



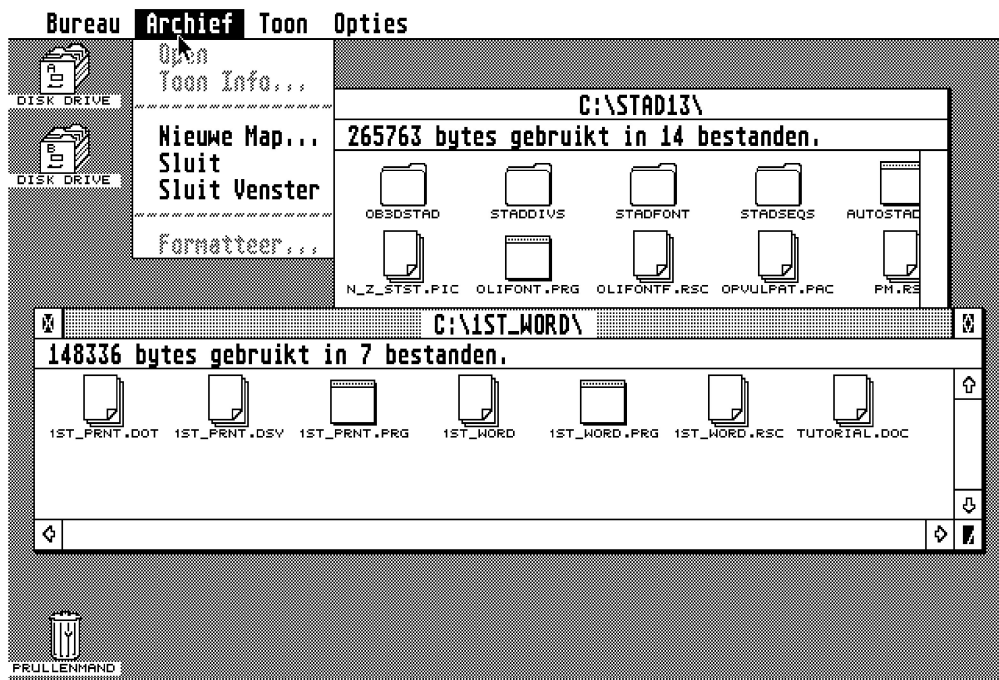
# Jeugd & Informatica

1990

## Computer Praktikum

# DESKTOP

Atari ST, TOS, GEM



Door :

Stefan Cruysberghs

© Copyright "Jeugd & Informatica vzw"

# De Desktop

## Operating System

Elke computer heeft een operating system nodig om de wensen van de gebruiker mee te delen aan de processor (CPU of centrale verwerkingseenheid).

De processor verstaat namelijk geen mensentaal, hij begrijpt alleen maar nulletjes en eentjes !

Als wij de computer bevelen iets voor ons te doen, bijvoorbeeld de inhoudsopgave van een diskette laten zien, dan vertaalt het operating system ons commando in nulletjes en eentjes zodat de computer het bevel kan uitvoeren.

Op een PC (IBM-compatible computer) geven we de computer commando's door ze in te typen op het toetsenbord.

Op de Atari ST gebeurt dat meestal door met de muispil ergens naar te wijzen en op de muisknop te klikken.

## Tos en Gem

Het Operating System op de Atari St heet TOS (Tramiel Operating System, 'n zekere mijnheer Tramiel is namelijk de grote baas van de Atarifabriek in Amerika).

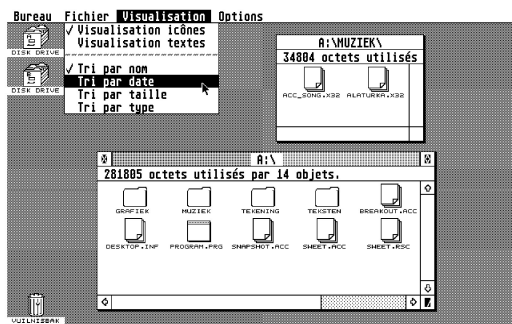
Het TOS bevindt zich in de ROM (Read Only Memory), dat is het geheugen in de computer dat ook blijft bestaan als je de computer uitzet.

Als onze computer alleen maar TOS kende dan zouden we net zoals op een PC alle commando's moeten intikken op het toetsenbord. Gelukkig hebben de makers van de Atari St het programma GEM aan de TOS toegevoegd.

GEM = GRAPHICAL ENVIRONNEMENT MANAGER

Wat je best kan vertalen als de computer "besturen in een grafische omgeving". GEM-desktop is eigenlijk alles wat je op het scherm getekend ziet : iconen van diskdrives en de vuilnisbak, het Drop-Down Menu, de vensters, de iconen van bestanden, programma's, de folders en de dialoogboxen. Gem zorgt er ook voor dat je de muis en de muispil kan gebruiken.

In deze les gaan we de meest gebruikte functies van de desktop leren kennen.



GEM-desktop zorgt voor de iconen, de vensters, de muispil, het Drop-Down Menu, enz ...

## De functies van de desktop

Allereerst iets over het aan- en uitzetten van de computer.

1. Zet de computer als LAATSTE aan en als EERSTE uit.
2. Haal nooit de diskette uit de diskdrive als het lichtje nog brand, daar kan je de diskdrive mee beschadigen !
3. Houd ook drank en eten uit de buurt van de computer !

We gaan nu stap voor stap kennis maken met de desktop

De Franse benamingen (azerty) staan in vet, de Engelse (qwerty) en Nederlandse staan tussen haakjes.

Zet je computer aan zonder diskette in de diskdrive. Het duurt nu ongeveer 40 seconden voordat de desktop op het scherm verschijnt.

Zo merk je meteen dat het Operating System TOS (en GEM) in de computer zelf zit en niet van een schijfje geladen hoeft te worden. Op onze desktop merken we drie soorten grafische elementen :

1. De grijze achtergrond. (op een kleurenscherm is deze groen)
2. De iconen.
3. Het Drop-Down Menu.

De drie iconen zijn deze van de diskdrives A en B en van de vuilnisbak.

Dat je en vuilnisbak kan gebruiken om iets in weg te gooien dat je niet meer nodig hebt wist je waarschijnlijk al.

Klik nu eens éénmaal met de linkermuisknop op het icoon van diskdrive A.



Het icoontje van  
Disk drive A

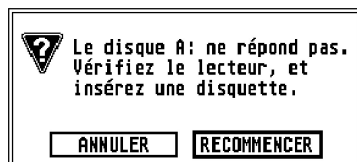
Ga vervolgens met de muispijl op **Fichier** (File, Archief) staan zodat het menu naar beneden valt.

Klik in dat menu op **Ouvrir** (Open, Open).

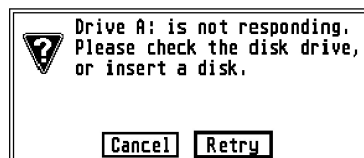
De computer gaat nu proberen de diskette te lezen.

Wat ? Lukt het niet ? Komt er iets anders op het scherm ?

Wat je nu op het scherm ziet noemen we een DIALOOGBOX. Door middel van een dialoogbox kan de computere je iets vertellen. Hij zegt nu dat er geen diskette in de drive zit. En dat klopt natuurlijk.



Frans (azerty)



Engels (qwerty)



Nederlands

Dialogobox die ons vertelt dat er geen diskette in de disk drive zit.

Dus nu steken we lesdiskette 1 in de diskdrive.

Probeer nu diskdrive A nog eens te openen.

Lukt het nog niet ? Dat klopt want de diskette is namelijk nog niet klaar voor gebruik : ze is niet GEFORMATEERD. FORMATEREN is de diskette indelen in vakjes en hokjes (sectoren en tracks) zodat de computer kan lezen wat er op staat.

Je kan het formateren van een diskette het best vergelijken met het indelen van een boek in delen, hoofdstukken paragrafen en alinea's. Tijdens het formateren zet de computer MAGNETISCHE PUNTJES op het schijfje van de diskette. Op één puntje past precies één BIT. Dat is de kleinste hoeveelheid informatie die de computer kent (een nulletje of een eentje).

8 BITS vormen samen een BYTE

1000 BYTES noemen we 1 KILOBYTE

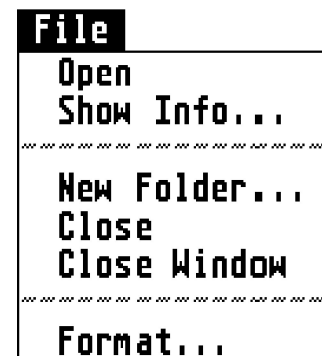
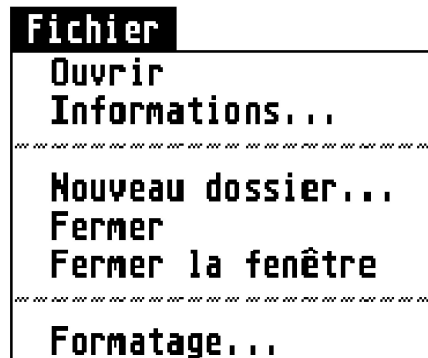
1000 KILOBYTES is 1 MEGABYTE (mega=1000)

1000 MEGABYTES is 1 GIGABYTE

1 BYTE is een teken op de computer, dat bestaat uit acht nulletjes of eentjes. Dat teken kan een letter van het alfabet, een cijfer of ander teken zijn.

Hoe formateren we een schijf? Klik eerst op **Annuler** (Cancel, Annuleer), als je dat al niet had gedaan. Klik nu nog eens één keer op de ikoon van diskdrive A zodat hij zwart wordt, we noemen dat ook wel een ikoon **SELECTEREN**. Kies vervolgens onder **Fichier** (File, Archief) : **Formatage** (Format, Formateer).

De menupunten  
onder Fichier (File,  
Archief)

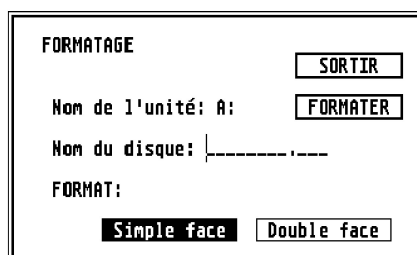


Er verschijnt weer een dialoogbox op het scherm. De computer verwittigt ons eerst dat het formateren van een diskette alle gegevens op die schijf wist.

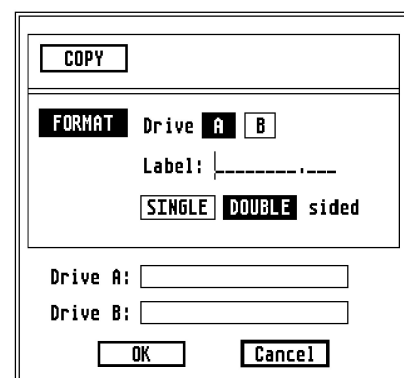
Aangezien er op deze lesdiskette helemaal niets staat kunnen we gewoon op **Confirmer** (Ok, Ok) klikken.

Er verschijnt nu een paneel op het scherm, dit is verschillend bij qwerty en azerty en het hangt ook af van de versie van de Tos.

We geven nu een naam aan de diskette en noemen ze **LESDISKETTE**. We kunnen nu ook kiezen of we de diskette enkelzijdig of dubbelzijdig willen formateren. Kies maar voor **Double face** (Double sided, Double zijdig), dan kan er namelijk meer informatie op de diskette. Klik vervolgens op **Formater** (OK, Ok).



Frans (azerty)



Engels (qwerty)

Het paneel voor het formateren van een diskette. Er is keuze tussen formateren aan twee zijden of aan één zijde.

De computer formateert nu het schijfje en laat op het scherm zien hoever hij daar al mee gekomen is. Op het einde vertelt hij door middel van een dialoogbox hoeveel bytes er nu op de schijf kunnen. Als het een goede diskette is zou dat heel precies 726016 bytes moeten zijn. Klik nu op **Confirmer** (Ok, Ok)

Nu komen we terug in het oude paneel en omdat onze diskette nu toch al geformateerd is en we terug naar de desktop willen keren, klikken we op **Sortir** (Candel, Annuleer).

We kunnen nu eindelijk de inhoudsopgave van de schijf opvragen. Weet je nog hoe dit moet ?

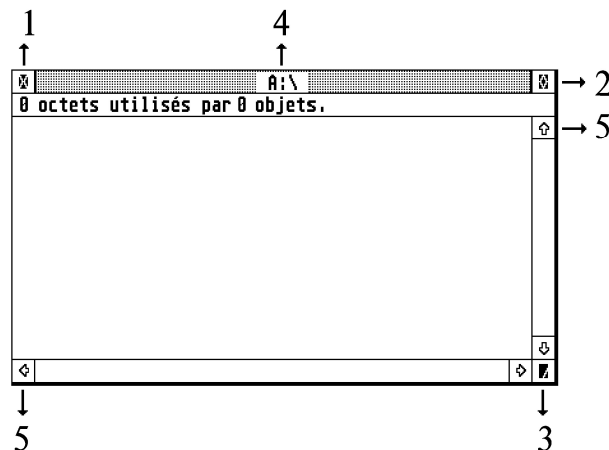
We kunnen ook twee keer zeer snel achterelkaar op de ikoon van diskdrive A klikken om deze te openen.

Nu verschijnt er een VENSTER op het scherm.

Bovenaan in de KOPREGEL zien we staan : A:\ Dat betekent dat we de inhoudsopgave zien van de diskette in diskdrive A. Daaronder staat : 0 bytes gebruikt in 0 bestanden. Aangzien er nog niets op de schijf staat is dat nogal logisch.

Ook merken we dat er op de hoeken knoppen staan :

1. sluiten van het venster
2. venster helemaal vergroten
3. venster vergroten of verkleinen
4. kopregel : venster verplaatsen
5. Sliderbars



Probeer het venster maar eens te vergroten of te verkleinen, je klikt met je muis op de rechterbenedenhoek, je houdt de linkermuisknop ingedrukt en je beweegt de muis.

Verplaats ook eens het venster. Dat gaat ook met de ikonen van de diskdrives en van de vuilnisbak, proberen maar.

De sliderbars dienen om de bestanden naar omhoog of omlaag te laten schuiven.

We noemen dit SCROLLEN. Dat gaat trouwens alleen maar als er veel bestanden op de schijf staan of als je het venster heel klein maakt.

Dit zullen we later proberen.

Als je veel bestanden (teksten, tekeningen, muziek, programma's, enz ...) op een schijf hebt staan is het verstandig ze soort bij soort in een mapje te steken.

Mappen kunnen we de computer laten maken zoveel we willen.

Ga eens met de muispijl naar **Fichier** (File, Archief) en kies **Nouveau dossier** (New Folder, Nieuwe Map).

In de dialoogbox kan je nu de naam invullen die je aan de map wil geven.

We geven allemaal onze eerste map de naam : BOMPA.

Klik nu op **Confirmer** (Ok, Ok).

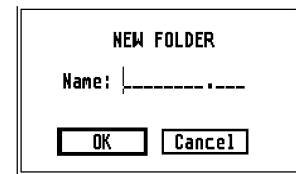


MAP

Dialoogbox voor  
het aanmaken van



Frans



Engels

In het venster zie je nu een map met de naam BOMPA. Doe nu de map maar open. (zwart maken en onder **Fichier** (File, Archief) klikken op **Ouvrir** (Open, Open), of gemakkelijker : twee maal heel snel na elkaar op hetmapje klikken.)

Het venster is weer leeg maar in de kopregel staat nu : A:\BOMPA.

Dat wil zeggen dat we ons bevinden op het schijfje van diskdrive A in het mapje BOMPA.

Als er A:\ staat bevinden we ons in de **hoofddirectory**. Alle andere plaatsen op de schijf noemen we **subdirectories**.

We maken nog een mapje aan, deze keer met de naam : PAPA. Ook deze map openen we ook en in de kopregel staat er A:\BOMPA\PAPA.

Maak nu een derde mapje met de naam ZOON. De kopregel luidt nu : A:\BOMPA\PAPA\ZOON.

In werkelijkheid ga je mappen natuurlijk niet zo'n gekke namen geven.

Probeer altijd een zinvolle naam te geven aan de mappen zodat je je bestanden gemakkelijk terug kan vinden. Bijvoorbeeld : tekeningen in de map Tekeningen, teksten in de map Teksten, enz ...

Met een schijfje waarop alleen maar mappen staan kan je natuurlijk niets beginnen. We gooien daarom al onze mappen in de vuilnisbak : trek een elastiekje rond de mappen en sleep ze met ingehouden linkermuisknop naar de vuilnisbak.

Laat de muisknop pas los als de vuilnisbak zwart geworden is.

De computer vraagt nu of je ook wel alle mappen wil wissen.

Als je op **Confirmer** (Ok, Ok) klikt worden de mappen gewist.

Ziezo, ons schijfje is weer helemaal leeg.

Jammer genoeg kunnen daar niet veel mee aanvangen.

Daarom gaan we een tweede diskette gebruiken.

Als je deze diskette opent zie je dat er in het venster allerlei iconen staan, die we later ook zullen bespreken.

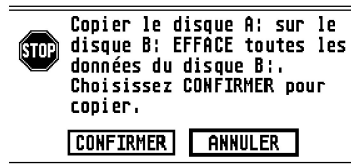
We gaan nu de informatie van de tweede diskette kopiëren naar onze lesdiskette.

We sluiten alle vensters door op het linkerbovenhoekje te klikken of door onder **Fichier** (File, Archief) op **Fermer la fenêtre** (Close Window, Sluit Venster) te klikken.

Steek nu de tweede diskette in de diskdrive en sleep de ikoon van diskdrive A bovenop de ikoon van Diskdrive B. Laat de muisknop pas los als de ikoon van Drive B zwart is geworden.

De dialoogbox die nu op het scherm verschijnt verwittigt je weer dat het kopiëren van diskette A naar diskette B alle gegevens op diskette B zal wissen.

Dialogbox die ons waarschuwt dat diskette B zal gewist worden bij het kopiëren



Frans

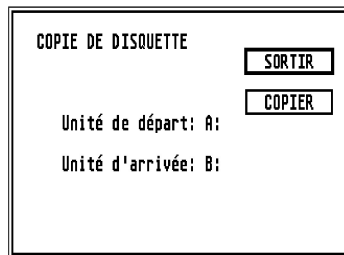


Engels

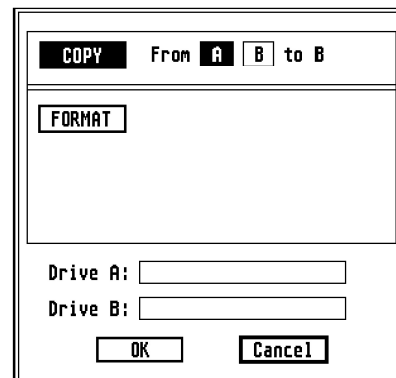
Klik op **Confirmer** (Ok, Ok) om verder te gaan.

Haal het schijfje uit de diskdrive en beveilig het door het schuifje omhoog te zetten (zodat je er doorheen kan kijken).

Op een scherm staat nu een paneel waarop staat de we een diskette van A naar B gaan kopiëren.



Frans



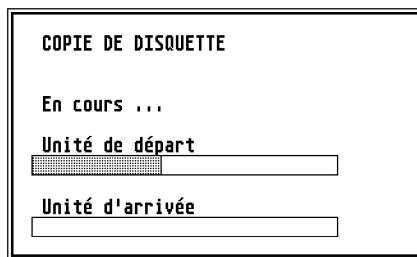
Engels

Paneel voor het kopiëren van een diskette.

We klikken nu op **Copier** (OK, Kopiëer).

Nu gaat de computer de informatie van dit schijfje in zijn geheugen op nemen.

Als de bovenste balk gevuld is vraagt hij of je de andere diskette in de diskdrive wil steken.



Dialogbox die ons vermeldt hoever de computer staat met de diskette in het geheugen te nemen (Frans)

Dit doe je natuurlijk en je klikt op **Confirmer** (Ok, Ok).

Nu zal de computer de informatie die hij in zijn geheugen heeft op deze diskette zetten.

Als de diskette gekopiëerd is klikken we op **Sortir** (Cancel, Annuleer). Je kan ook op RETURN of ENTER duwen. Dat heeft hetzelfde resultaat als een vetomlijnde knop. We belanden nu terug in onze desktop.

Klik nu eens op de ikoon van diskdrive A zodat ze zwart wordt. Ga nu naar **Fichier** (File, Archief) en kies **Informations** (Show Info, Toon Info). Er verschijnt weer een dialogbox op het scherm.

Deze geeft je nu alle informatie over de diskette. Naam van de diskette, aantal mappen (folders), aantal gebruikte bytes, aantal vrije bytes, enz ...

We klikken weer eens op **Confirmer** (Ok, Ok).

We formateren nu onze tweede diskette en geven ze de naam Datadisk. Deze diskette zal je de volgende lessen nog kunnen gebruiken om bestanden op weg te schrijven.

We openen een venster en we zien verschillende iconen.

1. Een mapje
2. Een bestand (tekening, muziek, tekst, ...)
3. Een programma



Iconen van de desktop

Onthoudt goed de vorm en de functie van deze iconen, je zal ze nog veel tegenkomen

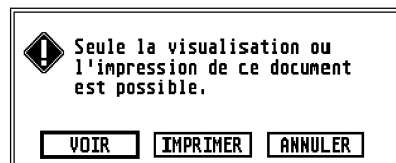
Als we twee maal heel snel na elkaar op een mapje klikken openen we dit mapje en we zien er nog enkele mapjes of bestanden in staan. Maar als we een bestand aanklikken krijgen we een dialoogbox.

We kunnen dan kiezen tussen **Voir** (Show, Zien), **Imprimer** (Print, Print), **Annuler** (Cancel, Annuleer).

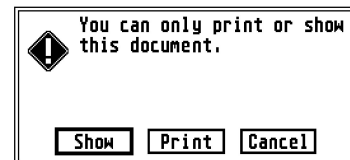
Als we eens op **Voir** (Show, Zien) klikken krijgen we allemaal rare tekens en soms teksten.

We kijken nu in computertaal van het bestand. Met imprimer printen we dit af.

Dialoogbox voor het bekijken of uitprinten van een bestand



Frans

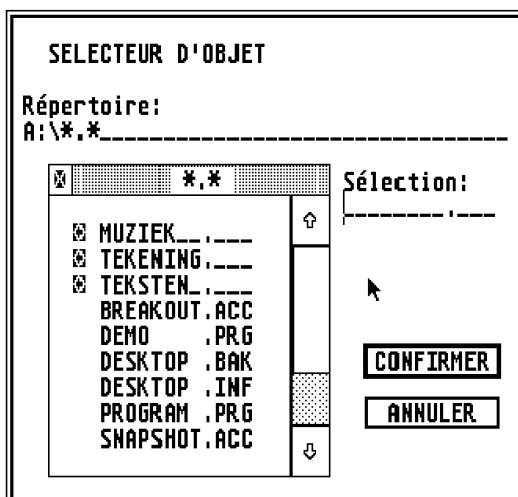


Engels

We openen nu ook eens het programma met de naam DEMO.PRG. Als dit gebeurt is openen we ook eens het programma BESTAND.PRG.

We kunnen kiezen of we een tekening of tekst willen zien of we muziek willen beluisteren.

Als we op een van deze knoppen klikken verschijnt er een SELECTIEBOX, hiermee kunnen we het bestand dat we willen inladen aanklikken. We klikken nu met onze muis op de juiste map, en daarna verschijnen er nog enkele namen, dit zijn de namen van de tekst- of tekening- of muziek-bestanden. We maken zo'n naam zwart en klikken op **Confirmer** (Ok, Ok).



Selectiebox : In de selectiebox staan de namen vermeld van de bestanden, mappen en programma's die op de diskette staan.

Met een klik op de naam wordt het bestand geselecteerd en verschijnt de naam onder Sélection. Klik daarna op Confirmer (Ok, Ok) en het bestand zal geladen of weggeschreven worden.

Dit teken voor een naam betekent dat de naam een map is.

Het knopje in de linkerbovenhoek wordt gebruikt om de inhoudstabel van een andere diskette te zien.

\* . \* betekent dat alle extensies, dus ook alle bestanden te zien zullen zien.

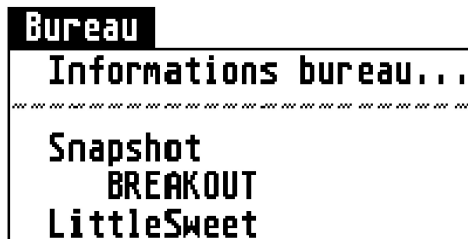


Nu gaat de computer het gekozen bestand laden en zal dit dan laten zien of laten horen.

Ook de andere programma's op de diskette kunnen we eens proberen.

We keren hierna terug naar desktop, we openen een venster en we merken op dat er tussen de bestanden en mappen verscheidenen bestanden zijn met de extentie .ACC. Dit noemt men een **accessoire** (hulpprogramma).

Als we nu eens naar **Bureau** (Desk, Bureau) gaan, dan zien we verschillende namen van accessoires staan. Als we deze eens aanklikken krijgen we een rekenmachine, een spelletje en een programmaatje voor tekeningen weg te schrijven. Probeer ze maar eens.



De namen van de accessoires onder het menupunt Bureau (Desk, Bureau)

We klikken nu ook eens onder **Bureau** (Desk, Bureau) op **Informations Bureau** (Desktop Info, Bureau Info), er verschijnt de copyrightmelding van de makers van TOS en GEM op het scherm.

Laten we ook eens naar de menupunten onder **Visualisation** (View, Toon), gaan bekijken. We open eerst een venster.

Daarna gaan we naar **Visualisation** (View, Toon).

Dan zien we **Visualisation icônes** (Show as Icons, Toon als ikoon) en

**Visualisation textes** (Show as text, Toon als tekst) staan.

Klik maar eens op Visualisation icônes om het verschil te zien.

Je merk het al meteen.

De inhoudstabel van de diskette verschijnt niet meer als ikonen maar als tekst op het scherm.

We kunnen de bestanden op schijf ook sorteren, en wel op vier manieren :

- **Tri par nom** (Sort by Name, Toon op naam)
- **Tri par data** (Sort by Date, Toon op datum)
- **Tri par taille** (Sort by Size, Toon op grootte)
- **Tri par type** (Sort by Type, Toon op type)

Probeer deze 4 manieren maar eens.

Je ziet dat het bij naam de bestanden alfabetisch gerangschikt worden. Bij datum worden de bestanden gesorteerd op de datum dat ze gemaakt werden, van langer geleden tot recent. Bij sorteren op grootte komen de kleinste bestanden het eerst en de grootste het laatste (grootte = aantal bytes). En bij sorteren op type wordt er alfabetisch gesorteerd op extentie (de drie laatste letters na het punt).



De keuzes onder het menupunt Visualisation (View, Toon)  
Frans

Onder **Options** (Options, Opties) zien we nog 5 keuzes. De eerste twee zijn nog te moeilijk en laten we dus buiten beschouwing. **Définir des préférences**

(Set Preferences, Stel voorkeur in) gebruiken we om de kleurenresolutie in te stellen en om een bestand eventueel te beveiligen. Zodat je het bestand niet in de vuilnisbak kan gooien. **Sauvegarder le bureau** (Save desktop, Bewaar Bureaublad) is een heel handige optie.

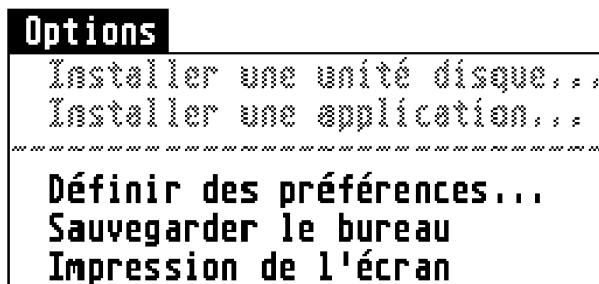
We zullen ze eens proberen. Maak je venster zo klein mogelijk en plaats het in het midden van het scherm.

Plaats de iconen van de diskdrives en de vuilnisbak naast elkaar in plaats van onder elkaar. Kies nu de onder **Options** (Options, Opties) : **Sauvegarder le bureau** (Save desktop, Bewaar Bureaublad). Klik nu op **Confirmer** (Ok, Ok). Er wordt iets op diskette weggeschreven. RESET nu de computer (knopje links achter de computer).

Zoals je ziet verschijnt de desktop op het scherm precies zoals je hem hebt ingericht.

Het laatste menupunt is **Impression de l'écran** (Print screen, Druk scherm af). Als er een printer om je computer is aangesloten is kan je hiermee het beeld dat op het scherm staat uitprinten.

Hetzelfde resultaat bereik je door de **Alternatetoets** ingedrukt te houden en dan op **Help** te duwen.



De menupunten onder Options (Options, Opties).

Frans

Zo, dat was het dan voor deze les, probeer regelmatig deze bladzijden nog een na te lezen : alle informatie die er in staat ga je vroeg of laat nodig hebben op je Atari ST. Natuurlijk hebben we alle functies van de desktop in deze les niet kunnen bekijken. Wil je er nog meer over te weten komen of mochten er nog vragen bij je opduiken, dan kan je die altijd komen stellen.

Stefan Cruysberghs

Atari ST

1990

