

ELAN
ENTERPRISE



BRUGERVEJLEDNING

INDHOLD

HVORDAN JEG SÆTTER DET HELE SAMMEN 4

ELAN ENTERPRISE 6

INDSTILLING AF FJERNSYNET 9

SÅDAN BRUGER MAN PROGRAMMER 11

TASTATURET 12

SÅDAN BRUGES EN BÅNDOPTAGER 14

SÅDAN BRUGES PROGRAMMODULER 16

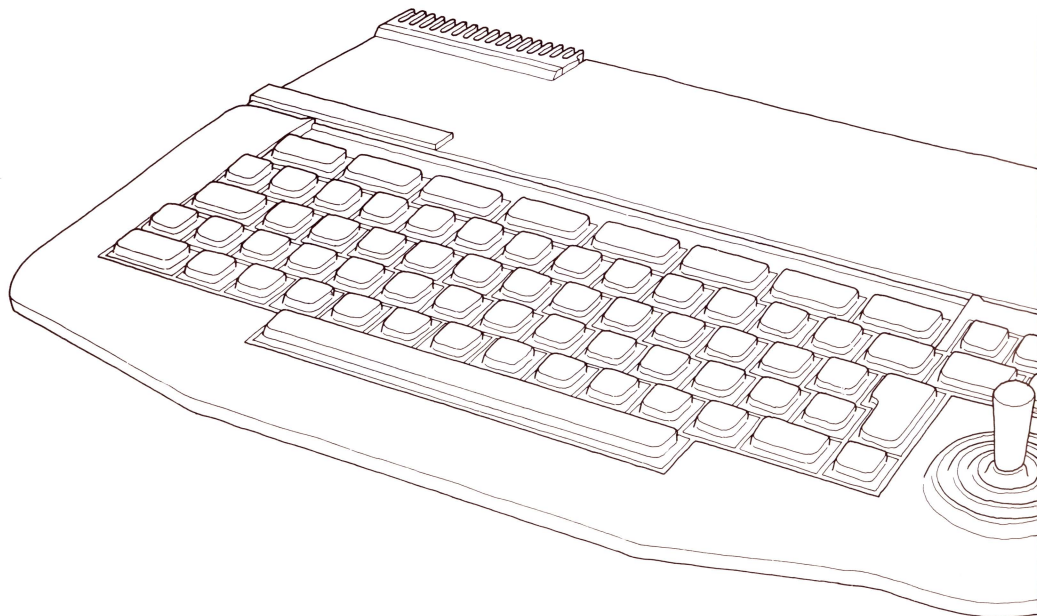
PROBLEMER 17

HVORDAN JEG SÆTTER DET HELE SAMMEN

Dette hæfte vil vise dig, hvordan du samler datamaten og de tilhørende dele og er sikker på, at det virker rigtigt. Det vil også vise dig, hvordan du bruger en kassette og et programmodul. Den anden bog vil lære dig, hvordan du skal programmere datamaten, samt vise dig alt om, hvordan man programmerer i Basic.

Hvis du aldrig har brugt en datamat før, så lad venligst være med at springe indholdet af dette hæfte over, selv om du tror, at du ved hvad du skal gøre. Du kan gøre noget galt og blive forvirret, skønt du tror, det hele er ret nemt (dog vil du ikke skade datamaten, med mindre du er meget »klodset«).

Før du bliver for begejstret, så tag dig et par minutter til at se på, hvad der er i pakken, og bliv fortrolig med alle delene.

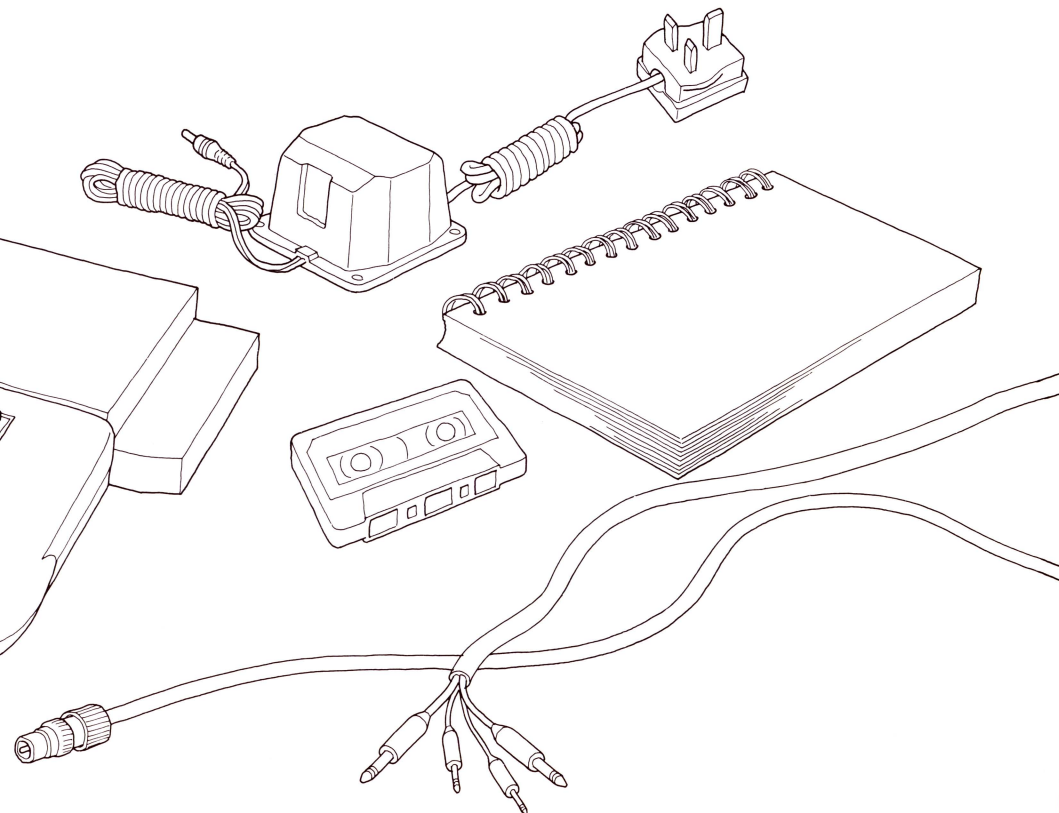


Du skal have:

- Datamaten
- En strømforsyning
- En ledning til fjernsynet
- En ledning til båndoptageren
- En anden bog ved siden af denne
- Et bånd ...

... og nogle andre papirer om vedligeholdelse og garantier. Blandt disse er et registreringskort. Det vil medføre at du modtager information om de seneste programmer og ekstraudstyr til Elan Enterprise. Det eneste du skal gøre er at udfylde det med dit navn og adresse og poste det.

Hvis du skal til at bruge programmerne på bånd lige med det samme, har du brug for en båndoptager, en beskrivelse af hvordan du bruger den foruden alt det fra pakken, der er vist herunder.

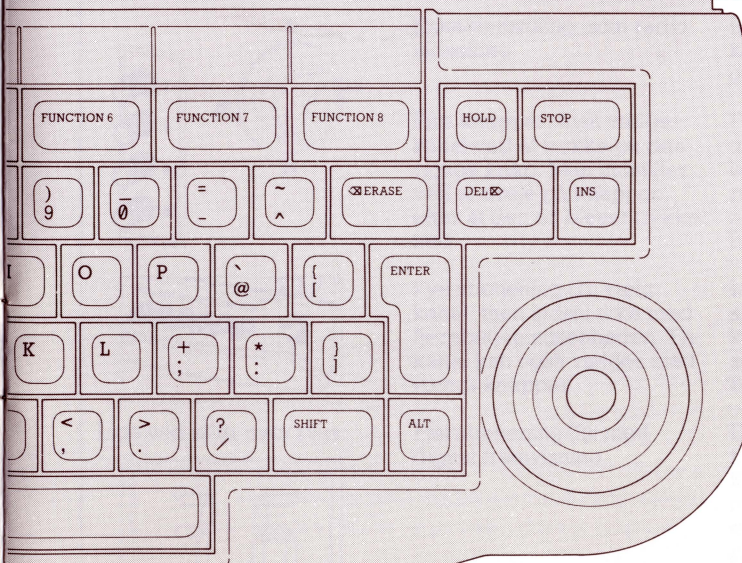
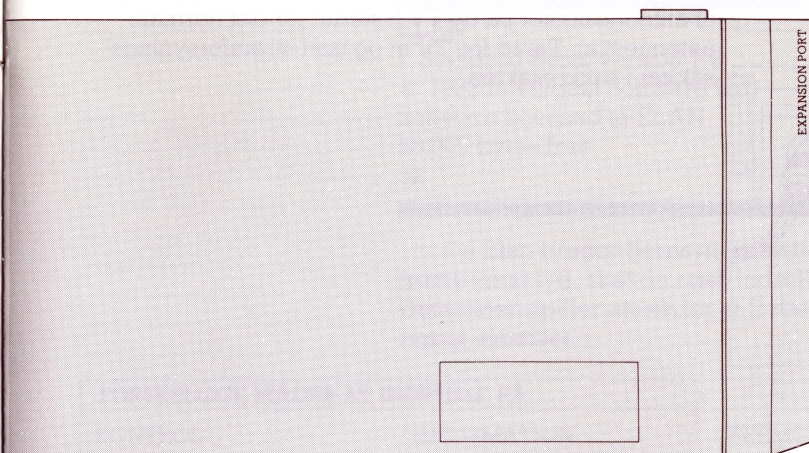
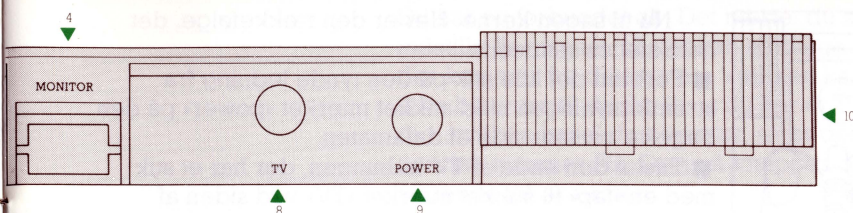
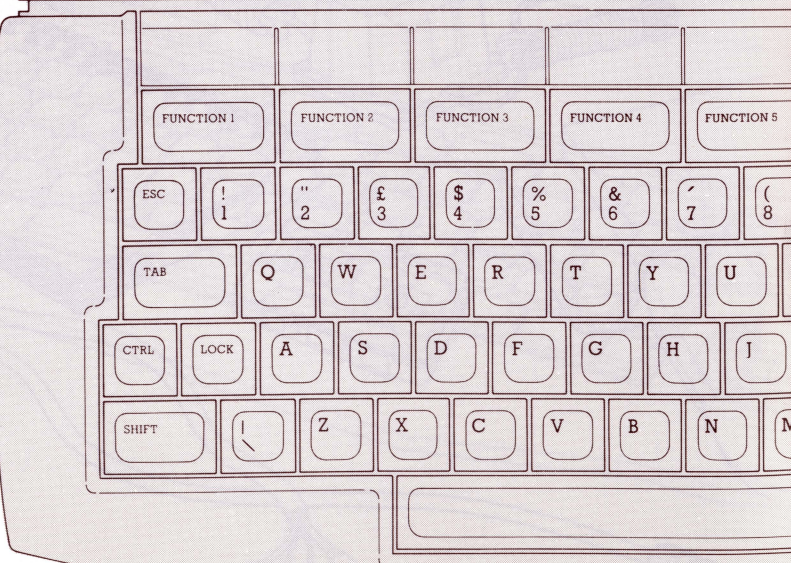
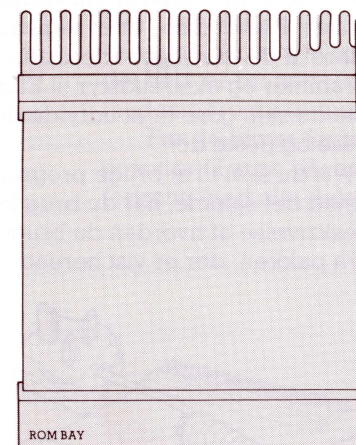
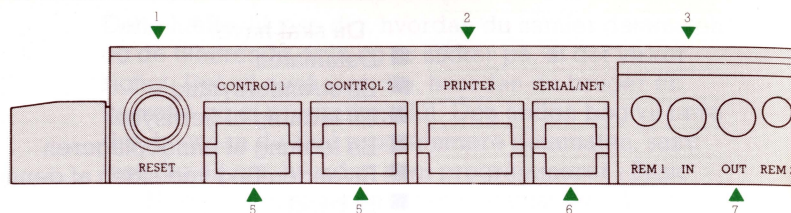


Alle dele til Elan Enterprise arbejder sammen, hvilket betyder, at den er en af den nye generation af hjemme-datamater. Der kan tilsluttes ekstraudstyr gennem udvidelsesporten, hvad der gør datamaten i stand til at udføre endnu større opgaver. Elan kan tale til andre Elan'er gennem sit «net» og styre alle former for tilbehør gennem kantkonnektorerne.

1. Reset-knap – genopstart datamaten.
2. Her kan tilsluttes en skriver (printer) v.h.a. Elans specielle kabel.
3. Her tilsluttes båndoptageren.
4. Her kan tilsluttes monitor eller hi-fi.
5. Med disse to stik kan man kontrollere ekstraudstyr, eller de kan bruges til styrepinde.
6. Her er forbindelse til andre datamater eller til specialudstyr.
7. Til hovedtelefoner.
8. Her tilsluttes fjernsynets antenne-stik.
9. Tilslut ledning fra strømforsyningen her.
10. Programmoduler tilsluttes her.

Holder til mærkater til Function-tasterne

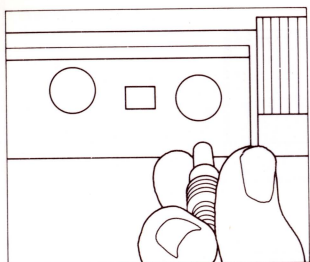
Specielle funktionstaster



Udvidelsesmoduler indsættes her

Med styrepinden har du kontrol over den blinkende markør (cursor)

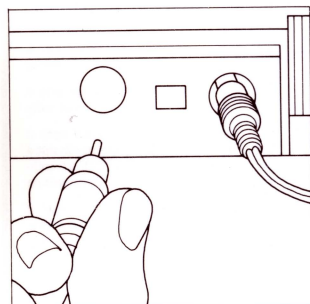
Mellemrumstangent



Nu til sagen kerne. Her er den rækkefølge, det hele sættes sammen i.

■ Forbind det lille stik på den tynde ledning fra strømforsyningen med stikket mærket »power« på den bageste venstre side af datamaten.

■ Tilslut den ende af TV-ledningen, der har et stik med en »tap« til stikket mærket »TV« ved siden af strømforsyningen. Tilslut den anden ende af ledningen til antennestikket på dit TV (i stedet for det normale antennestik). Tænd for TV'et og isæt strømforsyningsstikket i stikkontakten.



INDSTILLING AF FJERNSYNET

Du har nu forbundet alt. Det næste, du skal gøre, er at indstille fjernsynet, så det kan modtage de signaler, der kommer fra datamaten. Vælg en kanal, som du ikke benytter til daglig (hvis du har et TV, der fortæller dig, hvilken kanal du benytter, så er den bedste kanal normalt nummer 36). Drej på knappen, indtil du ser følgende på skærmen:

ELAN

I. Standard Basic version 1.0

© 1983 Intelligent Software Ltd

Software licensed to ELAN

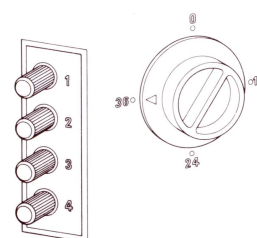
58,000 bytes free

ok

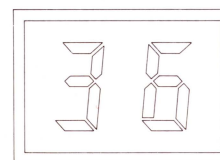
Da Elan bruger fjernsynets højttalere til at frembringe lyd, skal du også indstille lyden. Datamaten spiller musik for at fortælle dig, at alt er rigtigt indstillet.

FORSKELLIGE MÅDER AT INDSTILLE PÅ

KONTROL



Lige ved eller over plus



INFORMATION

Enkeltindstilling; som radio-indstilling.

Fire knapper; man vælger kanal ved at trykke på den rigtige knap. Man indstiller ved at dreje på knappen, efter at den er blevet trykket ned.

Fjernbetjening (1); vælg kanal, men indstil ikke med fjernbetjeningsenheden. En kanal kan også vælges med »prog« knapper.

Fjernbetjening (2); med digital fremvisning.

FREMGANGSMÅDE

Drej langsomt, indtil du får et klart billede. Normalt omkring kanal 36.

Find en kanal, udvælg den, drej derefter indtil du får et billede. Drej i den modsatte retning, hvis der ikke er sket noget efter fem eller seks fulde omdrejninger.

Luk panelet på forsiden eller siden af fjernsynet op. Vælg kanal 7 eller 8. Drej knappen som nævnt ovenfor indtil et billede dukker op.

Digitaldisplayet fortæller dig hvilken kanal, du bruger. Kanaler kan enten vælges med fjernbetjeningsenheden eller ved at trykke på knapper inde i panelet. Indstil ved at trykke på »+« eller »-« indtil kanal 36 er valgt.

SÅDAN TILSLUTTER MAN BÅNDOPTAGEREN

Datamaten og fjernsynet er perfekt indstillet, når du kan høre den lille melodi, og farverne står skarpt på skærmen.

Hvis fjernsynet ikke er indstillet rigtigt, kan det virke lidt sløret. Bogstaverne kan have skyggebilleder bagved den »ægte vare«. Billedet kan være usymmetrisk eller »sneet«. Billedet kan også hoppe en smule op og ned eller fra side til side.

Hvis du har problemer med skærbilledet, er dette normalt meget nemt at rette. Det eneste, du skal gøre, er at pille lidt ved indstillingsknappen, indtil du har det bedste billede. Husk, at dette kan være meget fint, og hvis du drejer for langt, vil det igen være forkert indstillet.

Dit TV har måske en AFC knap, der i brug sammen med signaler fra Danmarks Radio etc. hjælper med til at bevare den rigtige indstilling. Hvis du har det, så slå den fra. Mærkeligt nok er den somme tider medvirkende til, at billedet »glider« en smule ud af frekvens, hvilket er trættende og irriterende efter et stykke tid — specielt hvis du hele tiden skal justere det!

Andre problemer, du kan komme ud for, er beskrevet i en tabel på side 00 i dette hæfte.

Hvis du har en ekstrakanal på dit TV, vil det i fremtiden spare tid, hvis du reserverer den til datamaten alene. Du skal derfor kun foretage små indstillingsjusteringer i stedet for at bruge minutter, hver gang du skal benytte datamaten.

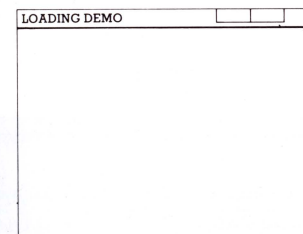
Dette er alt, hvad du skal vide for at sætte dit system sammen. Hvis du har problemer med indstilling — så vær tålmodig. Indstilling første gang kan være lidt af en prøvelse. Når du har gjort det hele én gang, vil du finde det nemt at gøre siden.

Den medfølgende båndoptagerledning har fire stik i hver ende. Indsæt et af de større stik i stikket mærket »In« bag på datamaten. Indsæt stikket med den tilsvarende ledningsfarve (i den modsatte ende af ledningen) i stikket mærket »EAR« på din båndoptager (dette findes enten foran eller på siden af båndoptageren). Sæt nu et af de mindre stik i REM 1 stikket bag på datamaten. Sæt derefter den modsatte ende i REM stikket på båndoptageren. Overskydende stik kan du lade ligge.

SÅDAN BRUGER MAN PROGRAMMER

Nu, da du har købt din datamat spekulerer du sikkert på, hvad du først vil bruge den til. Du er måske endnu ikke i stand til at skrive programmer selv, men der findes mange i butikkerne, som du kan vælge af. Der følger også et bånd med datamaten. Det er meget nemt at bruge. Vær venlig at prøve det, det er der nemlig for at præsentere dig for datamaten. Det indeholder et undervisningsprogram (der vil hjælpe dig med at lære at programmere — hvis du ønsker det), nogle spil og et par andre programmer, der viser datamatens muligheder.

INDSPILNING AF DEMONSTRATIONS- BÅNDET



Læg demonstrationsbåndet i båndoptageren og kontroller, at det er spolet helt tilbage til begyndelsen af båndet. Hvis tilbagespolingsknappen ikke virker nu, kan den være blevet slået fra af datamaten ved fjernkontrol. Tryk på tasten mærket FUNCTION 4 (REMOTE 1) hvis du ønsker dette ophævet.

Tryk på START tasten mærket FUNCTION 1 på tastaturet og start båndoptageren, ligesom hvis du vil høre musik eller andet på den.

Først vil en lille stribe, der holder dig orienteret om forskellige ting, dukke op øverst på skærmen. Den vil enten være rød, grøn eller blinke mellem de to farver. Hvis den blinker, så tag det roligt.

Hvis den er rød, drej da LANGSOMT ned for lydstyrken indtil striben blinker. Hvis den er grøn, forøg da lydstyrken.

Du skulle efter få sekunder se »SEARCHING«..., hvilket hurtigt vil blive erstattet af »FOUND DEMO« øverst på skærmen. Derefter vil der stå »LOADING DEMO«. Når programmet er indspillet, vil det automatisk virke under datamatens kontrol.

DEMO

Demo er navnet på demonstrationsprogrammet på det medfølgende bånd. Ethvert program på båndet har et navn, som datamaten vil finde og vise på skærmen, så du bliver orienteret om, hvad den er i færd med.

FJERNBETJENING

REM 1 og REM 2 stikkene bag på datamaten gør det muligt for den at kontrollere båndoptageren. Når den begynder at indspille et program, vil datamaten checke om fjernbetjeningsledningen for afspilning (REM 1) er på plads. Hvis ikke, vil den bede dig starte og stoppe båndoptageren, hver gang det er nødvendigt.

TASTATURET

Man kontrollerer datamaten ved hjælp af tastaturet. Dette er alt, hvad du behøver at vide for at indspille programmer fra bånd.

■ Hvis du holder en tast nedtrykket, bliver den automatisk repeterende.

■ Hvis du ønsker store bogstaver eller symboler over taltasterne, skal du trykke på tasten mærket SHIFT og samtidig trykke på den ønskede tast.

■ FUNCTION-tasterne er der for at gøre det lettere at indtaste kommandoer. For eksempel vil START-tasten (FUNCTION 1) indspille det første program, datamaten støder på. Et tryk på REMOTE 1 (FUNCTION 4) vil sætte dig i stand til at spole båndet tilbage.

■ Trykker man på tasten mærket »LOCK«, vil der

fremkomme store bogstaver indtil den nedtrykkes igen. Det påvirker dog ikke symbolerne over talstregene — du skal samtidig trykke »SHIFT« for at se dem på skærmen.

■ ENTER-tasten: Datamaten forstår normalt ikke det, du indtaster bogstav for bogstav. I stedet indtastes alle de kommandoer, du skal bruge, på en gang, hvorefter du giver datamaten signal til at gå i gang ved at trykke ENTER.

■ ERASE-tasten: Fejlintastninger kan slettes ved at flytte markøren tilbage med denne tast.

■ STYREPINDEN (joystick) — med den kan du flytte markøren over hele skærmen — prøv den! Markøren fortæller dig, hvor de næste bogstaver vil dukke op, når de indtastes.

FUNCTION-tasterne: Med disse taster kan du give datamaten flere ordrer ved et tryk på kun en enkelt tast. De kommer med foruddefinerede ordrer, men de kan ændres, hvis du ønsker det.

ESC: Et tryk på denne tast vil bringe dig ud af tekstbehandling og give dig mulighed for at programmere. Mange programmer er kædet sammen med andre programmer — denne tast fører dig normalt tilbage til »den ydre del« af et program.

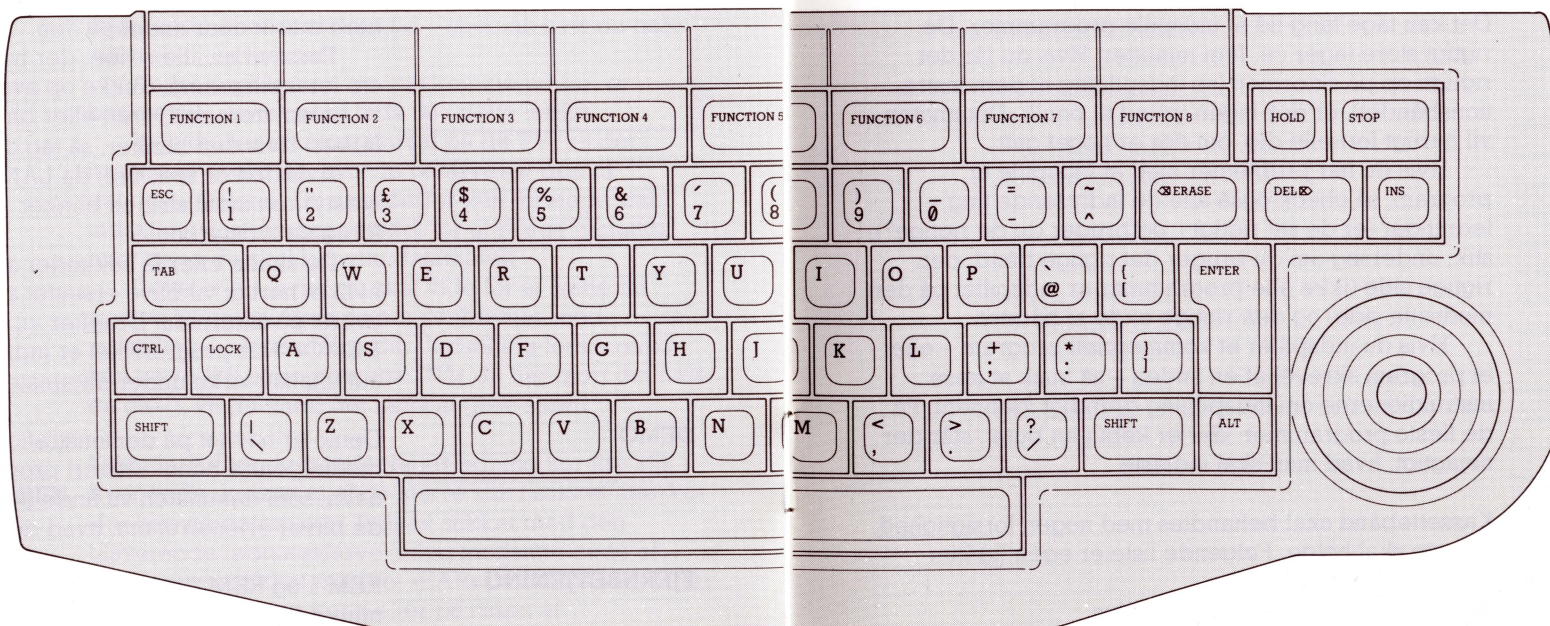
TAB: Med CTRL og functiontast 4 kan du sætte tabulator-stop på skærmen. Denne tast springer fra stop til stop.

CTRL: Brug denne tast sammen med andre til at kontrollere datamaten. Den laver specielle kontrolkoder, som er forklaret i de relevante dele af manualen.

LOCK: Den bruges normalt til at låse store bogstaver. Hvis den nedtrykkes sammen med SHIFT eller ALT, kan den holde disse taster nede — d.v.s. at du kan indtaste en lang række SHIFTede karakterer. Endnu et tryk på den og du kan igen skrive normalt.

SHIFT: Sammen med en bogstavtast vil SHIFT give et stort bogstav. På taster med to symboler vil SHIFT give dig det øverste symbol (f.eks. taltasterne med \$, & osv. over sig).

BOGSTAV/TALTASTERNE: Tryk på disse vil vise karakteren på tasten på skærmen. Alle disse taster kan bruges sammen med SHIFT, og nogle kan også bruges sammen med CTRL.



HOLD: »Fastfryser« et program. Tryk på en hvilken som helst tast for at fortsætte.

STOP: Stopper programudkørslen, indtil du taster CONTINUE eller RUN.

ERASE: Sletter den sidste karakter, du har indtastet.

DEL: Bruges til at slette karakterer i din tekst. Både ERASE og DEL kan fjerne større dele af en tekst, når de bruges sammen med CTRL eller SHIFT.

INS: Normalt vil ethvert bogstav, du indtaster, blive indsat uden at slette andre karakterer. Denne tast og CTRL giver dig mulighed for at skrive oven i noget. Et tryk på INS alene indsætter et enkelt mellemrum.

ENTER: Denne tast »sender« det, du lige har indtastet til datamaten. Især en programlinje eller en direkte kommando. Når du bruger tekstbehandling, vil ENTER placere markøren på den næste linje, så et nyt afsnit kan begynde.

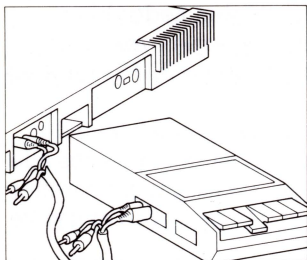
ALT: Du kan indtaste forskellige grafik karakterer med denne tast. Den bruges på samme måde som SHIFT. Der er ikke grafik på alle tasterne — det kommer an på om en grafik karakter er blevet defineret til denne tast. Kan også bruges med LOCK ligesom SHIFT.

MELLEMRUMSTANCENT: Tryk på denne for at indtaste mellemrum.

JOYSTICK (styrepinden): Når denne føres i en af de 8 retninger vil markøren flytte sig på skærmen.

Fuldstændige detaljer om brugen af tasterne er givet i Elan Enterprise Programming manualen.

SÅDAN BRUGES EN BÅNDOPTAGER



MASKINKODE

Du ved allerede, at du kan bruge en almindelig båndoptager til at indspille programmer i datamaten hukommelse (loading). Du kan også gemme programmer fra datamaten hukommelse på bånd til senere brug (saving). Der behøves ikke specielle bånd; almindelige bånd af god kvalitet vil virke perfekt. Manualen fortæller, hvordan du gemmer dine egne programmer på bånd.

Når du har købt et program på bånd eller programmodul, og bruger det på datamaten, vil du ofte se, at tasterne ikke virker, som de plejer. En sandsynlig grund til det er, at programmet er i MASKINKODE, hvilket er datamaten eget sprog — den bruger altså ikke det normale Basic sprog.

Bliv ikke overrasket, hvis et af de programmer, du kører, får datamaten til at virke anderledes. Se i de instruktioner, der følger med programmet, hvis du kommer i tvivl om noget.

PROBLEMER MED INDSPILNING

Det kan tage lang tid at indspille programmer. De rigtigt store tager ca. fem minutter. Hvis du får det rigtige op på skærmen (se indspilning af demonstrationsbåndet), er der ingen grund til panik. Datamaten vil hurtigt fortælle dig, om der er noget galt.

Hvis du har problemer med at indspille et program, så check også alle de indlysende ting — ledninger (er de sat rigtigt i, og bruger du de rigtige?), stik, undersøg om du bruger det rigtige bånd, den rigtige side (ikke alle programmer er indspillet på den modsatte side) og den rigtige ende af båndet.

Hvis du indspiller et kommercielt program — eller et program skrevet af en anden — så husk at læse instruktionerne om indspilning grundigt igennem. På de fleste programmer, der er købt i en butik, står der nøjagtigt, hvad man skal indtaste.

PAS PÅ BÅNDENE

Kassettebånd skal behandles med nogen forsigtighed, hvis de skal holde. Følgende liste er egentlig kun almindelig sund fornuft.

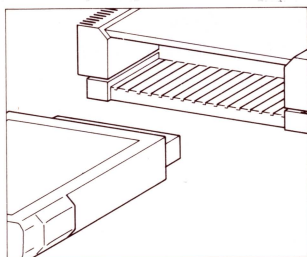
- Efterlad dem ikke i skarpt sollys.
- Gør dem ikke våde.
- Undgå støv.
- Rør ikke båndet med fingrene.
- Efterlad dem ikke nær andre elektriske

apparater — de kan påvirke dem magnetisk.

■ Rens hovederne på båndoptageren regelmæssigt. Du kan købe udstyr til dette formål i pladeforretninger og lignende steder.

■ Læg båndet tilbage i hylstret efter brug.

SÅDAN BRUGES PROGRAMMODULER



Programmoduler er meget lettere at bruge end bånd. Hvis du allerede har et, så se omhyggeligt på det. Hvis du ikke har et, er der en illustration af et her.

Det lille modul har, hvad data-fans kalder, en kant-konnektor i den ene ende. Dette er et stykke plastik med små metalbaner, som forbinder hoveddatamaten med den lille chip inde i programmodulet.

Her kommer lidt om, hvordan du bruger et programmodul. Du behøver blot at indsætte programmodulet i ROM BAY'en på den venstre side af datamaten. Vær sikker på, at det er sat rigtigt i (du skal føle, at det glider nemt på plads). Tryk så på knappen bag på datamaten. Programmet i modulet starter automatisk. Når du ikke ønsker at bruge et programmodul længere, skal du blot tage det ud og trykke på knappen bag på datamaten. Du kan så indsætte andre programmoduler, bruge bånd eller hvad du nu ønsker at gøre.

Mere er der ikke at sige om den ting!

PROBLEMER

FEJL

Hvis du indtaster noget forkert, vil datamaten blot svare dig med nogle ord i bunden af skærmen for at fortælle dig hvad der er forkert. Du skal så bare omhyggeligt indtaste det, du ønsker, og forvisse dig om, at det er noget datamaten kan forstå. Skulle du blive rigtig forvirret og ønske at starte forfra — tryk da på RESET-knappen bag på datamaten.

Vær ikke bange for at skade datamaten ved at trykke på en forkert tast — den vil ikke falde fra hinanden, bare fordi den ikke forstår dig! Lad fingrene spille hen over tasterne, og se hvad du selv kan finde ud af. Værst er det, hvis du og din datamat begynder at tale forbi hinanden, så små misforståelser opstår. Et hurtigt kig i manualerne vil hjælpe jer på talefod igen.

DIAGNOSTISK TABEL

SYMPTOM	ÅRSAGER	MIDDEL
Datamaten giver fejlbesked om maskinfejl eller Uforståeligt skærbillede.	1) »Uregelmæssigheder« i strømmen. 2) Indre fejl i datamaten.	Tryk på RESET-knappen. Hvis dette slår fejl, sluk da på stikkontakten og tænd igen efter ti sekunder. Er fejlen ikke væk — kontakt da forhandler.
Dårligt billede eller ingen lyd.	Forkert indstillet.	Gennemgå indstilling igen.
Ingen farve.	1) Forkert indstillet 2) Farveknep på TV slukket	1) Gennemgå indstilling 2) Indstil på TV
Intet billede, lys på datamaten tændt.	1) Forkert indstillet. 2) TV ikke forbundet til datamat. 3) TV ikke tilslutte lysnet.	1) Gennemgå indstilling. 2) Check forbindelsen mellem TV og datamat. 3) Check stikkontakter.
Intet lys på datamat.	1) Datamaten ikke tilsluttet lysnet. 2) Hvis strømforsyningen ikke vibrerer og heller ikke er varm, kan den være defekt. Check stikkontakten først!	1) Check forbindelsen mellem datamat og lysnet. 2) Kontakt forhandler.

NOTER

© 1983 Elan Computers Ltd
Produceret af Intelligent Software Ltd
Tekst af Maggie Burton
Oversat af Find Findsen
Design af David Pearce/Liz James
Sats Accent Graphics Ltd
Printed in England

Bemærk at dette dokument ikke indeholder en
beskrivelse af varer, og at maskinens detaljer og ydeevne
kan gøres til genstand for ændringer.