

# ATARI<sup>®</sup>

COMPUTERS

COMPUTER  
PROGRAMMA

Computerprogramma  
op cassette

## ADRESSENBESTAND

TXN 4104

# ATARI<sup>®</sup>

# INHOUD

1. Introductie.
2. Benodigde apparaten.
3. Installeren en laden.
4. Mogelijkheden adressenbestand.  
**LAAD** een bestand  
**TOEVOEGEN** van nieuwe records  
**PRINT/TOON** geselecteerde records  
**BEWERK** geselecteerde records  
**VERWIJDER** geselecteerde records  
**SORTEER** bestand  
**SLA** bestand **OP**
5. Selectie.
6. Algemeen bestandsprogramma.
7. Gebruikersaanpassingsprogramma.
8. Atari adressenbestand met een disk.

## 1. INTRODUCTIE

De programmacassette met het Atari adressenbestand bevat drie programma's. Op kant 1 staat het **ATARI ADRESSENBESTAND**, dat gebruikt kan worden om uw adressenbestand bij te houden (kerstkaarten, zakenrelaties, familie, clubleden, enz.). Kant twee bevat de programma's **ATARI ALGEMEEN BESTAND** en **GEBRUIKERSAANPASSING**.

Gebruik het programma **ALGEMEEN BESTAND** voor de opslag en aanpassing van allerlei willekeurige gegevens, zoals recepten en inventaris-samenstelling.

Het programma **GEBRUIKERSAANPASSING** kan worden toegepast om één van beide eerder genoemde programma's te modificeren of te veranderen naar uw eisen.

Belangrijk is om uw gegevens op aparte cassettes op te slaan in plaats van op de cassette met de betreffende programma's. Op deze wijze is het risico kleiner dat u een deel van het programma kwijtraakt. Bovendien kunt u uw gegevens dan makkelijker terugvinden.

De programma's zijn geschreven voor cassetterecorder gebruik, doch met behulp van een kleine verandering kunnen de gegevens ook op disk worden weggeschreven. De instructies voor deze modificatie worden in hoofdstuk 8 gegeven: Atari adressenbestand met een disk.

Een bestand bevat een hoeveelheid records, een record bevat wederom een hoeveelheid velden. Een veld is slechts één type informatie dat wordt ingevoerd.

## 2. BENODIGDE APPARATEN

De volgende apparaten zijn nodig om met het programma Adressenbestand te kunnen werken:

- Atari Home Computer Systeem met:

24K RAM minimaal  
BASIC (Computertaal), reeds ingebouwd in de ATARI "XL" serie computers

Atari programma-recorder

Atari programma cassette met **ADRESSENBESTAND**.

Voor uitbreiding van uw systeem kunnen de volgende apparaten later worden toegevoegd:

- Atari afdrukeenheid (printer)
- Atari disk-stuureenheid (Disk-drive), waarbij dan wel minimaal 32K RAM geheugen aanwezig moet zijn.



### 3. INSTALLEREN EN LADEN

1. Verbind het Atari Home Computer Systeem met uw televisie, zoals in de Gebruikshandleiding wordt vermeld.
2. Zorg dat de Atari programma-recorder juist is aangesloten op de computer en op de voeding (voor verdere details wordt naar de handleiding van de programma-recorder verwezen).

NB: Hebt u de randapparatuur "doorgelust" aangesloten en wilt u deze verbinding niet verbreken, verbindt dan uw programma-recorder met de I/O-connector van het laatste apparaat in de keten. Wordt het computersysteem samen met een disk-drive gebruikt, dan neemt het Disk Operating System (DOS) iets van het beschikbare RAM af. De hoeveelheid is afhankelijk van de toegepaste DOS-versie. Uiteraard moet dit wel in rekening worden gebracht bij de berekening van de benodigde hoeveelheid RAM.

3. Zorg dat er minstens 24K RAM aanwezig is in uw computersysteem. Lees de Gebruikers-handleiding door voor het installeren van de geheugen modulen.
4. Voor zover uw ATARI Home Computer niet reeds is voorzien van "BASIC"; steek een Atari BASIC module in de daarvoor bestemde module gleuf.
5. Schakel uw televisie in.
6. Schakel uw Atari computersysteem in door de "Power"-schakelaar om te zetten in de stand "on".
7. Zijn alle apparaten op de juiste wijze aangesloten en ingeschakeld, verschijnt op het televisiescherm het "READY"-teken met een wit vierkantje daaronder, genoemd "cursor".

NB.: Hebt u problemen met het laden van het programma en hebt u naast de programma-recorder nog andere randapparatuur toegevoegd, dan moet u de laatste loskoppelen en de recorder met de computer verbinden om op deze manier het probleem te isoleren.

8. Druk de toets **STOP/EJECT** in van uw Atari programma-recorder om het cassette-deksel te openen.
9. Houdt de cassette met het programma **ADRESSENBESTAND** zodanig vast dat kant 1 leesbaar is en de band naar u toewijst.
10. Steek de cassette in de cassettehouder en sluit het deksel.
11. Als het noodzakelijk is om de band terug te spoelen druk dan **REWIND** in. Is de band teruggespoeld druk dan de toets **STOP/EJECT** in.
12. Tik **CLOAD** in via het toetsenbord van de computer en druk op **RETURN**. De computer reageert met een "beep" om u eraan te herinneren de **PLAY**-toets van de programma-recorder in te drukken.
13. Druk de **PLAY**-toets van uw programma-recorder in en daarna de **RETURN**-toets van de computer om te starten met het laadproces. Controleer of de band loopt via het venster van de programma-recorder. De "beep"-jes en andere geluiden die u hoort via de luidspreker van uw televisie geven aan dat het programma wordt geladen in het **RAM**-geheugen van de computer.
14. Verschijnt op het scherm weer het **READY**-teken, tik dan **RUN** en druk op **RETURN**. Het scherm zal het **ATARI** logo en het bericht **IK LAAD ADRESSENBESTAND**. U hoort een volgend beepje als het programma **ADRESSENBESTAND** automatisch in de computer wordt geladen. Wordt het adresbestand menu zichtbaar, dan kan het programma in gebruik worden genomen.

Lees de hoofdstukken door voor de instructies om de programma's **ALGEMEEN BESTAND** en **GEBRUIKERSAANPASSING TE LADEN**.

### Nuttige tips

Het indrukken van de BREAK-toets moet worden vermeden, het resulteert in het stoppen van het programma. Gebeurt dit per ongeluk toch, werk volgens de onderstaande procedure om het programma te herstellen:

1. Tik in GOTO 100 **RETURN**. Dit brengt u terug in het hoofdmenu zonder dat uw records verloren gaan.
2. Sla uw gegevens op op cassette of diskette door gebruik te maken van de Sla bestand op mogelijkheid.
3. Druk op **RESET** en tik in **RUN RETURN** om het programma opnieuw te starten.
4. Wenst u de gegevens weer te gebruiken, dan laadt u ze weer door gebruik te maken van de Laad mogelijkheid.

## 4. MOGELIJKHEDEN ADRESSEN- BESTAND

In het hoofdmenu staan zeven mogelijkheden ter beschikking.

RECORDS IN GEHEUGEN: 0  
MOGELIJKHEDEN:  
L AAD een bestand  
T OEVROEGEN van nieuwe records  
B EWERK geselecteerde records  
P RINT/TOON geselecteerde records  
V ERWIJDER geselecteerde records  
S O RTEER bestand  
S L A bestand op  
WAT IS UW KEUZE: ? ■

**LAAD een bestand:** hiermee kunt u uw gegevens van cassette of diskette laden in het geheugen van de computer (zie hfd. 8).

**TOEVOEGEN van nieuwe records:** hiermee kunt u nieuwe gegevens aan uw bestaande gegevens toevoegen of nieuwe creëren.

**PRINT/TOON geselecteerde records:** hiermee kunt u uw gegevens weergeven op de televisie of laten afdrucken op een printer.

**BEWERK geselecteerde records:** hiermee kunt u uw gegevens bewerken en veranderen.

**VERWIJDER geselecteerde records:** hiermee kunt u uw oude of onjuiste records uit uw bestand verwijderen.

**SORTEER bestand:** hiermee kunt u uw gegevens in een willekeurig bestand sorteren.

**SLA bestand OP:** hiermee kunt u uw gegevens opslaan op cassette of op diskette.

Elk bovengenoemd onderdeel van het hoofdmenu wordt hieronder nader toegelicht.

De mogelijkheden **PRINT/TOON**, **BEWERK** en **VERWIJDER** van het programma Adressenbestand bevatten een speciaal kenmerk waarmee u uw files kunt selecteren. Hebt u voor een van deze mogelijkheden gekozen, dan vraagt de computer **ALLEMAAL OF SOMMIGE (A/S)?** Antwoordt u met A, dan gaat de computer direct over op de gewenste mogelijkheid. Geeft u op S, dan gaat de computer over tot selectie. In hoofdstuk 5 wordt dit nader uiteen gezet.

### LAAD een bestand

Deze mogelijkheid wordt gebruikt om een eerder opgeslagen bestand te laden. Druk op de L-toets en dan op

**RETURN**.

LADEN

WEET U 'T ZEKER (J/N)?J

ZET CASSETTE-RECORDER KLAAR  
EN DRUK OP DE SPATIEBALK

Voer **J** **RETURN** in (toetst u N in, dan keert het programma terug naar het hoofdmenu). Plaats uw cassette met gegevens in de programma-recorder. Zorg dat hij is teruggespoeld naar het begin van uw gegevensopslag. Is dat gebeurd, druk dan op de **PLAY**-toets van de programma-recorder en op een willekeurige toets van het toetsenbord. De computer laat een "beepje" horen ten teken dat uw records in het geheugen worden geladen.

Wordt een record geladen, dan voorziet de computer het van een nummer. Dit nummer verschijnt boven in het beeld op de televisie. De computer geeft aan wanneer het einde van het bestand is

bereikt en keert terug naar het hoofdmenu. Het aantal geladen records wordt bovenin het menu aangegeven.

### TOEVOEGEN van nieuwe records

Om gegevens aan bestaande bestanden toe te voegen of om een nieuw bestand te creëren drukt u op de T-toets. De computer vraagt u of u een nieuwe naam wilt gebruiken voor het bestand. Drukt u op J, dan vraagt de computer om de nieuwe naam in te voeren. U kunt maximaal twaalf karakters gebruiken om uw bestand een naam te geven, dat mag een willekeurige combinatie zijn van letters en cijfers.

BESTAND: ADRESSENBESTAND  
WILT U EEN NIEUWE BESTANDSNAAM (J/N)?■

Drukt u op N (voor nee) of hebt u een nieuwe naam ingevoerd, dan gaat de computer over tot **TOEVOEGEN**. De cursor (het witte vierkantje) verschijnt op iedere regel van uw filerecord. Na iedere ingevoerde regel moet u op **RETURN** drukken. Hebt u geen gegevens in te voeren, dan drukt u op **RETURN**. De computer zal de betreffende regel openlaten en naar de volgende gaan. Maakt u een fout bij het intikken van een regel, gebruik dan de **DELETE BACK S**-toets om terug te gaan naar het foutje en tik de regel nu correct in. Hebt u **RETURN** ingedrukt voor u zich realiseerde dat er een fout is gemaakt, kunt u dat later corrigeren bij de keuze **BEWERK**.



HUDIG RECORD GEREED

DRUK OP **SELECT** OM NOG EEN RECORD  
TOE TE VOEGEN  
**START** VOOR HOOFDMENU

Na iedere record dat is ingevoerd, wordt gevraagd om door te gaan door **SELECT** in te drukken of om terug te keren naar het hoofdmenu via het indrukken van de **START**-toets.

NB.: U kunt een record vroeger beëindigen met het intikken van ! **RETURN** aan het begin van een regel. De computer springt dan direct door naar de vraag doorgaan of terugkeren. Alle gegevens die voor het !-teken zijn ingevoerd worden in de computer opgeslagen en mogen later worden verwijderd (indien nodig).

#### PRINT/TOON geselecteerde records

Uw bestanden worden afgedrukt op een printer of worden weergegeven op het televisiescherm door op P te drukken. De computer zal vragen **ALLE OF SOMMIGE RECORDS (A/S)?** Wilt u ze allemaal afgedrukt hebben, dan drukt u op A en **RETURN**. Na een korte zoekperiode zal het programma de nummers van de records in het bestand en de naam van het bestand weergeven. Het scherm geeft daarna weer: Wilt u de printer gebruiken? NB: Wilt u slechts een gedeelte hebben, lees dan het hoofdstuk 5 "ZOEKEN".

Gebruikt u geen afdruk, beantwoord deze vraag dan met **N RETURN**. De computer begint nu direct met het afdrukken van uw records op het scherm, zoals u deze hebt ingevoerd. Een J-antwoord resulteert in de vraag:

Geformateerde uitvoer (J/N)? Wilt u uw printuitvoer geformateerd hebben (bijvoorbeeld om het adressenbestand op label te zetten) drukt u op **J RETURN**. De computer vraagt hierna om het aantal regels dat moet

BESTAND: ADRESSENBESTAND  
WILT U PRINTER GEBRUIKEN (J/N)?J  
WILT U LABELS AFDRUKKEN (J/N)?J

overgeslagen worden tussen de records. Voer een getal in tussen 0 en 50. Worden de adressen op labels afgedrukt, dan zult u moeten experimenteren om het juiste aantal te vinden voor een goede afdruk. NB: Zelfplakkende labels op rollen zijn praktisch overal verkrijgbaar.

HOEVEEL REGELS OVERSLAAN  
TUSSEN DE RECORDS (0-50)?0

BEZIG MET AFDRUKKEN

DRUK OP **OPTION** OM TE PAUZEREN  
TUSSEN DE RECORDS,  
OF OP **START** OM UITVOER TE STOPPEN

Het afdrucken kunt u onderbreken door op de **OPTION**-toets te drukken. Wilt u verder gaan, drukt u hem nogmaals in.

Om de printer helemaal te stoppen en terug te keren naar het hoofdmenu drukt u op de **START**-toets.

### BEWERKEN geselecteerde records

In iedere record kunnen adressen en andere informatie worden veranderd door **B RETURN** in te drukken. De computer vraagt u dan **ALLE OF SOMMIGE RECORDS**. Tik **A RETURN** in als u ze allemaal wilt doornemen en bewerken. De computer zal dan elk record weergeven beginnende met de eerste.

#### GEGEVENS BEWERKEN ADRESSENBESTAND

#### ZOEK VOORUIT

■  
NAAM : VANDISKEN \_\_\_\_\_  
VOORL. : FREAK \_\_\_\_\_  
STRAAT: DATASTRAAT 68 \_\_\_\_\_  
PLAATS: RETURN DAM \_\_\_\_\_  
PCODE : 6502 MD \_\_\_\_\_  
NET-NR : 025 \_\_\_\_\_  
TEL-NR : 0987654 \_\_\_\_\_  
EXTRA : VOORZITTER ATARI-CLUB \_\_\_\_\_

PLAATS DE CURSOR EN MAAK CORECTIE,  
OF

DRUK OP **OPTION** VOOR ZOEKRICHTING  
**SELECT** VOOR VOLGEND RECORDS  
**START** VOOR HOOFDMENU

Om een enkel of een groepje records te wijzigen, drukt u op **S RETURN** (in hoofdstuk 5 wordt uitgelegd hoe u dat kunt doen). Verplaats de cursor naar de regel en naar de plaats op die regel door de **CTRL**-toets ingedrukt te houden en de pijl-toetsen te bedienen (voor details wordt u verwezen naar uw ATARI handleiding).

Veranderingen kunnen slechts regel voor regel plaatsvinden. Na de gemaakte correctie drukt u op **RETURN** om de verandering in te voeren.

Heeft u meer dan één record geselecteerd, dan kunt u verder- of teruggaan met behulp van de **OPTION**-toets en de **SELECT**-toets. Heeft u het einde van de file bereikt, dan klinkt er een toon en wordt de laatste record herhaald. Druk op **START** om terug te keren naar het hoofdmenu.

### VERWIJDER geselecteerde records

Om ongewilde records uit uw gegevensbestand te verwijderen drukt u op **V**. De computer zal reageren met **ALLE OF SOMMIGE RECORDS (A/S)?** Om al uw records te overzien drukt u op **A RETURN**. Het programma zoekt en plaatst de records één voor één op het scherm. Om enkele of een groepje te verwijderen drukt u op **S**. Gedetailleerde informatie staat in hoofdstuk 5.

Druk op **D** om een record te verwijderen. De computer vraagt dan: **WEET U 'T ZEKER (J/N)?** Wilt u het werkelijk weg hebben, dan drukt u op **J RETURN**. Om het volgende record op te halen drukt u op een willekeurige toets. Druk op **SELECT** om door uw file heen te gaan. De **OPTION**-toets bepaalt of u teruggaat of verder gaat en de **START**-toets brengt u weer in het hoofdmenu.

#### VERWIJDEREN

#### ZOEK VOORUIT

#### ADRESSENBESTAND

NAAM : VANDISKEN \_\_\_\_\_  
VOORL. : FREAK \_\_\_\_\_  
STRAAT: DATASTRAAT 68 \_\_\_\_\_  
PLAATS: RETURN DAM \_\_\_\_\_  
PCODE : 6502 MD \_\_\_\_\_  
NET-NR : 025 \_\_\_\_\_  
TEL-NR : 0987654 \_\_\_\_\_  
EXTRA : VOORZITTER ATARI-CLUB \_\_\_\_\_

DRUK OP " D " OM RECORD TE VERWIJDEREN  
DRUK OP **OPTION** VOOR ZOEKRICHTING  
**SELECT** VOOR VOLGEND RECORD  
**START** VOOR HOOFDMENU

### SORTEER bestand

Tik **SO RETURN** om uw recordbestand door de computer te laten reorganiseren. De computer vraagt u op welk veld de records moeten worden gesorteerd.



## **SORTEREN**

BESTAND: ADRESSENBESTAND

GEGEVENS OPZOEKEN OP:  
NAAM VOORL. STRAAT PLAATS PCODE  
NET-NR TEL-NR EXTRA

SORTEREN OP WELK VELD  
?PCODE■

Voer de complete naam in van het betreffende gegeven en druk op **RETURN**. De computer zal uw bestand sorteren op het desbetreffende veld. De aangegeven tijd voor de sorteeractie is een benadering. De hoeveelheid tijd hangt o.a. af van het aantal records en hoeveel records opnieuw moeten worden gerangschikt. Uw records worden alfanumeriek gesorteerd, vanaf het laagste getal tot het hoogste en van A tot Z over alle karakters in het gevraagde veld.

Na het beëindigen van de sorteeropdracht, keert de computer automatisch terug naar het hoofdmenu.

### **SLA bestand OP**

Wilt u uw records opgeslagen hebben op cassette, dan tikt u **SL RETURN**. De computer vraagt u dan: Bent u zeker (J/N)? Voer J in en **RETURN**. De computer stopt terwijl u de programma-recorder in gereedheid brengt. (tik **N RETURN** om terug te keren naar het hoofdmenu).

## **OPSLAAN**

BESTAND: ADRESSENBESTAND

WEET U 'T ZEKER (J/N)?J

ZET CASSETTE-RECORDER KLAAR  
EN DRUK OP DE SPATIEBALK

Een aparte cassette voor de opslag van uw gegevens is een goed idee. U kunt meerdere bestanden op één cassette opslaan indien u er van overtuigd bent dat er geen veranderingen zullen plaatsvinden. U kunt ze met behulp van de programmataeller catalogiseren. NB: Van recorder tot recorder kunnen er verschillen bestaan in de tellerstand!

Zorg dat de cassette is teruggespoeld naar het begin van de band of naar de tellerstand waarop het betreffende bestand begint. Druk gelijktijdig op de **RECORD-** en de **PLAY-**toets van de programmarecorder.

Druk op een willekeurige toets van het toetsenbord. U hoort twee "beepjes" en na een momentje begint het opslagproces. Zodra deze opdracht is uitgevoerd, keert de computer terug naar het hoofdmenu.

NB: Zijn **RECORD** en **PLAY** niet ingedrukt, dan probeert de computer de gegevens ergens weg te schrijven, maar hij kan ook terugkeren naar het hoofdmenu.

Het vastgelegde bestand blijft na het opslaan in het geheugen staan. Om het geheugen schoon te maken drukt u op **RESET** en tikt u **RUN (RETURN)** in. Mocht het nodig zijn, dan kunt u nu nieuwe records creëren.

Wilt u de gegevens op diskette opslaan in plaats van op band, dan moet u hoofdstuk 8 doornemen: ATARI Adresbestand met een disk.



## 5. SELECTIE

Zoals reeds eerder ter sprake is gekomen bevatten de keuzes **PRINT/TOON, BEWERK,** en **VERWIJDER** de mogelijkheid om records te selecteren, dan vraagt de computer **ALLE OF SOMMIGE (A/S)?** Antwoordt u met S, dan begint de zoek-procedure.

GEGEVENS OPZOEKEN OP:  
NAAM VOORL. STRAAT PLAATS PCODE  
NET-NR TEL-NR EXTRA

WELK VELD?PCODE  
PCODE WAARMEE VERGELIJKEN ?1000 BV

VERGELIJKEN KAN ALS VOLGT:

<b>GA</b>	: PCODE GELIJK AAN	1000 BV
<b>OA</b>	: PCODE ONGELIJK AAN	1000 BV
<b>HD</b>	: PCODE HOGER DAN	1000 BV
<b>LD</b>	: PCODE LAGER DAN	1000 BV

HOE WILT U VERGELIJKEN?■

De computer vraagt op welk veld de records moeten worden geselecteerd. U moet de volledige naam van het veld invoeren en **RETURN** indrukken. In het voorbeeld hierboven is de postcode gekozen. (PCODE) Na deze keuze zal de computer vragen waarmee het gegeven moet worden vergeleken, in het voorbeeld is dat 1000 BV.

In ons voorbeeld:

- GA** betekent dat u wilt dat de computer alle gegevens opzoekt waarvan de postcode **Gelijk Aan** 1000 BV is.
- OA** betekent dat u wilt dat de computer alle gegevens opzoekt **Ongelijk Aan** 1000 BV.
- HD** betekent dat u wilt dat de computer alle gegevens opzoekt waarvan de postcode **Hoger Dan** 1000 BV is.
- LD** betekent dat u wilt dat de computer alle gegevens opzoekt waarvan de postcode **Lager Dan** 1000 BV is.

Bepaal uw keuze en voer de twee letters daarvan in.

GEGEVENS OPZOEKEN OP:  
NAAM VOORL. STRAAT PLAATS PCODE  
NET-NR TEL-NR EXTRA

WELK VELD?PCODE  
PCODE WAARMEE VERGELIJKEN ?1000 BV

VERGELIJKEN KAN ALS VOLGT:

<b>GA</b>	: PCODE GELIJK AAN	1000 BV
<b>OA</b>	: PCODE ONGELIJK AAN	1000 BV
<b>HD</b>	: PCODE HOGER DAN	1000 BV
<b>LD</b>	: PCODE LAGER DAN	1000 BV

HOE WILT U VERGELIJKEN?HD

DRUK OP **OPTION** VOOR FIJNERE SELECTIE  
DRUK OP **SELECT** OM SELECTIE TE STARTEN  
DRUK OP **START** VOOR HOOFDMENU

Kiezen we HD, zoals in het bovenstaande voorbeeld, dan vraagt de computer of u een nog fijnere selectie wilt gaan uitvoeren of dat hij kan gaan beginnen met de selectie. We kunnen ook terugkeren naar het hoofdmenu.

**VERGELIJKEN MET**

PCODE HD 1000 BV

GEGEVENS OPZOEKEN OP:  
NAAM VOORL. STRAAT PLAATS PCODE  
NET-NR TEL-NR EXTRA

WELK VELD?NAAM  
NAAM WAARMEE VERGELIJKEN ?JANSEN

VERGELIJKEN KAN ALS VOLGT:

<b>GA</b>	: NAAM GELIJK AAN	JANSEN
<b>OA</b>	: NAAM ONGELIJK AAN	JANSEN
<b>HD</b>	: NAAM HOGER DAN	JANSEN
<b>LD</b>	: NAAM LAGER DAN	JANSEN

HOE WILT U VERGELIJKEN?■

Drukt u op **OPTION** dan geeft de computer boven in het scherm uw keuze weer en vraagt hij naar uw volgende keus.

**VERGELIJKEN MET**

PCODE HD 1000 BV

GEGEVENS OPZOEKEN OP:  
 NAAM VOORL STRAAT PLAATS PCODE  
 NET-NR TEL-NR EXTRA

WELK VELD?NAAM  
 NAAM WAARMEE VERGELIJKEN ?JANSEN

VERGELIJKEN KAN ALS VOLGT:

**GA** : NAAM GELIJK AAN JANSEN  
**OA** : NAAM ONGELIJK AAN JANSEN  
**HD** : NAAM HOGER DAN JANSEN  
**LD** : NAAM LAGER DAN JANSEN

HOE WILT U VERGELIJKEN?GA  
 DRUK OP **OPTION** VOOR FIJNERE SELECTIE  
 DRUK OP **SELECT** OM SELECTIE TE STARTEN  
 DRUK OP **START** VOOR HOOFDMENU

In het bovenstaande voorbeeld is de achternaam gekozen. Het programma gaat zoeken en geeft alle records weer waarvan de achternaam luidt **JANSEN** en waarvan de postcode ook nog groter is dan 1000 BV.

Voor iedere zoekoperatie kunt u maximaal vier vergelijkingsmogelijkheden invoeren. Het teken dat de computer met zoeken kan beginnen wordt gegeven met de **SELECT**-toets; met **START** keert u terug naar het hoofdmenu.

## 6. ALGEMEEN BESTAND

Kant 2 van de cassette met het programma Atari Adressenbestand bevat het programma **ALGEMEEN BESTAND** en het programma **GEbruikersaanpassing**. Het programma **ALGEMEEN BESTAND** verschilt van het **ADRESSENBESTAND** alleen in de grootte en in de namen van de gegevens. Het hoofdmenu van het **ALGEMEEN BESTAND** is gelijk aan dat van het **ADRESSENBESTAND**.

Houdt de cassette zo dat Kant 2 zichtbaar is, plaats hem in de **PROGRAMMA-RECORDER** en spoel de band terug. Laad het programma en voer het uit volgens dezelfde procedure als bij het **ADRESSENBESTAND**.

Wordt het **ALGEMEEN BESTAND** gebruikt om recepten op te slaan, dan zou u de naam kunnen opslaan in F1 en de bestanddelen en instructies in de overblijvende velden. Voor inventarisatiedoelinden kan de naam in F1 worden geplaatst en de hoeveelheid en omschrijvingen in de overige velden. Ieder veld kan afzonderlijk worden gesorteerd op alfabet en de gegevens kunnen worden opgeslagen voor later gebruik.

NB: Wordt numeriek gesorteerd dan moet u ervoor zorgen dat alle getallen in kolommen zijn geplaatst. De computer herkent een getal als 1023 kleiner dan 213, tenzij 213 wordt vooraf gegaan door een nul of een spatie.

**GEGEVENS BEWERKEN****ZOEK VOORUIT**

ATARI-PG

■  
 F1 : BEUGELS HD14  
 F2 :  
 F3 : LINKSHANDIG  
 F4 : VOORRAAD IN MAGAZIJN  
 F5 : NOORD 14590  
 F6 : OOST 9340  
 F7 : ZUID 4500  
 F8 : WEST 23470  
 F9 :  
 F10 : OPM.: ALLEMAAL WIT

PLAATS DE CURSOR EN MAAK CORRECTIE,

OF

DRUK OP **OPTION** VOOR ZOEKRICHTING  
**SELECT** VOOR VOLGEND RECORD  
**START** VOOR HOOFDMENU



## 7. GEBRUIKERS AANPASSINGS- PROGRAMMA

Onmiddellijk na het programma **ALGEMEEN BESTAND** op kant 2 van de cassette bevindt zich het programma **GEBRUIKERS-AANPASSING**. Met dit programma kunt u beide eerder genoemde programma's aanpassen aan uw eigen wensen.

(in feite is **ALGEMEEN BESTAND** een modificatie op **ADRESSENBESTAND** en is het voor uw gemak gemaakt)

Met **GEBRUIKERSAANPASSING** kunt u het aantal velden zelf bepalen en de lengte die elk veld mag bezitten al naar gelang uw behoefte. U gebruikt daarna deze veranderingen om het **ADRESSENBESTAND** of het **ALGEMEEN BESTAND** aan te passen. Het laden van het programma **GEBRUIKERSAANPASSING** gaat plaatsvinden nadat het programma **ALGEMEEN BESTAND** op kant twee is geladen. Met andere woorden plaats de band in de programma-recorder en spoel hem terug. Zet de teller op 0000 en laad het programma **ALGEMEEN BESTAND** volgens de voorschriften. Is dit programma geladen, noteer dan de stand van het telwerk voor later gebruik. Druk op **RESET** en tik in **NEW RETURN** om het geheugen van de computer schoon te maken. Zonder de cassette te verwijderen tikt u **CLOAD (RETURN)** in.

Zodra het programma **GEBRUIKERS-AANPASSING** is geladen en de **READY** cursor verschijnt voert u **RUN (RETURN)** in. Het Atari **GEBRUIKERS-AANPASSING** programma zal in de computer worden geladen.

Bent u van plan meerdere aangepaste bestanden te creëren, dan kunt u het programma **GEBRUIKERSAANPASSING** het beste op een lege cassette of diskette overschrijven om het programma in de toekomst sneller en eenvoudiger te kunnen laden.

Voor u besluit om het programma **ADRESSENBESTAND** of het **ALGEMEEN BESTAND** aan te passen, moet u eerst kennis nemen van alle benodigde informatie:

- De naam van uw aangepaste bestand;
- De label (naam) van ieder veld dat maximaal uit zes karakters mag bestaan;
- Het aantal velden om alle noodzakelijke informatie in te voeren moet tot een minimum worden beperkt. Het maximum toegestane aantal is tien per record;
- De lengte van ieder veld moet zo kort mogelijk worden gehouden. Ieder gegeven mag 107 karakters bevatten, inclusief de spaties tussen de woorden of getallen;
- De uitvoer-opmaak. Het noodzakelijk aantal regels om uw informatie in formaat af te drukken moet zo kort mogelijk worden gehouden als u gebruik maakt van adreslabels.

NB: Houdt het aantal gegevens op een minimum en de lengte van ieder gegeven zo klein mogelijk. De programma's **ADRESSENBESTAND** en **ALGEMEEN BESTAND** controleren voortdurend de nog aanwezige vrije geheugenruimte. Dit getal wordt gedeeld door de geheugenruimte dat toebedeeld is aan een record. Hoe minder geheugen per record wordt verbruikt, des te meer records kunnen er in een bestand worden opgeslagen.

Als voorbeeld een postzegel-verzamelaar die het **ALGEMEEN BESTAND** wil aanpassen om zijn verzameling bij te houden. Een eenvoudig bestand kan er aldus uitzien:

**Tabel 1**

Bestandsnaam: Postzegel

Veldnr.	Gegeven	label	Lengte vh veld
1	soort zegel	zegel	20
2	land van herkomst	land	20
3	catalogusnummer	cat. nr.	4
4	nieuw postfris	nieuw	7
5	gestempeld	oud	7
6	commentaar	opm.	30

Bestandsnaam is de naam die u aan het aangepaste programma hebt gegeven.

Nu wordt een tabel gemaakt voor de UITVOER-OPMAAK.

**Tabel 2**

Regelnummer		Veld
1	zegel	1
1	land	2
2	cat. nr.	3
3	nieuw	4
3	oud	5
4	overslaan	—
5	opm.	6

De kolom met het regelnummer refereert aan de vorm waarin u uw gegevens wilt hebben afgedrukt. In bovenstaand voorbeeld wordt op regel 1 het soort zegel afgedrukt met daarachter het betreffende land. Op regel 2 volgt het catalogusnummer. Regel 3 geeft de waarde van de zegel weer, zowel postfris als gestempeld. Regel 4 wordt overgeslagen en op regel 5 wordt het commentaar afgedrukt.

Hierna moet de verzamelaar beslissen wat voor informatie nog meer moet worden afgedrukt en of de computer de spaties na de ingevoerde informatie moet onderdrukken als deze informatie minder ruimte beslaat dan wordt aangegeven. In de volgende tabel is de extra bijgevoegde tekst onderstreept.

**Tabel 3**

Regelnummer

1 V10T\_\_\_\_\_V20

2 Tcatalogusnummer V3N

3 Tnieuwwaarde V40T  
gestempeld V50

4 Overslaan

5 Topmerkingen: V50

De data in tabel 3 wordt als volgt omschreven:

V is het veld.

O betekent dat nakomende spaties worden onderdrukt.

N betekent dat nakomende spaties niet worden onderdrukt.

T betekent dat er tekst wordt tussengevoegd.

— onderstreepte namen is dat wat als tussentekst wordt tussengevoegd.

Bij voorbeeld in regel 1 van tabel 3

G1 = veldnummer 1 uit tabel 1 (zegel).

O = onderdrukken van nakomende spaties.

T = tekst, in dit geval één spatie.

G2 = veldnummer 2 uit tabel 1 (land) volgt op zegel.

= de lege ruimte na land wordt onderdrukt.

Als u **GEbruikersaanpassing** heeft geladen vraagt de computer om de bestandsnaam, dan om het aantal gegevens in iedere record (in ons geval 6), gevolgd door het aantal regels geformateerde uitvoer (in bovenstaand voorbeeld 5).

Voorzichtig: Voer uw data zorgvuldig in. Maakt u een fout, dan moet u het programma opnieuw starten door op **RESET** te drukken en **RUN** in te tikken gevolgd door **RETURN**.



DIT PROGRAMMA KAN WORDEN GEBRUIKT  
OM AANPASSINGEN TE MAKEN IN  
HET PROGRAMMA ADRESSENBESTAND  
IN REGEL 40, 42, 43, 45, 58 EN 70  
DEZE KUNNEN WORDEN TOEGEVOEGD  
NADAT ADRESSENBESTAND IS GELADEN

REGEL 40:  
HOE LUIDT DE NAAM VOOR HET BESTAND  
?POSTZEGEL

REGEL 43:  
HOEVEEL VELDEN IN ELK RECORD  
(MAXIMUM:10)?6

REGEL 45:  
HOEVEEL REGELS GEFORMATEERDE UITVOER  
PER RECORD (MAXIMUM:25)?5■

De volgende stap is het bepalen van de record-samenstelling. Deze informatie wordt uit tabel 1 gehaald. Elk veld is gelabeld en zijn lengte is gedefinieerd. De computer zal vragen: Veld 1 label (max: 6 tekens)? Geeft u antwoord hierop, dan vraagt de computer de lengte van het veld, en zo voor alle velden.

#### VUL NU DE RECORD-SAMENSTELLING IN

VELD 1 LABEL (MAX:6 TEKENS) ?ZEGEL  
LENGTE VAN VELD 1 (MAX:10?) ?20  
VELD 2 LABEL (MAX:6 TEKENS) ?LAND  
LENGTE VAN VELD 2 (MAX:10?) ?20  
VELD 3 LABEL (MAX:6 TEKENS) ?CAT.NR  
LENGTE VAN VELD 3 (MAX:10?) ?4  
VELD 4 LABEL (MAX:6 TEKENS) ?NIEUW  
LENGTE VAN VELD 4 (MAX:10?) ?7  
VELD 5 LABEL (MAX:6 TEKENS) ?OUD  
LENGTE VAN VELD 5 (MAX:10?) ?7  
VELD 6 LABEL (MAX:6 TEKENS) ?OPM.  
LENGTE VAN VELD 6 (MAX:10?) ?30■

Het scherm voor de UITVOER-OPMAAK geeft de huidige regel weer in de linker bovenhoek. Hierbij wordt gerefereerd aan tabel 2 en 3. Wilt u met een veld beginnen, dan drukt u op **V RETURN**.

```
40 DIM PS(9):PS="POSTZEGEL"
42 Y=88
43 Z=6:DIM QS(60)
45 AA=5:DIM RS(30)
58 QS="ZEGEL          LAND          CAT.NR  .N
IEUW  - 3OUD          4 :OPM.      : X"
70 RS="L /F SF SL  L /F SF SL  L  F/S"
```

OP DISK OF CASSETTE OPSLAAN (J/N)?J  
VOER 'C' IN VOOR CASSETTE  
VOER 'D:NAAM' IN VOOR DISK

SPECIFICATIE GRAAG?■

Hierna volgt de vraag: "Welk veldnummer?". In dit voorbeeld wordt 1 ingevoerd. Daarna vraagt de computer: **spaties Onderdrukt of Niet (O/N)?** Door O (geen nul) in te drukken vertelt u de computer dat alle spaties na het betreffende veld moeten worden onderdrukt (uiteraard alleen als het veld korter is dan toegestaan). Het indrukken van de N-toets betekent dat de spaties worden mee afgedrukt (in ons voorbeeld is O ingevoerd).

Zijn spaties of andere tekst gewenst aan het begin van de regel, drukt u op T en voert u de tekst in. Voor het toevoegen van spaties moet u eerst op de **■**-toets drukken voordat u de spatie-toets bedient.

Aan de hand van tabel 3 wordt alle informatie naar uw eigen wensen ingevoerd. Voor het afsluiten van de geformateerde regel drukt u op **RETURN**. Regel 1 blijft terugkomen totdat u hem hebt afgesloten.

Om een regel over te slaan wordt **RETURN** ingedrukt.

Op deze wijze wordt het invoerproces voor iedere regel vervolgd, zoals in tabel 3 is aangegeven. De op zich staande gegevens hoeven niet op volgorde te worden ingevoerd en u kunt meer dan één gegeven op een regel plaatsen.

Heeft u de laatste regel ingevoerd, dan zal de computer een lijst geven van de gecreëerde uitvoer volgens uw

gebruikersaanpassing en vraagt hij of u het wilt opslaan. Tik J **RETURN** in. De computer vraagt dan onder welke naam.

REGEL 1  
TIK **V** IN VOOR TUSSEN-TEKST  
TIK **V** IN VOOR SPECIFICEREN  
VAN EEN VELD  
DRUK OP **RETURN** OM REGEL 1  
AF TE SLUITEN  
UW KEUS ?V  
WELK VELD-NUMMER?1  
SPATIES **O** NDERDRUKT OF **N**IET (O/N)?N■

Voor het opslaan op diskette moet u de desbetreffende handleidingen raadplegen. (Atari Disk Drive Operators Manual of het Atari Disk Operating System Manual).

Het aangepaste programma moet eerst op fouten worden gecontroleerd door het te starten en enige voorbeelden in te voeren.

Wordt het programma op cassette opgeslagen, dan moet de programma-recorder van een datacassette worden voorzien. Spoel de band terug naar het gewenste startpunt en tik in: C:

**RETURN** Hierna worden de toetsen **RECORD** en **PLAY** van de programma-recorder ingedrukt. Tik daarna op een willekeurige toets op het toetsenbord. De gebruikersaanpassing wordt nu op de cassette opgeslagen.

Spoel de cassette terug nadat het opslagproces is beëindigd en haal hem uit de recorder. Om het programma **GEBRUIKERSAANPASSING** te kunnen verlaten voert u in **RESET**, **NEW** en **RETURN**. Volg nu de laadinstructie op voor òf het **ADRESSENBESTAND** òf het **ALGEMEEN BESTAND** en laad het gewenste programma in de computer.

Verwijder de cassette met het gewenste programma en plaats de cassette met de gebruikersaanpassing (die u net hebt opgeslagen)! Druk op de **RESET**-toets en tik in: **ENTER C:** **RETURN**. De computer zal het betreffende programma gaan modificeren, door die regels in het oude programma te vervangen door de nieuw gecreëerde met uw gebruikersaanpassing.



## 8. HET GEBRUIK VAN EEN DISK BIJ HET ADRESSEN-BESTAND

Het van cassette- naar disk-formaat veranderen van het programma.

Zowel het **ADRESSENBESTAND** als het **ALGEMEEN BESTAND** kunnen op eenvoudige wijze worden gemodificeerd voor systemen met een disk-drive. Om de programma's met een disk te kunnen laten werken is dan wel minimaal **32K RAM** vereist.

Voordat het programma van cassette kan worden opgenomen, moet eerst het **DOS** worden geladen. Voor details wordt naar de handboeken verwezen. Na **ADRESSENBESTAND** of **ALGEMEEN BESTAND** te hebben geladen drukt u op **RESET** en tikt in **LIST 2005** **RETURN**. De computer geeft regel 2005 op het scherm weer. Met behulp van de screen-editor (pijl toetsen) plaatst u **REM** tussen het regelnummer en de rest van de regel (voor details wordt verwezen naar **SCREEN EDITOR** in uw Atari handleiding). U kunt de regel ook laten wegvallen door 2005 in te tikken en **RETURN** in te drukken. Hetzelfde geldt voor regelnummer 8015.

Het programma kan nu op diskette worden opgeslagen om het in het vervolg sneller te kunnen laden. Voor het opslaan verwijzen wij weer naar de betreffende handleiding.

### Uw gegevens op diskette zetten

Met bovenstaande modificatie veronderstelt het programma dat uw gegevens op diskette moeten worden opgeslagen in plaats van op cassette. Bij de keuze **OPSLAG** en **LAAD** van het hoofdmenu vraagt de computer of u er ook zeker van bent. Een N invoeren

brengt u terug in het hoofdmenu. Een J resulteert in het vragen naar een filenaam (druk op **RETURN** om eruit te komen).

In de **LAAD** modus moet u de naam opgeven van het bestand dat u wilt laden.

Bij de modus **OPSLAAN**, moet u de naam invoeren die u wilt meegeven (het is niet noodzakelijk om D: voor uw aangegeven naam op te voeren).

Desondanks kunnen gegevens nog steeds op cassette worden opgeslagen door in te voeren C: als de computer om een filenaam vraagt.

Er is geen moeite gespaard om deze productie-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin aansprakelijk gesteld worden voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van ATARI (BENELUX) B.V.

© ATARI. Alle rechten voorbehouden.

ATARI and Design, Reg. V.S. Pat. & Tm Off.

Printed in Holland by Drukkerij van der Zanden B.V.



HOOFDKANTOOR:  
Atari (Benelux) B.V.  
Postbus 1616  
3600 BP MAARSSEN  
Atoomweg 480  
3542 AB UTRECHT