre à utiliser un ordinateur, c'est un peu comme apprendre à conduire une voiture, la meilleure façon de progresser, c'est de se placer derrière le volant. Ce manuel vous aide à démarrer; vous apprendrez à vous servir des freins et de la pédale d'accélération, mais il n'est pas nécessaire de vous précipiter tout de suite dans la circulation d'heure de pointe. Cela viendra avec le temps.

C'est à vous de décider où vous désirez commencer. Vous déciderez peut-être d'acheter un autre manuel et d'apprendre à programmer. Vous désirez peut-être apprendre à utiliser votre ordinateur pour composer des lettres, pour gérer un budget, pour enregistrer vos performances de jogging. Une chose est certaine, ce manuel ne vous apprendra pas tout ce que vous avez à connaître parce qu'il n'y a aucune limite à ce que vous pouvez faire avec votre Apple.

Quelle que soit votre approche, amusez-vous bien.

Comment utiliser ce guide

Figure P-1. Symboles de la disquette et du guide



Allez à la
Disquette



Revenez
au
Manuel



En lisant ce guide, vous rencontrerez les symboles illustrés à la figure P-1.

Le premier symbole signifie "aller à la disquette" pour effectuer un exercice pratique. Le second symbole signifie "revenir au manuel" afin de récapituler ce que vous avez appris sur la disquette et pour obtenir certaines informations associées.

Ces symboles apparaissent également dans le manuel :

Remarque : Les encadrés ombrés renferment des informations utiles mais non essentielles. Lisez le titre en caractères gras afin de décider si vous désirez lire cet encadré.

Important ! Ce type d'encadré ombré renferme des renseignements importants.

Attention

Ces encadrés signalent des problèmes ou des incidents possibles.

Les termes relevant du **jargon informatique** sont imprimés en caractères gras. Quelquefois des renseignements complémentaires concernant le terme sont donnés dans la marge ; le terme est toujours défini dans le glossaire.

Certains caractères représentent ce que vous tapez :

ils se présentent comme ceci .

Les touches sont représentées comme ceci :  ,  , .

Lorsqu'un trait d'union relie deux touches, ceci signifie que vous devez les presser simultanément. Par exemple,  - **CONTROL** - **RESET** signifie que les trois touches doivent être pressées simultanément.

Vous remarquerez que certaines informations précédées de **PVI** sont en italiques. La lecture de ces renseignements est facultative, ils sont associés au texte principal, mais ne sont pas essentiels. Vous pouvez les lire à titre d'information complémentaire.

PVI signifie : Pour Votre Information

Chapitre 1



Comment utiliser ce guide

Allez à la
Table des
Matières

Revenez
au
Manuel



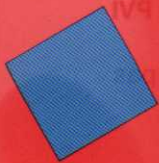
Attention
Ces encadrés signalent des problèmes ou des incidents possibles.

Les termes relevant du jargon informatique sont imprimés en caractères gras. Quelques-uns des renseignements complémentaires concernant le terme sont donnés dans la marge, le terme est toujours défini dans le glossaire.
Certains caractères représentent ce que vous tapez : ils se présentent comme ceci :

Les touches sont représentées comme ceci : [F1], [F2], [F3].
Lorsqu'un trait d'union relie deux touches, ceci signifie que vous devez les presser simultanément. Par exemple, [Ctrl]-[F1] signifie que les trois touches doivent être pressées simultanément.

Vous remarquerez que certaines informations précèdent le PVI sont en italiques. La lecture de ces renseignements est facultative, ils sont associés au texte principal, mais ne sont pas essentiels. Vous pouvez les lire à titre d'information complémentaire.

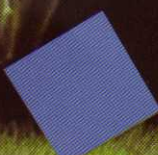
PVI signifie : Pour Votre
Information



Comment utiliser ce guide



Présentation de l'Apple IIc



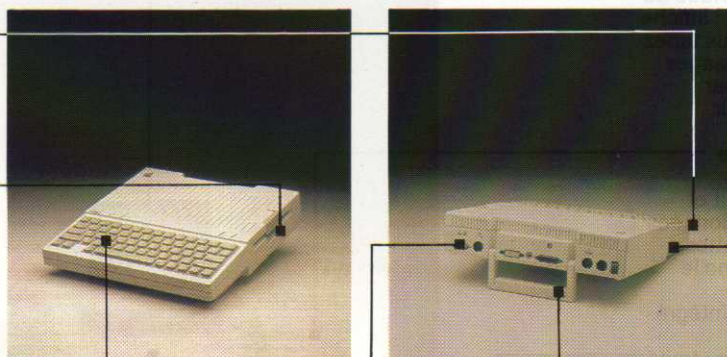
Asseyez-vous en face de votre Apple IIc et consacrez une minute pour identifier les principaux composants de votre ordinateur.

Figure 1-1. L'Apple IIc

Bouton de commande du volume : il vous permet d'ajuster le volume du son en provenance du haut-parleur intégré.

Lecteur de disquette intégré : lit et écrit des données sur les disquettes, un peu comme un magnétophone joue et enregistre de la musique sur bande magnétique.

Clavier : votre moyen de communication avec l'ordinateur.



Ports : connecteurs permettant de relier une imprimante et d'autres accessoires à votre Apple IIc.

Poignée : pour transporter l'Apple IIc et pour le placer dans une position de frappe confortable.

Prise d'écouteurs : vous permet de connecter un casque d'écoute à l'ordinateur.

Important ! Calez toujours la poignée sous l'ordinateur lorsque vous utilisez l'Apple IIc. Cela permet une frappe plus confortable et, plus important, assure une bonne circulation d'air autour de l'ordinateur.

Les divers composants

Certains **périphériques** sont intégrés dans l'ordinateur, comme le lecteur de disquette, le haut-parleur, et le clavier. D'autres périphériques peuvent être reliés à l'ordinateur à l'aide d'un câble, comme l'imprimante.

Le **périphérique d'affichage** est le lien entre vous et l'ordinateur : il affiche l'information.

La figure 1-2 illustre l'Apple IIc avec une variété d'accessoires, **ses périphériques**. Bien qu'il existe de nombreux périphériques pouvant être utilisés avec l'Apple IIc, en ce qui concerne ce manuel vous n'avez besoin que de deux périphériques: le lecteur de disquette intégré et un moniteur vidéo ou un téléviseur que vous utiliserez comme **périphérique d'affichage**.

Figure 1-2. Le système Apple IIc

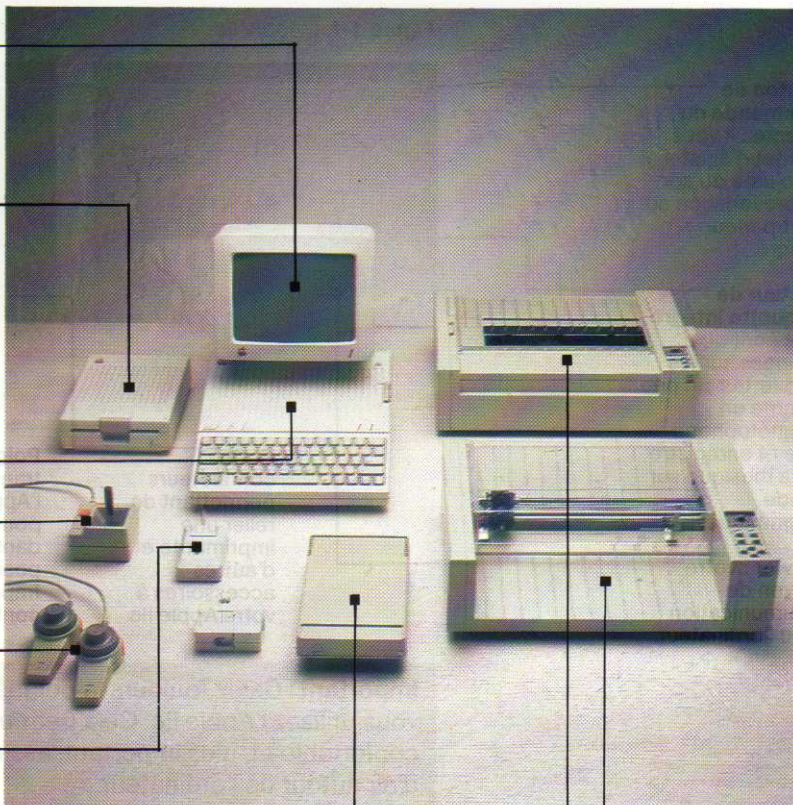
Moniteur vidéo ou téléviseur : affiche ce que vous tapez et les messages envoyés par l'ordinateur.

Lecteur de disquette externe : lit et écrit des données sur disquettes, tout comme le lecteur de disquette intégré.

Ordinateur : traite l'information qu'on lui soumet.

Manettes de jeu et Joystick : commandent le mouvement des personnages et des objets à l'écran dans certains programmes de jeu.

Souris : déplace un curseur à l'écran dans certains programmes.



Modem : il vous permet de communiquer avec d'autres ordinateurs par téléphone.

Imprimante : imprime sur papier l'information envoyée par l'ordinateur.

Traceur : dessine des diagrammes et des graphiques sur papier sous la commande de l'ordinateur.

Vous trouverez au chapitre 5 d'autres renseignements concernant les imprimantes, modems et autres périphériques que vous pouvez connecter à votre ordinateur.

PVI : Entrée et sortie

Vous verrez souvent les termes **entrée** et **sortie** associés aux périphériques. Un périphérique d'entrée est un périphérique qui transmet l'information à l'ordinateur (comme le clavier). Un lecteur de disquette est à la fois un périphérique d'entrée et un périphérique de sortie parce qu'il charge des programmes dans l'ordinateur et permet de sauvegarder sur disquettes les données de l'ordinateur.

E/S (I/O) est l'abréviation d'entrée et sortie. Si vous voyez le message I/O ERROR (ERREUR E/S) apparaître à l'écran, cela signifie qu'il y a un problème de transmission de données entre l'ordinateur et l'un des périphériques. Vous pouvez normalement conclure que la source du problème se situe au niveau du périphérique utilisé au moment de l'apparition du message. Si vous imprimez quelque chose, il y a un problème de liaison entre l'ordinateur et l'imprimante. Si vous chargez ou sauvegardez des données sur disquette, le problème se situe au niveau du lecteur de disquette.

Programmes informatiques

Le fonctionnement de votre ordinateur dépend des programmes qu'il exécute. Les programmes sont stockés sur des **disquettes**, quelquefois appelées **disques souples** (Figure 1-3).

Une disquette est au lecteur de disquette ce qu'est une cassette magnétique au magnétophone. Certaines disquettes renferment des informations pré-enregistrées, d'autres sont vierges (vous pouvez donc les utiliser pour sauvegarder des informations).

L'ordinateur, l'imprimante et les autres périphériques composent ce qu'on appelle le **matériel**. Les programmes constituent le **logiciel**.

Figure 1-3. Disquettes



Etiquette

Découpe ovale

Soin à apporter à votre Apple IIc

L'Apple IIc n'est pas fait en porcelaine, manipulez-le avec précaution mais sans être trop maniaque. Vous ne l'abîmerez pas en pressant la mauvaise touche. Vous ne pouvez le détériorer par une frappe trop vigoureuse. Mais il y a une chose à quoi l'Apple IIc est particulièrement allergique, c'est tout ce qui est liquide. Il y a un règlement qui s'impose dans l'environnement immédiat de votre ordinateur : "Défense de boire".

Vos disquettes sont les éléments les plus fragiles de votre système. La section suivante vous explique comment insérer une disquette dans le lecteur de disquette. D'autres conseils concernant les disquettes sont donnés plus loin dans ce chapitre sous le titre "Disquettes".

Insertion d'une disquette dans un lecteur de disquette

Une Introduction est sur l'autre face d'*Amusez-vous avec Apple*.

Trouvez la disquette intitulée *Une Introduction*. Cette disquette vous présente les touches spéciales de l'Apple IIc et certaines notions et procédures qui sont standard dans des centaines d'autres programmes Apple II. C'est une excellente façon de commencer.

Suivez ces directives.

1. Ouvrez la porte du lecteur. Voir figure 1-4. (Si la pièce de protection en carton se trouve toujours à l'intérieur, retirez-la délicatement. A partir de maintenant, vous ne devrez insérer que des disquettes dans votre lecteur de disquette).
2. Insérez la disquette *Une Introduction* dans le lecteur de disquette tel qu'illustré dans la figure 1-5. Lors de l'insertion d'une disquette, la bonne étiquette d'identification doit apparaître sur le dessus de la disquette et la découpe ovale doit être insérée en premier dans le lecteur de disquette.

Figure 1-4. Ouverture du lecteur de disquette

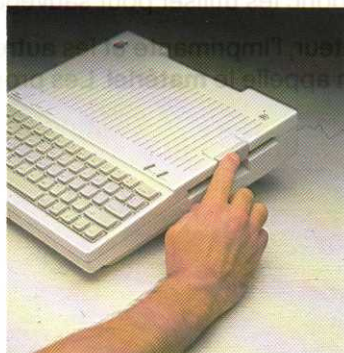


Figure 1-5. Insertion de la disquette dans le lecteur de disquette



Figure 1-6. Fermeture de la porte du lecteur de disquette

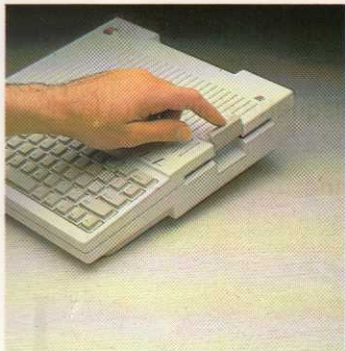


Figure 1-7. Mise sous tension de votre moniteur ou de votre téléviseur

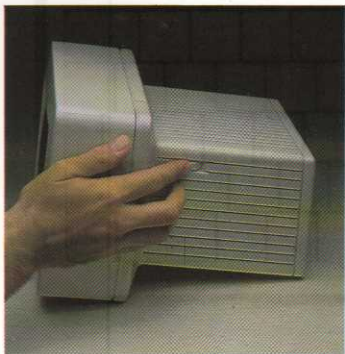


Figure 1-8. Mise sous tension



3. Lorsque la disquette est insérée à fond dans le lecteur, poussez doucement la porte jusqu'à ce qu'elle s'enclenche. Voir figure 1-6. Ceci est important. Si vous oubliez de fermer la porte, le programme ne fonctionnera pas.

Important! Veillez à toujours fermer très doucement la porte du lecteur.

4. Mettez votre moniteur ou votre téléviseur sous tension. Voir figure 1-7.

Important! Si vous utilisez un téléviseur, assurez-vous que le commutateur 80/40 colonnes de votre Apple IIc (situé dans la partie supérieure gauche du clavier) est réglé à 40 (position vers le bas), que votre téléviseur est réglé selon les instructions du manuel *Installation de votre Apple IIc*.

Si vous utilisez un moniteur, veillez à ce que le commutateur 80/40 colonnes soit réglé sur 80 (vers le haut).

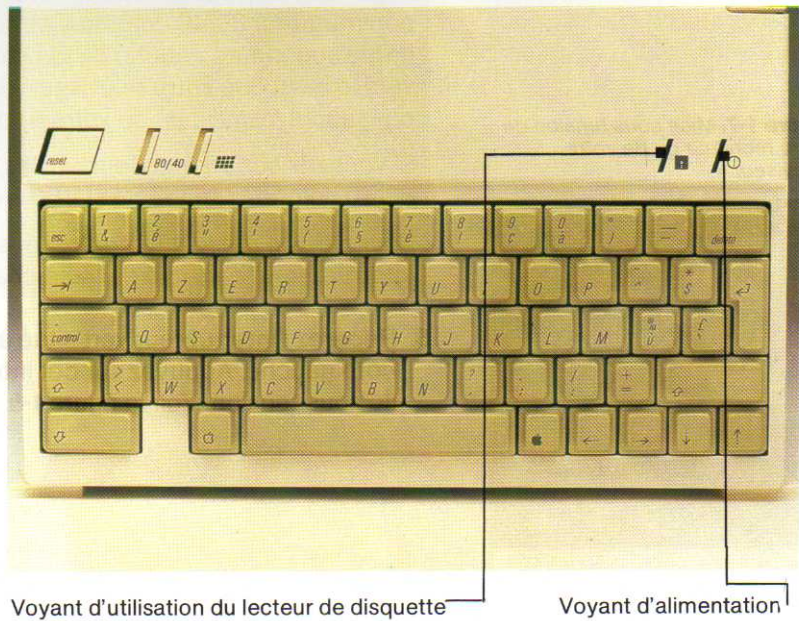
Pour plus de renseignements, consultez la section "Voyants et interrupteurs" plus loin dans ce chapitre.

5. Repérez l'interrupteur vert situé à l'arrière de l'ordinateur, du côté gauche. Appuyez sur cet interrupteur pour mettre l'Apple IIc sous tension. Voir la figure 1-8.

Lors de la mise sous tension, quatre choses surviennent :

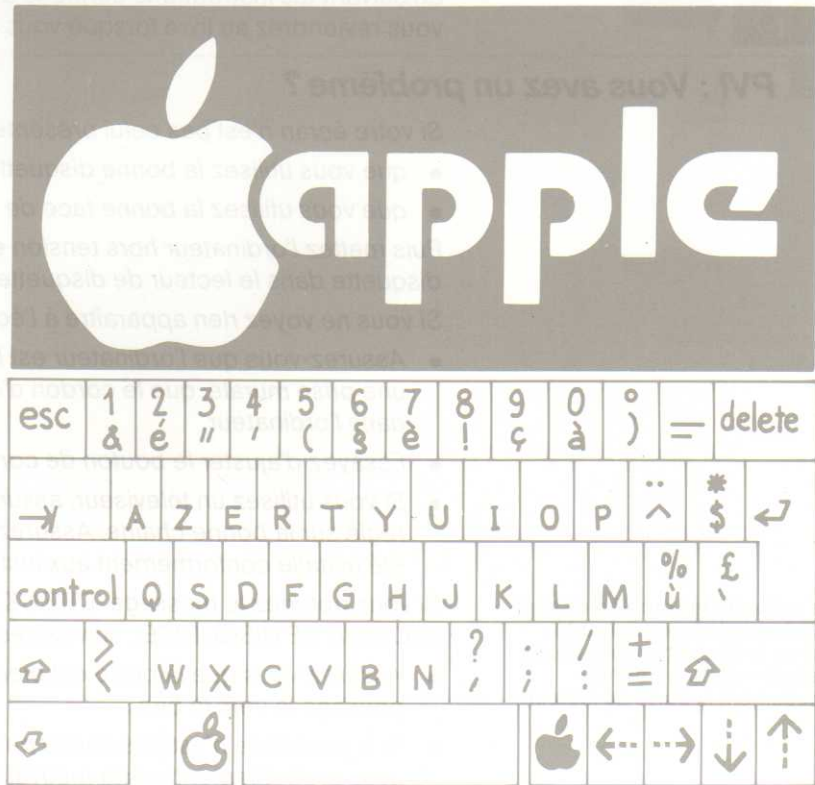
- Vous entendez un signal sonore.
- Le voyant d'alimentation s'allume (à droite au-dessus du clavier).
- Le voyant d'utilisation du lecteur de disquette s'allume (à la gauche du voyant d'alimentation).
- Le lecteur de disquette intégré ronronne.

Figure 1-9. Démarrage



Votre écran se présente comme sur la figure 1-10 :

Figure 1-10. Premier écran de Une Introduction



Trop fort ? Pas assez ? Si vous n'entendez aucun son ou si les sons produits sont trop forts, ajustez le bouton de commande du volume situé à gauche de l'Apple IIc, sous le clavier.

Disquettes double face : Notez que l'information est stockée sur les deux faces des disquettes fournies avec ce manuel. Ces disquettes sont certifiées double face. La plupart des disquettes ne sont que simple face (le lecteur n'utilise qu'un seul côté de la disquette). N'utilisez les deux côtés d'une disquette que lorsque celle-ci est certifiée double face, la plupart des disquettes ne le sont pas.

Démonstration – Une Introduction



Laissez ce livre un moment et apprenez à utiliser votre Apple IIc en suivant les instructions données à l'écran. Marquez la page, vous reviendrez au livre lorsque vous aurez terminé.

PVI : Vous avez un problème ?

Si votre écran n'est pas celui présenté à la figure 1-10, vérifiez :

- que vous utilisez la bonne disquette.
- que vous utilisez la bonne face de la disquette.

Puis mettez l'ordinateur hors tension et revenez à "Insertion d'une disquette dans le lecteur de disquette".

Si vous ne voyez rien apparaître à l'écran, suivez ces directives :

- Assurez-vous que l'ordinateur est bien sous tension, branché à une prise murale, que le cordon d'alimentation est bien branché dans l'ordinateur.
- Essayez d'ajuster le bouton de contraste du moniteur.
- Si vous utilisez un téléviseur, assurez-vous que le téléviseur est réglé sur la bonne chaîne. Assurez-vous que le câble PERITEL a été installé conformément aux instructions qui l'accompagnaient.

Si vous obtenez le message CHECK DISK DRIVE (VERIFIER LE LECTEUR DE DISQUETTE), suivez ces directives :

- Assurez-vous que la porte est bien fermée. Si elle ne l'est pas, poussez-la vers le bas.
- Si le problème n'est pas causé par la porte du lecteur, vous avez probablement mis la mauvaise disquette dans le lecteur ou oublié de mettre une disquette dans le lecteur. Insérez la bonne disquette.

Puis mettez l'ordinateur hors tension et revenez à "Insertion d'une disquette dans le lecteur de disquette".

Si vous obtenez le message I/O ERROR (ERREUR E/S), suivez ces directives :

- Sortez partiellement la disquette du lecteur et assurez-vous que c'est bien la disquette Une Introduction et que la découpe ovale a bien été introduite en premier dans le lecteur. Si vous avez inséré la mauvaise disquette dans le lecteur ou si vous l'avez inséré du mauvais côté, insérez la bonne disquette correctement (en insérant d'abord l'extrémité de la découpe ovale), mettez l'ordinateur hors tension, puis remettez-le sous tension.

Si le problème persiste, consultez la section de dépannage à la fin du manuel. Si vous ne pouvez trouver de solution, consultez votre revendeur.

La majorité des problèmes sont résolus de la façon suivante : retirez la disquette, remettez-la dans le lecteur et fermez doucement la porte du lecteur.

Renseignements complémentaires sur l'Apple II
Rendez-vous à l'Apple II
L'Apple II vous fera passer l'été à l'ordinateur. Cette
année-là, vous serez le maître de votre ordinateur.

Il est maintenant possible d'acquiescer à l'écran. Il
est maintenant possible d'acquiescer à l'écran. Il
est maintenant possible d'acquiescer à l'écran. Il

Cursor
permanente
les touches de la clavie
seulement de la clavie
de la clavie de la clavie
de la clavie de la clavie
de la clavie de la clavie
de la clavie de la clavie
de la clavie de la clavie



Renseignements complémentaires sur l'Apple IIc



Retirez la disquette *Une Introduction* du lecteur de disquette intégré et remettez-la dans sa pochette protectrice, mais laissez l'Apple IIc sous tension. Vous l'utiliserez de nouveau après cette courte révision.

Le curseur

Le curseur indique à quel endroit vous vous trouvez à l'écran. Il s'agit généralement d'un trait clignotant, ce peut être également un rectangle clignotant ou permanent. Voir la figure 1-11.

Figure 1-11. Les trois curseurs



Pour déplacer le curseur, utilisez les touches fléchées du clavier. L'effet des divers déplacements de curseur dépend du programme utilisé. Dans certains programmes, déplacer le curseur vers la gauche efface tous les caractères se trouvant sur le trajet du curseur. Dans d'autres programmes, le curseur ne fait que se déplacer sur les caractères sans les effacer. La meilleure façon de découvrir comment fonctionne le curseur est d'essayer les touches `DELETE`, `←`, `→`, `↑` et `↓`.

Le clavier

Comme vous l'avez découvert dans *Une Introduction*, le clavier de l'Apple IIc est un peu différent d'un clavier de machine à écrire. Premièrement, il comporte une série de touches que ne possèdent pas les machines à écrire. Ces touches sont présentées à la figure 1-12.

Mais même les touches qui ressemblent à celles d'une machine à écrire peuvent avoir des fonctions différentes. Dans certains programmes de jeu, vous pouvez utiliser certaines touches représentant des lettres pour commander les mouvements de l'un des joueurs. C'est le programmeur qui détermine quelles sont les fonctions des différentes touches. Heureusement, la plupart des programmes suivent certaines règles.

Lorsque cette touche est pressée en même temps que la touche **CONTROL**, elle provoque l'amorçage de certains programmes (vous perdez alors toutes les données en mémoire).

Cette touche vous fait normalement revenir au menu précédent ou vous permet de quitter le niveau du programme où vous vous trouvez. ESC est l'abréviation de *escape* (s'évader) et c'est en fait ce qu'elle vous permet de faire.

Cette touche utilisée seule demeure sans effet. Elle sert à modifier d'autres touches. Lorsque vous devrez taper avec une autre touche, le programme vous demandera de taper par exemple **CONTROL**-**G**. Le trait d'union reliant les deux touches signifie que vous devez appuyer simultanément sur les touches **CONTROL** et **G**.

Lorsque cette touche est enfoncée, toutes les lettres sont tapées en majuscules, et tous les caractères supérieurs des touches à deux caractères sont accessibles. Ceci vous permet notamment de taper les chiffres directement.

Cette touche sert à obtenir les lettres majuscules et le caractère supérieur des touches à deux caractères.

Appuyer une fois sur la barre d'espacement pour insérer un caractère d'espace. Oui, l'ordinateur considère l'espace comme un caractère.

Ces touches modifient les fonctions d'autres touches (Similaires à **CONTROL**).





Rien à mentionner au sujet de ces touches, si ce n'est que les dactylographes les utilisent quelquefois à la place des chiffres 1 et 0. Cela n'est pas possible avec un ordinateur.

Ces touches vous permettent de déplacer le curseur sur l'écran afin d'effectuer des corrections ou de modifier des entrées.

Presser cette touche signifie que vous avez terminé de taper une information et que vous désirez maintenant la traiter.

Certains programmes utilisent cette touche pour effacer les caractères se trouvant à gauche du curseur.

Figure 1-12. Le clavier de l'Apple IIc. Les touches spéciales sont mises en valeur

Figure 1-13. Voyants et interrupteurs



Voyants et interrupteurs

Notez la présence des voyants et des interrupteurs situés juste au-dessus du clavier. La figure 1-13 montre le voyant d'alimentation, le voyant d'utilisation du lecteur, le commutateur 80/40 colonnes, et le commutateur du clavier.

- Le voyant d'alimentation est allumé lorsque l'ordinateur est sous tension.
Veillez à mettre l'ordinateur hors tension lors du branchement de tout périphérique.
- Le voyant d'utilisation du lecteur de disquette s'allume lorsque le lecteur de disquette intégré lit ou écrit des informations sur une disquette. N'ouvrez pas le lecteur pendant que le voyant est allumé.
- Le commutateur 80/40 colonnes sert à sélectionner l'affichage sur 80 colonnes ou celui sur 40 colonnes. Vous devez régler ce commutateur avant de mettre l'ordinateur sous tension.

Les moniteurs vidéo produisent des images plus nettes (ayant une meilleure résolution), ils peuvent donc afficher 80 caractères (lettres, chiffres, etc.) sur une ligne de l'écran. La résolution de certains téléviseurs ne leur permet d'afficher que 40 caractères lisibles sur une ligne.

Lorsque ce commutateur est réglé vers le bas, il est réglé sur 40 colonnes, le réglage correspondant à un affichage sur téléviseur. Lorsqu'il est réglé vers le haut, il est réglé sur 80 colonnes, le réglage correspondant à un affichage sur moniteur. Après avoir réglé ce commutateur, vous n'aurez probablement plus besoin d'y toucher, sauf si vous utilisez alternativement un moniteur et un téléviseur.

Certains programmes nécessitent un affichage sur 80 colonnes. D'autres sont conçus de façon à n'afficher que 40 colonnes et afficheront 40 colonnes quel que soit le réglage du commutateur.

- Le commutateur du clavier vous permet d'utiliser alternativement deux dispositions de clavier:

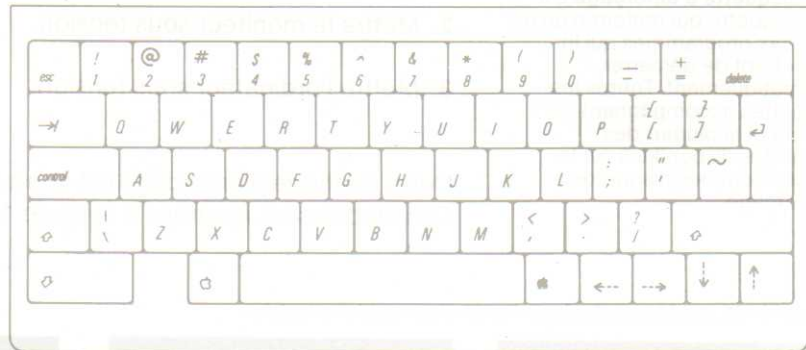
Le clavier Français et le clavier Américain.

Si le commutateur est en position enfoncée, vous obtenez le clavier Américain. Vous saurez si vous êtes en clavier Américain par exemple, si en tapant sur la lettre A, vous obtenez un Q à l'écran. Le clavier Américain est notamment utile aux personnes habituées à cette configuration. Voir la figure 1-14.

Figure 1-14. Le clavier Français standard et le clavier Américain standard



Français.



Américain.

Et maintenant ?

A ce stade, vous avez plusieurs options:

- Vous pouvez faire une pause.
- Vous pouvez passer de la théorie à la pratique en vous amusant avec les jeux et les programmes de la disquette *Amusez-vous avec Apple* (ou avec tout autre programme que vous possédez).
- Vous pouvez passer au chapitre 2 et apprendre comment utiliser des programmes prêts à l'emploi.
- Vous pouvez passer au chapitre 3 afin d'obtenir des renseignements concernant le fonctionnement interne de votre ordinateur.
- Vous pouvez passer au chapitre 4 afin d'apprendre comment écrire vos propres programmes.

Mais avant de pouvoir travailler de façon autonome, vous devez savoir trois choses: comment démarrer votre Apple IIc lorsqu'il est hors tension, comment le démarrer lorsqu'il est sous tension, et comment le mettre hors tension lorsque vous avez terminé de vous en servir pour la journée.

Démarrage

Le **démarrage** est quelquefois appelé **amorçage**. Ne vous laissez pas impressionner par le jargon informatique, ces deux termes ont exactement la même signification.

Une **disquette d'amorçage** est une disquette qui renferme un ou plusieurs programmes qui lui permettent de démarrer automatiquement. Toutes les disquettes accompagnant ce manuel et la plupart des disquettes disponibles sur le marché sont des disquettes d'amorçage.

Il y a deux façons de **démarrer** l'Apple IIc. Vous savez déjà comment démarrer l'Apple IIc lorsqu'il est hors tension:

1. Mettre une **disquette d'amorçage** dans le lecteur intégré, aussi appelé le lecteur 1.
2. Mettre le moniteur sous tension.
3. Mettre l'ordinateur sous tension.

Cette méthode d'amorçage est aussi appelée démarrage "à froid". Ces étapes sont illustrées à la figure 1-15.

Figure 1-15. Amorçage lorsque l'ordinateur est hors tension.



Important! Si vous mettez l'ordinateur hors tension et décidez de le remettre sous tension, veuillez attendre au moins 15 secondes.

Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension

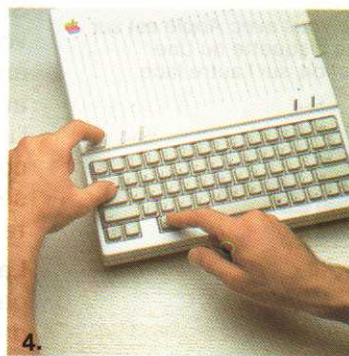
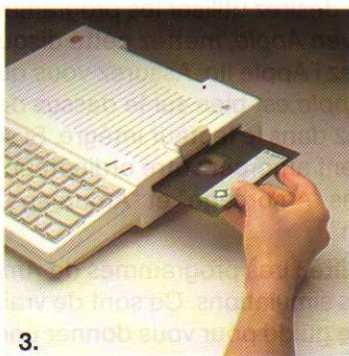
Pour amorcer l'ordinateur lorsqu'il est déjà sous tension:

1. S'assurer que le voyant d'utilisation du lecteur de disquette est éteint.
2. Retirer la dernière disquette utilisée dans le lecteur intégré (lecteur 1).
3. Insérer dans le lecteur intégré la disquette que vous désirez utiliser et fermez la porte du lecteur.
4. Maintenir enfoncées les touches **⌘** et **CONTROL**, et appuyer sur **RESET**, puis relâcher les trois touches. (Cela peut vous paraître bizarre comme manœuvre, mais de cette façon il y a moins de risque de le faire accidentellement).

Cette méthode d'amorçage (presser simultanément **⌘** - **CONTROL** - **RESET**) est aussi appelée **démarrage "à chaud"**.

Cette opération est illustrée à la figure 1-16.

Figure 1-16. Amorçage lorsque l'ordinateur est déjà sous tension



Démarrage "à froid" ou démarrage "à chaud"? Le démarrage "à chaud" a le même effet que de mettre l'ordinateur hors tension puis de le remettre sous tension. Mais **⌘**-**CONTROL**-**RESET** a l'avantage de ne pas utiliser l'interrupteur d'alimentation. Il est donc préférable d'utiliser cette méthode pour amorcer votre ordinateur lorsqu'il est déjà sous tension.

Eteindre l'ordinateur

Pour éteindre l'ordinateur:

1. S'assurer que le voyant du lecteur de disquette est éteint.
2. Mettre le moniteur hors tension.
3. Mettre l'ordinateur hors tension.

Important! Si vous éteignez l'ordinateur et décidez de le remettre sous tension, veillez à attendre au moins 15 secondes.

Remarque: L'ordinateur consomme moins d'électricité qu'une ampoule de 100 watts, vous n'avez donc pas à l'éteindre pendant une pause-café.

Démonstration – Amusez-vous avec Apple

Amusez-vous avec Apple est sur la même disquette qu'*Une Introduction*, sur l'autre face.



Si vous désirez utiliser les programmes de la disquette *Amusez-vous avec Apple*, mettez cette disquette dans le lecteur intégré et amorcez l'Apple IIc. Assurez-vous que l'étiquette *Amusez-vous avec Apple* est bien sur le dessus de la disquette lorsque vous l'insérez dans le lecteur intégré. Si vous ne vous souvenez plus comment amorcer votre ordinateur, révisez les instructions des sections "Amorçage" et "Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension".

La Réalité : Les programmes de *Amusez-vous avec Apple* ne sont pas des simulations. Ce sont de vrais programmes. Ils sont inclus dans ce guide pour vous donner une idée de la réalité. Comme de réels programmes, chaque programme de *Amusez-vous avec Apple* fonctionne un peu différemment. Lisez les instructions de chaque programme avec attention. Si vous êtes bloqué, ne paniquez pas. Vous pouvez à tout moment redémarrer la disquette en pressant **⌘-CONTROL-RESET**.

Votre écran devrait être celui illustré à la figure 1-17.

Figure 1-17. Le menu de *Amusez-vous avec Apple*:

Amusez-vous avec APPLE – Menu

1. < INTRODUCTION >
2. Apple 21
3. Finance
4. Lemonade
5. Musique
6. Space Quarks
7. Questions/Réponses
8. Quitter

Tapez un nombre, ou utilisez les flèches HAUT et BAS. Puis pressez RETURN.

Voici les programmes que vous trouverez sur la disquette *Amusez-vous avec Apple*

- **Apple 21:** Mesurez-vous à l'ordinateur dans une partie de Blackjack Apple.
- **Finance:** Calcul de prêts, amortissements et taux d'intérêts.
- **Lemonade:** Vous êtes le gérant d'une buvette.
- **Musique:** Fredonnez avec l'Apple IIc.
- **Space Quarks:** Un combat dans l'espace intergalactique.
- **Questions/Réponses:** Vous permet de mesurer votre compréhension du manuel. Voyez ce que vous savez maintenant, vous pourrez revenir plus tard et ainsi constater vos progrès.

De retour au manuel? Continuons, en espérant que vous avez apprécié la disquette de jeux.

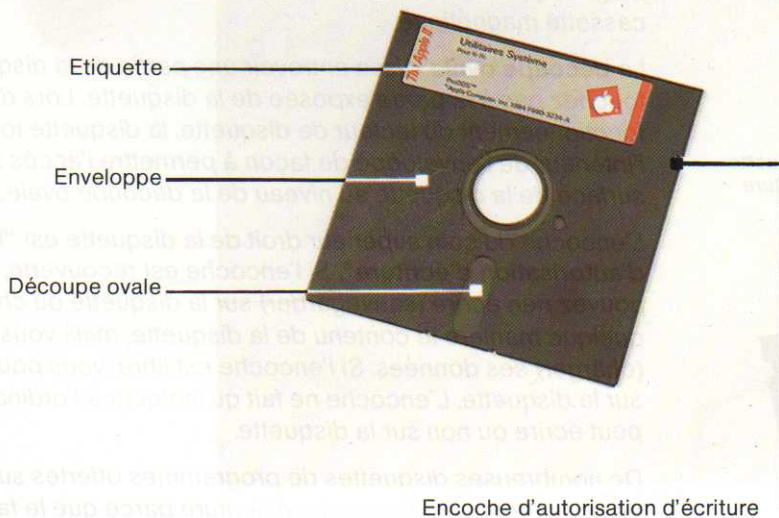




PVI : Disquettes

La Figure 1-18 illustre un disque souple 5 1/4 pouces (13 cm), c'est ce type de disquette que vous utilisez dans votre Apple IIc.

Figure 1-18. Une disquette



Vous pouvez acheter des disquettes vierges pour y stocker des données. Vous pouvez également acheter des disquettes renfermant des programmes qui permettent d'utiliser votre ordinateur dans diverses applications.

La disquette elle-même est scellée de façon permanente dans une **enveloppe** de plastique noir qui la protège de la poussière et des empreintes de doigts. La disquette est en plastique recouvert d'un oxyde métallique de façon à pouvoir y enregistrer des données magnétiquement, tout comme le son est enregistré sur une cassette magnétique.

La **découpe ovale** laisse entrevoir une partie de la disquette. Ne touchez pas à la partie exposée de la disquette. Lors du fonctionnement du lecteur de disquette, la disquette tourne à l'intérieur de l'enveloppe de façon à permettre l'accès à toute la surface de la disquette au niveau de la découpe ovale.

L'encoche du coin supérieur droit de la disquette est "**l'encoche d'autorisation d'écriture**". Si l'encoche est recouverte, vous ne pouvez rien écrire (sauvegarder) sur la disquette ou changer en quelque manière le contenu de la disquette, mais vous pouvez lire (charger) ses données. Si l'encoche est libre, vous pouvez écrire sur la disquette. L'encoche ne fait qu'indiquer à l'ordinateur s'il peut écrire ou non sur la disquette.

De nombreuses disquettes de programmes offertes sur le marché ne possèdent pas d'encoche d'écriture parce que le fabricant ne veut pas que le contenu de la disquette soit modifié. Lorsque vous désirez protéger le contenu de vos disquettes, vous n'avez qu'à couvrir l'encoche d'autorisation d'écriture avec une **étiquette de protection contre l'écriture**. Voir la Figure 1-19. (Des étiquettes de protection contre l'écriture sont fournies dans chaque boîte de disquettes vierges).

Comme vous l'avez sans doute remarqué, il est possible d'enregistrer de l'information sur les deux côtés d'une disquette, mais la disquette doit être certifiée double face.

L'étiquette des disquettes simple face doit être sur le dessus de la disquette lorsque vous les insérez dans un lecteur. Les disquettes qui ne portent pas d'étiquettes doivent être introduites en veillant à ce que les raccords de la pochette soient en dessous de la disquette.

Attention

Ne pas insérer une disquette dont l'étiquette de programme ou de protection contre l'écriture est déchirée ou abîmée, vous pourriez ne plus pouvoir la retirer.

Figure 1-19. Mise de l'étiquette de protection contre l'écriture



Etiquette de protection contre l'écriture

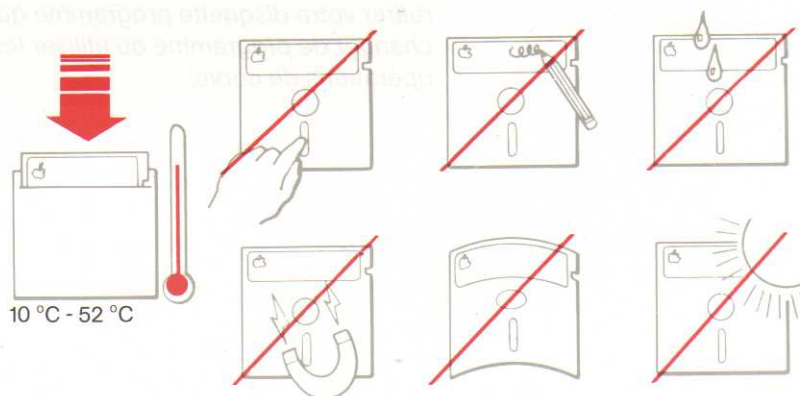
Capacité des disquettes

Chaque disquette contient environ 143.000 caractères. Que signifie ce chiffre en terme de pages de texte ou de modèles financiers? Cela dépend du programme que vous utilisez. Vous pouvez loger 50 à 75 pages d'un roman sur une disquette.

Soin à apporter aux disquettes

Il est préférable de garder vos disquettes dans leurs **pochettes**. Si vous n'avez pas de boîte de rangement spéciale, une boîte à chaussures fera l'affaire. N'exposez pas vos disquettes aux rayons directs du soleil, ou à des champs magnétiques. Ecrivez sur les étiquettes des disquettes avec des stylos feutres. Les stylos à bille et les crayons peuvent endommager les disquettes. Voir Figure 1-20.

Figure 1-20. Soin à apporter aux disquettes



Quand peut-on retirer une disquette? On pourrait répondre très simplement à cette question en disant que vous pouvez retirer une disquette dès que le voyant d'utilisation du lecteur s'éteint. Mais c'est un peu plus compliqué que cela.

Techniquement vous pouvez retirer la disquette dès la fin du bruit de fonctionnement du lecteur et dès que son voyant d'utilisation s'éteint, mais ce n'est pas une bonne habitude à prendre. Voici pourquoi. Certains programmes ne chargent dans l'ordinateur qu'un de leurs segments à la fois. Lorsque d'autres segments sont nécessaires, l'ordinateur les cherche sur la disquette. Si vous avez retiré la disquette, ces segments ne peuvent être chargés et le programme est interrompu.




Jusqu'à ce que vous discerniez bien la différence entre les programmes qui sont chargés en une seule fois et ceux qui sont chargés par segments, laissez votre disquette programme dans le lecteur intégré jusqu'à ce que vous ayez terminé votre travail ou jusqu'à ce que vous soyez prêt à vous servir d'une autre disquette. (Si vous possédez un lecteur de disquette externe, vous n'aurez à retirer votre disquette programme que lorsque vous voudrez changer de programme ou utiliser les deux lecteurs pour des opérations de copie).

Résumé du chapitre 1


Amorçage lorsque l'ordinateur est hors tension


1. Insérez une disquette d'amorçage dans le lecteur de disquette intégré (lecteur 1).
2. Mettez votre moniteur sous tension.
3. Mettez votre Apple IIc sous tension.


Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension


1. Insérez une disquette d'amorçage dans le lecteur de disquette intégré (lecteur 1).
2. Maintenez enfoncées les touches  et  tout en pressant la touche .

Touches spéciales

 Indique que vous avez terminé de lire ou de taper quelque chose et que vous désirez continuer.

 Vous permet généralement de revenir au menu précédent ou d'interrompre l'intervention en cours.


 Efface les caractères situés à gauche du curseur dans la plupart des programmes.

 Permettent de déplacer le curseur.







 Accès aux majuscules et aux caractères supérieurs des touches à double gravure.

 Modifient les affectations d'autres touches.















Commutateurs spéciaux

80/40 colonnes Spécifie un mode d'affichage de 80 ou de 40 colonnes. Doit être réglé à 40 (vers le bas) pour un téléviseur et à 80 (vers le haut) pour un moniteur.

Clavier Permet de passer du clavier Français au clavier Américain, et inversement.

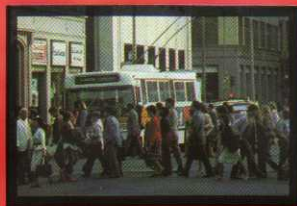
Chapitre 2

Clavier	Permet de passer du clavier Français au clavier Américain, et inversement.
	80x40 colonnes Spécifie un mode d'affichage de 80 ou de 40 colonnes. Doit être réglé à 40 (vers le bas) pour un téléviseur et à 80 (vers le haut) pour un moniteur.
Commutateurs spéciaux	
	Modifient les affectations d'autres touches
	Accès aux majuscules et aux caractères supérieurs des touches à double travée.
	
	
	
	

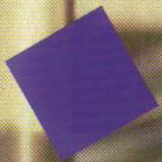
	Permettent de déplacer le curseur.
	Efface les caractères situés à gauche du curseur dans la plupart des programmes.
	Vous permet généralement de revenir au menu précédent ou d'intimider l'intervention en cours.
	Indique que vous avez terminé de lire ou de taper quelque chose et que vous désirez continuer.

Touches spéciales

1. Maintenez enfoncées les touches **ESC** et **CTRL** tout en pressant la touche **RESET**.
2. Maintenez enfoncées les touches **ESC** et **CTRL** tout en appuyant sur la touche **RESET**.
3. Maintenez enfoncées les touches **ESC** et **CTRL** tout en appuyant sur la touche **RESET**.
4. Appuyez sur la touche **RESET**.
5. Appuyez sur la touche **RESET**.
6. Appuyez sur la touche **RESET**.
7. Appuyez sur la touche **RESET**.
8. Appuyez sur la touche **RESET**.
9. Appuyez sur la touche **RESET**.
10. Appuyez sur la touche **RESET**.



Travailler avec l'Apple IIc



Jusqu'ici, vous ne vous êtes servi de l'ordinateur que pour apprendre à l'utiliser. Vous pouvez également vous en servir pour écrire des lettres, préparer des rapports, vous amuser avec des jeux, préparer votre feuille d'impôt, calculer votre solde bancaire, classer vos recettes, cataloguer votre collection de timbres, adresser vos cartes de vœux, enregistrer des résultats sportifs, et apprendre à piloter un avion.

C'est le programme que vous chargez dans l'ordinateur qui lui permet d'être à tour de rôle cockpit et machine de traitement de texte. Les programmes qui sont conçus en vue d'une application particulière sont dits **programmes d'application**. Vous pouvez les écrire vous-même (vous verrez comment au chapitre 4) ou utiliser des programmes prêts à l'emploi.

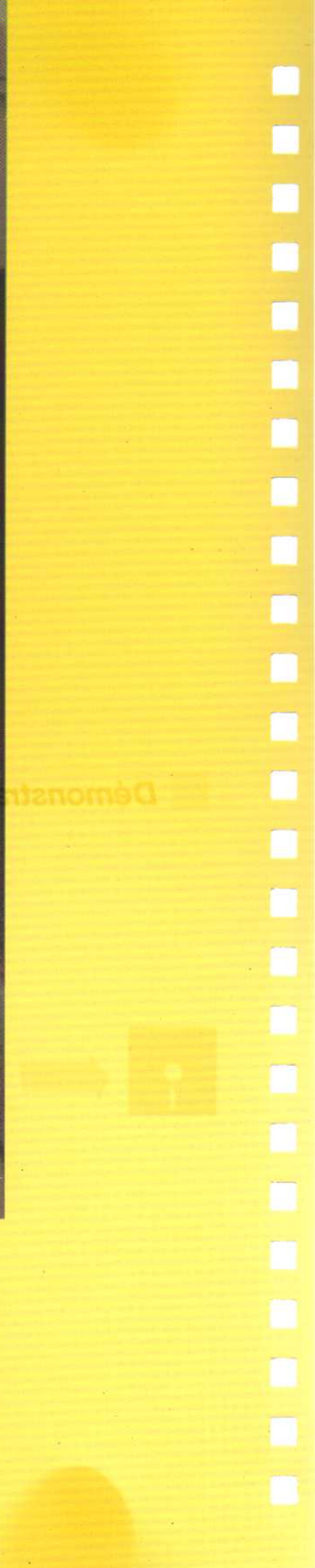
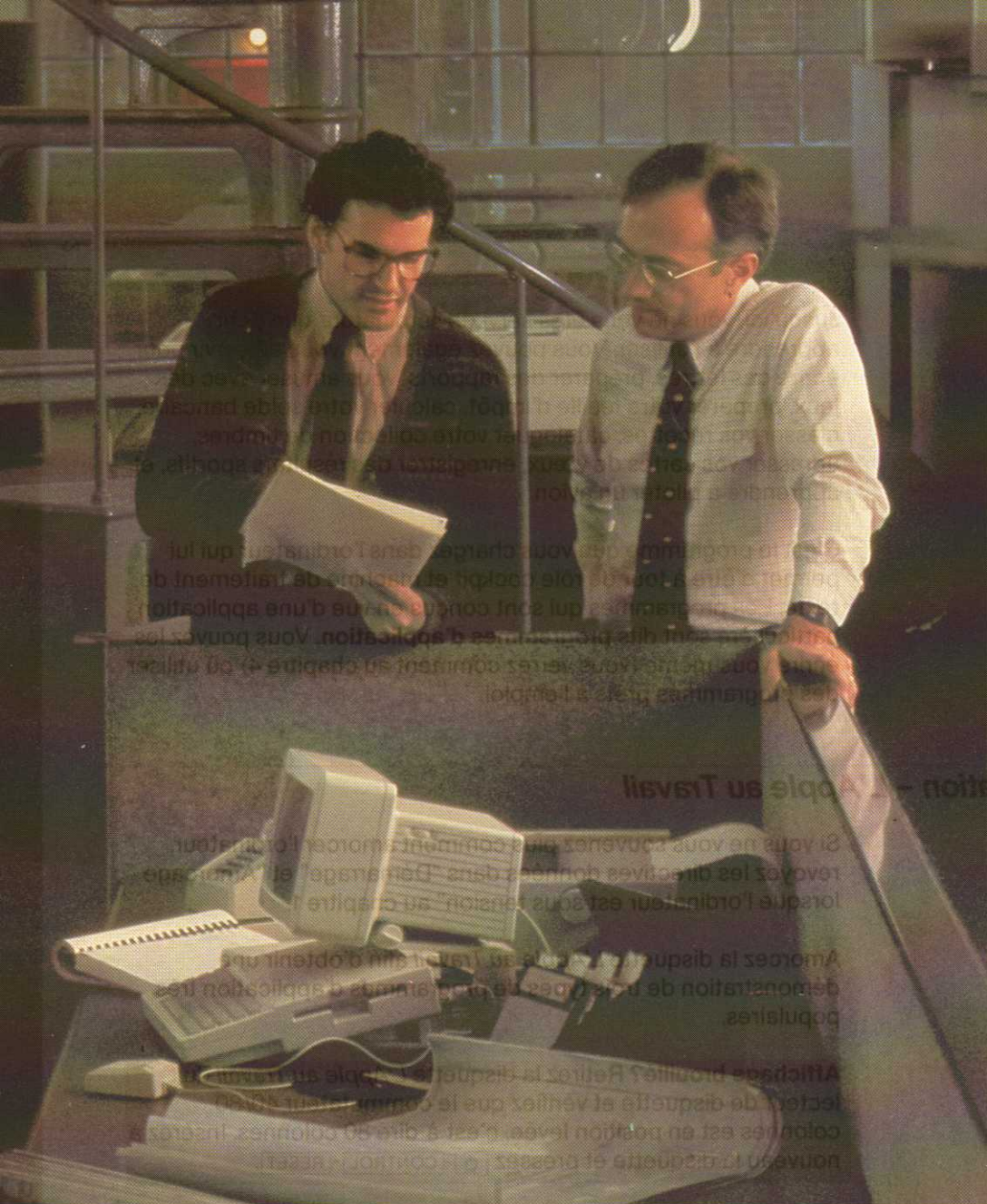
Démonstration – L'Apple au Travail

Si vous ne vous souvenez plus comment amorcer l'ordinateur, revoyez les directives données dans "Démarrage" et "Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension" au chapitre 1.

Amorcez la disquette *L'Apple au Travail* afin d'obtenir une démonstration de trois types de programmes d'application très populaires.



Affichage brouillé? Retirez la disquette *L'Apple au Travail* du lecteur de disquette et vérifiez que le commutateur 40/80 colonnes est en position levée, c'est-à-dire 80 colonnes. Insérez à nouveau la disquette et pressez **⌘** - **CONTROL** - **RESET**.

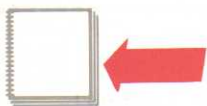


Notez que cette disquette n'est qu'une simulation, c'est-à-dire que vous ne pouvez l'utiliser pour écrire des lettres, préparer des budgets, ou gérer vos fichiers. Cette disquette n'a pour but que de vous présenter des programmes d'application afin de faciliter votre choix parmi ceux que vous offre votre revendeur.

Remarque: Ceci est une simulation du programme AppleWorks.

Lorsque vous avez terminé avec la disquette, revenez au manuel pour plus de renseignements concernant les programmes d'application.

Programmes d'application



La disquette *L'Apple au Travail* a simulé trois applications. Les programmes de traitement de texte, de feuilles de calcul électronique et de base de données ne fonctionnent pas tous de la même manière. Les programmes d'application varient énormément au niveau de leur facilité d'utilisation et des diverses fonctions offertes. Après avoir décidé quelles applications vous désirez, consultez votre revendeur Apple, il pourra vous aider à choisir les programmes qui correspondent le mieux à vos besoins. Vous devez prévoir de passer plusieurs heures à apprendre à utiliser chaque programme d'application, et plusieurs jours pour vraiment maîtriser chacun d'eux.

Programmes populaires

Voici de brèves descriptions des programmes d'application les plus populaires.

- **Traitement de texte** : Pour rédiger des documents. Un tel programme vous permet d'écrire, d'effacer, de redresser un texte, pour ainsi accélérer sa rédaction. La Figure 2-1 illustre un affichage typique de programme de traitement de texte.

Figure 2-1. Affichage d'un programme de traitement de texte

```
Fichier : vacances                Revue/Ajout/Modif.                Escape : Menu Principal
=====
Chers Hélène et Paul,

Comme le temps passe vite! Voilà plus d'un an que j'ai reçu votre lettre!
La grande nouvelle de l'année, c'est que nous avons fait l'achat d'un
ordinateur. En fait, je l'utilise pour écrire cette lettre. Vous savez quel
maladroit je suis, c'est dire s'il est facile de s'en servir.

Catherine et les enfants vont bien. Catherine écrit toujours ses articles et
moi, je n'ai plus le temps de souffler. A mes moments perdus, je dirige l'équipe
de foot et croyez-moi, les gamins se défendent!

Et chez vous, comment vont les enfants? Donnez-nous de vos nouvelles. Pourquoi ne
pas acheter aussi un ordinateur. C'est si pratique pour le courrier.
J'espère vous lire prochainement, d'ici là "Bonne année!"

                                Amitiés

                                Pierre

-----
Tapez un texte ou options      Ligne 3 Colonne 2      ⌘-? pour Aide
```

- **Base de données (ou gestion de fichier):** Ces programmes vous permettent de gérer des listes d'informations comme des noms, adresses, numéros de téléphone, dates de naissance ou inventaires. Ils facilitent l'extraction des informations, leur mise à jour, leur tri et l'établissement de correspondances entre les divers éléments d'information.

Figure 2-2. Affichage d'un programme de base de données

```

Fichier : CELEB                Revue/Ajout/Modif.                Escape : Menu Principal

Sélection : toutes les fiches

Pseudonyme          Nom réel          Signe          Né en          Profession
-----
Crawford, Joan      Le Sueur, Lucille  Bélier        1908          cinéma
Dylan, Bob         Zimmerman, Robert  Gémaux        1941          chanson
Ford, John          O'Feeney, Sean    Verseau       1895          cinéma
John, Elton         Reginald, Dwight  Bélier        1947          chanson
Montand, Yves      Livi, Ivo         Balance       1921          cinéma
Rooney, Mickey     Yule, John Jr.    Balance       1920          cinéma
Holden, William    Beedle, William Franklin  Bélier        1918          cinéma
Harlow, Jean       Carpenter, Harlean  Poisson       1911          cinéma
Douglas, Kirk      Demsky, Issur     Sagittaire    1916          cinéma
Hudson, Rock       Fitzgerald, Roy Scherer  Scorpion      1925          cinéma
Piaf, Edith        Gassion, Edith    Sagittaire    1915          chanson
-----
Tapez un texte ou options          Ligne 3 Colonne 2          ó - ? pour Aide
  
```

- **Feuille de calcul électronique (ou tableur) :** Ces programmes vous permettent de produire des rapports financiers, de préparer des budgets, des estimations de coût, et d'effectuer de nombreuses autres tâches que vous devriez normalement exécuter à l'aide d'un crayon, d'une gomme et d'une calculatrice. Après avoir entré vos informations de base, vous pouvez essayer diverses stratégies d'investissements ou de marché sans avoir à retaper l'information. La Figure 2-3 illustre un affichage typique de programme de feuille de calcul électronique.

Figure 2-3. Affichage d'une feuille de calcul électronique

```

Fichier: Budget Foot          Revue/Ajout/Modif.          Escape: Menu Principal
=====A=====B=====C=====D=====E=====F=====G=====H=====I=====J=====
1!
2!          BUDGET:CLUB FOOT LES TERRIBLES
3!
4! REVENUS
5!          Tombola, net          800,00
6!          De la municipalité pour tenues          15,00    20          300,00
7! -----
8! TOTAL REVENUS          1100,00
9!
10! DEPENSES
11!          Coca et pizzas          235,00
12!          Ballons          8,00    20          160,00
13!          Tenues          50,00    20          1000,00
14! -----
15! TOTAL DEPENSES          1395,00
16! =====
17! BESOINS EN DONS          295,00
18!
=====A=====B=====C=====D=====E=====F=====G=====H=====I=====J=====

```

- **Education:** Ces programmes permettent d'apprendre divers sujets en ayant à sa disposition un professeur très patient. Apprenez la dactylographie, l'anglais, les mathématiques, ou tout autre sujet à votre rythme.
- **Gestion domestique:** Pour enregistrer les revenus et les dépenses. Il est ainsi plus facile de composer un budget, de retracer les dépenses déductibles lors du calcul d'impôts sur le revenu etc.

- **Communications:** Pour "parler" à d'autres ordinateurs (petits et gros) via le réseau téléphonique. Avec un programme de communications comme Access II, et un modem, vous pouvez être relié à des services informatisés et ainsi obtenir les derniers cours de la bourse ou d'autres renseignements.
- **Jeux:** Pour le plaisir. Engagez un combat spatial ou recherchez un trésor dans une caverne mystérieuse.
- **Graphisme:** Pour créer des diagrammes, des graphiques, ou des dessins conçus par ordinateur.

Ce que vous pouvez faire avec votre Apple IIc

Il y a des milliers de programmes pour la famille des ordinateurs Apple II. Voici une liste qui vous laissera entrevoir comment vous pourrez vous servir de votre ordinateur. Les idées sont regroupées par applications.

Communications

- Obtenir les derniers cours boursiers.
- Lire les manchettes des journaux.
- Parcourir le répertoire de la bibliothèque informatisée la plus proche de votre domicile.
- Envoyer des messages à d'autres ordinateurs Apple.

Base de données

- Etablir un catalogue de votre propre bibliothèque (et demander une liste de livres par auteur ou par titre).
- Maintenir un inventaire de tous vos biens (pour vos assurances).
- Enregistrer vos performances de jogging.
- Choisir une recette par ingrédient (champignons), par nom (coq au vin) ou par nationalité (française).
- Etablir un catalogue de votre collection de cartes de visite.
- Composer des statistiques relatives à votre équipe de foot préférée.
- Informatiser votre carnet d'adresses (et obtenir une liste des joueurs de tennis potentiels parmi vos connaissances).

Education

- Préparer un concours d'entrée à une école.
- Apprendre à piloter un avion.
- Apprendre la musique.
- Apprendre les mathématiques.
- Apprendre la dactylographie.
- Apprendre l'anglais ou l'espagnol.

Jeux

- Suivre une piste dans un labyrinthe.
- S'enfuir d'un donjon.
- Combattre des envahisseurs de l'espace.
- Jouer au poker ou à la roulette sans perdre votre dernière chemise.
- Jouer au golf lorsqu'il pleut.
- Jouer aux échecs.

Graphisme

- Dessiner des plans architecturaux ou des diagrammes de montage électrique.
- Créer des diagrammes ou des graphiques pour des exposés commerciaux.
- Dessiner un auto-portrait (et voir la figure que vous auriez avec une moustache).

Gestion domestique

- Gérer son portefeuille boursier. Vérifier la perspicacité des conseils de son courtier.
- Préparer sa feuille d'impôt.
- Gérer son budget sans être obligé d'aller à la banque.

Programmes spécialisés

- Planifier son régime alimentaire.
- Faire ses propres prévisions pour le tiercé.
- Ecrire de la musique.
- Consulter son horoscope.
- Composer un calendrier pour le soin de ses plantes.

Feuille de calcul électronique

- Composer un modèle d'investissement avant de mettre tout son argent dans une plantation de kiwis en Auvergne.
- Evaluer les paiements entraînés par l'achat d'une nouvelle voiture, d'une caravane, ou de toute autre extravagance.
- Estimer les coûts d'une rénovation.
- Préparer le paiement des tiers provisionnels en composant un budget annuel.

Traitement de texte

- Ecrire un livre sur l'informatique (tout le monde le fait).
- Créer une lettre type (sans ennuyer sa secrétaire) puis la personnaliser pour chaque destinataire.
- Ecrire une thèse.
- Ecrire un curriculum vitae et le personnaliser en fonction des emplois offerts.
- Ecrire une nouvelle (et changer le nom du héros sans avoir à tout retaper).

Et maintenant?

L'Apple au Travail vous donne des exemples de création et de révision de budgets, de listes et de lettres. Au chapitre 3, vous découvrirez comment l'ordinateur traite vos budgets, vos listes et vos lettres pendant que vous travaillez et comment vous pouvez sauvegarder votre travail sur disquettes.

Résumé du chapitre 2

Les programmes d'application sont conçus dans le but d'effectuer des tâches particulières, comme composer un budget, effectuer une planification financière, ou encore cataloguer une collection de papillons.

Applications populaires

Traitement de texte	Pour créer des lettres, des rapports et des livres.
Base de données	Pour gérer des listes (d'adresses, d'inventaire, de collection...)
Feuille de calcul	Pour la planification financière.
Education	Pour apprendre et s'ouvrir de nouveaux horizons.
Graphisme	Pour tracer des diagrammes, des graphiques et des dessins.
Communications	Pour communiquer avec d'autres ordinateurs ou avec des services informatisés par l'intermédiaire du réseau téléphonique.
Jeux	Pour s'amuser.
Gestion domestique	Pour la gestion d'un budget ou d'un portefeuille boursier, ou pour la planification des échéances fiscales.

Chapitre 3



Résumé du chapitre 2

Les programmes de gestion de la bibliothèque ont pour but d'effectuer des tâches telles que la gestion du budget, l'acquisition, la planification financière, ou encore de gérer une collection de papillons.

Applications populaires

Traitement de texte	Pour créer des lettres, des rapports et des livres
Base de données	Pour gérer des listes (d'adresses, d'inventaire, de collection...)
Feuille de calcul	Pour la planification financière
Éducation	Pour apprendre et s'ouvrir de nouveaux horizons
Graphisme	Pour tracer des diagrammes, des graphiques et des dessins
Communications	Pour communiquer avec d'autres ordinateurs ou avec des services Internet par l'intermédiaire du réseau téléphonique

Jeux	Pour s'amuser
Gestion domestique	Pour la gestion d'un budget ou d'un portefeuille boursier, ou pour la planification des échéances fiscales

Résumé du Chapitre 2





Fonctionnement in



Fonctionnement interne

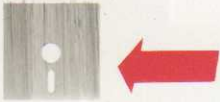


Vous savez maintenant un peu mieux utiliser votre ordinateur. Mais comment l'ordinateur fonctionne-t-il? Que se passe-t-il lorsque vous insérez une disquette dans le lecteur intégré et mettez l'ordinateur sous tension?

Démonstration – Voyage au Centre de l'Apple IIc

Voyage au Centre de l'Apple IIc se trouve sur la face opposée de : *A la découverte d'Apple Logo*. Veillez à ce que l'étiquette *Voyage au Centre de l'Apple IIc* soit bien vers le haut lorsque vous insérez la disquette dans le lecteur intégré.

Comprendre le fonctionnement de votre ordinateur le rendra plus familier et vous permettra de devenir plus efficace avec la machine. Amorcez la disquette *Voyage au Centre de l'Apple IIc* pour mieux comprendre les diverses interventions de votre ordinateur.



Vous savez maintenant un peu mieux utiliser votre ordinateur. Mais comment l'ordinateur fonctionne-t-il ? Que se passe-t-il lorsque vous insérez une disquette dans le lecteur intégré et mettez l'ordinateur sous tension ?

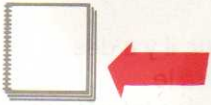
Démonstration - Voyage au Centre de l'Apple IIc



Comprenez le fonctionnement de votre ordinateur le rendra plus intelligent et vous permettra de devenir plus efficace avec la machine. Amorcez la disquette Voyage au Centre de l'Apple IIc pour mieux comprendre les diverses interventions de votre ordinateur.

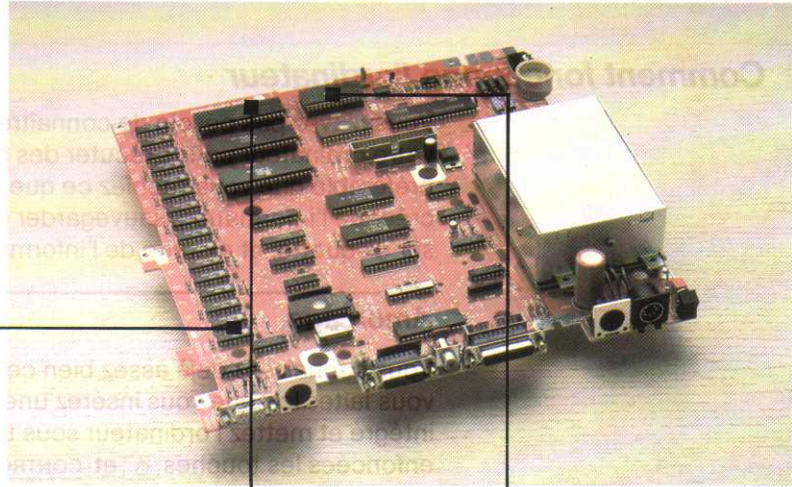
Voyage au Centre de l'Apple IIc se trouve sur la face opposée de la disquette. Appuyez sur le bouton de la disquette pour faire apparaître le logo. Voyage au Centre de l'Apple IIc est prêt à être utilisé. Appuyez sur le bouton de la disquette dans le lecteur intégré.

Présentation des composants



Vous savez maintenant ce qui se passe sous le capot de l'ordinateur. Examinons de plus près ses divers composants (Figure 3-1). Si vous n'êtes pas intéressé par les composants internes de l'Apple IIc, passez à la section "Comment fonctionne l'ordinateur".

Figure 3-1. Carte logique principale

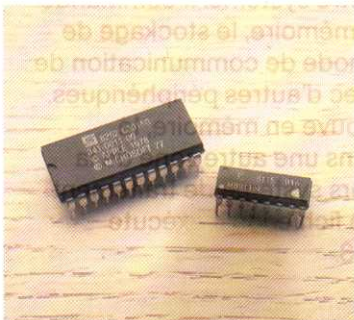


MEV: Abréviation de mémoire vive (**Random-Access Memory** ou RAM). C'est là où sont stockés les programmes et les données – ce type d'information varie selon les applications et les utilisateurs. Tout ce qui est stocké ici l'est de façon temporaire. Lorsque vous mettez l'ordinateur hors tension, toute l'information stockée en MEV est effacée.

Microprocesseur (ou processeur) : le cerveau de l'ordinateur. Le microprocesseur exécute les instructions du programme.

MEM: Abréviation de mémoire morte (**Read-Only Memory** ou ROM). Le contenu de cette mémoire est stocké de façon permanente et ne peut être modifié par l'utilisateur! La MEM renferme, entre autres, l'information requise par l'ordinateur pour démarrer. Les programmes en MEM composent ce qu'on appelle la microprogrammation.

Figure 3-2. Une vue de "puces"



MEV, MEM et microprocesseur sont des **circuits intégrés** : des réseaux de circuits sophistiqués qui conduisent des impulsions électriques. Les circuits sont gravés sur des tranches de silicium, qui sont placées dans des boîtiers de plastique noir qui ressemblent à des mille-pattes mécaniques. Voir Figure 3-2.

Les pattes de la puce sont les broches qui connectent la mémoire de l'ordinateur (MEV et MEM) à son cerveau (le microprocesseur) via des parcours électriques.

Une **interface** sert en fait d'intermédiaire entre divers composants d'un système informatique.

Un **périphérique** est un accessoire complémentaire qui étend les possibilités de l'unité centrale.

En plus de la MEV, de la MEM et du microprocesseur, il y a des circuits intégrés qui gèrent les communications entre le microprocesseur et les **périphériques**. L'Apple IIc a des **interfaces** intégrées destinées à recevoir un deuxième lecteur de disquette, une imprimante ou un traceur, une souris, un joystick, ou des manettes de jeu.

Comment fonctionne l'ordinateur

Vous n'avez pas besoin de connaître à fond le fonctionnement de votre ordinateur pour exécuter des programmes. Mais il est préférable que vous sachiez ce que signifie amorcer l'ordinateur, créer de l'information, sauvegarder de l'information dans un fichier sur disquette, et extraire de l'information.

Amorçage

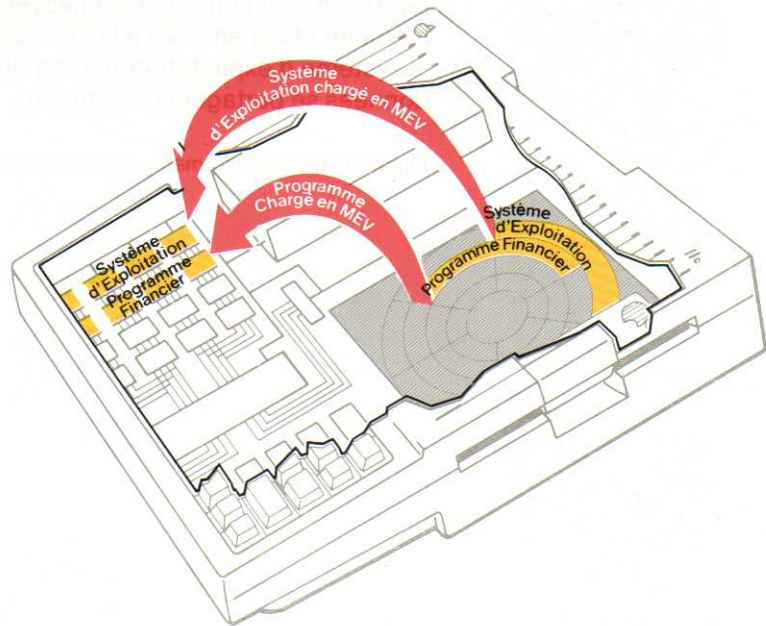
Vous connaissez déjà assez bien cette opération. C'est ce que vous faites lorsque vous insérez une disquette dans le lecteur intégré et mettez l'ordinateur sous tension. (Ou en maintenant enfoncées les touches **⌘** et **CONTROL** tout en pressant la touche **RESET**). Cette méthode d'amorçage effectuée lorsque l'ordinateur est déjà sous tension est également appelée **amorçage à chaud**).

Chaque fois que vous démarrez votre ordinateur, un programme intégré recherche un certain type de disquette dans le lecteur intégré, le lecteur 1. Il recherche une disquette renfermant un **système d'exploitation**. Lorsqu'il trouve cette disquette, le système d'exploitation est chargé en **mémoire**.

Mémoire est un terme qui désigne ici la MEV, le bloc mémoire situé à l'intérieur de votre ordinateur qui stocke les programmes et les données pendant que vous travaillez. La capacité de la mémoire est exprimée en **K**, abréviation de **kilo-octet**. (Un kilo-octet équivaut à 1024 octets). Un **octet** contient un caractère. L'Apple IIc a 128K de MEV, ce qui est plus que suffisant pour la plupart des programmes de gestion et de divertissement.

Le système d'exploitation est en quelque sorte l'agent de circulation et la bonne à tout faire de votre système. Il commande le chargement de votre programme en mémoire, le stockage de l'information sur disquette, il définit le mode de communication de l'ordinateur avec une imprimante ou avec d'autres périphériques. Dès que le système d'exploitation se trouve en mémoire, le programme d'application est chargé dans une autre zone de la mémoire et votre ordinateur devient alors système de traitement de texte, de comptabilité, de gestion de fichier ou il exécute simplement un jeu vidéo. Voir Figure 3-3.

Figure 3-3. Amorçage: Dès que le système d'exploitation est en mémoire, il charge le programme d'application.

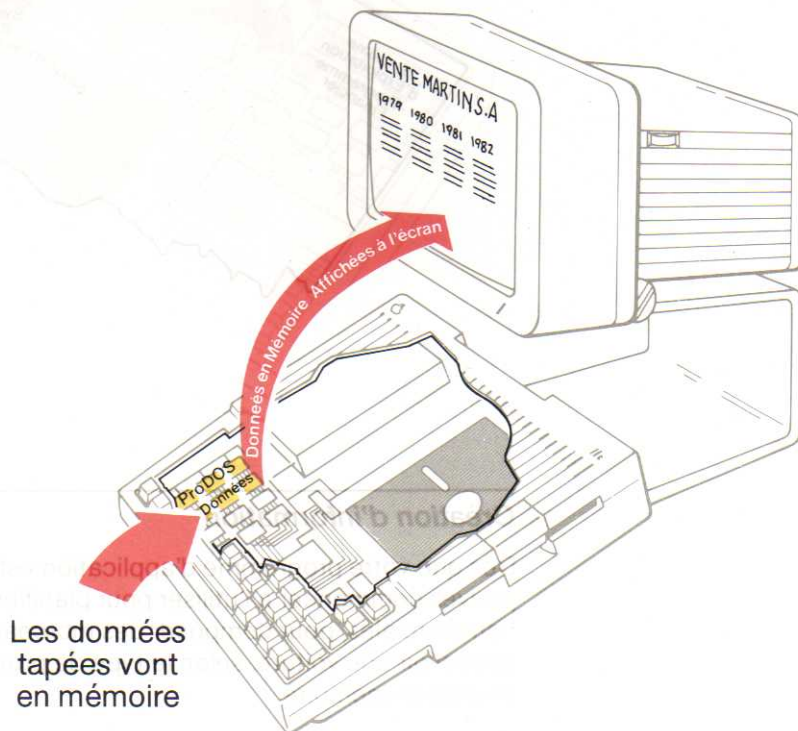


Création d'information

Dès que votre programme d'application est en mémoire, vous pouvez commencer à l'utiliser pour planifier des stratégies commerciales, pour composer des morceaux de musique, pour concevoir une voiture, selon le type de programme que vous avez chargé en mémoire.

Les nombres, les mots, et toute information brute que vous chargez en mémoire se nomment des **données**. Lorsque vous tapez l'information, elle est envoyée vers une autre zone de la mémoire et est affichée à l'écran. La Figure 3-4 illustre comment le système d'exploitation, le programme d'application et vos données se partagent la mémoire.

Figure 3-4. Votre information est elle aussi, placée en mémoire



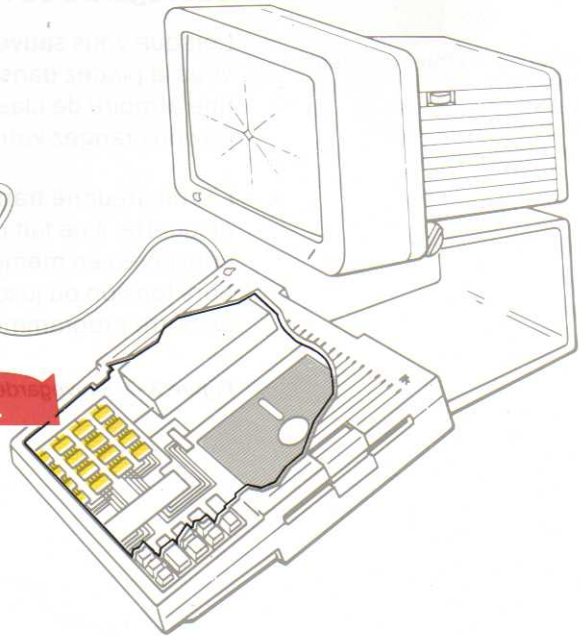
Les données tapées vont en mémoire

Il est important que vous compreniez que ce que vous voyez à l'écran n'est que stocké temporairement en mémoire. Ce n'est pas comme une machine à écrire où ce que vous tapez apparaît sur une page et est donc permanent.

Si vous mettez l'ordinateur hors tension, passez à un autre programme ou débranchez accidentellement le cordon d'alimentation de l'ordinateur, vos données seront perdues. Voir la Figure 3-5. C'est pourquoi il est important de sauvegarder une copie de votre travail sur disquette. Il est préférable de sauvegarder votre travail toutes les dix minutes ou après toute saisie importante.

Figure 3-5. La mémoire est temporaire

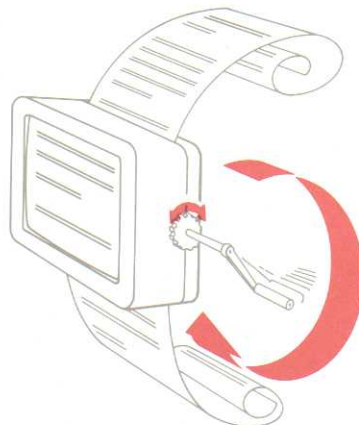
Débranchez...



et
les données
disparaissent!

Défilement: La capacité de stockage de la mémoire est beaucoup plus grande que la capacité d'affichage de l'écran. Vous pouvez utiliser les touches fléchées dans la plupart des programmes pour visualiser d'autres données en mémoire. Placez simplement le curseur contre l'un des bords de l'écran à l'aide de l'une des touches fléchées. Pressez la touche fléchée de nouveau et une autre ligne ou une autre colonne apparaît. Vous provoquez ainsi le **défilement** de l'affichage. Voir la Figure 3-6.

Figure 3-6. Défilement



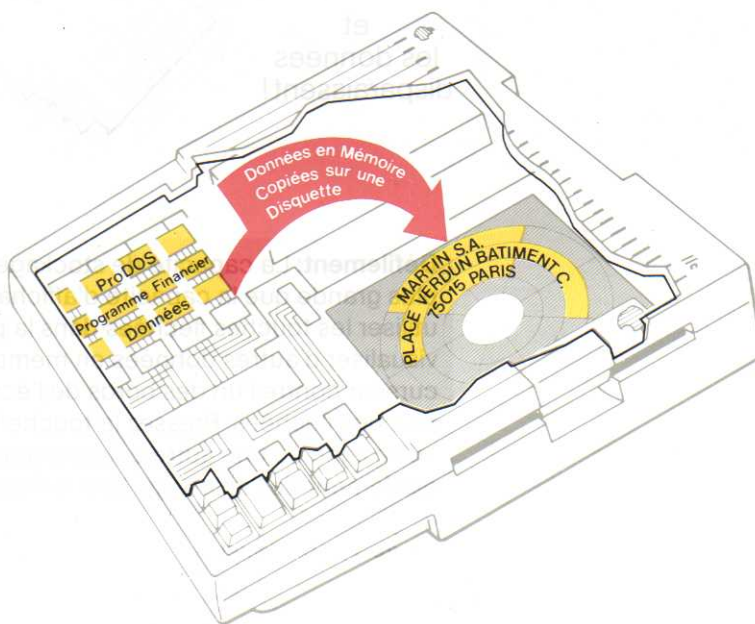
Un **fichier** est un regroupement d'informations. Ce peut être un poème, une déclaration de profits et pertes, une liste téléphonique, etc.

Sauvegarde de l'information sur une disquette

Lorsque vous sauvegardez de l'information sur une disquette, vous la placez dans un **fichier**. Imaginez que votre disquette est une armoire de classement et que chaque fichier est une chemise où vous rangez votre information.

L'ordinateur ne transfère pas les données en mémoire sur la disquette, il ne fait qu'envoyer une copie. Votre information est conservée en mémoire jusqu'à ce que vous mettiez l'ordinateur hors tension ou jusqu'à ce que vous commenciez à travailler avec un autre programme. Voir la Figure 3-7.

Figure 3-7. Sauvegarde d'information dans un fichier sur une disquette



L'information est stockée sur une disquette de façon beaucoup plus permanente que dans la mémoire de l'ordinateur. Mais même sur disquette, votre information est encore vulnérable. C'est pourquoi il est préférable de conserver au moins deux copies de toutes vos disquettes de données. Vous constituez ainsi une copie de **sauvegarde**. La plupart des programmes d'application vous indiquent comment faire des copies de sauvegarde.

Formatage de disquettes: Avant de pouvoir utiliser une disquette vierge, vous devez la formater. Formater une disquette signifie diviser la surface magnétique de la disquette en sections (nommées **secteurs**) où l'information peut être stockée. Les disquettes ne sont pas formatées d'origine parce que chaque type d'ordinateur utilise un format de disquette différent. (Vous ne devez formater une disquette qu'une seule fois. Si vous formatez la disquette une deuxième fois, toutes les données sur cette disquette sont effacées). Vous trouverez tous les renseignements concernant le formatage de disquettes dans le manuel : Utilitaires Système.

Noms de fichiers

Lorsque vous sauvegardez un fichier sur disquette, vous donnez un nom à ce fichier. Vous pouvez choisir les noms de vos fichiers, mais vous devez respecter certaines règles:

- Longueur maximum 15 caractères.
- Chiffres, lettres, points permis (aucune autre ponctuation).
- Les noms doivent commencer par une lettre.
- Aucun espace n'est permis.

Certains programmes ont des règles légèrement différentes, mais si vous suivez celles-ci, vous n'aurez aucun problème.

Extraction d'information sur une disquette

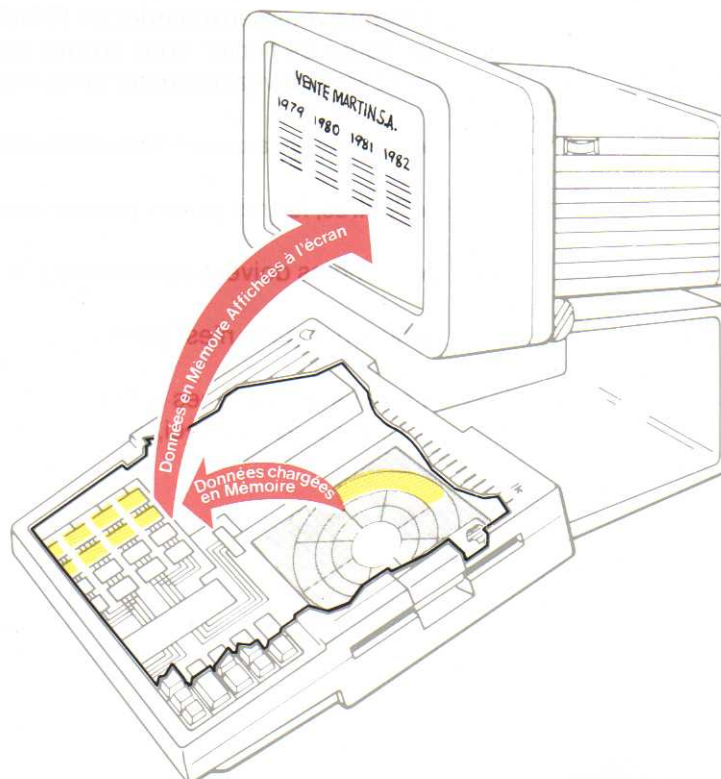
Pour extraire des informations stockées sur disquette, vous devez amorcer l'ordinateur avec le programme que vous avez utilisé pour créer les données, vous devez donner le nom du fichier désiré; une copie du fichier est alors chargée dans la mémoire de l'ordinateur. (De nouveau, les instructions servant à charger les informations en mémoire à partir d'une disquette varient d'un programme à l'autre). Voir la Figure 3-8.

Dès que l'information est chargée en mémoire, vous pouvez l'imprimer (si une imprimante est connectée à votre ordinateur), ou la modifier et sauvegarder la nouvelle version sur votre **disquette de données**.

Puisque vous ne chargez en mémoire que la copie des données stockées sur disquette, vous pouvez modifier ces données en toute liberté. Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de ces modifications, votre copie d'origine est toujours intacte sur la disquette.

Une **disquette de données** est une disquette servant à stocker l'information.

Figure 3-8. Chargement d'un fichier en mémoire

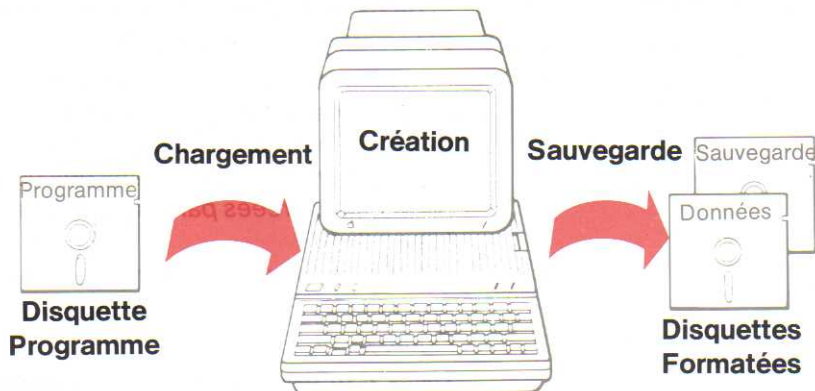


Dès que vous avez terminé de travailler sur un fichier, vous pouvez le sauvegarder avec le même nom qu'il portait initialement, ou encore lui en donner un autre. Si vous sauvegardez l'information modifiée sous le même nom que le fichier d'origine, vous écrasez (et perdez) les données initiales. Si vous sauvegardez l'information modifiée sous un nouveau nom, la version d'origine et la version modifiée sont toutes deux stockées sur la disquette. Chaque fichier d'une disquette doit avoir un nom qui lui est propre.

Processus global

La Figure 3-9 illustre le processus d'utilisation d'un programme d'application: l'amorçage, la création d'information ou de données, la sauvegarde de l'information dans un fichier sur disquette, et la création d'une copie de sauvegarde.

Figure 3-9. Utilisation d'un programme d'application



Les programmes et les données ne doivent pas être mélangés: il est possible de placer données et programmes sur une même disquette, mais ce n'est pas très indiqué. Premièrement, les programmes d'application peuvent occuper beaucoup d'espace sur la disquette, et même si vous réussissez à loger une ou deux lettres sur votre disquette de traitement de texte, vous ne devriez pas prendre cette habitude.

Deuxièmement, il y a de nombreuses disquettes d'amorçage où vous ne pouvez pas sauvegarder de données. Elles sont **protégées contre l'écriture**, ce qui signifie que vous ne pouvez pas écrire sur ces disquettes ou en modifier le contenu. Enfin, les disquettes d'amorçage sont coûteuses. Les programmes d'application peuvent coûter des milliers de francs. Il est préférable de ne pas risquer de les effacer ou d'en écraser les données accidentellement.

Vous n'avez généralement pas à vous soucier du système d'exploitation. Ses interventions sont transparentes à l'utilisateur. Les seules interventions du système d'exploitation que vous devez solliciter sont le formatage de disquettes et la sauvegarde de données sur disquette.

Trois systèmes d'exploitation sont offerts pour l'Apple IIc (**ProDOS**, **DOS 3.3** et **Pascal**), chacun de ces systèmes d'exploitation sauvegarde des données d'une manière différente.

Si votre programme de traitement de texte utilise le système d'exploitation ProDOS, vous devez sauvegarder vos données sur des disquettes formatées par ProDOS. Si votre programme de base de données utilise le système d'exploitation Pascal, vous devez sauvegarder vos données sur des disquettes formatées par Pascal. Vous ne pouvez placer vos données de traitement de texte et de base de données sur la même disquette que si les deux programmes utilisent le même système d'exploitation.

La plupart des utilisateurs n'utilisent guère plus de deux programmes pour la majeure partie de leurs travaux, il n'est donc pas difficile de gérer efficacement les disquettes de données. Une solution serait de ranger dans des boîtes distinctes les disquettes de données créées par les différents programmes. Voir Figure 3-10.

Une autre solution serait d'écrire sur l'étiquette de la disquette de données le nom du programme ou du système d'exploitation. Voir Figure 3-11.

ProDOS © est l'abréviation de **Professional Disk Operating System** (Système professionnel d'exploitation de disques)

DOS 3.3 est l'abréviation de **Disk Operating System** (Système d'Exploitation de Disques-SED).

Pascal est la combinaison d'un système d'exploitation et d'un langage informatique.

Figure 3-10. Boîtes de disquettes distinctes pour les différents programmes



Figure 3-11. Disquettes de données dont les étiquettes indiquent le système d'exploitation



DOS antérieurs: L'Apple IIc ne fonctionne pas avec les systèmes d'exploitation DOS 3.2 ou tout autre système d'exploitation conçu pour les toutes premières versions d'Apple II. Mais vous pouvez mettre à jour vos fichiers programmes et données créés avec ces systèmes d'exploitation à l'aide d'un programme sur la disquette des Utilitaires Système de l'Apple IIc.

Les principaux composants de l'ordinateur

Microprocesseur	Responsable du traitement des instructions des programmes
MEV	Abréviation de Mémoire Vive (Random Access Memory ou RAM). Les programmes et les données y sont stockés temporairement. Tout le contenu de la MEV est perdu lorsque l'ordinateur est mis hors tension.
MEM	Abréviation de Mémoire Morte (Read-Only Memory ou ROM). Mémoire permanente. Renferme les programmes nécessaires pour démarrer l'ordinateur.

Quatre étapes pour utiliser un ordinateur:

1. Amorçage. Mettez une disquette dans le lecteur 1 (le lecteur intégré), et mettez l'ordinateur sous tension.
2. Création de l'information. A l'aide du clavier, créez des lettres, des budgets, des tableaux.
3. Sauvegarde de l'information. Donnez un nom à l'information que vous avez créée et sauvegardez-la dans un fichier sur disquette.
4. Extraction de l'information. Chargez en mémoire l'information contenue dans un fichier, à ce moment vous pouvez modifier le contenu du fichier ou imprimer son contenu sur imprimante.

Chapitre 4

MEM	Abréviation de Mémoire Morte (Read-Only Memory ou ROM) . Mémoire permanente. Reçoit les programmes nécessaires pour démarrer l'ordinateur.
MEV	Abréviation de Mémoire Vive (Random Access Memory ou RAM). Les programmes et les données y sont stockés temporairement. Tout le contenu de la MEV est perdu lorsque l'ordinateur est mis hors tension.
Microprocesseur	Responsable du traitement des instructions des programmes.
Les différents composants de l'ordinateur	

Quatre étapes pour utiliser un ordinateur :

1. **Amorçage** : Mettez une disquette dans le lecteur 1 (le lecteur intégré), et mettez l'ordinateur sous tension.
2. **Création de l'information** : A l'aide du clavier, créez des lettres, des budgets, des tableaux.
3. **Sauvegarde de l'information** : Donnez un nom à l'information que vous avez créée et sauvegardez-la dans un fichier sur disquette.
4. **Extraction de l'information** : Chargez en mémoire l'information contenue dans un fichier, à ce moment vous pouvez modifier le contenu du fichier ou imprimer son contenu sur imprimante.



Programmation



Pour écrire un programme informatique vous devez analyser une tâche à accomplir, la fractionner en opérations simples pouvant être exécutées par l'ordinateur, et exprimer ces opérations dans des termes pouvant être compris par l'ordinateur.

Il existe un programme pour presque toutes les applications imaginables, vous n'avez donc pas à apprendre à programmer. Mais de nombreuses personnes apprennent la programmation pour le plaisir et pour le défi que cela représente.

Pourquoi programmer?

Il y a de nombreuses raisons d'apprendre à programmer:

- C'est un bon exercice logique.
- Cela vous permet d'écrire des programmes qui correspondent exactement à vos besoins.
- Cela vous permet de commander le fonctionnement de votre ordinateur.
- Cela vous donne un bon sujet de conversation avec vos enfants qui apprennent à programmer à l'école.
- C'est un hobby merveilleux.
- C'est mieux que de perdre son temps devant un téléviseur.
- Cela vous permettra peut-être d'écrire un programme très populaire et de vivre de vos droits d'auteurs.
- Cela vous permet de mieux comprendre les programmes que vous achetez.

Mais n'apprenez pas à programmer parce que vous croyez que cela est obligatoire.

Pourquoi ne pas programmer ?

Il y a aussi de nombreuses raisons de *ne pas* apprendre à programmer:

- Vous pouvez utiliser l'ordinateur très efficacement sans rien savoir de la programmation, tout comme vous pouvez très bien conduire une voiture sans savoir comment le moteur fonctionne.
- Ecrire un programme peut être très long et vous avez peut-être d'autres façons d'occuper votre temps.

Apprendre à programmer

Si vous désirez découvrir ce qu'est la programmation, c'est exactement ce que nous vous proposons dans les paragraphes qui suivent. Il y a deux disquettes dans le manuel qui ont pour but de vous faire sentir ce qu'est la programmation : *A la découverte d'Apple Logo* et *Une Introduction au BASIC*.

Ne soyez pas timide: Le travail sur ces disquettes ne sera pas perdu même si vous n'êtes pas intéressé par la programmation. Même si vous décidez de laisser à d'autres les joies de la programmation, les techniques d'analyse et de synthèse que vous apprendrez vous seront utiles que vous décidiez ou non de programmer.

Tout comme il existe différents langages humains, il y a différents langages informatiques. Logo et BASIC sont deux langages de programmation qui s'adressent particulièrement aux programmeurs débutants.

Logo

Logo devient rapidement une norme scolaire parce qu'il est facile et agréable à apprendre (il se concentre surtout sur des fonctions graphiques), et parce qu'il est quand même assez puissant pour écrire des programmes sérieux. En plus de donner à l'utilisateur de bonnes techniques de programmation, Logo encourage la communication, puisque les enfants et les parents ont chacun leur propre solution à proposer pour un problème de programmation donné.

Démonstration – A la Découverte d'Apple Logo

A la Découverte d'Apple Logo se trouve sur la face opposée de *Voyage au centre de l'Apple IIc*. Veillez à ce que l'étiquette *A la Découverte d'Apple Logo* soit bien sur le dessus de la disquette lorsque vous l'insérez dans le lecteur intégré.

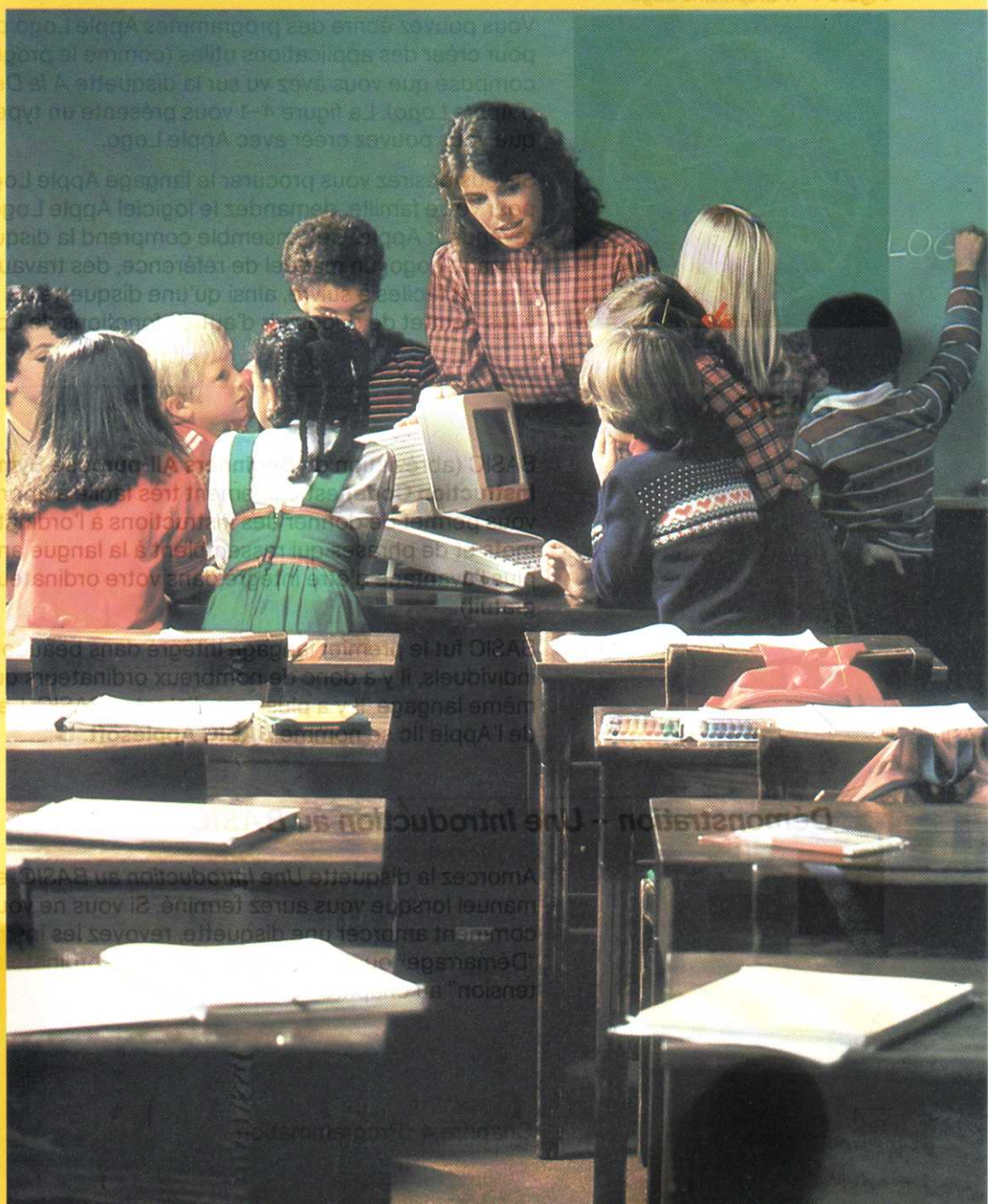
Amorcez la disquette *A la Découverte d'Apple Logo*. Marquez la page du manuel avant de passer à la disquette afin de pouvoir poursuivre lorsque vous aurez terminé.

Si vous ne vous souvenez plus comment démarrer, revoyez les instructions de "Démarrage" et "Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension" au chapitre 1.





Figure 4-1. Graphisme Logo



La disquette A la Découverte d'Apple Logo vous enseigne des notions fondamentales de programmation. Vous y apprendrez comment combiner des étapes simples afin de composer des procédures de plus en plus complexes. Vous y apprendrez également pourquoi Logo est un langage si apprécié par les enfants qui désirent apprendre à utiliser des ordinateurs avec leurs parents.

Vous pouvez écrire des programmes Apple Logo pour le plaisir ou pour créer des applications utiles (comme le programme d'intérêt connu que vous avez vu sur la disquette A la Découverte). Vous pouvez créer avec Apple Logo des programmes qui vous procurent le langage Apple Logo pour vous ou pour vos familles. Demandez le logiciel Apple Logo à votre Apple Store. Il semble comprendre la disquette du langage de programmation de référence, des travaux pratiques et des programmes de référence, ainsi qu'une disquette de formation qui vous aide à apprendre à utiliser Apple Logo.

Apple Logo est un langage de programmation qui vous aide à apprendre à utiliser des ordinateurs. Il est écrit en langage de programmation de référence, des travaux pratiques et des programmes de référence, ainsi qu'une disquette de formation qui vous aide à apprendre à utiliser Apple Logo.

Apple Logo est un langage de programmation qui vous aide à apprendre à utiliser des ordinateurs. Il est écrit en langage de programmation de référence, des travaux pratiques et des programmes de référence, ainsi qu'une disquette de formation qui vous aide à apprendre à utiliser Apple Logo.

Apple Logo est un langage de programmation qui vous aide à apprendre à utiliser des ordinateurs. Il est écrit en langage de programmation de référence, des travaux pratiques et des programmes de référence, ainsi qu'une disquette de formation qui vous aide à apprendre à utiliser Apple Logo.

Encore quelques mots sur Logo

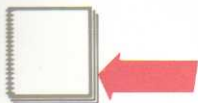
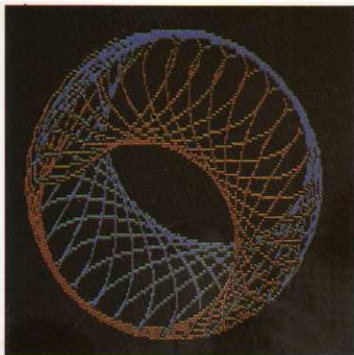


Figure 4-1. Graphisme Logo



La disquette *A la Découverte d'Apple Logo* vous enseigne des notions importantes de programmation. Vous y apprenez comment combiner des étapes simples afin de composer des procédures de plus en plus complexes. Vous pouvez comprendre pourquoi Logo est un langage si apprécié par les parents qui désirent apprendre à utiliser des ordinateurs avec leurs enfants.

Vous pouvez écrire des programmes Apple Logo pour le plaisir ou pour créer des applications utiles (comme le programme d'intérêt composé que vous avez vu sur la disquette *A la Découverte d'Apple Logo*). La figure 4-1 vous présente un type de graphisme que vous pouvez créer avec Apple Logo.

Si vous désirez vous procurer le langage Apple Logo pour vous ou pour votre famille, demandez le logiciel Apple Logo à votre revendeur Apple. Cet ensemble comprend la disquette du langage Logo, un manuel de référence, des travaux pratiques clairs et faciles à suivre, ainsi qu'une disquette de formation qui vous permet de découvrir d'autres fonctions de Logo.

BASIC

BASIC (abréviation de **B**eginners **A**ll-purpose **S**ymbolic **I**nstruction **C**ode) est également très facile à apprendre. BASIC vous permet de donner des instructions à l'ordinateur à l'aide de mots et de phrases qui ressemblent à la langue anglaise. Il a en plus l'avantage d'être intégré dans votre ordinateur (il est donc gratuit).

BASIC fut le premier langage intégré dans beaucoup d'ordinateurs individuels, il y a donc de nombreux ordinateurs qui parlent le même langage. Il y a plusieurs dialectes BASIC. Le dialecte BASIC de l'Apple IIc se nomme **BASIC Applesoft**.

Démonstration – Une Introduction au BASIC



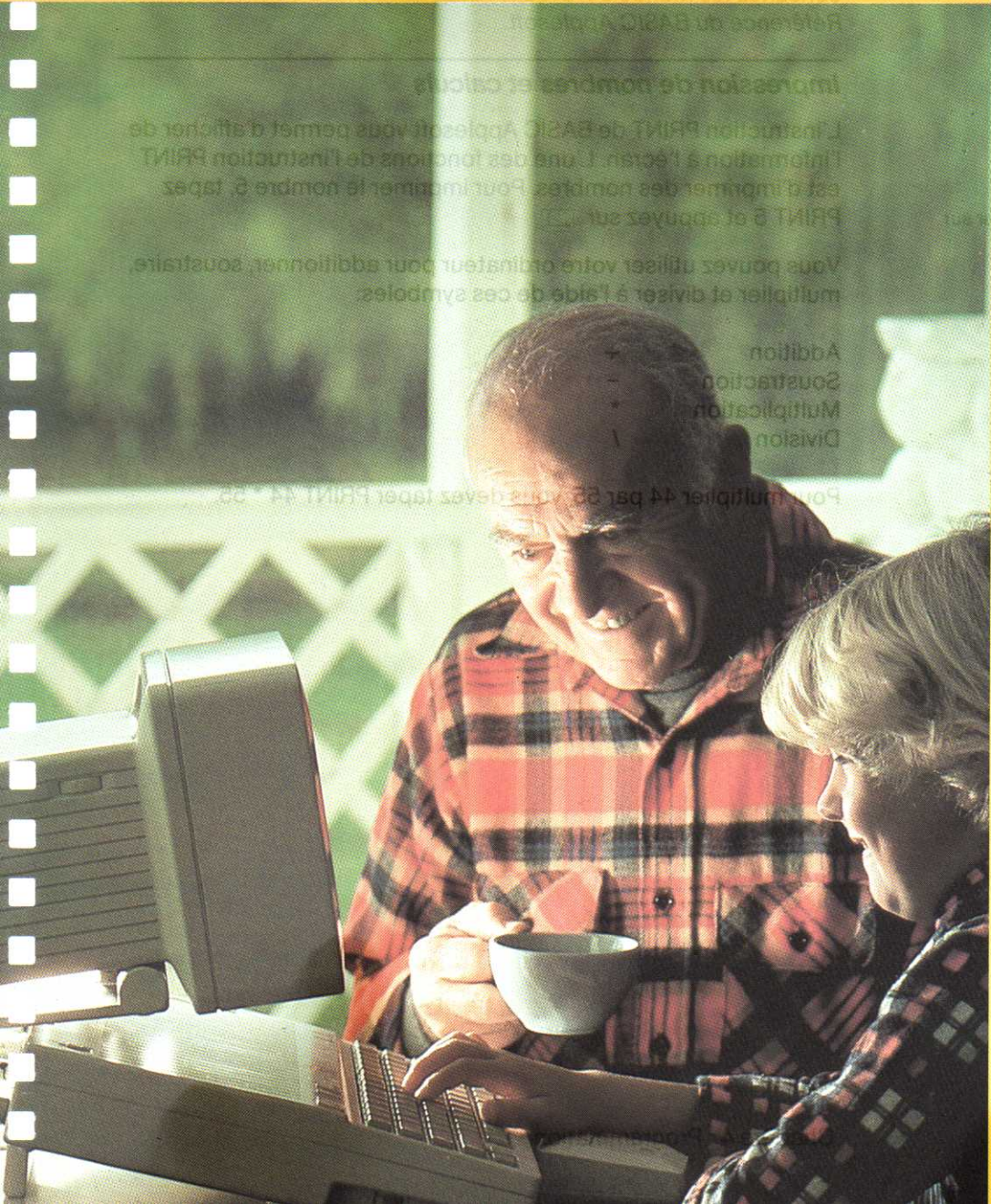
Amorcez la disquette *Une Introduction au BASIC*, et revenez au manuel lorsque vous aurez terminé. Si vous ne vous souvenez plus comment amorcer une disquette, revoyez les instructions de "Démarrage" ou de "Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension" au chapitre 1.

Une introduction au BASIC vous a présentée de nombreux cas
notions de programmation. Cette section résout le problème de la
disquette et vous donne des enseignements complémentaires
relatifs au BASIC Applesoft. Rappelons cependant que nous ne
traitons le BASIC Applesoft que très sommairement dans ce
manuel. Pour une description exhaustive du BASIC Applesoft,
consultez les manuels Travaux Pratiques, Applesoft et Manuel de

Impression de nombres et calculs
L'instruction PRINT de BASIC Applesoft vous permet d'afficher de
l'information à l'écran. Une des fonctions de l'instruction PRINT
est d'imprimer des nombres. Pour imprimer le nombre 5, tapez
PRINT 5 et appuyez sur la touche d'entrée.
Vous pouvez utiliser votre ordinateur pour additionner, soustraire,
multiplier et diviser à l'aide de ces symboles :

- +
-
- *
- /

Pour multiplier 44 par 55, vous devez taper PRINT 44 * 55




N'oubliez pas d'appuyer sur la touche d'entrée.
Instruction Applesoft.


Découverte du BASIC



Une Introduction au BASIC vous a présenté de nombreuses notions de programmation. Cette section résume le contenu de la disquette et vous donne des renseignements complémentaires relatifs au BASIC Applesoft. Rappelons cependant que nous ne traitons le BASIC Applesoft que très sommairement dans ce manuel. Pour une description exhaustive du BASIC Applesoft, consultez les manuels *Travaux Pratiques Applesoft* et *Manuel de Référence du BASIC Applesoft*.

Impression de nombres et calculs

L'instruction PRINT de BASIC Applesoft vous permet d'afficher de l'information à l'écran. L'une des fonctions de l'instruction PRINT est d'imprimer des nombres. Pour imprimer le nombre 5, tapez PRINT 5 et appuyez sur .

N'oubliez pas d'appuyer sur  après chaque instruction Applesoft.

Vous pouvez utiliser votre ordinateur pour additionner, soustraire, multiplier et diviser à l'aide de ces symboles:

Addition	+
Soustraction	-
Multiplication	*
Division	/

Pour multiplier 44 par 55, vous devez taper PRINT 44 * 55.

Pratique

Votre ordinateur peut effectuer des calculs qui impliquent plus d'une opération. Voici dans quel ordre Applesoft effectue de telles opérations:

Voici l'ordre de **préséance**

Parenthèses (internes d'abord)	()
Multiplication et division	* /
Addition et soustraction	+ -

Les opérations de même type (deux additions) ou de même priorité (par exemple addition et soustraction) sont effectuées de gauche à droite.

Examinez ces opérations.

$$9 + 4 * 3 = 21$$

L'ordinateur fait la multiplication avant l'addition.

$$(9 + 4) * 3 = 39$$

L'ordinateur effectue d'abord l'opération entre parenthèses.

$$4 - 16 / 4 = 0$$



L'ordinateur effectue la division avant la soustraction.

$$(2 + 3) + (4 * 3) + 6 / (1 + 1) / 3 = 18$$

L'ordinateur effectue d'abord les opérations entre parenthèses. Puis en suivant l'ordre de préséance, l'ordinateur effectue les opérations de même type de gauche à droite. La division est faite avant l'addition.

Pour éviter toute confusion, placez l'opération que vous voulez effectuer en premier entre parenthèses.

L'ordinateur utilisé comme calculatrice : Vous pouvez utiliser votre ordinateur comme une calculatrice lorsque vous êtes en BASIC Applesoft. Il y a plusieurs façons d'appeler BASIC Applesoft. Mais si vous ne désirez utiliser votre ordinateur que pour effectuer quelques calculs, il est plus rapide de démarrer votre ordinateur sans insérer de disquette dans le lecteur intégré. Retirez la disquette du lecteur intégré et appuyez simultanément sur les touches **CONTROL** et **RESET**. (Ceci appelle le BASIC Applesoft sans charger le système d'exploitation ProDOS. Dès lors, vous êtes en mesure d'écrire des programmes et d'effectuer des calculs, mais vous ne serez pas capable de les sauvegarder sur disquette).

Rappelons que vous pouvez utiliser les touches  et  pour corriger des erreurs.

Affichage des mots

Lorsque vous désirez afficher un mot sur l'écran, placez les mots à afficher entre guillemets dans une instruction PRINT. Pour afficher les mots *ESSAI D'IMPRESSION*, vous n'avez qu'à taper

```
PRINT "ESSAI D'IMPRESSION"
```

Pour imprimer l'équation $3 + 4$, tapez

```
PRINT "3 + 4"
```

Si vous désirez connaître la somme de $3 + 4$, tapez

```
PRINT 3 + 4
```

sans les guillemets.


Pratique

Pour accélérer la frappe: En BASIC Applesoft vous pouvez utiliser un point d'interrogation (?) au lieu du mot PRINT. Par exemple si vous tapez PRINT $4 + 4$ ou ? $4 + 4$, l'Apple affichera 8.

Instructions de mise en page: Si vous utilisez un point-virgule entre deux parties d'une instruction PRINT, aucun espace n'est inséré entre ces deux parties à l'impression. Par exemple, si vous tapez PRINT "2 + 3 =" ; 2 + 3, l'ordinateur affiche $2 + 3 = 5$.

Notez que le point-virgule est placé à l'extérieur des guillemets.

Écriture de programmes

Un programme informatique est un ensemble d'instructions qui commandent le fonctionnement de l'ordinateur. Vous pouvez écrire des programmes BASIC Applesoft dont l'exécution est différée ou immédiate. Lors d'une **exécution immédiate**, chaque instruction est exécutée dès que vous appuyez sur .

En **exécution différée**, chaque instruction que vous tapez est placée dans la mémoire de l'ordinateur et y est stockée jusqu'à ce que vous tapiez **RUN** pour exécuter le programme. Pour écrire une instruction en mode différé, celle-ci doit débiter par un numéro de ligne.

10 PRINT "BONJOUR" est un exemple d'instruction en mode différé.

Chaque programme doit se terminer par une instruction **END**. L'instruction **END** annonce à l'ordinateur que le programme est terminé.

Pour revoir les lignes que vous avez tapées, tapez **LIST**.

Voici de façon sommaire comment ajouter, effacer, insérer et corriger des lignes dans votre programme:

- Pour ajouter une ligne à un programme, tapez un nouveau numéro de ligne, suivi de l'instruction, et appuyez sur
- Pour effacer une ligne d'un programme, tapez le numéro de la ligne que vous désirez effacer, et appuyez sur
- Pour insérer une ligne dans un programme, tapez un numéro de ligne compris entre deux numéros de lignes existantes, suivi de l'instruction, et appuyez sur
- Pour corriger une ligne de programme, tapez le numéro de ligne et retapez l'instruction à modifier.

Pratique

Ajouter des lignes vierges: Pour ajouter des lignes vierges à la sortie d'un programme, tapez simplement un numéro de ligne suivi de l'instruction **PRINT** et appuyez sur .

Si vous tapez ce programme:

```
10 PRINT "BONJOUR"  
20 PRINT  
30 PRINT "COMMENT ALLEZ-VOUS?"  
40 END
```

Ceci sera affiché

BONJOUR

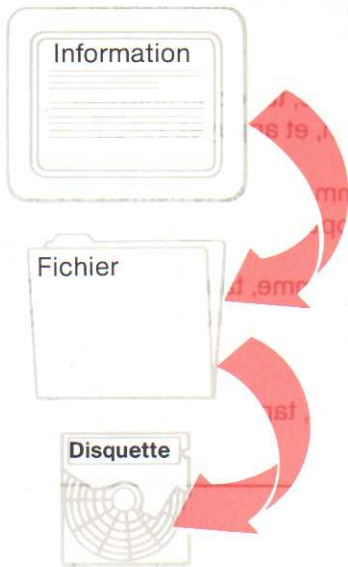
COMMENT ALLEZ-VOUS?

Charger et sauvegarder des programmes

Chaque fois que vous écrivez un programme, il est stocké dans la mémoire de l'ordinateur. Lorsque vous mettez l'ordinateur hors tension, le programme disparaît. Pour stocker un programme de façon permanente, vous devez le stocker dans un **fichier** sur disquette. (Voir figure 4-2).

Un **fichier** est un ensemble d'informations que vous stockez sur disquette.

Figure 4-2. Fichiers sur une disquette



L'Information est stockée dans un fichier sur disquette.

Pour stocker un programme, vous devez lui donner un nom de fichier. Chaque nom de fichier doit suivre les règles de ProDOS, le système d'exploitation utilisé par BASIC Applesoft. Selon ces règles, chaque nom de fichier doit :

- commencer par une lettre
- ne pas compter plus de 15 caractères

Un nom de fichier ne doit pas :

- contenir d'espaces
- renfermer de caractères autre que des lettres, des chiffres ou des points.

Pour sauvegarder un programme sur une disquette, tapez `SAVE` puis le nom du programme (par exemple `SAVE PUZZLE`). Pour sauvegarder un programme sur l'unité de disquette externe, tapez `SAVE` puis le nom du programme, suivi d'une virgule, puis enfin les caractères `D2` (par exemple `SAVE PUZZLE , D2`).


Pour exécuter un programme qui est stocké sur disquette, vous devez d'abord charger le programme dans la mémoire de l'ordinateur. Pour ce faire, tapez `LOAD` puis le nom du programme (par exemple `LOAD PUZZLE`). Pour charger un programme à partir d'une disquette qui se trouve dans le lecteur de disquette externe, tapez `LOAD`, le nom du programme, une virgule, puis enfin les caractères `D2` (par exemple, `LOAD PUZZLE , D2`). Puis tapez `RUN` pour exécuter le programme.

Pour effacer le contenu de la mémoire, tapez `NEW`. Il est préférable de taper `NEW` avant de commencer à taper un nouveau programme afin de supprimer toute ligne de programme pouvant encore se trouver en mémoire.

Commandes ProDOS : Vous avez probablement remarqué que les commandes qui concernent les disquettes ou les lecteurs de disquette (comme `CAT`, `LOAD` ou `SAVE`) ne sont jamais précédées de numéros de ligne. C'est parce que chacune de ces commandes est une commande ProDOS, qui est exécutée dès que vous la tapez.

Pratique

Un conseil : Jusqu'à maintenant vous avez utilisé la commande LOAD pour charger un programme dans la mémoire de l'ordinateur et la commande RUN pour l'exécuter. Vous pouvez aussi simplement taper RUN suivi du nom du programme qui est stocké sur disquette. Cette simple commande charge le programme en mémoire et l'exécute.

La commande HOME : Si vous désirez effacer tout ce qui est affiché à l'écran, tapez HOME et appuyez sur . La commande HOME efface l'écran mais non la mémoire.

Variables et instruction INPUT

Une variable est le nom d'un emplacement à l'intérieur de votre ordinateur où sont stockées des données de façon temporaire.

Il y a deux types de variables:

- les variables numériques (pour stocker des nombres)
- les variables de chaînes (pour stocker des groupes de caractères, comme des noms).

Chaque variable doit avoir un nom. Voici les règles concernant les noms de variables d'Applesoft:

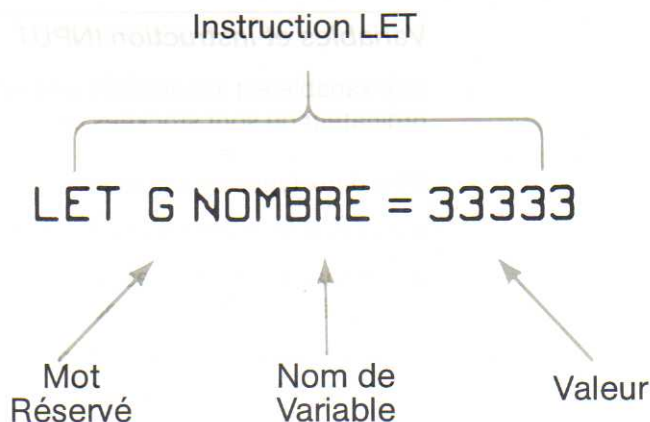
- Chaque nom de variable doit commencer par une lettre.
- Un nom de variable de chaîne doit se terminer par un signe dollar (\$).
- Applesoft n'utilise que les deux premiers caractères d'un nom de variable pour différencier les diverses variables. Ainsi, pour Applesoft, TEST1 et TEST2 désignent la même variable. Mais il est préférable d'utiliser des mots entiers pour nommer des variables puisqu'il est plus facile de se rappeler de leur signification. Vous devez cependant veiller à ce que les deux premières lettres soient propres à chaque variable.
- Un **mot réservé** Applesoft ne peut être utilisé comme nom de variable ou ne peut faire partie d'un nom de variable. Si, par exemple, vous essayez d'utiliser une variable nommée DECOR, vous obtiendrez un message d'erreur SYNTAX ERROR parce que le mot réservé OR est inclus dans le nom de variable. Voir la liste des mots réservés de BASIC Applesoft donnée à l'annexe E.

Un **mot réservé** de BASIC Applesoft est un mot comme PRINT ou RUN que l'ordinateur interprète à sa manière. L'annexe E liste tous les mots réservés.

L'instruction LET

L'instruction LET vous permet d'affecter une valeur à une variable à l'intérieur d'un programme. `LET GNOMBRE = 33333` crée une variable nommée GNOMBRE et affecte le nombre 33333 à cette variable. Le mot *LET* dans une instruction LET est facultatif. Ainsi, pour Applesoft, `LET GNOMBRE = 33333` et `GNOMBRE = 33333` signifient la même chose. La figure 4-3 illustre comment se présente l'instruction LET.

Figure 4-3. Instruction LET



L'instruction INPUT

L'instruction INPUT vous permet d'affecter une valeur à une variable à partir du clavier. Une instruction INPUT est généralement précédée d'une instruction PRINT qui pose une question. Chaque fois que l'ordinateur rencontre une instruction INPUT, il

- affiche un point d'interrogation à l'écran
- crée une variable avec le nom spécifié dans l'instruction INPUT
- affecte le nombre ou le mot tapé à la variable

C'est à vous de jouer

Cette section vous présente deux exemples accompagnés d'explications complètes relatives à leur fonctionnement. Si vous désirez essayer ces programmes, amorcez la disquette *Une Introduction au BASIC*. Lorsque le menu est affiché, sélectionnez l'option Quitter. Vous verrez immédiatement apparaître le symbole § de sollicitation du BASIC Applesoft. Si le symbole § apparaît à l'écran, cela signifie que vous êtes dans la configuration du clavier standard américain (Qwerty). Passez en clavier français en appuyant sur l'inverseur de clavier situé à droite de la touche RESET et du commutateur 40/80 colonnes. Le symbole § apparaît alors, ceci indique que vous êtes en clavier français (Azerty) et que pouvez commencer à écrire votre programme.

Vous devez charger le système d'exploitation: Vous devez amorcer *Une Introduction au BASIC* avant de pouvoir commencer à écrire votre programme parce que même si Applesoft est intégré dans votre ordinateur, ProDOS lui ne l'est pas. (Vous pourriez écrire votre programme, mais vous ne pourriez pas le sauvegarder si vous n'amorciez pas la disquette *Une Introduction au BASIC*). En amorçant *Une Introduction au BASIC*, vous chargez le système d'exploitation en mémoire. Revoyez le chapitre 3 si vous ne vous souvenez plus bien de ce qu'est un système d'exploitation.

Conversion de miles en kilomètres

Voici un programme Applesoft qui convertit les miles en kilomètres.

Programme	Explication
10 PRINT "CE PROGRAMME CONVERTIT"	Décrit la fonction du programme
20 PRINT "DES MILES EN KILOMETRES"	
30 PRINT "COMBIEN DE MILES"	Message de sollicitation d'entrée
40 PRINT "AVEZ-VOUS FAIT";	d'information. Le point-virgule demande à l'ordinateur de poursuivre l'impression sur la même ligne et non de passer à la ligne suivante.
50 INPUT MILE	Affiche ?. Tout nombre tapé est stocké dans la variable MILE. En raison du point-virgule de la ligne 40, le point d'interrogation est affiché sur la même ligne que la question.
60 LET KILO = MILE/.62137	Crée une variable nommée KILO, qui est égale à MILE (le nombre entré) divisé par .62137.
70 PRINT "VOUS AVEZ FAIT" ; KILO;	Imprime ce qui se trouve entre les premiers guillemets, puis la valeur de KILO, et enfin ce qui est entre les guillemets à la ligne 80.
80 PRINT "KILOMETRES."	
90 END	Indique la fin du programme.

Après avoir tapé le programme, vous pouvez l'essayer en tapant

RUN

Voici ce que vous verrez apparaître

```
CE PROGRAMME CONVERTIT  
DES MILES EN KILOMETRES .  
COMBIEN DE MILES  
AVEZ-VOUS FAIT?3  
VOUS AVEZ FAIT 4.82804127 KILOMETRES .
```

Espacement? Si l'espacement n'est pas tout à fait correct, vous avez probablement oublié de taper un espace dans l'une des instructions PRINT. Pour retaper une ligne, tapez le numéro de la ligne que vous désirez corriger, puis tapez la nouvelle instruction.

Vous pouvez sauvegarder ce programme sur la disquette *Une Introduction au BASIC* en tapant SAVE suivi d'un nom, comme KILO. Lorsque vous désirez charger le programme, vous n'avez qu'à taper LOAD KILO.

Ecrivez votre propre programme de conversion: Vous pouvez utiliser les instructions PRINT et INPUT (et ce programme comme guide) pour écrire des programmes servant à convertir toute unité de mesure. Essayez des températures Celsius et Fahrenheit ou des pouces et des centimètres.

Phrases loufoques

Ce programme utilise des instructions INPUT pour créer une phrase loufoque. Chaque fois que vous exécutez ce programme, la phrase créée par le programme sera différente (sauf si vous tapez les mêmes réponses).

N'oubliez pas d'effacer la mémoire: Avant d'essayer un autre programme, n'oubliez pas d'effacer la mémoire en tapant NEW.

Programme	Explication
10 PRINT "COULEUR";	Demande la couleur. Le point-virgule indique de continuer l'affichage sur la même ligne.
20 INPUT C1\$	Affiche ? Le mot tapé est stocké dans la variable C2\$.
30 PRINT "UNE AUTRE COULEUR";	Imprime une autre demande de couleur.
40 INPUT C2\$	Affiche ? Le mot tapé est stocké dans la variable C2\$.
50 PRINT "UN NOM";	Demande l'entrée d'un nom
60 INPUT N1\$	Affiche ? Le nom tapé est stocké dans la variable N1\$.
70 PRINT "UN AUTRE NOM";	Demande l'entrée d'un autre nom.
80 INPUT N2\$	Affiche ? Le nom tapé est stocké dans la variable N2\$.
90 PRINT	Affiche une ligne vierge.
100 PRINT "LE ROBOT "; C1\$	Imprime ce qui est placé entre
110 PRINT "AUX YEUX "; C2\$	guillemets en insérant les couleurs
120 PRINT "FRAPPA"; N1\$; "PENDANT QUE"	et les noms que vous avez affectés
130 PRINT N2\$; "CHERCHAIT DE L'AIDE."	aux variables.
140 END	Indique la fin du programme.

Lorsque vous tapez RUN, vous aurez par exemple l'affichage suivant :

```
COULEUR? VERT
UNE AUTRE COULEUR? BLEU
NOM? HECTOR
UN AUTRE NOM? VICTOR

LE ROBOT VERT
AUX YEUX BLEU
FRAPPA HECTOR PENDANT QUE
VICTOR CHERCHAIT DE L'AIDE.
```

Vous pouvez utiliser ce programme pour créer un nombre infini de phrases différentes. En fait vous pourriez écrire un programme qui invente une véritable histoire!

Important! Lorsque vous choisissez des noms de variables, veillez à ne pas choisir un mot réservé du BASIC Applesoft. Le mot réservé ne doit pas non plus se retrouver à l'intérieur d'un nom de variable. Par exemple, une variable ne peut être nommée LETTRE parce que le mot *LET* fait partie du nom.

Les mots réservés sont énumérés à l'annexe E de ce manuel.

Et n'oubliez pas la règle des deux caractères : BASIC Applesoft ne reconnaît que les deux premiers caractères d'un nom de variable. Si dans le programme "Phrase loufoque" nous avons utilisé des variables nommées NOM1\$ et NOM2\$, Applesoft n'aurait créé qu'une seule variable.

Impression de vos programmes

Si une imprimante Apple est connectée à votre ordinateur, vous pouvez imprimer une copie de votre programme à l'aide de la commande LIST.

1. Mettez votre imprimante sous tension

2. Tapez

PR£1

pour diriger toute sortie vers votre imprimante

3. Tapez

LIST

4. Si vous utilisez 40 colonnes, tapez

PR£0

pour rediriger la sortie de nouveau vers l'écran.

Si vous utilisez 80 colonnes, tapez

PR£3

au lieu de PR£0 pour rediriger la sortie vers l'écran.

PR quoi? PR£1 signifie "afficher sur le périphérique connecté sur le connecteur 1". Les autres modèles d'Apple II ont des **connecteurs d'extension** (ports) où vous pouvez connecter les périphériques. Les imprimantes sont généralement connectées dans le connecteur 1. Afin de maintenir une compatibilité avec les autres modèles d'Apple II, l'Apple IIc utilise les mêmes conventions, même s'il n'a pas de connecteur d'extension.

Vous ne faites que commencer à programmer

Vous en savez maintenant assez pour écrire des programmes BASIC simples. Pour aller plus loin, vous devez acquérir plus de théorie de programmation, comme par exemple comment analyser un problème en unités logiques avant de commencer à écrire votre programme. De nombreux cours de programmation en BASIC sont offerts et il existe des centaines de livres sur ce sujet. Essayer de trouver un livre qui se concentre sur l'importance d'une approche structurée en programmation.

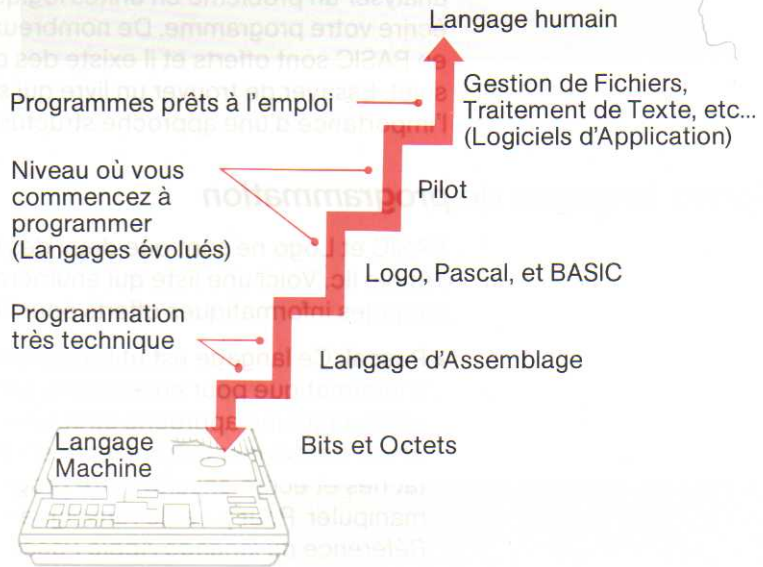
Autres langages de programmation

BASIC et Logo ne sont que deux des langages disponibles pour l'Apple IIc. Voici une liste qui énumère brièvement les quelques langages informatiques offerts pour l'Apple IIc.

- **Pascal:** Ce langage est utilisé au lycée dans les cours d'informatique pour enseigner la programmation parce qu'il encourage une approche structurée de la programmation. Vous devez fractionner un problème en de multiples tâches et sous-tâches et écrire ensuite votre programme en modules faciles à manipuler. Pour plus de renseignements, voyez le *Manuel de Référence du langage Apple Pascal* et le *Manuel de référence du système d'exploitation Apple Pascal*. (*Apple Pascal Language Reference Manual* et *Apple Pascal Operating System Reference Manual*).
- **SuperPILOT :** Ce langage est conçu de façon à permettre aux enseignants de créer des cours sur ordinateur sans avoir à connaître à fond la programmation. Pour plus de renseignements, consultez le *Manuel de Référence du langage SuperPILOT*. (*SuperPILOT Language Reference Manual*).
- **Langage d'assemblage du 6502:** Ce langage est tout près du langage des impulsions électriques qui constituent la langue maternelle de l'Apple IIc. Il est beaucoup plus difficile à apprendre que des langages comme Logo et BASIC, mais permet d'écrire des programmes beaucoup plus rapides (il n'a pas à être interprété) et il vous permet de mieux commander votre ordinateur. Pour plus de renseignements, voir le *Manuel de l'éditeur et de l'assembleur du 6502*, le *manuel de Programmation Synertek* et le *Manuel du Hardware Synertek* (*6502 Editor/Assembler Manual*, *Synertek Programming Manual* et *Synertek Hardware Manual*).

La figure 4-4 illustre les relations existant entre les divers programmes, vous et la machine.

Figure 4-4. Hiérarchie des langages.

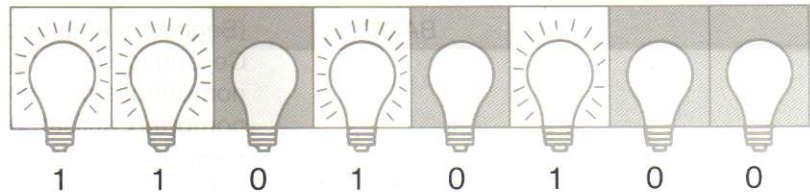


PVI : Bits et octets

Le cerveau de l'ordinateur est composé d'interrupteurs, comme des interrupteurs domestiques, aussi toutes ses opérations doivent être exprimées à l'aide de deux états: ouvert ou fermé. Un circuit fermé est représenté par un 1, un circuit ouvert par un 0. Chaque caractère traité par l'ordinateur est représenté par une chaîne de huit chiffres binaires, 1 ou 0. Chacun de ces 1 ou de ces 0 est appelé un **bit**. Une chaîne de huit bits est un **octet**. Voir la figure 4-5.

Figure 4-5. Huit bits dans un octet

Octet



Les premiers ordinateurs occupaient des salles entières parce que chaque bit devait être stocké dans une lampe séparée.

Il est très difficile de s'exprimer dans ce langage de 0 et de 1, aussi des programmeurs ont écrit des programmes spéciaux (interpréteurs, compilateurs) qui permettent d'écrire des instructions dans un langage qui ressemble à la langue humaine et qui se chargent de traduire ces instructions en langage machine. Les programmeurs doivent toujours structurer leurs programmes en modules logiques, mais n'ont pas à affronter le langage binaire (0 et 1).

Résumé du chapitre 4

Pour écrire un programme informatique il faut analyser le problème à résoudre, le diviser en unités logiques et exprimer ces unités logiques dans des termes pouvant être compris par l'ordinateur.

Langages de programmation populaires offerts pour l'Apple IIc

- | | |
|-------|--|
| Logo | Facile et agréable à apprendre (se concentrant surtout sur les fonctions graphiques), il permet quand même d'écrire des programmes sérieux. Permet l'apprentissage de la programmation et crée un excellent climat de communication entre les enfants et les parents. |
| BASIC | (Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code)
Ce langage est intégré dans l'Apple IIc et dans de nombreux autres ordinateurs, il y a donc de nombreux utilisateurs qui connaissent ce langage. BASIC est parfait pour les débutants parce qu'il est simple et facile à apprendre. |

L'ordinateur utilisé comme calculatrice

Puisque BASIC est intégré dans l'Apple IIc, vous pouvez utiliser votre ordinateur comme une calculatrice. Voici les symboles mathématiques qu'il comprend:

addition	+
soustraction	-
multiplication	*
division	/

Commandes ProDOS

- | | |
|------|---|
| CAT | Abréviation de catalogue . Affiche une liste du contenu d'une disquette. |
| SAVE | Stocke votre programme dans un fichier sur une disquette. |
| LOAD | Charge en mémoire un programme stocké sur disquette. |

Commandes BASIC

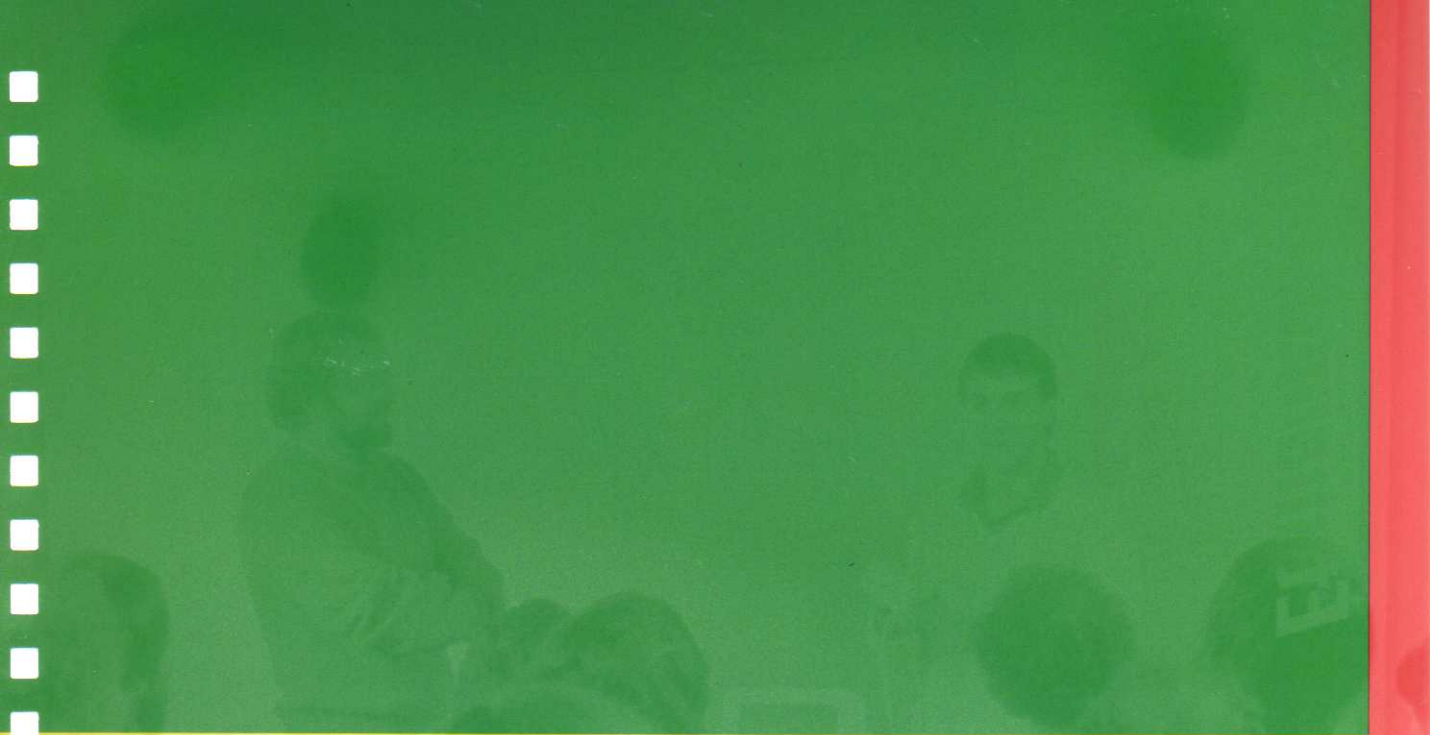
NEW	Efface le contenu de la mémoire.
LIST	Affiche le listing du programme en mémoire.
RUN	Exécute le programme en mémoire.

Instructions BASIC

PRINT	Affiche des données.
INPUT	Permet de créer un dialogue entre l'utilisateur et le programme.
LET	Affecte une valeur à une variable.
END	Indique la fin d'un programme.

Chapitre 5





Et maintenant ?

MEETING
Tue 7:30pm

AGENDA

- 1. WELCOME NEW MEMBERS
- 2. SOFTWARE SELECTION
- 3. GUEST SPEAKER
- 4. INTRODUCING THE APPLE IIc
- 5. DISCUSSION

THE TWO-BIT
USER'S GROUP

THE APPLE IIc

128K

DISK DRIVE
PERIPHERALS
TYPE GLUE
CABLE



Vous avez probablement déjà découvert de nombreuses façons d'utiliser votre Apple IIc pour alléger vos tâches quotidiennes. Vous devez maintenant vous procurer des programmes d'application (sauf si vous désirez les écrire vous-même, dans ce cas vous devrez acheter un bon livre de programmation).

Si vous désirez écrire des lettres, des thèses, ou des nouvelles, vous avez besoin d'un programme de traitement de texte. Si vous désirez cataloguer vos collections de livres de bandes dessinées, de papillons ou de pièces de monnaie, vous devrez vous procurer un programme de gestion de base de données. Si vous avez une tâche à l'esprit, mais ne savez pas quel programme d'application peut s'en charger, consultez votre revendeur. Il pourra probablement vous aider puisqu'il existe un programme pour presque toutes les tâches imaginables, de la gestion agricole aux statistiques météorologiques. Chaque programme d'application est accompagné d'un manuel qui vous en explique le fonctionnement.

Remarque : Les disquettes fournies avec ce manuel composent un programme éducatif. *L'Apple au Travail*, par exemple, vous renseigne sur les programmes de traitement de texte, de bases de données et de feuilles de calcul électronique, mais ne peut être utilisé pour exécuter les programmes d'application qu'il décrit.

Choix des programmes d'application

Après avoir choisi le type de programme d'application que vous désirez, il est préférable de se procurer un bon **catalogue de logiciel** qui décrit les programmes de façon détaillée.

Catalogue de Logiciels Français Compatibles Apple
Apple - Seedrin, filiale d'APPLE COMPUTER, INC.
Avenue de l'Océanie
Z.A. de Courtabœuf - B.P. 131
91944 Les Ulis Cedex

The Blue Book for the Apple Computer
WIDL Video
5245 W. Diversey
Chicago, IL 60639 USA
(1) (312) 622.96.06

VanLoves 1983 Apple II, III Software Directory
Advanced Software Technology Inc.
Box 2038
Overland Park, KS 66201 USA
(1) (913) 648.44.42

Composez votre bibliothèque de programmes tout comme vous montez une discothèque ou une bibliothèque de livres. Choisissez vos programmes comme vous choisissez vos livres, sur les recommandations de vos amis. Si vous ne connaissez pas beaucoup de personnes qui utilisent des ordinateurs, adhérez à une association d'utilisateurs Apple.

Associations d'utilisateurs

Les associations d'utilisateurs, **clubs informatiques**, sont un bon endroit pour trouver des trucs de programmation ainsi que diverses astuces concernant l'informatique. Il y a généralement un club de débutants ainsi qu'un bon nombre de vétérans qui ne demandent qu'à vous aider.

Consultez votre revendeur Apple ou écrivez à:

International Apple Core
908 George Street
Santa Clara, CA 95050 USA
(1) (408) 727.76.52

Club Apple
Apple-Seedrin, filiale
d'Apple Computer, Inc.
Avenue de l'Océanie
Z.A. de Courtabœuf - BP 131
91944 LES ULIS CEDEX

Magazines informatiques

Les magazines informatiques sont une autre bonne source de renseignements sur les logiciels. Voici une liste de magazines qui ne traitent que la famille des ordinateurs Apple (et compatibles). Cette liste ne mentionne pas d'excellents magazines informatiques généraux disponibles dans la plupart des kiosques à journaux.

Golden
185, Ave. Charles de Gaulle
92521 Neuilly-sur-Seine
Cedex
(1) 747.12.72

Magazine français des utilisateurs d'ordinateurs personnels Apple et compatibles, Golden s'adresse aussi bien aux nouveaux utilisateurs qu'aux spécialistes chevronnés de l'Apple. Golden couvre tous les domaines pouvant intéresser les utilisateurs d'Apple, de l'information générale sur les nouveaux produits aux renseignements d'ordre technique, sans pour autant être une revue strictement accessible aux spécialistes.

Pom's
64-70, Rue des Chantiers
78000 Versailles
(3) 951.24.43

Revue française, publiée six fois par an, se concentrant surtout sur des informations de type technique. Elle est plus particulièrement destinée aux utilisateurs d'Apple désireux d'en savoir plus dans les domaines du matériel et de la programmation.

Apple Orchard
908 George Street
Santa Clara
CA 95050 USA
(1) (408) 727.76.52

Publication bi-mensuelle d'International Apple Core, l'association internationale des utilisateurs d'Apple.

Call-A.P.P.L.E.
21246 68th Street So.
Kent, WA 90032 USA
(1) (206) 872.22.45

Publication mensuelle d'Apple Puget Sound Program Library Exchange, l'association d'utilisateurs d'Apple la plus importante au monde. Cette revue se concentre sur des informations assez techniques destinées aux "fanatiques" de matériel et aux programmeurs moyens et expérimentés.

In Cider 80 Pine Street Peterborough, NH 03458 USA (1) (603) 924.94.71	Publication mensuelle destinée aux nouveaux utilisateurs d'Apple.
Nibble Box 325 Lincoln, MA 10773 USA (1) (617) 259.90.39	Revue pour les programmeurs débutants et moyens; publiée huit fois par an.
Softalk 11160 McCormich Street No. Hollywood, CA 91603 USA (1) (213) 980.50.74	Revue mensuelle se concentrant plus particulièrement sur les utilisateurs d'Apple, et sur les moyens intéressants (et pas toujours connus de tous) d'utiliser un Apple.

Livres d'informatique





























Il existe également de nombreux livres traitant des ordinateurs et de la programmation. De nombreux titres sont publiés chaque mois, il est donc impossible d'énumérer les livres offerts sur le marché. Demandez à votre revendeur de vous recommander des livres dans le domaine qui vous intéresse.

Extension de votre système informatique

Tout comme il existe une multitude de programmes d'application pour votre ordinateur, de nombreux périphériques peuvent être branchés à votre ordinateur et ainsi accroître le potentiel. Consultez le tableau 5-1 afin de voir quels périphériques correspondent aux programmes d'application qui vous intéressent.

Important! Si pour brancher un périphérique vous devez brancher quelque chose dans un **connecteur à l'intérieur** de l'ordinateur, il est conçu pour les autres modèles d'Apple II: il ne fonctionnera pas avec l'Apple IIc. Consultez votre revendeur pour plus de renseignements concernant les périphériques de l'Apple IIc.

Tableau 5-1 Extensions de votre système informatique

Traitement de texte	 Moniteur	 Imprimante	 Lecteur de disquette externe
Base de Données	 Moniteur	 Lecteur de disquette externe	 Imprimante <i>(facultatif)</i>
			 Souris <i>(facultatif)</i>
Tableur	 Moniteur	 Lecteur de disquette externe	 Imprimante <i>(facultatif)</i>
			 Souris <i>(facultatif)</i>
Education	 ou  TV couleur Moniteur		
Jeux	 ou  TV couleur Moniteur	 Manettes de jeu ou Joystick	 Souris <i>(facultatif)</i>
Communications	 Moniteur	 Modem	 Imprimante <i>(facultatif)</i>
Graphiques	 ou  TV couleur Moniteur	 Traceur	 Souris <i>(facultatif)</i>
Programmation	 Moniteur ou TV <i>(pour programmation de base)</i>	 Lecteur de disquette externe <i>(Obligatoire pour Pascal; facultatif pour BASIC et Logo)</i>	 Imprimante <i>(facultatif)</i>
			 Souris <i>(facultatif)</i>

Devez-vous acheter un moniteur ou votre téléviseur suffit-il ? Acheter un deuxième lecteur de disquette ? Cette section vous aide à répondre à ces questions (et à de nombreuses autres) en décrivant et en illustrant les périphériques les plus courants offerts pour l'Apple IIc.

Moniteur ou téléviseur ?

Le choix de l'unité d'affichage doit être fait en fonction de l'utilisation que vous comptez faire de l'ordinateur. Si vous utilisez votre ordinateur pour faire de la programmation élémentaire ou pour exécuter des jeux vidéo, vous pouvez utiliser votre téléviseur (avec un **câble RVB-PERITEL**) comme périphérique d'affichage. Mais si vous envisagez d'utiliser votre ordinateur dans une application de traitement de texte, de planification financière ou dans toute autre application de gestion, l'acquisition d'un moniteur est presque obligatoire.

Les téléviseurs ne peuvent afficher 80 caractères sur une ligne aussi clairement que les moniteurs. Ils ne peuvent afficher que 40 caractères sur une ligne. Bien qu'un affichage sur 40 colonnes soit acceptable dans certaines applications (jeux et programmes éducatifs), il est trop étroit pour afficher des lettres de gestion ou des feuilles de calcul électronique. La figure 5-1 vous donne des exemples d'affichages sur 40 et sur 80 colonnes.

Figure 5-1a. Affichage sur 40 et sur 80 colonnes. Voici un affichage sur 40 colonnes.

```
Fichier : vacances REVUE/AJOUT/MODIF
=====
Chère Marie

Bonjour, voici un petit mot pour te
donner de mes nouvelles. Si je me
souviens bien cela fait plus d'un an
que l'on ne s'est vu.

La plus grande nouvelle c'est que je
viens d'acheter un ordinateur Apple. En
fait, j'utilise l'ordinateur pour
t'écrire cette lettre. Je ne suis pas
encore très rapide au clavier, mais je
progresses quand même assez rapidement.

Amitiés,

Brigitte
```

Un **câble RVB-PERITEL** permet à un téléviseur muni d'une prise Périvision de recevoir les signaux couleur venant de l'ordinateur.

Figure 5-1b. Affichage sur 40 et sur 80 colonnes. Voici un affichage sur 80 colonnes.

```
Fichier : vacances          REVUE/AJOUT/MODIF          Escape : Menu Principal
-----
Chère Marie,

Bonjour, voici un petit mot pour te donner de mes nouvelles. Si je me souviens
bien cela fait plus d'un an que l'on ne s'est vu.

La plus grande nouvelle c'est que je viens d'acheter un ordinateur Apple. En
fait, j'utilise l'ordinateur pour t'écrire cette lettre. Je ne suis pas encore
très rapide au clavier, mais je progresse quand même assez rapidement.

Amitiés,

Brigitte
```

Il existe trois types de moniteurs vidéo monochromes : noir et blanc, noir et vert, et noir et ambre. Si vous avez besoin d'une image nette et en couleur, vous devrez vous procurer un moniteur couleur. Les moniteurs couleur sont plus coûteux que les moniteurs monochrome, mais ils sont parfaits pour le graphisme sur ordinateur et pour afficher des tableaux et des graphiques de gestion.

Si vous utilisez alternativement un téléviseur et un moniteur, n'oubliez pas de régler le commutateur 40/80 colonnes avant d'amorcer le programme. Le commutateur doit être réglé sur 40 colonnes (bas) pour un téléviseur, et peut être réglé sur 80 colonnes (haut) ou sur 40 colonnes (bas) pour un moniteur. Si vous découvrez que le commutateur est mal réglé après avoir amorcé le programme, ce n'est pas très grave. Vous n'avez qu'à modifier la position et amorcer l'ordinateur de nouveau.

Pour obtenir des explications concernant l'amorçage de l'ordinateur, voir la section "Amorçage lorsque l'ordinateur est sous tension" au chapitre 1.

40 ou 80 colonnes ? Certains programmes sont écrits dans le format 40 colonnes et adoptent ce format même si vous avez réglé le commutateur 40/80 colonnes sur 80 colonnes. D'autres programmes doivent être affichés sur 80 colonnes et ne fonctionnent pas lorsque le commutateur est réglé sur 40 colonnes. En d'autres mots, vous ne pouvez utiliser ces programmes si vous utilisez un téléviseur comme seul périphérique d'affichage.

Toutefois, certaines personnes préfèrent un affichage sur 40 colonnes pour certains programmes même si elles possèdent un moniteur. Essayez les réglages du commutateur et vous découvrirez rapidement les choix possibles et vos préférences.

Figure 5-2. L'Imagewriter Apple



Avec les imprimantes série, l'ordinateur envoie l'information à l'imprimante un bit à la fois (huit bits composent un octet et définissent un caractère).

Imprimante

Une imprimante crée une copie sur papier de l'information traitée avec votre ordinateur. Vous pouvez utiliser un ordinateur sans imprimante, mais vous n'aurez pas la possibilité par exemple d'utiliser l'ordinateur pour écrire des lettres. Pour certaines personnes, l'usage d'une imprimante est essentiel.

Les prix, vitesse et qualité d'impression des imprimantes offertes sur le marché sont très variés. Demandez une démonstration à votre revendeur avant d'acheter votre imprimante. Vous devez aussi vous méfier du problème de la compatibilité entre l'ordinateur et l'imprimante que vous achetez. Vérifiez bien qu'elle fonctionne avec l'Apple IIc, demandez une démonstration avec les programmes que vous utilisez avant de prendre livraison de l'imprimante.

Assurez-vous qu'il s'agit bien d'une imprimante série :

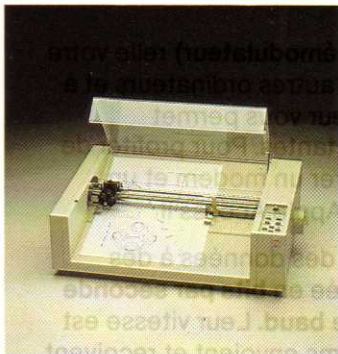
L'Apple IIc est conçu pour travailler uniquement avec des imprimantes série. Une imprimante parallèle ne fonctionnera pas.

Les imprimantes les plus flexibles sont les imprimantes matricielles. Voir la figure 5-2.

Les imprimantes matricielles forment les caractères avec des configurations de points. Elles sont rapides, peu coûteuses, et parfaites pour les graphiques. Elles sont acceptables pour les lettres personnelles et pour les notes internes. Le principal avantage des imprimantes matricielles est leur souplesse au niveau des caractères d'impression.

Important ! Avant d'utiliser une imprimante avec l'ordinateur, lisez la section relative à la configuration des connecteurs série dans le manuel Utilitaires Système de l'Apple IIc.

Figure 5-3. Le Traceur Couleur Apple



Attention

Si vous utilisez alternativement un traceur et une imprimante dans le connecteur 1, veillez à ce que l'ordinateur soit hors tension lors du branchement.

Traceur

Les traceurs peuvent reproduire des graphiques, des tableaux, des plans architecturaux et d'autres graphismes que vous pouvez créer avec votre ordinateur. La figure 5-3 illustre le Traceur Couleur Apple.

Assurez-vous que le traceur que vous choisissez est muni d'une interface série comme le Traceur Couleur Apple.

Figure 5-4. Lecteur de disquette externe

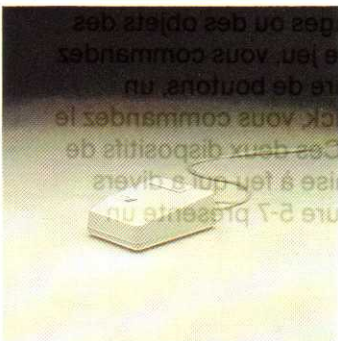


Deuxième lecteur de disquette

La présence d'un lecteur de disquette est indispensable dans votre système informatique, c'est pourquoi l'Apple IIc possède un lecteur intégré. Il est pratique de posséder un deuxième lecteur de disquette, de façon à pouvoir placer la disquette du programme d'application dans le lecteur intégré (lecteur 1) et la disquette de données dans le lecteur 2. (Quelques programmes exigent la présence de deux lecteurs de disquette).

Posséder deux lecteurs de disquette facilite la copie des disquettes de données, opération essentielle puisque les disquettes sont des supports qui demeurent quand même vulnérables. La figure 5-4 illustre le lecteur de disquette externe de l'Apple IIc.

Figure 5-5. La souris Apple



Souris

Jusqu'ici, vous avez communiqué avec votre ordinateur par l'intermédiaire du clavier. Certains programmes vous permettent également de communiquer avec l'ordinateur à l'aide d'une souris (voir figure 5-5). Il suffit de déplacer la souris sur la surface de votre table de travail pour déplacer un pointeur sur l'écran. Avec certains programmes, vous pouvez dessiner sur l'écran à l'aide de la souris. D'autres programmes vous permettent de sélectionner des options en vous servant de la souris (placez le pointeur sur l'option désirée et appuyez sur le bouton de la souris).

Figure 5-6. Modem



Modem

Un **modem** (abréviation de **modulateur/démodulateur**) relie votre ordinateur via le réseau téléphonique à d'autres ordinateurs et à des services d'information. Votre ordinateur vous permet d'accéder à des bases de données importantes. Pour profiter de cette possibilité, vous devrez vous procurer un modem et un programme de communications comme Apple Access II.

Différents modems envoient et reçoivent des données à des vitesses différentes. La vitesse est mesurée en **bits par seconde (bps)**, cette unité de mesure est nommée **baud**. Leur vitesse est généralement 300 bauds. Certains modems envoient et reçoivent des données à 1200 bauds. Ils sont plus chers, mais ils sont quatre fois plus rapides, ce qui n'est pas négligeable en raison des économies réalisées lors de communications interurbaines. (Certains programmes ne peuvent pas fonctionner à 1200 bauds, assurez-vous que votre programme peut gérer une telle vitesse avant d'acheter un modem à 1200 bauds). La figure 5-6 montre un modem populaire que vous pouvez connecter à votre Apple IIc.

Figure 5-7. Joystick et Manettes de jeu de jeu



Joystick ou manettes de jeu

Si vous envisagez d'utiliser votre ordinateur pour des jeux – et qui n'en serait pas tenté de temps à autre – vous déciderez peut-être d'acheter un joystick ou des manettes de jeu. Tous les jeux ne nécessitent pas un joystick, mais c'est quand même le cas de la majorité des jeux.

Le Joystick et les manettes de jeu vous permettent de commander le mouvement des personnages ou des objets des programmes de jeu. Avec les manettes de jeu, vous commandez le mouvement du jeu en tournant une paire de boutons, un bouton dans chaque main. Avec un joystick, vous commandez le mouvement en manœuvrant le manche. Ces deux dispositifs de commande sont munis d'un bouton de mise à feu qui a divers usages selon le programme utilisé. La figure 5-7 présente un joystick et une paire de manettes de jeu.

Vous n'êtes pas seul

Lors du choix de nouveaux programmes ou de nouveaux périphériques, vous aurez occasionnellement besoin de conseils. Quels programmes correspondent le mieux à vos besoins, quel est le périphérique le mieux adapté pour exploiter pleinement le potentiel de vos programmes. Ce livre constitue un bon point de départ. Si vous ne pouvez trouver dans ce manuel réponse à toutes vos questions, consultez votre revendeur. Il est la meilleure source de renseignements concernant la famille des ordinateurs Apple II. Mais ne vous arrêtez pas là, écrivez nous pour nous poser directement des questions, ou nous faire part d'un problème éventuel, en remplissant la Carte Réponse apparaissant à la fin de ce manuel.

Vous pouvez le transporter

L'Apple IIc est un ordinateur transportable, vous pouvez le porter entre la maison et votre lieu de travail. Ce manuel de l'utilisateur en plus de vous servir de guide d'introduction élémentaire lors des premières sessions de travail, vous servira de manuel de référence que vous pourrez consulter plus tard si vous avez oublié quelque chose. Maintenant que vous avez terminé la lecture de ce guide, vous devez

- vous procurer un programme d'application et lire le manuel qui l'accompagne, ou
- vous procurez un livre sur la programmation et apprendre à programmer.

Que vous décidiez d'écrire vos propres programmes ou d'utiliser des programmes d'application, vous devrez apprendre à formater des disquettes et à faire des copies de disquettes. Ces fonctions utilitaires ainsi que d'autres sont expliquées dans le fascicule des utilitaires de l'Apple IIc. Certains programmes d'application comportent des utilitaires, comme la copie et la suppression de fichiers, et le formatage. Vous pouvez alors utiliser ces utilitaires plutôt que les *Utilitaires Système* de l'Apple IIc.

A partir de maintenant, c'est l'expérience qui vous apportera de nouvelles connaissances. Vous ne pouvez vraiment évaluer votre niveau de connaissances avant d'avoir essayé d'écrire votre premier programme, ou de rédiger votre première lettre avec un programme de traitement de texte. N'hésitez pas à demander des conseils à vos amis, ou d'aider de nouveaux utilisateurs lorsque vous serez devenu un as de l'ordinateur personnel. C'est bien là le but recherché: rendre l'ordinateur accessible au plus grand nombre.

Merci de votre patience, et dès maintenant profitez bien de votre Apple IIc.

Résumé du chapitre 5

Périphériques populaires

Périphérique d'affichage	Un moniteur ou un téléviseur. Il affiche les sorties du programme et vous permet de voir ce que vous avez tapé en mémoire.
Imprimante	Produit une copie imprimée de l'information créée avec l'ordinateur.
Traceur	Dessine sur papier ou transparents de formats divers, en plusieurs couleurs, les graphiques que vous créez avec votre ordinateur.
Lecteur de disquette	Ecrit et lit des informations sur disquettes.
Souris	Déplace un pointeur sur l'écran dans certains programmes.
Modem	Relie votre ordinateur à d'autres ordinateurs ou à des services d'information en utilisant les lignes téléphoniques.
Joystick et manettes de jeu	Permet de commander le déplacement d'objets et de personnages sur l'écran.

Où trouver assistance et information

- Associations d'utilisateurs
- Catalogues de logiciels
- Livres et magazines informatiques

Annexes





Dictionnaire de l'épigraphie

Questions et réponses



Vous avez peut-être maintenant de multiples questions à poser au sujet de l'informatique, questions auxquelles vous n'aviez jamais songé avant d'essayer un ordinateur. Dans cette section, nous répondrons à des questions posées fréquemment par de nouveaux utilisateurs d'Apple. Si vous avez d'autres questions, adressez-vous à votre revendeur Apple ou à des membres d'une association d'utilisateurs.

Est-ce que je peux exécuter tous les programmes Apple II et Apple IIe sur mon Apple IIc?

Vous pouvez exécuter la majorité des programmes Apple II et Apple IIe. Vous ne pouvez utiliser des programmes qui nécessitent plus de deux lecteurs de disquette ou qui exigent la présence d'une carte de périphérique. L'Apple IIc n'a pas de connecteur d'extension, il ne peut donc pas exécuter des programmes qui utilisent des périphériques qui doivent être branchés à l'aide de cartes placées dans des connecteurs d'extension. Il ne peut exécuter les programmes qui utilisent les premières versions du système d'exploitation DOS (versions 3.1 et 3.2).

Puis-je exécuter les logiciels d'autres ordinateurs?

Les programmes qui fonctionnent sur l'Apple IIc sont des programmes qui utilisent l'un des trois systèmes d'exploitation d'Apple: ProDOS, DOS 3.3 ou Pascal. Les programmes écrits pour d'autres machines n'utilisent pas ces systèmes d'exploitation et ne peuvent donc pas fonctionner sur l'Apple IIc. Vous noterez cependant que la plupart des éditeurs de logiciels offrent des versions de programmes qui fonctionnent sur l'Apple IIc.

J'ai souvent entendu parler de gens qui après avoir tapé des pages d'information perdaient accidentellement toute cette saisie? Comment puis-je me mettre à l'abri de tels incidents?

Sauvegardez! Sauvegardez! Sauvegardez! Chaque programme vous permet de transférer votre information dans un fichier sur disquette. Dès qu'elle est stockée sur disquette, l'information est en sécurité, ou du moins elle est beaucoup plus en sécurité qu'en mémoire. Ceci est dû au fait que l'information demeure en mémoire tant que l'ordinateur est sous tension et qu'il fonctionne normalement. Les surtensions, les pannes électriques ou des incidents similaires sont rares, mais ils surviennent presque toujours après avoir écrit un programme génial ou une longue

lettre très importante. En sauvegardant fréquemment votre travail sur disquette (au moins toutes les dix minutes), vous limitez ainsi les pertes éventuelles. Mais ne vous contentez pas de sauvegarder votre travail sur disquette. A la fin de la journée, faites toujours une copie de sauvegarde de votre disquette. Quel que soit le soin que vous apportez à vos disquettes, elles peuvent être endommagées. La seule façon de vous protéger contre l'usure des disquettes ou d'éventuels incidents (renverser une tasse de café sur une disquette) est de faire des copies de sauvegarde.

Peut-il y avoir des problèmes au niveau du logiciel?

Oui, quelquefois un programme ne fonctionne simplement pas comme il est censé fonctionner. Mais il faut dire également que le matériel ou les utilisateurs peuvent eux aussi ne pas "fonctionner" correctement. Ceci signifie que même si le programme semble ne pas fonctionner correctement, il se peut que le problème se situe au niveau du matériel ou même (croyez-le ou non) au niveau de l'utilisateur. Si vous croyez qu'il y a un problème avec un programme, lisez d'abord le manuel, il se peut que ce qui vous semble anormal soit tout à fait normal. Si après avoir lu le manuel, vous pensez toujours que le programme ne fonctionne pas correctement, répétez votre essai. Si le problème se pose de nouveau, vous devez vérifier qu'il ne provient pas du matériel, de l'ordinateur ou d'un lecteur de disquette par exemple. Essayez d'exécuter d'autres programmes. S'ils ne fonctionnent pas non plus, il y a de fortes chances que vos ennuis proviennent du matériel. Si vous essayez d'exécuter le programme en question sur un ordinateur de votre revendeur et si le même problème survient, vous avez probablement un logiciel défectueux. Dès que vous avez repéré un problème, signalez-le à votre revendeur, il pourra peut-être vous fournir une version qui fonctionne ou encore vous aider à contourner ce problème. Si votre revendeur ne peut vous venir en aide, contactez l'éditeur ou le distributeur du programme en question.

Que dois-je savoir au sujet des systèmes d'exploitation?

Sauf si vous envisagez de faire de la programmation très poussée, vous n'aurez généralement à connaître que les fonctions utilitaires de base du système d'exploitation. Si par contre vous décidez de programmer, vous devrez probablement approfondir vos connaissances du système d'exploitation. Si vous programmez en BASIC, lisez le *Manuel de Programmation BASIC avec ProDOS (BASIC Programming With ProDOS)* et le *Manuel de Référence Technique ProDOS (ProDOS Technical Reference Manual)*. Si vous désirez écrire des programmes DOS (le système d'exploitation utilisé avant ProDOS), vous devrez acheter le Kit de l'utilisateur DOS (*DOS User's Kit*). Finalement, si vous désirez écrire des programmes Pascal, vous aurez besoin du système d'exploitation Pascal et du livre qui l'accompagne. Logo utilise le système d'exploitation DOS ou ProDOS; les manuels Logo expliquent comment utiliser DOS ou ProDOS avec Logo.

Que signifie le terme amorçage?

Dans le jargon informatique, amorcer signifie démarrer votre ordinateur. Lors de la mise sous tension, un programme intégré (le moniteur), placé en mémoire morte, sollicite le lecteur de disquette. Le lecteur de disquette transfère alors en mémoire vive le programme de la disquette. Par cette opération, l'ordinateur prépare lui-même son fonctionnement.

Mon Apple est-il très fragile? J'ai toujours peur de l'endommager.

Votre ordinateur n'est pas plus fragile que votre téléviseur ou que votre chaîne stéréo. Vous ne pouvez pas l'endommager en pressant une mauvaise touche, tout comme vous ne pouvez endommager votre téléviseur en sélectionnant la mauvaise chaîne.

Les disquettes sont-elles fragiles?

Oui, en fait elles sont beaucoup plus susceptibles d'être endommagées que votre ordinateur. Les disquettes endommagées sont probablement la principale cause d'ennuis. La poussière est le pire ennemi des disquettes. Afin d'éviter des problèmes, placez toujours les disquettes dans leurs pochettes. Tenez les disquettes éloignées des sources de chaleur, des rayons du soleil, des liquides, et de tout appareil renfermant un aimant, comme un téléphone. Il est préférable de stocker les disquettes dans des boîtes spéciales (ou dans une boîte à chaussures si vous ne possédez pas de telles boîtes). Enfin, lors de la préparation d'étiquettes pour vos disquettes, écrivez sur les étiquettes avant de les coller sur les disquettes. Si vous devez écrire sur une étiquette déjà collée sur une disquette, utilisez un stylo feutre et non un stylo à bille. Utiliser un stylo à bille ou un crayon risque d'endommager la surface de la disquette.

Peut-on utiliser les deux faces d'une disquette?

Généralement pas. Les disquettes fournies avec ce guide sont spécialement conçues pour utiliser les deux faces.

Un deuxième lecteur de disquette est-il nécessaire?

Non, vous pouvez utiliser la plupart des logiciels avec un seul lecteur de disquette. La présence d'un deuxième lecteur ne fait que faciliter l'utilisation de l'ordinateur. Le deuxième lecteur est surtout pratique pour faire des copies de disquettes. Pour copier des disquettes avec un seul lecteur, vous devez insérer à tour de rôle la disquette originale et la disquette de sauvegarde. Si vous avez un lecteur externe, vous pouvez mettre la disquette originale dans un lecteur, la disquette de sauvegarde dans un autre, taper quelques touches, et laisser l'ordinateur faire le travail.

Quelle est la consommation électrique de mon Apple IIc?

Votre système Apple IIc, incluant le moniteur consomme moins d'électricité qu'une ampoule de 100 watts.

Puis-je éteindre mon Apple après l'avoir utilisé?

Si vous envisagez d'être absent pendant plus d'une heure, il est préférable de mettre votre ordinateur hors tension, vous éviterez ainsi de gaspiller de l'électricité. Si vous ne faites qu'une courte pause, laissez votre ordinateur sous tension (mais sauvegardez votre travail avant de quitter votre poste de travail).

Est-il recommandé d'ouvrir l'Apple IIc pour voir comment il fonctionne?

Non! Premièrement, ouvrir votre Apple IIc annule votre garantie. Deuxièmement, l'intérieur de votre ordinateur n'est guère plus intéressant que votre grille-pain. Si vous désirez en savoir plus sur le fonctionnement de votre Apple IIc, amorcez la disquette *Voyage au Centre de l'Apple IIc*. Elle illustre les composants internes et explique leurs fonctions. Les utilisateurs d'Apple II et IIc doivent ouvrir leurs ordinateurs pour connecter des périphériques, comme des imprimantes ou des modems. L'Apple IIc vous permet de connecter des périphériques sans avoir à l'ouvrir.

Dois-je me procurer un protecteur de surtension?

Premièrement, les ordinateurs qui sautent et leurs composants qui brûlent sont choses du passé. Aujourd'hui la conséquence la plus dramatique d'une variation soudaine de tension ou d'un orage serait la perte de données. Même la perte de données est très rare puisque votre ordinateur est muni d'un dispositif qui le protège contre ces incidents. Les seules personnes qui pourraient décider d'investir dans un protecteur de surtension sont celles qui manipulent des données précieuses et qui travaillent dans des zones propices aux orages et aux pannes de courant.

Est-ce que je dois apprendre une méthode de dactylographie pour pouvoir utiliser un ordinateur?

Non, la plupart des personnes tapent à deux doigts et accélèrent petit à petit leur frappe. Si vous tenez à apprendre à dactylographier, il existe des programmes de formation sur ordinateur. Ces programmes vous donnent les instructions directement sur l'écran et vous permettent de progresser rapidement.

Comment savoir si je dois régler l'Apple IIc à 40 colonnes ou à 80 colonnes?

Si vous utilisez un téléviseur, réglez l'Apple IIc à 40 colonnes. La résolution des téléviseurs n'est pas suffisante pour afficher sur 80 colonnes. Si vous utilisez un moniteur, réglez votre Apple IIc à 80 colonnes. Plusieurs programmes, comme les programmes de traitement de texte et de feuilles de calcul électronique, exigent un affichage sur 80 colonnes.

Que signifie la lettre K et combien de K dois-je posséder?

Pour comprendre ce qu'est un K ou kilo-octet, vous devez savoir ce qu'est un octet. Un octet est l'espace occupé par un caractère dans la mémoire de l'ordinateur. Un kilo-octet équivaut à 1024 octets. Ceci signifie qu'un ordinateur avec 128K de mémoire comme l'Apple IIc peut stocker un peu plus de 128.000 caractères en mémoire. Plus le nombre de K est élevé, plus l'ordinateur peut contenir d'information et plus longs sont les programmes qu'il peut exécuter. 128K sont suffisants pour la plupart des applications domestiques et de gestion.

Est-il mauvais pour les yeux de regarder l'écran trop longtemps?

Aucune étude n'a démontré qu'il était mauvais pour les yeux de travailler longtemps devant un moniteur. Cependant, certaines personnes se plaignent de maux de têtes et de fatigue des yeux après de longues séances de travail devant un ordinateur. On pense généralement que ces symptômes sont causés par le fait de rester assis trop longtemps dans la même position plutôt que par l'affichage lui-même. De toute façon, il est préférable de faire des pauses fréquentes afin de reposer vos yeux et de dégourdir vos jambes.

D'où vient le nom Apple?

Le nom *Apple* fut choisi par Steve Jobs et Steve Wozniak. Les deux fondateurs d'Apple dûrent trouver le jour même un nom à fournir pour les papiers d'enregistrement de leur société. Après de nombreux essais et de longues hésitations, Jobs en regardant la pomme qu'il mangeait décida que si Wozniak et lui ne trouvaient rien de mieux avant 17 heures, ils nommeraient la société Apple. Dix-sept heures arrivèrent, et la nouvelle société fut nommée Apple.

Existe-il un Apple I ?

Oui l'Apple I fut le premier ordinateur créé par Jobs et Wozniak. L'ordinateur n'avait pas de boîtier et l'utilisateur devait acheter son propre clavier. Il n'y avait pas de lecteur de disquette à cette époque, les programmes devaient être stockés sur cassette. Mais l'Apple I était le premier ordinateur véritablement facile à utiliser et n'exigeait que quelques heures d'apprentissage. Environ 200 Apple I furent construits. L'ordinateur fut conçu la nuit dans les laboratoires de la société Hewlett-Packard et construit dans le garage des parents de Steve Jobs. Sauf si vous êtes un collectionneur, l'Apple I n'est pas vraiment une affaire, il se vend environ de 80.000 F à 120.000 F.

L'Apple I avait-il un manuel ?

Bien sûr. Il avait environ huit pages.

Qui a conçu le logo Apple ?


Le logo Apple (une pomme "croquée" aux couleurs de l'arc-en-ciel) fut conçu par Regis McKenna, une société de relations publiques située dans la Silicon Valley. La version initiale du logo d'Apple fut conçue sous un pommier par Newton. Mais comme Newton n'avait aucune ambition commerciale, Regis McKenna se chargea de diffuser son "produit".

Dois-je m'inquiéter si je me surprands à parler à mon Apple IIc ?

Non. De nombreuses personnes parlent à leur ordinateur, surtout pendant la phase d'apprentissage. En fait ce qui est bien, c'est qu'il ne comprend pas ce que nous lui disons. Mais dans quelques années, nous devons surveiller notre langage.

Dépannage

Faire des erreurs fait aussi partie du processus d'apprentissage. En fait, si vous ne faites aucune erreur c'est que vous n'êtes pas très aventureux et que vous tapez probablement trop lentement. Ne soyez donc pas effrayé par des signaux sonores ou des messages clignotants.

Symptôme	Cause	Solution
Message SYNTAX ERROR (ERREUR DE SYNTAXE)	Certains programmes exigent que vous tapiez en majuscules. Vous avez tapé quelque chose en minuscules, ou le programme ne reconnaît pas ce que vous avez tapé, peut-être une faute d'orthographe.	Enfoncez la touche  et tapez votre entrée de nouveau. Vérifiez votre frappe, s'il y a une erreur, retapez la commande.
Message I/O ERROR (ERREUR E/S)	Vous avez inséré une mauvaise disquette dans le lecteur, probablement une disquette vierge (non formatée), ou cela est dû à une mauvaise connexion entre votre ordinateur et le lecteur ou l'imprimante.	Retirez la disquette afin de voir s'il s'agit de la bonne. Sinon, remplacez-la et reprenez au début. Vérifiez les connexions entre l'ordinateur et le lecteur ou l'imprimante.
Rien ne survient lorsque vous mettez l'ordinateur sous tension (pas de bruit au niveau du lecteur intégré)	Le cordon d'alimentation n'est pas branché dans la prise murale d'alimentation ou dans l'ordinateur.	Mettez l'interrupteur sur Arrêt et vérifiez le cordon. Essayez de nouveau.

Symptôme

Aucun affichage lors de la mise sous tension (même lorsque le voyant du lecteur s'allume)

Le message
CHECK DISK DRIVE
(VERIFIER LE LECTEUR)
apparaît

Image floue avec très
petits caractères

Affichage flou sur 80
colonnes même si votre
ordinateur est réglé
sur 40 colonnes

Seule la moitié de
l'écran est remplie de
caractères

Texte brouillé, les
caractères dépassent de
l'écran

De curieux caractères
apparaissent à l'écran
lors de l'amorçage d'un
programme écrit pour
des modèles antérieurs
à l'Apple IIc.

L'image écran est trop
brillante ou trop
sombre

Cause

Le moniteur n'est pas
allumé ou pas connecté,
ou les commandes de
contraste et de bril-
lance ne sont pas
ajustées correctement.

Il n'y a pas de
disquette dans le
lecteur, ou la disquette
dans le lecteur d'amorçage
n'est pas formatée.

Vous utilisez un télé-
viseur et l'ordinateur
est réglé sur 80
colonnes.

Certains programmes
d'application ne vérifient
pas le réglage de l'interru-
pteur 80/40 colonnes
et supposent que vous
désirez 80 colonnes.

Vous utilisez un
moniteur,
l'ordinateur est réglé
sur 80 colonnes et le
programme est écrit
pour 40 colonnes.

Votre ordinateur est
réglé sur 40 colonnes
et le programme est
conçu pour un affichage
sur 80 colonnes.

Le programme essaie
d'occuper l'espace
maintenant réservé
à la microprogrammation
de la souris.

La brillance ou le
contraste ne sont pas
réglés correctement.

Solution

Allumez et branchez le
moniteur. Ajustez le
contraste et la brillance.

Insérez une disquette dans
le lecteur intégré et
répétez la procédure.

Réglez le commutateur 40/80
colonnes sur 40 colonnes.


Utilisez si possible un
moniteur ou procurez-vous
un programme conçu pour
l'Apple IIc.

Réglez l'affichage sur
40 colonnes (enfoncez
l'interrupteur).

Si vous avez un moniteur,
réglez le commutateur
40/80 colonnes sur 80
colonnes et recommencez.

Utilisez ce programme sur un
Apple IIe si possible, ou
procurez-vous un programme
conçu pour l'Apple IIc.

Ajustez le contraste et la
brillance du moniteur
jusqu'à ce que l'affichage
soit satisfaisant.

Symptôme	Cause	Solution
Le son est trop faible ou trop fort.	Le volume du haut-parleur n'est pas réglé correctement ou les écouteurs sont branchés.	Ajustez le volume sonore situé du côté gauche de l'Apple IIc ou débranchez vos écouteurs.
La disquette programme ne démarre pas et le lecteur ne cesse de tourner.	La disquette est défectueuse.	Appuyez sur CONTROL - RESET pour arrêter le lecteur de disquette. Contactez votre revendeur ou le fabricant.
La disquette programme ne démarre pas.	Le lecteur intégré doit être aligné ou ajusté.	<p>Demandez à votre revendeur d'ajuster le lecteur. Vous pouvez amorcer la disquette dans le lecteur de disquette externe (si vous en avez un) en suivant ces directives:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mettez la disquette programme dans le lecteur externe. 2. Pressez simultanément CONTROL et RESET 3. Lorsque vous voyez §, tapez PR £ 7 et appuyez sur .
Vos informations ne s'enregistrent pas sur la disquette; de l'information sauvegardée précédemment sur la disquette ne se charge pas en mémoire; le catalogue (liste des fichiers) de la disquette n'apparaît pas à l'écran.	La disquette est mal positionnée dans le lecteur de disquette.	<p>Lorsque vous insérez une disquette dans un lecteur de disquette, assurez-vous que celle-ci est bien positionnée. Fermez la porte du lecteur complètement.</p> <p>Voir "Vérification d'une disquette" au Chapitre 2 du manuel des <i>Utilitaires Système</i>.</p>

Fermez doucement la porte du lecteur : la plupart des problèmes peuvent être résolus en retirant la disquette du lecteur, en la remettant et en fermant **doucement** la porte du lecteur.

Recommandations générales de dépannage

Chaque programme d'application a ses propres messages d'erreur. Les messages d'erreur sont explicites en eux-mêmes ou sont décrits dans le manuel qui accompagne le programme d'application.

Certains programmes sont plus efficaces que d'autres pour éviter les incidents et possèdent de meilleurs messages d'erreur. Les programmes facilement utilisables vous disent quel est le problème et comment y remédier. D'autres programmes émettent des signaux sonores et des messages difficiles à déchiffrer. Si votre programme fait partie de cette dernière catégorie et qu'il ne vous indique pas quoi faire pour remédier à votre erreur, essayez ces solutions:

- Vérifiez votre frappe.
- Enfoncez **[↵]**. (Certains programmes n'acceptent que des entrées en majuscules).
- Consultez le manuel pour voir si vous utilisez le programme correctement.
- Consultez quelqu'un qui sait utiliser le programme.
- Consultez votre revendeur.

Comment quitter un programme

La plupart des programmes permettent de les quitter facilement. Si votre programme n'a pas d'option d'abandon, essayez ces diverses méthodes d'abandon (jusqu'à ce que vous en trouviez une qui fonctionne):

- Pressez **[Q]** pour Quitter.
- Appuyez sur **[ESC]**.
- Appuyez simultanément sur les touches **[CONTROL]** et **[C]**.
- Pressez **[CONTROL]-[C]** et appuyez ensuite sur **[↵]**.
- Pressez simultanément **[CONTROL]** et **[RESET]**.
- Pressez simultanément **[↵]**, **[CONTROL]** et **[RESET]**.
- Mettez l'ordinateur hors tension.

PVI : Programmes qui ne démarrent pas automatiquement

Si après avoir amorcé l'une de vos disquettes, vous vous retrouvez devant un écran qui n'affiche qu'un seul caractère et un curseur, essayez ceci :

Tapez CATALOG et appuyez sur .

CATALOG est une commande spéciale, qui demande à l'ordinateur de produire une liste du contenu de la disquette. Si cette commande affiche une liste de programmes comme celle de la figure B-1, vous pouvez exécuter l'un des programmes précédés de la lettre A en tapant RUN , le nom du programme, puis en appuyant sur . Par exemple, vous pourriez taper RUN BINGO et appuyer sur . Vous pouvez exécuter les programmes précédés de la lettre B en tapant BRUN , le nom du programme et en appuyant ensuite sur . Par exemple, vous pourriez taper BRUN BOZO puis appuyer sur .

Figure B-1. Un exemple de catalogue

```
DISK VOLUME 254

A 006 HELLO
A 031 PECHE
B 040 CALCUL
A 080 ESPACE
A 045 BINGO
B 039 BOZO

§
```

Vous vous trouverez probablement devant cette situation si vous utilisez des programmes écrits par des amis. La plupart des programmes distribués commercialement commencent en affichant un menu ou des instructions.

Différences dans la famille Apple II

Vous vous trouverez probablement devant cette situation si vous utilisez des programmes écrits par des amis. La plupart des programmes distribués commercialement commentent en affichant un menu ou des instructions.

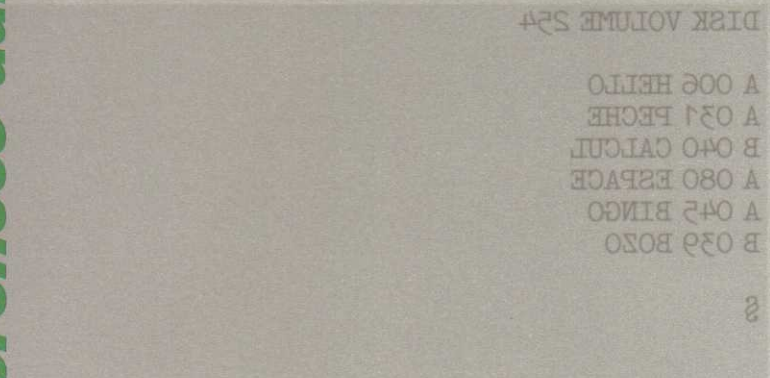


Figure B-1. Un exemple de catalogue

BRUN BOZO puis appuyez sur . Par exemple, vous pourriez taper en appuyant ensuite sur . Par exemple, vous pourriez taper précédés de la lettre B en tapant BRUN, le nom du programme et BINGO et appuyer sur . Vous pouvez exécuter les programmes puis en appuyant sur . Par exemple, vous pourriez taper précédés de la lettre A en tapant RUN, le nom du programme, la figure B-1, vous pouvez exécuter l'un des programmes cette commande affiche une liste de programmes comme celle de l'ordinateur de produire une liste du contenu de la disquette. Si CATALOG est une commande spéciale, qui demande à

Tapez CATALOG et appuyez sur .

essayez ceci :

Si après avoir amorcé l'une de vos disquettes, vous vous retrouvez devant un écran qui n'affiche qu'un seul caractère et un curseur

Il existe des milliers de programmes pour la famille Apple II. Vous pouvez utiliser la plupart de ceux-ci sur l'Apple IIc si vous tenez compte des différences existant entre l'Apple IIc et les autres Apple II. Ces différences sont résumées dans le tableau C-1.

Tableau C-1. Différences dans la famille Apple II

	Apple IIc	Apple IIe	Apple II et II Plus
Capacité mémoire	128K	64K (possibilité 128K)	16-48K (possibilité d'extension à 64K)
Caractéristiques additionnelles	Lecteur de disquette intégré (connecteur pour deuxième lecteur) affichage 80 colonnes. Ports pour imprimante série, pour traceur série, modem, souris, manettes de jeu et joystick. <i>Pas de connecteurs d'extension.</i>	Connecteurs d'extension pour 4 lecteurs de disquette, une imprimante, affichage 80 colonnes, autres périphériques.	Comme l'Apple IIe
Clavier	Majuscules, minuscules et touches spéciales	Comme l'Apple IIc	Majuscules seulement

Capacité de mémoire

L'Apple IIc a 128K de **mémoire vive** (ou 131.072 octets de **MEV, ou RAM**), c'est-à-dire deux fois la capacité de l'Apple IIe standard. Ce qui veut dire que l'Apple IIc possède une mémoire qui lui permet d'exécuter tous les programmes conçus pour les autres modèles d'Apple II, mais que d'autres Apple II ne pourront peut-être pas exécuter les programmes conçus pour l'Apple IIc.

Caractéristiques additionnelles

L'Apple IIc possède des interfaces intégrées pour périphériques. Ce sont des **ports** de connexion. L'Apple IIe possède des connecteurs d'extension pour cartes périphériques.

Une **carte périphérique** est une carte de circuits intégrés (semblable à la carte logique principale, mais plus petite).

L'Apple IIc peut afficher un texte sur 80 colonnes, possède un lecteur de disquette intégré et un connecteur intégré pour un lecteur de disquette additionnel. Il a aussi des connecteurs pour une imprimante série, pour un traceur, pour un modem, pour une souris, pour des manettes de jeu et pour un joystick. Ces connecteurs intégrés sont appelés des **ports**.

Les autres modèles d'Apple II ont des connecteurs d'extension (ou ports), longs connecteurs étroits à l'intérieur de l'ordinateur où des **cartes périphériques** sont introduites pour connecter les lecteurs de disquette, les imprimantes, et d'autres périphériques à votre ordinateur. Les imprimantes sont généralement connectées à l'aide d'une carte introduite dans le port 1, les modems dans le port 2, les lecteurs de disquette à l'aide d'un contrôleur de disquettes dans le port 6.


Les programmes écrits pour l'Apple II demandent souvent le numéro de connecteur d'extension de votre imprimante ou de votre lecteur de disquette. L'Apple IIc n'a pas de connecteur d'extension, mais vous pouvez utiliser ces programmes en donnant le numéro de connecteur d'extension qui correspond au port de votre imprimante, modem, ou unité de disquette.

Périphérique dans le port 1	Port 1
Périphérique dans le port 2	Port 2
Lecteur de disquette intégré	Port 6, lecteur 1
Lecteur de disquette externe	Port 6, lecteur 2

Puisque d'autres modèles d'Apple II ne possèdent pas de lecteur de disquette intégré, les programmes et les manuels écrits pour ces modèles établissent une distinction entre le lecteur d'amorçage et les autres lecteurs à l'aide de numéros. Le lecteur d'amorçage est le lecteur 1.

La carte contrôleur qui connecte les unités de disquettes à l'ordinateur sur les Apple II antérieurs peuvent gérer deux unités de disquettes. Les programmes établissent une distinction entre ces deux lecteurs en spécifiant un numéro de lecteur.


Amorçage à partir du lecteur 2: Si vous avez du mal à amorcer un programme à partir du lecteur intégré, vous pouvez l'amorcer à l'aide du lecteur externe, le lecteur 2, en suivant ces directives:





1. Insérez la disquette programme dans le lecteur externe.
2. Pressez simultanément les touches **CONTROL** et **RESET** (ceci met le lecteur de disquette intégré hors fonction)
3. Tapez **PR&7** et la touche  (ceci met le lecteur externe, le lecteur 2, en fonction)

(Cette procédure ne fonctionne que pour les programmes gérés par ProDOS)

Certaines imprimantes conçues pour d'autres modèles d'Apple II nécessitent certains réglages d'interrupteurs sur la carte d'interface qui est insérée à l'intérieur de l'ordinateur. L'interface d'imprimante est intégrée dans l'Apple IIc, vous ne pouvez donc pas régler ces interrupteurs manuellement, mais vous pouvez effectuer une opération équivalente à l'aide d'un programme décrit dans le fascicule des utilitaires de l'Apple IIc.

Clavier

Vous ne pouviez taper de lettres minuscules sur l'Apple II et II Plus, les programmes écrits sur ces machines ne reconnaissent donc que les majuscules. Enfoncez la touche  lorsque vous exécutez ces programmes sur l'Apple IIc.

Le clavier de l'Apple IIc est exactement le même que celui de l'Apple IIe, à l'exception de l'emplacement de la touche **RESET**, vous ne devriez donc avoir aucun problème pour exécuter les programmes Apple IIe sur l'Apple IIc. Mais l'Apple IIc et l'Apple IIe ont tous deux certaines touches que n'avaient pas les autres modèles d'Apple II: , , , et . Les programmes plus anciens ne profitent pas de la présence de ces touches, mais vous pouvez quand même les exécuter sur votre Apple IIc.

L'Apple II et l'Apple II Plus avaient une touche REPT (Répétition) qu'il fallait presser pour provoquer la répétition des autres touches. Les touches de l'Apple IIc et de l'Apple IIe sont répétées automatiquement lorsque vous les maintenez enfoncées.

Caractéristiques standard de l'Apple IIc

L'Apple II et l'Apple II Plus avaient une touche **REPEAT** (répétition) du'il fallait presser pour provoquer la répétition des autres touches. Les touches de l'Apple IIc et de l'Apple IIe sont répétées automatiquement lorsque vous les maintenez enfoncées.

vous pouvez quand même les exécuter sur votre Apple IIc. Les programmes d'Apple IIc, d'Apple IIe, d'Apple II Plus et d'Apple II Plus ont tous deux certaines touches que n'avaient pas les autres programmes Apple IIe sur l'Apple IIc. Mais l'Apple IIc et l'Apple IIe vous ne deviez donc avoir aucun problème pour exécuter les programmes écrits sur ces machines ne reconnaissent donc ces programmes sur l'Apple IIc.

Vous ne pouvez taper de lettres minuscules sur l'Apple II et II Plus les programmes écrits sur ces machines ne reconnaissent donc ces programmes sur l'Apple IIc.

déclit dans la fascicule des utilitaires de l'Apple IIc effectuer une opération équivalente à l'aide d'un programme pas régler ces interrupteurs manuellement, mais vous pouvez d'importance est intégrée dans l'Apple IIc, vous ne pouvez donc d'interface qui est insérée à l'intérieur de l'ordinateur. L'interface nécessitent certains réglages d'interrupteurs sur la carte Certaines imprimantes conçues pour d'autres modèles d'Apple IIc gérés par ProDOS)

(Cette procédure ne fonctionne que pour les programmes gérés par ProDOS)

3. Tapez **PRG** et la touche **↵** (ceci met le lecteur externe, le lecteur 2, en fonction)

2. Pressez simultanément les touches **CONTROL** et **RESET** (ceci met le lecteur de disquette intégré hors fonction)

1. Insérez la disquette programme dans le lecteur externe.

ces directives:
l'amorcer à l'aide du lecteur externe, le lecteur 2, en suivant un programme à partir du lecteur externe, vous pouvez /
Amorçage à partir du lecteur 2: Si vous avez du mal à amorcer

Caractéristiques standard

- Microprocesseur 8 bits 65C02
- 128K octets de MEV (ou RAM)
- 16K octets de MEM (ou ROM)
- BASIC Applesoft en MEM (ou ROM)
- Désassembleur et moniteur de langage machine en MEM (ou ROM)
- Lecteur de disquette intégré avec contrôleur pour second lecteur de disquette (équivalent au port 6 pour Apple IIe)
- Affichage 80 colonnes (équivalent au connecteur AUXILIAIRE dans l'Apple IIe)
- Affichage de caractères majuscules et minuscules
- Clavier à 63 touches
- Haut-parleur intégré avec prise écouteur et commande de volume
- Manettes de jeu/joystick/souris
- Sortie RVB/Péritel
- Interface série intégrée pour imprimante (équivalent au port 1 de l'Apple IIe)
- Interface série intégrée pour modem (équivalent au port 2 de l'Apple IIe)
- Graphisme couleur
- Alimentation interne de 12 volts
- Transformateur sur cordon d'alimentation

Langages offerts par Apple

- BASIC Applesoft (intégré à l'Apple IIc)
- Pascal
- Super PILOT
- Logo
- Langage assembleur 6502

Systemes d'exploitation disponibles

- ProDOS
- DOS 3.3
- Pascal UCSD

Accessoires populaires

- Souris
- Moniteur monochrome ou couleur
- Lecteur de disquette 5 1/4 pouces
- Imprimante matricielle
- Modem
- Manettes de jeu, joystick
- Traceur couleur
- Ecouteurs

Pour obtenir des renseignements techniques, consultez le *Manuel de Référence de l'Apple IIc (Apple IIc Reference Manual)*.

Mots réservés



Les mots suivants sont des mots réservés au BASIC Applesoft et à ProDOS. Ne les utilisez pas comme noms de variables ou à l'intérieur de noms de variables.

&	DATA	HCOLOR=	MID\$	READ	TAB(
-	DEF	HGR		RECALL	TAN
	DEL	HGR2	NEW	REM	TEXT
ABS	DELETE	HIMEM:	NEXT	RENAME	THEN
AND	DIM	HLIN	NORMAL	RESTORE	TO
APPEND	DRAW	HOME	NOTRACE	RESUME	TRACE
ASC		HPlot		RETURN	
AT	END	HTAB		RIGHT\$	UNLOCK
ATN	EXEC		ON	RND	USR
	EXP		ONERR	ROT=	
		IF	OPEN	RUN	VAL
BLOAD		IN£	OR		VLin
BRUN	FLASH	INPUT			VTAB
BSAVE	FLUSH	INT	PDL(SAVE	
	FN	INVERSE	PEEK	SCALE =	WAIT
CALL	FOR		PLOT	SCRN(WRITE
CAT	FRE	LEFT\$	POKE	SHLOAD	
CATALOG		LEN	POP	SIN	XPlot
CHAIN		LET	POS	SPC(XDRAW
CHR\$	GET	LIST	POSITION	SPEED=	
CLEAR	GOSUB	LOAD	PREFIX	SQR	
CLOSE	GOTO	LOCK	PRINT	STEP	
COLOR=	GR	LOG	PR£	STOP	
CONT		LOMEM:		STORE	
COS				STR\$	
CREATE					

Guide du service après-vente

Les mots suivants sont des mots réservés au BASIC AppleSoft et à ProDOS. Ne les utilisez pas comme noms de variables ou à l'intérieur de noms de variables.

CREATE	GOS	CONT	LOMEM:	LOG	PRE	STOP	STORE	STR\$
COLOR=	GR	GR	LOG	PRE	PRINT	STEP	STOP	STORE
CLEAR	GOSUB	LOAD	LOAD	LOAD	PREFIX	SQR	SQR	SQR
CHR\$	GET	LIST	LIST	POSITION	POSITION	SPEED=	SPEED=	SPEED=
CHAIN	LET	LET	LET	POS	POS	SPC(SPC(SPC(
CATALOG	LEN	LEN	LEN	POP	POP	SIN	SIN	SIN
CAT	LEFT\$	LEFT\$	LEFT\$	POKE	POKE	SHLAD	SHLAD	SHLAD
CALL	FOR	FOR	FOR	PLOT	PLOT	SCRN(SCRN(SCRN(
CALL	FN	FN	FN	PEEK	PEEK	SCALE =	SCALE =	SCALE =
BSAVE	FLUSH	INT	INVERSE	PDI(PDI(SAVE	SAVE	SAVE
BRUN	FLASH	INPUT	INPUT	OR	OR	VTAB	VTAB	VTAB
BLOAD	IN\$	IN\$	IN\$	OPEN	OPEN	VAL	VAL	VAL
ATN	EXEC	ON	ONERR	ROT=	ROT=	USR	USR	USR
AT	END	HTAB	HTAB	RND	RND	UNLOC	UNLOC	UNLOC
ASC	HPLOT	HPLOT	HPLOT	RETURN	RETURN	TRACE	TRACE	TRACE
APPEND	DRAW	HOME	HOME	RESUME	RESUME	TO	TO	TO
AND	DIM	HLINE	HLINE	RESTORE	RESTORE	THEN	THEN	THEN
ABS	DELETE	HIMEM:	HIMEM:	RENAME	RENAME	TEXT	TEXT	TEXT
DEF	DEL	HGRS	HGRS	REM	REM	TAN	TAN	TAN
DEF	DEF	HGR	HGR	RECALL	RECALL	TAB(TAB(TAB(
&	DATA	HOOLOP=	HOOLOP=	READ	READ			

Pour vous aider à optimiser le rendement de votre système, Apple Computer Inc. a établi un réseau mondial de distribution. Votre revendeur local met à votre disposition tout un éventail de services.

Si vous avez des questions techniques à poser ou désirez des renseignements relatifs aux dernières mises à jour de produits, adressez-vous à votre revendeur, il pourra vous aider. Le support technique Apple aide les revendeurs à assurer une assistance rapide et fiable.

Entretien

Si un entretien ou une réparation s'avère nécessaire, vous devriez confier votre système (ou le produit Apple) à votre revendeur. Si vous avez déménagé, apportez-le au concessionnaire agréé Apple situé le plus près de chez vous.

Il y a plus de 2100 centres d'entretien autorisés dans le monde entier. Pour connaître le centre le plus près de chez vous, écrivez à

Apple Seedrin, filiale d'APPLE COMPUTER, INC.
Avenue de l'Océanie
Z.A. de Courtabœuf
BP131
91944 LES ULIS Cédex

Att. : Service Documentation

Pendant la période initiale de garantie d'un an, votre revendeur réparera ou remplacera, sans frais, tout produit Apple défectueux.

Lisez attentivement tous vos manuels et si après cela vous avez certaines questions à poser, adressez-vous à votre revendeur.

Si votre revendeur ne peut répondre à l'une de vos questions, demandez-lui de consulter le Support Technique d'Apple. Le service d'assistance technique d'Apple distribue aux revendeurs des notes techniques qui répondent à la plupart des questions fréquemment posées.

Votre revendeur détient les derniers renseignements concernant les derniers matériels et logiciels offerts sur le marché et vous tiendra au courant des toutes dernières mises à jour. Si vous désirez accroître la puissance de votre système, votre revendeur peut vous aider à sélectionner des éléments compatibles.

Glossaire



accessoire: un autre mot pour **périphérique** – un appareil que vous reliez à votre ordinateur (comme une imprimante ou un joystick) pour accroître son potentiel.

affichage: un terme général qui désigne ce qui apparaît sur l'écran de l'ordinateur.

alimentation: un boîtier branché à une prise de courant qui convertit ce courant en une alimentation que l'ordinateur peut utiliser.

amorcer: démarrer l'ordinateur

Apple II: une famille d'ordinateurs. Le grand-père de la famille, l'Apple I, fut construit dans un garage en Californie. Le tout dernier et le plus compact est l'Apple IIc, un Apple transportable.

association d'utilisateurs: un club informatique dont les membres échangent des informations.

base de données : un type de programme d'application qui facilite la gestion de listes d'informations. Facilite la saisie, le rappel, la mise à jour, la sélection et le tri d'informations.

BASIC: Abréviation de **Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code**. Le langage informatique le plus populaire sur les ordinateurs individuels. Il est intégré dans votre Apple IIc.

BASIC Applesoft: le dialecte Apple du langage de programmation BASIC. Voir **BASIC**.

bit: le plus petit élément d'information qu'un ordinateur peut traiter. Généralement représenté comme un 1 ou comme un 0. Huit bits donnent un octet.

carte de circuits: un ensemble de circuits intégrés (puces) sur une carte.

carte contrôleur de lecteur de disquette : une carte de circuits qui permet de connecter un ou plusieurs lecteurs de disquette aux autres modèles d'Apple II. Cette connexion ou **interface** est intégrée dans l'Apple IIc.

carte logique principale: une carte qui renferme la MEV (ou RAM), la MEM (ou ROM), le microprocesseur, les circuits intégrés personnalisés, et d'autres composants responsables du fonctionnement de l'ordinateur.

carte périphérique: une carte que vous insérez dans les autres modèles d'Apple II pour relier l'ordinateur à un périphérique. Les **interfaces** pour la plupart des périphériques courants sont intégrées dans l'Apple IIc.

carte texte 80 colonnes: une carte servant sur les autres modèles d'Apple II à doubler le nombre de caractères pouvant être affichés sur une ligne. Un téléviseur ne peut afficher que 40 caractères par ligne, alors qu'un moniteur peut en afficher 80. Cette carte est intégrée dans l'Apple IIc.

catalogue: la liste de tous les fichiers contenus sur une disquette. Voir aussi **répertoire**.

charger: mettre des données ou des programmes en mémoire à partir d'une disquette.

circuit intégré: micro-réseaux qui conduisent des impulsions électriques. Ils sont gravés sur des tranches de silicium et encastés dans des boîtiers en plastique.

clavier: ce dispositif vous permet de communiquer avec l'ordinateur. Il ressemble à un clavier de machine à écrire, mais les programmeurs peuvent définir les affectations de chaque touche.

commande: un mot ou un caractère qui sollicite une intervention de l'ordinateur.

compilateur: un programme informatique qui traduit un langage, comme Pascal, en un langage qu'un ordinateur peut comprendre. Un compilateur traduit un programme une seule fois. Comparer avec **interpréteur**.

connecteur d'extension : un connecteur permettant sur les autres modèles Apple II l'insertion de cartes périphériques.

contraste (bouton de): un bouton sur votre moniteur qui vous permet d'ajuster la brillance de l'écran.

CONTROL: une touche sur le clavier de l'Apple qui lorsqu'elle est pressée en même temps qu'une autre touche modifie la fonction de cette dernière touche.

copie de sauvegarde: copie supplémentaire d'une disquette, il est préférable de faire des copies de sauvegarde de toutes vos disquettes importantes.

curseur: un trait de soulignement clignotant, un rectangle ou tout autre symbole qui indique votre position à l'écran.

découpe ovale: une ouverture de l'enveloppe de la disquette par laquelle la tête de lecture-écriture accède à la surface de la disquette.

défilement: déplacement du texte à l'écran afin de consulter une autre partie du texte.

disquette: un support plastique rond enduit d'oxyde de fer (semblable à celui utilisé pour les bandes magnétiques). Vous pouvez acheter des disquettes renfermant des programmes pré-enregistrés, ou vous pouvez sauvegarder votre travail sur des disquettes vierges, préalablement formatées.

disquette d'amorçage: une disquette qui renferme le système d'exploitation et un programme de démarrage.

disquette de données: une disquette qui renferme votre travail – lettres, budgets, graphismes, etc.

données: information, surtout l'information brute, non traitée.

DOS: Abréviation de **Disk Operating System**. Voir **système d'exploitation**.

encoche d'autorisation d'écriture: une petite découpe rectangulaire dans le coin supérieur droit de la disquette qui indique si des informations peuvent être écrites ou non sur la disquette.

entrée/sortie: abrégé en **E/S**. Désigne les moyens de transmission des données entre l'ordinateur et ses périphériques.

étiquette: une bande de papier que vous collez sur une disquette pour décrire son contenu.

étiquette de protection contre l'écriture: une bande adhésive avec laquelle on recouvre l'encoche d'autorisation d'écriture afin d'interdire l'écriture de données.

exécuter: pour se servir d'un programme, il faut l'exécuter.

fente de connexion: les longs connecteurs étroits situés à l'intérieur des autres modèles d'Apple II qui permettent de connecter des imprimantes et d'autres périphériques à l'ordinateur.

feuille de calcul électronique (tableur) : un type de programme d'application qui simplifie la planification financière, l'estimation des coûts et de nombreuses autres tâches de gestion. Elle est disposée en lignes et en colonnes.

fichier: un ensemble d'informations stockées sur disquette.

formater: diviser une disquette en secteurs de stockage de données. Les disquettes doivent être formatées avant de pouvoir stocker des données.

gestion de fichier: terme générique désignant la copie, la suppression ainsi que d'autres tâches impliquant le contenu des disquettes.

guide interactif: combinaison d'un manuel, de disquettes et de l'ordinateur pour assurer une formation.

imprimante: un périphérique qui produit une copie imprimée de l'information créée par votre ordinateur.

imprimante matricielle: un type d'imprimante qui imprime des caractères à l'aide de diverses configurations de points.

interface: matériel ou logiciel qui assure une liaison entre un ordinateur et un périphérique.

interpréteur : un programme informatique qui traduit un langage comme BASIC, en une série d'instructions que l'ordinateur peut comprendre. Un interpréteur traduit le programme lors de chaque exécution. Comparer avec **compilateur**.

interrupteur d'alimentation: un interrupteur à bascule situé à l'arrière de l'ordinateur qui sert à le mettre sous tension.

joystick: un périphérique qui sert à déplacer des objets et des personnages sur l'écran.

K: désigne le **kilo-octet**. C'est l'unité de mesure de la mémoire de l'ordinateur. L'Apple IIc a 128K de MEV (**mémoire vive, ou RAM**) et 16K de MEM (**mémoire morte, ou ROM**). Un K est égal à 1024 octets.

lecteur de disquette: un périphérique qui charge l'information en mémoire et qui la sauvegarde sur disquette.

logiciel: instructions qui indiquent à l'ordinateur ce qu'il doit faire. Il est généralement stocké sur disquette. Comparer avec **matériel**.

logiciel d'application: programmes conçus pour un usage particulier (comme la gestion domestique, l'éducation, le traitement de texte).

Logo: un langage informatique qui encourage l'apprentissage via la découverte. Facile à apprendre mais aussi assez puissant pour effectuer de la programmation sérieuse.

manettes de jeu: accessoires informatiques qui déplacent des créatures et des objets à l'écran.

matériel: les composantes d'un système informatique que l'on peut voir et toucher. L'ordinateur et les périphériques qui y sont reliés: le lecteur de disquette, l'imprimante et tout autre périphérique. Comparer avec **logiciel**.

MEM : voir **mémoire morte**.

mémoire: circuits intégrés (puces) qui stockent les instructions destinées au microprocesseur (cerveau) de l'ordinateur. Il existe deux types de mémoire: la mémoire temporaire (mémoire vive, MEV, ou RAM) et la mémoire permanente (mémoire morte, MEM, ou ROM). La **mémoire vive** (MEV, ou RAM) dépend du courant électrique, et lorsque la tension est coupée, elle est effacée. Ce n'est pas le cas de la **mémoire morte** (MEM, ou ROM).

mémoire morte (MEM, ou ROM): mémoire permanente. Le BASIC Applesoft est stocké en MEM.

mémoire vive (MEV, ou RAM): mémoire temporaire. La MEV stocke des programmes et des données pour le microprocesseur.

menu: une liste d'options.

message d'erreur: la manière dont l'ordinateur vous informe d'une panne de traitement. Souvent accompagné d'un signal sonore.

MEV : voir **mémoire vive**.

microprocesseur: le cerveau de l'ordinateur. L'Apple IIc possède un microprocesseur 65C02.

microprogrammation: désigne les programmes contenus en MEM (**mémoire morte**). Ils sont stockés de façon permanente contrairement aux programmes contenus en MEV (**mémoire vive**).

modem: un périphérique qui permet de relier l'ordinateur à d'autres ordinateurs et à des services d'information par l'intermédiaire du réseau téléphonique.

moniteur: il ressemble à un téléviseur, mais n'a pas de syntoniseur de chaînes. Il affiche les messages du programme et ce que vous tapez au clavier.

octet: une séquence de huit bits qui représente une instruction, une lettre, un chiffre ou un signe de ponctuation.

ordinateur: une machine qui traite des mots et des nombres, pas particulièrement créative mais vraiment douée pour les tâches répétitives.

option par défaut: sélection effectuée automatiquement par un programme jusqu'à ce que vous choisissiez une autre option.

parallèle: qualificatif attribué à une imprimante ou à un autre périphérique qui reçoit huit bits de données à la fois. Comparer avec **série**.

Pascal: un langage de programmation enseigné dans les cours d'informatique puisqu'il encourage une approche structurée lors de l'écriture d'un programme.

périphérique: une machine reliée à votre ordinateur, comme une imprimante ou un modem.

pistes: une série de cercles concentriques qui sont tracés lors du formatage de la disquette. Chaque cercle est une piste.

pochette: une enveloppe de papier qui protège les disquettes lorsqu'elles ne sont pas utilisées.

port: un connecteur situé à l'arrière de l'Apple IIc et où vous connectez les imprimantes, les manettes de jeu et les autres périphériques à votre ordinateur.

programme: instructions indiquant à l'ordinateur ce qu'il doit faire.

programme moniteur: un programme intégré qui sollicite le lecteur de disquette lors de la mise sous tension.

programmer: écrire des instructions destinées à l'ordinateur, parler à l'ordinateur en employant des termes qu'il peut comprendre.

protection contre la copie: sert à empêcher toute personne de copier le contenu d'une disquette. Comparer avec **protection contre l'écriture.**

protection contre l'écriture: couverture de l'encoche d'autorisation d'écriture afin d'éviter que des modifications accidentelles soient apportées aux données. Comparer avec **protection contre la copie.**

puce: une petite tranche de silicium renfermant des milliers de composants microscopiques.

RAM: voir **mémoire vive (ou MEV).**

répertoire: une liste des fichiers contenus sur une disquette. On dit parfois un **catalogue.**

répertoire de logiciels: un livre qui énumère les logiciels disponibles.

ROM: voir **mémoire morte (ou MEM).**

RVB: prise permettant de transformer votre téléviseur en périphérique d'affichage.

sauvegarder: stocker un programme ou des données sur une disquette (s'oppose à : stocker des données et des programmes en mémoire).

secteur: lorsque les disquettes sont formatées elles sont divisées en **pistes** et en **secteurs.** Un secteur est une section de piste.

série: implique une séquence. Dans une interface série, les données sont envoyées un bit à la fois. Comparer avec **parallèle.**

simulation: une représentation informatisée d'une action.

65C02: Le type de microprocesseur (cerveau) utilisé dans l'Apple IIc.

souris: un dispositif de pointage sur écran.

système d'exploitation: un programme qui, entre autres, commande la disposition des données en mémoire, le mode de chargement de l'information en mémoire, le mode de traitement de l'information, le mode de stockage de l'information sur disquette et le mode de communication entre l'ordinateur et les imprimantes ainsi que les autres périphériques. ProDOS, DOS 3.3 et Pascal sont trois systèmes d'exploitation offerts pour l'Apple IIc.

tableur : voir **feuille de calcul électronique.**

traceur : un périphérique qui imprime des tableaux et des graphiques.

traitement de texte : un type d'application servant à écrire et à éditer des textes plus facilement.

voyant d'alimentation : un voyant qui indique si la machine est sous tension ou hors tension.

voyant d'utilisation du lecteur de disquette : un voyant qui s'allume dès que le lecteur de disquette lit ou écrit quelque chose sur une disquette. Lorsque le voyant est éteint, vous pouvez sans risque retirer les disquettes du lecteur. N'ouvrez pas la porte du lecteur lorsque le voyant est allumé.

Le langage de calcul électronique est un langage de programmation qui permet de réaliser des calculs complexes de manière automatisée.

Il est utilisé pour la simulation de circuits électroniques et pour la conception de systèmes numériques.

Le langage de calcul électronique est un langage de programmation qui permet de réaliser des calculs complexes de manière automatisée.

Il est utilisé pour la simulation de circuits électroniques et pour la conception de systèmes numériques.

Le langage de calcul électronique est un langage de programmation qui permet de réaliser des calculs complexes de manière automatisée.

Il est utilisé pour la simulation de circuits électroniques et pour la conception de systèmes numériques.


Index



A



accessoires Voir périphériques
addition 66
affichage de base de données 35
affichage sur 40 colonnes
affichage sur 80 colonnes
aide 14-15
ajouter des lignes vierges 69
alimentation 7
mise sous tension 7, 18
amorçage 18, 48, 103
sous tension 18
hors tension 19
à partir du lecteur 2 117
Apple Access II 37
Apple BASIC 64,66
mots réservés 70
Apple IIc Voir aussi ordinateur
amorçage 18, 19, 48
caractéristiques techniques 119-120
clavier 13
comment il fonctionne 45, 48
mise à l'arrêt 20
portabilité 95
redémarrage 19
soin à apporter 6
systèmes d'exploitation 56
apprentissage 36
associations d'utilisateurs 87

B

 14-15
base de données 35, 37
BASIC (Beginners All-purpose
Symbolic Instruction Code) 64-76
baud 94
bits et octets 79

bits par seconde (bps) 94
boîtes à disquettes 25, 56
bouton de commande du volume 3
broches 48
budget 36
budget domestique 36, 38

C

calcul avec Applesoft BASIC 66-67
calculatrice, utiliser l'ordinateur
comme une 66-67
capacité de mémoire 48, 119
 14-15, 111
carte logique principale 47
casque d'écoute 3
catalogue 113
charger 5, 24, 55, 70
choix des programmes
d'application 86
CI (circuits intégrés) 46
clavier 3, 5, 13-15
commande du volume 9
commande END 69
commande CAT 70
commande HOME 71
commande LIST 69
commande PR 76
commandes manuelles 4, 94
commandes ProDOS 70
communication 37
commutateur du clavier 16
connecteurs 3
 14-15, 48
conversion miles-kilomètres 73-74
création d'information 48-50, 55
curseur 12
curseur trait de soulignement
clignotant 12
curseur rectangulaire 12

D

découpe ovale sur les disquettes 23
défilement 51
[DELETE] 14–15
démodulateur 94
dépannage 108–113
dessin sur ordinateur 37
deuxième lecteur de disquette 93
différences au sein de la famille Apple II 115
disquette(s)
 Amusez-vous avec Apple 20
 programmes sur 21
 L'Apple au Travail 31
 informations parasites sur l'écran 31
 capacité de stockage 25
 d'amorçage 18, 55
 de données 54, 55
 disquettes de données et disquettes de programmes 55
 double face 9
 A la découverte d'Apple Logo 62–64
 extraction d'information 54
 fichiers 70
 formatage 53
 Une introduction au BASIC 66
 insertion dans le lecteur de disquette 6–9
 quand retirer du lecteur de disquette 26
 sauvegarde 53
 sauvegarde d'information 52
 soin à apporter 6, 25
 Voyage au Centre de l'Apple IIc 45
vierges 5, 24, 53
division 66
données 50, 55
DOS 56
DOS 3.2 56
DOS 3.3 56
[→] 14–15

E

écran, problèmes 10, 109–110
écriture d'information 24, 34, 52
écriture de programmes 61–62, 68
encoche d'autorisation d'écriture 23, 24
enseignement 36, 38
entrée 5
enveloppe(s) 23, 25
enveloppe de la disquette 23
E/S (entrée/sortie) 5
[ESC] 14–15
E/S ERREUR 5,10
étiquette 23
étiquette de protection contre l'écriture 23, 24
exécuter 70, 71
exécution
 différée 68
 immédiate 68
extraction d'informations sur disquette 48, 54

F

fentes de connexion et ports 116
fiche (casque d'écoute) 3
fichiers 52, 70
 chargement en mémoire 54
 règles d'attribution de nom 53
formatage 53, 56

G

[←] 14–15
gestion de données 35
graphiques 37, 38

H

↑ 14-15
haut-parleur intégré 3

I

I/O ERROR 5, 10
impression de vos programmes 76
imprimantes 4, 92
information 33, 55
 brute 50
 création 50
 extraction à partir d'une
 disquette 54
 sauvegarde sur une disquette 52
 stockage 24
initialisation d'une disquette 53
instruction, composantes d'une 72
instruction INPUT 72
instruction LET 72
instruction PRINT 66
insertion de lignes vierges 69
interface 48
introduction 6
inventaire 37

J

jeux 37, 38

K

K 48

L

langage d'assemblage du 6502 77
langages informatiques 62
lecteur 1 18
lecteur de disquette 5, 6
 externe 93
 intégré 3
lecture (chargement) 24
lecture d'information sur une
disquette 16
listes 35
livres, ordinateur 88
logiciel 5
logiciel éducatif 85
Logo 62, 64

M

machine à écrire 13
magazines informatiques 87-88
◇ 14-15
manche à balai 4, 94
MEM 47
mémoire 47, 48-51
 chargement du contenu d'un fichier en 54
 morte (ROM) 47
 RAM et ROM 47
 temporaire 50
message CHECK DISK DRIVE 10
messages d'erreur 108-113
MEV 47, 48
MEV 128K 48, 119
microprocesseur 47
microprogrammation 47
mise à l'arrêt de l'ordinateur 20
modem
 (modulateur/démodulateur) 4, 94
moniteur 4, 5, 16, 90
moniteur vidéo monochrome 91
mots réservés 71, 123
multiplication 66




N

nom(s) de fichier(s) 53, 54
nommer des fichiers, règles pour 53
numéro de ligne 69

O


octets et bits 48, 79
ordinateur voir Apple IIc
ordinateur comme calculatrice 67

P

Pascal 56, 77
passage de 80 à 40 colonnes 16, 91
périphériques 4, 90–94
 entrée 5
 sortie 5
programme(s) 31, 55, 61
 chargement et sauvegarde 70
 d'application 31, 55
 choix 86
 utilisation 55
 de jeu 4
 impression 76
 informatiques 5, 61
 interruption de l'exécution d'un programme 112
 prêts à l'emploi 31
 problèmes d'amorçage 113
 stockage 70
programmer 62–83
 apprendre à 62
 en BASIC 64–76
 raisons pour apprendre à 61
 raisons pour ne pas apprendre à 61
phrases loufoques 74–75
PILOT Voir SuperPILOT
poignée 3
 14–15
 14–15, 48
 - **CONTROL** - **RESET** 19
ports 3
ports et fentes de connexion 116
problèmes 10, 108–113
ProDOS (Professional Disk Operating System) 56
priorité des opérations (ordre de) 67
puces 47

Q

R

RAM (mémoire vive) 47, 48
RAM 128K 48, 119
réamorçage de votre ordinateur 19
réglage du son 3, 9
répertoire de logiciels 86
RESET 14–15, 48
résolution 16
retrait d'une disquette du lecteur 26
 14–15
ROM (mémoire morte) 47

S

sauvegarde 53
sauvegarde d'information 5, 48–56, 70
secteurs 53
services d'information informatisés 37
soin à apporter aux disquettes 25
sortie 5
sortir des programmes 14–15, 112
soustraction de nombres 66
stockage
 d'informations 70
 permanent 47
 temporaire 47, 50
SuperPILOT 77
système d'exploitation 48, 56
systèmes d'exploitation mis à jour 56

T

tableur 36, 39
téléphone 4, 37, 94
téléviseur 7, 16, 90
touches 13–15
touches fléchées 12
touches spéciales 13–15
traceur 4, 93
traitement de texte 34, 39
tranches de silicium (puces) 47

U

V

valeur 72
variables 71–72
variables numériques 71
variables de chaînes 71
voyant d'utilisation de disquette 8, 16, 26
voyant vert d'alimentation 7, 8, 16

W, X, Y, Z

Ce que vous pensez de l'Apple IIc

Votre nom : _____

Société : _____

Votre fonction : _____

Adresse : _____

Code postal/ville/pays : _____

Les commentaires et suggestions d'utilisateurs comme vous sont très utiles car ils nous permettent d'améliorer les produits Apple déjà existants et d'en élaborer de nouveaux encore mieux adaptés à vos besoins. A présent que vous vous êtes familiarisé avec votre Apple IIc, faites-nous part de vos réflexions et suggestions. Soyez donc gentil de remplir ce formulaire pour nous dire ce que vous pensez!

Votre revendeur peut vous aider: Apple n'est pas en mesure de répondre aux questions particulières de chacun. Si vous avez un problème, avez besoin d'assistance technique ou de conseils, adressez-vous à votre revendeur Apple.

Tout d'abord, parlez-nous de vous

1. Avez-vous une longue expérience des ordinateurs?

- Aucune expérience Petite expérience
 Moyenne expérience Grande expérience

2. Quel usage faites-vous de votre Apple IIc?

- Domestique Professionnel
 Domestique et professionnel

3. Possédez-vous un Apple II ou un Apple IIc avant de faire l'achat d'un Apple IIc?

- Oui Non

4. Combien êtes-vous à utiliser l'Apple IIc dans votre famille?

- Adultes Enfants

A présent, parlez-nous de votre système

1. Quels périphériques avez-vous connectés à votre système?

- Lecteur de disquette Souris Imprimante
 Traceur Manettes de jeu Joystick
 Autre(s) _____

(Indiquez lesquels)

2. Quel dispositif d'affichage utilisez-vous? (Cochez deux cases)

- Moniteur Vidéo Récepteur de télévision
 Noir & blanc Monochrome Couleur

5. Faites la liste des produits (programmes, systèmes d'exploitation, langages) que vous utilisez en précisant le numéro de votre version.

Nom exact du logiciel	Numéro de la version (si elle en a un)	Numéro du produit
_____	_____	_____

6. Faites-nous part de vos commentaires et suggestions et dites-nous si vous avez eu un problème quelconque avec votre système Apple IIc. N'ayez

0. Faites-nous part de vos commentaires et suggestions et dites-nous si vous avez eu un problème quelconque avec votre système Apple IIc. N'ayez crainte d'ajouter des feuillets supplémentaires!

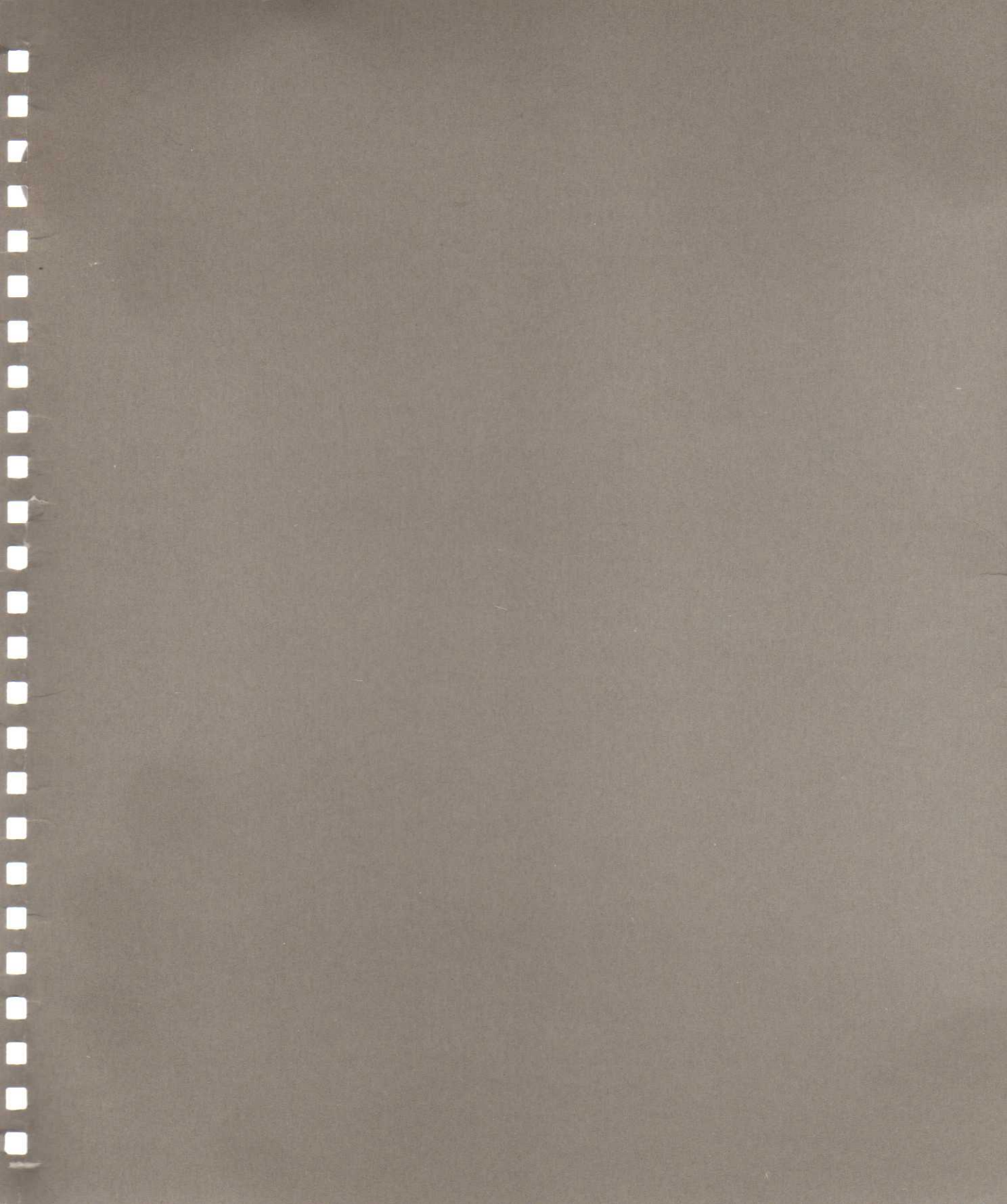
- Moniteur Vidéo Récepteur de télévision
 - Noir & blanc Monochrome Couleur
3. Avez-vous l'intention d'écrire des programmes?
- Non Oui. Dans ce cas, avec quel(s) langage(s) informatique(s)? _____
4. Quels programmes d'application utilisez-vous, ou comptez-vous utiliser, avec votre Apple IIc?
- Traitement de texte Gestion de données
 - Tableur Apprentissage Jeux
 - Communications Graphique Autres : _____

Enfin, parlez-nous du Guide Interactif de l'Apple IIc

Indiquez-nous ce que vous pensez du Guide Interactif:

1. Qu'avez-vous le mieux aimé dans ce guide? _____
2. Qu'avez-vous le moins aimé? _____
3. Avez-vous trouvé certaines parties confuses, lesquelles? _____

4. Certaines parties n'étaient-elles pas assez détaillées, lesquelles? _____
5. Avez-vous lu le guide du début à la fin et essayé chaque disquette? Oui Non. Dans ce cas, quelles parties, ou disquettes, avez-vous laissées de côté? _____
6. Compte tenu de votre expérience des ordinateurs, les informations données dans le guide vous sont-elles apparues: Trop élémentaires Juste adaptées Trop complexes
7. Indiquez-nous les problèmes particuliers que vous avez rencontrés en lisant ce guide (Les numéros de pages nous seront très utiles). N'ayez crainte d'ajouter des feuillets supplémentaires! _____





SEEDRIN filiale d'APPLE COMPUTER, INC.

Avenue de l'Océanie

Z.A. de Courtabœuf - B.P. 131

91944 LES ULIS CEDEX

Tél. : (6) 928.01.39 - Télex : 692719

B-030-0872-F