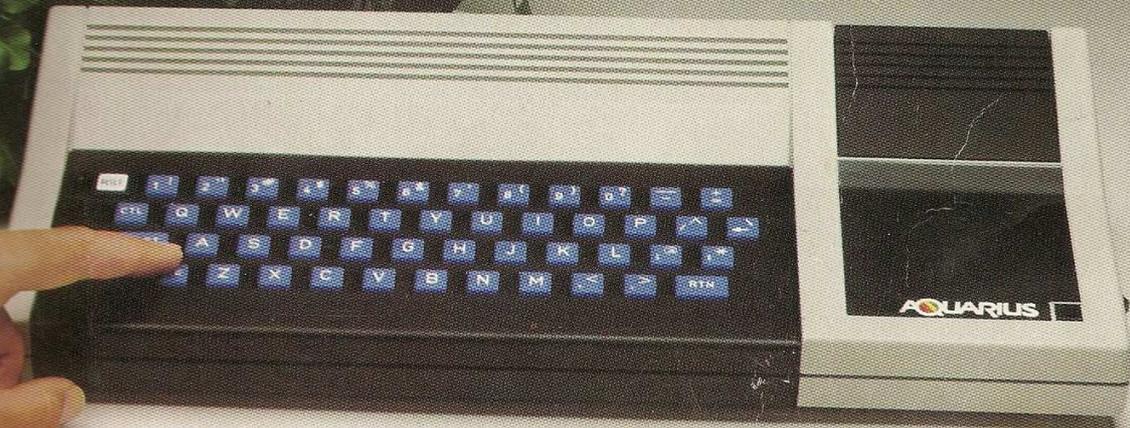


# AQUARIUS™

## INSTRUCTIONS DE FONCTIONNEMENT

Tout ce que vous devez savoir pour utiliser  
votre Ordinateur Domestique Aquarius.



Illustrations: © Mattel Inc. 1982  
IMPRIME A HONG KONG. Tous droits réservés.  
5931-0048 R

Votre Aquarius a été conçu pour fonctionner dans la région où il a été acheté.

Du fait des différentes spécifications des récepteurs, votre ordinateur a été adapté afin de pouvoir fonctionner sur une seule chaîne de télévision.

VHF 0 ou 1 (commutable)  
VHF A ou B (commutable)  
VHF 3 ou 4 (commutable)  
UHF 36 (G.B. ou Afrique du Sud)

Sur les modèles VHF, il y a un sélecteur situé sur la face arrière de l'Aquarius qui permet de sélectionner l'une des chaînes non-utilisée dans votre région.

Veuillez également noter qu'il est déconseillé d'utiliser l'Aquarius en même temps que tout autre jeu vidéo car de graves interférences pourraient en résulter.

Pays	Standard	Tension	Chaîne de télévision
United Kingdom	PAL I	240	E-36
Canada	NTSC	110	3 or 4
Germany	PAL B	220	E3 or E4
Italy	PAL B	220	A or B
France	SECAM	220	E-36
Scandinavia	PAL B	220	E3 or E4
Benelux	PAL B	220	E3 or E4
Switzerland	PAL B	220	E3 or E4
Austria	PAL B	220	E3 or E4
Spain	PAL B	220	E3 or E4
South Africa	PAL I	220	E-36
Australia	PAL B	240/250	0 or 1
Japan	NTSC	100	1 or 2

**POUR UNE UTILISATION SANS  
PROBLEME DE VOTRE  
ORDINATEUR DOMESTIQUE  
AQUARIUS**

1. Placez l'Aquarius sur une surface plate et solide de manière à ce que les orifices de ventilation situés sous l'appareil ne soient pas obstrués. **NE PAS** placer l'appareil **SUR UNE SURFACE RECOUVERTE DE MOQUETTE.**
2. Ne placez pas vos doigts dans l'ouverture des cartouches de programme ni dans les fentes pour cartouches.
3. Ne soulevez jamais l'Aquarius par les fils extérieurs, par le mini-module d'extension ou par les boîtiers de commandes.
4. Protégez les cartouches de programme ainsi que l'ordinateur des températures extrêmes.
5. Remplacez toujours le couvercle sur la fente pour cartouches lorsque celle-ci n'est pas utilisée.
6. Eteignez l'Aquarius (position OFF) et débranchez l'appareil lorsqu'il n'est pas utilisé.

**ATTENTION:**

Comme pour n'importe quel appareil électrique, vérifiez régulièrement votre système Aquarius afin de déterminer s'il existe un problème pouvant devenir dangereux tel que des fils électriques, des prises, des raccordements électriques ou des boîtiers endommagés. Si vous découvrez une défektivité, n'utilisez pas l'appareil tant qu'il n'est pas réparé.

Débranchez l'appareil lorsqu'il n'est pas utilisé.

Note: L'UTILISATEUR DOIT FOURNIR UNE PRISE DE COURANT ADAPTEE AUX NORMES LOCALES.

Le logiciel de système de l'ordinateur Aquarius est stocké dans le dispositif de mémoire morte (ROM). Toutes les parties du logiciel de ce système, aussi bien en mémoire morte qu'en circuiterie ROM, sont soumises au copyright et aux règles de la propriété industrielle. Toute utilisation, reproduction ou publication de n'importe quelle partie de ces informations sans autorisation écrite préalable de Microsoft, Inc. et de Mattel, Inc., sont strictement interdites.

**INTRODUCTION**  
**GUIDE PRATIQUE**  
**DE L'ORDINATEUR**  
**AQUARIUS**

Cher Utilisateur,

Vous êtes maintenant propriétaire d'un ordinateur domestique AQUARIUS. Félicitations pour cet achat qui sera sans doute le meilleur investissement que vous ayez jamais fait. Car l'ordinateur Aquarius est l'un des appareils les plus adaptables sur le marché. Une fois que vous aurez appris à communiquer avec votre AQUARIUS, vous pourrez l'utiliser pour étendre et enrichir tous les domaines de votre vie: les affaires, les loisirs, la gestion domestique, l'éducation, etc... sans parler des merveilleux jeux vidéo qui pourront vous distraire!

Si vous avez des enfants à la maison, vous devrez peut-être leur fixer des périodes d'utilisation. Il est certain que les enfants adorent les ordinateurs. Ne vous en faites pas. L'ordinateur AQUARIUS est assez solide pour se défendre contre les programmeurs en herbe, ainsi que contre les adultes.

Si l'AQUARIUS est votre premier ordinateur, vous allez être agréablement surpris. **VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'ETRE MATHEMATICIEN** pour le programmer. L'ordinateur AQUARIUS est facile à utiliser. En peu de temps, vous pourrez commencer à écrire vos propres programmes d'ordinateur en langage BASIC. En quelques heures, vous vous serez familiarisé avec les commandes essentielles dont vous aurez besoin. C'est un peu comme un JEU. Vous éprouverez une grande satisfaction lorsque vous vous servirez du premier programme que vous aurez créé. De quoi rendre jaloux les programmeurs chevronnés!

Il vous suffira de suivre les instructions simples de raccordement, puis de disposer ce livre à côté de votre ordinateur afin qu'il vous guide dans ce monde passionnant. Lorsque vous rencontrerez des exemples ou des expériences, tapez-les et utilisez-les pour comprendre leur fonctionnement.

Observez la "signalisation" spéciale propre à ce livre. Elle vous donnera des conseils et des instructions qui vous rendront plus agréable et plus facile la programmation de votre ordinateur.



IDEES-CLES



BONNES HABITUDES



FAITES UN ESSAI



JARGON D'ORDINATEUR



A PROPOS



RACCOURCI "CONTROL"



N'OUBLIEZ PAS

Finalement, où que les possibilités votre ordinateur vous emmènent, amusez-vous bien!

Numéro de Modèle 3263 RM

Numéro de Série 05055 19

#### IMPORTANT

Avant de vous servir de votre ordinateur, veuillez noter l'avertissement suivant:

Mattel Electronics ne prend aucune responsabilité, civile ou autre, en ce qui concerne toute perte ou dommage, direct ou indirect, causé par ou prétendu causé par tout programme de logiciel (qu'il soit vendu par Mattel Electronics ou toute autre source) ou par l'utilisation de ces programmes par le consommateur.

#### REMARQUE POUR LES UTILISATEURS DE PROJECTEURS DE TELEVISION

Certaines configurations graphiques statiques produites par cet ordinateur peuvent s'imprimer de façon permanente sur les tubes des projecteurs en cas d'utilisation prolongée à des niveaux d'intensité lumineuse élevés. Consultez le manuel d'utilisation de votre projecteur de télévision avant d'utiliser cet appareil.

IN2

## TABLE DES MATIERES

**INTRODUCTION** (Généralités sur votre ordinateur Aquarius", Raccordements sans problèmes)

**CHAPITRE 1 "INSTRUCTIONS PRELIMINAIRES"** (Modes, Touche RTN — Pour Agir!, Pratique du Mode Immédiat, Opérations Arithmétiques, Commandes RUN, NEW, CONT, LIST, Touche CTL—Raccourci, Pratique du Mode Programmé, Numérotage des Lignes, Fonction PRINT, Comment corriger)

**CHAPITRE 2 "METTEZ-VOUS DANS LE BAIN"** (Constantes, Variables, Liste des Mots Réservés, Commande INPUT—l'Instruction Interactive, LET, Ponctuation)

**CHAPITRE 3 "COMMANDES POUR CASSETTE"—CSAVE & CLOAD"** (Conservation des Programmes, Chargement des Programmes, Vérification, Conservation et Chargement de Tableaux)

**CHAPITRE 4 "BRANCHEMENTS"** (GOTO—Un Aller Simple, IF...THEN — Le Détecteur de Mensonges, Expression Relationnelles et Logiques)

**CHAPITRE 5 "LES BOUCLES QUI COMPTENT"** (Le Long Détour, Boucles FOR...NEXT, Une Chose à la Fois, L'instinct d'Emboîtement, "Horloge Digitale"—Notre Premier "Vrai" Programme)

**CHAPITRE 6 "UN PEU DE COULEUR"** (LA COMMANDE POKE, Matrice de Caractères RAM/Matrice de Couleurs RAM, Relations entre les Numéros sur la Matrice, COMMANDE PEEK, Comment Tracer des Lignes, Quadrillage Serré—Instructions PSET, PRESET et POINT)

**CHAPITRE 7 "SOUS-PROGRAMMES —UN ALLER-RETOUR"** (GOSUB, RETURN, REMARK—Notes Personnelles, Sous-Programmes Emboîtés, GOTO et GOSUB Calculés, Effets Sonores)

**CHAPITRE 8 "READ...DATA—LE SOMMET DE L'EFFICACITE"** (READ, DATA, A Cours de Données, Instruction RESTORE)

**CHAPITRE 9 "STOCKAGE MAXIMUM AVEC LES TABLEAUX"** (Introduction, Dimension d'un Tableau, Changements de Dimension—l'Instruction CLEAR, Assignation de Valeurs à un Tableau, Multi-Dimensions)

**CHAPITRE 10 "FONCTIONS— LES SUPER-RACCOURCIS"** (Introduction, Différents Types de Fonctions, Fonctions Emboîtées, Nombres Aléatoires—Jeux de Hasard, CHR\$—Fonctions Multi-Dimensionnelles, Autres Fonctions Pratiques—FRE, LEFT\$, MID\$, RIGHT\$)

**CHAPITRE 11 "HORLOGE DIGITALE"**

**AIDE-MEMOIRE**

**APPENDICE**

**PROGRAMMES D'ENTRAINEMENT**

INTRODUCTION

IN3

## GENERALITES SUR VOTRE ORDINATEUR AQUARIUS

VOTRE ORDINATEUR AQUARIUS™  
(avec langage BASIC résident)



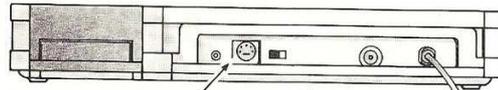
**CLAVIER.** S'utilise pour taper les informations et les instructions et pour jouer avec les jeux vidéo. De nombreuses touches impriment des commandes complètes en BASIC en appuyant une seule fois en conjonction avec la touche CTL (Contrôle).

**ORIFICES I/O (Input/Output = Entrée/Sortie).** Pour raccorder les appareils d'entrée ou de sortie (Enregistreur de Données et Imprimante).

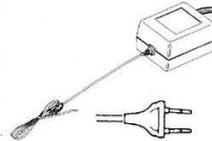
**FENTES POUR CARTOUCHES.** Pour raccorder les cartouches programmées de jeu vidéo Aquarius ou le Mini-Module d'Extension Aquarius.

**VOYANT DE MARCHÉ**

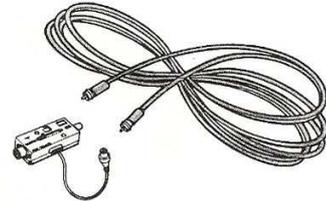
**COMMUTATEUR MARCHÉ/ARRÊT**



**CORDON-SECTEUR AVEC FICHE ET TRANSFORMATEUR**



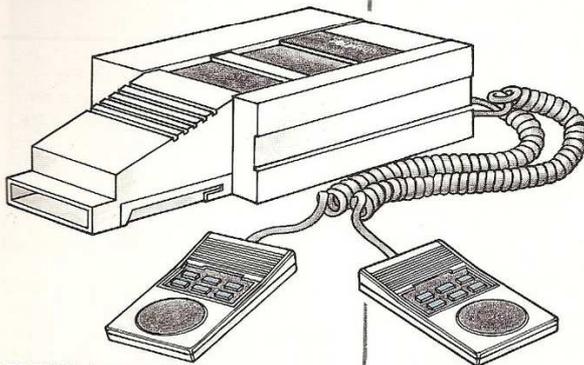
**CABLE DE RACCORDEMENT TELE AVEC COMMUTATEUR D'ANTENNE**



IN4

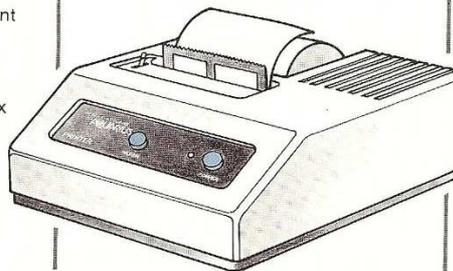
## APPAREILS D'ENTREE/SORTIE

(Vendus chacun séparément)

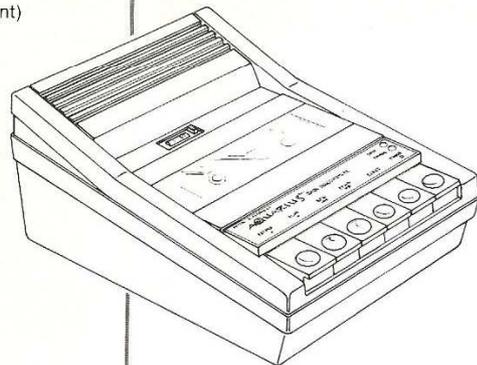


**APPAREILS D'ENTREE/SORTIE Mini-Module d'Extension AQUARIUS™.** Deux fentes permettent à la cartouche de programme de fonctionner avec une mémoire supplémentaire (cartouches de mémoire 4K et 16K). Comporte deux canaux sonores supplémentaires et des boîtiers de commande pour les jeux vidéo.

**Imprimante AQUARIUS™** (40 colonnes). Fournit une copie sur papier des programmes ou des données.



**Enregistreur de Données† AQUARIUS™.** Utilise des cassettes standard pour conserver les programmes.



**Modem† AQUARIUS™.** Vous met en contact avec d'autres bases de données par l'intermédiaire des lignes téléphoniques.

**Module d'Extension Principal AQUARIUS.** Vous permet d'ajouter 7 périphériques supplémentaires. Se branche facilement pour augmenter la mémoire, raccorder des unités de disquettes ou ajouter d'autres périphériques.

## RACCORDEMENTS SANS PROBLEMES

Déballiez soigneusement votre ordinateur. Vérifiez que vous ayez tous les éléments suivants:

Ordinateur  
Cordon-Secteur avec Adaptateur  
Cable de Raccordement  
Télévision (3 mètres)  
Commutateur d'Antenne

(Voir illustrations de ces éléments en page 4)

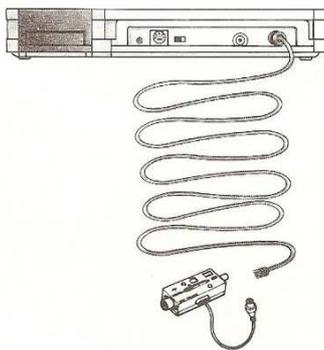
### AVANT DE CONTINUER ...

Prenez une minute pour vérifier le dessous de votre ordinateur. Vous verrez deux numéros: le numéro de modèle et le numéro de série. Notez-les en page 2 de cette section dans les espaces prévus à cet effet.

### TROUVEZ UN EMPLACEMENT POUR DISPOSER VOTRE ORDINATEUR.

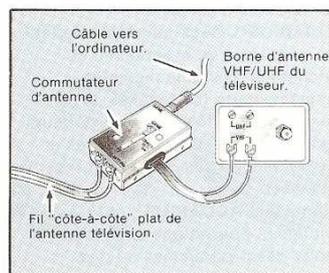
Cherchez une surface plate et stable, de manière à ce que les orifices d'aération situés sous votre ordinateur puissent fonctionner efficacement. Les ordinateurs préfèrent les climats tempérés. Evitez donc de placer le vôtre près d'une source de chauffage ou de climatisation. Le câble de raccordement télévision a 3 mètres de long et il vous faudra donc placer votre ordinateur à cette distance de votre téléviseur près d'une prise murale conventionnelle.

**RACCORDEMENT DE L'ORDINATEUR A VOTRE TELEVISEUR.** Branchez le câble de raccordement télévision entre l'ordinateur et le commutateur d'antenne, comme montré.



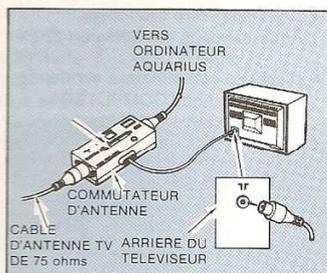
Le commutateur d'antenne vous permet d'utiliser votre téléviseur en tant qu'écran de contrôle pour votre ordinateur.

### INSTALLATION AVEC FIL D'ANTENNE "COTE A COTE" PLAT:



IN6

### MONTAGE DU CABLE D'ANTENNE:



### RACCORDEMENTS SPECIAUX

Certains téléviseurs récents ont une entrée séparée pour la télévision par câble. L'ordinateur AQUARIUS™ peut être raccordé directement à cette entrée par l'intermédiaire d'un adaptateur "Balun" (Disponible dans la plupart des magasins d'électronique).

Si vous possédez un vidéo-jeu, vous pouvez le raccorder en même temps que votre ordinateur AQUARIUS™ au même téléviseur en utilisant un commutateur vidéo, également disponible dans la plupart des

magasins d'électronique.

**NOTE: AUCUN CHANGEMENT DES RACCORDEMENTS DE VOTRE ANTENNE UHF N'EST REQUISE POUR L'UNE OU L'AUTRE DES INSTALLATIONS.**

Si nécessaire, localisez le sélecteur "Channel 3/ Channel 4" sur la face arrière de votre ordinateur. Placez le sur la chaîne qui a la réception la plus faible dans votre région (utilisez un petit tournevis ou la pointe d'un stylo à bille car ce commutateur est au ras du boîtier). Lorsque vous utiliserez votre ordinateur, voyez le tableau à l'intérieur de la couverture pour déterminer la chaîne qui correspond à votre région.

### CONSEILS PRATIQUES SUR LES INTERFERENCES

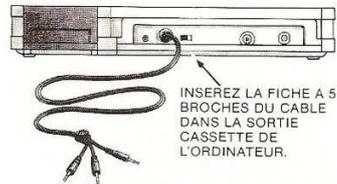
- Si vous n'appliquez pas les directives suivantes, vous pourrez causer de interférences sur les téléviseurs situés à proximité.
- Ne raccordez jamais de fils détachés aux bornes d'antenne de votre téléviseur lorsque vous utilisez l'ordinateur.
- Le boîtier de commutation d'antenne est livré avec son propre fil plat. Ne le remplacez jamais par un fil plus long raccordé entre le boîtier de commutation et le téléviseur.
- Ne raccordez pas le fil plat du commutateur d'antenne à une antenne de télévision ou à un câble d'arrière de signal.

IN7



Votre ordinateur domestique Aquarius™ est livré avec un couvre-clavier en plastique qui se place sur le clavier. Cela vous servira de guide en ce qui concerne les touches qui permettent d'imprimer des mots entiers en BASIC lorsqu'elles sont utilisées EN MEME TEMPS que la touche CTL. Le mot en BASIC est inscrit sur le couvre-clavier AU-DESSUS de la touche devant être utilisée avec la touche CTL. Pour plus de détails sur le fonctionnement de ces touches, voir la page 5 du chapitre 1.

**SI VOUS UTILISEZ VOTRE ORDINATEUR AVEC UN ENREGISTREUR DE DONNEES, RACCORDEZ LES DEUX APPAREILS COMME MONTRE CI-DESSOUS:**



INSEREZ LA FICHE A 5 BROCHES DU CABLE DANS LA SORTIE CASSETTE DE L'ORDINATEUR.

INSEREZ L'ECOUTEUR DU CABLE DANS LA SORTIE "EARPHONE" DE L'ENREGISTREUR.

INSEREZ LA FICHE "MIC" DU CABLE DANS L'ENTREE "MIC" DE L'ENREGISTREUR.

BRANCHEZ LE CORDON-SECTEUR DE L'ENREGISTREUR DE DONNEES DANS UNE PRISE MURALE CONVENTIONNELLE.

**SI VOUS UTILISEZ VOTRE ORDINATEUR AQUARIUS AVEC UNE IMPRIMANTE, RACCORDEZ L'IMPRIMANTE A VOTRE ORDINATEUR SUIVANT LES INSTRUCTIONS FOURNIES AVEC L'IMPRIMANTE.**

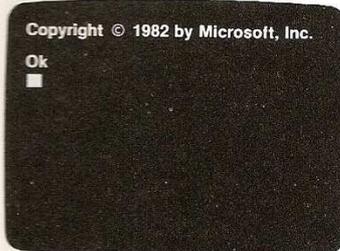
**PRET A DEMARRER!**

- Branchez votre ordinateur Aquarius dans une prise en 220 V.
- Placez le commutateur d'antenne sur la position "COMPUTER".
- Allumez votre téléviseur. Réglez-le sur la chaîne choisie au préalable (assurez-vous que cette chaîne (version P.A.L.) corresponde à celle que vous avez choisie au moyen du sélecteur sur votre ordinateur).
- Mettez en marche votre ordinateur Aquarius. Dans quelques secondes vous verrez l'affichage suivant:



(Enfoncez la touche RTN pour commencer)

La couleur de l'écran changera lors de cet affichage. Accordez votre téléviseur pour obtenir la meilleure réception (couleur, clarté et définition). Enfoncez ensuite la touche RTN (Return). L'affichage sera alors:



**POUR ETEINDRE VOTRE ORDINATEUR AQUARIUS™**

Eteignez d'abord votre téléviseur.

Eteignez ensuite votre ordinateur Aquarius.

Si vous éteignez votre ordinateur Aquarius avant d'avoir éteint votre téléviseur, ce dernier se comportera comme dans les cas de mauvaise réception. Il pourra y avoir une image sur l'écran ou non. Si le son est assez fort, vous entendrez un sifflement. Cela n'endommagera pas votre téléviseur. Il vous suffira alors de l'éteindre.



**JARGON D'ORDINATEUR**

Personne n'aime lire les dictionnaires. Mais ces mots-clés vous aideront à mieux comprendre certains des concepts qui vous seront nécessaires pour une meilleure compréhension de votre ordinateur. D'autres mots-clés vous seront expliqués à la fin de chacun des chapitres de ce livre. Familiarisez-vous avec ces mots qui vous seront d'une aide précieuse.

**DONNEES.** Synonyme de INFORMATION. C'est le MATERIAU AVEC LEQUEL VOUS TRAVAILLEZ lorsque vous écrivez un programme. Certaines données sont stockées de façon permanente dans la mémoire de l'ordinateur. La plupart des données seront fournies par vous.

**EXECUTER.** Synonyme de "faire" ou "effectuer". En informatique, on parle d'exécuter un ordre ou une commande.

**EXECUTION (RUN).** Commande qui indique à l'ordinateur d'exécuter les instructions d'un programme.

**INTRODUIRE.** Processus par lequel les données sont mises dans l'ordinateur à l'aide du clavier.

**ENTREE.** Les données qui sont mises en mémoire.

**EXTRAIRE.** Processus par lequel les données sortent de l'ordinateur.

**SORTIE.** Forme sous laquelle les données sortent de l'ordinateur (imprimées sur papier, affichées sur un écran de télévision, etc).

**RAM (Random Access Memory = Mémoire Vive).** C'est la mémoire de travail de l'ordinateur. Vous conserverez temporairement un programme dans la mémoire RAM lorsque vous écrirez, corrigerez ou exécuterez un programme. Ce type de mémoire est cependant éphémère. Lorsque vous éteignez votre ordinateur, les données emmagasinées dans la mémoire RAM seront effacées. La longueur du programme que vous pouvez exécuter est déterminée par la quantité de mémoire RAM disponible dans votre ordinateur (vous avez 1781 octets disponibles; pour plus de détails voir la page 9 du chapitre 10).

**ROM (Read Only Memory = Mémoire Morte).** C'est la mémoire permanente de l'ordinateur. Vous ne pouvez pas effacer ou modifier les données emmagasinées dans une mémoire ROM. Vous pouvez seulement demander à l'ordinateur de LIRE les données contenues et de les manipuler. La plupart des instructions de fonctionnement internes de l'ordinateur sont enregistrées dans la mémoire ROM.