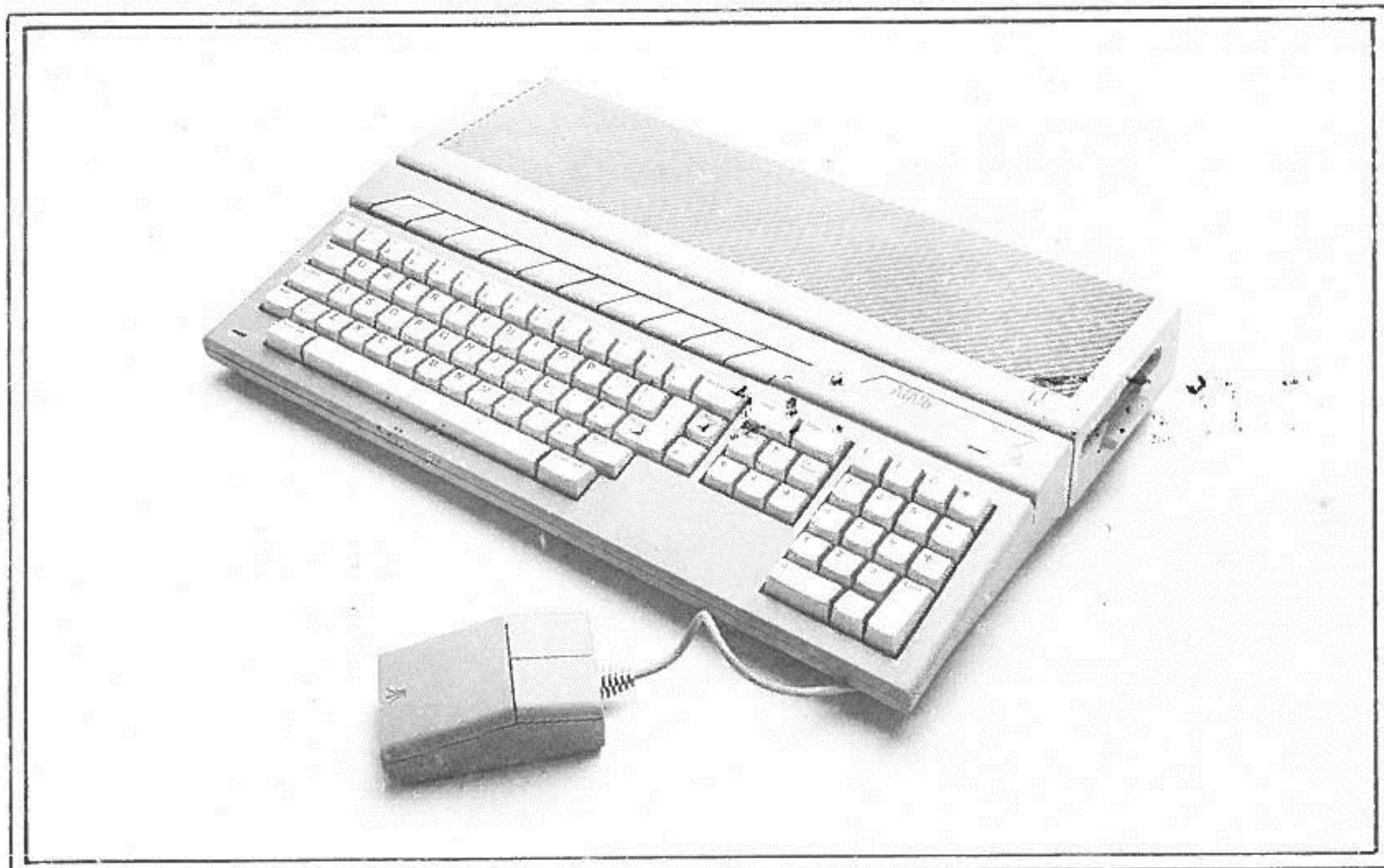


ATARI®

Ordenador ST™



Manual del Usuario





Ordenador ST™

Manual del Usuario



INFORMACION IMPORTANTE

Como cualquier aparato eléctrico, el Ordenador ATARI ST utiliza y produce energía de radio frecuencia. Si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones descritas en este manual, el equipo podrá causar interferencias en la recepción de radio y televisión.

Si usted estima que su ordenador crea interferencias en la recepción de su radio o televisor, apáguelo y vuelva a encenderlo. Si el problema desaparece cuando el equipo está apagado, probablemente sea la causa de estas interferencias. Para solucionar el problema, tome algunas de las medidas que indicamos a continuación:

- Ajuste la posición de la antena de radio o televisión.
- Cambie la posición del equipo con respecto al aparato de radio o televisión.
- Aleje el equipo del aparato de radio o televisión.
- Enchufe el equipo en otra toma de red de forma que se encuentre en un circuito distinto del de la radio o el televisor.

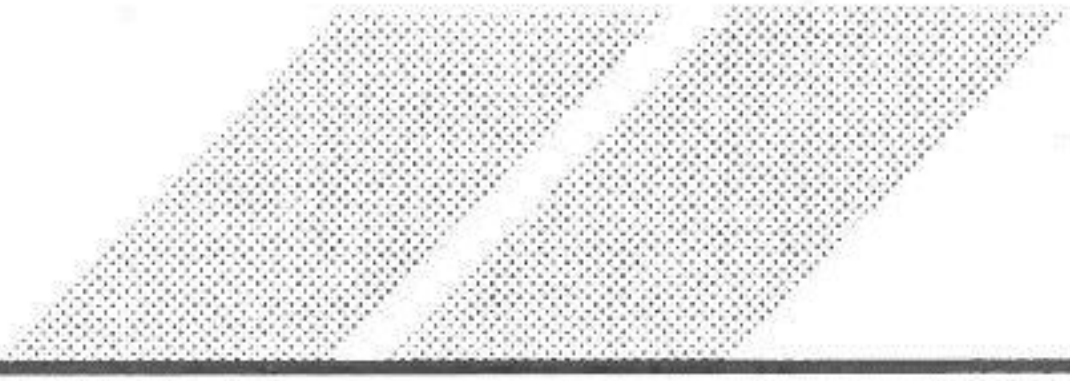
Si es necesario, consulte a su distribuidor Atari o a un técnico experto en radiotelevisión.

Hemos realizado todos los esfuerzos posibles para asegurar la exactitud de la información contenida en este manual. Sin embargo, puesto que Atari mejora y actualiza continuamente sus ordenadores, no puede garantizar la exactitud del material impreso después de la fecha de su publicación, y no asume responsabilidad alguna en lo referente a posibles cambios, errores u omisiones.

ATARI, NEOchrome, ST, ST BASIC, ST LOGO, TOS, 520ST Y 1040ST son marcas registradas de Atari Corporation. GEM es una marca registrada de Digital Research Inc. VT es una marca registrada de Digital Equipment Corp.

 **ATARI**

Copyright © 1987 Atari Corporation
Reservados Todos los Derechos



CONTENIDO

INTRODUCCION	1
COMO UTILIZAR ESTE MANUAL	1
CAPITULO 1: CONOZCA SU ORDENADOR ATARI ST	5
INSTRUCCIONES DE DESEMBALAJE	5
CONEXION DEL SISTEMA	5
El ordenador y la unidad de discos	6
El ratón	7
La pantalla	7
Una segunda unidad de discos	9
PUERTAS	10
El panel posterior	10
El panel lateral izquierdo	12
El panel lateral derecho	13
La parte inferior derecha	13
CAPITULO 2: FUNCIONAMIENTO DEL ORDENADOR ST:	
DESCRIPCION GENERAL	15
PUESTA EN MARCHA DEL SISTEMA	15
¿QUE ES GEM?	17
EL TECLADO	17
CONTROL DEL RATON	18
Señalar y pulsar	20
Desplazar	22
Control del indicador del ratón mediante las teclas del cursor	22
RECUADROS DE DIALOGO Y MENSAJES DE ALARMA	23
Recuadros de diálogo	23
Mensajes de alarma	23
COMO REALIZAR UNA COPIA DE SEGURIDAD DEL DISCO	
DE LENGUAJES DEL ST	24
¿Qué contiene el disco de lenguajes del ST?	24
Cómo formatear un disco nuevo	25
Cómo copiar el disco de lenguajes del ST	27
DISCOS Y UNIDAD DE DISCOS	29
Simple cara/doble cara	29
Cómo proteger los discos contra escritura	30

CAPITULO 3: ICONOS, VENTANAS, FICHEROS Y CARPETAS	33
ICONOS	33
Los iconos de disco	33
El icono "Papelera"	34
VENTANAS	34
Apertura de ventanas	36
Movimiento de ventanas	37
Dimensionamiento de ventanas	38
Desplazamiento de ventanas	39
Actualización de ventanas	39
Cerrar una ventana	40
GESTION DE FICHEROS Y CARPETAS	40
Tipos de ficheros	40
Abrir (ejecutar) un fichero	41
Copiar ficheros	41
Cómo copiar los ficheros CONTROL.ACC y EMULADOR.ACC y ACENTOS.PRG	43
Métodos alternativos para copiar ficheros	44
Selecciones múltiples	46
Eliminar ficheros	46
Cambiar el nombre de un fichero	47
Carpetas	47
CAPITULO 4: LA BARRA DE MENUS	53
PANEL	53
Cómo conectar el sistema sin el disco de arranque	54
Información	54
Emulador VT52	55
Panel de control	55
Ajustar configuración RS232	58
Instalar impresora	60
FICHERO	62
Abrir	62
Ver información	62
Nueva carpeta	63
Cerrar y cerrar ventana	64
Formatear	64

VER	65
Como iconos y como texto	66
Ordenar por nombre, fecha, tamaño y tipo	66
OPCIONES	67
Instalar Disk Drive	68
Instalar aplicación	68
Fijar preferencias	70
Guardar presentación	71
Imprimir pantalla	71
CAPITULO 5: APLICACIONES PARA SU ORDENADOR ST	73
LENGUAJES DE PROGRAMACION	73
ST BASIC	73
ST LOGO	74
PROGRAMAS DE GESTION	74
Procesadores de texto	74
Programas de hojas electrónicas y bases de datos	75
Programas de entretenimiento	75
Software de comunicaciones	76
Programas educativos	76
Software MIDI	76
APENDICE A: LOCALIZACION DE AVERIAS Y MANTENIMIENTO PREVENTIVO	77
APENDICE B: CONEXION DE LA CAJA DE CONMUTACION PARA TELEVISOR	81
APENDICE C: ESPECIFICACIONES DE LAS PATILLAS DE LOS CONECTORES	85
APENDICE D: ESPECIFICACIONES DEL ORDENADOR ST	89
GLOSARIO	91
INDICE	97
ASISTENCIA AL USUARIO	101



INTRODUCCION

Hace tan solo unos años, la velocidad, memoria y potencia gráfica del Ordenador ATARI ST excedían en mucho las aspiraciones de los entusiastas de la informática. Y hoy, no hay otro ordenador de su categoría que ofrezca la potencia y el rendimiento del Ordenador ST.

El Ordenador ATARI ST combina la tecnología informática más reciente con un entorno de trabajo fácil de entender y de utilizar. No es preciso memorizar comandos ininteligibles ni seguir procedimientos complicados. Las operaciones que puede realizar el ordenador se representan en la pantalla mediante figuras y palabras; basta con señalar la operación que desea realizar y pulsar la tecla del ratón para que se inicie la ejecución.

El sistema operativo del Ordenador, TOS™, está instalado de forma permanente en el ordenador. Junto con una amplia Memoria de acceso aleatorio (RAM), TOS y el Ordenador ST poseen la capacidad necesaria para ejecutar las tareas más complejas de proceso de textos o los procedimientos más complicados de una hoja electrónica. Además, el Ordenador ST incorpora una Unidad de discos Flexibles ATARI de doble densidad capaz de almacenar hasta 357.376 bytes (349 Kb) en discos de una cara o 726.016 bytes (709 Kb) en discos de doble cara, dependiendo del modelo utilizado.

El Ordenador ST proporciona una gran potencia informática, incluyendo 512 colores distintos, tres modalidades de resolución gráfica, una pantalla de 80 columnas, una extensa memoria y una gran capacidad de almacenamiento en disco. La posibilidad de añadir con facilidad un disco duro, un modem, una impresora o un sintetizador musical amplía considerablemente el potencial del Ordenador ST, permitiéndole adaptarlo a nuevos y apasionantes usos. Ver apéndice D.

Cómo utilizar este manual

El funcionamiento de su ordenador no es complicado; no obstante, deberá aprender a utilizarlo correctamente. Este manual va dirigido tanto a los usuarios no iniciados como a los más experimentados. Recomendamos que lo lea de principio a fin, siguiendo los pasos descritos, que abarcan desde los aspectos más sencillos hasta las operaciones y los procedimientos más avanzados.

Es sumamente importante que realice una copia de seguridad del disco de Lenguajes del ST (Capítulo 2) antes de ponerse a trabajar en serio con su ordenador. Una vez que tenga una copia de seguridad del disco no tendrá que preocuparse de posibles pérdidas de datos.



A continuación se resume el contenido de este manual:

El Capítulo 1, Conozca su ordenador ATARI ST: describe los distintos componentes y características del ordenador y su funcionamiento. Explica cómo desembalar el ordenador y conectar el sistema y examina las principales características y opciones disponibles relativas a la unidad principal.

El Capítulo 2, Funcionamiento del ordenador ST; Descripción general: le introduce en el entorno GEM y describe cómo utilizarlo. Este capítulo también describe cómo copiar el disco de Lenguajes del ST.

El Capítulo 3, Iconos, ventanas, ficheros y carpetas: explica cómo gestionar su información, tanto en la pantalla como en disco, mediante el entorno GEM.

El Capítulo 4, La barra de menús explica detalladamente las cabeceras de la Barra de Menús y las opciones de cada menú.

El Capítulo 5, Aplicaciones para su ordenador ST describe los principales tipos de aplicaciones disponibles para su Ordenador ST y le introduce en el mundo de los lenguajes de programación, procesadores de textos, programas de gráficos y bases de datos que se ejecutan en su Ordenador ST.

El Apéndice A, Localización de averías y mantenimiento preventivo contiene una lista detallada de los problemas que pueden surgir a la hora de configurar o utilizar su Ordenador ST, así como las soluciones a los mismos. Contiene asimismo consejos útiles relativos al cuidado y mantenimiento de su ordenador.


El Apéndice B, Conexión de la caja de conmutación para televisor explica cómo conectar su Ordenador ST a un aparato de televisión, en el supuesto de que desee utilizarlo como pantalla. Únicamente podrá conectar el ordenador a un televisor si su modelo de Ordenador ST acepta dicha conexión.

El Apéndice C, Especificaciones de las patillas de los conectores enumera detalladamente las asignaciones de las patillas de las puertas del Ordenador ST.

El Apéndice D, Especificaciones del ordenador ST resume las principales características del ordenador.

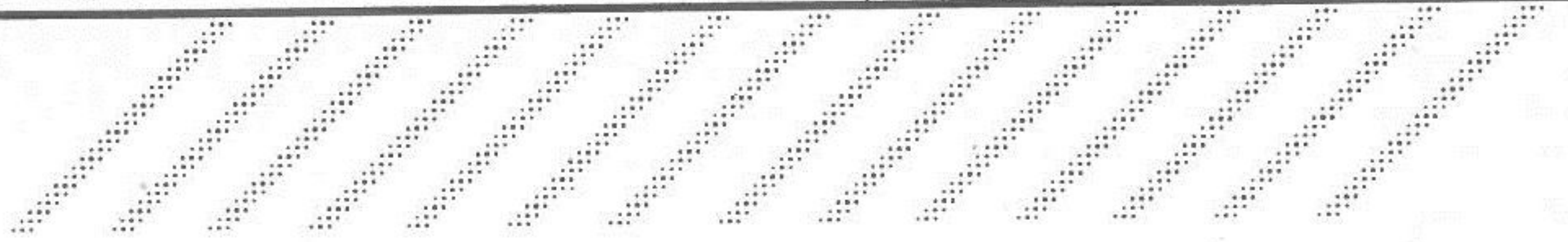
El Glosario define los términos técnicos más comunes utilizados en este manual con respecto al Ordenador ST.

El Índice se incluye como referencia.



Asistencia al Usuario indica cómo obtener más información sobre su Ordenador ST.

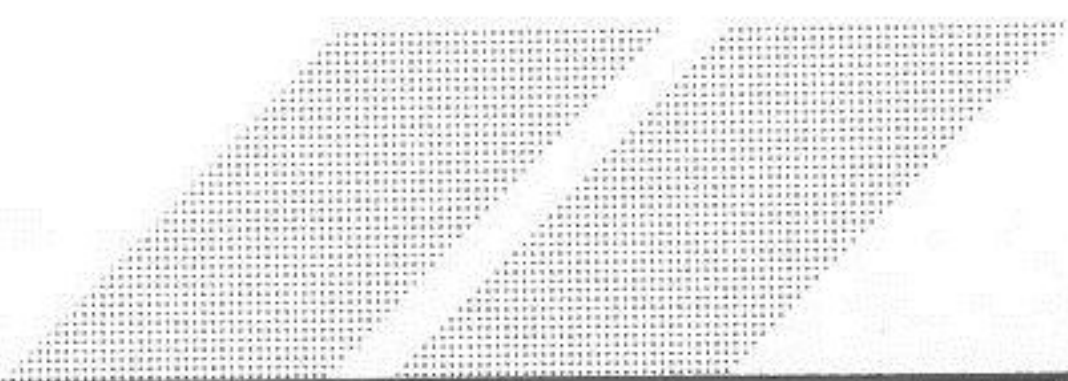
A lo largo de este manual aparecen párrafos marcados como **Advertencia** o **Nota**. Las advertencias indican posibles problemas y sugieren formas de evitarlos. Las notas contienen consejos útiles y otra información relativa al tema que se esté tratando.



100

100

100





CAPITULO 1

CONOZCA SU ORDENADOR ATARI ST

Instrucciones de desembalaje

Extraiga cuidadosamente el ordenador con su embalaje de protección de la caja de cartón, utilizando ambas manos. Sáquelo del embalaje de protección y de la bolsa de plástico y colóquelo sobre una superficie sólida y nivelada. Dentro de la caja de cartón encontrará los siguientes elementos:

- Ordenador ATARI ST
- Ratón
- Cable de Alimentación
- Disco de Lenguajes del ST y programas
- Manual del Usuario ST y de programas
- Garantía

Antes de proseguir, asegúrese de que todos estos elementos se encuentran en la caja de cartón. En el supuesto de que falte alguno, póngase en contacto con su Distribuidor ATARI.

Nota: Guarde a ser posible todos los materiales de embalaje para transportar y almacenar su ordenador en el futuro.

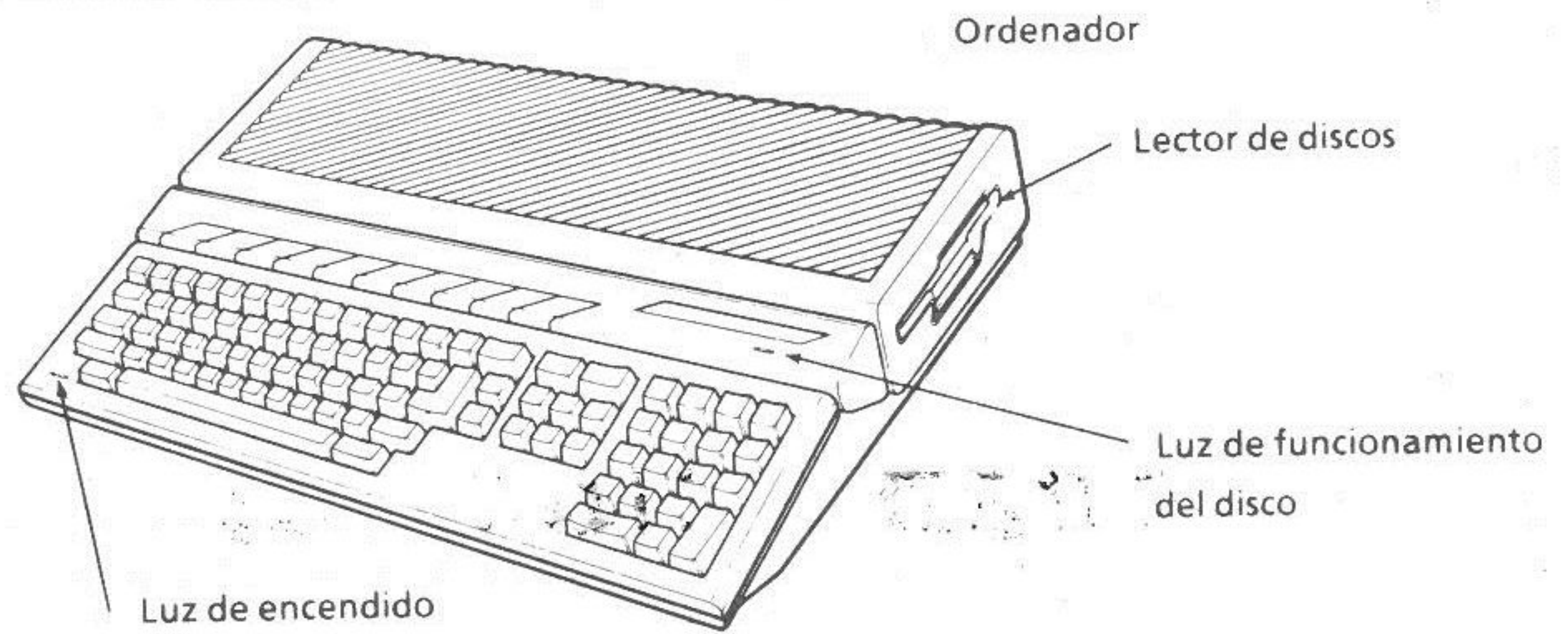
Conexión del sistema

Su Ordenador ATARI ST es un sofisticado equipo electrónico y deberá elegir un entorno de trabajo adecuado para el mismo. Evite lugares en los que esté expuesto a polvo, grasa, temperaturas extremas o una elevada humedad. Un entorno adecuado para un sistema estereofónico o un televisor también lo será para el ordenador. Coloque los componentes sobre una superficie sólida y nivelada y siga las instrucciones descritas en este capítulo.

Nota: Consulte el Apéndice A, Localización de averías y mantenimiento preventivo si desea información relativa al cuidado de su Ordenador ST.

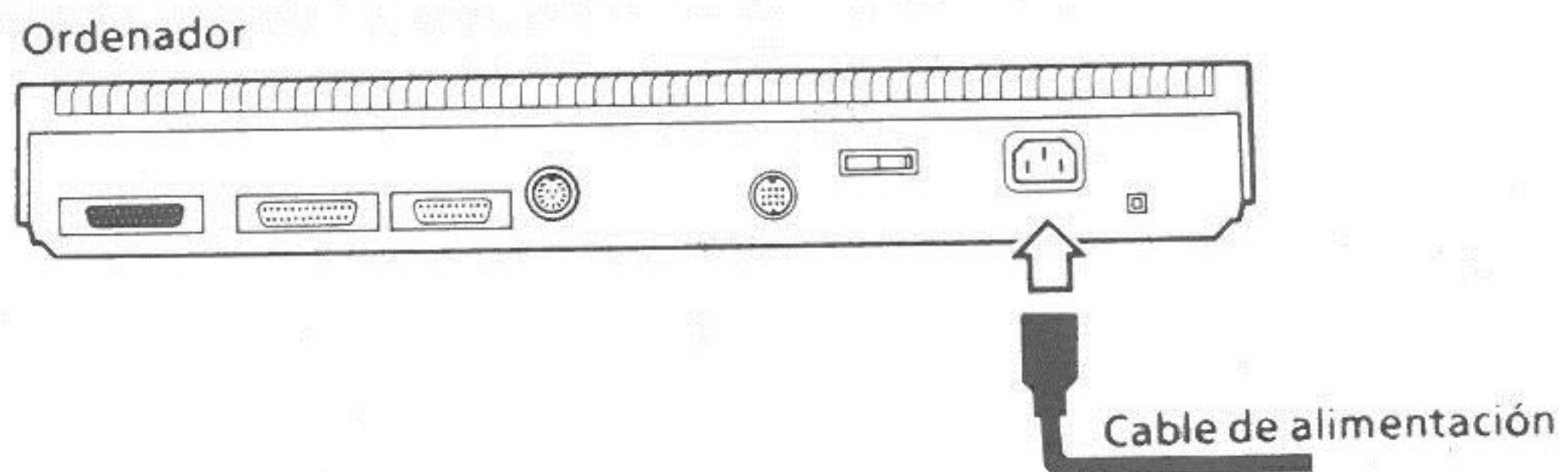
El ordenador y la unidad de discos

Su Ordenador ST posee una unidad de Discos Flexibles ATARI de doble densidad incorporada en el panel lateral derecho. La unidad de discos es el principal medio de que dispone para archivar y acceder a información esencial para su uso. Al conectar el cable de alimentación al ordenador, también está proporcionando alimentación a la unidad de discos. Cuando la luz roja del panel frontal del ordenador está encendida indica que el mismo está conectado. Cuando la unidad está "funcionando" (archivando o leyendo la información), la luz situada al lado de la citada unidad se enciende y la unidad emite un sonido característico de funcionamiento.



Asegúrese de que el ordenador está apagado. Conecte un extremo del cable de alimentación al conector "POWER" (alimentación) situado en el panel posterior del ordenador. Conecte seguidamente la clavija del cable de alimentación a la red.

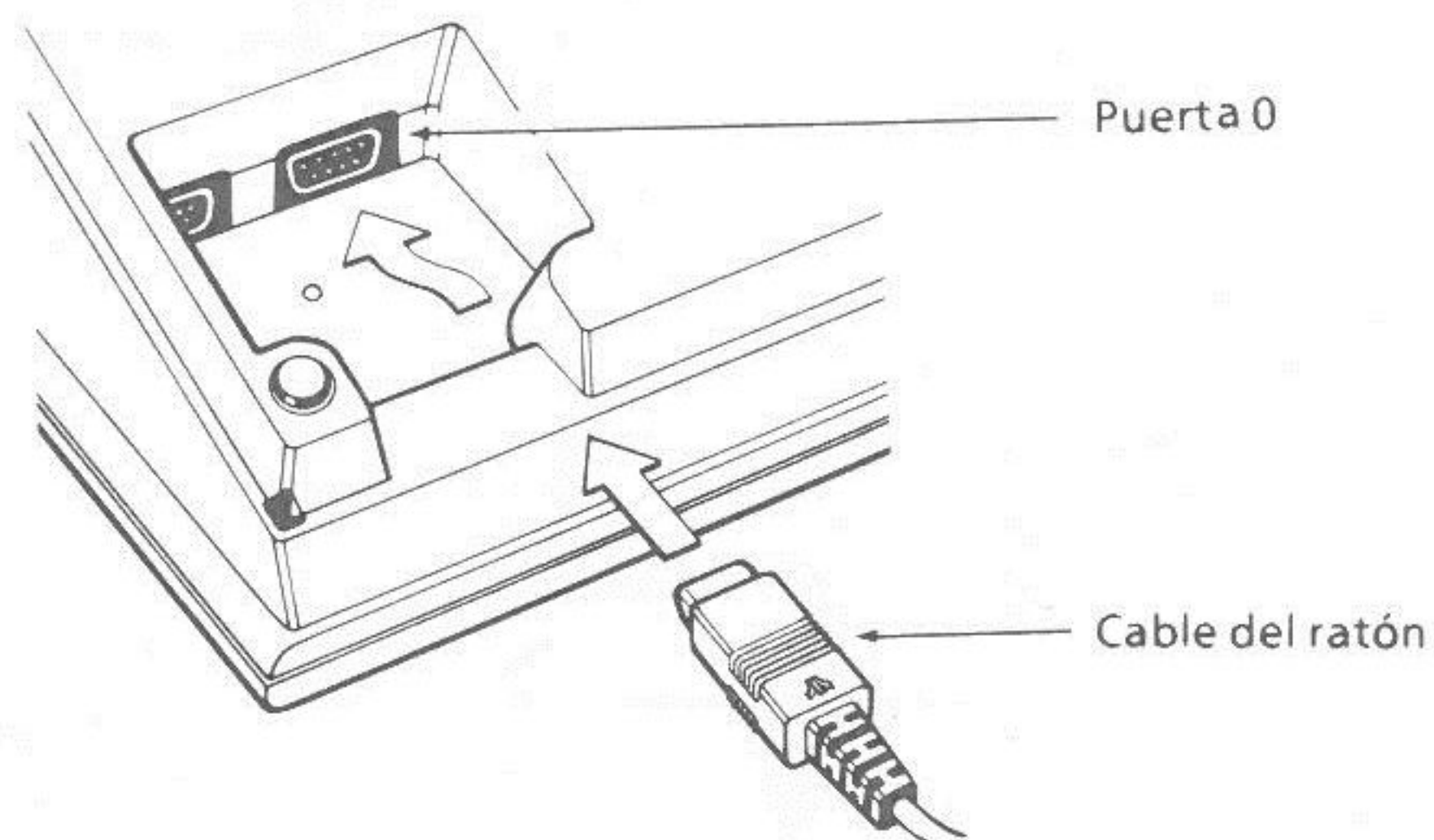
Advertencia: Asegúrese de extraer el cartón protector de la unidad antes de encender el ordenador.



Ratón

Utilizará el ratón para controlar gran parte de la acción del ordenador. Conéctelo ahora.

Para conectar el ratón, enchufe el cable a la puerta "O" situada en la parte inferior derecha del ordenador.



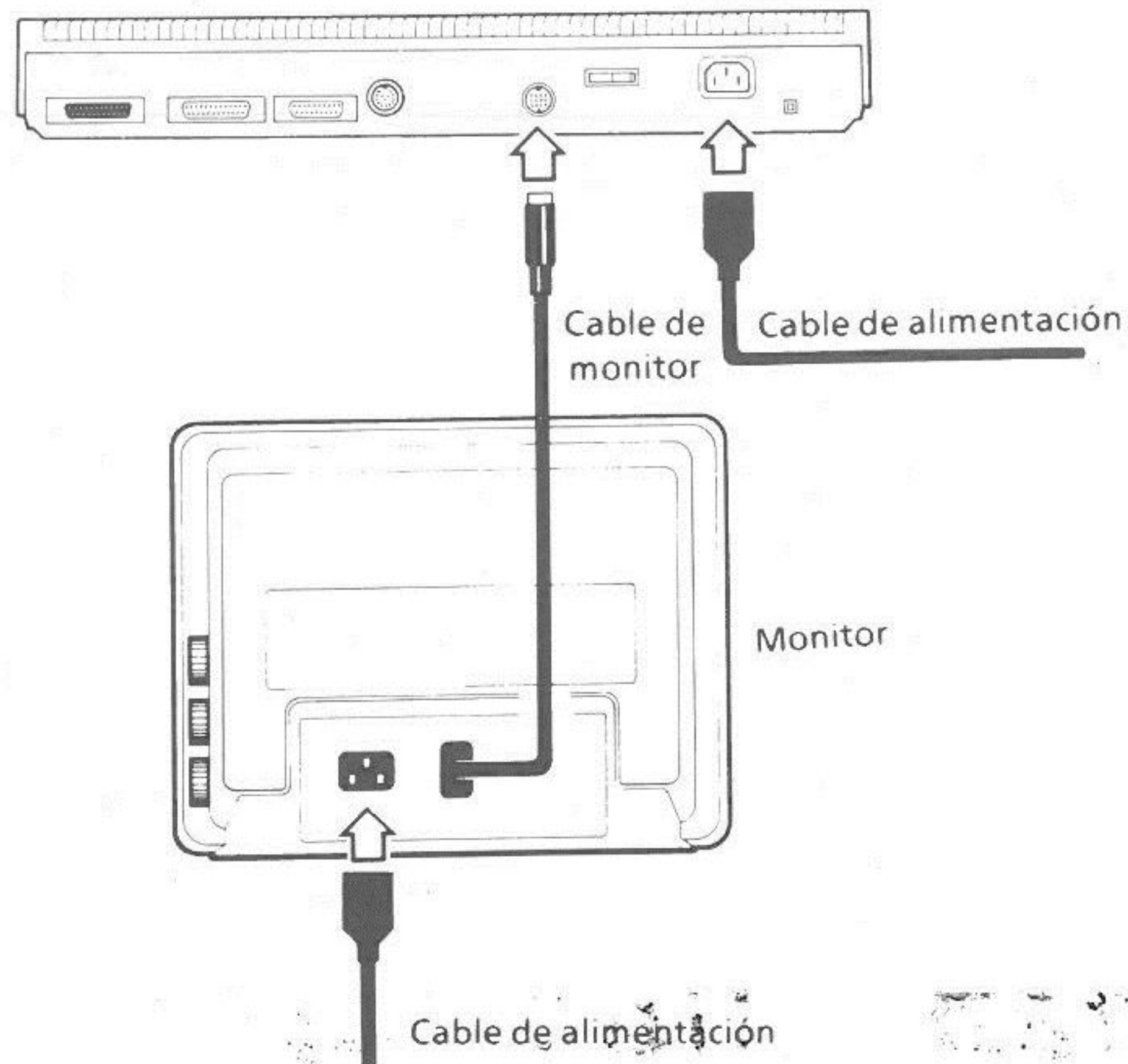
Pantalla

La pantalla le permite visualizar la acción del ordenador. Sin una pantalla, el ordenador es incapaz de comunicarse con usted, y usted es incapaz de comunicarse eficazmente con él. También con el Ordenador ST podrá optar por utilizar un televisor como pantalla. Sin embargo, tenga en cuenta que un monitor proporciona una imagen mucho más nítida que la de un televisor. Además, un televisor no puede reproducir las imágenes de alta resolución que el ordenador es capaz de producir.

Monitor

Si dispone de un Monitor Monocromo ATARI de Alta Resolución o de un Monitor Analógico RGB de Color, enchufe el cable del monitor al conector "**MONITOR**" situado en la parte posterior del ordenador. Conecte el cable de alimentación del monitor y enchúfelo a la red.

Ordenador



Nota: Si desea más información, consulte el manual de funcionamiento del monitor.

Televisor

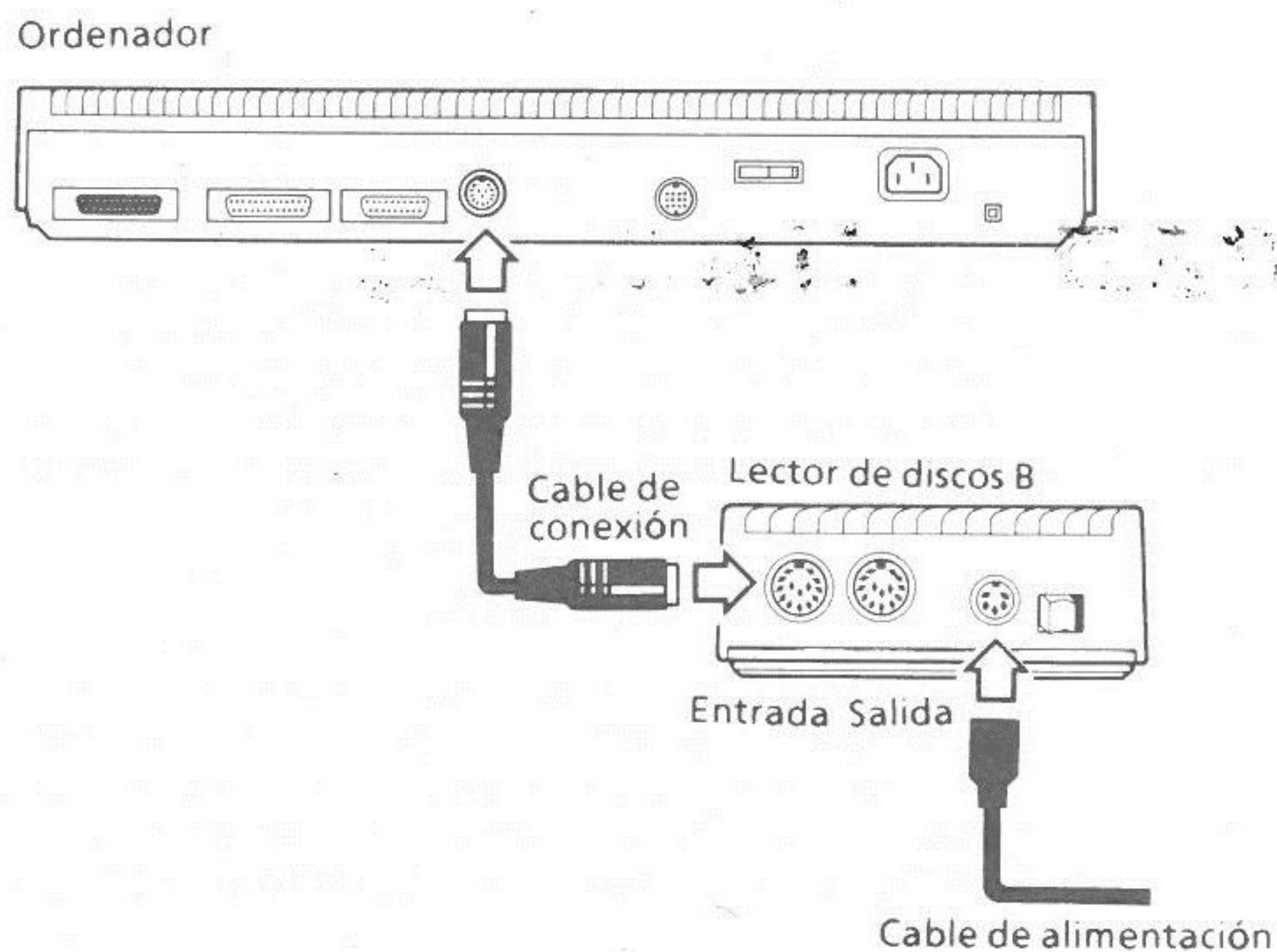
Si su modelo de Ordenador ST está provisto de una puerta para televisor, podrá utilizar un aparato de televisión como pantalla. Para ello deberá conectarlo mediante el cable suministrado con su ordenador. Consulte el **Apéndice B** si desea información sobre la forma de conectar una caja de conmutación para televisor.

Segunda unidad de discos

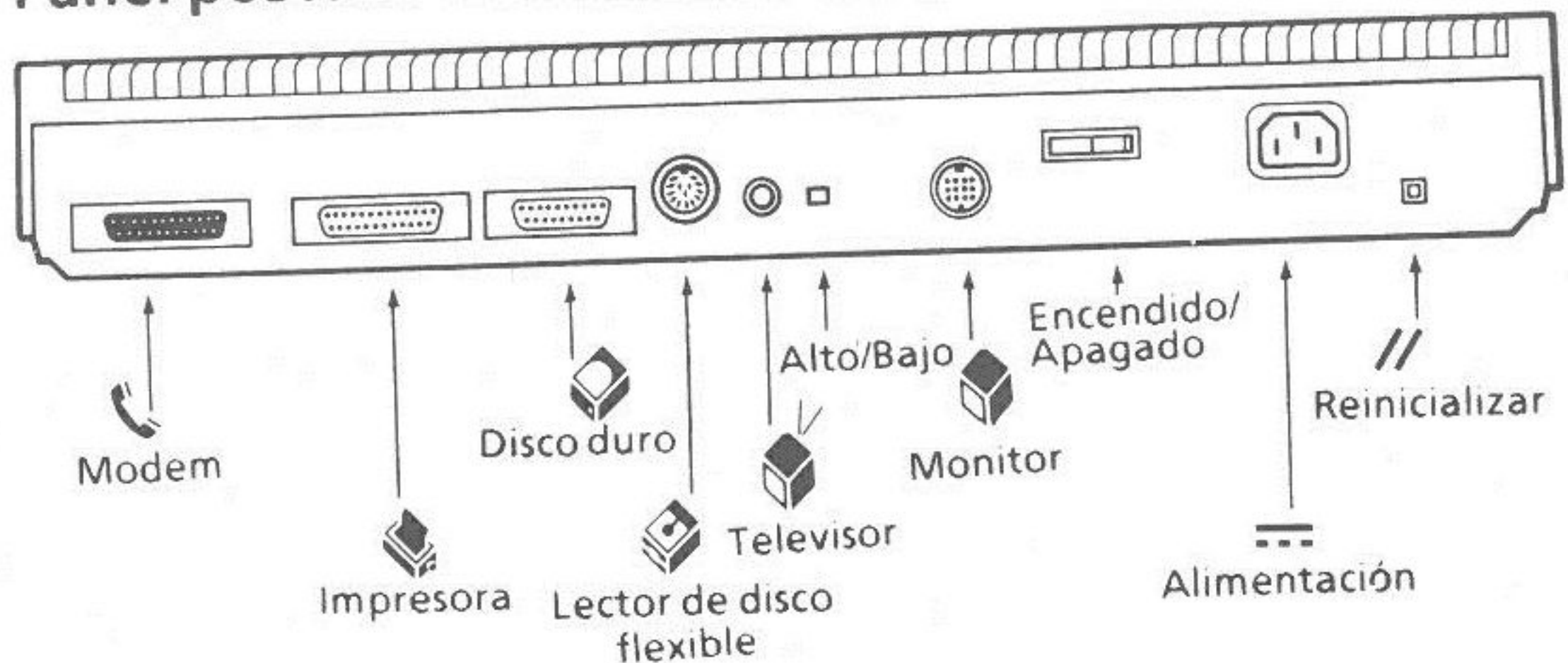
Además de la unidad de discos incorporada, podrá conectar otra al ordenador. Una segunda unidad amplía las posibilidades de almacenamiento y de acceso a información.

Para conectar una segunda unidad de discos, siga los pasos descritos a continuación:

1. Asegúrese de que el ordenador esté apagado, y conecte un extremo del cable de conexión de la unidad en el conector "FLOPPY DISK" (Disco Flexible) situado en la parte posterior del ordenador. Conecte el otro extremo a la puerta "IN" (Entrada) situado en la parte posterior de la unidad.
2. Asegúrese de que la unidad de discos está apagada, e inserte la clavija redonda de la alimentación en el conector "POWER" (Alimentación) situado en la parte posterior de la unidad de discos. Conecte la clavija del adaptador a la toma de red.



Puertas Panel posterior



Modem

Puede conectar a esta puerta de su ordenador cualquier modem RS-232 estándar. Conecte el cable de conexión del modem a esta puerta. El ordenador utiliza un modem para transmitir y recibir información a y desde otros ordenadores a través de una línea telefónica. Mediante un modem podrá conectar su ordenador a una serie de servicios de información y correo electrónicos, comunicarse con el ordenador de su oficina o el ordenador de un amigo. También podrá conectar una impresora serie o cualquier otro dispositivo provisto de RS-232.

Impresora (PRINTER)

A través de esta puerta puede conectar una impresora ATARI a su ordenador. Conecte el cable de conexión suministrado junto con la impresora a esta puerta y a la impresora. La puerta Impresora es un interfaz paralelo estándar y, por esta razón, podrá conectar al mismo prácticamente cualquier impresora paralelo.

Disco duro (HARD DISK)

A través de esta puerta puede conectar una unidad de Disco Duro ATARI a su ordenador. Basta con conectar el cable de conexión suministrado junto con el disco duro a esta puerta y al disco duro. Un disco duro puede almacenar mucha más información y transmitir dicha información a mucha mayor velocidad que un disco flexible. La unidad de disco duro es el disco C.


 **Unidad de disco flexible**

A través de esta puerta puede conectar una segunda unidad de disco flexible (unidad B) a su Ordenador ST.

 **Televisor**

Si su Ordenador ST incorpora un modulador de TV, podrá utilizar un televisor como pantalla. El cable que conecta el ordenador al televisor se conecta a esta puerta.

Interruptor Alto/Bajo

El interruptor Alto/Bajo selecciona el canal con menor señal externa de su área para la pantalla del ordenador. Este interruptor únicamente existe en los modelos ST que llevan modulador incorporado.

 **Monitor**

A través de esta puerta podrá conectar a su ordenador un Monitor Analógico RGB de Color ATARI o un Monitor Monocromo ATARI de Alta Resolución.

I O Encendido/apagado

Este interruptor enciende y apaga el ordenador.

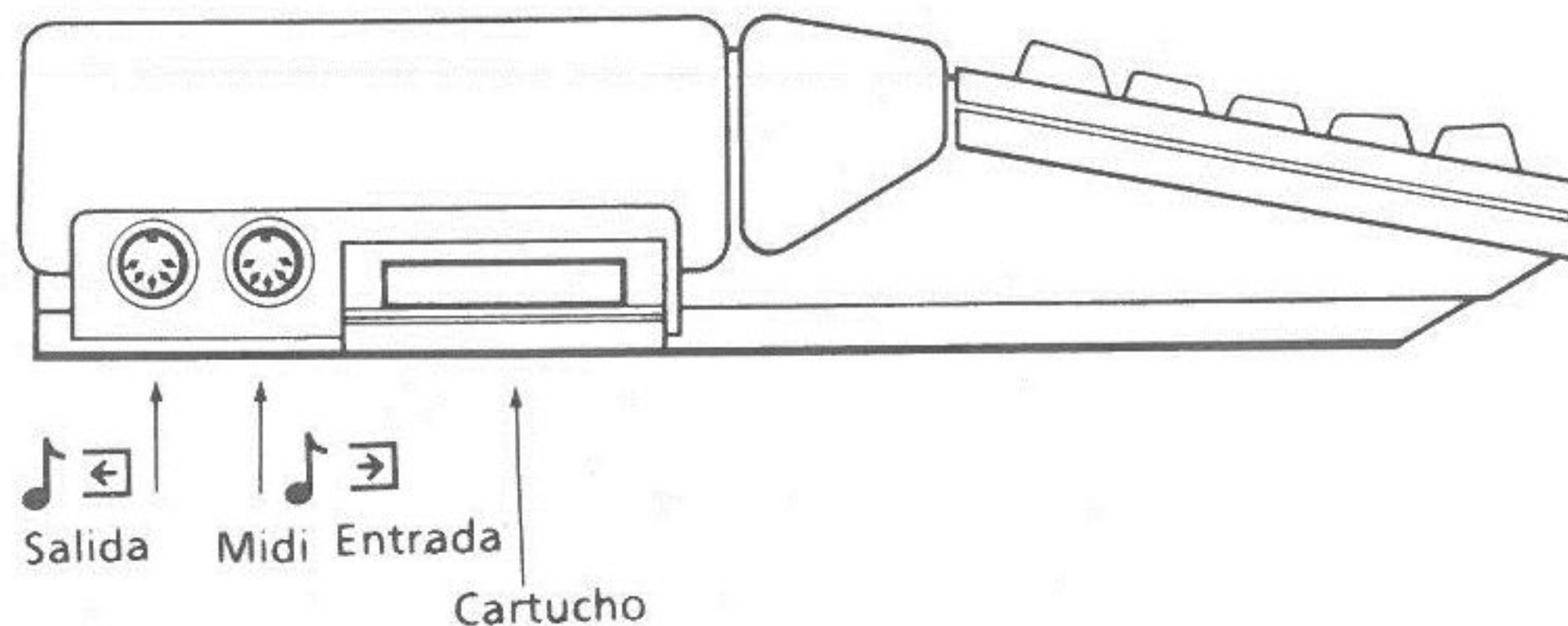
 **Alimentación**

Este enchufe conecta el ordenador a la fuente de alimentación.

// Reinicializar (RESET)

Este botón reanuda el ordenador sin necesidad de apagarlo y encenderlo. Este tipo de reinicialización recibe el nombre de "arranque en caliente".

Panel lateral izquierdo



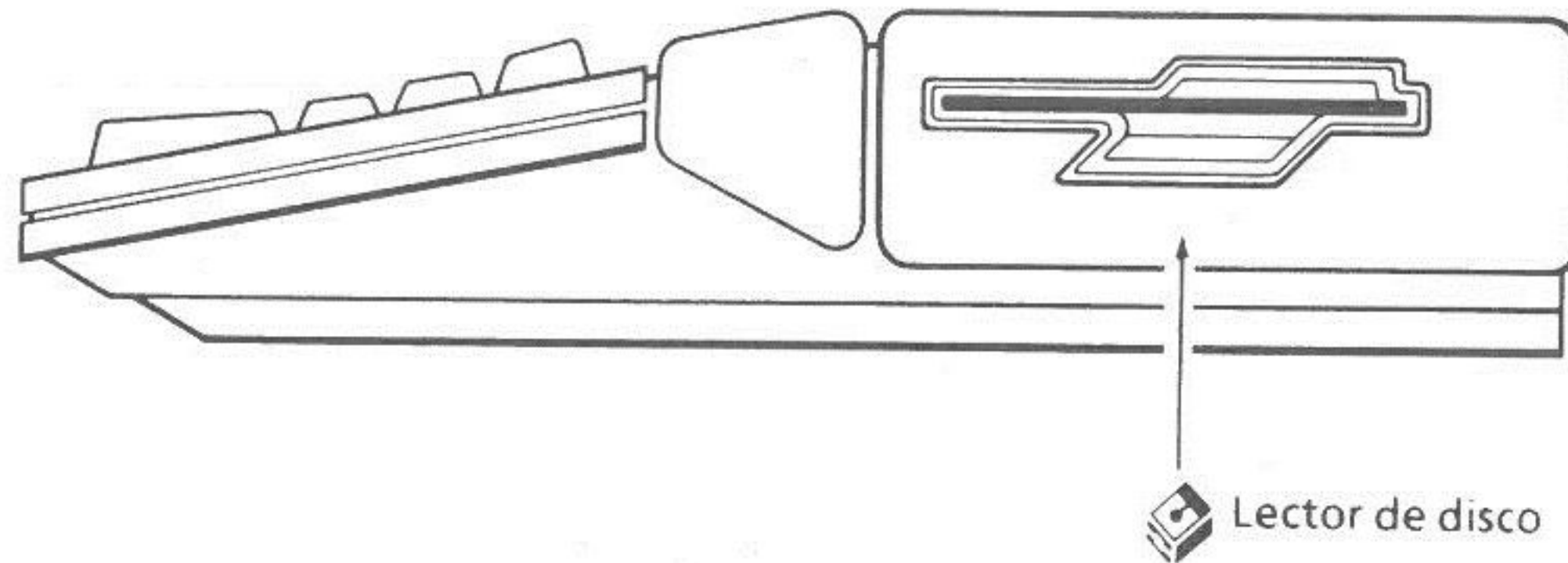
Salida/entrada MIDI

MIDI son las siglas de Musical Instrument Digital Interface (Conexión Digital de Instrumentos Musicales). Las dos puertas MIDI ofrecen a su ordenador acceso a la última generación de instrumentos musicales electrónicos. La puerta Entrada (in) MIDI permite al ordenador supervisar un sintetizador o cualquier otro instrumento provisto de MIDI. Gracias a la puerta Salida (out) MIDI, el ordenador puede controlar un instrumento, permitiéndole interpretar composiciones complejas mientras cambia el volumen, el compás y la instrumentación. Mediante las conexiones MIDI, su ordenador se puede convertir en un sofisticado sistema de grabación de estudio que le permita crear música con diferentes pistas.

Cartucho

Los programas de software para el Ordenador ST que vienen en forma de cartuchos ROM se insertan en la ranura para cartuchos. Los programas en cartucho se cargan instantáneamente y, puesto que son externos, no utilizan ninguna parte de la memoria del ordenador para la carga. Un solo cartucho puede albergar hasta 131.072 bytes (128 Kb) de información de programa.

Panel lateral derecho

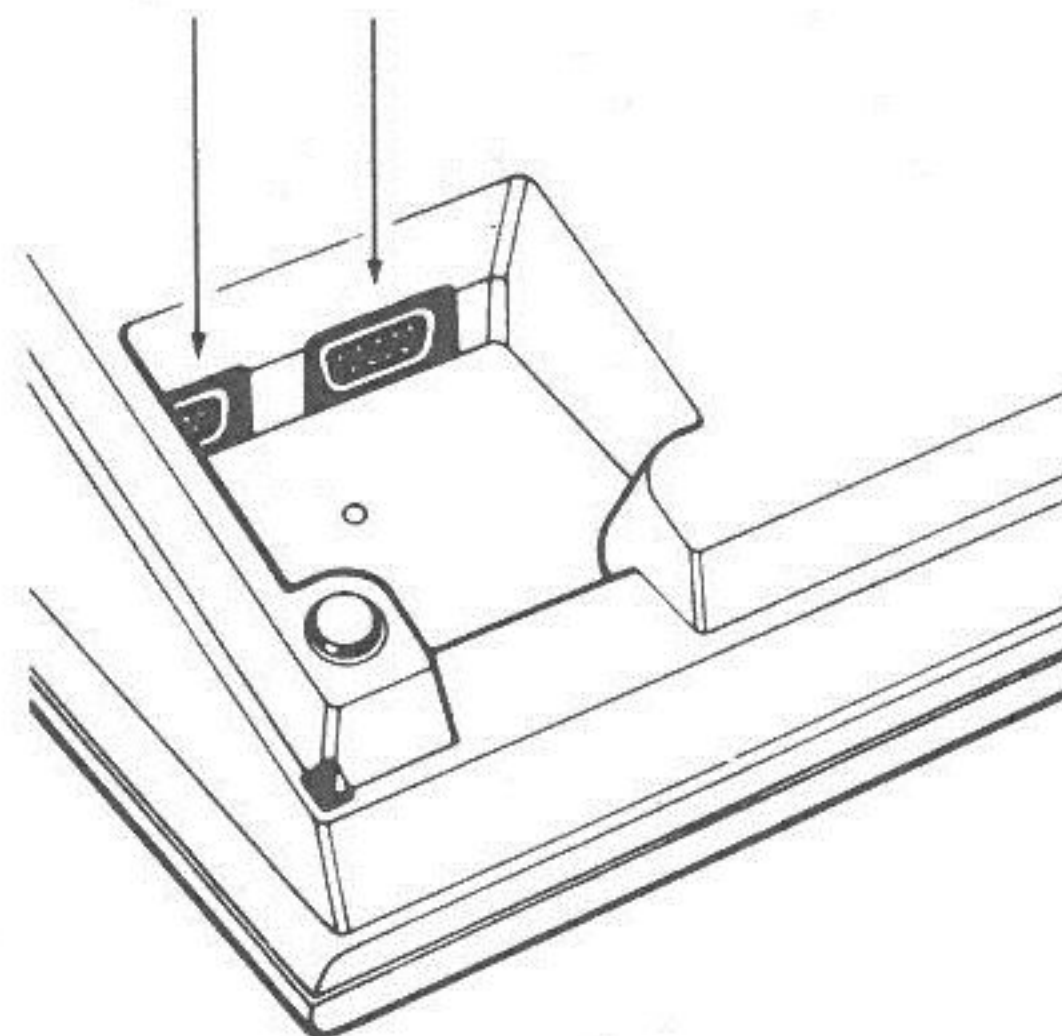


Unidad de discos

El unidad de disco flexible ATARI incorporada es de doble densidad y, dependiendo del modelo de Ordenador ST, puede trabajar con discos de una sola cara o de doble cara.

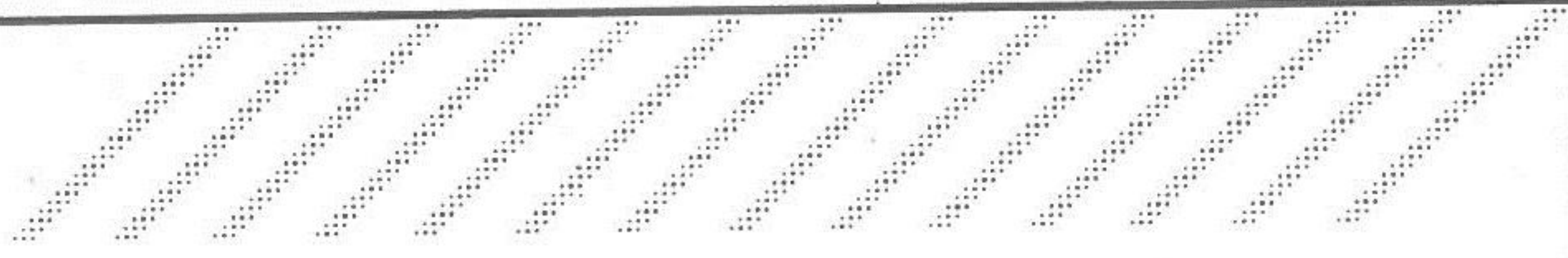
Parte inferior derecha

 1 Palanca de mando  0 Ratón/Palanca de mando

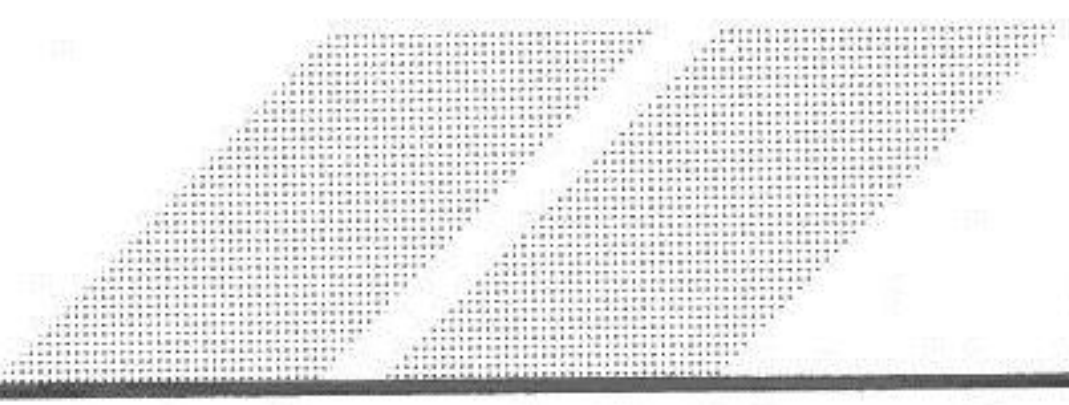


Ratón y Palanca de Mando

El ratón se conecta al ordenador a través de la puerta 0 para Ratón/Palanca de Mando. Las palancas de mando compatibles con ATARI también se pueden conectar a través de la puerta 0 o de la puerta 1. Las palancas de mando se utilizan con juegos de ordenador y le permiten controlar la acción del juego en la pantalla.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



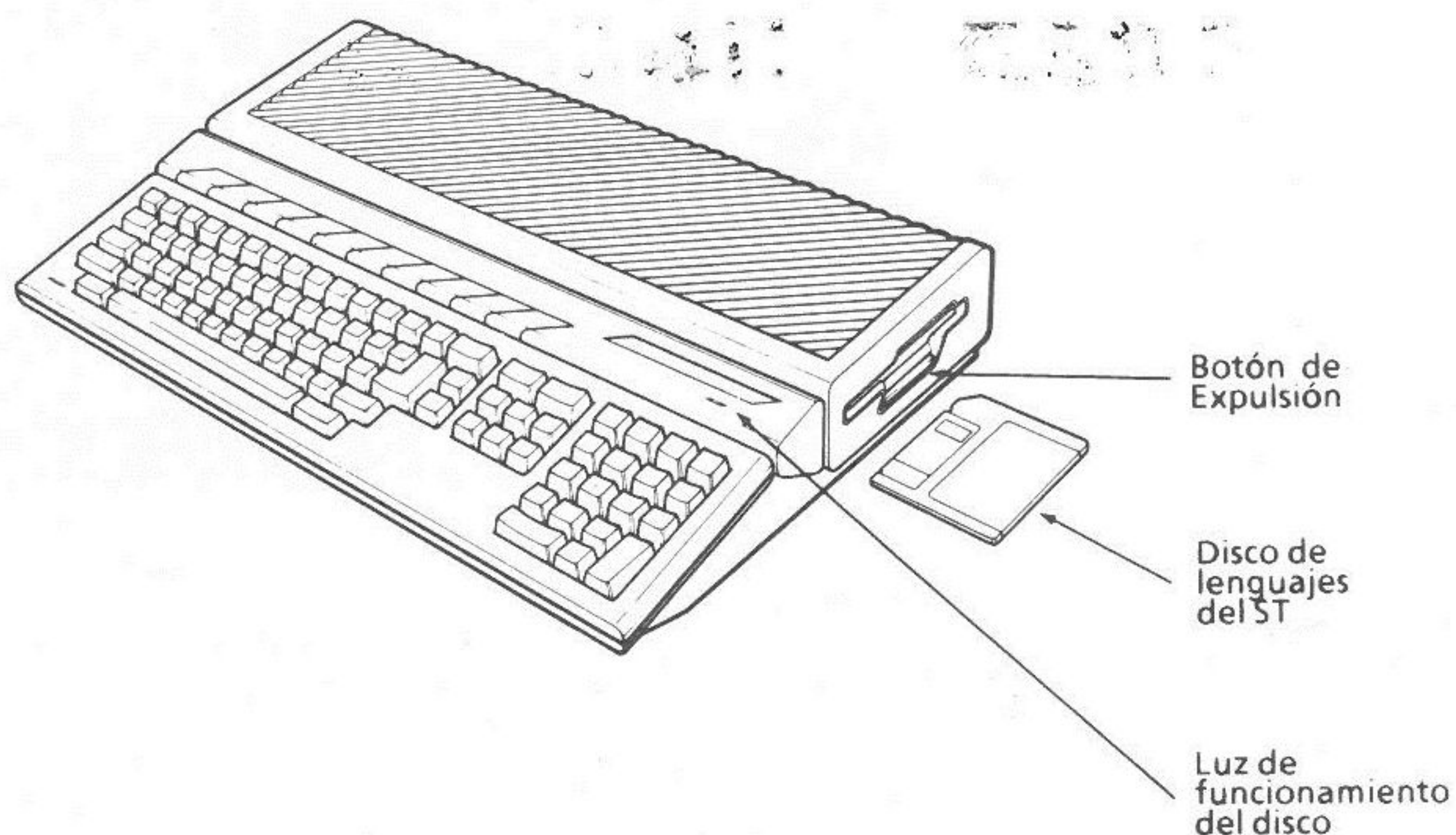
CAPITULO 2

FUNCIONAMIENTO DEL ORDENADOR ST: DESCRIPCION GENERAL

Puesta en marcha del sistema

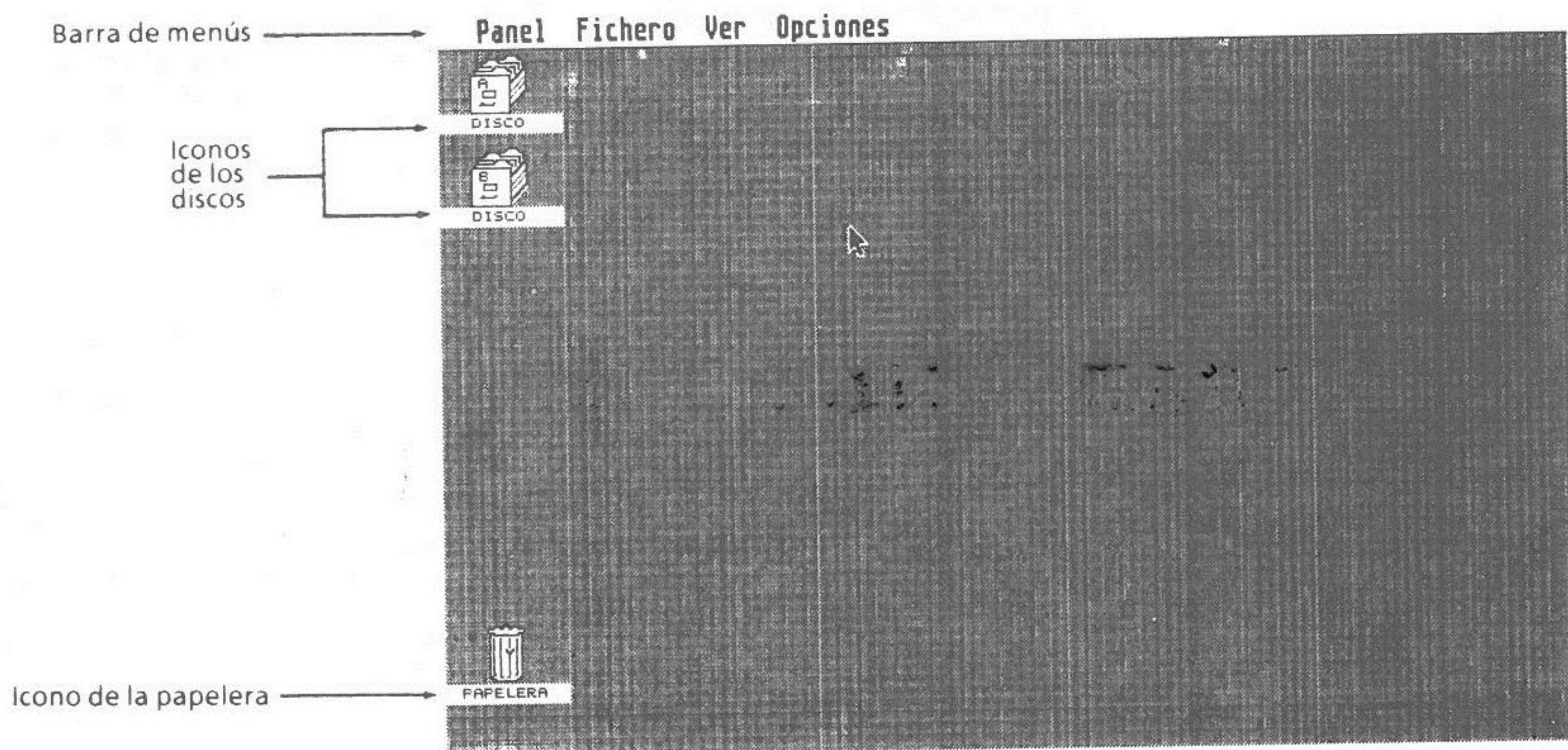
Una vez conectados todos los componentes, podrá encender el ordenador. Siga los pasos descritos a continuación:

1. Sujete el disco de Lenguajes del ST por su estuche de plástico con la etiqueta mirando hacia arriba y el extremo metálico orientando hacia la ranura de la unidad de disco. Deslice el disco suavemente en la unidad hasta que encaje en su sitio. Para que esté correctamente instalado, el disco deberá insertarse completamente.



2. Encienda el monitor, la segunda unidad y el disco duro (de tenerlos) y el ordenador (encienda siempre el ordenador al final). La luz de funcionamiento de la unidad se encenderá, la unidad emitirá un sonido característico, aparecerá el icono de Abeja y parte de la información del disco se cargará en el ordenador. (Cuando el ordenador transfiere o accede a la información de la unidad de discos, aparece el icono de Abeja en la pantalla.) Transcurridos unos segundos, aparecerá la siguiente pantalla:

La Presentación GEM



Este es el entorno GEM. Es el punto de partida de prácticamente todo lo que haga con el Ordenador ST. A medida que se vaya familiarizando con su ordenador, la **presentación GEM** y sus características le servirán como un punto de referencia importante.

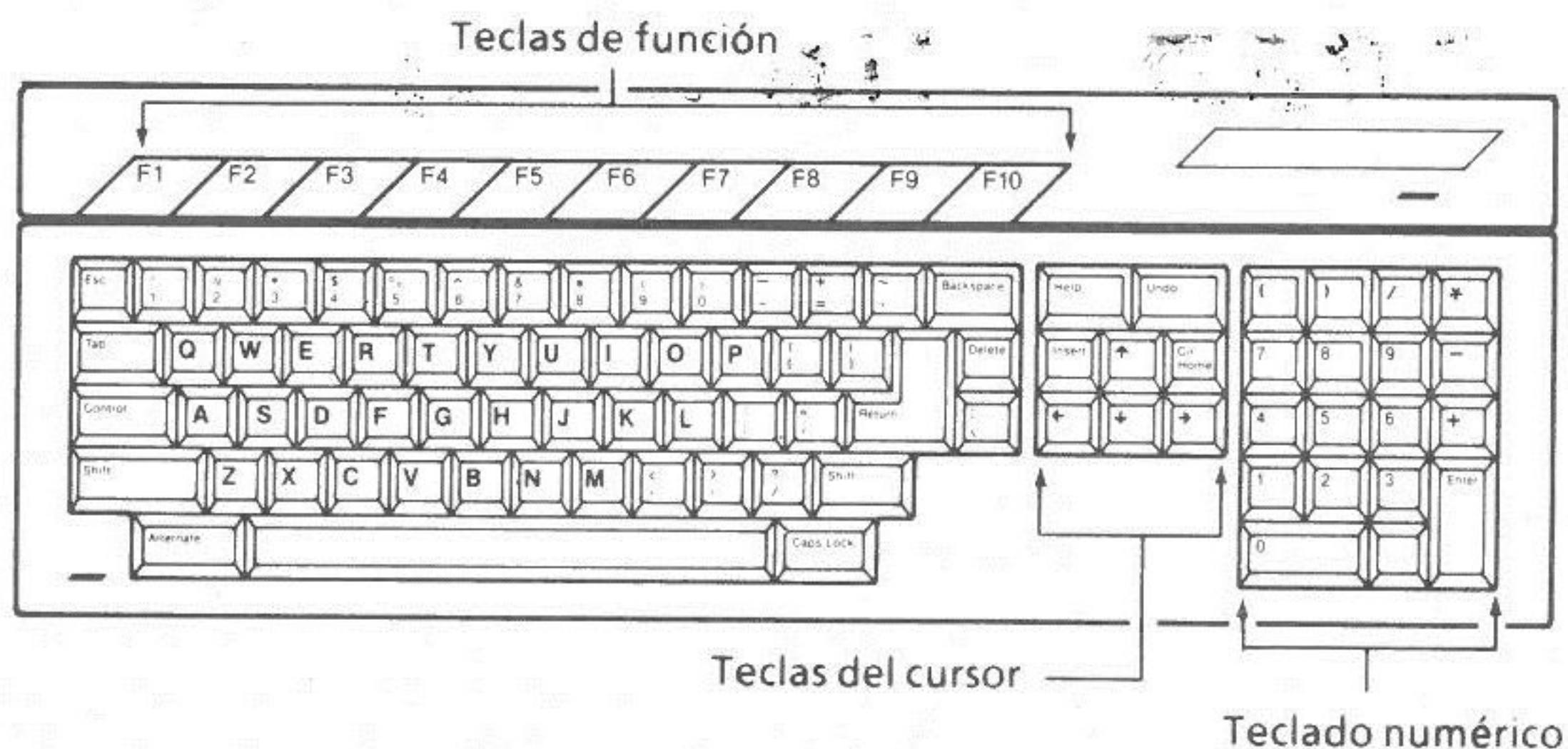
Nota: Si la Presentación GEM no aparece en la pantalla, apague el ordenador y asegúrese de que la pantalla está encendida, que el disco de los Lenguajes del ST está insertado correctamente en el lector y que todos los cables están conectados. Vuelva a encender el ordenador. Si el problema persiste, consulte el **Apéndice A, Localización de averías y mantenimiento preventivo.**

¿Qué es GEM?

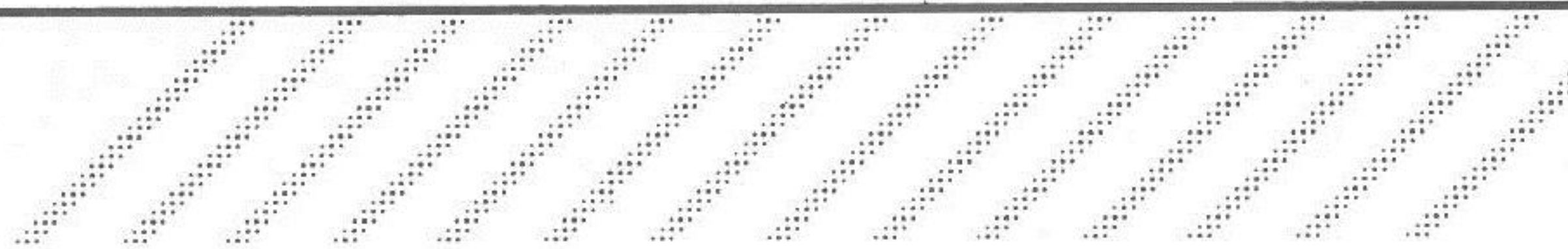
GEM es el Gestor de Entorno Gráfico, un sistema de gestión de información mediante imágenes gráficas además de palabras. La pantalla inicial o "**PRESENTACION**" está diseñada gráficamente para funcionar como una representación visual del entorno en el que se realizan las actividades de gestión de información.

La "presentación **GEM**" está formada por la Barra de Menús situada en la parte superior de la pantalla, por iconos (imágenes) que aparecen en la parte izquierda de la pantalla, y por el espacio reservado a otras informaciones. La Barra de Menús permite acceder a las utilidades y aplicaciones disponibles en el entorno GEM. Los iconos de los discos permiten controlar y manipular la información almacenada en los mismos. Y el icono de la Papelera permite deshacerse de la información superflua. (Consulte el **Capítulo 3** para una explicación de los iconos de los discos y de la papelera. Consulte el **Capítulo 4** para obtener una información más detallada de la Barra de Menús y de su contenido.)

Teclado



La disposición de la parte central del teclado del Ordenador ST es similar a la del teclado de una máquina de escribir. Ello se debe a que gran parte de los trabajos que se realizan con el ordenador como, por ejemplo, escribir cartas o informes, requiere mecanografía. Estas teclas funcionan de la misma manera que las de una máquina de escribir. La tecla S genera la letra "s" en la pantalla; si pulsa las teclas Shift S, generará la letra mayúscula "S".



Pero los ordenadores, al no ser aparatos mecánicos, requieren teclas especiales que sustituyan a aquellas teclas de la máquina de escribir que realizan funciones mecánicas. Un ejemplo es la tecla [Return] del teclado del ordenador. Sustituye a la palanca (o tecla) de retorno del carro de la máquina de escribir y lleva el cursor al margen izquierdo de la pantalla. Otro ejemplo es el grupo de teclas de cursor (flecha) del ordenador. El cursor es un punto gráfico de la pantalla que indica el lugar donde aparecerá el siguiente carácter que teclee. Las teclas de cursor le permiten controlar el movimiento del mismo en la pantalla, sin afectar al contenido de la misma.

Las teclas [Esc], [Control] y [Alternate] funcionan de forma similar a la tecla [Shift], en el sentido de que a menudo cambian el significado de una segunda tecla para producir instrucciones o códigos especiales. En la parte superior del teclado se hallan las teclas de funciones, [F1] a [F10]. Estas teclas no tienen un significado establecido, si bien numerosas aplicaciones de software las utilizan para realizar operaciones especiales, ya que, según el programa se puede determinar una función específica para cada una.

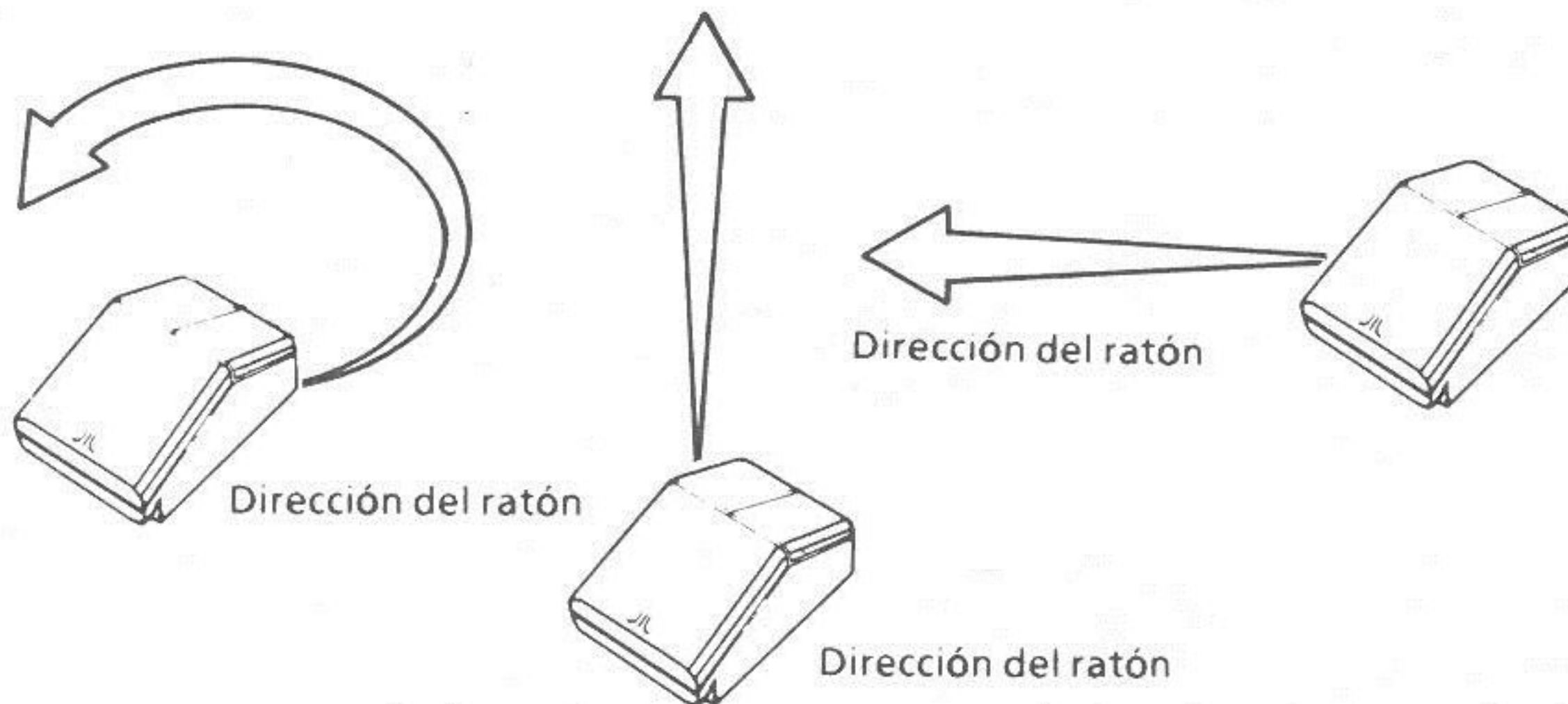
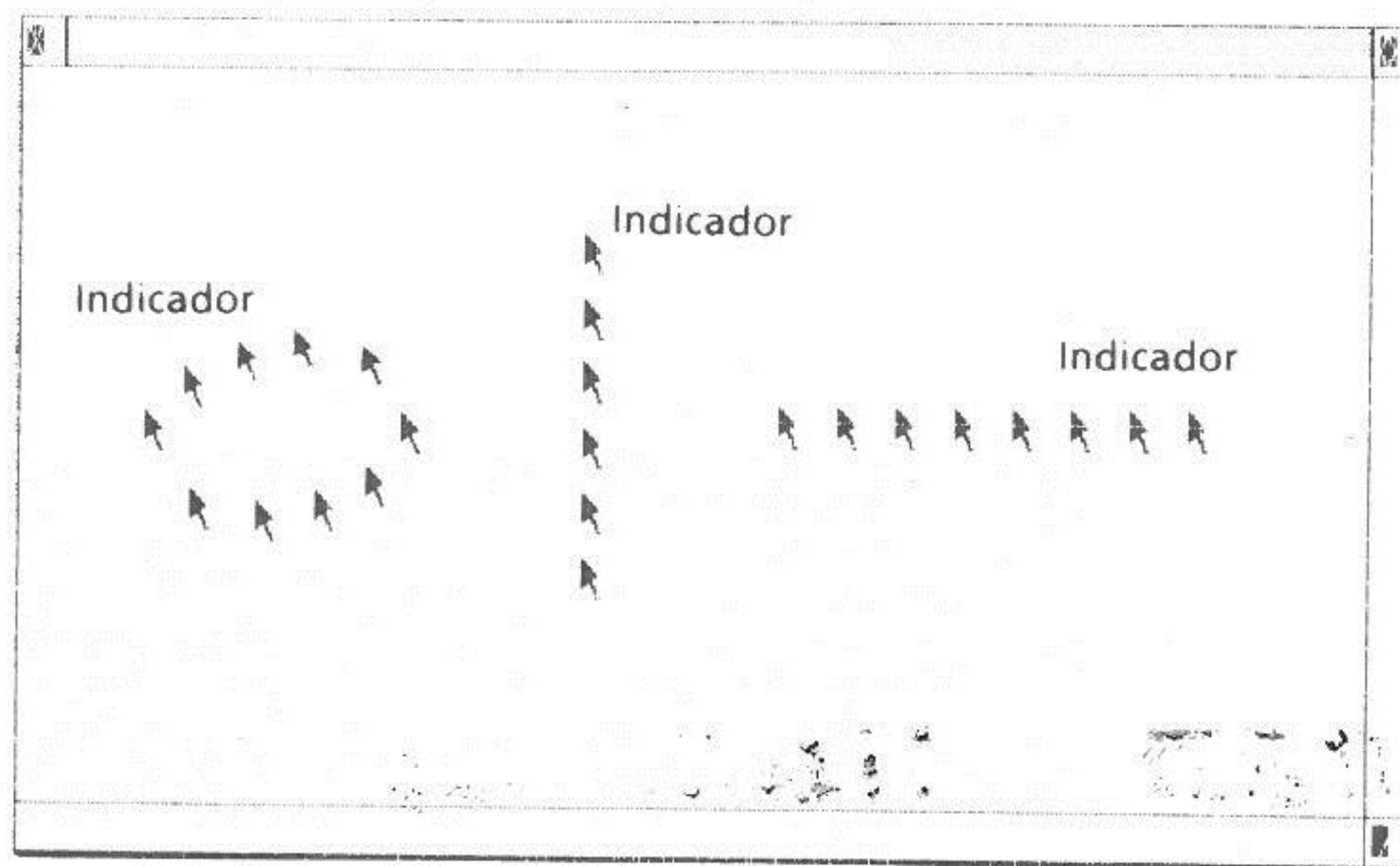
Nota: En este manual, las letras o palabras que aparecen entre corchetes [] representan teclas del Ordenador ST. Ciertas funciones requieren que pulse simultáneamente dos o tres teclas; en este caso, las teclas se enumeran seguidas.

Control del ratón

El ratón es el principal dispositivo utilizado para controlar y moverse por el entorno GEM. Se trata de una pequeña caja rectangular provista de dos teclas en su parte superior, de una bola en su interior y de un cable que conecta el ratón a la puerta 0 del ordenador.

El ratón determina el movimiento (dirección, distancia y velocidad) del indicador mediante la bola mientras ésta gira por la superficie. En la pantalla, una pequeña flecha denominada **indicador** refleja el movimiento del ratón. El ratón permite situar el indicador en cualquier punto de la presentación GEM. La tecla de la izquierda del ratón se utiliza para "seleccionar" las opciones de la presentación; siempre utilizará la tecla de la izquierda salvo que, en ciertos programas, se asigne una función a la derecha.

Para comprender mejor el funcionamiento del ratón, colóquelo en una superficie lisa y limpia (la mesa sobre la que ha colocado el ordenador) de forma que las teclas queden mirando a la pantalla. A continuación mueva el ratón a la izquierda, a la derecha, hacia adelante, hacia atrás o en círculos. Practique moviendo el indicador por la presentación para familiarizarse con el ratón y con la forma en que éste controla el movimiento del indicador con total precisión.



Señalar y seleccionar

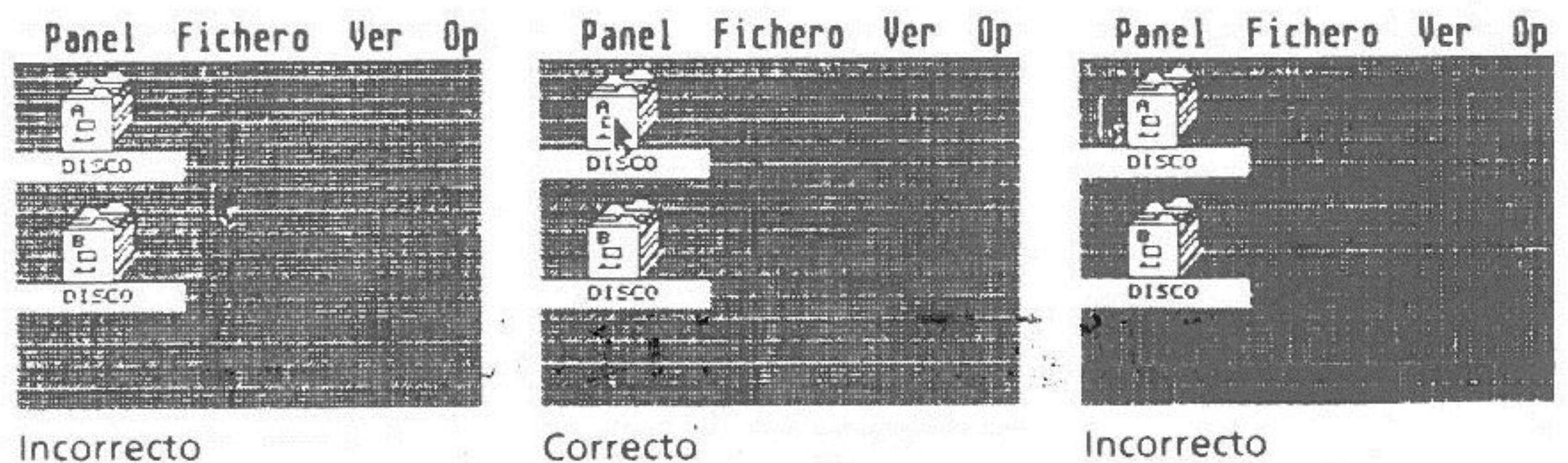
Al "seleccionar" una opción en la Presentación GEM, le está indicando al ordenador que desea hacer algo con el fichero o la función representada por la opción. Utilice el indicador del ratón para señalar la opción que desea seleccionar. Seleccione seguidamente la opción pulsando la tecla izquierda del ratón.

Nota: Para personalizar la velocidad de pulsación y la sensibilidad de la tecla del ratón, consulte la sección **PANEL DE CONTROL** del **Capítulo 4**.

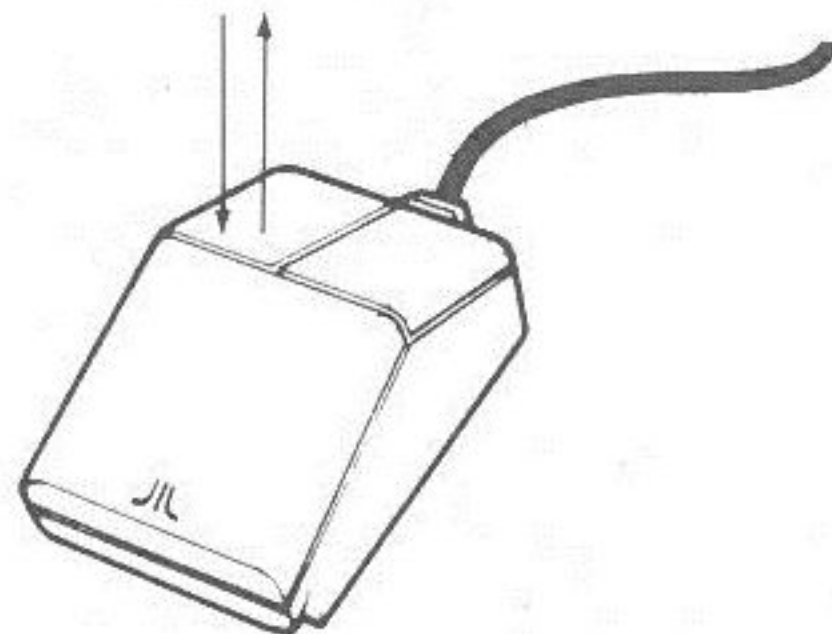
Selección de un Icono

Para señalar un icono, sitúe la punta del indicador en dicho icono.

Posicionando el Indicador del Ratón



Para seleccionar un icono, pulse y suelte inmediatamente la tecla izquierda del ratón.

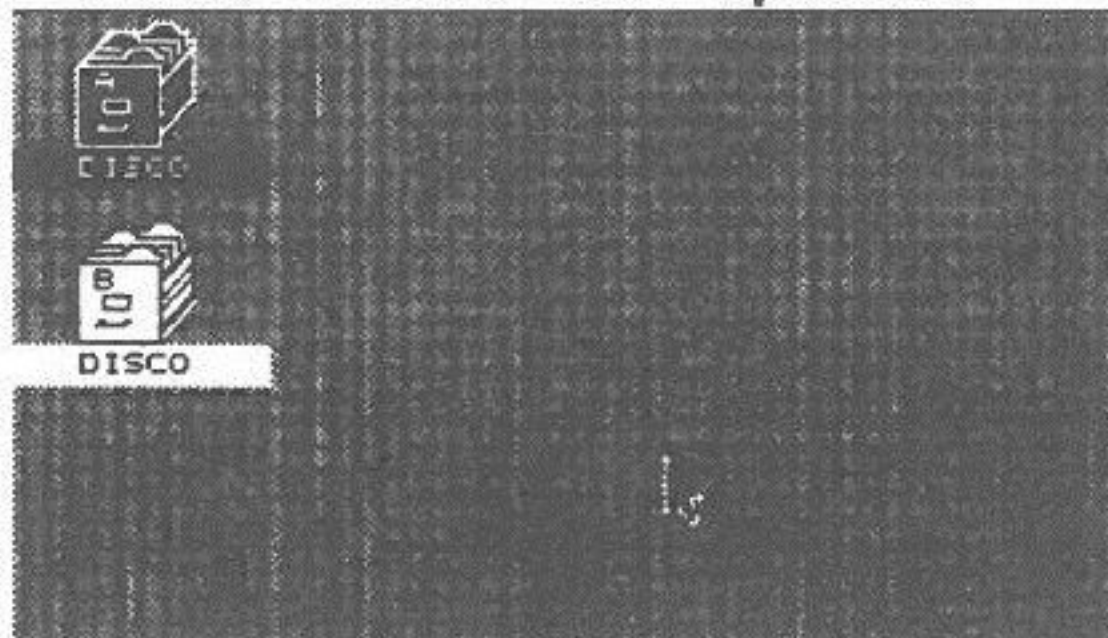


Señale y seleccione uno de los iconos. Al seleccionar un icono, éste aparece realzado para indicar que se ha seleccionado.

Para cancelar una selección, sitúe el indicador en cualquier otro punto del entorno GEM y pulse la tecla izquierda del ratón. Si selecciona un segundo icono antes de cancelar la primera selección, ésta se cancelará automáticamente. (Consulte la sección **Selecciones Múltiples** del **Capítulo 3** si desea información sobre las técnicas relativas a la selección simultánea de más de un icono.)

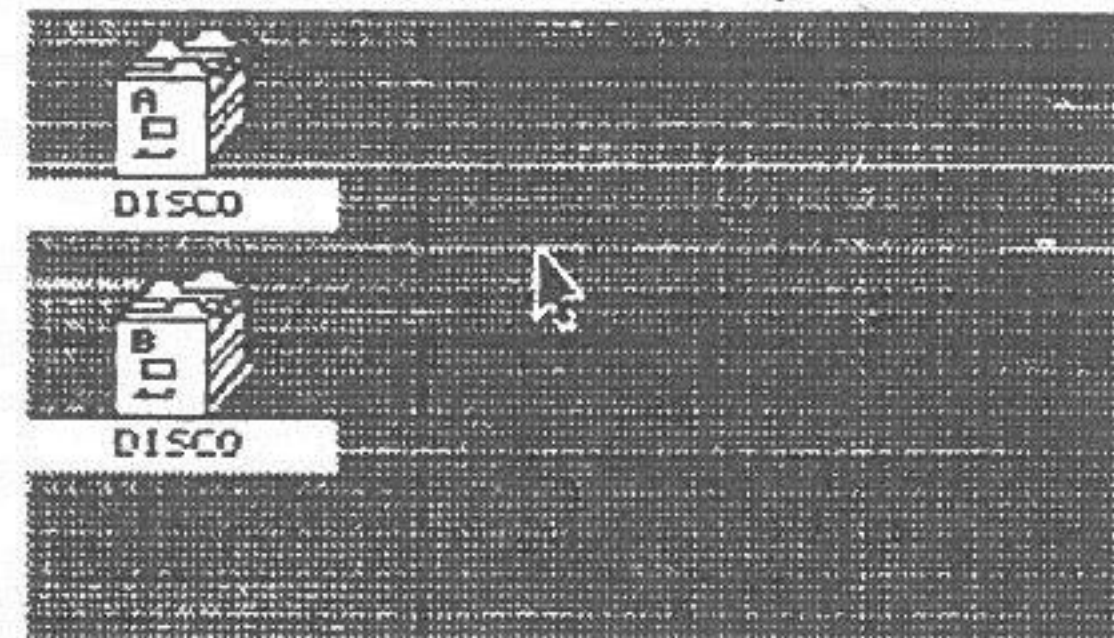
Seleccionando un Icono

Panel Fichero Ver Opciones



Cancelando la Selección

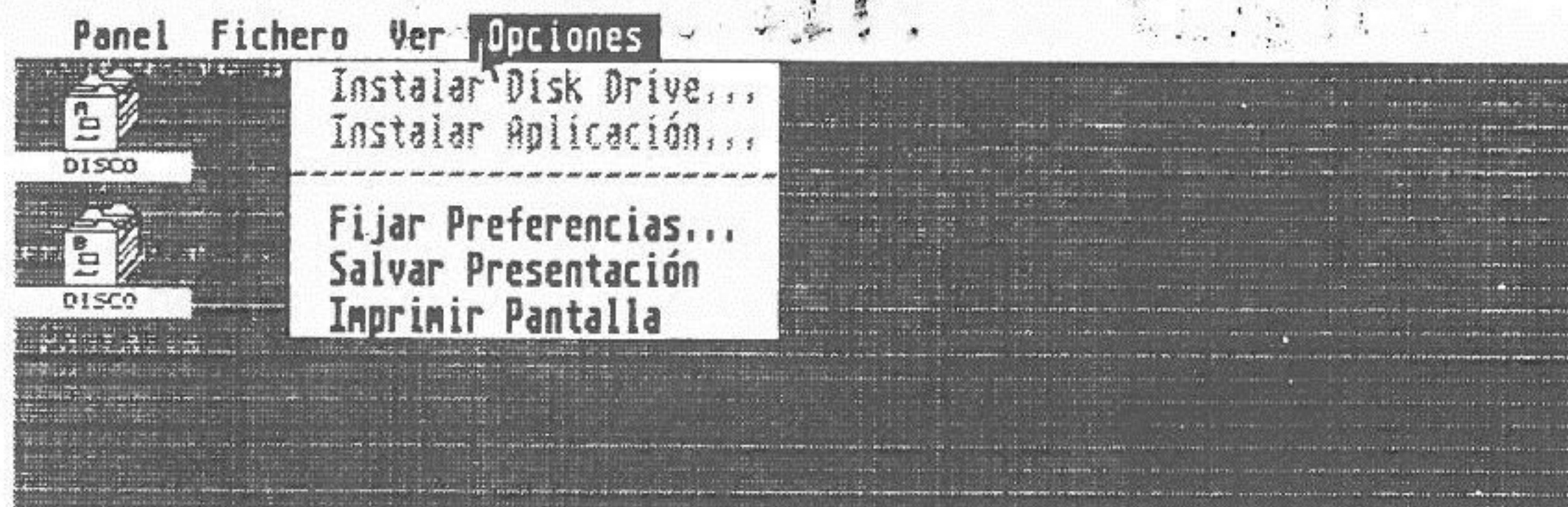
Panel Fichero Ver Opciones



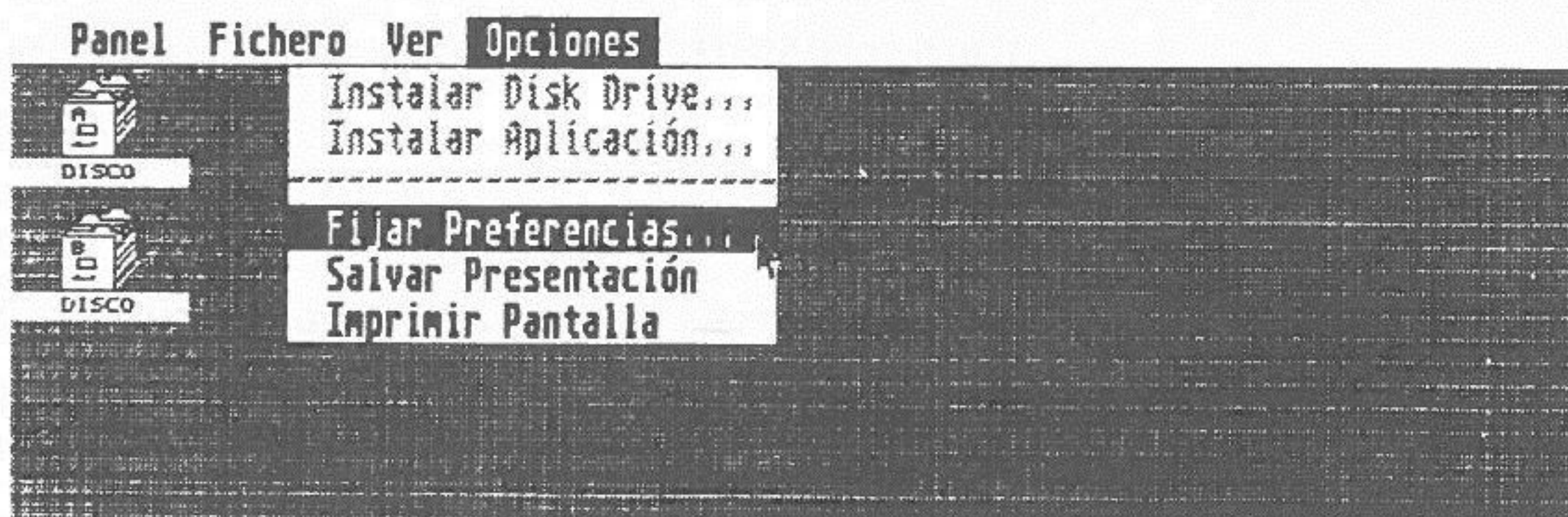
Selección de una cabecera de menú y una opción

Para seleccionar una opción de un menú, sitúe el indicador en una de las cabeceras de la Barra de Menús. Aparecerá inmediatamente el menú en cuestión. A continuación mueva el indicador a la opción del menú que desea seleccionar. Observe que las opciones aparecen en vídeo inverso cuando las selecciona. Para ejecutar una opción de un menú, pulse dicha opción cuando aparezca destacada.

Posicionando el indicador del ratón en la cabecera de la barra de menús



Posicionando el indicador del ratón en una opción del menú

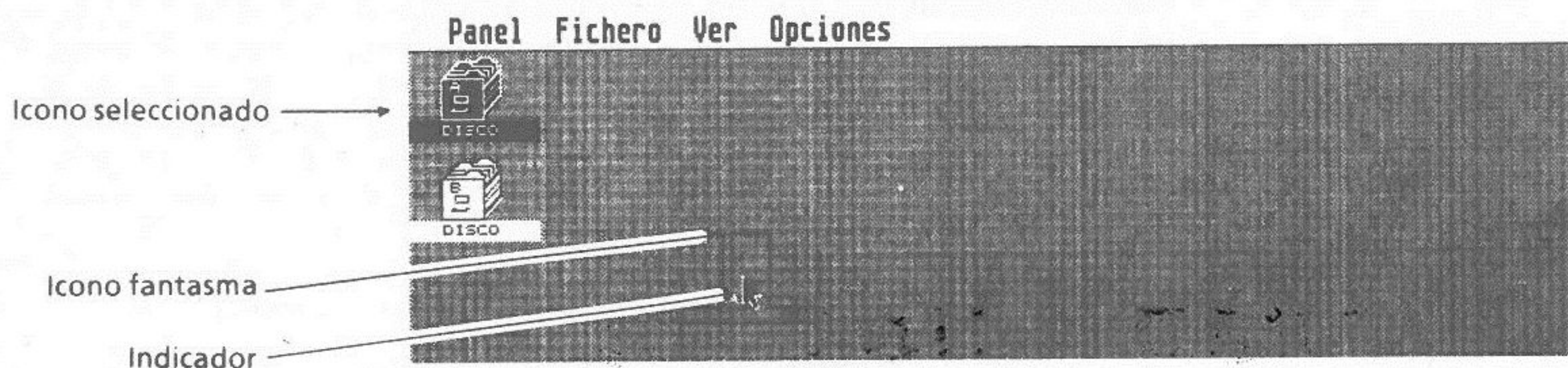


Para cancelar antes de una ejecución, mueva el indicador fuera del menú y pulse la tecla izquierda del ratón. El primer menú se cancela automáticamente moviendo el indicador a un segundo menú.

Desplazar

Otra característica importante del ratón es el "desplazamiento". Cuando desplaza un icono, lo mueve de un lado a otro de la presentación. Para desplazar un icono, selecciónelo y mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón mientras mueve el indicador del ratón. Una imagen "fantasma" del icono (su contorno) seguirá al indicador. Cuando suelte la tecla, el icono saltará a su nueva ubicación, apareciendo en la última posición del icono fantasma.

Desplazando un Icono



Control del indicador del ratón mediante las teclas de cursor

También puede utilizar las teclas de cursor para mover el indicador de una parte a otra de la presentación. A continuación se muestran las combinaciones de pulsaciones que controlan el movimiento del indicador en la pantalla cuando no se utiliza el ratón.

[Alternate][cualquier tecla del cursor] mueve el indicador ocho pixels (puntos de la pantalla) en la dirección indicada por la tecla de cursor.

[Alternate][Shift][cualquier tecla del cursor] mueve el indicador un pixel.

[Alternate][Insert] selecciona un icono. Esta combinación equivale a pulsar la tecla izquierda del ratón.

[Alternate][Insert][cualquier tecla del cursor] desplaza un icono.

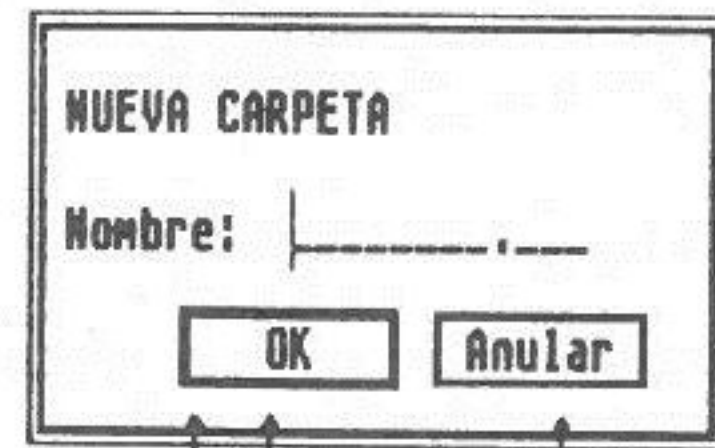
[Alternate][Ctrl Home] realiza las funciones de la tecla derecha del ratón.

Nota: Para ajustar la velocidad y la sensibilidad de las teclas de cursor, consulte la sección **Panel de Control del Capítulo 4**.

Recuadros de diálogo y mensajes de alarma

Recuadros de diálogo

Cuando el Ordenador ST necesita comunicarse con usted, muestra un **recuadro de diálogo** en la parte central de la Presentación. Los Recuadros de Diálogo establecen un diálogo entre el usuario y el ordenador. Por ejemplo, el Recuadro de Diálogo que aparece a continuación le pide información con el fin de poder llevar a cabo un determinado procedimiento.



Borde ancho  Botones de dialogo 

Para ejecutar una acción desde un recuadro de diálogo, señale uno de los botones de diálogo y pulse la tecla izquierda del ratón. Si el botón de diálogo posee un **borde ancho**, bastará con pulsar la tecla [Return] del teclado del Ordenador ST en lugar de pulsar dicho botón.

Mensajes de alarma

Los mensajes de alarma son recuadros de diálogo en los que aparecen señales de "stop", signos de interrogación o signos de exclamación. Los mensajes de alarma avisan de que la operación que está realizando, o que está a punto de realizar, tiene consecuencias potencialmente peligrosas, o que es incorrecta o imposible.

Cuando aparezca un mensaje de alarma como el que se muestra a continuación, siga sus instrucciones y pulse el botón de diálogo oportuno.





Cómo realizar una copia de seguridad del disco de lenguajes de ST

Es sumamente importante que realice una copia de seguridad de su disco de Lenguajes de ST. Si le sucediese algo al mismo, no podría acceder a muchas de las aplicaciones de la presentación.

Para realizar una copia de seguridad de su disco de Lenguajes de ST, necesitará un disco virgen de 3,5 pulgadas. (El disco puede ser de simple o doble cara, según el modelo de ST.). El procedimiento de copia es sencillo y le ayudará a familiarizarse con el funcionamiento de la Presentación GEM.

¿Qué contiene el disco de lenguajes del ST?

Antes de comenzar el procedimiento de copia, examine lo que hay en el disco de Lenguajes del ST. Como verá, este disco contiene información grabada y organizada en ficheros. CONTROL.ACC y EMULADOR.ACC son los ficheros Accesorios de la Presentación. La mayor parte de la información del disco corresponde a ficheros que controlan la ejecución del lenguaje de programación, ST BASIC™.

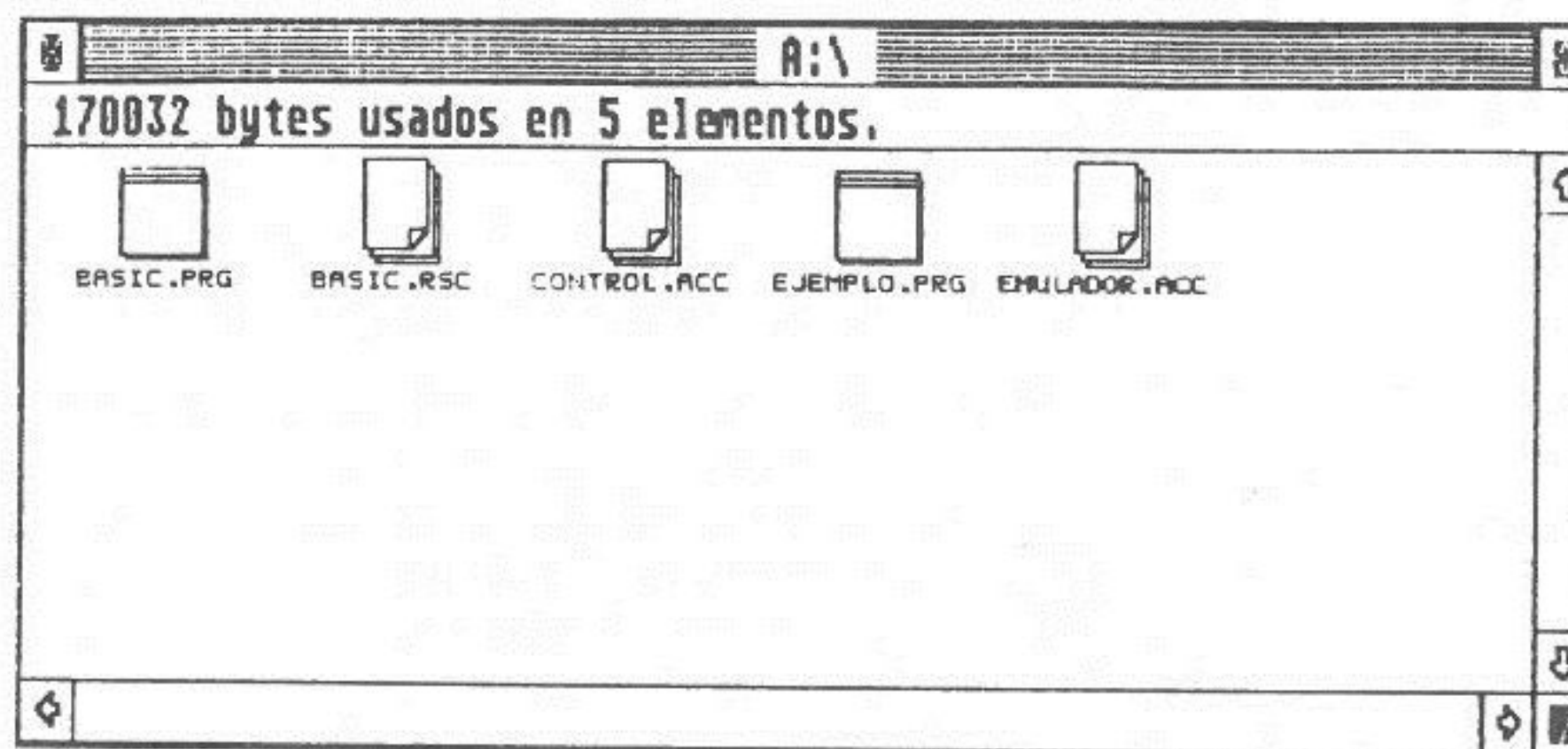
Para visualizar los ficheros del disco, siga los pasos descritos a continuación:

1. Con el disco de Lenguajes del ST introducido en la unidad (Lector A) y con la Presentación GEM en la pantalla, señale el icono Disco A y pulse la tecla izquierda del ratón (está "seleccionando" el Lector A).
2. Señale la cabecera fichero de la barra de menús y luego mueva el indicador hasta que la palabra "Abrir" aparezca sombreada. Pulse una vez la tecla izquierda del ratón (está ejecutando la utilidad Abrir).
3. Se abrirá la "ventana" que muestra el contenido del Lector A. Los ficheros del disco aparecen como iconos; cada fichero (icono) tiene su propio nombre. Asegúrese de que efectivamente hay ficheros en su disco de Lenguajes del ST.
4. Entre los ficheros del disco encontrará una carpeta con el nombre **AUTO**. Esta es una carpeta que el ordenador lee automáticamente cada vez que se conecta o se reinicia (apretando la tecla RESET), con algún disco que posea una carpeta **AUTO**.

Al encontrar el ordenador una carpeta AUTO no sólo la selecciona sino que ejecuta también de forma automática los programas que encuentre en ella.

En el disco de lenguajes ST hay un programa llamado ACENTOS.PRG. Este programa, al ser ejecutado, establece en la memoria las funciones de acentos características del castellano. Ello supone que para acentuar el ordenador se comportará como una máquina de escribir normal.

Copie este programa en una carpeta AUTO en todos aquellos discos que vaya a utilizar para arrancar el sistema. Para ello, espere a conocer cómo se hace, siguiendo las indicaciones de este manual.



5. Cierre la ventana del Lector A. Mueva una vez más el indicador a la cabecera Fichero. Descienda por el menú hasta que "Cerrar" aparezca sombreado y pulse la tecla izquierda del ratón. Desaparecerá la ventana del Lector A.

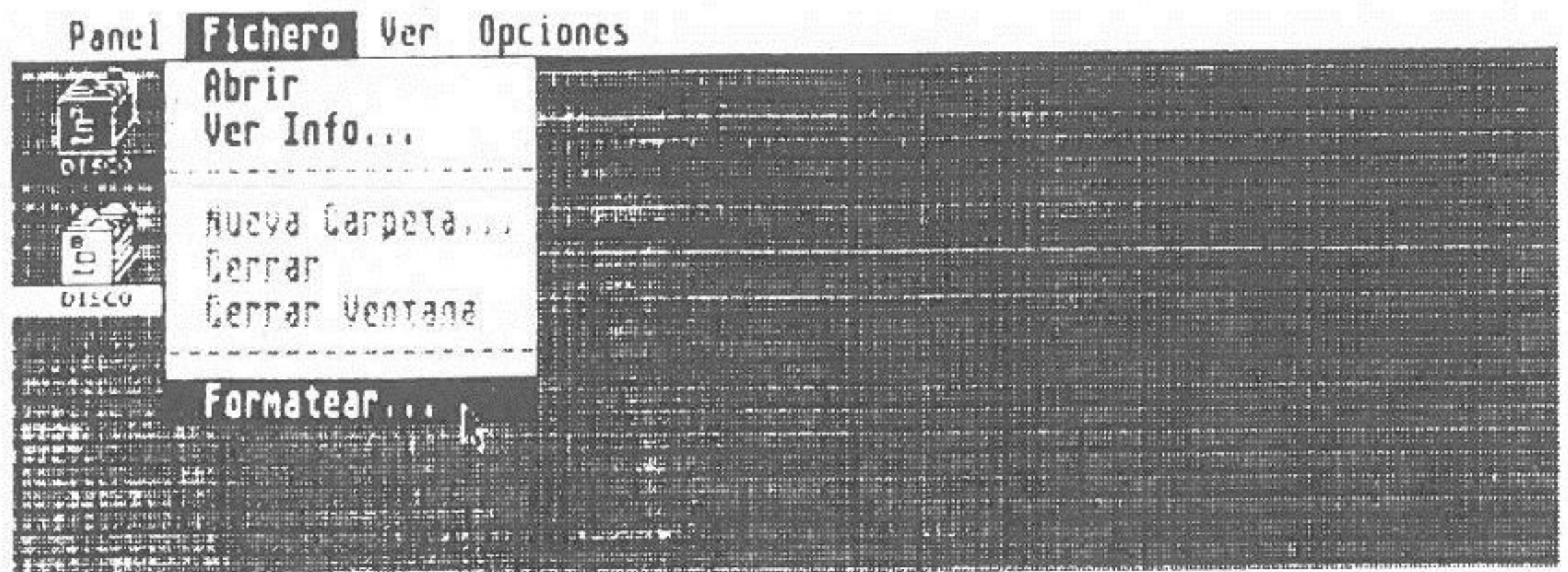
Cómo formatear un disco nuevo

Antes de copiar el disco de Lenguajes de ST deberá preparar el disco nuevo para que pueda recibir la información. Este procedimiento se denomina "formateo". Para formatear el disco virgen, siga los pasos descritos a continuación y lea las indicaciones que aparecen en los Recuadros de Diálogo de la pantalla.

1. Extraiga el disco de Lenguajes del ST de la unidad pulsando el botón de expulsión del disco. Deje el disco de Lenguajes de ST a un lado e inserte el disco virgen en la unidad.

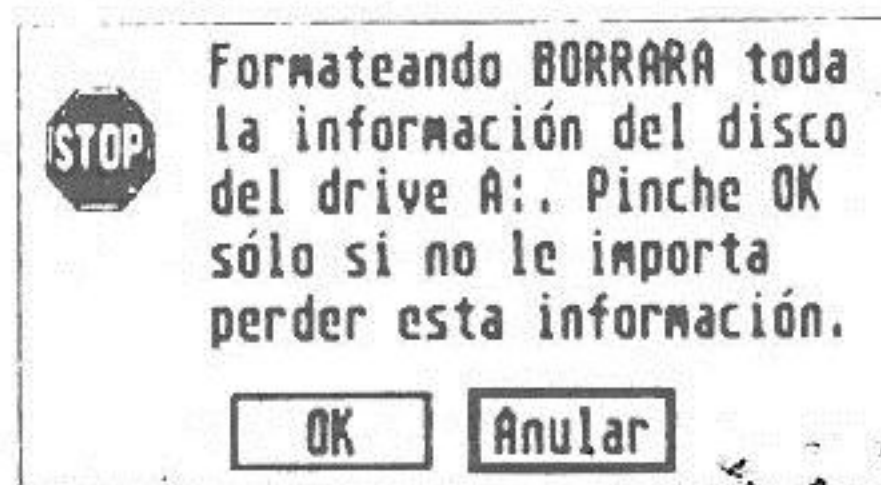
Si dispone de dos unidades de disco, inserte el disco de Lenguajes de ST en la A y el disco virgen en la B (su unidad externa). Con dos unidades, podrá mantener el disco de Lenguajes de ST en la unidad A y el disco virgen en la B durante los procesos de formateo y copia.

2. Si dispone de una sola unidad, seleccione el icono Disco A y seleccione a continuación la opción Formatear de la cabecera Fichero de la Barra de Menús (pinche Formatear).



Si dispone de dos unidades de disco, seleccione el icono Disco B y seleccione a continuación la opción Formatear de la cabecera Fichero de la Barra de Menús (pulse Formatear).

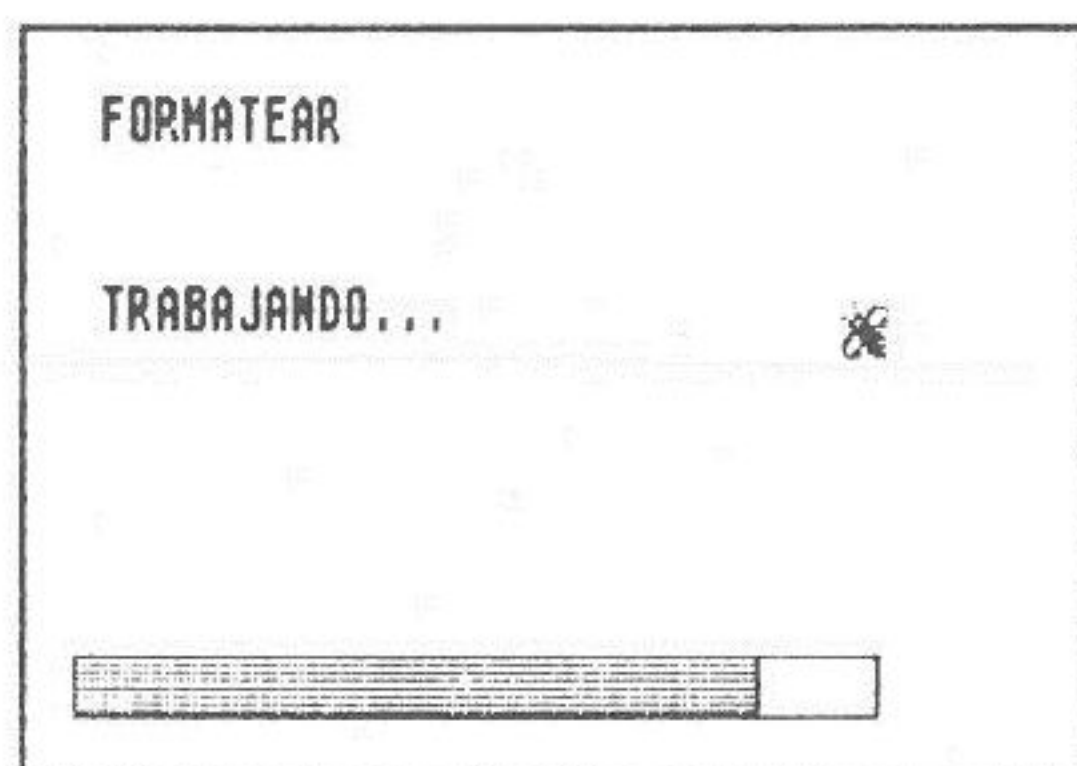
3. La Presentación GEM mostrará el siguiente Mensaje:



Como medida de seguridad, este mensaje le advierte que al formatear el disco se borrará la información almacenada anteriormente en el mismo. Puesto que está formateando un disco virgen, puede ignorar la advertencia. Pulse OK y pase al recuadro Formatear.



4. Asegúrese de que el recuadro Simple Cara aparece sombreado y pulse Formatear. (No escriba una etiqueta para su disco.)
5. Mientras se formatea el disco, el ordenador supervisa el proceso mediante el mensaje "Trabajando".



Su disco virgen está formateado y puede albergar 357.376 bytes de información, más que suficiente para copiar el disco de Lenguajes de ST. Pulse OK. Aparecerá el recuadro Formatear. Pulse Salir para volver a la Presentación GEM.

Nota: Si su ordenador no le notifica que el disco formateado puede albergar 357.376 bytes de información, es posible que el disco sea defectuoso. Vuelva a formatearlo. Si el problema persiste, inserte un disco nuevo en la unidad y formatéelo.

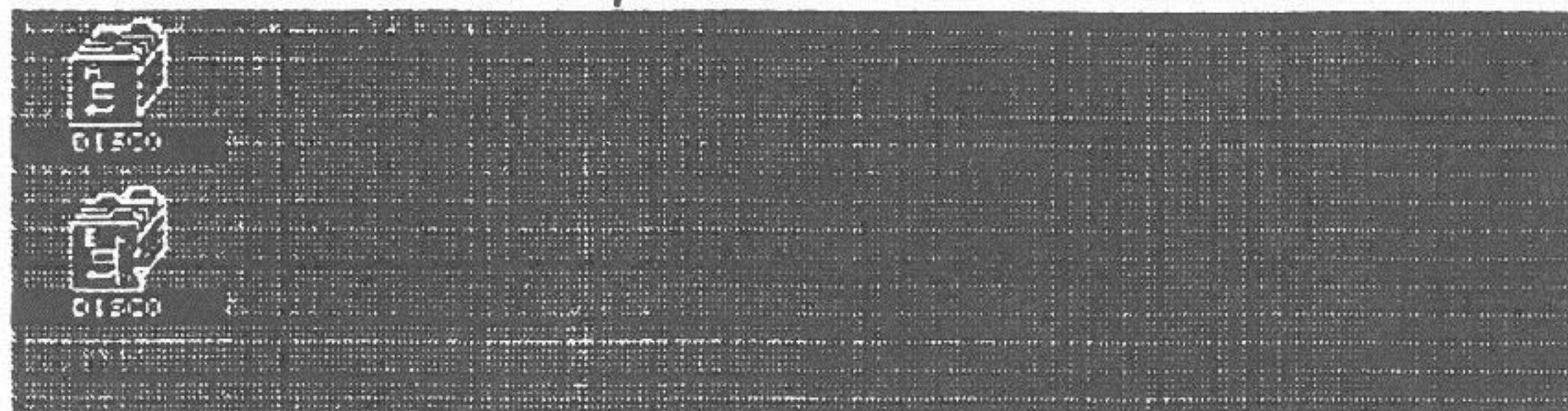
Si el disco es de doble cara y lo formatea como tal, la capacidad será de 726 Kb.

Cómo copiar el disco de lenguajes de ST

Para copiar el disco de Lenguajes de ST en su disco virgen formateado, siga los pasos descritos a continuación. Si su disco de Lenguajes de ST tiene desplazada la lengüeta de protección permitiendo la escritura, deslícela a la posición abierta (protegida) (consulte la sección **Cómo proteger los discos contra escritura** de este mismo capítulo), para evitar accidentalmente grabar algo accidentalmente en él durante la copia.

1. Si dispone de una unidad de discos, inserte el disco de Lenguajes de ST en la unidad, seleccione Disco A con el indicador del ratón y desplácelo encima del icono Disco B. Cuando éste aparezca sombreado, pulse la tecla izquierda del ratón. (Si trabaja con una sola unidad de discos, la copia a la unidad B significa que su unidad funcionará como si tuviera dos, A y B, durante el proceso de copia.) El ordenador asigna el papel de unidad A a un disco y de unidad B al otro (la copia).

Panel Fichero Ver Opciones



Si dispone de dos unidades de disco, asegúrese de que el disco de Lenguajes de ST está en la A (interna) y que el disco formateado está en la B (externa). Seleccione a continuación Disco A con el indicador del ratón y desplácelo encima del icono Disco B. Cuando éste aparezca sombreado, pulse la tecla izquierda del ratón.

2. Como medida de protección, aparecerá un Mensaje de Alarma advirtiéndole que al copiar el Disco A en el Disco B se borrará toda la información contenida en el Disco B. Puesto que el Disco B es un disco virgen, ignore la advertencia. Pulse OK. Aparecerá el recuadro copia de disco.

COPIA DE DISCO

DRIVE FUENTE: A:

DRIVE DESTINO: B:

SALIR

COPIA

Pulse Copia y siga las indicaciones para concluir el proceso de copia. Si trabaja con una sola unidad de discos, se le pedirá que cambie los discos hasta que finalice el proceso de copia. El ordenador supervisa el proceso de copia e informa mediante el mensaje "Trabajando".

COPIA DE DISCO

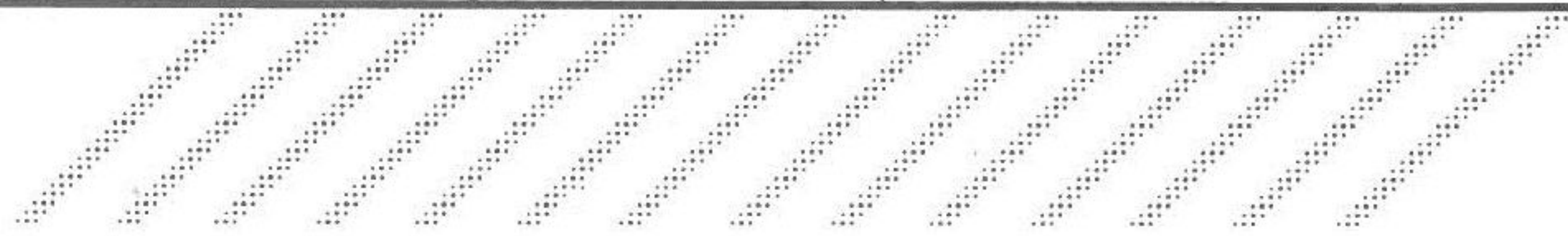
TRABAJANDO...

DRIVE FUENTE

DRIVE DESTINO

El disco "fuente" es el disco origen que está siendo copiado, mientras que el disco "destino" es el disco copia de información.

3. Una vez concluido el proceso, volverá a aparecer el recuadro **Copia de Disco**. Pulse **Salir** para volver a la **Presentación GEM**. Guarde el disco de Lenguajes de ST en un lugar seguro. Escriba en una etiqueta adhesiva "Disco de Trabajo de Lenguajes ST" y péguela en la copia. De ahora en adelante, utilice este disco de trabajo cuando utilice su ordenador.



Nota: Anteriormente se indicó que no nombrara el disco que acababa de formatear en el recuadro Formatear, ya que al copiar un disco a otro se borra toda la información contenida en el disco destino, incluida la etiqueta del disco, por lo que hubiera resultado inútil. En otras circunstancias podrá, por supuesto, nombrar los discos en el recuadro Formatear. Si desea más información, consulte la sección Formatear del Capítulo 4.

Discos y unidad de discos

La mayor parte de la información que carga en su Ordenador ST está almacenada en discos flexibles de 3,5 pulgadas. Los discos y su unidad de discos le permiten además almacenar programas y otra información creada mediante el Ordenador ST.

Nota: Consulte el Apéndice A, Localización de averías y mantenimiento preventivo si desea información relativa al cuidado de los discos y de la unidad de discos.

Simple cara/doble cara

La unidad de discos incorporada a su Ordenador ST puede ser de simple cara o de doble cara, dependiendo del modelo de Ordenador ST de que se trate. Las unidades de simple cara pueden grabar y leer información en discos de simple cara, mientras que las unidades de doble cara pueden grabar y leer información en discos de doble cara y también en los de simple cara. Las unidades de disco ATARI de simple cara le permiten almacenar hasta 357.376 bytes en un disco. Las unidades de Disco ATARI de doble cara le permiten almacenar hasta 726.016 bytes de información en un disco.

Si dispone de una unidad de doble cara, deberá utilizar discos de doble cara cuando emplee la opción de formato de doble cara. Un lector de doble cara también acepta discos de simple cara. Es importante que su unidad sea capaz de leer discos de simple cara, ya que la mayoría de los programas de software comerciales para su Ordenador ST estarán disponibles en discos de simple cara. Podrá formatear discos de doble cara en formato de simple cara, si bien la capacidad se limitará en consecuencia.

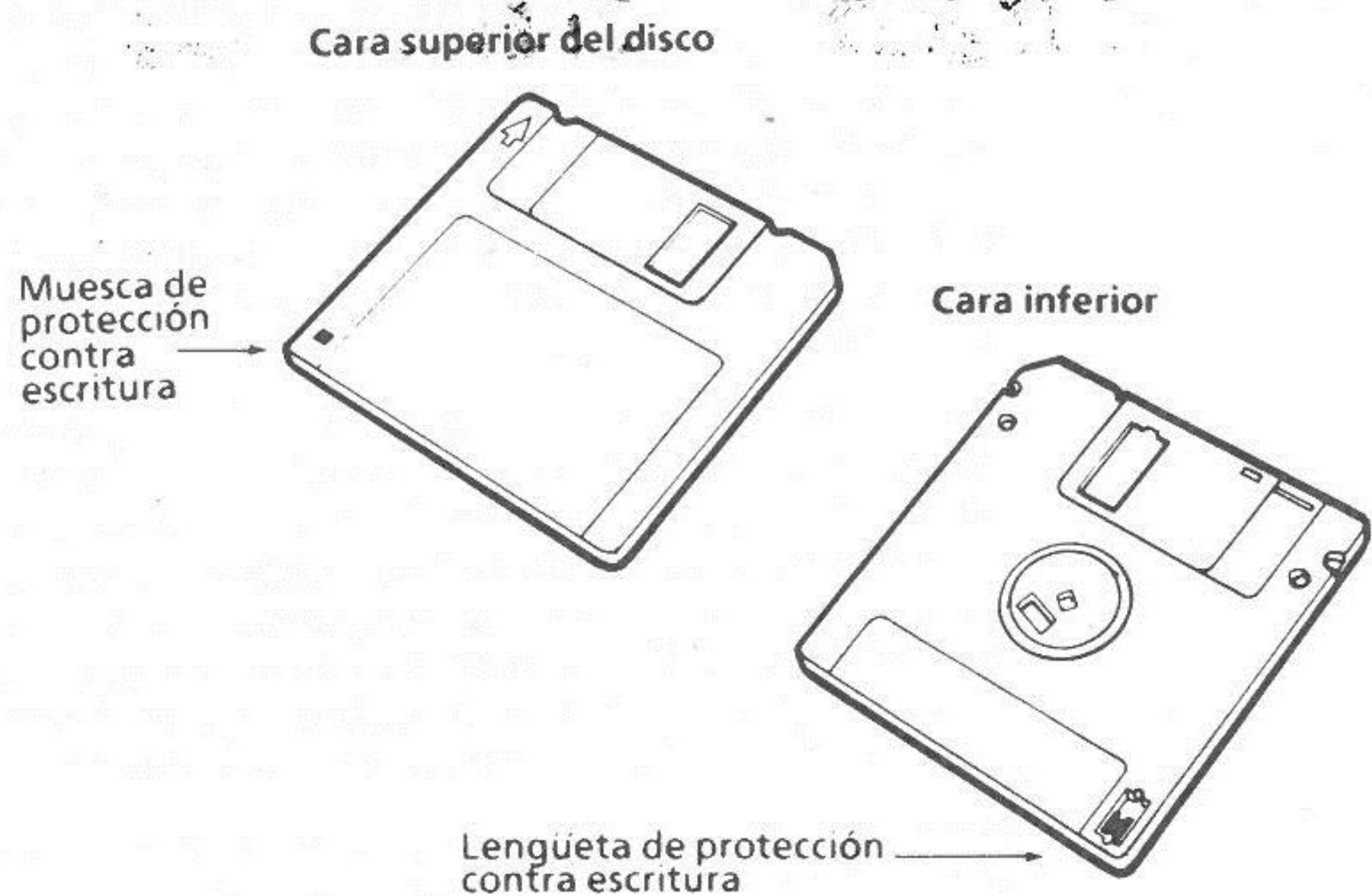
No puede copiar directamente un disco de simple cara en un disco formateado como disco de doble cara, o viceversa. El disco de Lenguajes del ST suministrado junto con su sistema es un disco de simple cara. Esta es la razón por la que, si dispone de una unidad de doble cara, debe formatear el disco nuevo como si tuviera una sola cara, a pesar de que su lector sea de doble cara y el disco nuevo utilizado pueda ser de doble cara.


Recuerde que si su sistema dispone de una unidad de doble cara y de otra de simple cara, no podrá realizar una copia de disco a disco desde un disco de doble cara a uno de simple cara, o viceversa. Sin embargo, si desconecta uno de los lectores y enciende el sistema, podrá realizar una copia de disco a disco -en este caso, la unidad de discos conectada al sistema actuará como fuente y como destino. De todas formas existen métodos de copia entre discos de estructura diferente en cuanto a caras, como se verá.

Si desea más información sobre la forma de transferir los datos desde un disco formateado de doble cara a un disco formateado de simple cara (y viceversa), consulte las secciones **Copiar Ficheros y Carpetas del Capítulo 3**.

Cómo proteger los discos contra escritura

Al proteger un disco contra escritura se evita que pueda "grabarse" información en el disco. El ordenador y la unidad de discos trabajan juntos para grabar información en el disco. (De forma similar, "leer" un disco significa acceder a la información grabada en el mismo; la unidad y el ordenador trabajan juntos para "cargar" la información en la memoria del ordenador.)





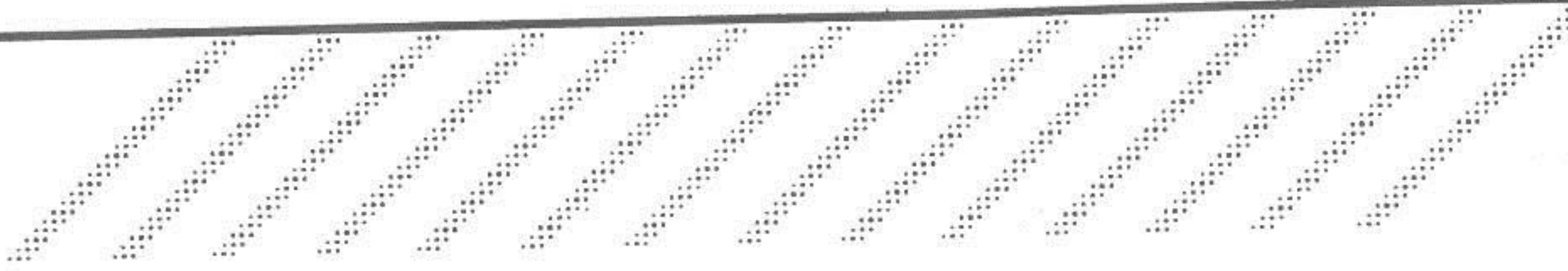
La mayoría de los discos poseen un pequeño orificio de protección contra escritura situado en la esquina inferior izquierda de su funda de plástico. Si da la vuelta al disco, verá una pequeña lengüeta deslizante. Para proteger un disco contra escritura, deslice la lengüeta hasta que pueda ver a través del orificio.

Mientras está protegido contra escritura, no es posible formatear, borrar ni escribir en un disco. En cualquier momento podrá deslizar la lengüeta de protección contra escritura a la posición de no protección para grabar información en el disco.

Los discos de programas comerciales carecen por lo general de lengüetas. Estos discos están protegidos permanentemente contra escritura, como medida de precaución. No podrá formatear, borrar ni escribir en un disco así protegido.

Antes de copiar un disco, o de copiar los ficheros de un disco a otro, recomendamos que proteja contra escritura el disco origen. De esta manera evitará problemas en el supuesto de que inserte accidentalmente el disco original cuando la unidad esté preparada para escribir información en la copia. Es probable que surja este tipo de confusión si utiliza un solo lector de discos para copiar discos o ficheros.

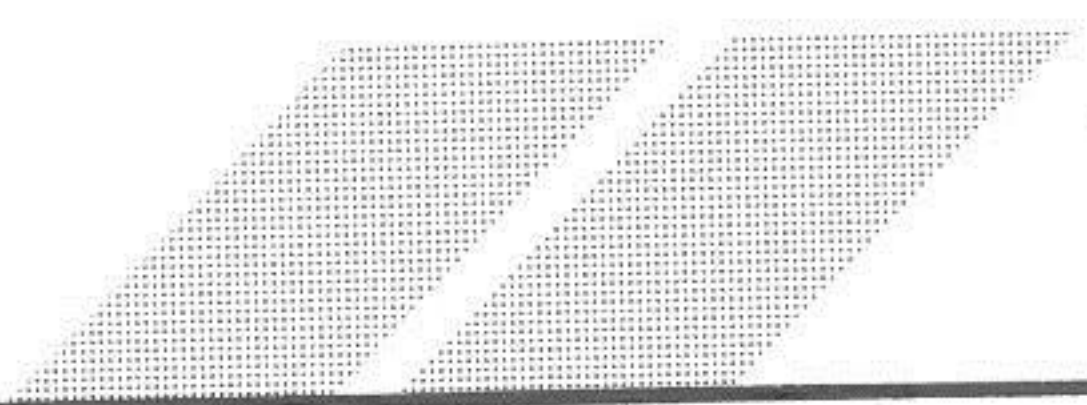




1950

1950

1950



CAPITULO 3

ICONOS, VENTANAS, FICHEROS Y CARPETAS

Iconos

Los iconos de disco

Al encender por primera vez el Ordenador ST, la Presentación GEM muestra iconos de Disco en la esquina superior izquierda.



Los iconos en sí no tienen el aspecto de lectores de disco sino de archivadores. Los discos y el lector constituyen el sistema de archivo del ordenador -es decir, la forma en que usted almacena y accede a la información cuando trabaja con el Ordenador ST. Los iconos de disco le permiten visualizar, controlar y manipular los ficheros almacenados en los discos.

El icono de papelera

El icono Papelera funciona de tal forma que cuando desee eliminar un fichero del disco debe desplazarlo hasta el icono Papelera. Entonces podrá pedir al ordenador que borre el fichero.



Advertencia: El icono Papelera funciona más bien como un incinerador que como una papelera, ya que una vez que desecha algo, no puede volver a recuperarlo.



Ventanas

En la mayoría de los ordenadores, toda la actividad tiene lugar ocupando toda la pantalla. En el Ordenador ST, gran parte de la actividad tiene lugar en áreas denominadas "ventanas". Las ventanas son pequeñas subdivisiones de la pantalla que muestran, entre otras cosas, los ficheros de sus discos. La Presentación GEM le permite tener abiertas simultáneamente hasta cuatro ventanas.

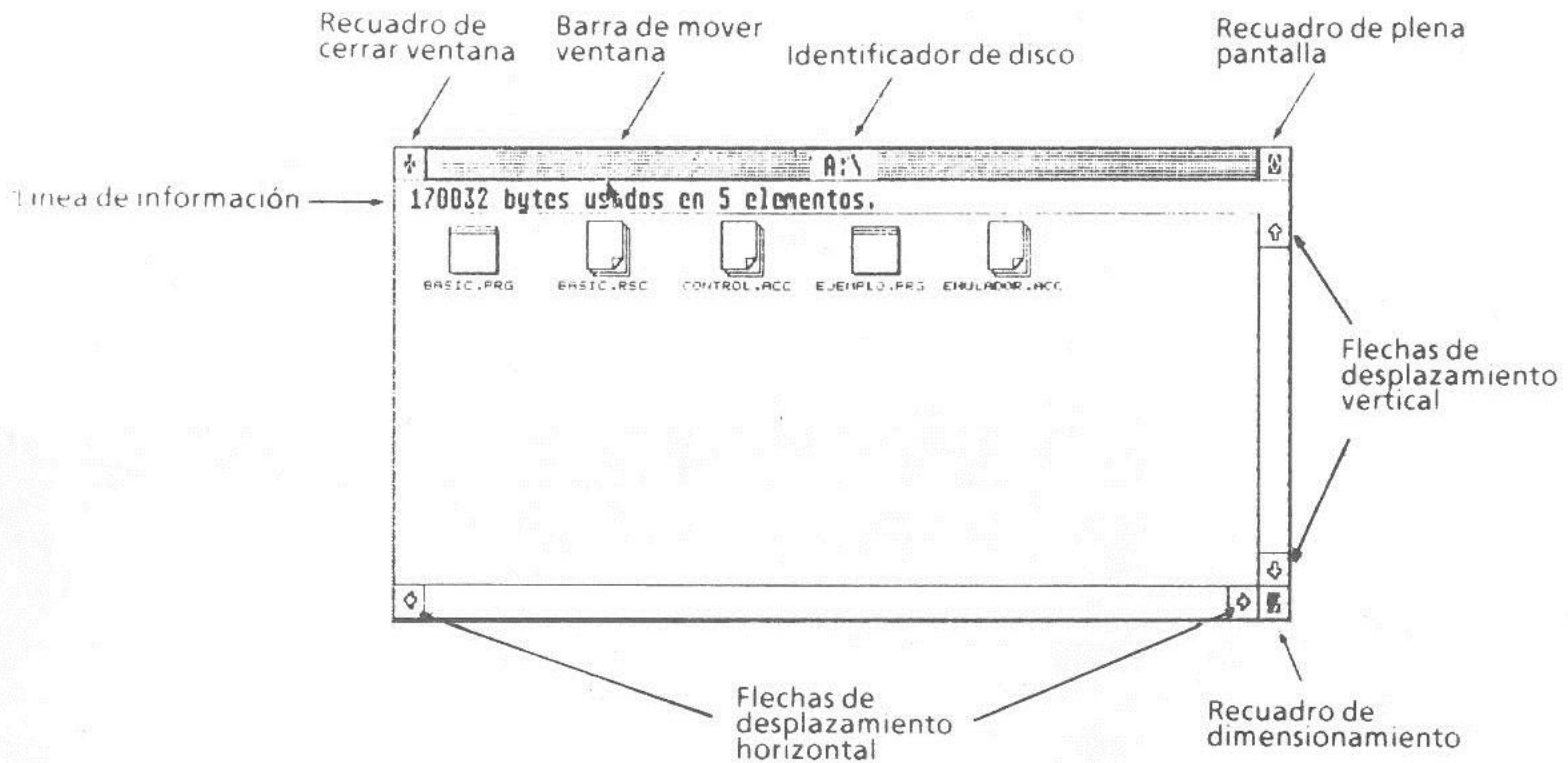
Nota: Las ventanas abiertas que aparecen en este manual representan ejemplos únicamente. Es posible que la copia que ha realizado del disco de Lenguajes de ST muestre una información diferente.

Apertura de ventanas

Hay dos maneras de abrir una ventana. El primer método consiste en seleccionar un icono de Disco, y en señalar y pulsar la opción abrir que aparece debajo del Menú de Ficheros.

El segundo método se denomina "doble pulsación". Es más rápido y más cómodo que la opción abrir. Basta con señalar un icono de Disco y pulsar dos veces en rápida sucesión la tecla izquierda del ratón. Con el disco de trabajo de lenguajes de ST en la unidad A y mientras aparece la Presentación GEM en la pantalla, utilice este método con el Disco A para abrir su ventana.

Una vez abierto el Disco A, aparecerán los iconos de ficheros y sus nombres, junto con las utilidades de ventanas, en los bordes superior, derecho e inferior de la ventana.



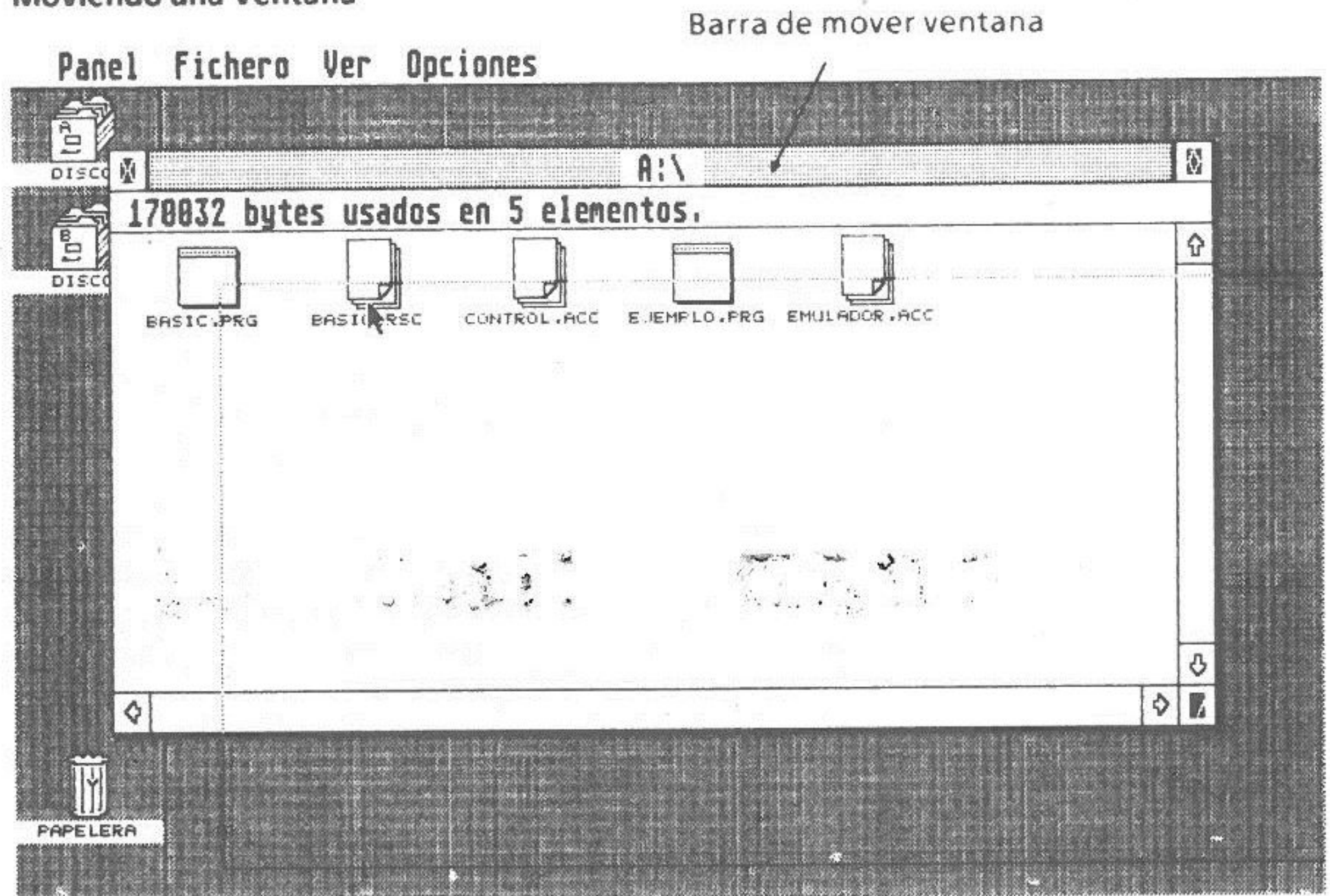
El **identificador de disco** indica qué disco ha abierto (A o B). La **línea de información** muestra la suma de los bytes usados y en qué número de elementos. (Para visualizar la capacidad de almacenamiento disponible en un disco, consulte la sección **Ver Información del Capítulo 4.**)

Una ventana está activada cuando la **Barra de desplazarla** (situada en el extremo superior) aparece sombreada y las **barras de desplazamiento** (que aparecen a lo largo de los bordes derecho e inferior) contienen las **flechas de desplazamiento horizontal y vertical** y los **recuadros de utilidades**. Una ventana activa se puede dimensionar, mover o desplazar, y su contenido se puede gestionar. No puede haber más de una ventana activa a la vez. Si tiene abierta más de una ventana, podrá activar cualquier ventana abierta señalándola y pulsando el botón izquierdo del ratón.

Movimiento de ventanas

Puede mover una ventana a cualquier posición de la Presentación GEM mediante la Barra de desplazamiento situada en el borde superior de la misma. Para mover una ventana, señale la barra, mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón, "arrastre" la ventana a cualquier punto de la Presentación GEM y suelte la tecla. La ventana permanecerá en su nueva ubicación.

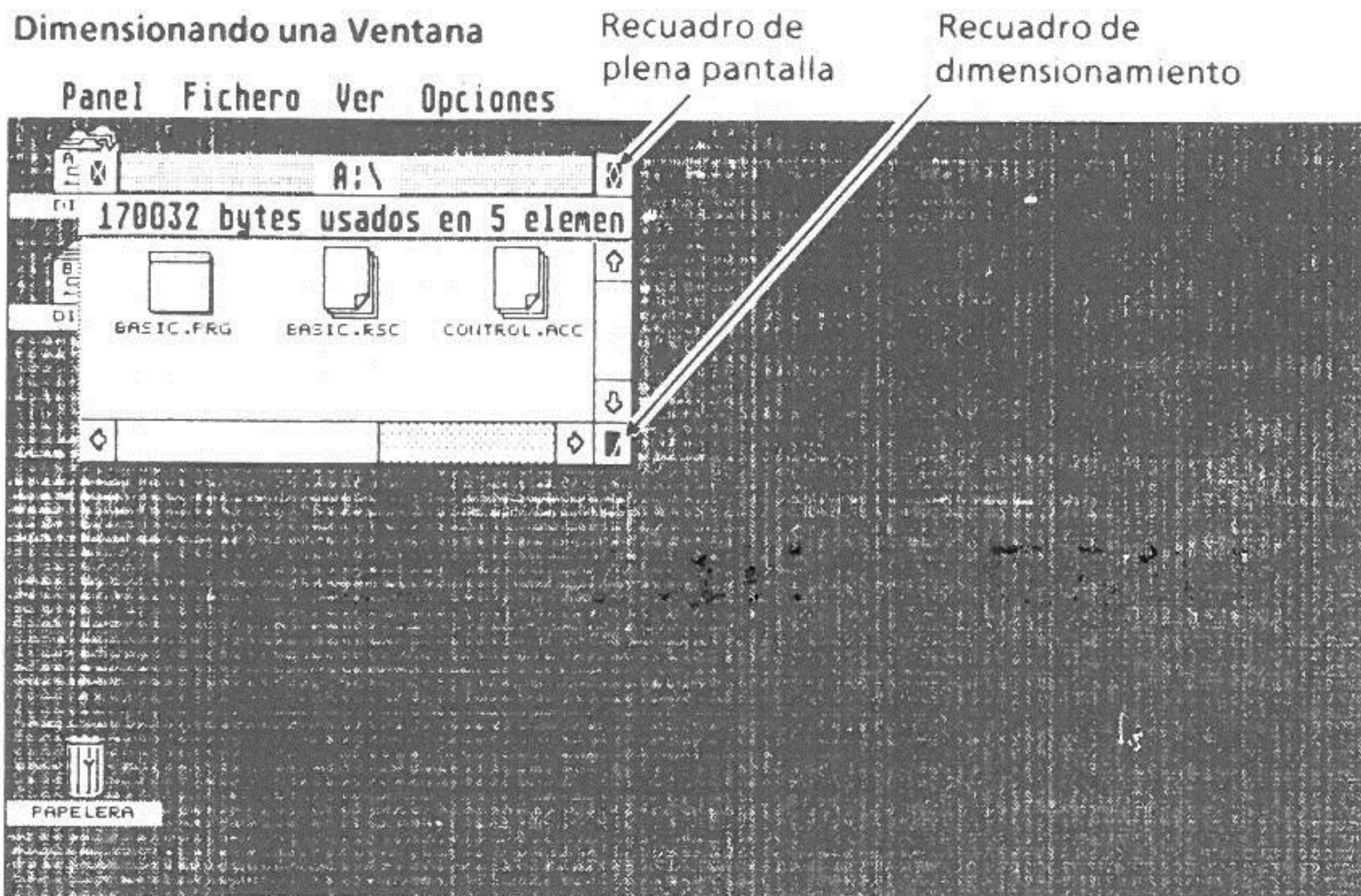
Moviendo una Ventana



Resulta útil mover ventanas cuando es necesario trabajar con más de una ventana abierta en la Presentación GEM (por ejemplo, mientras copia ficheros de una ventana a otra).

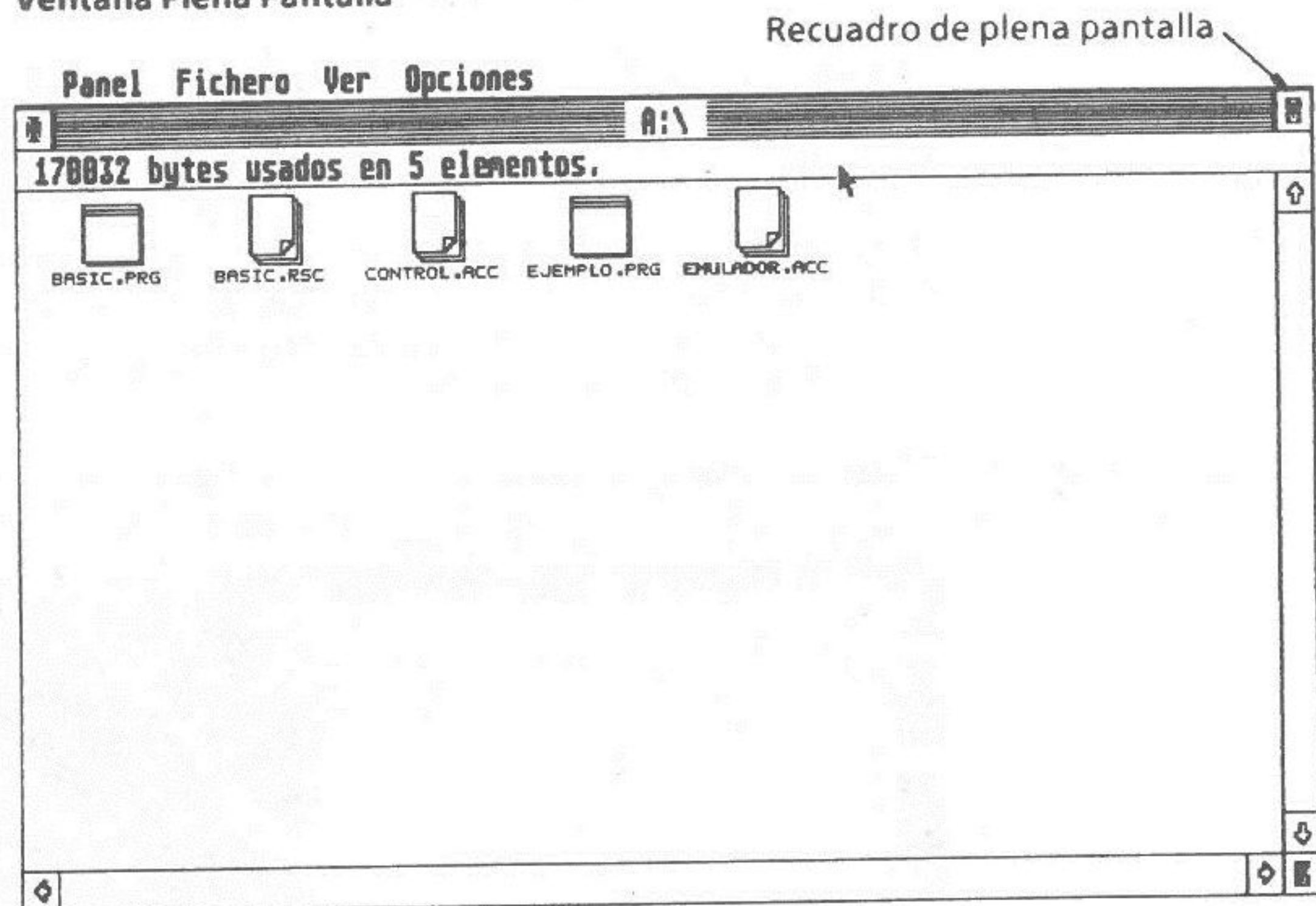
Dimensionamiento de ventanas

Puede modificar el tamaño de una ventana. En primer lugar señale el pequeño recuadro denominado **recuadro de dimensionamiento** que aparece en la esquina inferior derecha de la ventana y mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón. A continuación, desplace el **recuadro de dimensionamiento** en la dirección deseada (para alargar la ventana, muévelo hacia abajo; para acortarla, hacia arriba; para ensancharla, a la derecha, y para estrecharla, a la izquierda).



Una forma rápida de ampliar una ventana consiste en señalar y pulsar el pequeño recuadro denominado **recuadro de pantalla completa** situado en la esquina superior derecha de la ventana. Al pulsar este recuadro, la ventana se amplía hasta ocupar toda la pantalla. Si vuelve a pulsarla la ventana volverá a adoptar su tamaño, forma y posición anteriores en la Presentación GEM.

Ventana Plena Pantalla

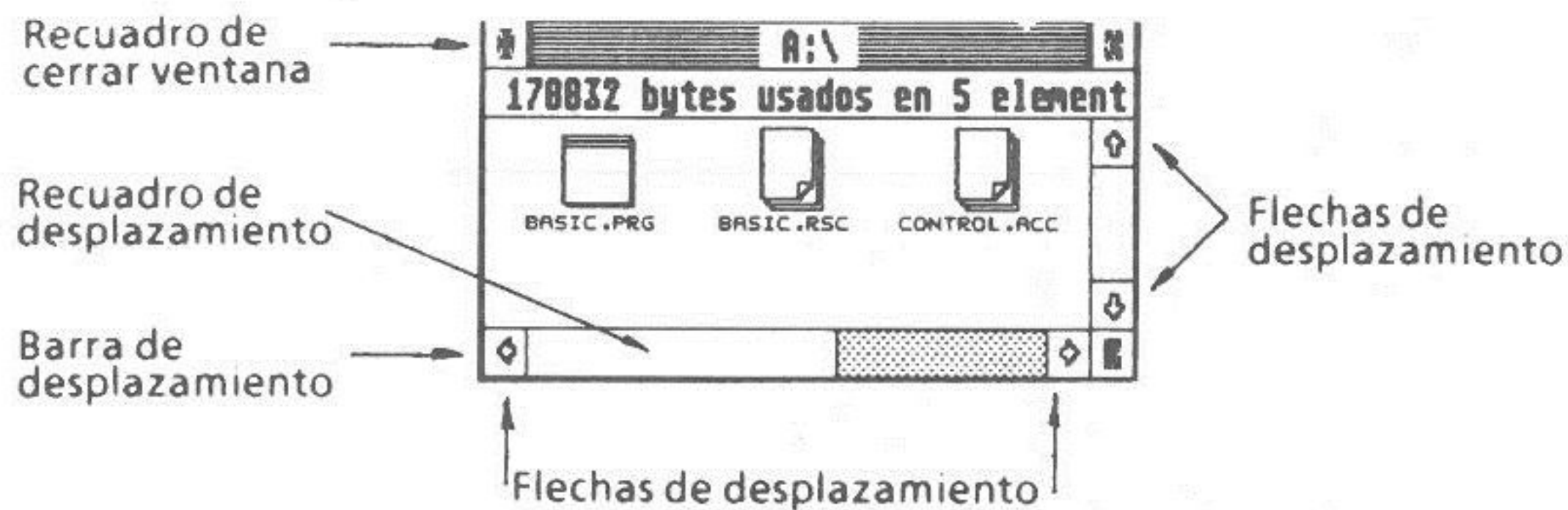


Desplazamiento de ventanas

Si desea ver los elementos que pueden aparecer recortados en los bordes de una ventana, y no hay suficiente espacio para ampliar dicha ventana, podrá "desplazar" el contenido de la ventana. Las dos barras de desplazamiento -una a lo largo del borde derecho de la ventana y la otra a lo largo del borde inferior de la misma- desplazarán el contenido a la derecha y a la izquierda, o hacia arriba y hacia abajo.

Una parte de la barra de desplazamiento aparecerá sombreada cuando haya ficheros ocultos que de otra manera no advertiría o recordaría. Cuando aparece sombreada, las flechas indican la dirección en la que se encuentran los elementos ocultos. La parte de la barra de desplazamiento que no aparece sombreada es proporcional a la fracción del total que hay oculto. Si no aparece sombreada ninguna parte de la barra de desplazamiento, no habrá ningún elemento oculto.

Para desplazar, señale la flecha que indica la dirección del contenido oculto y pulse la tecla izquierda del ratón. Al pulsar las flechas la representación se mueve visual una "unidad" (icono).



Hay otras dos maneras de desplazar el contenido de una ventana. Una consiste en desplazar la parte no sombreada de la barra de desplazamiento hacia arriba o hacia abajo (barra de desplazamiento vertical) y hacia la izquierda o la derecha (barra de desplazamiento horizontal). Una segunda manera consiste en seleccionar y pulsar las áreas sombreadas de las barras de desplazamiento. Al hacerlo se mueve la representación visual una "unidad de visualización" (el tamaño del área de la ventana).

Actualización de ventanas

A veces, la representación visual de la ventana de un directorio es posible que no corresponda con los ficheros que hay realmente en el disco de dicho lector. Por ejemplo, si tiene abierta la ventana del Disco A (que muestra los ficheros de un determinado disco) e inserta un disco distinto en el lector (que contenga otros ficheros distintos), la representación visual del directorio no se actualizará automáticamente al insertar el nuevo disco. Para actualizar el directorio de una ventana abierta y activa, pulse [Esc].

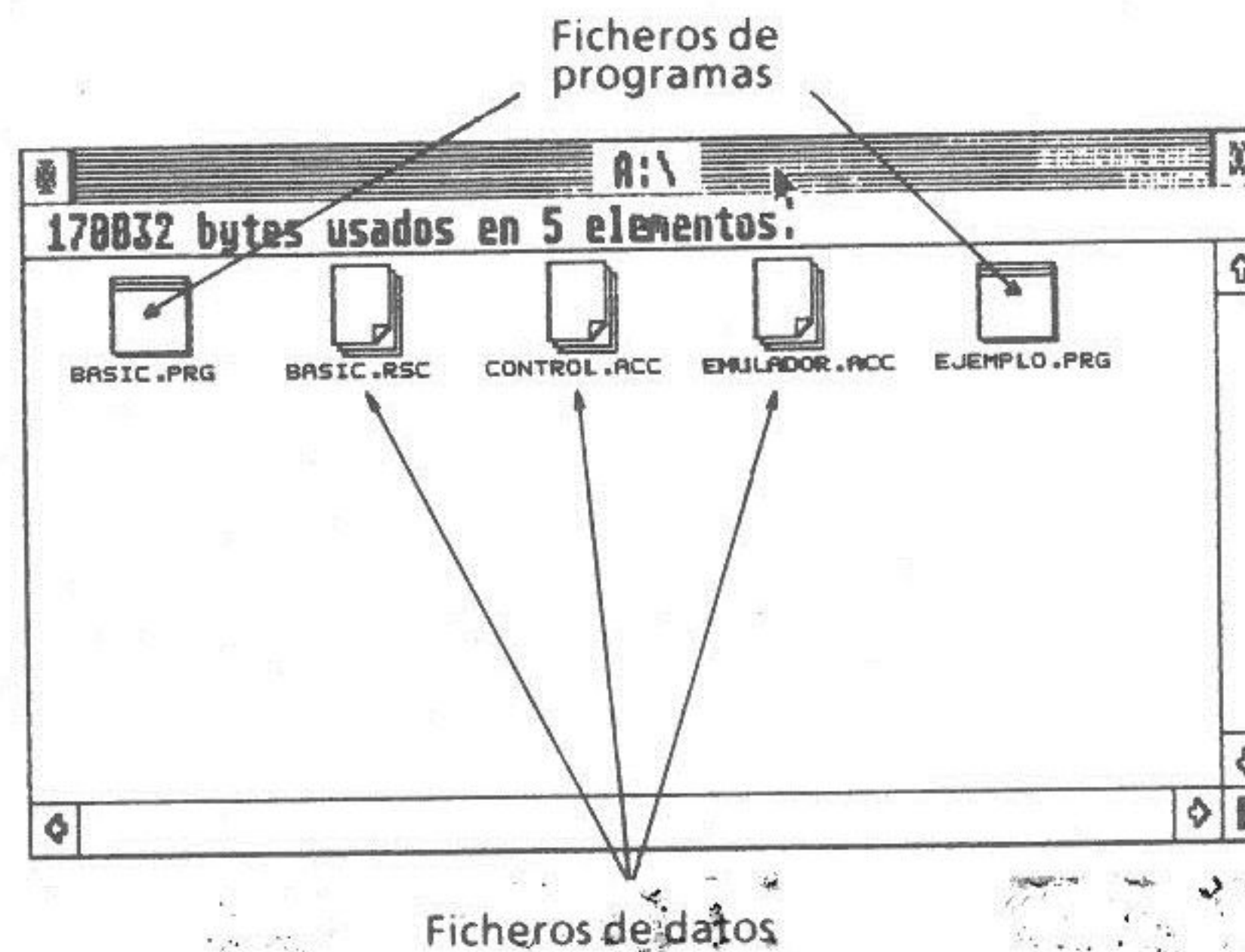
Cerrar una ventana

Para cerrar una ventana, seleccione y pulse el pequeño recuadro denominado recuadro de cerrar ventana situado en la esquina superior izquierda de la ventana. La ventana se cerrará automáticamente y aparecerá otra ventana, de haberla en la pantalla, o la Presentación GEM. (Si desea más información, consulte la sección Cerrar y cerrar ventana del Capítulo 4.)

Gestión de ficheros y carpetas

Tipos de ficheros

Su Ordenador ST almacena dos tipos de ficheros en disco: ficheros de datos y ficheros de programas.




Los iconos que simulan hojas de papel con una esquina doblada representan ficheros de datos. Estos ficheros contienen información utilizada por los programas de aplicaciones.

El icono que no tiene una esquina doblada representa un fichero de programa.

Hay un tercer icono, en forma de carpeta, que no aparece aquí. Las carpetas pueden contener varios ficheros, y permiten agrupar ficheros afines. Representan "carpetas" separadas del resto del contenido del disco. (Si desea más información, consulte la sección **Carpetas** de este mismo capítulo.)

Abrir/ejecutar un fichero

Hay dos maneras de abrir un fichero desde la Presentación GEM. El primer método consiste en seleccionar el icono del fichero y seleccionar y pulsar la opción abrir en el menú de ficheros. El segundo método consiste en pulsar dos veces el icono del fichero.



Intente pulsar dos veces el fichero de programa EJEMPLO.PRG. El ordenador abrirá una ventana y arrancará el programa. Este programa de demostración le permitirá practicar sus aptitudes para dimensionar, mover y cerrar ventanas. Para salir del programa, cierre la ventana del programa. (Si desea más información sobre la forma de abrir ficheros de programas, consulte el **Capítulo 5**.)

Únicamente puede imprimir o mostrar el contenido de un fichero de datos; un Recuadro de Diálogo le informa de cuándo hay uno abierto.

Copiar ficheros

Con muchos ordenadores, copiar ficheros es un proceso complicado que requiere numerosos comandos. Con el Ordenador ST, para copiar cualquier tipo de fichero se selecciona el icono del fichero en cuestión y se desplaza al lugar donde se desea realizar la copia. Si desea copiar un fichero en otro disco, basta con desplazar el icono del fichero hasta el icono del disco en cuestión, asegurándose de que el icono del fichero quede encima del icono del disco, y de que el icono del disco aparezca en vídeo inverso.

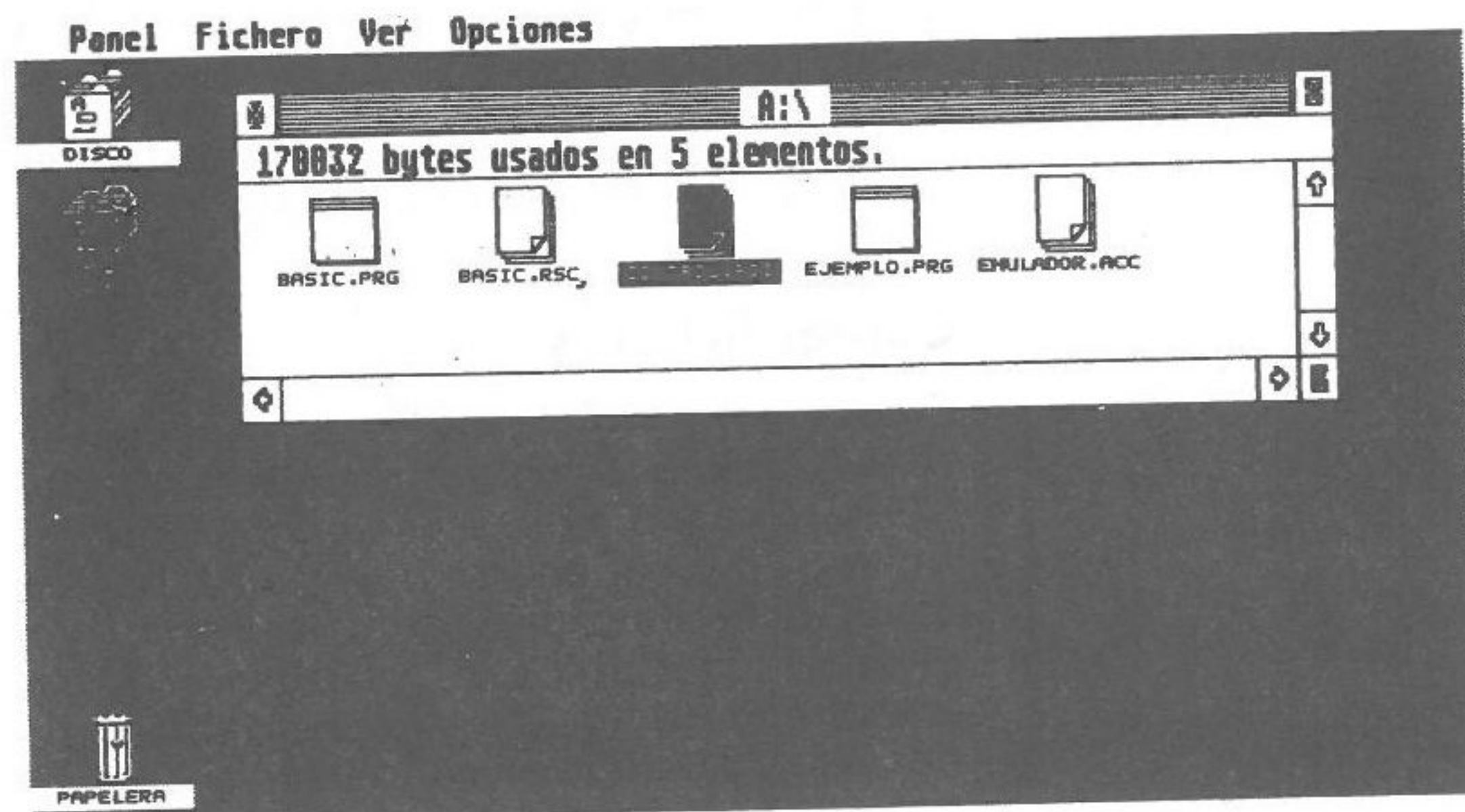
Cómo copiar los ficheros CONTROL.ACC y EMULADOR.ACC

Su disco de Trabajo de Lenguajes del ST contiene ficheros que no son esenciales para el funcionamiento de la Presentación GEM. La mayor parte de la información del disco consiste en ficheros que ejecutan ST BASIC, el lenguaje de programación suministrado junto con el Ordenador ST (consulte el **Capítulo 5**). Pero el disco también contiene dos ficheros de presentación que resultará útil conservar en un disco aparte. Se trata de los ficheros CONTROL.ACC y EMULADOR.ACC., además del programa ACENTOS.PRG con su carpeta AUTO.

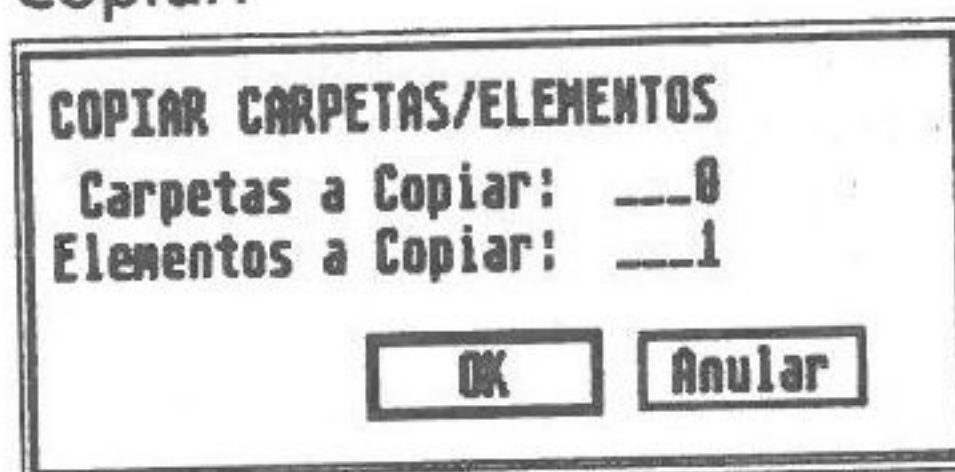
Para copiar los ficheros, siga los pasos descritos a continuación:

1. Formatee un disco nuevo. En el recuadro **Formatear**, asigne al disco el nombre "ARRANQUE". Podrá formatearlo para una grabación de doble cara o de simple cara. (Para recordar el proceso de formateo, consulte la sección **Cómo formatear un Disco Nuevo** del **Capítulo 2**.)
2. Retire el disco formateado e inserte el disco de Trabajo de Lenguajes del ST en el lector. (Si dispone de dos unidades de disco, podrá dejar ambos discos instalados.) A continuación, pulse dos veces **Disco A** para abrir la ventana correspondiente.

3. Desplace el icono CONTROL.ACC sobre el icono Disco B; el icono Disco B deberá aparecer en vídeo inverso. A continuación pulse la tecla izquierda del ratón. (O bien intente seleccionar y desplazar a la vez ambos ficheros al Disco B; consulte la sección **Selecciones Múltiples** de este mismo capítulo.)



4. La Presentación GEM, mostrará seguramente el recuadro Copiar.



- Pulse OK. Los recuadros de diálogo que aparecen a continuación le dirán cuándo debe cambiar los discos, de ser necesario.
5. Repita los pasos 3 y 4 para copiar el fichero EMULADOR.ACC. y lo mismo para la carpeta AUTO. Al copiar una carpeta se copia con todo su contenido.

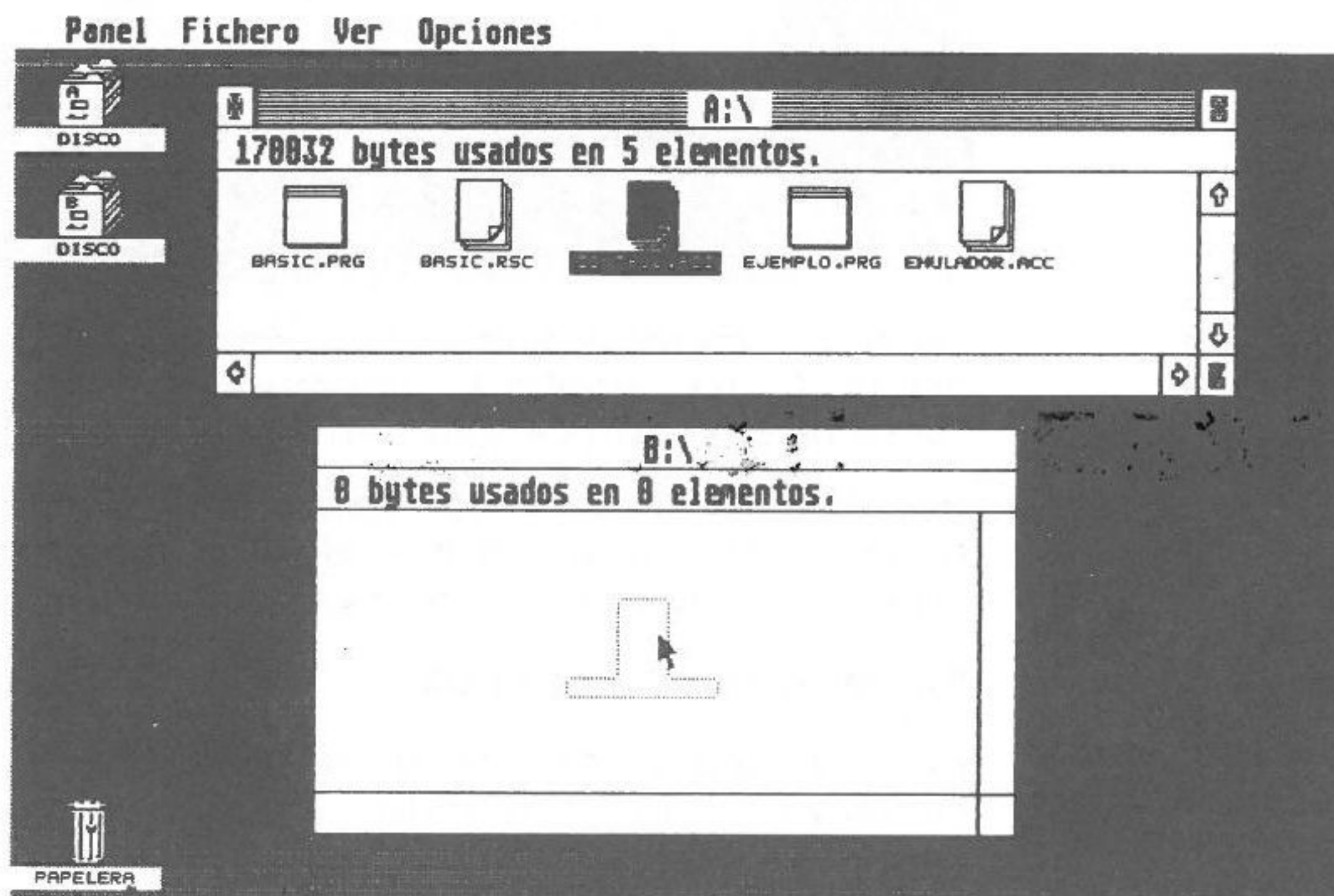
Siempre que encienda el sistema, podrá utilizar este nuevo disco en su unidad. Ya no deberá utilizar el disco de Trabajo de Lenguajes del ST cuando encienda el sistema (a menos, claro está, que desee ejecutar el lenguaje de programación). El nuevo disco dispone de toda la información que su Ordenador ST necesita para proporcionar el juego completo de Accesorios de presentación del panel del ordenador ST. Asigne al nuevo disco la etiqueta "ARRANQUE". (Si desea más información, consulte las secciones **Cómo conectar el sistema sin el disco de ARRANQUE** del Capítulo 4.)

Nota: Cuando copie sobre un icono de Disco, si la ventana del disco está abierta en el momento de realizar la copia, no se actualizará cuando finalice el proceso de copia. Para actualizar la ventana del disco, actívela y pulse [Esc].

Métodos alternativos para copiar ficheros

Hay otras maneras de copiar ficheros de un disco a otro. Una de ellas consiste en desplazar un fichero de una ventana abierta a otra; por ejemplo, desplazar un fichero desde la ventana abierta del Disco A a la ventana abierta del Disco B. De esta manera se copiará el fichero del Disco A en el Disco B.

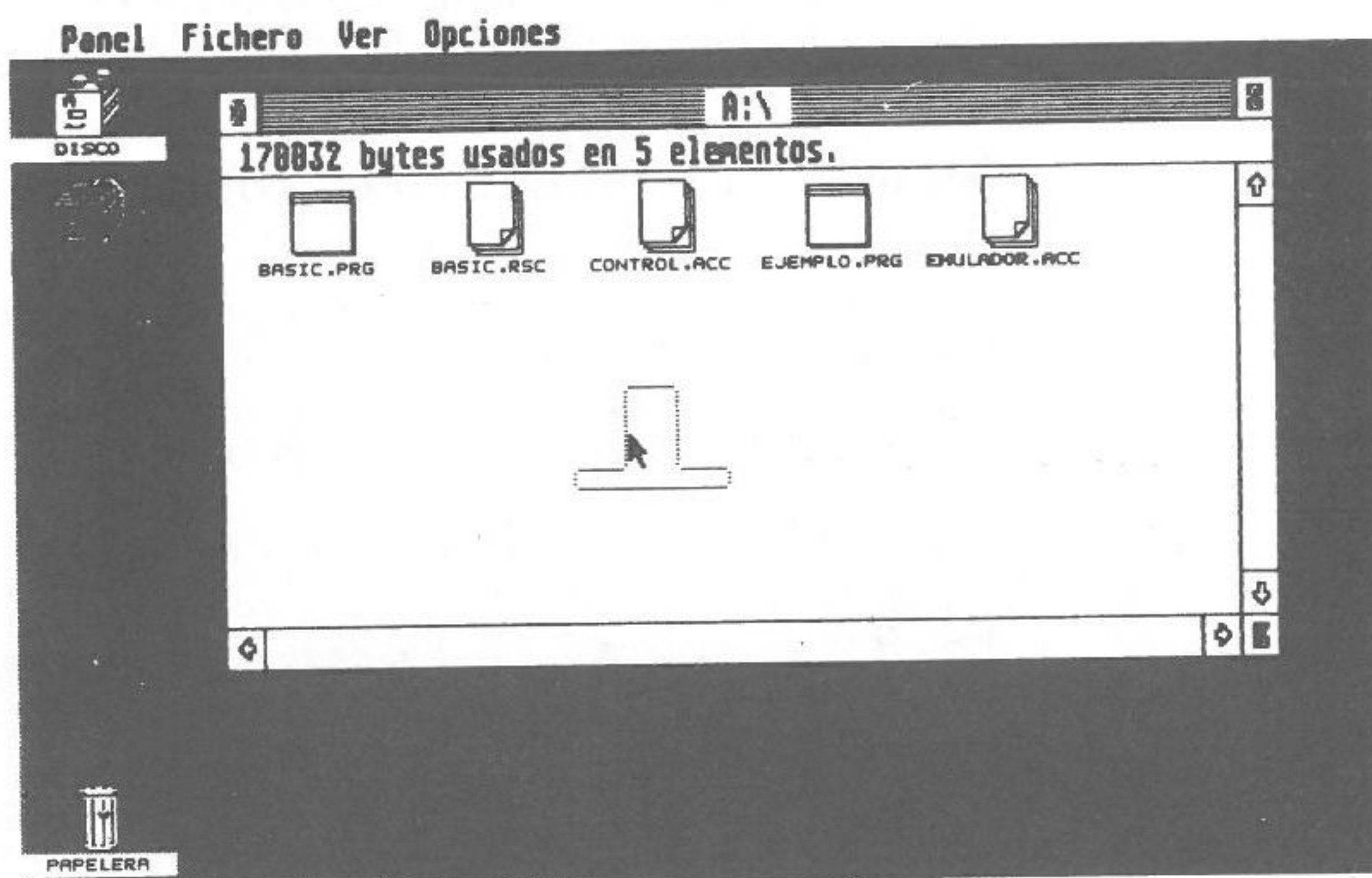
Desplazando un Fichero de una Ventana a Otra



Otro método consiste en desplazar un icono de disco a una ventana de disco abierta; por ejemplo, desplazar el icono del Disco A a la ventana abierta del Disco B. De esta manera se copiará el contenido del Disco A en el Disco B, dejando el contenido de este último intacto.

Ambos métodos permiten copiar datos (siempre que haya espacio) desde un disco de doble cara a uno de simple cara, y viceversa.

Desplazando un Icono de Disco a una Ventana



Un tercer método para copiar ficheros consiste en desplazar un fichero a una carpeta. (Si desea una descripción de este proceso, consulte la sección **Carpetas** en este mismo capítulo.)

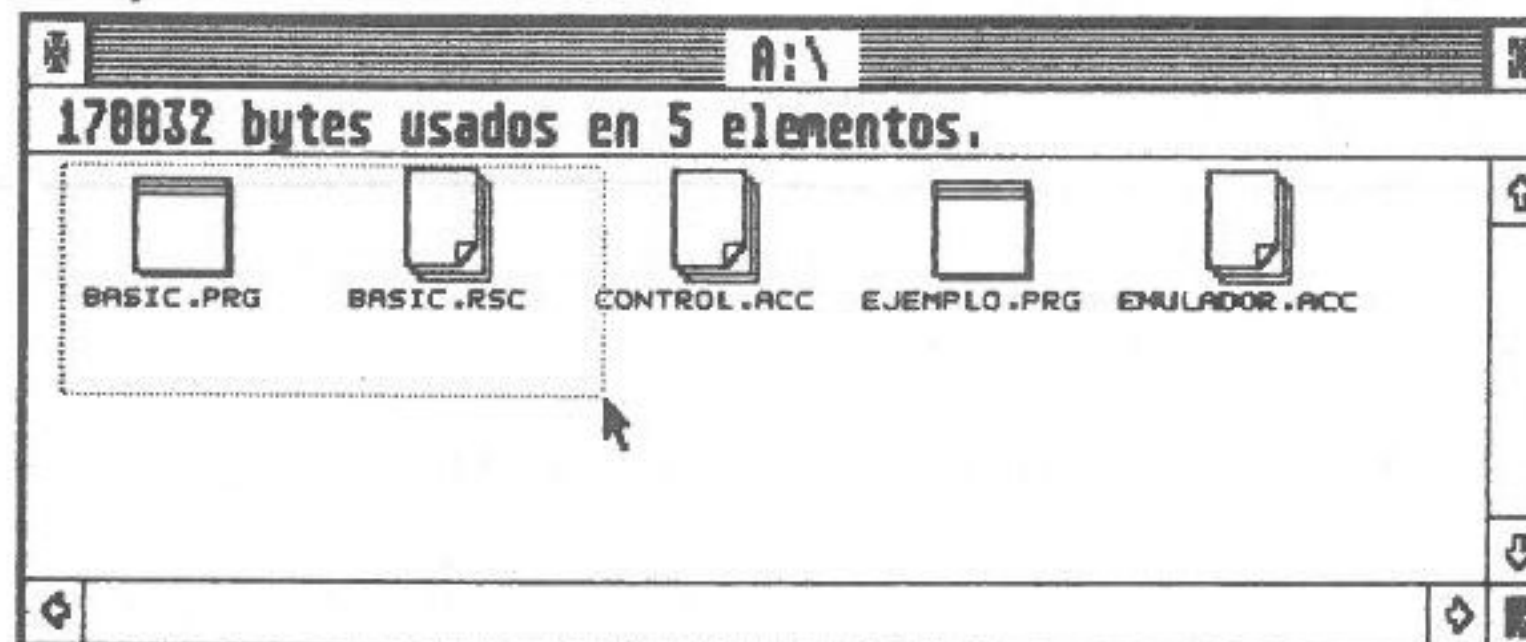
Nota: Es muy conveniente realizar una copia de seguridad de cada fichero. Así, si sucediese algo al original, siempre tendría disponible una copia de reserva.

Selecciones múltiples

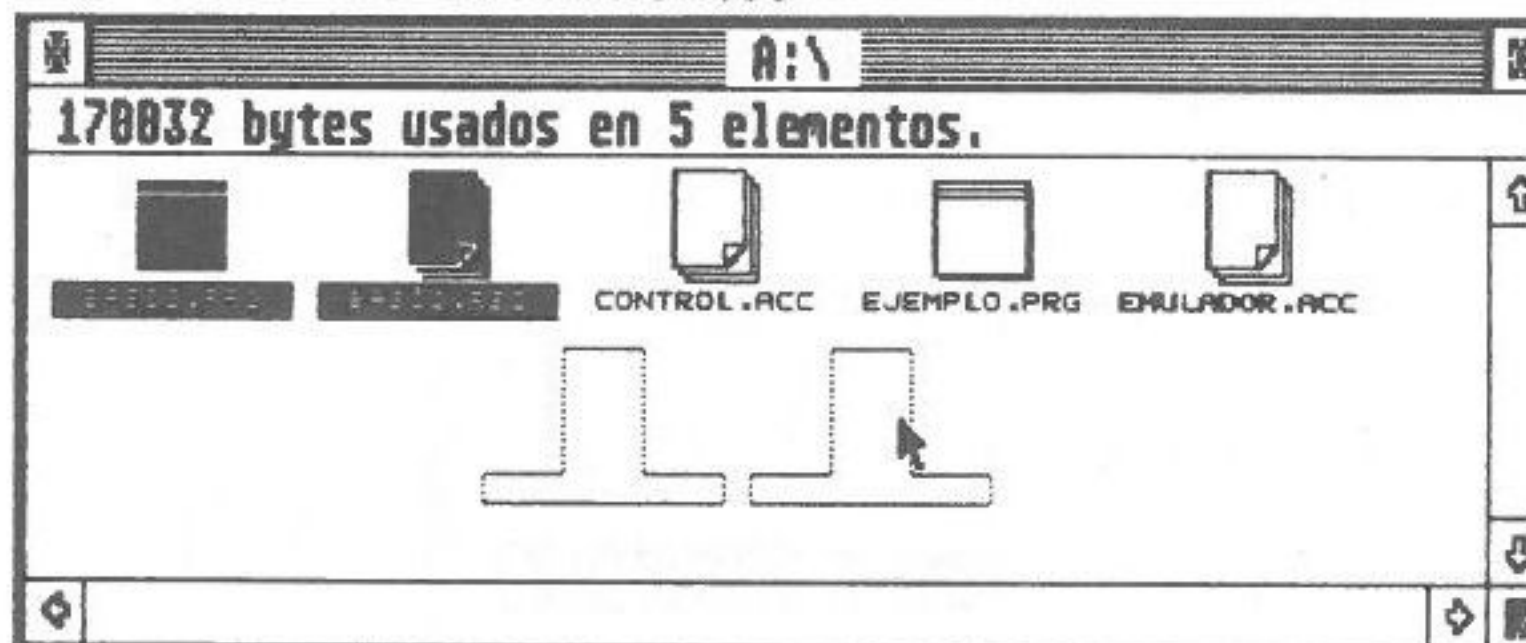
Habrán ocasiones en que desee seleccionar más de un icono. Sin embargo, como ya ha visto, al pulsar un icono y pulsar después cualquier otro punto de la pantalla, se cancela la primera selección.

Hay dos maneras de seleccionar más de un icono. La primera consiste en mantener pulsada la tecla izquierda del ratón mientras el indicador del ratón se encuentra a la izquierda de los iconos que desea seleccionar (cerca, pero sin tocarlos). A continuación, desplace el indicador hacia abajo, a la derecha, a través de los iconos deseados. A medida que desplaza el indicador, aparecerá un recuadro elástico alrededor de los iconos, y se seleccionará cada uno de los iconos contenidos en dicho recuadro cuando suelte la tecla izquierda del ratón. Una vez seleccionados los elementos, mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón mientras el indicador se encuentra sobre uno de los elementos del grupo seleccionado. A continuación, desplace todo el grupo a la posición en la que desea que aparezca.

Desplazando el Indicador



Seleccionando los Elementos



Desplazando los Elementos



La segunda manera de seleccionar más de un icono consiste en mantener pulsada la tecla [Shift] del teclado mientras pulsa los iconos. Este método resulta muy cómodo cuando los elementos no están en orden y no se pueden incluir dentro del recuadro elástico del indicador sin afectar a otros. Una vez seleccionados los elementos, mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón mientras el indicador se encuentra sobre un elemento del grupo seleccionado. A continuación, desplace todo el grupo al punto en el que desea que aparezca.

Nota: Pulsando la tecla [Shift] y pulsando los iconos se cambia de seleccionado a no seleccionado o a la inversa. Es decir, si está seleccionado y mantiene pulsada [Shift] mientras lo pulsa, se desactivará la selección; si no está seleccionado, se seleccionará el elemento. A veces resultará cómodo combinar ambos métodos de selección múltiple: utilice el recuadro elástico del indicador para seleccionar, y desactive seguidamente la selección de los elementos no deseados manteniendo pulsada la tecla [Shift].

Eliminar ficheros

Para eliminar un fichero, selecciónelo y desplácelo al icono Papelera y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla. Y recuerde: una vez que coloca algo en la Papelera, desaparecerá para siempre.

Cambiar el nombre de un fichero

Para cambiar el nombre de un fichero ya existente, seleccione el fichero, señale la cabecera Fichero de la barra de menús y seleccione la opción ver información.

INFORMACION DE FICHERO

Nombre: EJEMPLO .PRG|
Tamaño en bytes: ____4548
Modificación: 27/02/87 02:34

Atributos: Lectura/Escritura
 Solo-Lectura

Este ejemplo de Recuadro de Diálogo muestra el nombre y los atributos de un fichero. Aparece un cursor (la línea vertical) al final del nombre del fichero. Para cambiar el nombre del fichero, pulse las teclas [Backspace] o [Esc] del teclado del Ordenador ST hasta que elimine el nombre antiguo y el cursor aparezca al principio del bloque correspondiente al nombre. Escriba seguidamente el nombre nuevo.

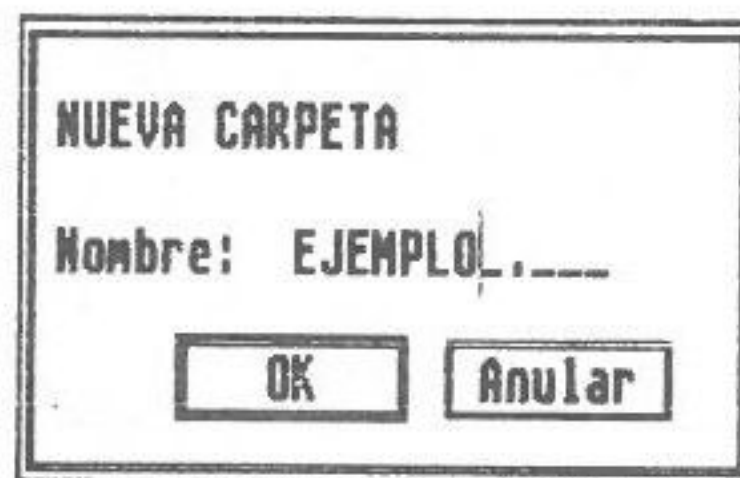
Nota: Los nombres de ficheros pueden tener un máximo de ocho caracteres, y pueden ir seguidos, opcionalmente, de un punto (.) y una extensión de tres caracteres.

Advertencia: No cambie la extensión de tres caracteres de ninguno de los ficheros contenidos en el disco de Lenguajes del ST ya que, si lo hace, el sistema no podrá utilizar correctamente dicho fichero al no reconocer los nuevos nombres. (Si desea más información sobre nombres de ficheros y extensiones, consulte las secciones Ver información e instalar aplicación del Capítulo 4.)

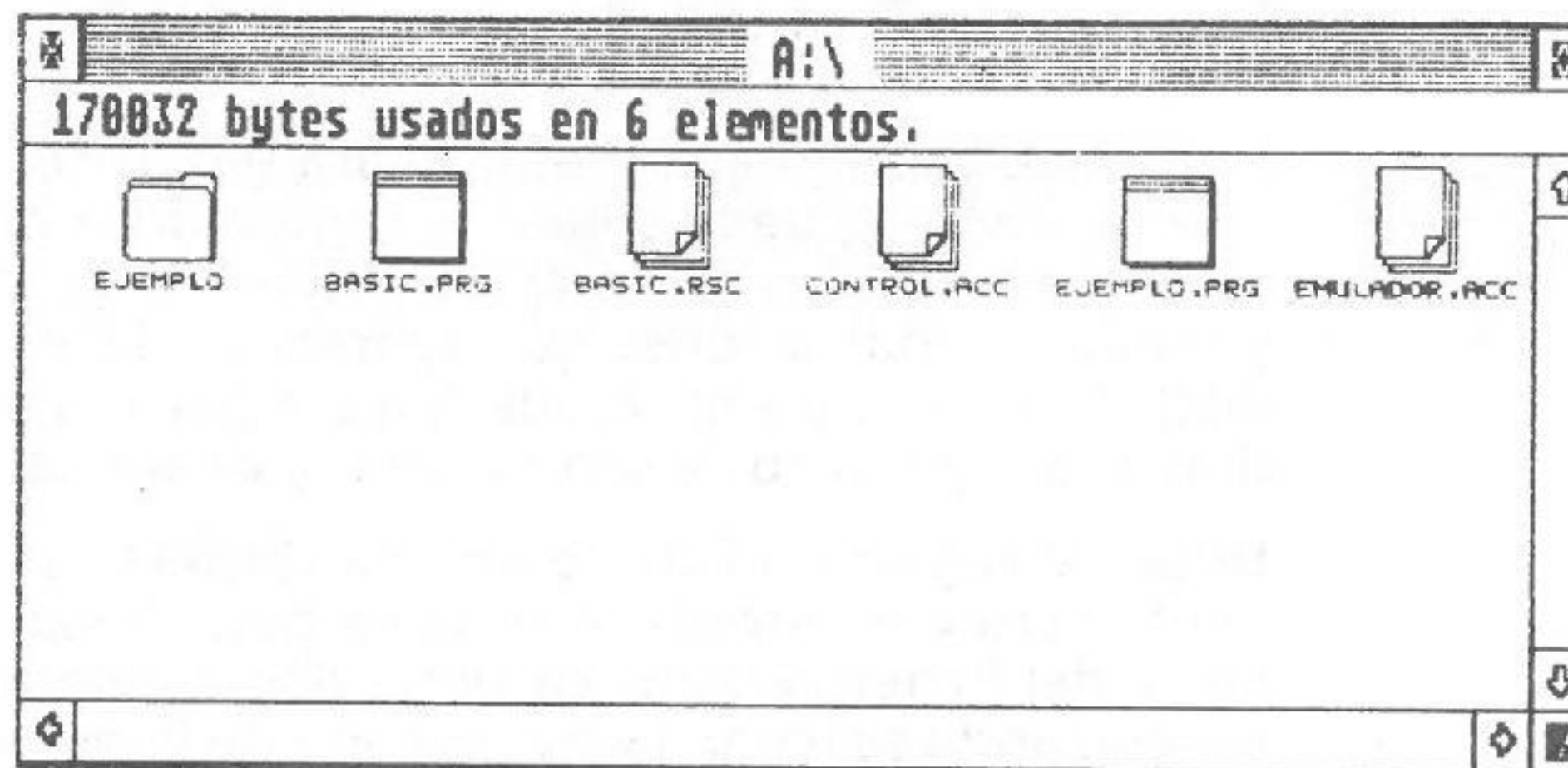
Carpetas

Las carpetas son conjuntos organizados de ficheros. No son programas ni datos; se crean para organizar los ficheros. Si posee una ventana que contiene muchos ficheros, podrá resultar difícil distinguir un elemento de otro. Puesto que tal vez desee organizar dichos ficheros para facilitar el acceso a los mismos, la Presentación GEM le permite crear carpetas en las que poder almacenar los ficheros afines.

Para crear una carpeta, abra un icono de Disco, señale la cabecera **Fichero** de la barra de menús y seleccione la opción **Nueva carpeta**. Aparecerá el siguiente recuadro de diálogo en la pantalla:



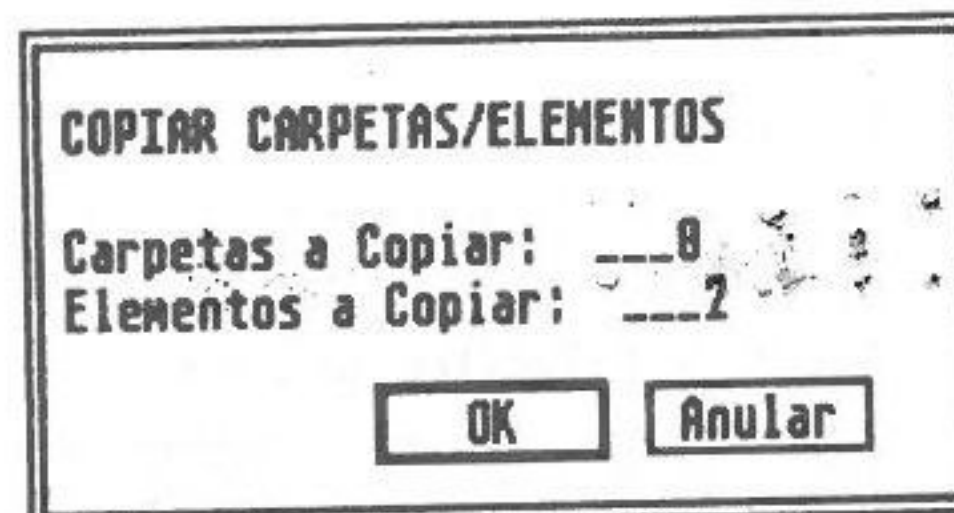
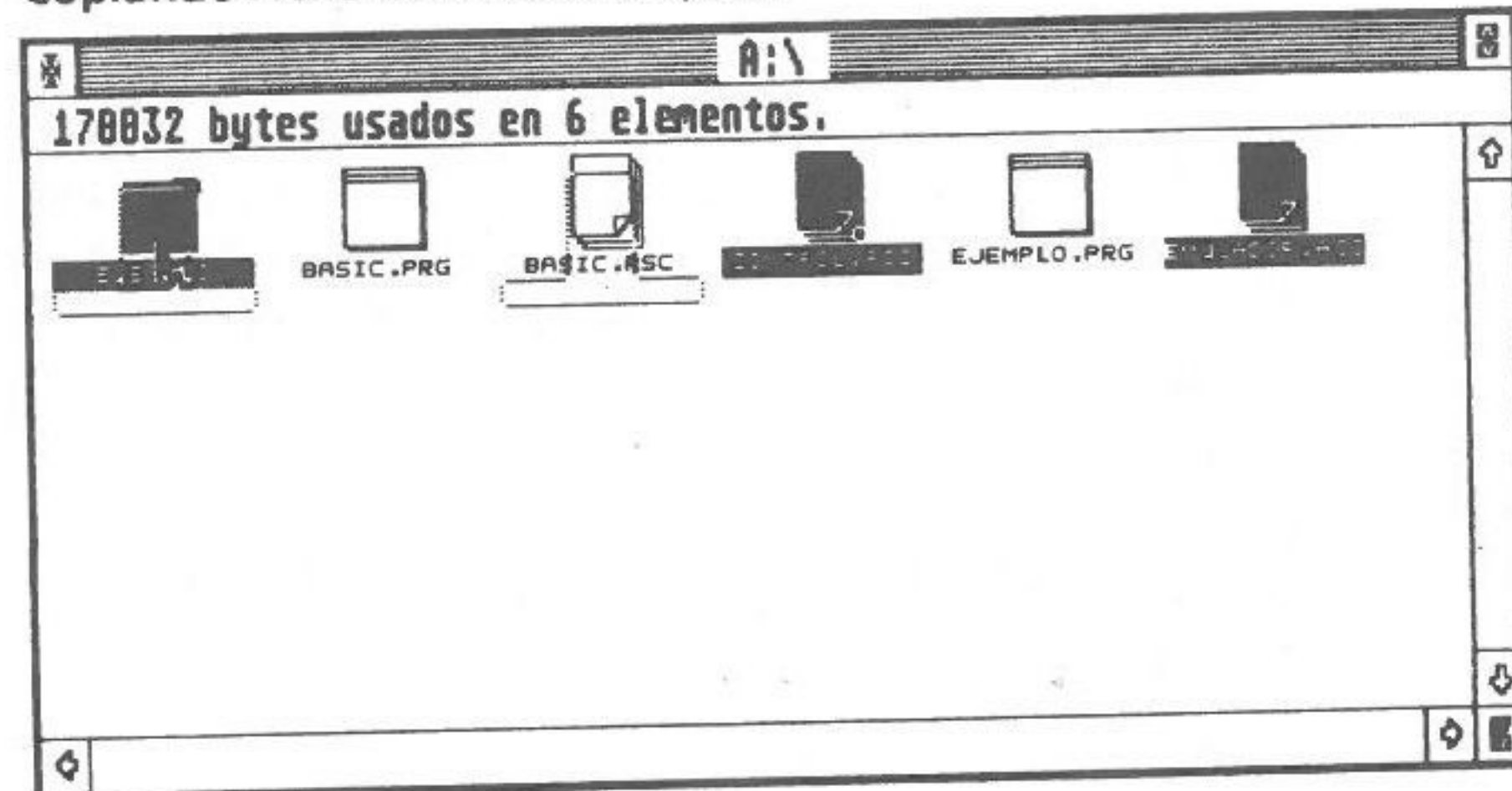
Escriba el nombre de la carpeta y pulse OK. Si cambia de opinión y decide no añadir una carpeta, pulse Anular. Una vez asignado un nombre a la carpeta, y después de pulsar OK, aparecerá la nueva carpeta en la ventana actualmente activa.



Nota: No es posible cambiar el nombre de las carpetas. Sólo se puede hacer creando una nueva y trasladando el contenido de la original.

Para introducir un fichero en la carpeta, basta con desplazarlo hasta la carpeta. Cuando el icono de carpeta aparezca resaltado pulse la tecla izquierda del ratón y siga las indicaciones que aparecen en el Recuadro de Diálogo, tras lo cual se copiará el fichero en la carpeta.

Copiando Ficheros en una Carpeta



Una vez creada una carpeta, podrá seguir copiando ficheros en la misma. Incluso puede copiar el contenido completo de un disco en una carpeta. Basta con desplazar el icono de Disco hasta la carpeta y seguir las indicaciones que aparezcan. Este método de copiar un disco funciona, siempre que haya espacio, cuando un disco es de doble cara y el otro de simple cara, y viceversa.

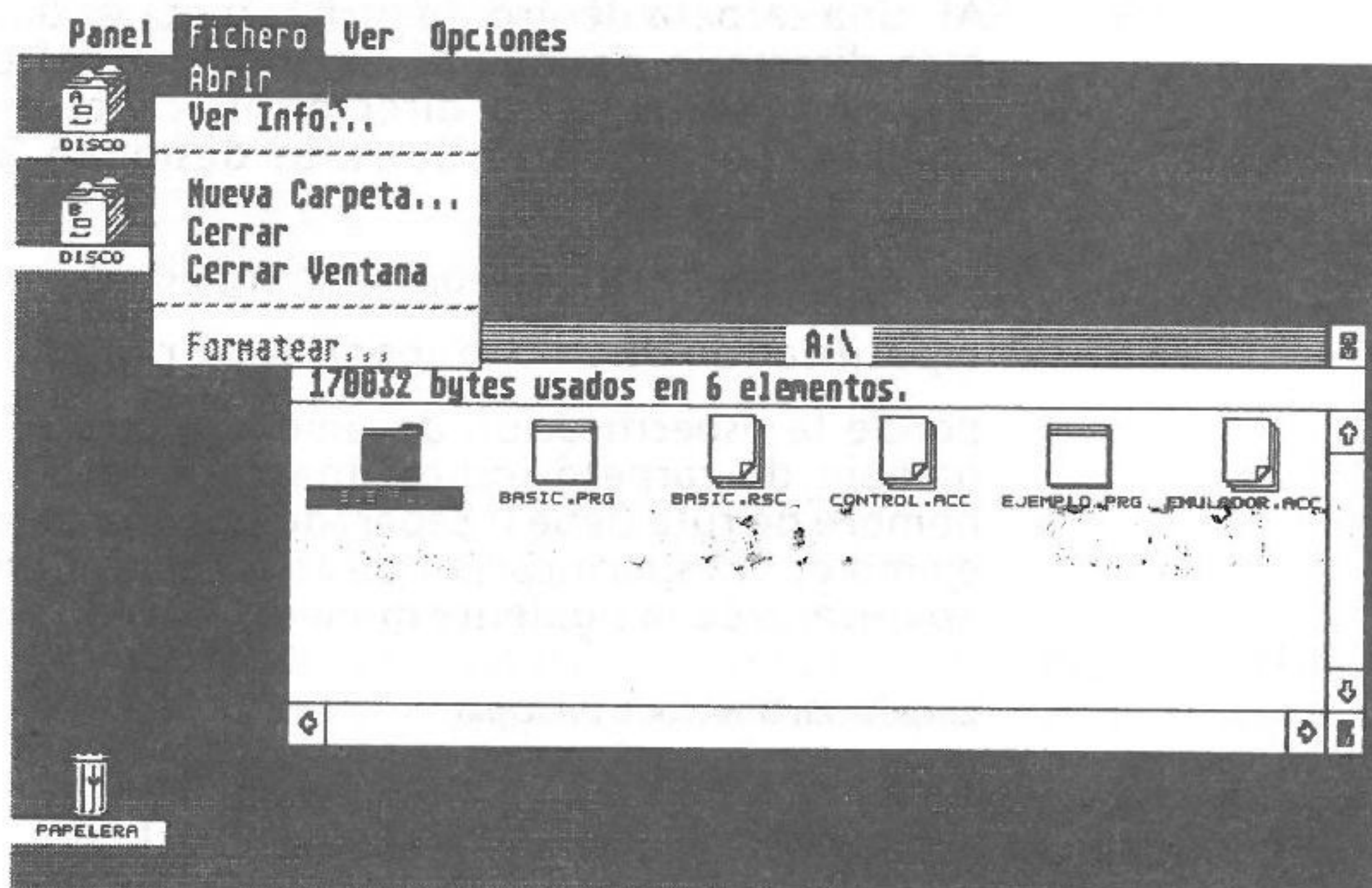
Nota: Al copiar un fichero en una carpeta se crea una nueva copia del fichero y se introduce en la carpeta. Después de introducir una copia del fichero en una carpeta, podrá eliminar el fichero antiguo desplazando su icono hasta el icono de Papelera, si así lo desea.

Abrir carpetas

Cada carpeta se puede abrir en su propia ventana. Si abre un icono de Disco que contiene una carpeta, la ventana no mostrará inmediatamente el contenido de la carpeta. Para poder ver los elementos contenidos en una carpeta deberá seleccionarla y pulsar, creando su ventana.

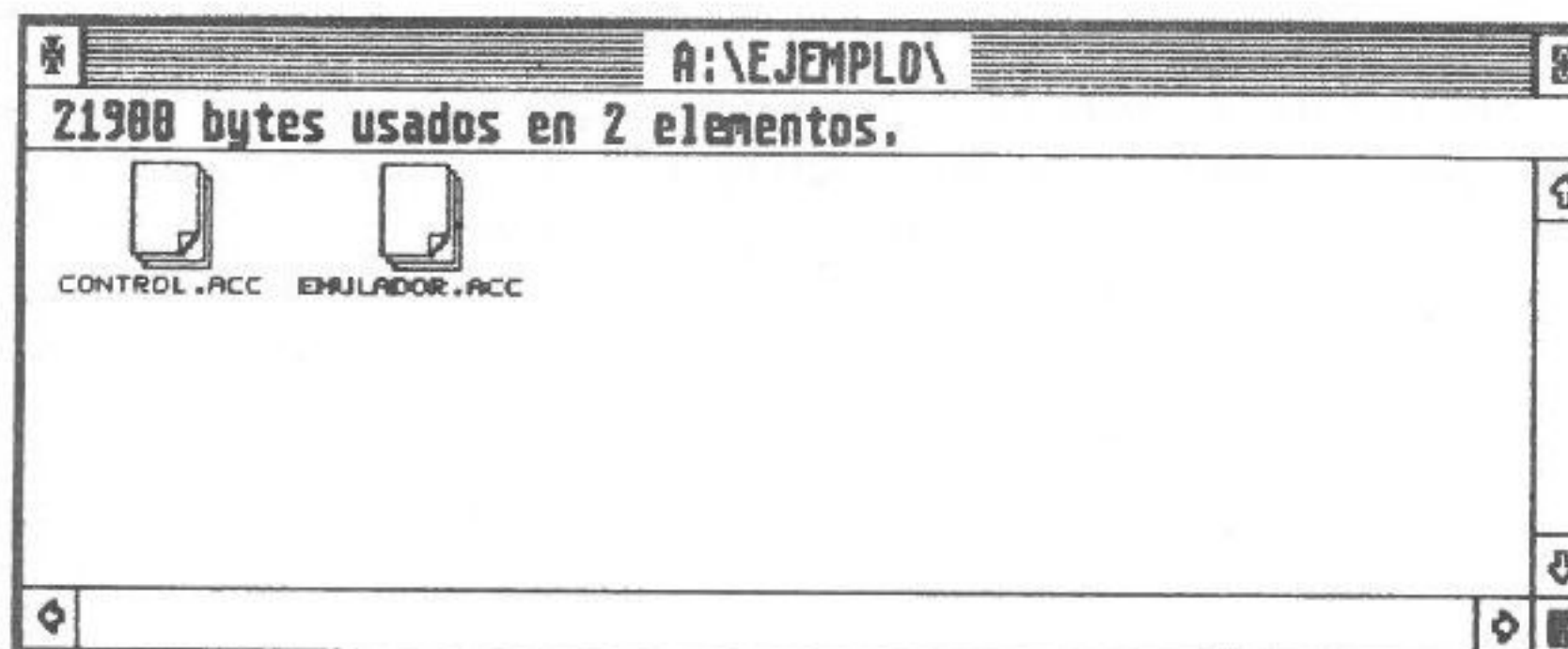
Para abrir una carpeta, pulse dos veces el icono de la carpeta o seleccione la carpeta (pulsando una sola vez), y elija a continuación la opción **Abrir** bajo la cabecera **Fichero**.

Abriendo una Carpeta



La carpeta se abre en la antigua ubicación de la ventana de su disco raíz. Una vez abierta una carpeta, podrá acceder a su contenido.

Ejemplo de Apertura de una Carpeta



Si desea abrir dos carpetas a la vez (para copiar los datos de una carpeta en la otra), vuelva a abrir el icono de Disco y seleccione y abra la siguiente carpeta. A continuación aparecerán en la pantalla las ventanas de ambas carpetas, y podrá copiar los elementos de una carpeta en la otra.

Nota: También podrá crear carpetas dentro de otras carpetas, hasta un máximo de ocho niveles.

Rutas y nombres de rutas

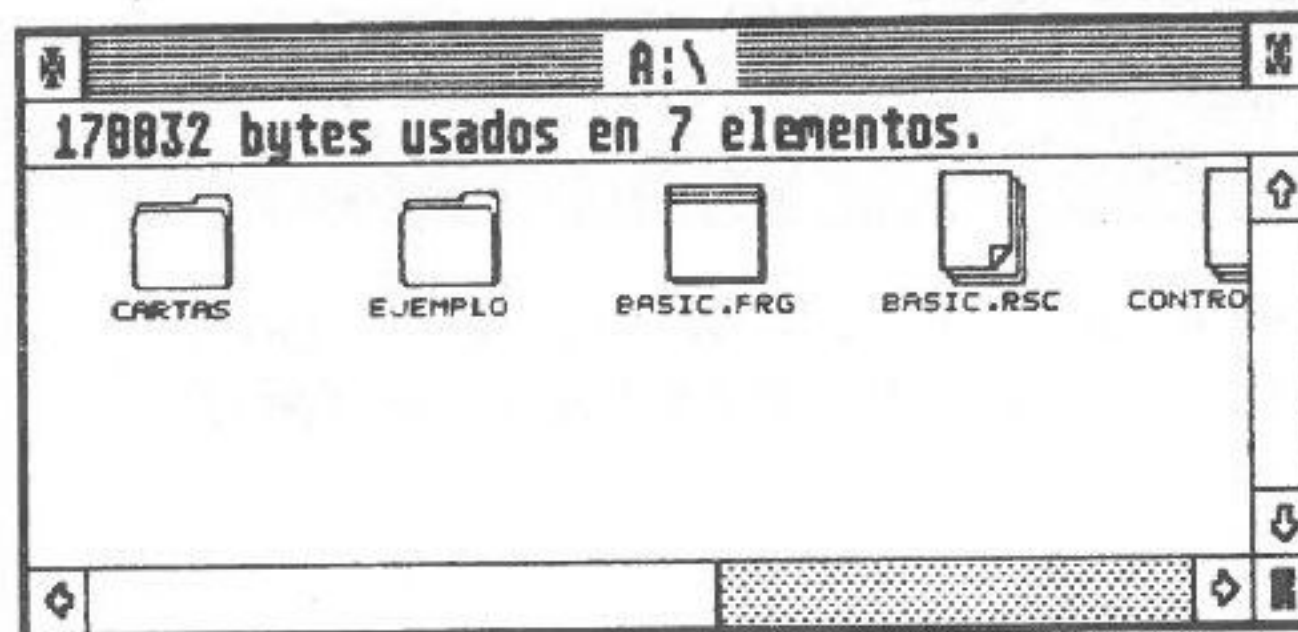
Las carpetas son en realidad directorios dentro del directorio principal, o "raíz", del disco en una unidad de discos (p. ej., Unidad A). Una carpeta dentro de otra carpeta es un directorio dentro de otro directorio del directorio principal del disco. Con el fin de organizar todos estos directorios, cada uno posee su propio nombre. Los nombres de rutas designan los directorios y las carpetas principales.

Los nombres de rutas adoptan la siguiente forma:

especificación de unidad:\nombre de carpeta

donde la especificación de unidad indica un directorio raíz y el nombre de carpeta indica una carpeta. Cada componente del nombre de ruta debe ir separado por una barra "invertida" (\). Por ejemplo, la especificación de la carpeta \CARTAS de la Unidad A aparecería de la siguiente manera: A:\CARTAS\.

Carpeta en Directorio Principal



Carpeta Abierta



Y la especificación de la ruta creada al introducir la carpeta \MADRE en la carpeta \CARTAS de la unidad A aparecería como A:\CARTAS\MADRE\.

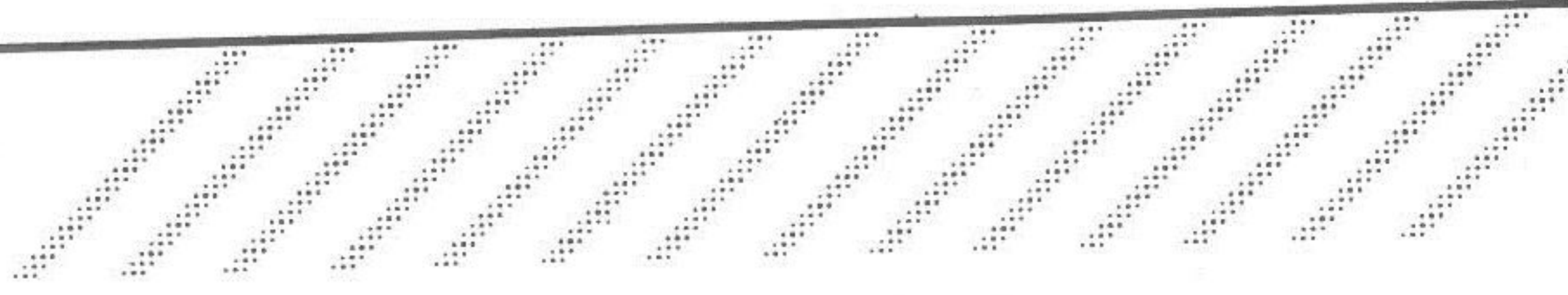
Carpeta Abierta dentro de una Carpeta



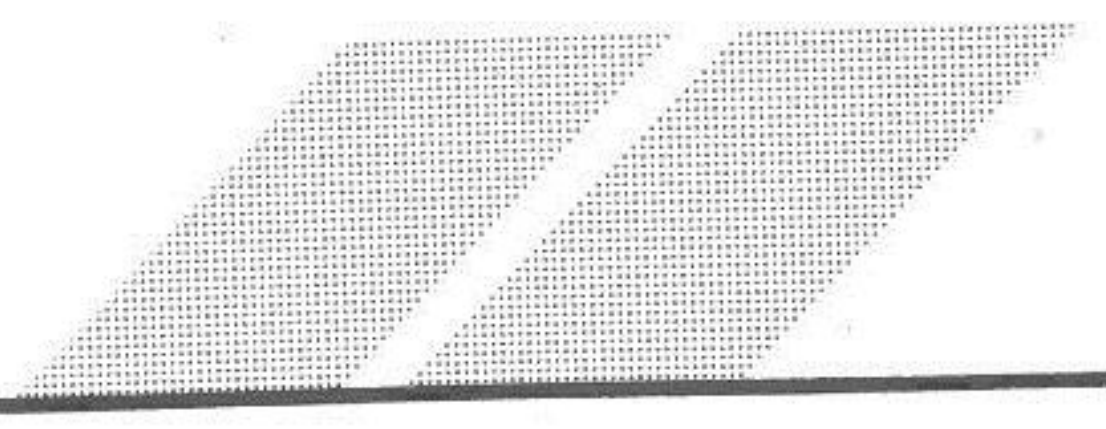
Al anteponer un nombre de ruta a un nombre de fichero se informa al ordenador que se desea almacenar o acceder, por ejemplo, al fichero del directorio designado por el nombre de ruta. Imagínese, por ejemplo, que ha almacenado la carta JUAN.CAR en la carpeta \CARTAS de la Unidad A. Y suponga que ha utilizado el procesador de textos desde el directorio principal A:\. Cuando utilice el procesador de textos, no podrá acceder al fichero JUAN.CAR a menos que anteponga el nombre de ruta correcto al nombre de fichero, es decir, A:\CARTAS\JUAN.CAR.

Eliminar carpetas

Cuando desee eliminar una carpeta, desplácela hasta el icono de Papelera y siga las instrucciones que aparezcan en la pantalla. No obstante, tenga en cuenta que al eliminar una carpeta se eliminan todos los ficheros contenidos en la misma.



1954



CAPITULO 4

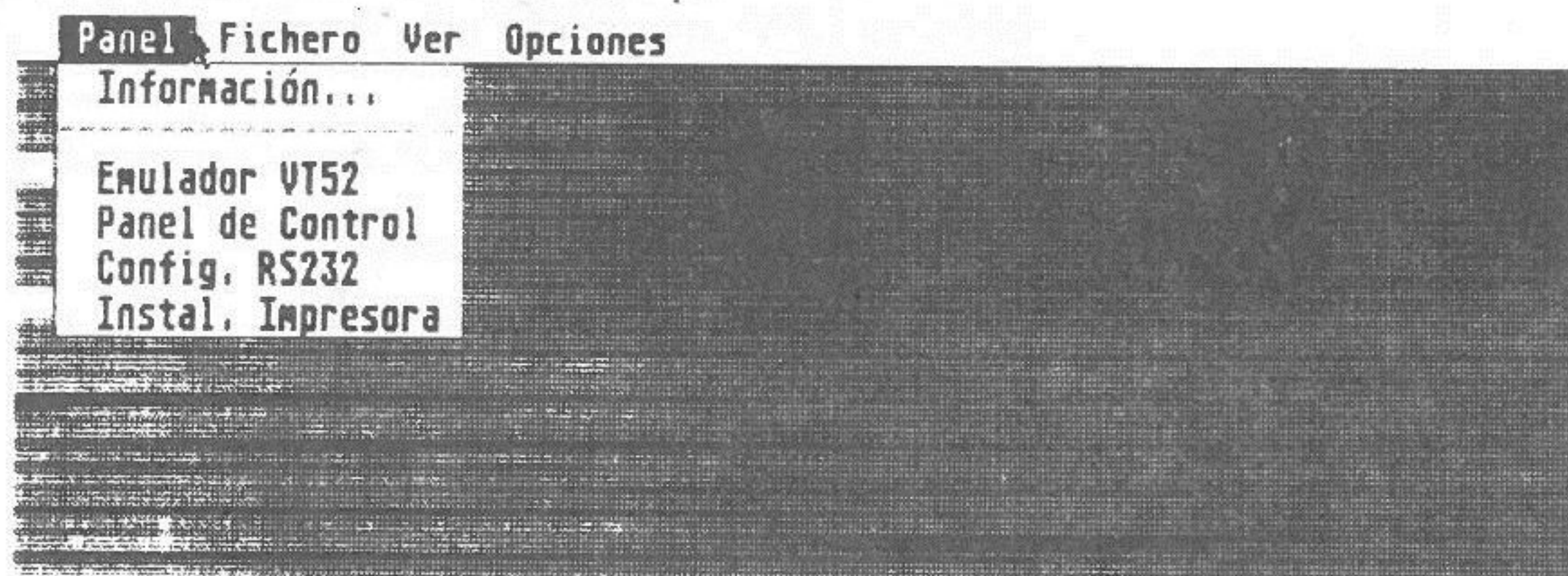
LA BARRA DE MENUS

A lo largo de la parte superior de la Presentación GEM aparece la barra de menús. Hay cuatro cabeceras de menú: Panel, Fichero, Ver y Opciones. Para ver las opciones de cualquier menú, señale la cabecera del menú. La cabecera aparecerá realzada, mostrando automáticamente el menú.

Cuando se disponga a seleccionar una opción de menú, señale la opción que desea utilizar y pulse una vez la tecla izquierda del ratón. Las palabras que aparecen realzadas son opciones a las que no tiene acceso cuando aparece el menú; requieren que seleccione o abra antes un fichero o disco concreto.

Panel

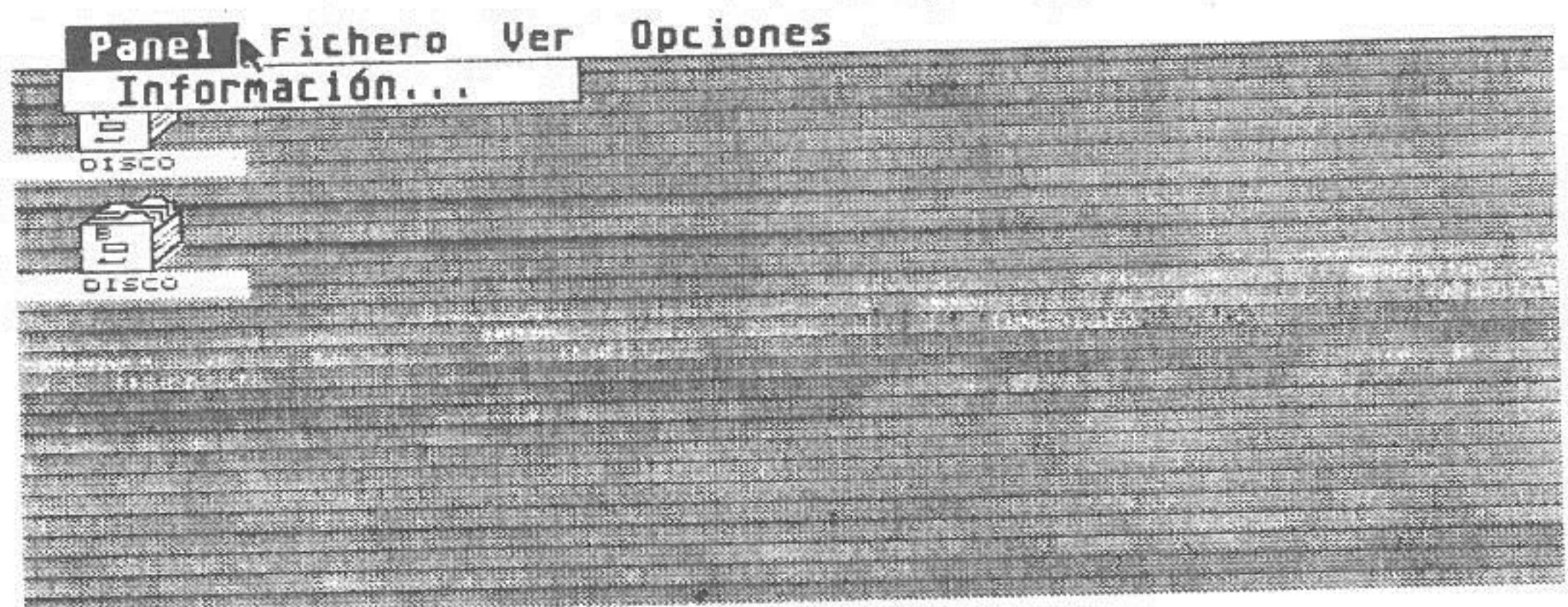
La cabecera Panel contiene el Menú de Accesorios de Panel del ordenador. Podrá acceder a los Accesorios de Panel del menú prácticamente en cualquier momento, siempre que utilice la Presentación GEM u otra aplicación que use el formato de Barra de Menús de GEM. El juego estándar de Accesorios de Panel incluye el Emulador VT™52, el Panel de Control, la Configuración RS232 y la Instalación de Impresora. Sin embargo, las aplicaciones concretas compatibles con GEM podrán contener Accesorios de Panel ligeramente distintos de los del juego estándar.



Nota: Podrá guardar en disco cualquier cambio realizado en los Accesorios de Panel. Consulte la sección Guardar presentación de este mismo capítulo.

Cómo poner en marcha el sistema sin el disco de presentación

Si enciende el ordenador sin antes insertar un disco que contenga los archivos CONTROL.ACC, EMULADOR.ACC y ACENTOS.PRG el Menú Panel únicamente contendrá un elemento: Información.

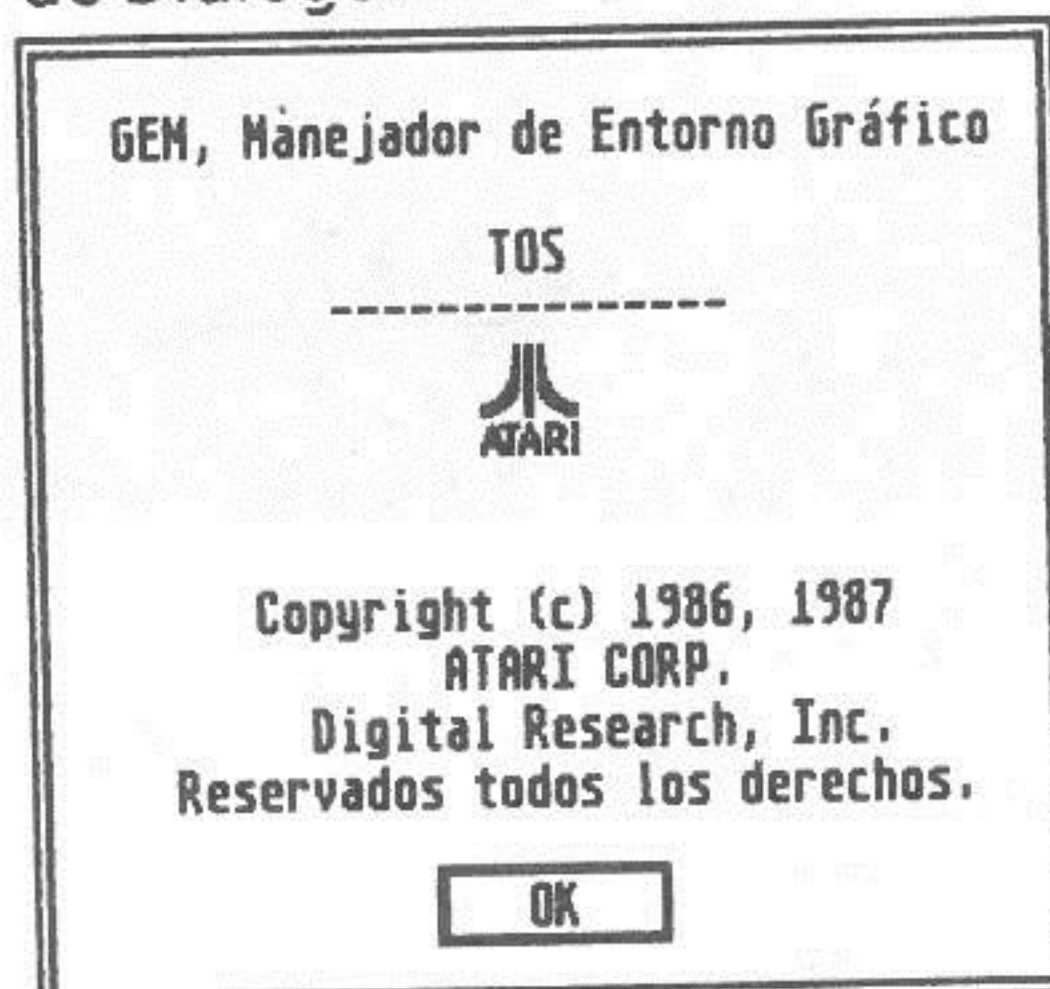


Si lo hace sin los Accesorios de Panel, liberará parte de la memoria del ordenador, si bien normalmente deseará que estén presentes los Accesorios de Panel. (Si desea más información, consulte la sección Arranque Lento/Arranque Rápido del Apéndice A.)

Información

La opción Información es la portada del entorno GEM. Muestra el título del programa de presentación que se está utilizando y la información de copyright del mismo. La mayoría de los programas del tipo GEM mostrarán este tipo de información de identificación al seleccionar esta opción.

Seleccione y pulse Información. Aparecerá el siguiente Recuadro de Diálogo:



Pulse OK para volver a la Presentación GEM.

Emulador VT52

El Emulador VT52 es un programa estándar para terminal de comunicaciones. Al conectar un modem al Ordenador ST, este programa permite a su ordenador comunicarse con otros ordenadores. Puesto que el programa únicamente es un emulador de terminal, resulta de mayor utilidad cuando se utiliza para conectarse a un sistema central.

Seleccione y pulse la opción Emulador VT52 desde el Menú Panel. Aparecerá inmediatamente en la pantalla el Emulador VT52.

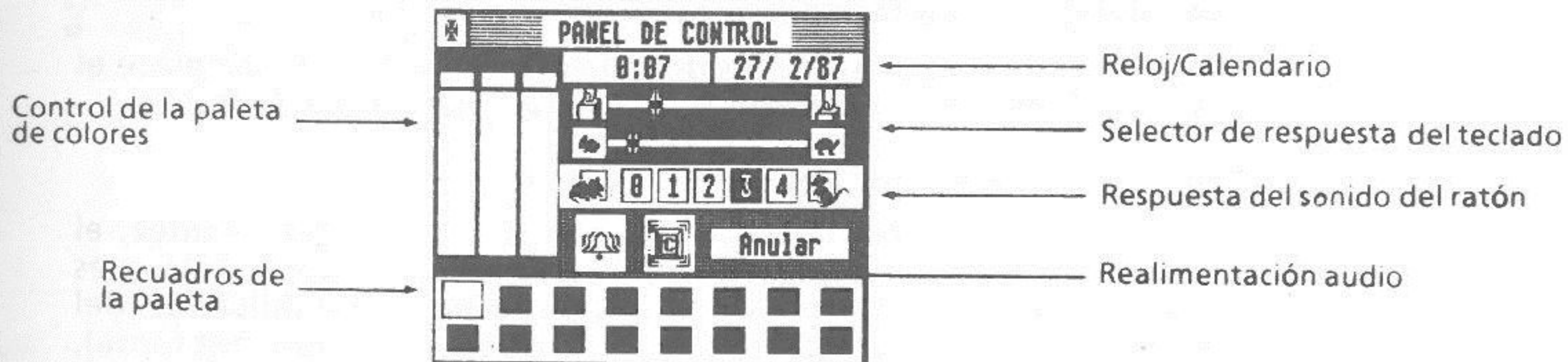
```
*****
| Emulador de Terminal Atari VT52 |
| copyright 1986 by Atari Corp.   |
*****
Pulse:
1) UNDO para regresar.
2) HELP para configurar el terminal.
■
```

Para configurar la puerta para el Modem, pulse la tecla [Help] (consulte las instrucciones relativas a la opción **Ajustar configuración RS232** de este mismo capítulo). Para volver a la Presentación GEM, pulse la tecla [Undo].

Panel de control

Esta opción le permite modificar una serie de características del sistema. El Panel de Control es una instalación que abarca todo el sistema (los ajustes del panel afectan al sistema en su conjunto). El Panel de Control se divide en cinco secciones: Reloj/Calendario, Respuesta del Teclado, Respuesta del Sonido del Ratón, Realimentación Audio y Control de la Paleta de Colores.

Seleccione y pulse la opción Panel de Control del Menú Panel. Aparecerá el Panel de Control.





Una vez establecidos los parámetros del Panel de Control, pulse el **recuadro cerrar** que aparece en la esquina superior izquierda. Para restaurar el panel a su ajuste anterior, pulse Anular (o pulse la tecla [Return]).

Reloj/calendario

Para ajustar el reloj o el calendario, sitúe el indicador del ratón en la ventana Reloj (ventana de la izquierda) o en la ventana Calendario (ventana de la derecha) y pulse la tecla izquierda del ratón. La ventana aparecerá en vídeo inverso para indicar su selección. Utilice la tecla [Backspace] para situar el cursor al principio del bloque (o [Esc] para borrar el bloque), y escriba la hora o fecha correcta directamente desde el teclado del Ordenador ST. Cuando haya terminado, vuelva a pulsar la ventana Reloj o Calendario (o pulse [Return]).

Una vez ajustadas la hora y fecha, el ordenador controlará el paso del tiempo mientras esté encendido. El sistema utiliza el Reloj/Calendario para tomar nota de la fecha y la hora de creación o revisión de los distintos ficheros (consulte las secciones **Ver información** y **Ver como texto** de este mismo capítulo). Si desea conservar una relación exacta de las fechas y horas de creación o revisión de sus ficheros, deberá ajustar el Reloj/Calendario cada vez que encienda el ordenador.

Respuesta del teclado

Todas las teclas (excepto [Shift], [Control] y [Alternate]) del teclado del Ordenador ST se repetirán si las mantiene pulsadas. El selector de Respuesta del Teclado controla cuándo empiezan a repetirse las teclas y la rapidez con la que se repiten.

El **cursor superior** (iconos de dedo y tecla) controla cuándo empiezan a repetirse las teclas después de pulsadas: si desliza el cursor hacia la izquierda, las teclas empiezan a repetirse antes. El **cursor inferior** (iconos de Conejo y Tortuga) controla la velocidad a la que se repiten las teclas una vez que empiezan: si desliza el cursor hacia la izquierda, las teclas se repetirán con mayor rapidez. Estos dos cursores resultan especialmente útiles para ajustar la sensibilidad de las teclas de movimiento del cursor.

Para ajustar cualquiera de los dos cursores, seleccione y desplace el cursor a la posición deseada y suelte la tecla izquierda del ratón.

Respuesta del sonido del ratón

Si no pulsa dos veces la tecla del ratón con suficiente rapidez, el ordenador podrá interpretar las pulsaciones como dos pulsaciones independientes. Para reducir la respuesta de doble pulsación del ordenador (permitiéndole realizar una doble pulsación más lenta), seleccione uno de los recuadros numerados que aparecen más cerca del icono de Ratón en Reposo.

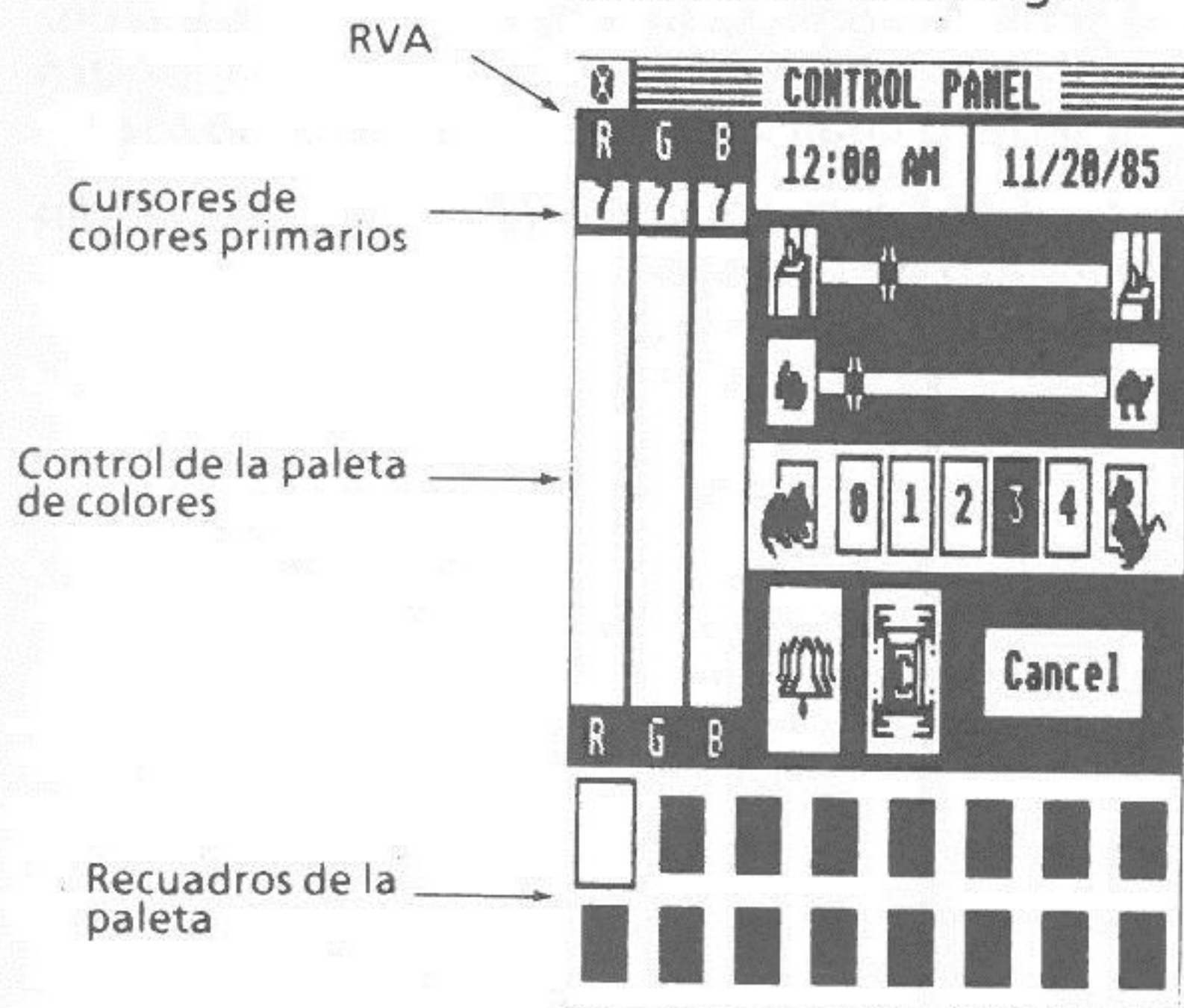
Para los usuarios experimentados, una respuesta de doble pulsación más lenta podrá resultar inconveniente. Para acelerar la respuesta de doble pulsación del ordenador (obligándole a realizar la doble pulsación a mayor velocidad), seleccione uno de los recuadros numerados que aparecen más cerca del icono ratón corriendo.

Realimentación de audio

El Ordenador ST posee dos tipos de realimentación de audio: un sonido después de cada pulsación y una señal acústica después de producirse errores de teclado o de movimiento del ratón. (Un error de movimiento de ratón muy común tiene lugar cuando se intenta seleccionar otra función antes de salir de un Recuadro de Diálogo.) Estos sonidos se emiten a través del altavoz del monitor. Para activar o desactivar la realimentación de audio del ordenador, pulse el icono de Tecla o el icono de Campana. Un icono sin sombrear indica que la función está activada; un icono sombreado indica que la función está desactivada.

Control de la paleta de colores

El Control de la paleta de colores sólo es plenamente funcional cuando se utiliza un Monitor de color ATARI o un televisor de color como pantalla del ordenador. Sin embargo, si utiliza un Monitor Monocromo ATARI de Alta Resolución, el control de la paleta de colores le permitirá seleccionar texto y gráficos negros sobre un fondo blanco (valor preestablecido) o texto y gráficos blancos sobre un fondo negro.



Los recuadros de la paleta que aparecen en la parte inferior del Panel de Control muestran las combinaciones de colores que puede modificar. Los cursores de colores primarios le permiten mezclar los tres colores de vídeo primarios (Rojo, Verde y Azul) para confeccionar una paleta con los colores deseados. En el modo de pantalla de color de baja resolución, el Ordenador ST puede mostrar simultáneamente hasta 16 colores de una paleta de 512 colores (los 16 Recuadros de la Paleta están activados). En el modo de pantalla de color de resolución media, el Ordenador ST puede mostrar simultáneamente hasta 4 colores de una paleta de 16 colores (los dos primeros recuadros de paleta de cada fila están activados).

Pulse uno de los recuadros de la paleta situados en la parte inferior del Panel de Control. Para modificar el color seleccionado, deslice cualquiera de los tres Cursores de Colores Primarios a la posición deseada. Puede mover un cursor desplazándolo o pinchando la "R", la "V" o la "A" a lo largo de la parte superior o inferior de cada cursor. Cada cursor posee ocho posiciones (0 a 7). Si selecciona un número más alto del actual, aumentará el nivel de saturación del color primario relativo al color seleccionado de la paleta.


Para invertir la pantalla monocroma actual, ajuste los tres cursores a la posición 0 ó 7.

Ajustar configuración RS232

La puerta "Modem" situada en la parte posterior del Ordenador ST es una puerta RS232 serie. Si conecta un modem a su ordenador podrá comunicarse con otros ordenadores. También podrá conectar una impresora serie, o cualquier otro dispositivo RS232.

Al seleccionar la opción Configuración RS232, la presentación muestra el siguiente Recuadro de Diálogo:

CONFIGURACION RS232	
Baudios:	<input type="text" value="9600"/>
Paridad:	<input checked="" type="radio"/> Nada <input type="radio"/> Odd <input type="radio"/> Even
Duplex:	<input checked="" type="radio"/> Full <input type="radio"/> Half
Bits/Char:	<input checked="" type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 5
Strip Bit:	<input checked="" type="radio"/> On <input type="radio"/> Off
Protocolos:	
Xon/Xoff:	<input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off
Rts/Cts:	<input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off
<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Anular"/>



El recuadro Configuración RS232 le permite adaptar la puerta RS232 del ordenador a la configuración del modem (o impresora serie) que está utilizando. Consulte el manual de su modem para obtener información concreta sobre los parámetros que debe elegir. A continuación se enumeran las principales opciones de que dispone.

Baudios

Los baudios representan la velocidad a la que se transmiten los datos. (Un baudio, la unidad de medida estándar de la velocidad de transmisión, expresa un bit por segundo.) La velocidad más rápida de que dispone es de 9.600 baudios y la más lenta de 300 baudios. Deberá ajustar la velocidad en baudios de forma que se adapte a su modem y al del ordenador remoto.

Paridad

Cuando los ordenadores envían información a través de las líneas telefónicas, existe la posibilidad de que parte de la información se deforme, debido a veces a imperfecciones e interferencias en las líneas telefónicas. La paridad es un método que utilizan los ordenadores para examinar la información y determinar si se ha enviado correctamente. El bit de paridad es un dígito binario que se añade a un grupo de bits para convertir el número total de bits en un número par o impar. Dependiendo de su modem y del dispositivo remoto, deberá elegir ODD, EVEN o NADA.

Duplex

Half Duplex configura la puerta para un eco local; los caracteres que escribe aparecen en la pantalla y se envían seguidamente a través de la puerta serie. Full Duplex configura la puerta para un eco central; los caracteres que escribe se envían directamente a través de la puerta serie y el ordenador central los vuelve a enviar a su ordenador. La mayoría de los ordenadores centrales admiten en la actualidad una transmisión full-duplex.

Bits/Char

Cada carácter se almacena en la memoria como un byte. Un byte está formado por ocho bits. Dependiendo del dispositivo remoto, tal vez desee cambiar el número de bits por carácter cuando transmita a través del RS232.

Strip Bit

Esta opción determina si se "elimina" (es decir, se ajusta a cero) el octavo bit de los caracteres transmitidos. Si su sistema funciona correctamente con caracteres de ocho bits, no será necesario eliminar el octavo bit.

Xon/Xoff y Rts/Cts

Estas dos opciones representan protocolos de control del flujo de información. Cuando se transmitan datos a través del RS232, su ordenador y el dispositivo remoto deberán ser capaces de comunicarse el uno al otro cuándo se debe empezar o terminar de enviar la información. Elija el control de flujo que soporte el dispositivo remoto.

Instalar Impresora

Esta opción le permite comunicar al ordenador el tipo de impresora de que dispone, así como las características de la impresora que desea que el ordenador active durante la impresión.

La opción Instalar Impresora es una instalación que abarca todo el sistema y facilita información a cualquier utilidad o aplicación. El que un determinado programa compruebe o no la información relativa a la Instalación de la Impresora antes de imprimir dependerá del programa en cuestión. Por ejemplo, la opción Imprimir Pantalla del Menú Opciones de la Presentación GEM utiliza la información relativa a la Instalación de Impresora, pero otras utilidades o aplicaciones es posible que no la utilicen. Compruebe los manuales suministrados junto con sus programas para determinar si utilizan o no la información relativa a la Instalación de la Impresora.

Una vez ajustados los parámetros de Instalar Impresora, pulse OK (o anular para salir y cancelar cualquier opción que haya ajustado).

INSTALAR IMPRESORA		
Tipo Impre.:	<input checked="" type="checkbox"/> Dot	<input type="checkbox"/> Daisy
Color:	<input checked="" type="checkbox"/> B/W	<input type="checkbox"/> Color
Pixels/Linea:	<input checked="" type="checkbox"/> 1280	<input type="checkbox"/> 960
Calidad:	<input checked="" type="checkbox"/> Draft	<input type="checkbox"/> Final
Canal Impre.:	<input checked="" type="checkbox"/> Printer	<input type="checkbox"/> Modem
Tipo Papel:	<input checked="" type="checkbox"/> Feed	<input type="checkbox"/> Single
<input type="button" value="OK"/>		<input type="button" value="Anular"/>

Tipo Impre.

Dispone de dos opciones: Dot (impresoras de matriz de puntos) y Daisy (impresoras de margarita). Pulse el recuadro correspondiente al tipo de impresora utilizado.



Color

Dispone de dos opciones: B/W (blanco y negro, es decir, impresoras monocromas) y Color (impresoras de color). Pulse el recuadro correspondiente al tipo de impresora utilizado.

Pixels/Línea

Esta opción únicamente se utiliza con impresoras gráficas provistas de matriz de puntos. Un pixel es un elemento de imagen. En las impresoras de matriz de puntos, un pixel representa un punto. Las impresoras de matriz de puntos imprimen un determinado número de pixels (puntos) por línea, al imprimir en el modo gráfico. Si posee una Impresora Gráfica de Matriz de Puntos ATARI, elija 1280. Si posee una impresora gráfica de matriz de puntos Epson o compatible con Epson, elija 960. Ambos valores, 1280 y 960, presuponen una línea impresa de ocho pulgadas.

Calidad

Únicamente se utiliza con impresoras de matriz de puntos. Elija Draft para obtener una impresión de calidad de borrador. Elija Final para obtener una impresión de calidad de correspondencia o NLQ (evidentemente, su impresora deberá ser capaz de imprimir con esta calidad).

Cuando imprima gráficos, la cabeza de impresión de su impresora efectuará una pasada si se ajusta a Draft. Si desea obtener gráficos más oscuros, seleccione Final (tenga en cuenta que la cabeza de impresión de la impresora efectuará dos pasadas y, por tanto, tardará el doble en producir el gráfico).

Canal Impre.

Si dispone de una impresora paralelo, elija PRINTER. Las impresoras paralelo se conectan a la puerta "PRINTER" situada en el panel posterior del ordenador. Si utiliza una impresora serie, elija MODEM. En este caso deberá conectarla a la puerta "MODEMS" (la puerta RS232) situada en la parte posterior del ordenador.

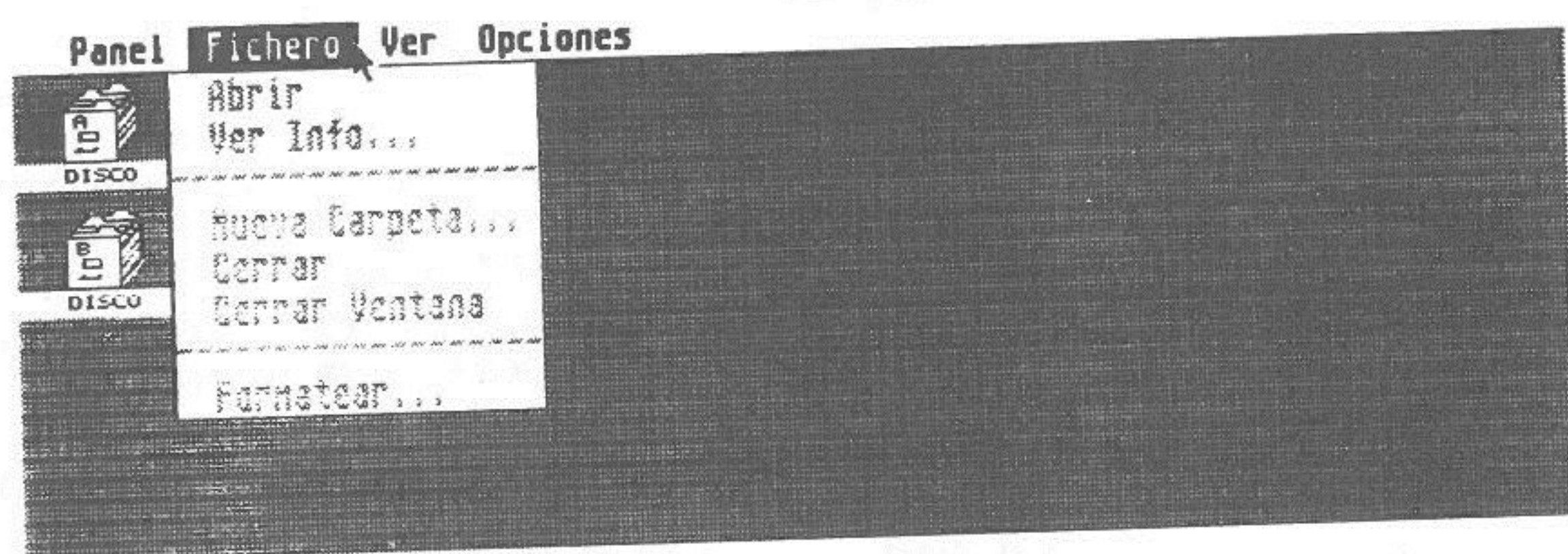
Nota: Cuando utilice una impresora serie, asegúrese de configurar la puerta RS232 para un control de flujo Xon/Xoff. (Consulte la sección **Ajustar Configuración RS232** de este mismo capítulo.)

Tipo Papel

Si su impresora alimenta el papel automáticamente mediante tractor o alimentador de hojas sueltas, elija Feed. Si su impresora no acepta más de una hoja a la vez (que debe insertarse manualmente), elija Single. Esta última opción evita que la impresora imprima más allá del final de una página, en el supuesto de que el texto ocupe más de una sola página.

Fichero

El Menú Fichero contiene las opciones que le permiten manipular sus ficheros, gestionar sus ventanas, crear carpetas y formatear discos.



Abrir

La opción **Abrir** se utiliza para ejecutar un programa o mostrar el contenido de un disco, un fichero o una carpeta. Para iniciar un programa o abrir un fichero, seleccione el fichero, señale la opción **Abrir** del Menú Fichero y pulse una vez la tecla izquierda del ratón.

Una alternativa a la opción **Abrir** consiste en señalar el fichero y pulsar rápidamente la tecla izquierda del ratón dos veces.

Ver Info

Al seleccionar un icono de fichero o de presentación y seleccionar seguidamente la opción **Ver Info**, la pantalla mostrará la información relativa al icono de fichero o de presentación seleccionado. Por ejemplo, el recuadro **Ver Info** de un icono de Disco sería el siguiente:



El recuadro Ver Info identifica el disco y proporciona el número de elementos almacenados y el número de bytes, tanto utilizados como disponibles.

El recuadro Ver info de un fichero sería el siguiente:

INFORMACION DE FICHERO	
Nombre:	EJEMPLO .PRG
Tamaño en bytes:	4548
Modificación:	01/06/86 00:03
Atributos:	<input checked="" type="checkbox"/> Lectura/Escritura
	<input type="checkbox"/> Solo-Lectura
<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Anular"/>

El recuadro Ver Info de un fichero identifica el elemento y facilita el tamaño, la fecha de la última modificación y sus atributos de lectura/escritura. Las opciones Lectura/Escritura y Solo Lectura le permiten modificar los atributos de lectura/escritura de un fichero. Elija Lectura/Escritura si desea poder modificar ("escribir en") el fichero; elija Solo Lectura si desea que el ordenador únicamente pueda "leer" y no "escribir en" el fichero. La opción Solo Lectura protege los ficheros importantes contra una modificación accidental.

Puede cambiar el nombre de un fichero desde dentro del recuadro Ver info. Pulse [Backspace] o [Esc] para eliminar el nombre de fichero, escriba un nombre nuevo y pulse [Return] o pulse OK para escribir el nuevo nombre de fichero en el disco.

Nota: Dependiendo del número y del tamaño de sus ficheros, el número de bytes utilizados más el número de bytes disponibles podrá ser distinto de la capacidad de almacenamiento exacta del disco. Ello se debe a que el ordenador ST reserva al menos 1.024 bytes del disco para cada fichero, aunque éste sea más pequeño. Deberá utilizar la información Bytes Disponibles de Ver info para supervisar el espacio de almacenamiento de que dispone en el disco.

Nueva carpeta

Las carpetas son conjuntos organizados de ficheros. No son programas ni datos. Las carpetas representan un medio de organizar sus ficheros. Si una de sus ventanas contiene varios ficheros, podrá resultar difícil distinguir uno de otro. Puesto que tal vez desee organizar dichos ficheros con el fin de facilitar el acceso a los mismos, la presentación GEM le permite crear carpetas en las que almacenar los ficheros afines.

Cuando utilice esta opción para crear una carpeta, aparecerá el siguiente Recuadro de Diálogo en la pantalla:



NUEVA CARPETA
Nombre: EJEMPLO, _ _ _ _
OK Anular

Si desea una descripción completa de la forma de utilizar las carpetas, consulte la sección **Carpetas** del **Capítulo 3**.

Cerrar y cerrar ventana

Hay tres maneras de cerrar una ventana. Si hay una ventana en la pantalla y no desea que aparezca, podrá seleccionar las opciones **Cerrar** o **Cerrar Ventana** del **Menú Fichero**, o bien pulsar el **Recuadro Cerrar** de la ventana.

Conviene cerrar las ventanas cuando no se utilizan. Puesto que en cualquier momento puede tener hasta cuatro ventanas abiertas en la **Presentación GEM**, cualquier otra ventana abierta sólo servirá para ocupar espacio de presentación disponible.

Las opciones **Cerrar** y **Cerrar Ventana** únicamente cierran la ventana que está activada actualmente, y no todas las ventanas de la **Presentación GEM**. Pero existe una diferencia entre ambas opciones: si la ventana de una carpeta determinada está abierta, la opción **Cerrar** (o **Cerrar Recuadro**) la cerrará y le mostrará la **ventana Disco** de la carpeta; **Cerrar Ventana**, en cambio, cerrará inmediatamente tanto la ventana de la carpeta como la del **Disco**.

Formatear

En el **Capítulo 2** se explica cómo formatear un disco. En esta sección no se volverán a describir los distintos pasos de este proceso, sino que se examinarán algunos aspectos importantes relativos a los discos y a la forma en que se formatean para su uso.

La superficie de un disco flexible es similar a la de un disco fonográfico. Al igual que con éste, la información que se almacena en el disco flexible se graba siguiendo un patrón circular. Sin embargo, a diferencia de los patrones de un disco fonográfico, los patrones de un disco flexible no se encuentran presentes al comprar el disco; usted debe incorporarlos al disco para poder utilizarlo. Además, un disco fonográfico se graba mecánicamente,

mientras que un disco flexible se graba magnéticamente (más bien como una cinta de audio). El proceso de preparación de un disco flexible para que pueda almacenar datos se denomina "formateo". Para formatear un disco, seleccione el icono del Disco que se desea formatear y, a continuación, la opción Formatear del Menú Fichero.

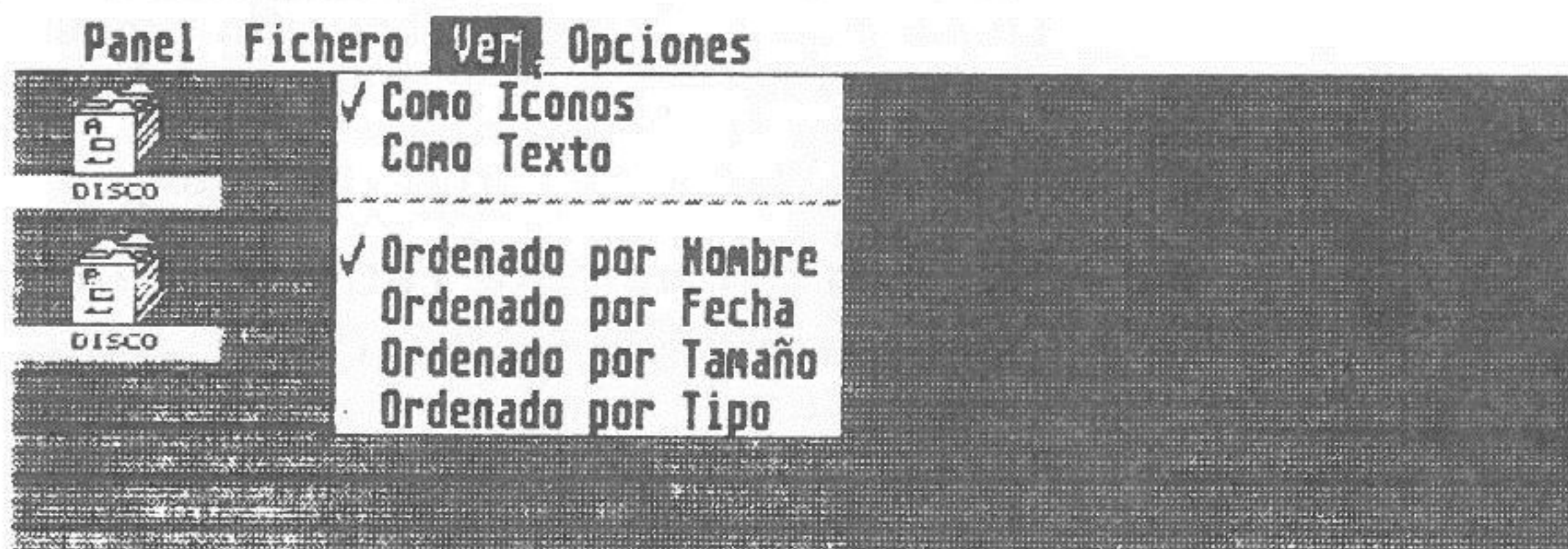
La única posibilidad de etiquetar un disco se halla en el recuadro Formatear. (No es posible cambiar de nombre un disco mediante Ver Info; debe volver a formatearlo.) Escriba el nombre desde el teclado del Ordenador ST. Utilice la tecla [Backspace] para eliminar los errores que pueda cometer. Pulse la opción OK para formatear el disco (y asignarle un nombre). Un recuadro Formateo Trabajando supervisa el proceso de formateo.

Una vez finalizado el proceso, un Recuadro de Diálogo mostrará el número de bytes disponibles para almacenar datos en el disco. Si su disco no muestra 357.376 bytes (una cara) ó 726.016 bytes (doble cara) disponibles, es posible que el disco sea defectuoso. Vuelva a formatearlo. Si el problema persiste, inserte un disco nuevo en el lector de discos y formateéelo.

Advertencia: Puede reformatear discos antiguos pero, si lo hace, perderá para siempre los datos contenidos en los discos. Antes de reformatear el disco, copie los ficheros que desee guardar.

Ver

El Menú Ver le permite controlar si sus ficheros aparecerán como Iconos o como Texto, y si se ordenarán por Nombre, Fecha, Tamaño o Tipo de Fichero.

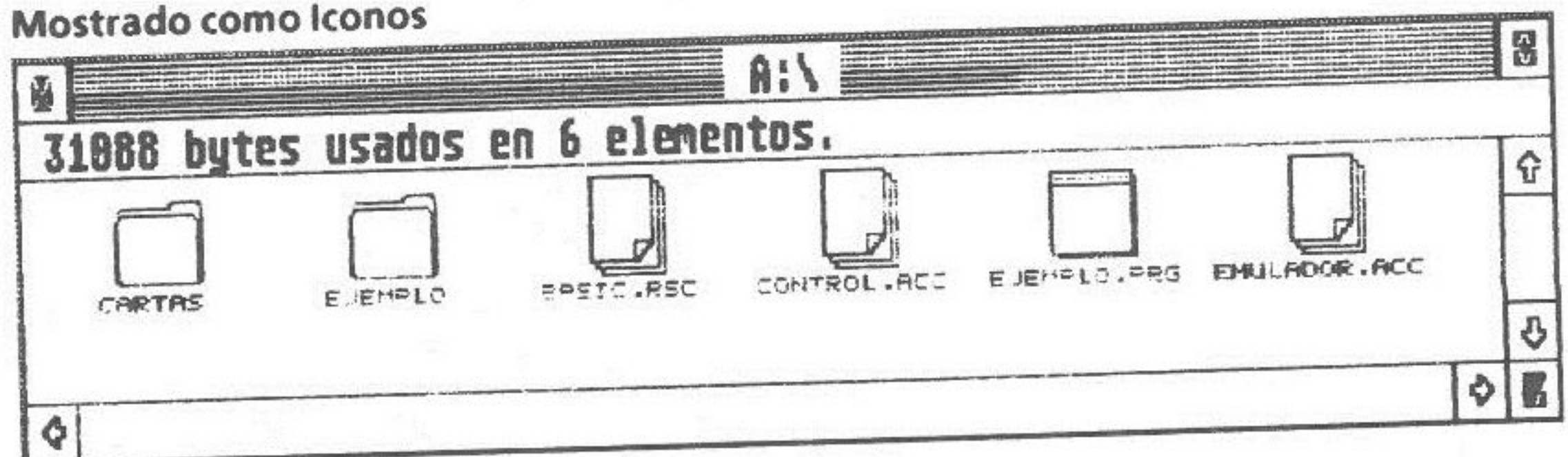


Nota: Podrá guardar en disco cualquier cambio realizado mediante el Menú Ver. En la sección Guardar Presentación se facilitan las instrucciones oportunas.

Mostrar como iconos y mostrar como texto

La marca de comprobación que aparece en frente del elemento del menú indica cómo se visualizará la representación de ficheros. Para modificar la forma en que aparecen los ficheros, seleccione la opción deseada y púlsela. Las dos ventanas siguientes muestran la representación de los ficheros de un mismo disco como Iconos o como Texto.

Mostrado como Iconos



Mostrado como Texto

A screenshot of a file explorer window titled 'A:\'. The status bar at the top indicates '31088 bytes usados en 6 elementos.'. The main area displays a list of files in a text-based format. A checkmark is visible next to the 'CARTAS' and 'EJEMPLO' entries, indicating they are selected. The list includes file names, their sizes, and their last modification dates and times.

Nombre	Tamaño	Fecha y Hora
☒ CARTAS		01-06-86 00:02
☒ EJEMPLO		01-06-86 00:03
BASIC RSC	4648	01-06-86 00:03
CONTROL ACC	15449	01-06-86 00:03
EJEMPLO PRG	4540	01-06-86 00:03

Cuando un fichero aparece como texto, la ventana muestra el nombre de fichero y el tamaño, así como la fecha y la hora de la última modificación del fichero. Un pequeño icono en forma de recuadro situado al lado de un nombre de fichero en la ventana de representación como texto indica que el fichero es una carpeta, y no una aplicación o un fichero de datos.

Ordenar por Nombre, Fecha, Tamaño y Tipo

Al abrir la ventana de un disco o una carpeta, el ordenador clasifica los elementos que aparecen en la pantalla según el criterio ajustado mediante este menú. Cuando se ajusta Ordenar por Nombre, los ficheros se enumeran en orden alfabético. Ordenar por Fecha enumera los ficheros en orden cronológico, empezando por el último fichero creado o revisado. Cuando se ajusta Ordenar por Tamaño, los ficheros se enumeran según el número de bytes de cada fichero, empezando por el fichero más grande. Ordenar por Tipo clasifica los ficheros alfabéticamente según sus extensiones, agrupando los ficheros provistos de extensiones comunes.

La siguiente pantalla muestra dos ventanas del mismo disco. En una de ellas, los ficheros están clasificados por Nombre, y en la otra, por Fecha.

Ordenado por Nombre

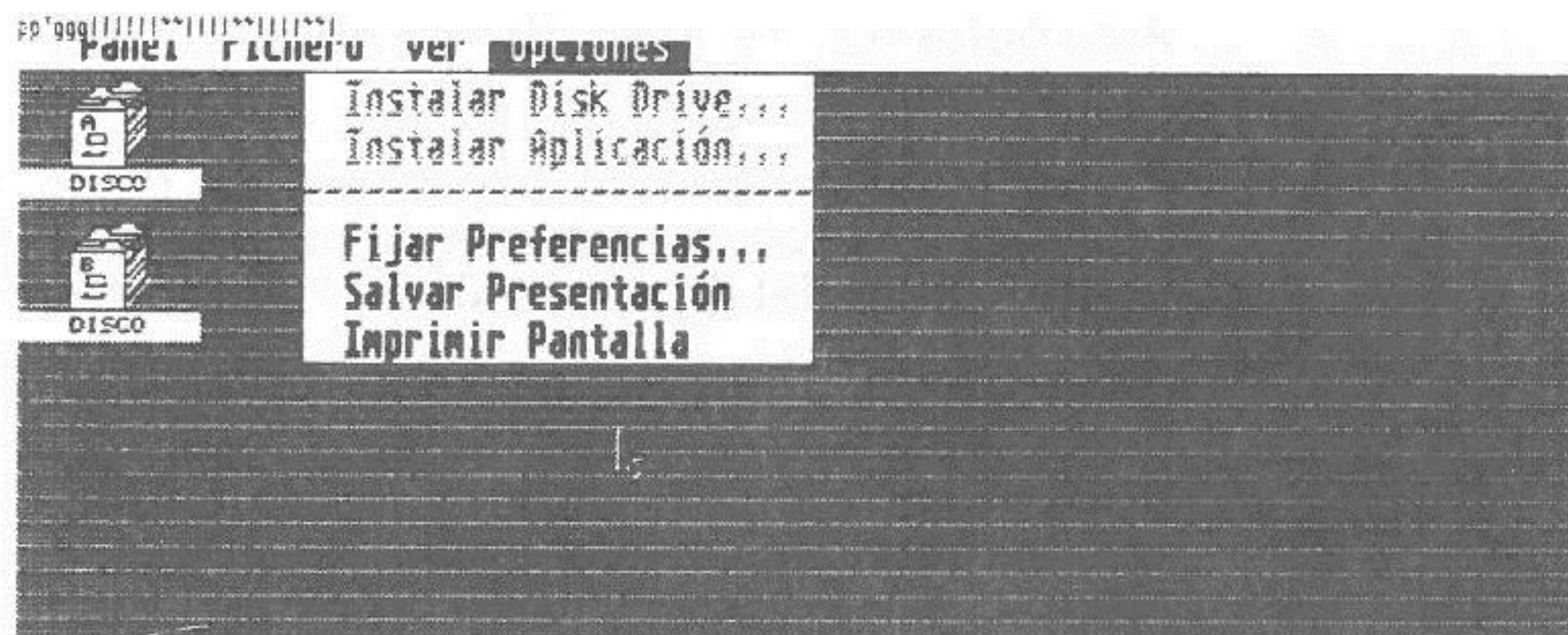
A:\					
31088 bytes usados en 6 elementos.					
<input checked="" type="checkbox"/>	CARTAS			01-06-86	00:02
<input checked="" type="checkbox"/>	EJEMPLO			01-06-86	00:03
	BASIC	RSC	4648	01-06-86	00:03
	CONTROL	ACC	15449	01-06-86	00:03
	EJEMPLO	PRG	4540	01-06-86	00:03

Ordenado por Fecha

A:\					
31088 bytes usados en 6 elementos.					
<input checked="" type="checkbox"/>	EJEMPLO			01-06-86	00:03
<input checked="" type="checkbox"/>	CARTAS			01-06-86	00:02
	BASIC	RSC	4648	01-06-86	00:03
	CONTROL	ACC	15449	01-06-86	00:03
	EJEMPLO	PRG	4540	01-06-86	00:03

Opciones

El Menú Opciones incluye una serie de características de presentación de gran utilidad.



Nota: Podrá guardar en disco cualquier cambio realizado mediante el Menú Opciones. (Consulte la sección Guardar Presentación de este mismo capítulo.)

Instalar Disk Drive

Al encender el Ordenador ST, la Presentación GEM muestra dos iconos de Disco. Cada disco posee un identificador de disco (una letra) y una etiqueta de icono. Mediante la opción **Instalar Disk Drive** podrá cambiar la etiqueta, quitar un icono de disco o volver a instalar un icono de disco.

Seleccione un icono de Disco y elija continuación la opción **Instalar Disk Drive**. Aparecerá el siguiente Recuadro de Diálogo:

INSTALAR DISK DRIVE

Identificador de Drive: A|
Etiqueta de Icono: DISCO_____

Para instalar un nuevo icono de disco, seleccione un icono de disco, elija **Instalar Disk Drive** y escriba el identificador de disco (cualquier letra) del icono que desea instalar ("c" significa Cartucho, y "C" Disco Duro). Únicamente puede disponer de dos iconos de disco para representar sus lectores de disco flexible.

Para cambiar la etiqueta del disco, señale el nombre actual y pulse la tecla izquierda del ratón; pulse la tecla **[Backspace]** del teclado del Ordenador ST para borrar el nombre actual y escriba a continuación el nombre deseado. Pulse **Instalar**.

Para quitar un icono de disco, seleccione el icono, elija **Instalar Disk Drive** y pulse **Quitar**.

Para volver a instalar un icono de disco que haya quitado, seleccione el icono restante, elija **Instalar Disk Drive** y escriba el identificador del disco que falta. Pulse **Instalar**.

Advertencia: Utilice la opción **Instalar Disk Drive** con cuidado. Si quita ambos iconos de disco y guarda a continuación esta presentación modificada en su disco de Presentación, deberá realizar un nuevo disco de Presentación para recobrar los iconos de disco.

Instalar Aplicación

Con la opción **Instalar Aplicación** podrá determinar el tipo de fichero de datos que abrirá una aplicación.

Con un programa de aplicación seleccionado en una ventana, seleccione la opción Instalar Aplicación del Menú Opciones. Aparecerá el siguiente Recuadro de Diálogo:

INSTALAR APLICACION

Nombre de la Aplicación: SAMPLE .PRG
Tipo de Documento: ---
Tipo de Aplicación:

GEM TOS TOS-Tomando parámetros

Hay dos maneras de instalar una aplicación. El primer método consiste en comunicar al ordenador que desea que los ficheros provistos de una determinada extensión (las tres letras que aparecen después del punto en un nombre de fichero), una vez abiertos, ejecuten automáticamente el programa de aplicación que ha instalado. Imagínese, por ejemplo, que está utilizando un procesador de textos y ha procesado los ficheros provistos de la extensión .DOC (de "documento"). Puede instalar el procesador de textos para que se ejecute a partir de esta extensión. Escriba DOC después de la opción Tipo de Documento del recuadro Instalar Aplicación. Así podrá abrir cualquier fichero provisto de la extensión .DOC y el procesador de textos se ejecutará automáticamente, cargando simultáneamente el fichero abierto. Sin embargo, el fichero de programa deberá hallarse en el mismo directorio que el fichero de datos.

Elija "GEM" si tiene una aplicación que utiliza las características especiales de ventanas de GEM. Elija "TOS" si la aplicación no es un programa compatible con GEM. Pulse OK.

La segunda manera de instalar una aplicación consiste en utilizar la opción "TOS-Tomando parámetros", siempre que el programa no utilice las características de GEM. En este caso, no es necesario especificar una extensión de nombre de fichero. Basta con instalar la aplicación con "TOS-Tomando parámetros" y luego pulsar OK. Cuando abra la aplicación instalada aparecerá el siguiente Recuadro de Diálogo:

ABRIR APLICACION

Nombre: SAMPLE .TTP
Parámetros: _____

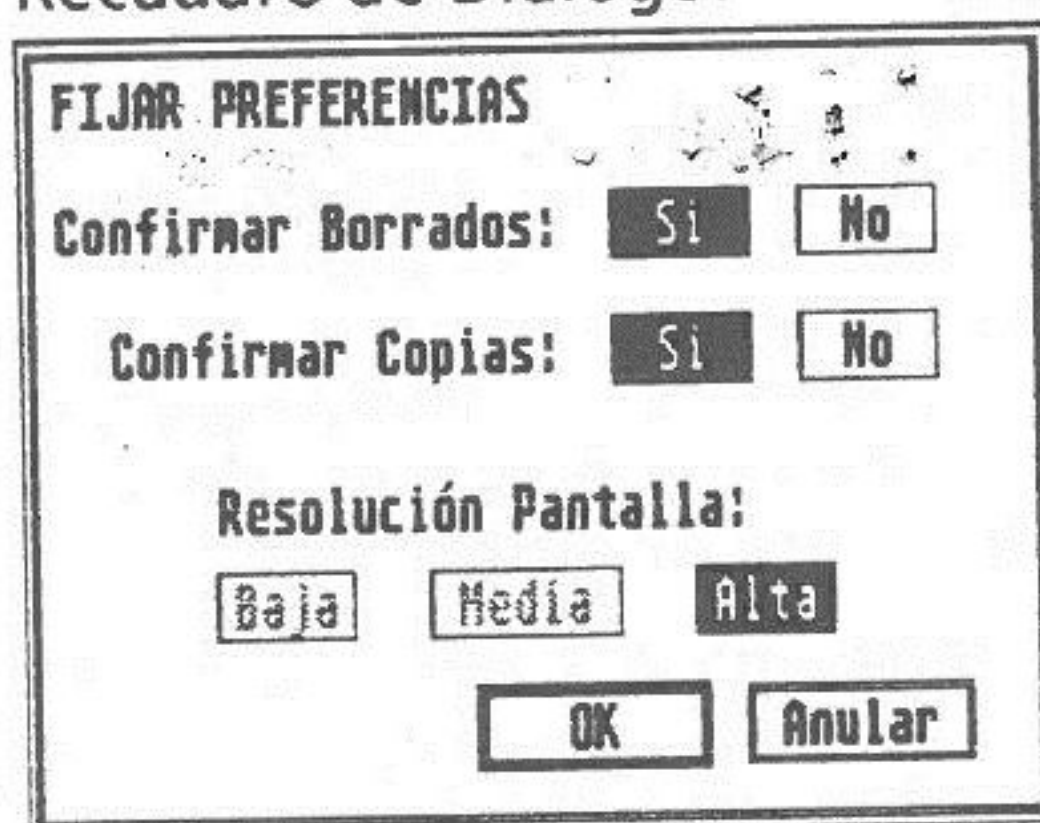
Escriba el nombre o nombres de fichero u otros parámetros esperados por el programa. Pulse OK. El programa de aplicaciones se cargará y utilizará los parámetros suministrados.

Nota: Las tres maneras de instalar una aplicación se podrán deducir de la extensión del nombre de fichero de una determinada aplicación. Por ejemplo, los ficheros provistos de la extensión .PRG indican programas compatibles con GEM; .TOS indica aplicaciones no compatibles con GEM, y .TTP indica aplicaciones no compatibles con GEM que requieren la introducción de parámetros. No es necesario instalar un fichero .TTP. El recuadro Abrir Aplicación aparecerá automáticamente cuando ejecute cualquier fichero .TTP.

Fijar Preferencias

La opción Fijar Preferencias le permite determinar la interacción que tiene lugar entre el usuario y el Ordenador ST mediante las indicaciones y los Recuadros de Diálogo, así como la resolución de la pantalla del monitor.

Al seleccionar la opción Fijar Preferencias, aparece el siguiente Recuadro de Diálogo:



FIJAR PREFERENCIAS

Confirmar Borrados:

Confirmar Copias:

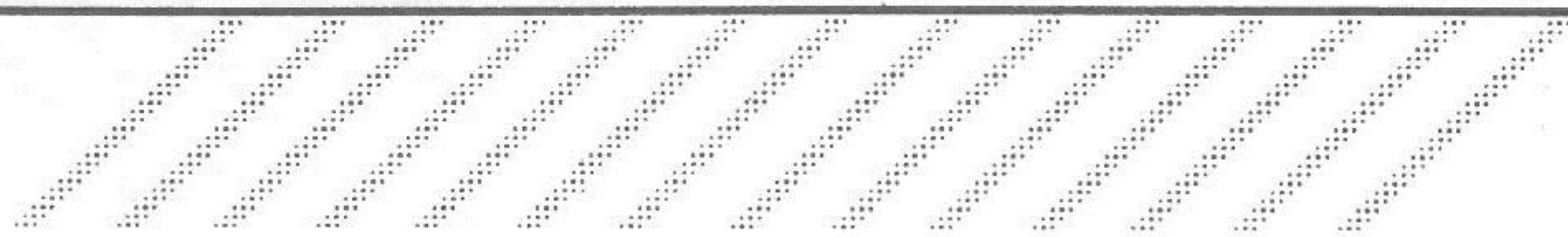
Resolución Pantalla:

Confirmar Borrados y Confirmar Copias

Estas dos opciones determinan si el Ordenador ST debe esperar hasta recibir una confirmación antes de borrar un fichero o de realizar una copia. Puede configurar el sistema de Mensajes de Alarma para adaptarlo a sus propias necesidades.

Seleccionar resolución de pantalla

Estos parámetros proporcionan una de las tres resoluciones de pantalla: Baja, Media o Alta. Con el Monitor Monocromo de Alta Resolución ATARI únicamente puede elegir la Resolución Alta. Con el Monitor RGB de Color ATARI puede seleccionar una Resolución Media o Baja. Para obtener los mejores resultados con un aparato de televisión, recomendamos que utilice la Resolución Baja.



Advertencia: Si cambia la resolución de pantalla sin antes insertar un Disco de Presentación en el Lector A, se borrarán de la memoria los Accesorios de Presentación.

Guardar presentación

Para guardar las modificaciones de la Presentación GEM, utilice esta opción. Se trata de una característica sumamente valiosa, ya que puede guardar el formato de presentación que prefiera y hacer que aparezca cada vez que encienda el ordenador.

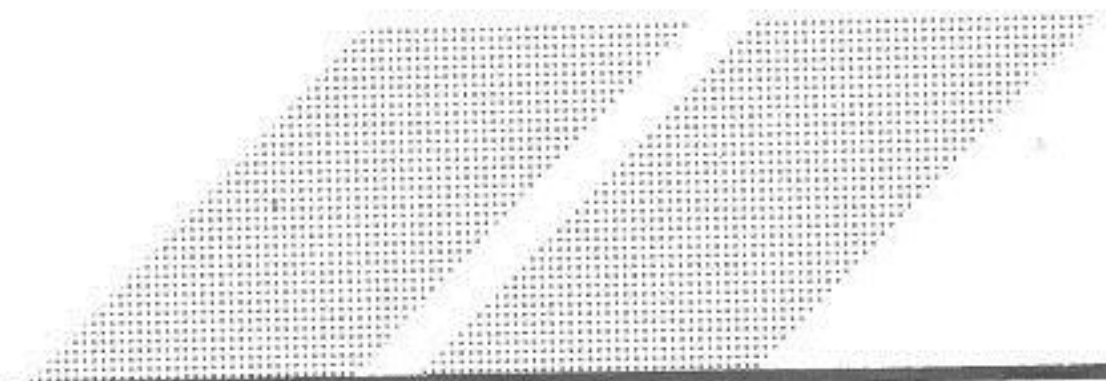
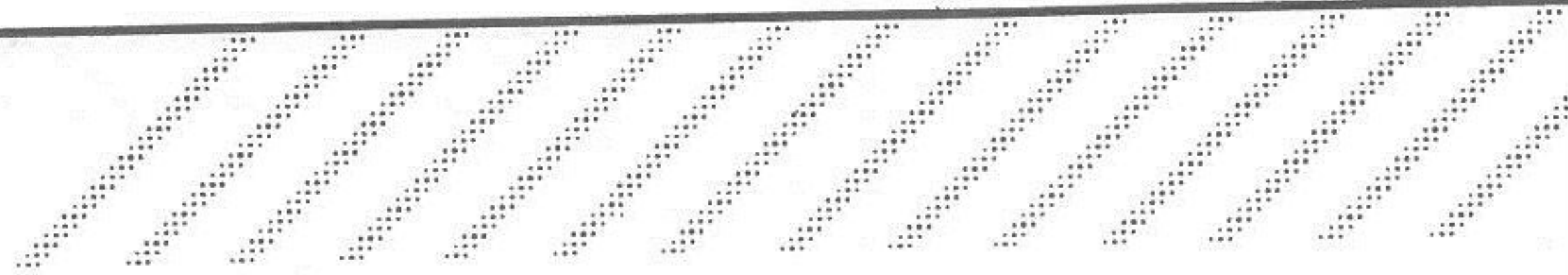
Inserte su disco de Arranque (el disco que contiene los ficheros CONTROL.ACC, EMULADOR.ACC y ACENTOS.PRG) y pulse la opción Guardar Presentación. El ordenador escribirá en el disco un fichero denominado DESKTOP.INF. Cada vez que encienda el ordenador con este disco insertado en el lector, el sistema comprobará el fichero DESKTOP.INF y ejecutará la presentación tal como la ha modificado. El tamaño y la ubicación de las ventanas, así como cualquier cambio introducido mediante los Menús Panel, Fichero, Ver u Opciones, se guardarán en el fichero DESKTOP.INF, si se guardan mediante este fichero.

Imprimir Pantalla

Esta opción vuelca la pantalla que aparece en el monitor; imprime todo lo que aparece en la misma, incluido el indicador del ratón. Para usar la utilidad Imprimir Pantalla deberá tener una impresora gráfica conectada al ordenador. Asegúrese de que la impresora está encendida y se ha instalado (consulte la sección Instalar Impresora de este mismo capítulo). A continuación pulse Imprimir Pantalla para activar la función. Si desea detener la impresión antes de que finalice, pulse las teclas [Alternate] [Help].

También puede activar la utilidad Imprimir Pantalla pulsando las teclas [Alternate] [Help]. Vuelva a pulsar estas mismas teclas para detener la impresión antes de que finalice, si así lo desea.

Nota: Si selecciona la utilidad Imprimir Pantalla sin antes encender la impresora, el sistema esperará aproximadamente unos 30 segundos.





CAPITULO 5

APLICACIONES PARA SU ORDENADOR ST

Para que pueda funcionar, un ordenador debe estar programado ya que, de lo contrario, no será más que una caja llena de chips, eso sí, una caja provista de un gran potencia. Al encender por primera vez su ordenador, la única razón por la que la Presentación GEM aparece en la pantalla es porque TOS (El Sistema Operativo), que incluye el programa de presentación, se ha codificado permanentemente en una parte de la memoria del ordenador. La codificación permanente de los chips de un ordenador es una manera de lograr que éste ejecute un programa. Estos chips codificados constituyen la memoria ROM (Memoria de Sólo Lectura) y vienen programados de fábrica.

La forma más habitual de ejecutar programas consiste en cargarlos desde el disco a la memoria del ordenador. Estos tipos de programas se denominan aplicaciones. El mundo de los programas de aplicaciones abarca desde proceso de textos a programas de gráficos, y desde gestión de hojas electrónicas y bases de datos a programas de juegos.

Los lenguajes de programación, por otra parte, le permiten ejecutar programas que usted mismo ha escrito (o introducido en el ordenador) mediante un lenguaje de programación.


Las características especiales y la potencia del Ordenador ST aprovechan al máximo cientos de nuevos programas de aplicaciones y lenguajes de programación.

Lenguajes de programación

ST BASIC

El disco de Lenguajes del ST suministrado junto con su ordenador contiene el lenguaje de programación ST BASIC. ST BASIC se incluye en el fichero de programas BASIC.PRG. Para ejecutar el lenguaje es necesario el fichero de datos BASIC.RSC.

BASIC se diseñó originalmente como un lenguaje de programación fácil de aprender y a la vez potente. En la actualidad, sigue siendo el lenguaje de programación más utilizado entre los usuarios de microordenadores. ST BASIC se asemeja a los principales dialectos de BASIC y aprovecha a la vez las características únicas del Ordenador ST.



ST BASIC está provisto de una serie de funciones de manipulación de cadenas, características matemáticas avanzadas y comandos de formateo de impresión. El editor de ST BASIC aprovecha al máximo las ventanas y los menús directos del entorno GEM, incorporando ventanas tanto para texto como para gráficos.

Si desea una información más detallada sobre ST BASIC, consulte el manual y el Tutorial ST BASIC.

Nota: Utilice siempre su copia de seguridad del disco de Lenguajes del ST cuando trabaje con ST BASIC.

ST LOGO™

LOGO es un lenguaje de programación único, conocido por su utilización por parte de estudiantes de programación. LOGO funciona mediante "gráficos de tortuga", un sistema especial en el que una tortuga imaginaria traza líneas y formas bajo control del programa. A diferencia de otros lenguajes de programación, podrá aprender a programar mediante gráficos sin necesidad de tener conocimientos previos de matemáticas avanzadas.

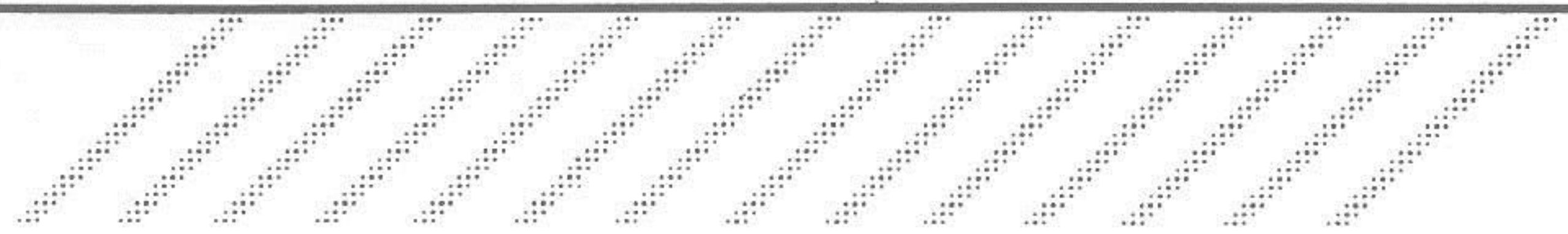
ST LOGO es una versión ampliada del lenguaje original. Como tal, aprovecha plenamente el ratón, los menús directos y las ventanas de la Presentación GEM, la velocidad del microprocesador 68000, e incorpora un conjunto de nuevos comandos LOGO que no se encuentran en ninguna otra versión del lenguaje. ST LOGO representa un nuevo avance del lenguaje de programación LOGO, creado especialmente para aprovechar la versatilidad y potencia del Ordenador ST.

Programas de aplicación comerciales

En la actualidad hay disponibles numerosos programas de aplicación comerciales para su Ordenador ST. Otros están siendo desarrollados por ATARI Corp. y por empresas independientes de software. Pida estos nuevos productos a su Distribuidor de Ordenadores ATARI.

Procesadores de texto

El proceso de textos es posiblemente una de las tareas más valiosas que el Ordenador ST puede ayudarle a realizar. Los programas de proceso de textos transforman su ordenador en una supermáquina de escribir, permitiéndole utilizar el ordenador para escribir cartas personales, ensayos, informes comerciales, cartas formulario, etc.



Con un procesador de textos puede **componer** el texto utilizando el teclado del ordenador, exactamente igual que con una máquina de escribir convencional. La diferencia radica en que el ordenador registra electrónicamente los caracteres que escribe, permitiéndole corregir los errores y realizar cambios antes de imprimir su trabajo. Puede eliminar palabras, frases o bloques de texto; puede insertar palabras o frases nuevas, o mover bloques de texto de un lado a otro -todo ello con sólo pulsar unas cuantas teclas del teclado o con la ayuda del ratón.

Resumiendo, los procesadores de texto le brindan la oportunidad de modificar y disponer su trabajo escrito en la pantalla utilizando prácticamente cualquier formato de texto para después enviar su trabajo directamente a una Impresora ATARI ST. Podrá almacenar su trabajo en disco para realizar consultas o revisiones futuras.

Programas de hojas electrónicas y bases de datos

Los programas de hojas electrónicas permiten manipular en la pantalla una hoja de trabajo completa formada por números o fórmulas, que puede diseñar de varias formas distintas: para simular cálculos complejos, calcular su declaración de la renta o determinar presupuestos o realizar un CPM o PECT.

Los programas de bases de datos le permiten **compilar**, almacenar y acceder a grandes cantidades de información. Podrá entonces utilizar el programa para buscar en la base de datos un dato concreto, toda la información relativa a un criterio específico, o bien ordenar la información almacenada de una forma determinada.

Los programas de gráficos de gestión permiten mostrar e imprimir diagramas circulares y gráficos de líneas y barras, de acuerdo con los valores que usted mismo suministre.

Programas de entretenimiento

Las excelentes posibilidades gráficas y de animación de alta velocidad del Ordenador ST se combinan con los más recientes programas de entretenimiento ST para proporcionarle una calidad superior. Los programas de gráficos recreativos, como NEOchrome, de Atari Corporation, le permiten convertir su ordenador en un lienzo de artista y explotar la potencia de los gráficos de color del Ordenador ST.



Software de comunicaciones

Puede convertir su ordenador en un terminal de comunicaciones mediante el software de comunicaciones ST y un Modem ST ATARI. Una vez que esté "en línea", podrá acceder a cientos de tableros de anuncios electrónicos y servicios de suscripción de información, bancarios y de compras de todo el país desde su propia casa u oficina.

Programas educativos

Tanto los niños como los adultos se aprovecharán de la cada vez mayor biblioteca de programas educativos disponibles para el Ordenador ATARI ST. Disfrutará estudiando por sí mismo y a su propio ritmo programas de matemáticas, ciencia e idiomas.

Software MIDI

La Conexión Digital de Instrumentos Musicales (MIDI) estándar incorporada al Ordenador ST le confiere el control sobre la última generación de instrumentos electrónicos y equipo avanzado de sonido.



APENDICE A

LOCALIZACION DE AVERIAS Y MANTENIMIENTO PREVENTIVO

Localización de averías

Si surge algún problema mientras conecta o utiliza su Ordenador ST, es probable que se trate de una pequeña dificultad que usted mismo podrá subsanar. Esta sección describe algunos posibles problemas y sugiere soluciones sencillas para los mismos.

No funciona

A veces, el problema más común es que el ordenador simplemente no funciona, no responde. Normalmente, el remedio es muy sencillo.

Si su ordenador no responde en absoluto (por ejemplo, la pantalla no se ilumina), siga los pasos descritos a continuación:

1. Apague todos los componentes del sistema ST. Asegúrese de que todas las conexiones están en orden. Compruebe si los cables de alimentación están conectados correctamente y si el cable de vídeo está conectado firmemente al ordenador y al monitor.
2. Encienda todos los componentes. Asegúrese de que la luz de encendido del panel frontal, la luz de funcionamiento del disco y la luz de encendido del monitor se iluminan.
3. Asegúrese de que los controles de brillo y contraste del monitor están ajustados correctamente. Si la pantalla no funciona debidamente, es posible que su ordenador o monitor necesiten una revisión.

Problemas de software

Si sigue teniendo problemas a la hora de poner en marcha el ordenador, es posible que la aplicación de software que esté utilizando posea algunas imperfecciones o que el disco contenga datos deformados. Apague el ordenador durante unos segundos y vuelva a encenderlo. Si observa alguna mejoría, es posible que la aplicación haya experimentado un fallo momentáneo, debido quizás a imperfecciones del programa mismo. Si después de apagar y volver a encender el ordenador no observa mejoría alguna, encienda el ordenador con otro disco. Si funciona, el problema se encontrará probablemente en el primer disco. Pero si ninguno de sus discos funciona correctamente, es posible que su ordenador o lector de discos necesite una revisión.



Arranque lento/arranque rápido

Si no hay un disco insertado en el lector al encender por primera vez el ordenador, la Presentación GEM tardará mucho más en aparecer (unos 40 segundos). Cuando aparezca, no tendrá ningún Accesorio de Presentación disponible en el Menú Panel. El arranque más rápido se realiza mediante un disco que no contenga los ficheros CONTROL.ACC y EMULADOR.ACC (Accesorios de Presentación). Sin embargo, no podrá acceder a ninguno de los Accesorios de Presentación.

El ratón

Es posible que llegue a tener problemas de control del indicador del ratón: es posible que se mueva demasiado despacio o de forma esporádica. Para resolver el problema, asegúrese antes de que el ratón está conectado correctamente a la puerta 0 para Ratón/Palanca de Mando. Si el problema persiste, consulte la sección Cuidado del Ratón de este mismo apéndice.

El teclado

No se alarme si cuando escribe algo en el teclado no aparece nada en la pantalla a partir de la presentación. La Presentación GEM no es una aplicación que permita en la mayoría de los casos escribir desde el teclado. Sin embargo, cuando utilice la presentación, debería ser capaz de controlar el indicador del ratón mediante las teclas del cursor (consulte **Control del Indicador del Ratón Mediante las Teclas del Cursor** en el Capítulo 2). Cuando asigne nombres a ficheros o discos, la presentación evidentemente le permitirá escribirlos desde el teclado.

Una nota final

El diseño del Ordenador ATARI ST le confiere un alto rendimiento, necesitando un mantenimiento mínimo. Sin embargo, al igual que cualquier otro aparato electrónico y mecánico, un ordenador se puede averiar. Si experimenta problemas que usted considera serios, recomendamos que lleve su ordenador a un Servicio ATARI autorizado. Si desea obtener la dirección del Servicio ATARI más próximo, póngase en contacto con su distribuidor ATARI o escriba a ATARI.



Mantenimiento preventivo

Para garantizar un rendimiento óptimo de su Ordenador ST, siga las directrices enumeradas a continuación:

Cuidado de su ordenador ST

- Evite áreas de trabajo cubiertas de polvo o grasientas.
- Evite fumar cerca del ordenador.
- Mantenga todos los componentes alejados del calor o la humedad excesivos.
- Mantenga el ordenador alejado de líquidos.
- Limpie la parte exterior de los componentes sólo con un paño suave y sin pelusa. No utilice productos de limpieza, abrasivos ni disolventes, ya que podrán dañar el exterior de plástico de los componentes.
- Mantenga todos los componentes alejados de la luz solar directa.
- Asegúrese de que su sistema está colocado siempre sobre una superficie sólida y nivelada.
- Evite mover excesivamente los componentes.
- Cuando apague el ordenador, espere al menos dos segundos antes de volver a encenderlo.
- Cuando transporte o almacene el sistema, utilice los materiales de embalaje originales suministrados de fábrica.

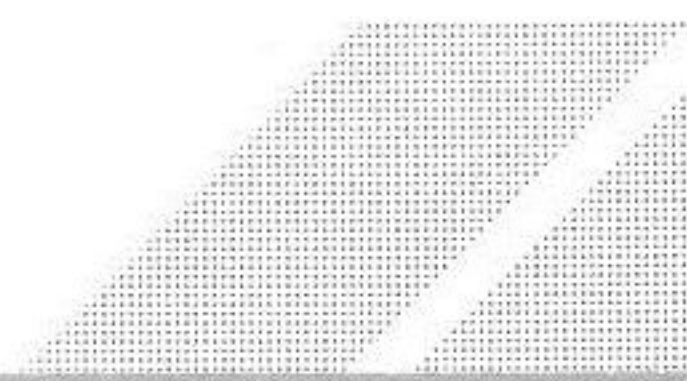
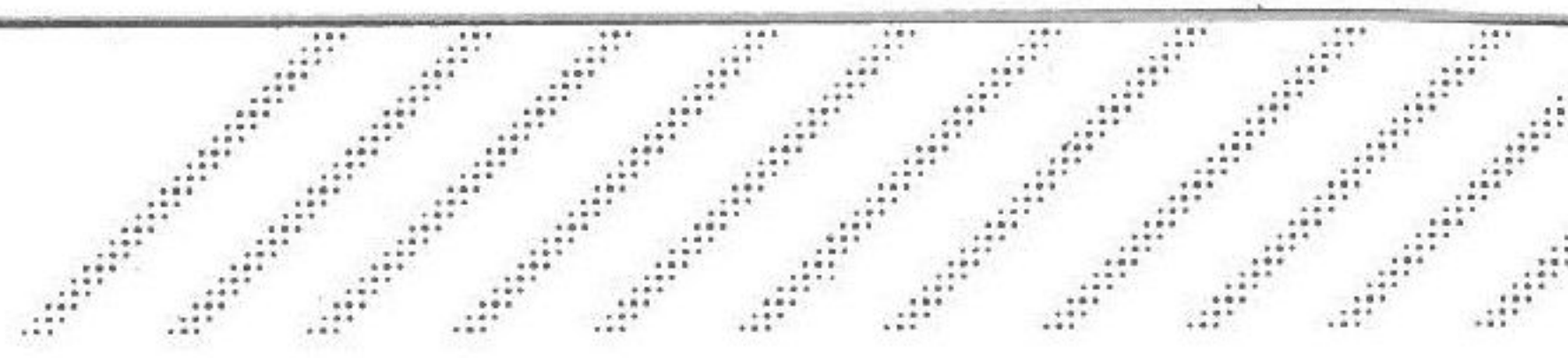
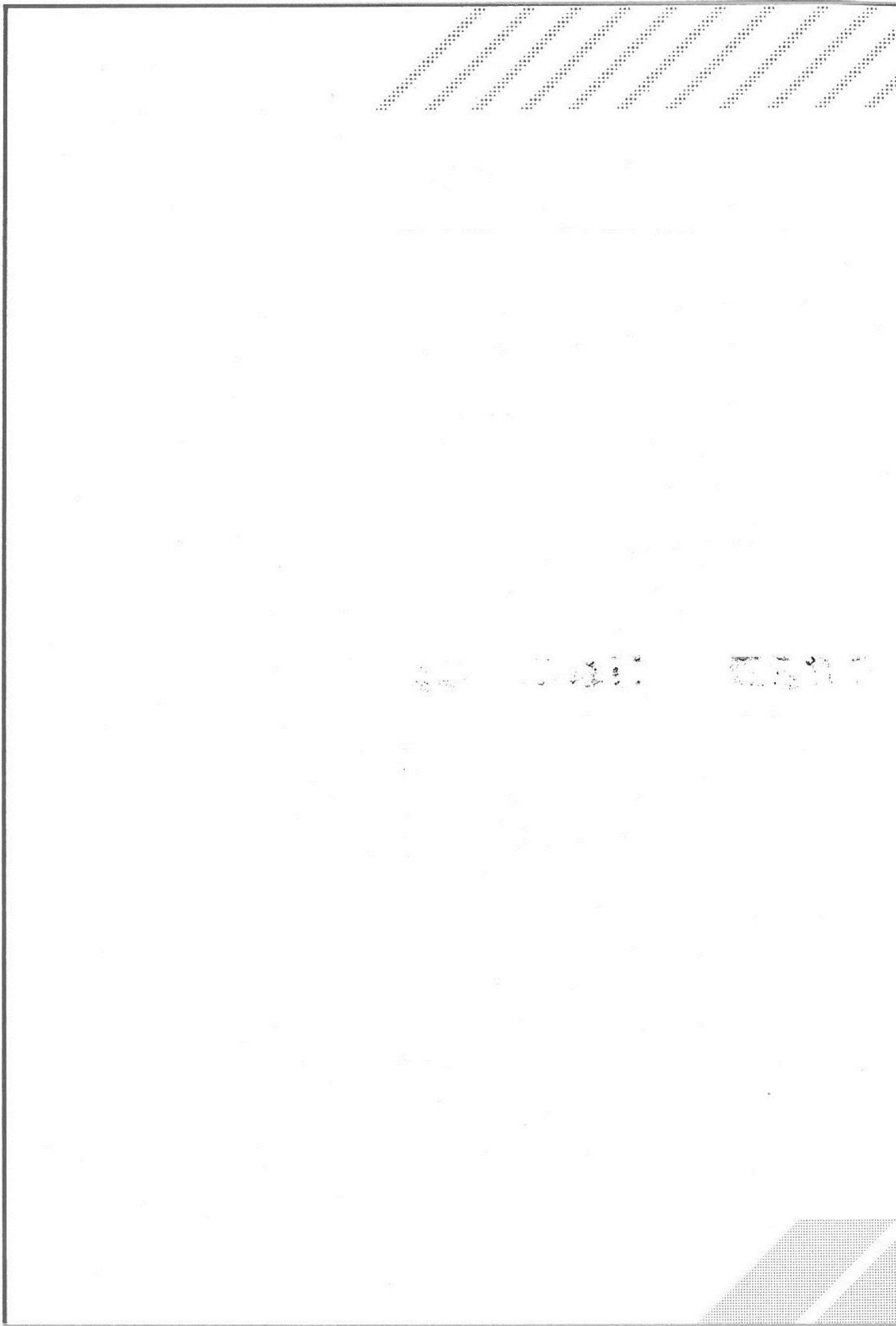
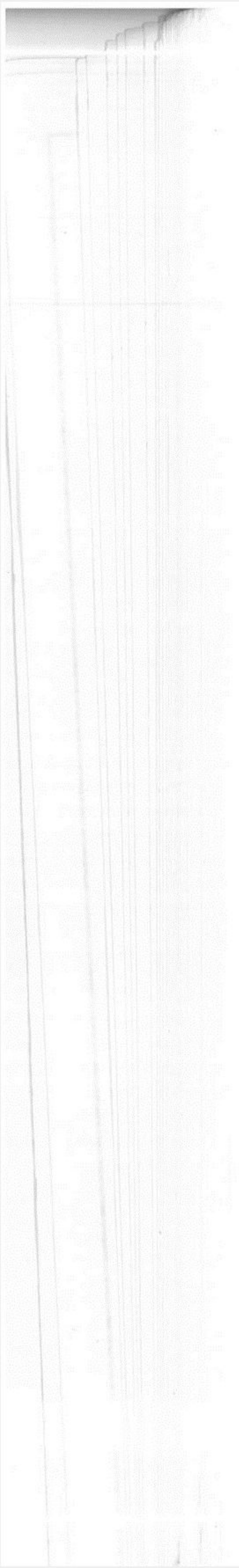
Cuidado de sus discos flexibles

- Nunca apague la unidad de discos mientras esté funcionando. No deje los discos dentro de la unidad mientras esté apagado.
- Mantenga los discos alejados de cualquier fuente magnética (monitores, televisores, motores eléctricos o teléfonos).
- Mantenga los discos alejados del calor o la humedad excesivos.
- Nunca deje los discos expuestos directamente a la luz del sol.
- Nunca toque o limpie la superficie de grabación del disco que se halla dentro del estuche de plástico.

Cuidado del ratón

El Ratón de su Ordenador ST tendrá una larga vida útil, siempre que lo trate debidamente. Conviene tener en cuenta dos directrices generales:

- No deje caer el ratón ni lo deje colgando del cable.
- Asegúrese de que la superficie sobre la que utiliza el ratón está lo más lisa y limpia posible.

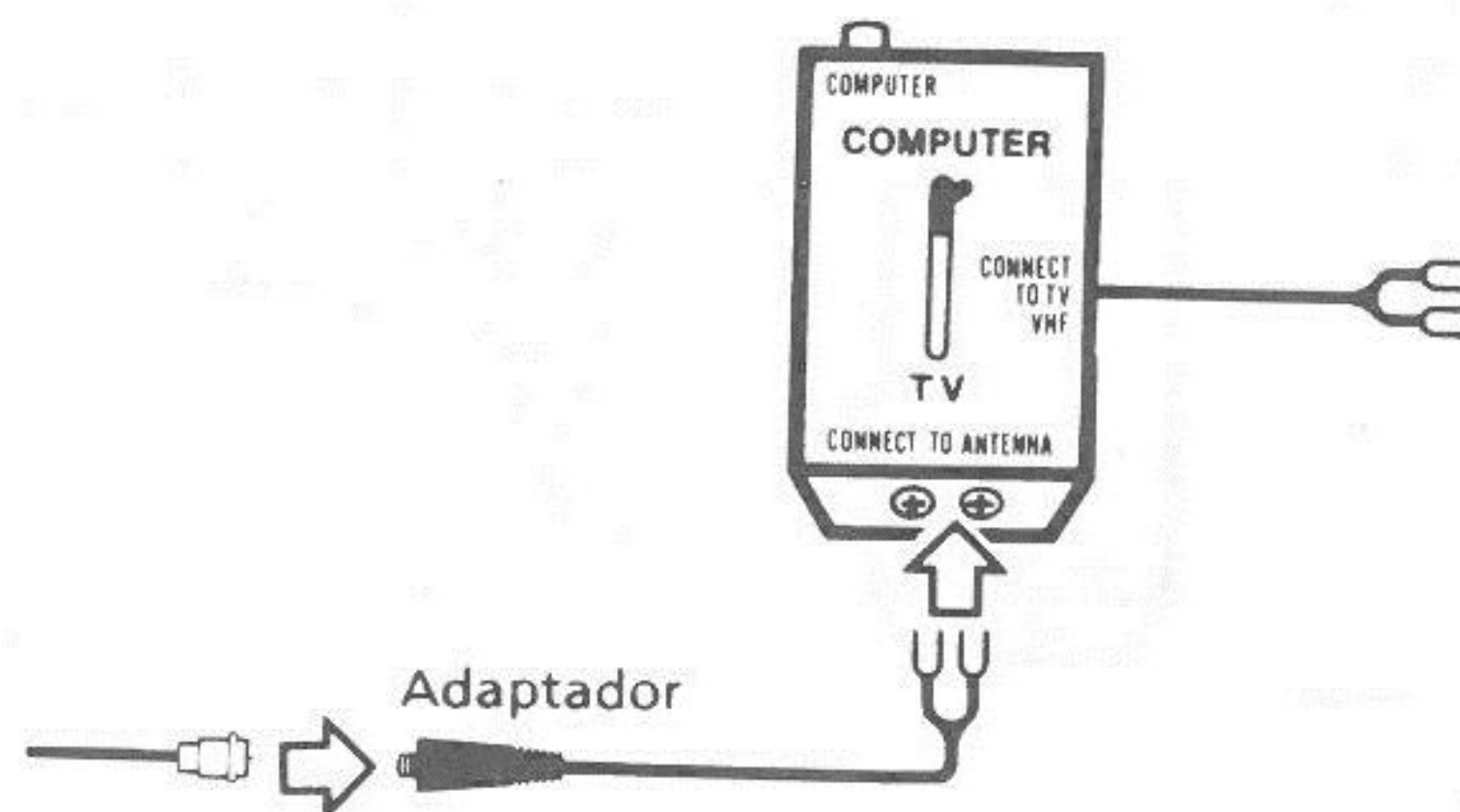


APENDICE B

CONEXION DE LA CAJA DE CONMUTACION PARA TELEVISOR

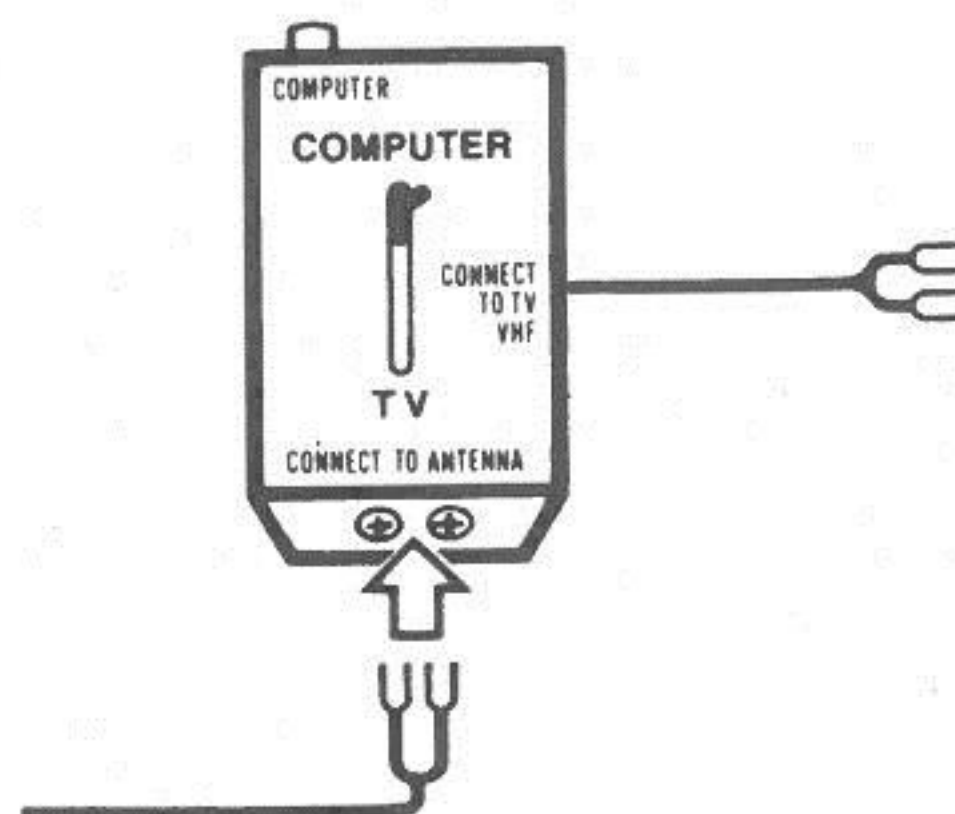
Si su modelo de Ordenador ST está provisto de una puerta para TV, podrá utilizar un televisor como pantalla del ordenador. Para ello, deberá conectar la caja de conmutación y el cable de TV a su sistema. La forma de instalar la caja de conmutación dependerá del tipo de conexión de antena VHF que posea. Su televisor deberá tener uno o dos tipos de terminales VHF en su panel posterior: un terminal de 75 Ohm o uno de 300 Ohm. El terminal de 75 Ohm es redondo, provisto de rosca y normalmente va conectado a un cable de antena redondo. El terminal de 300 Ohm tiene dos tornillos, uno al lado del otro, a los que se conecta un cable de antena plano de dos hilos. Para conectar la caja de conmutación y el cable de TV, siga los pasos descritos a continuación:

1. Desconecte su antena VHF o el cable de TV de la parte posterior del aparato de televisión.
2. Si el cable de su antena es del tipo redondo de 75 Ohm provisto de rosca, deberá conectarlo a un adaptador de 75 a 300 Ohm. Conecte el adaptador a los terminales de tornillo designados como "CONNECT TO ANTENNA" del fondo de la caja de conmutación. (Puede comprar un adaptador de 75 a 300 Ohm en cualquier establecimiento de TV y electrónica.)

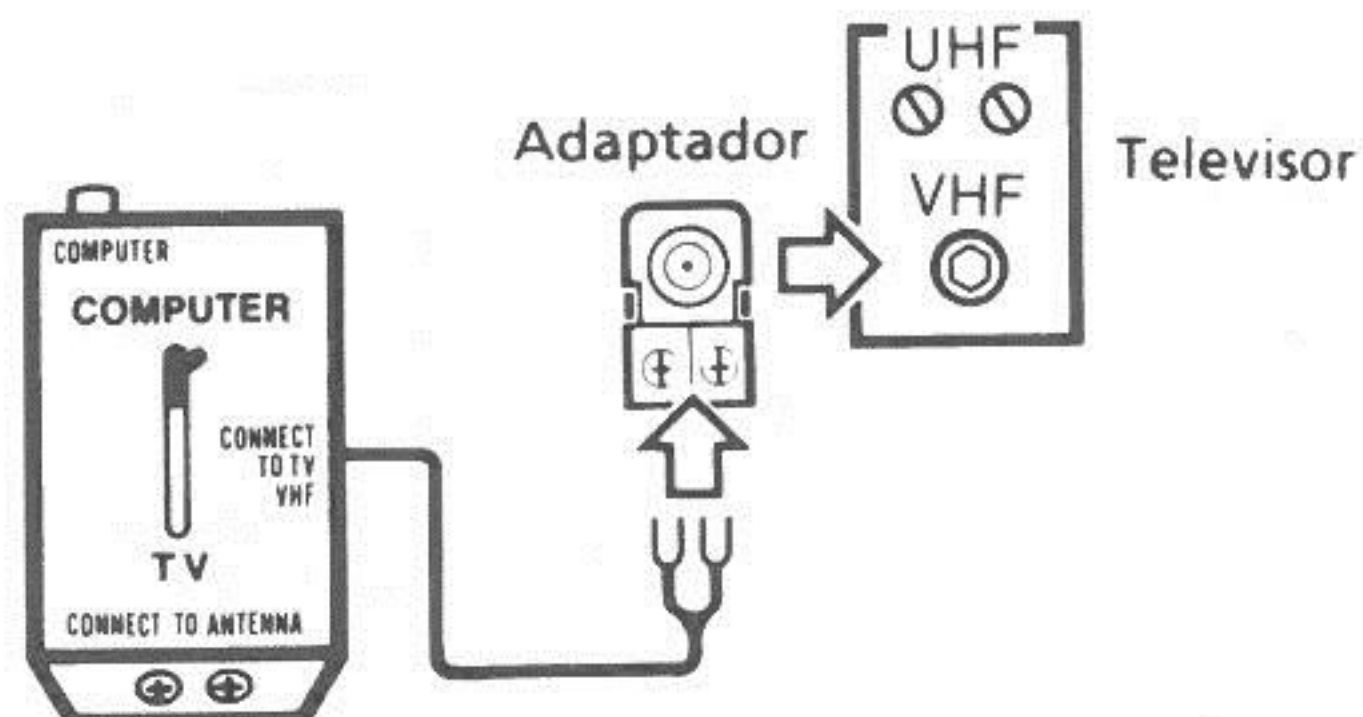


Nota: Es posible que la caja de conmutación para TV no se incluya con los Ordenadores ST vendidos fuera de los EE.UU. En Europa no suele ser necesaria. La conexión suele ser directa.

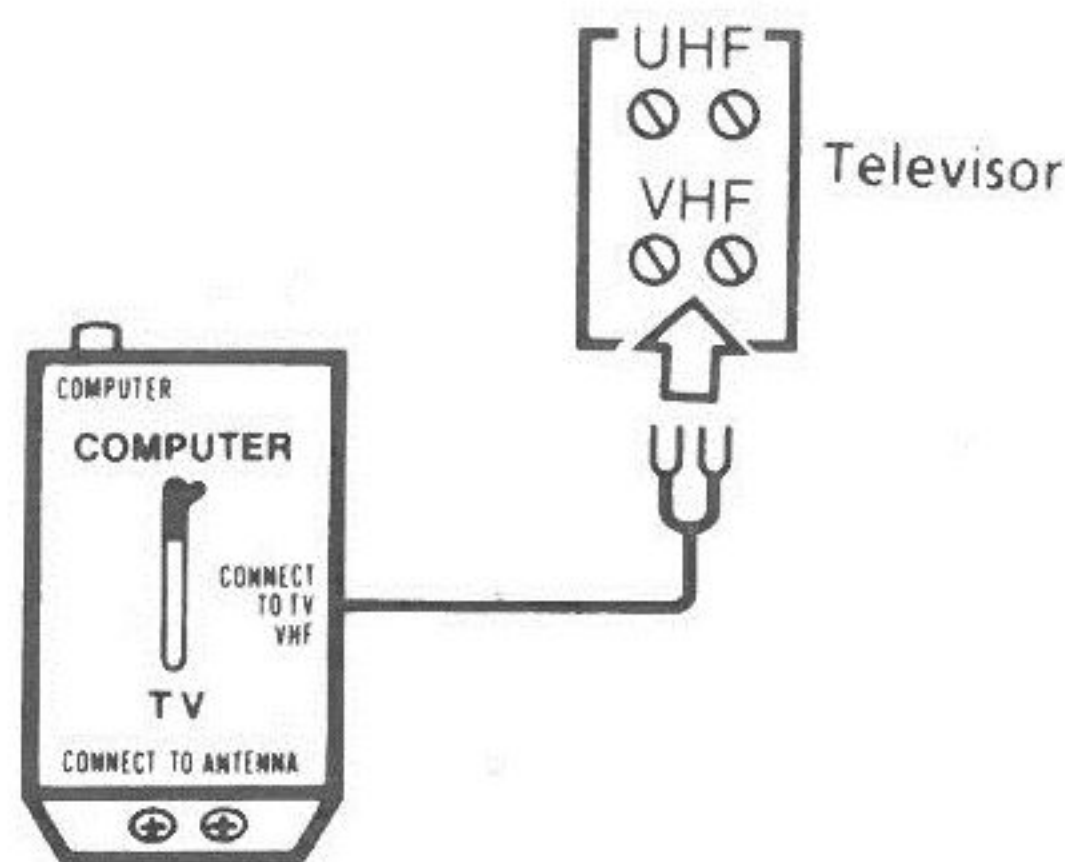
Si el cable de su antena es del tipo plano de 300 Ohm con dos hilos, conecte sus conectores directamente al par de terminales de tornillo designados como "CONNECT TO ANTENNA" situados en el fondo de la caja de conmutación.



3. Si su televisor posee el terminal VHF redondo de 75 Ohm provisto de rosca, conecte un adaptador VHF provisto de rosca al cable de dos hilos designado como "CONNECT TO TV VHF" en el lateral de la caja de conmutación. Conecte a continuación el adaptador al terminal VHF redondo de su televisor. (El adaptador puede haberse suministrado junto con su televisor; de no ser así, lo podrá adquirir en cualquier establecimiento de TV y electrónica.)

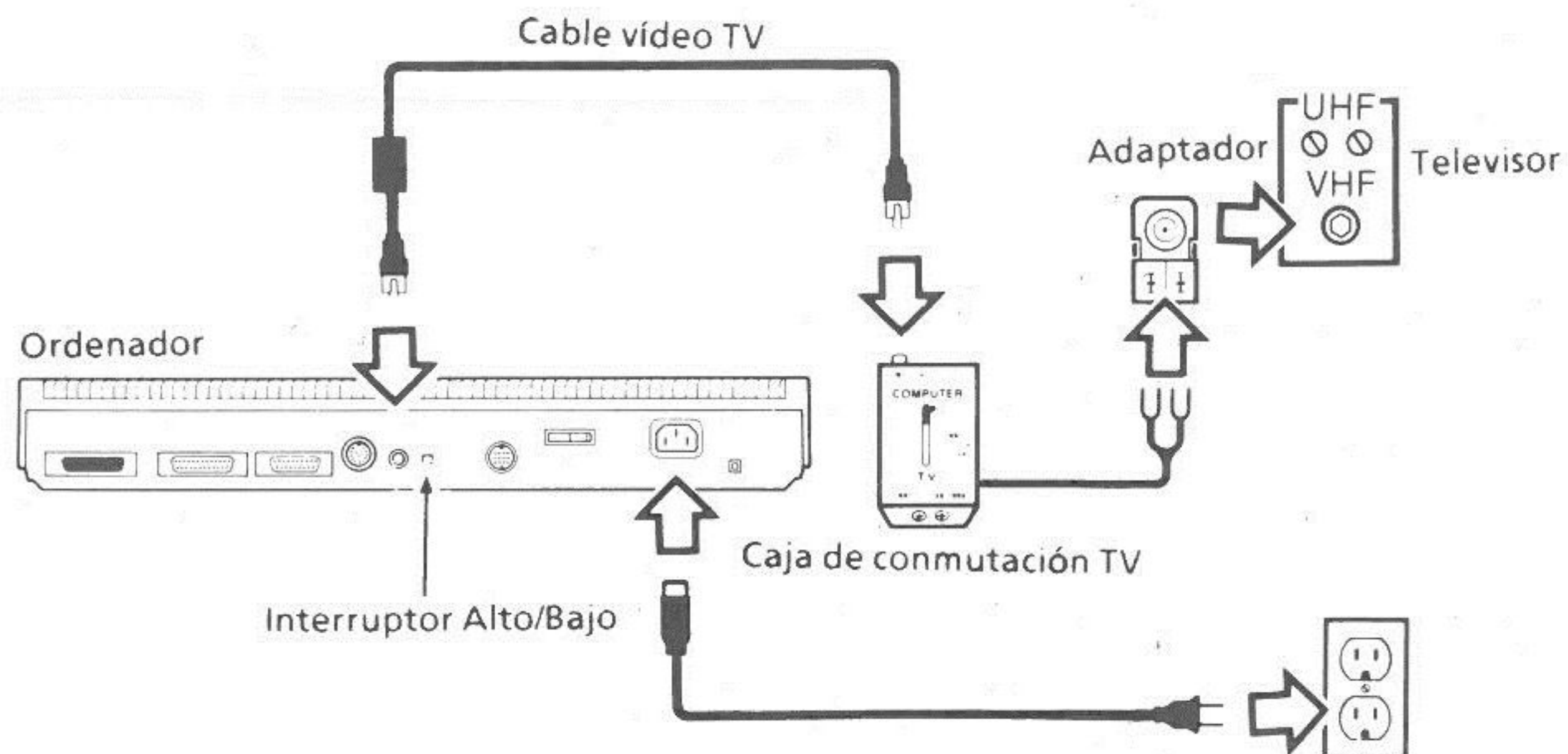


Si su televisor posee los dos terminales VHF de tornillo de 300 Ohm, conecte el cable de dos hilos designado como "CONNECT TO TV VHF" en el lateral de la caja de conmutación directamente a los terminales VHF de tornillo de su aparato de televisión.



Nota: Si los terminales VHF situados en la parte posterior de su televisor son distintos de los que aquí se muestran, consulte el manual de su televisor o póngase en contacto con un técnico especialista de TV.

4. Retire la protección del cuadrado adhesivo situado en la parte posterior de la caja de conmutación y fije la caja de conmutación a la parte posterior del televisor.
5. Conecte un extremo del cable de TV suministrado junto con su sistema al conector "COMPUTER" en la caja de conmutación. Conecte el otro extremo al conector "Television" de la parte posterior del ordenador. Mueva el interruptor deslizante de la caja de conmutación a la posición "COMPUTER". (Cuando no utilice el ordenador y desee ver la televisión, deslice este interruptor a la posición "TV".)



6. El interruptor Alto/Bajo debe ajustarse de acuerdo con el canal seleccionado para la pantalla del ordenador. En los EE.UU. y Canadá, Bajo = 2 y Alto = 3. Utilice el canal más débil de su área para la pantalla del ordenador.

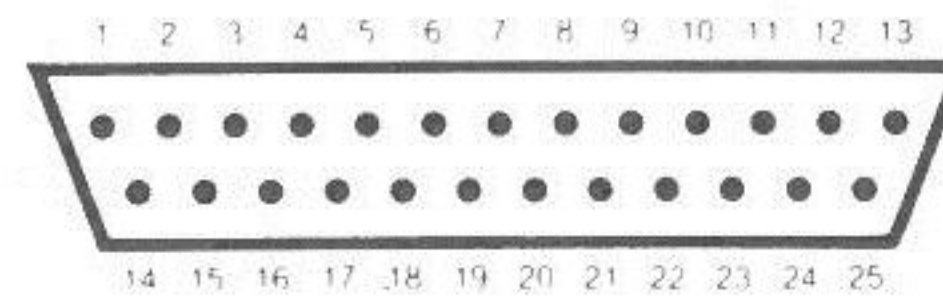
APENDICE C

ESPECIFICACIONES DE LAS PATILLAS DE LOS CONECTORES



Modem

- 1 - Toma a Tierra
- 2 - Datos Transmitidos
- 3 - Datos Recibidos
- 4 - Solicitud de Envío
- 5 - Preparado para Enviar
- 6 - No Conectada
- 7 - Toma a Tierra de la Señal
- 8 - Repetición de Portadora de Datos
- 9-19 - No conectadas

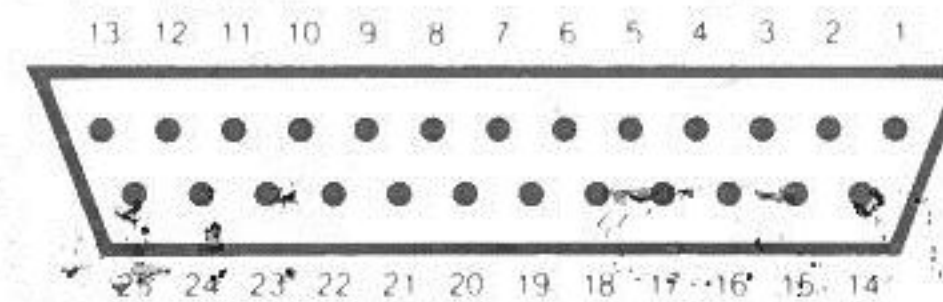


- 20 - Terminal de Datos Preparado
- 21 - No conectada
- 22 - Indicador de Anillo
- 23-25 - No Conectadas



Impresora

- 1 - SELECCION Centronics®
- 2 - Datos 0
- 3 - Datos 1
- 4 - Datos 2
- 5 - Datos 3
- 6 - Datos 4
- 7 - Datos 5
- 8 - Datos 6
- 9 - Datos 7

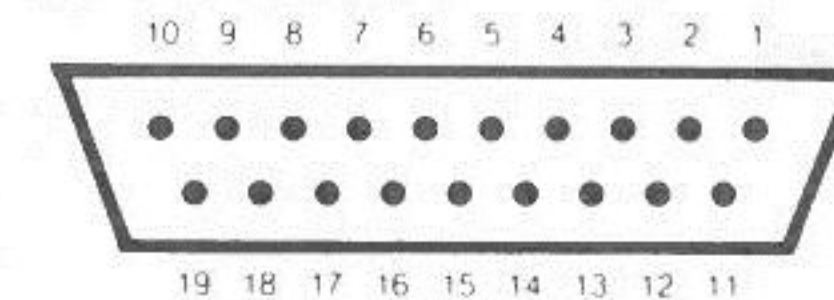


- 10 - No Conectada
- 11 - Centronics OCUPADO
- 12-17 - No Conectadas
- 18-25 - Toma a Tierra



Disco duro

- 1 - Datos 0
- 2 - Datos 1
- 3 - Datos 2
- 4 - Datos 3
- 5 - Datos 4
- 6 - Datos 5
- 7 - Datos 6
- 8 - Datos 7
- 9 - Selección de Chip
- 10 - Solicitud de Interrupción
- 11 - Toma a Tierra
- 12 - Restaurar



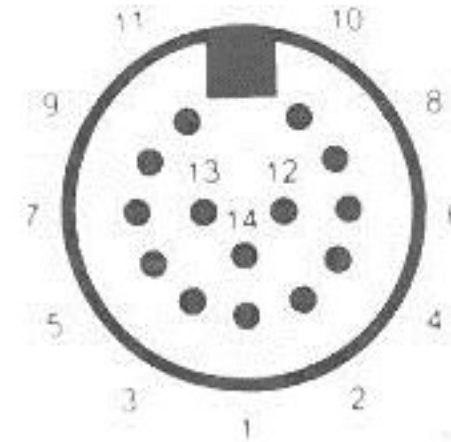
- 13 - Toma a Tierra
- 14 - Acuse de Recepción
- 15 - Toma a Tierra
- 16 - A1
- 17 - Toma a Tierra
- 18 - Lectura/Escritura
- 19 - Solicitud de Datos

Nota: Todos los diagramas de las patillas se muestran desde la puerta externa.



Disco flexible

- 1 - Leer Datos
- 2 - Selección de la Cara 0
- 3 - Toma a Tierra de la Lógica
- 4 - Impulso de Índice
- 5 - Selección del Lector 0
- 6 - Selección del Lector 1
- 7 - Toma a Tierra
- 8 - Motor Encendido
- 9 - Entrada de Dirección
- 10 - Paso

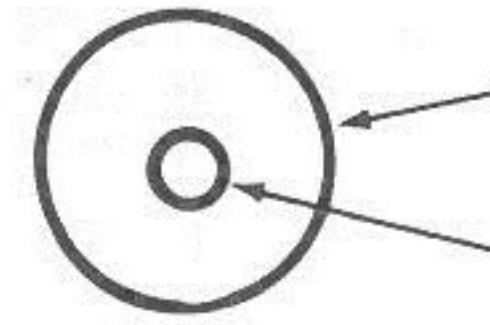


- 11 - Escribir Datos
- 12 - Escribir Puerta
- 13 - Pista 00
- 14 - Protección Contra Escritura



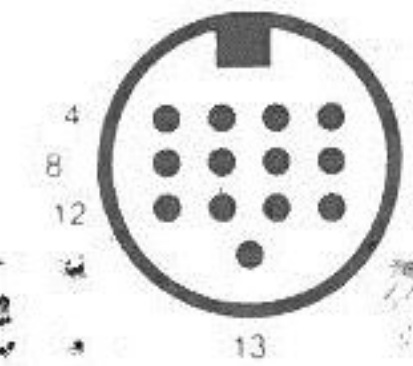
Televisor (de ser aplicable)

- Núcleo - Vídeo Modulado RF
- Blindaje - Toma a Tierra



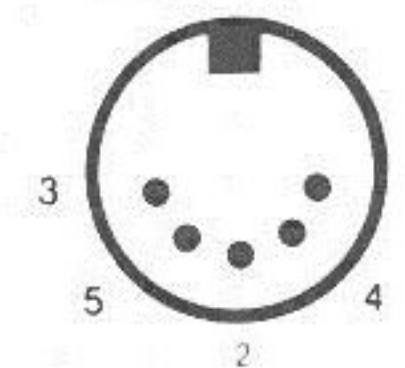
Monitor

- 1 - Salida de Audio
- 2 - Vídeo Compuesto (de ser aplicable)
- 3 - Salida de Uso General
- 4 - Detección Monocroma
- 5 - Entrada de Audio
- 6 - Verde
- 7 - Rojo
- 8 - Extracción 12 Voltios
- 9 - Sincronización Horizontal
- 10 - Azul
- 11 - Monocromo
- 12 - Sincronización Vertical
- 13 - Toma a Tierra



Salida de MIDI

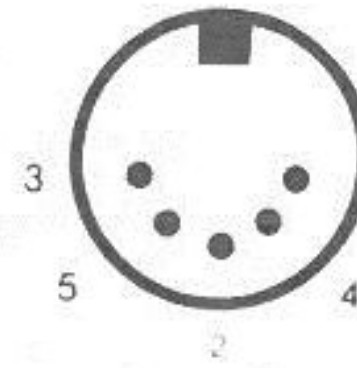
- 1 - Datos Transmitidos A TRAVES
- 2 - Toma a Tierra del Blindaje
- 3 - Retorno de Bucle A TRAVES
- 4 - Datos Transmitidos DE SALIDA
- 5 - Retorno de Bucle DE SALIDA





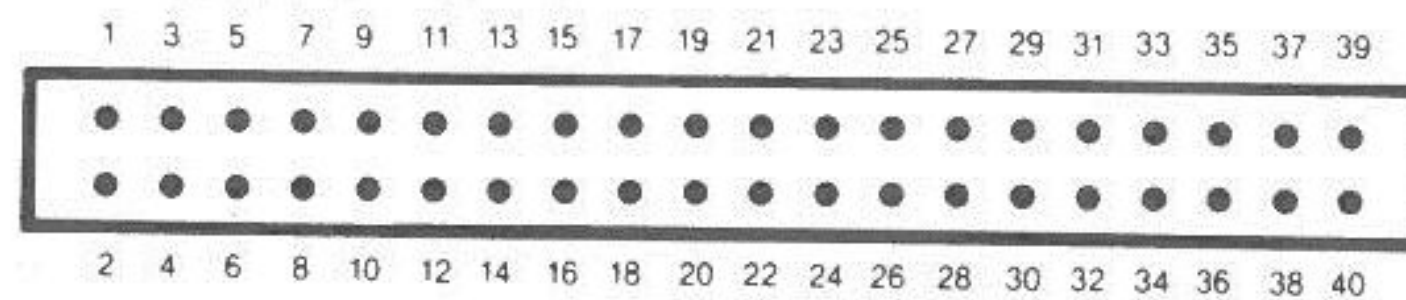
Entrada de MIDI

- 1 - No Conectada
- 2 - No Conectada
- 3 - No Conectada
- 4 - Datos Recibidos DE ENTRADA
- 5 - Retorno de Bucle DE ENTRADA



Cartucho

- 1 - +5 V CC
- 2 - +5 V CC
- 3 - Datos 14
- 4 - Datos 15
- 5 - Datos 12
- 6 - Datos 13
- 7 - Datos 10
- 8 - Datos 11
- 9 - Datos 8
- 10 - Datos 9
- 11 - Datos 6
- 12 - Datos 7
- 13 - Datos 4
- 14 - Datos 5
- 15 - Datos 2
- 16 - Datos 3
- 17 - Datos 0
- 18 - Datos 1
- 19 - Dirección 13
- 20 - Dirección 15
- 21 - Dirección 8
- 22 - Dirección 14

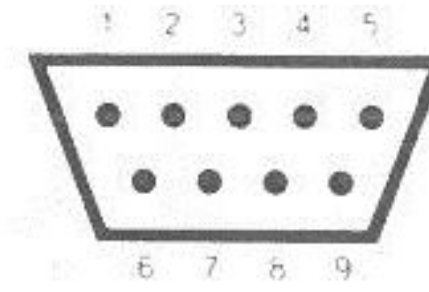


- 23 - Dirección 7
- 24 - Dirección 9
- 25 - Dirección 6
- 26 - Dirección 10
- 27 - Dirección 5
- 28 - Dirección 12
- 29 - Dirección 11
- 30 - Dirección 4
- 31 - Selección de ROM 3
- 32 - Dirección 3
- 33 - Selección de ROM 4
- 34 - Dirección 2
- 35 - Selección de Datos Superiores
- 36 - Dirección 1
- 37 - Selección de Datos Inferiores
- 38-40 - Toma a Tierra



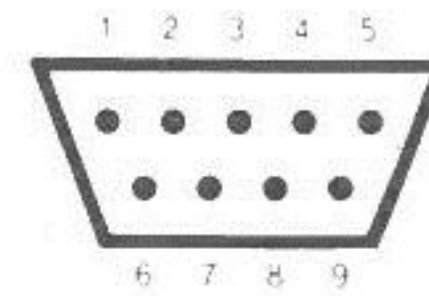
Ratón/palanca de mando

- 1 - Arriba/XB
- 2 - Abajo/XA
- 3 - Izquierda/YA
- 4 - Derecha/YB
- 5 - No Conectada
- 6 - Disparador/Tecla Izquierda
- 7 - + 5 V CC
- 8 - Toma a Tierra
- 9 - Palanca de Mando 1 Disparador/Tecla Derecha



Palanca de mando

- 1 - Arriba
- 2 - Abajo
- 3 - Izquierda
- 4 - Derecha
- 5 - Reservada
- 6 - Disparador
- 7 - + 5 V CC
- 8 - Toma a Tierra
- 9 - No Conectada



APENDICE D

ESPECIFICACIONES DEL ORDENADOR ST

Ordenador	
Procesador	MC68000, arquitectura interna de 32 bits y externa de 16 bits; frecuencia de reloj de 8 MHz
Memoria:	
1040STF	1.048.576 bytes de RAM; 196.608 bytes de ROM
520STF	524.288 bytes de RAM; 196.608 bytes de ROM
Resol. Gráfica (seleccionable)	640 x 400 monocromo 320 x 200 x 16 colores 640 x 200 x 4 colores
Color	Paleta de 512 colores
Conexiones	Puerta RS232 Serie para Modem Puerta Interfaz Paralelo para Impresora Puerta para Disco Duro (Velocidad de Transferencia DMA de 10 megabits por segundo) Puerta para Disco Flexible (incluye controlador) Puerta para TV (no se incluye con todos los modelos) Puerta para Monitor (Analógico RGB; monocromo de alta resol., vídeo compuesto y audio) Puertas de Entrada y Salida de MIDI Puerta para Cartucho ROM (capacidad 128 Kb) Puertas para Ratón/Palanca de Mando y Palanca de Mando
Generador de Sonido	3 voces, desde 30 Hz hasta valores por encima del registro audible
Teclado	Teclado inteligente de 94 teclas utilizando el microprocesador 6301
Fuente de Alimentación (incorporada)	+ 5 V 3A + 12 V 1A -12 V 30 mA
Consumo	95 Vatios (máximo)
Temperatura Ambiente	5°C a 45°C en funcionamiento o reposo -20°C a 65°C en almacenamiento -40°C a 65°C en transporte
Humedad Relat. (sin condensar)	20 a 80% en funcionamiento o reposo hasta un 95% en almacenamiento o transporte



Unidad de discos

Densidad de Pistas 135 pistas por pulgada

Capacidad de Almacenamiento:

1040STF total de 720 Kb por disco (formateado MFM)

520STF total de 360 Kb por disco (formateado MFM)

Soporte de Información:

1040STF discos flexibles de 3,5 pulgadas; doble cara, doble densidad; 135 pistas por pulgada

520STF discos flexibles de 3,5 pulgadas; simple cara, doble densidad; 135 pistas por pulgada

Mecanismo de Posicionamiento de la Cabeza

Motor Progresivo

Velocidad de Transferencia de Datos

250 Kilobits por segundo

Características Físicas:

1040STF
Altura Máxima 7 cm
Anchura 47,6 cm
Fondo 29,2 cm
Peso 4,2 kg
Fuente de Alimentación Interna

520STF
Altura Máxima 6,3 cm
Anchura 47,6 cm
Fondo 24,1 cm
Peso 1,9 kg

GLOSARIO

ABEJA Cuando el ordenador transfiere o accede a la información del lector de discos, aparece el icono de abeja en la pantalla. Indica que se está realizando alguna operación que -mientras permanece- impide el uso del ratón.

ACCESORIO DE PANEL Una opción del menú de cabecera PANEL a la que se puede acceder casi siempre, ya sea directamente desde la pantalla de presentación GEM o mientras se utiliza otra aplicación.

ALTA RESOLUCION Uno de los tres modos de pantalla disponibles con el Ordenador ST. En el modo de alta resolución, la pantalla del Ordenador ST está formada por 640 puntos o pixels horizontales por 400 puntos verticales. Para poder utilizar el modo de alta resolución, debe poseer un Monitor Monocromo de Alta Resolución ATARI. (Vea **Baja Resolución** y **Resolución Media**.)

ARRANCAR Encender el sistema. Al pulsar la tecla de reinicialización situada en el panel posterior del ordenador, se "vuelve a arrancar" el sistema. Equivale a desconectarlo y conectarlo de nuevo.

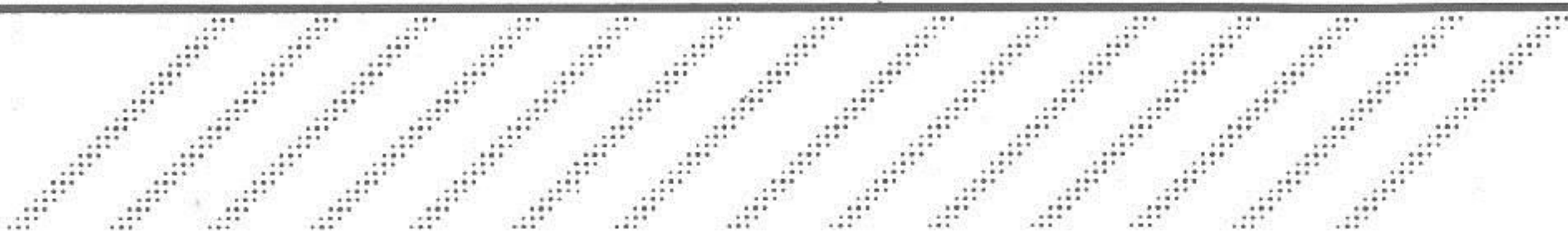
BAJA RESOLUCION Uno de los tres modos de pantalla disponibles con el Ordenador ST. En el modo de baja resolución, la pantalla del Ordenador ST está formada por 320 puntos o pixels horizontales por 200 puntos verticales. En este modo, el ordenador puede mostrar simultáneamente, en cualquier momento, hasta 16 colores del total de 512 colores contenidos en la paleta. (Vea **Alta Resolución** y **Media Resolución**.)

BARRA DE DESPLAZAMIENTO Una de las dos barras que delimitan los bordes inferior y derecho de una ventana activa. La Barra de Desplazamiento aparece sombreada en parte cuando parte del contenido de la ventana se encuentre fuera de pantalla. Cuanto mayor sea la parte sombreada, mayor será el contenido de la ventana que permanece oculto.

BARRA DE DESPLAZAR VENTANAS Barra que aparece en la parte superior de una ventana activa. Pulse la barra para desplazar una ventana a una nueva ubicación en la pantalla.

BARRA DE MENUS Una barra que aparece en la parte superior de la Presentación GEM. Al encender el Ordenador ST, las cabeceras de la Barra de Menús son las siguientes: Panel, Fichero, Ver y Opciones. Es posible que con otros programas de aplicaciones las cabeceras sean distintas.

BASIC (Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code). Es el lenguaje de programación contenido en el disco de Lenguajes del ST.



BAUDIOS Expresan la velocidad a la que se transmite la información desde una fuente a otra. Puede transmitir información desde su ordenador a otro ordenador mediante un modem, a través de una línea telefónica. El baudio es la unidad de medida estándar de la velocidad de transmisión expresada en bits por segundo.

BIT Es la unidad más pequeña de la memoria del ordenador. Ocho bits equivalen a un byte de memoria (Vea **Byte**.)

BYTE La memoria del ordenador está dispuesta en unidades de bytes. Cada byte está formado por ocho bits y corresponde a un carácter único dentro del ordenador (p. ej., la letra "a" se almacena en la memoria como un byte). (Vea **Bit** y **Kilobyte**.)

CARPETA Elemento o directorio que almacena uno o varios ficheros aisladamente. Las carpetas permiten organizar los ficheros en el disco. Para acceder a un fichero colocado en una carpeta, pulse dos veces la carpeta. Una carpeta se abre en su ventana raíz. Los iconos de carpetas se asemejan a archivadores.

CARTUCHO Uno de los cuatro medios de introducir datos y programas en el Ordenador ST. Los otros medios son: unidades de discos, el teclado y una puerta externa (p. ej., la puerta para Modem). Los cartuchos se insertan en el panel lateral izquierdo.

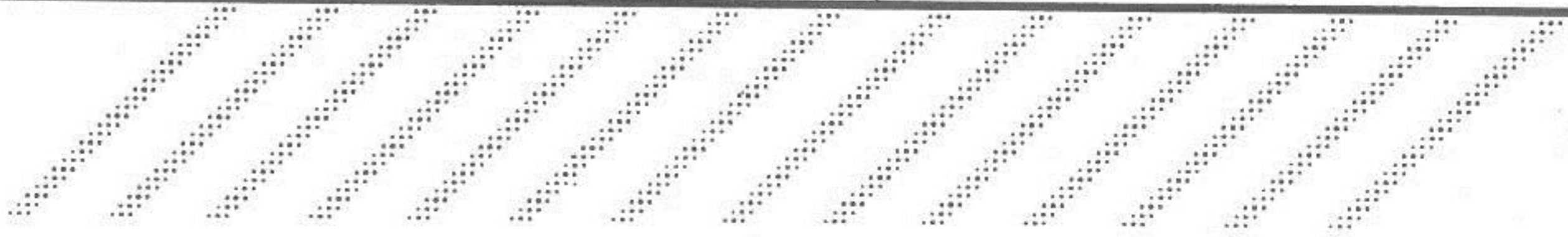
COPIAR DISCO Programa que realiza una copia exacta de todos los datos contenidos en un disco. Para realizar una copia de un disco, desplace el icono del disco fuente encima del icono del disco destino. El procedimiento **Copiar Disco** borra toda la información del disco destino. Si ambos discos son de estructura diferente la copia se realiza llevando el icono del disco origen a una ventana con el directorio del disco destino. Así no se borra el disco destino.

COPIAR FICHERO Para copiar determinados ficheros de un disco a otro, desplace los iconos que representan a los ficheros que desea copiar encima del icono del nuevo disco. También puede desplazar ficheros entre las ventanas abiertas de dos discos.

CURSOR Indicador que aparece en la pantalla para señalar la posición del siguiente carácter a teclear.

DESPLAZAR Mover la información que aparece en una ventana hacia arriba, hacia abajo, a la derecha o a la izquierda.

DESPLAZAR Técnica utilizada para mover un elemento (un icono, un fichero o una ventana) en la presentación. Señale el elemento mediante el indicador del ratón, pulse la tecla izquierda y manténgala pulsada mientras desplaza el ratón. Mientras se desplaza el icono, aparecerá en la pantalla una imagen fantasma del elemento que está moviendo.



DIMENSIONAMIENTO El proceso que permite cambiar el tamaño o la forma de una ventana.

DISCO DURO Dispositivo magnético utilizado para almacenar datos. El disco duro es permanente (fijo). Un disco duro puede almacenar muchos más datos que un disco flexible, y puede leer y grabar información a una velocidad mucho mayor.

DISCO DE LENGUAJES de ST El disco suministrado junto con su ordenador. Contiene ST BASIC, un ejemplo de programa y los ficheros de Accesorios de Presentación (CONTROL.ACC, EMULADOR.ACC). Realice inmediatamente una copia de este disco y asigne a la copia el nombre "Disco de Trabajo de Lenguajes del ST". Guarde el original en lugar seguro.

DISCO DE PRESENTACION/CARGA Entre otras cosas, el disco de Lenguajes del ST contiene los datos que su ordenador necesita para proporcionar una serie completa de Accesorios de Panel. Copie los ficheros CONTROL.ACC y EMULADOR.ACC en otro disco, que será su disco de "CARGA". Utilice este disco (u otro que contenga dichos ficheros) para arrancar el sistema. Todos los ficheros con extensión .ACC se cargarán al encender el ordenador con el disco que los contenga (Ver AUTO).

DISCO DE TRABAJO DE LENGUAJES de ST Copia del disco de Lenguajes de ST. Realice esta copia antes de iniciar ningún otro procedimiento. Utilice siempre la copia cuando necesite acceder a la información contenida en el disco de Lenguajes del ST. Guarde el original en lugar seguro.


DISCO FLEXIBLE O DISQUETE Soporte magnético utilizado para almacenar información. El disco está construido con un material similar al de una cinta de audio.

DOBLE PULSACION Dos pulsaciones rápidas de la tecla izquierda del ratón. Una doble pulsación abre un fichero, un disco o una carpeta.

EMULADOR (de Terminal) VT52 Programa de comunicaciones que puede convertir su ordenador ST en un terminal enlazado a otro ordenador (se necesita un modem).

ENTRADA/SALIDA (E/S) Proceso de comunicación que tiene lugar entre el Ordenador ST y sus dispositivos periféricos (p. ej., lectores de disco, impresoras, etc.). La entrada es la información que recibe el ordenador; la salida es la información que el ordenador envía.

FANTASMA El contorno de un icono, un nombre de fichero o una ventana utilizado para mostrar la posición actual del elemento mientras se desplaza a una nueva ubicación de la presentación.



FICHERO Conjunto de información que se ha almacenado de forma unitaria o se puede almacenar en un disco o en la memoria del ordenador.

FICHERO DE DATOS Conjunto unitario de información utilizada por un programa. Los ficheros de datos no son programas. Los iconos de los ficheros de datos se asemejan a hojas de papel con una esquina doblada.

FICHERO DE PROGRAMAS Un fichero que contiene un programa de aplicación. Los iconos de los ficheros de programas son recuadros sombreados en su parte superior.

FORMATEAR La información se almacena en los discos siguiendo patrones circulares. Al formatear un disco, se ajustan los patrones de forma que la información se pueda almacenar en el disco. Al formatear un disco se borra toda la información almacenada anteriormente en el mismo. Los discos se adquieren generalmente sin formatear.

GEM (Graphics Environment Manager - Gestor de Entorno Gráfico). Programa utilizado en el ST que crea y gestiona los iconos de ventanas, menús y características gráficas del Ordenador ST.

ICONO Imagen que aparece en la presentación y puede representar discos, ficheros, carpetas o procedimientos.

INDICADOR Una flecha (denominada también "indicador del ratón") que se utiliza para señalar los elementos que aparecen en la pantalla. Sigue el movimiento del ratón (o de las teclas del cursor) hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha.

INTERFAZ Conexión electrónica que permite establecer una comunicación entre el ordenador y sus periféricos.

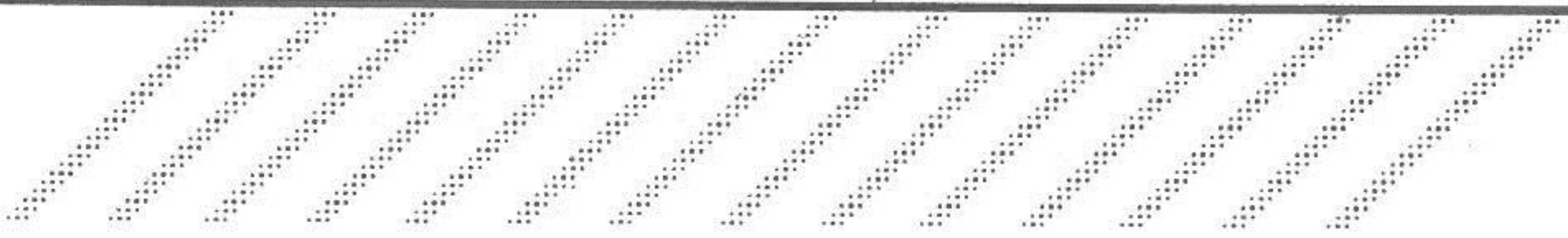
INTERFAZ MIDI Conexión Digital para Instrumentos Musicales. Es un interfaz estándar diseñado para conectar un ordenador ST a una serie de dispositivos musicales.

INTERFAZ PARALELO Interfaz estándar para conexiones de impresoras de alta velocidad. La puerta del interfaz paralelo, situado en la parte posterior del Ordenador ST, está designado como "Printer" (impresora).

KILOBYTE (Kb) 1.024 bytes o caracteres. (Vea Bit y Byte.)

LINEA DE INFORMACION Línea que aparece en la parte superior de una ventana activa, mostrando cuántos bytes se han utilizado y en cuántos elementos.

LOGO Potente lenguaje de programación para gráficos que puede utilizar con su Ordenador ST.



MEMORIA Circuitos electrónicos que el Ordenador ST utiliza para almacenar datos y programas. Hay dos tipos de memoria: RAM (Memoria de Acceso Aleatorio) y ROM (Memoria de Sólo Lectura). RAM pierde sus datos si se interrumpe la corriente al ordenador; ROM retiene su información independientemente de que haya o no alimentación.

MENSAJES DE ALARMA Los mensajes de alarma indican que la operación que desea realizar es potencialmente peligrosa, incorrecta o imposible. Los mensajes de alarma siempre aparecen en un recuadro de diálogo.

MODEM Dispositivo que le permite conectar su ordenador a otros a través de líneas telefónicas y establecer comunicación con ellos.

PALETA DE COLORES Función del Panel de Control que permite modificar los colores disponibles en el Ordenador ST. Deberá utilizar un Monitor Analógico de Color RGB ATARI, un monitor de vídeo compuesto o un televisor de color para obtener el pleno rendimiento de la paleta de colores.

PANEL DE CONTROL Cuadro de Diálogo que le permite controlar numerosas funciones del entorno GEM. La paleta de colores, la respuesta del sonido del ratón, la respuesta del teclado, el reloj/calendario y la realimentación de audio se ajustan mediante el Panel de Control.

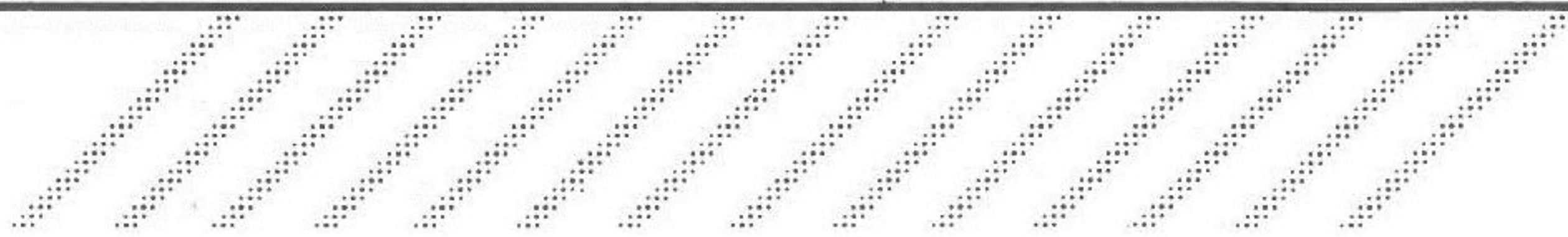
PAPELERA Icono del entorno GEM que se utiliza para borrar ficheros o carpetas. Cuando se elimina un fichero o una carpeta mediante el icono de Papelera, desaparece de forma definitiva. Existen programas de utilidades que permiten, a veces, su recuperación.

PERIFERICO Cualquier tipo de dispositivo externo que se conecta al ordenador (p. ej., una unidad de discos, un monitor, una impresora, etc.).

PISTA Una de las vías circulares de un disco que contiene los datos escritos en éste. Cada pista está formada por secciones más pequeñas denominadas sectores. (Ver Sector.)

PIXEL La pantalla del Ordenador ST está formada por minúsculos puntos denominados "pixels" (elementos de imagen). Los pixels están dispuestos en forma de rejilla, y se ajustan a 320 x 200, a 640 x 200 ó a 640 x 400 puntos por rejilla, según el nivel de baja, media o alta resolución.

PRESENTACION GEM La pantalla principal del Ordenador ST. Incluye la Barra de Menús, los iconos de Disco y el icono Papelera.



PROTECCION CONTRA ESCRITURA Evitar mecánicamente que se pueda grabar información en un disco. Para proteger un disco contra escritura, deslice la lengüeta de protección contra escritura de forma que pueda ver a través del orificio, o hasta que la lengüeta se encuentre en la posición inferior del orificio.

PULSAR Consiste en señalar en pantalla con el indicador del ratón, una palabra o un icono en la pantalla, pulsar la tecla del ratón y soltarla rápidamente.

RAM (Memoria de Acceso Aleatorio). Parte de la memoria del ordenador que se utiliza para "almacenar" información. Cuando trabaja con su ordenador, la información que aparece en pantalla procede de la RAM. Esta información de RAM se pierde cada vez que se apaga el ordenador.

RATON Dispositivo que controla el movimiento del indicador de pantalla en la presentación. A medida que desliza el ratón por la mesa o superficie de trabajo, la pequeña bola situada en la parte inferior del mismo sigue sus movimientos y los transmite al ordenador. El ratón tiene dos teclas. La tecla izquierda se utiliza para seleccionar y abrir ficheros, iconos y programas. La tecla derecha se utiliza con ciertos programas de aplicaciones.

RECUADRO CERRAR VENTANAS Pequeño recuadro situado en la esquina superior izquierda de una ventana, que se utiliza para cerrar una ventana activa.

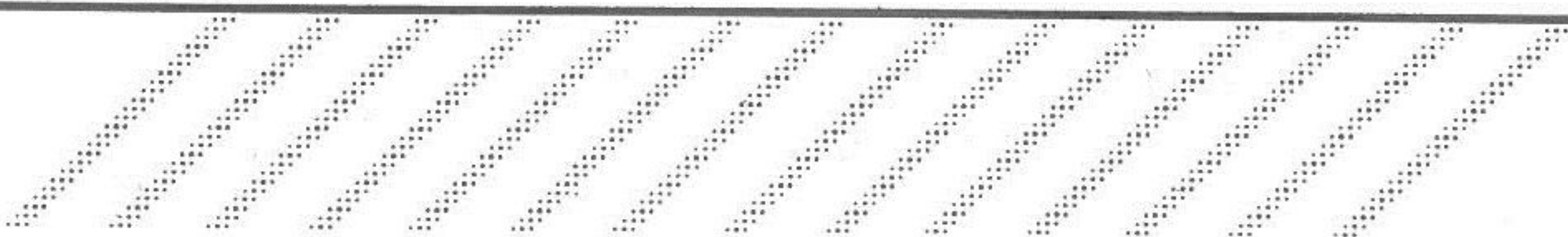
RECUADRO DE DIALOGO Los Recuadros de Diálogo son recuadros de mensajes interactivos. Para salir de un Recuadro de Diálogo, deberá acusar recibo del mensaje o elegir una opción.

RECUADRO DE DIMENSIONAMIENTO Pequeño recuadro situado en la esquina inferior derecha que se utiliza para cambiar el tamaño o la forma de la ventana.

RECUADRO DE PANTALLA COMPLETA Ocupa toda la pantalla. Para cambiar el tamaño de una ventana menor o completa, se pulsa el recuadro superior derecho.

RESOLUCION Uno de los tres modos de pantalla disponibles con el Ordenador ST. En el modo de resolución media, la pantalla del Ordenador ST está formada por 640 puntos horizontales y por 200 puntos verticales. En este modo, el ordenador puede mostrar simultáneamente en cualquier momento hasta cuatro colores del total de 512 colores contenidos en la paleta. (Vea Alta Resolución y Baja Resolución.)

RGB (Iniciales inglesas de los colores Rojo (R), Verde (G) y Azul (B).) Las señales de color que el Ordenador ST produce para crear el mismo en pantalla. La combinación de ocho intensidades distintas de rojo, verde y azul le permite crear 512 colores con el Ordenador ST.



ROM (Memoria de Sólo Lectura). La parte de memoria del ordenador que contiene, entre otras, la información de arranque del ordenador. La memoria ROM viene programada de fábrica y permanece fija, aún con el ordenador desconectado.

RS232 La puerta RS232 es una conexión estándar para periféricos. Este conector, que está situado en la parte posterior del Ordenador ST, está designado como "Modem". La puerta RS232 también recibe el nombre de **puerta serie**. Las impresoras serie también se pueden conectar al Ordenador ST a través de esta puerta.

SECTOR Sección de una pista de un disco flexible o duro. Los sectores suelen tener una longitud de 128, 256, 512 ó 1.024 bytes. En un disco flexible ST, los sectores tienen una longitud de 512 bytes. (Ver **PISTA**.)

TOS Sistema Operativo de ST. TOS controla la forma en la que el ordenador utiliza el entorno GEM, el ratón y cualquier periférico conectado al ordenador.

UNIDAD DE DISCOS Principal dispositivo de almacenamiento de su Ordenador ST. El ordenador utiliza la unidad de discos para leer la información contenida en un disco flexible o para grabar información en el mismo. Las unidades de disco aparecen representados en la presentación GEM por un icono de Disco con su identificación.

VENTANA Zona de trabajo que el ordenador ST utiliza para mostrar los ficheros y las carpetas o para ejecutar los programas.

INDICE

A

- Abrir,
 - carpetas, 49-50
 - ficheros, 40-41
 - ventanas, 34-35
- Accesorios de presentación, 42, 53, 54, 70, 78
- Actualización de ventanas, 39, 42
- Alta resolución,
 - monitor monocromo, 7, 11, 57, 70
 - puerta, 7, 11
- Anular
 - iconos, 20
 - opciones de menú, 22
- Arranque lento/arranque rápido, 78

B

- Barra de menús, 17, 53
- Barras de desplazamiento, 35, 38, 39
- BASIC, 24, 41, 73-74
- Baudios, 59
- Bits/char, 59
- Borrar
 - carpetas, 51
 - ficheros, 33, 46, 48
- Bytes
 - disponibles, 62-63, 65
 - usados, 35, 62-63

C

- Cambiar nombre de fichero, 46, 63
- Carpetas, 47-51
- Cartucho, 12
- Cerrar
 - ficheros, 39, 64
 - ventanas, 39, 56, 64
- Conexión del sistema, 5-9
 - problemas, 77
- Copiar
 - discos, 27-28, 48
 - en carpetas, 50
 - ficheros, 41-44, 48
- Crear carpetas, 47, 50
- Cursor, 46

D

- DESKTOP.INF, 71
- Desplazar ventanas, 38-39
- Desplazar, 22
- Dimensionamiento de ventanas, 37-38
- Directorios, 50-51
- Disco de lenguajes del ST, 24-28, 41, 42, 73, 74
 - copiar, 27-28
- Disco de presentación, 41-42, 54, 70, 71
- Discos, 29-31, 64-65
 - cuidado, 79
 - destino, 28
 - doble cara, 29, 43, 48
 - fuelle, 28
 - problemas, 77, 78
 - simple cara, 29, 43, 48
- Dispositivos RS232, 10, 58-60
 - modem, 10, 58-60
 - puerta, 10, 58, 59, 60, 61
- Doble pulsación, 34, 40-41, 56-57, 62
- Duplex, 59

E

- Ejecutar programas, 73
- EJEMPLO.PRG, 41
- Eliminar bit, 59
- Encender el sistema, 15-16
 - problemas, 16
 - sin el disco de presentación, 54

F

- Fichero CONTROL.ACC, 41, 42, 54, 71
 - copiar, 41-42
- Fichero EMULADOR.ACC, 42, 54, 71
 - copiar, 41-42
- Ficheros .PRG, 70
- Ficheros .TOS, 70
- Ficheros .TTP, 70
- Ficheros de datos, 40, 66, 68, 69
- Ficheros de programas, 40
- Flechas de desplazamiento, 35
- Formateo de discos, 25-27, 64-65

G

- GEM, 17, 69

I

Icono de abeja, 16
Icono de campana, 57
Icono de disco, 33
Icono de tecla, 57
Icono papelera, 33, 46, 51
Iconos de índice/tecla, 56
Iconos de rapidez de ratón, 56, 57
Iconos de velocidad conejo/tortuga, 56
Identificador de disco, 35
Impresora, 10
 puerta, 10, 61
Interruptor alta/baja resolución, 11, 84
Interruptor de encendido/apagado, 11

L

Línea de información, 35
Localización de problemas, 77
LOGO, 74

M

Mantenimiento preventivo, 79-80
Menú fichero, 62-65
Menú opciones, 67-71
Menú panel, 53-61
Mensajes de alarma, 23, 70
MIDI, 12
 puertas, 12
 software, 76
Modem, 10, 55, 58-60, 76
 puerta, 10, 55, 61
Monitor analógico de color RGB, 7, 11, 57, 70
 puerta, 7, 11
Mover ventanas, 35, 36

N

NEOchrome, 75
Nombrar discos, 65
Nombres de fichero, 46, 51, 66, 69, 70
 cambiar, 46
Nombres de rutas (PATH), 50-51

O

Opción abrir, 40, 49, 62
Opción ajustar configuración RS232, 58-60
Opción archivar presentación, 71
Opción confirmar borrado, 70
Opción confirmar copia, 70
Opción emulador ST52, 55

Opción fijar preferencias, 70
Opción formatear, 64-65
Opción imprimir pantalla, 60, 71
Opción información, 54
Opción instalar aplicación, 68-70
Opción instalar disk drive, 68
Opción instalar impresora, 60-61
Opción lectura/escritura, 63
Opción nueva carpeta, 47, 63-64
Opción ordenar por fecha, 66-67
Opción ordenar por nombre, 66-67
Opción ordenar por tamaño, 66
Opción ordenar por tipo, 66
Opción panel de control, 55-58
Opción panel, 53
Opción sólo lectura, 63
Opción seleccionar resolución de pantalla, 70
Opción TOS-tomando parámetros, 69
Opción ver como iconos, 66
Opción ver como texto, 66
Opción ver información, 46, 62-63

P

Palanca de control manual, 13
 puerta, 13
Panel frontal, 6
Panel lateral derecho, 13
Panel lateral izquierdo, 12
Panel posterior, 10
Pantalla, 7, 57, 58, 70
Paridad, 59
Parte inferior derecha, 13
Presentación GEM, 16, 17, 78
Procesadores de textos, 74-75
Programas de aplicaciones, 40, 68-70, 73-76
 problemas, 77
Programas de bases de datos, 75
Programas de entretenimiento, 75
Programas de hojas electrónicas, 75
Programas educativos, 76
Protección de discos contra escritura, 30-31
Pulsar, 20

R

Ratón, 7, 13, 18-22
 cuidado, 79
 puerta, 7, 13
 problemas, 78
 utilización del indicador, 18-22
Recuadro de diálogo, 23
Recuadro de dimensionamiento, 37
Resolución,
 pantalla, 58, 70

S

Selección de colores, 57-58
Seleccionar,
 iconos, 20-21, 34, 44-45
 opciones de menú, 21, 53
Selecciones múltiples, 44-45
Selector de calidad de impresión, 61
Selector de colores, 60
Selector de la puerta para impresora, 61
Selector de pixels/línea, 61
Selector del tipo de impresora, 60
Selector del tipo de papel, 61
Selector de control de la paleta de colores, 57-58
Software de comunicaciones, 76

T

Televisor, 7, 11, 57, 70, 81-84
 caja de conmutación, 81-84
 enchufe, 8, 11
Tecla <ALTERNATE>, 18, 22, 56, 71
Tecla <CONTROL>, 18, 56
Tecla <HELP> de ayuda, 55, 71
Tecla <RESET> reinicializar, 11
Tecla <UNDO>, 55
Tecla Esc, 18, 39, 42, 46, 56, 63
Teclado, 17-18, 56, 78
Teclas de <CURSOR>, 17, 18, 22, 56
Teclas, 17-18
 de cursor (flecha), 17-18, 22, 56
 de función, 18

TOS, 69, 73

U

Unidad de discos, 6, 9, 13, 29
 unidad A, 9
 unidad B, 9, 11
 unidad C, 10
 unidad c, 12
 unidad de disco duro, 10
 puertas, 10-13

V

Vídeo inverso, 20, 21
Ventana de calendario, 56
Ventana de pantalla completa, 37
Ventana de reloj, 56
Ver menú, 65-67

X

Xon/xoff, 60, 61



SOPORTE AL USUARIO

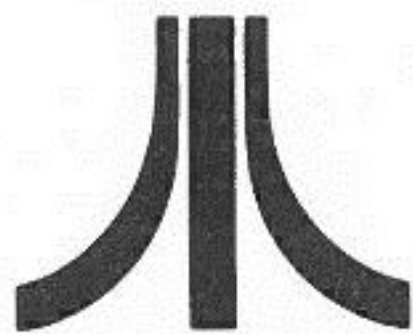
ATARI le agradece sus comentarios acerca del Ordenador ST o de cualquier otro producto ATARI, así como toda sugerencia sobre los manuales que nos permita mejorar aún más la calidad de los mismos.

Atari atenderá cualquier duda. Para ello diríjase al Departamento de Servicio al Usuario de Atari.



ATARI

Copyright © 1987 Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94086
Reservados todos los derechos



C100543-007 Rev. A
Printed in Taiwan
1989 2 C.C.

