



*Apresentação do*  
*AMIGA 600*



Commodore®





*Apresentação do*  
*AMIGA 600*



Commodore®

**Primeira edição Novembro 1991**

Copyright © 1991 por Commodore Amiga Incorporated. Reservados todos os direitos. Não é permitido copiar, fotocopiar, reproduzir, traduzir ou reduzir, total ou parcialmente, este documento, com o fim de poder ser utilizado por qualquer médio electrónico ou máquina do mesmo tipo, sem prévio consentimento, por escrito, da Commodore.

Commodore e Commodore logo são marcas registadas da Commodore Electronica Limited nos Estados Unidos da América e em muitos outros países. Amiga é uma marca registada da Commodore-Amiga nos Estados Unidos da América e em muitos outros países. CDTV, CDTV/P, AmigaDOS, Amiga 500 e Workbench são marcas registadas do Commodore Amiga nos Estados Unidos da América e em muitos outros países. Todas as outras marcas registadas são pertença dos proprietários da respectiva marca registada.

Commodore não se responsabiliza nem oferece garantias, quer expressa quer implicitamente, no que respeita à funcionalidade, compatibilidade ou disponibilidade dos produtos apresentados neste documento. Além disso, Commodore não assume qualquer responsabilidade nem quaisquer obrigações respeitante a declarações ou representações que tenham sido feitas por si próprio ou por terceiros ou que se encontrem reproduzidas na presente documentação. **COMMODORE NÃO SE RESPONSABILIZA DE MODO NENHUM POR DANOS DIRECTOS, INDIRECTOS, ACIDENTAIS OU SUBSEQUENTES RESULTANTES DE QUAISQUER REIVINDICAÇÕES RELACIONADAS COM AS AFIRMAÇÕES CONTIDAS NESTE DOCUMENTO MESMO QUE TENHAM SIDO MENCIONADAS AS POSSIBILIDADES DE OCORREREM TAIS DANOS. ALGUNS PAÍSES NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO OU A LIMITAÇÃO DE TAIS GARANTIAS OU DANOS, FICANDO NESTE CASO SEM EFEITO A EXCLUSÃO OU AS LIMITAÇÕES ACIMA MENCIONADAS.**

As informações contidas neste documento estão sujeitas a modificações sem aviso prévio, ficando portanto excluído todo e qualquer compromisso por parte da Commodore.

Número de parte: 368 445-01

92 93 4 1 2 3 4 B

## **Atenção**

As informações de instalação deste manual devem ser somente entendidas como uma referência. Todas as instalações de equipamento adicional como também de periféricos ou unidades de opção, independente da origem de Commodore ou de terceiros, devem ser feitas por um vendedor autorizado de Commodore-Amiga. O mesmo é válido para os serviços ou manutenção dos elementos acima referidos. O que quer dizer, que os serviços ou manutenção só podem ser prestados por um Centro de Serviço Commodore ou por um vendedor autorizado do Commodore-Amiga. Em caso de outro procedimento arrisca a perda de todas as garantias.



# Índice

<b>1.</b>	<b>Guia de instalação .....</b>	<b>1 – 1</b>
1.1	Antes de começar... ..	1 – 1
1.2	Escolha do local para colocar o computador .....	1 – 1
1.3	Requisitos eléctricos .....	1 – 1
1.4	Parte posterior do computador .....	1 – 2
1.5	Parte superior do computador .....	1 – 3
1.6	Lado direito do computador .....	1 – 4
1.7	Lado esquerdo do computador .....	1 – 4
1.8	Parte posterior do computador .....	1 – 5
1.9	Conexão de equipamento básico .....	1 – 6
1.9.1	Conexão do rato .....	1 – 6
1.9.2	Conexão da unidade de alimentação .....	1 – 7
1.10	Conexão de um dispositivo de visualização .....	1 – 7
1.10.1	Tipos de monitores que podem ser utilizados .....	1 – 8
1.10.2	Conexão de um monitor .....	1 – 8
1.10.3	Monitor RGB .....	1 – 8
1.10.4	Monitor de multifrequência .....	1 – 9
1.10.5	Monitor monocromático de vídeo composto .....	1 – 9
1.10.6	Ligação de um televisor PAL .....	1 – 10
1.11	Conexões áudio .....	1 – 11
1.11.1	Conexões áudio para monitores e aparelhos de TV monitorizados .....	1 – 11
1.11.2	Conexões áudio para um equipamento estéreo .....	1 – 12
1.12	Conexão de equipamentos periféricos .....	1 – 13
1.12.1	Conexão de um dispositivo paralelo .....	1 – 13
1.12.2	Conexão de um dispositivo série .....	1 – 14
1.12.3	Conexão de uma unidade de disquete exteriora .....	1 – 14
1.13	Ligação do sistema .....	1 – 15
1.13.1	Ligação do monitor/TV a outros dispositivos .....	1 – 15
1.13.2	Ligação do computador .....	1 – 16

<b>Generalidades</b> .....	<b>2 - 1</b>
2.1 Componentes do modelo A600 .....	2 - 2
2.2 Software .....	2 - 6
2.3 Características do modelo Amiga 600 .....	2 - 6
2.3.1 Microprocessador 68000 .....	2 - 6
2.3.2 Interface cartão PCMCIA .....	2 - 6
2.3.3 Processamento com interface gráfico do usuário (GUI) .....	2 - 7
2.3.4 Processamento por linha de comando .....	2 - 7
2.3.5 Multitarefa .....	2 - 7
2.3.6 Conversão texto-voz .....	2 - 8
2.3.7 Som estéreo .....	2 - 8
<b>Teclado</b> .....	<b>3 - 1</b>
3.1 Teclado principal .....	3 - 4
3.2 Teclas especiais .....	3 - 4
3.3 Bloco de teclas do cursor .....	3 - 8
3.4 Teclas de funções .....	3 - 8
<b>Apêndice A: Especificações</b> .....	<b>A - 1</b>
<b>Apêndice B: Conservação do computador</b> .....	<b>B - 1</b>
B.1 Limpeza do rato .....	B - 2
B.2 Cuidados a tomar com as disquetes .....	B - 4



# 1. Guia de instalação

## 1.1 Antes de começar...

- Antes de instalar o computador ou de ligá-lo a outro equipamento, deve-se verificar se os interruptores de corrente de todos os dispositivos estão na posição off (deslig.) e se os cabos de alimentação não estão ligados a tomadas de corrente.
- Ao conectar cabos ao Amiga, verificar se o cabo correcto está inserido no conector correspondente. Não se deve introduzir à força um cabo num conector.
- Em caso de dúvida ou se surgir um problema, consultar as instruções, muito em especial as ilustrações.

## 1.2 Escolha do local para colocar o computador

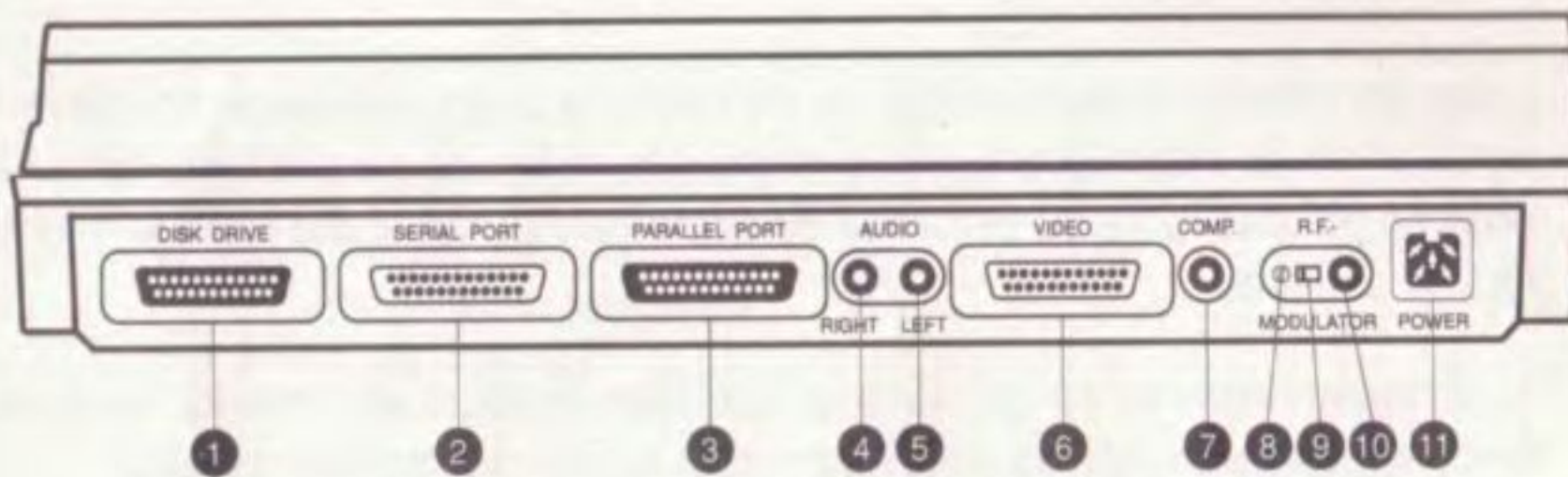
O computador deve ser instalado num local onde esteja protegido contra calor, pó, fumo, vibrações ou interferências eléctricas.

## 1.3 Requisitos eléctricos

Se possível, deve-se ligar o equipamento Amiga a um circuito separado para evitar problemas eléctricos, como por exemplo, interferências na linha de alimentação e flutuações ou quedas de tensão. Estes problemas podem ocorrer se o circuito for empregado ao mesmo tempo por outros dispositivos como um equipamento de ar condicionado, ventiladores, aspiradores, etc., sendo susceptíveis de causar avarias no computador.

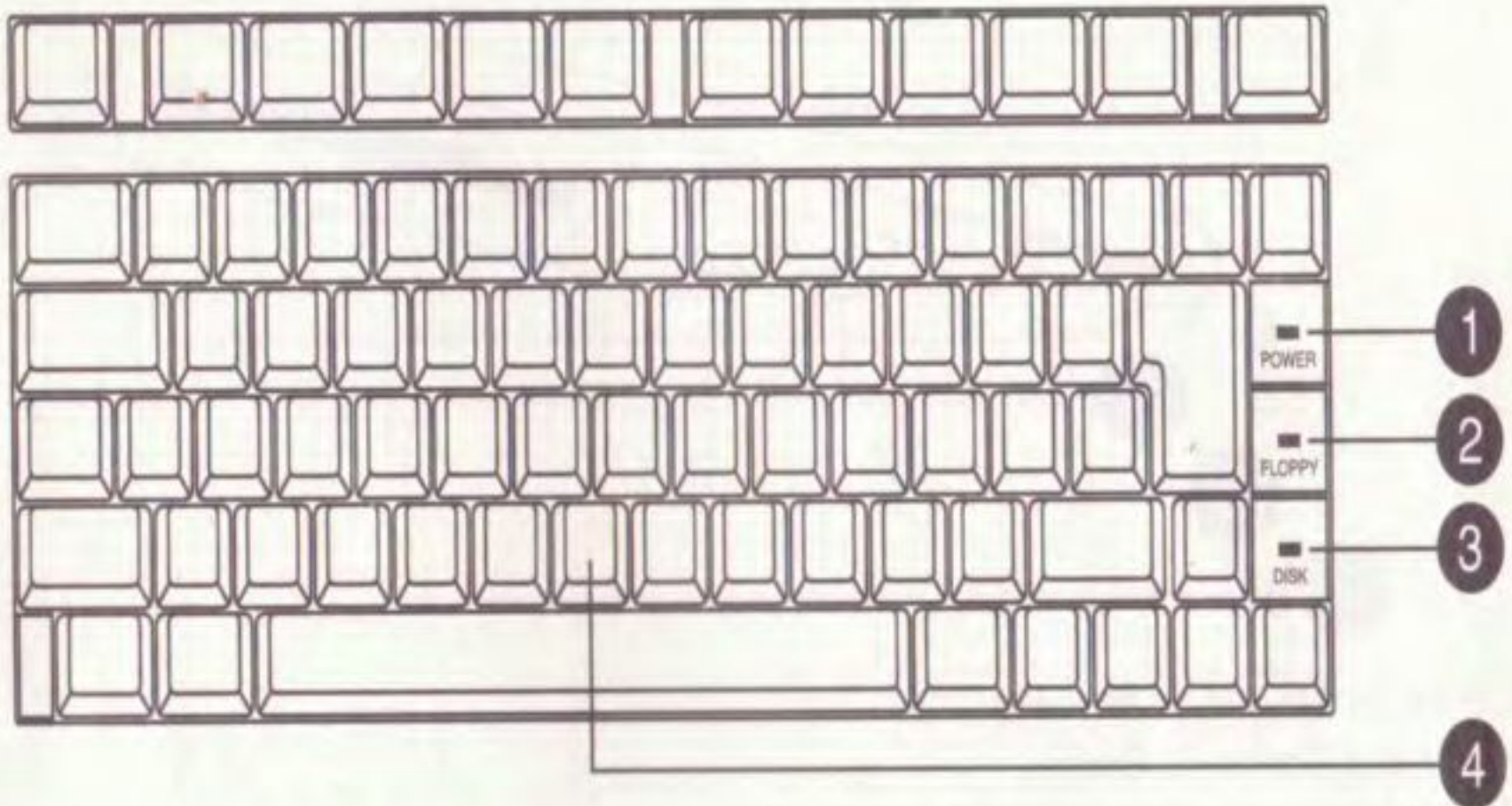
**Atenção:** É preciso verificar se o computador bem como todo e qualquer equipamento periférico está em conformidade com os requisitos eléctricos do país no qual for utilizado o computador. Por exemplo, não se pode utilizar um modelo de 110/120 V em países com voltagem de 220/240 V. Se surgirem dúvidas sobre requisitos eléctricos, consulte o concessionário.

## 1.4 Parte posterior do computador



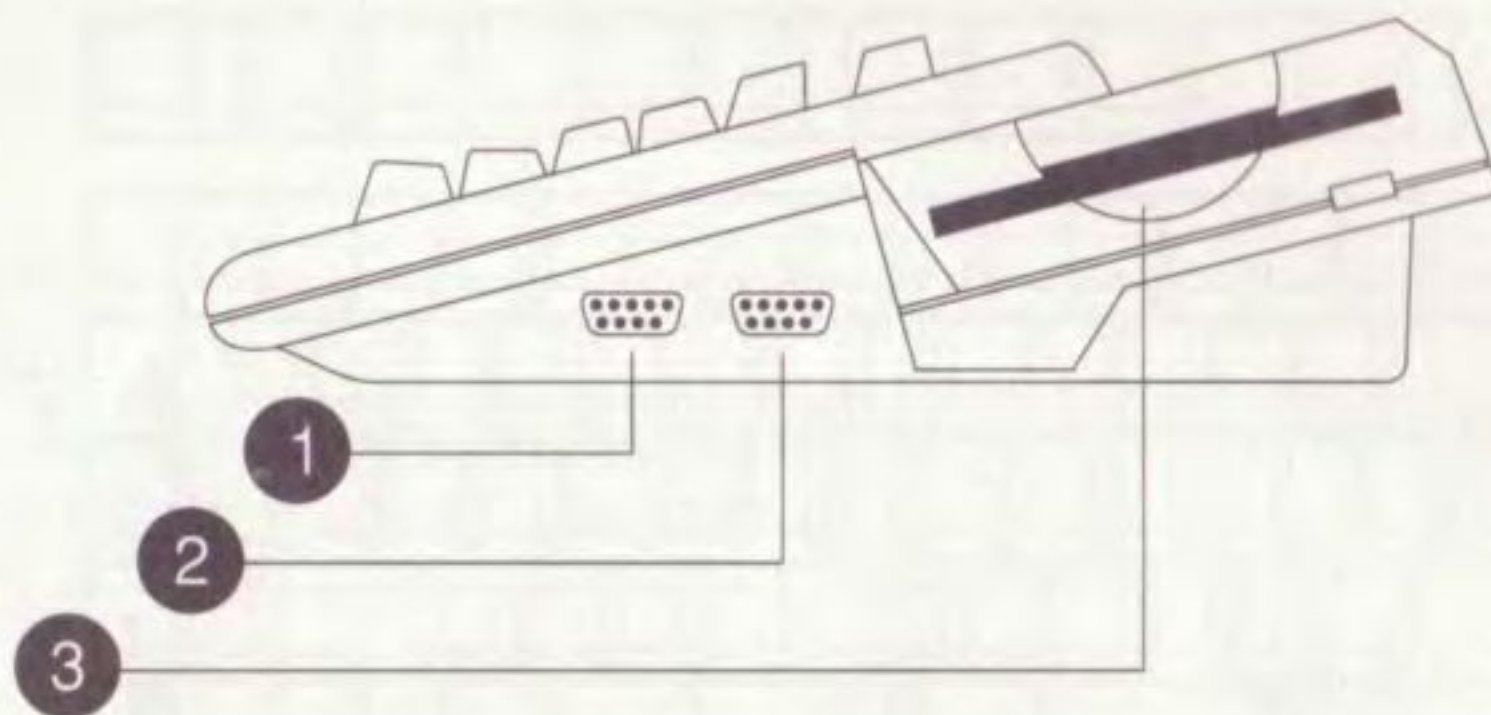
1. Unidade de disquete
2. Conector série
3. Conector paralelo
4. Conector de áudio direito
5. Conector de áudio esquerdo
6. Conector vídeo RGB
7. Conector de vídeo monocromo composto
8. Controlo de vídeo
9. Interruptor de áudio
10. Modulador RF
11. Conector de rede

1.5 Parte superior do computador



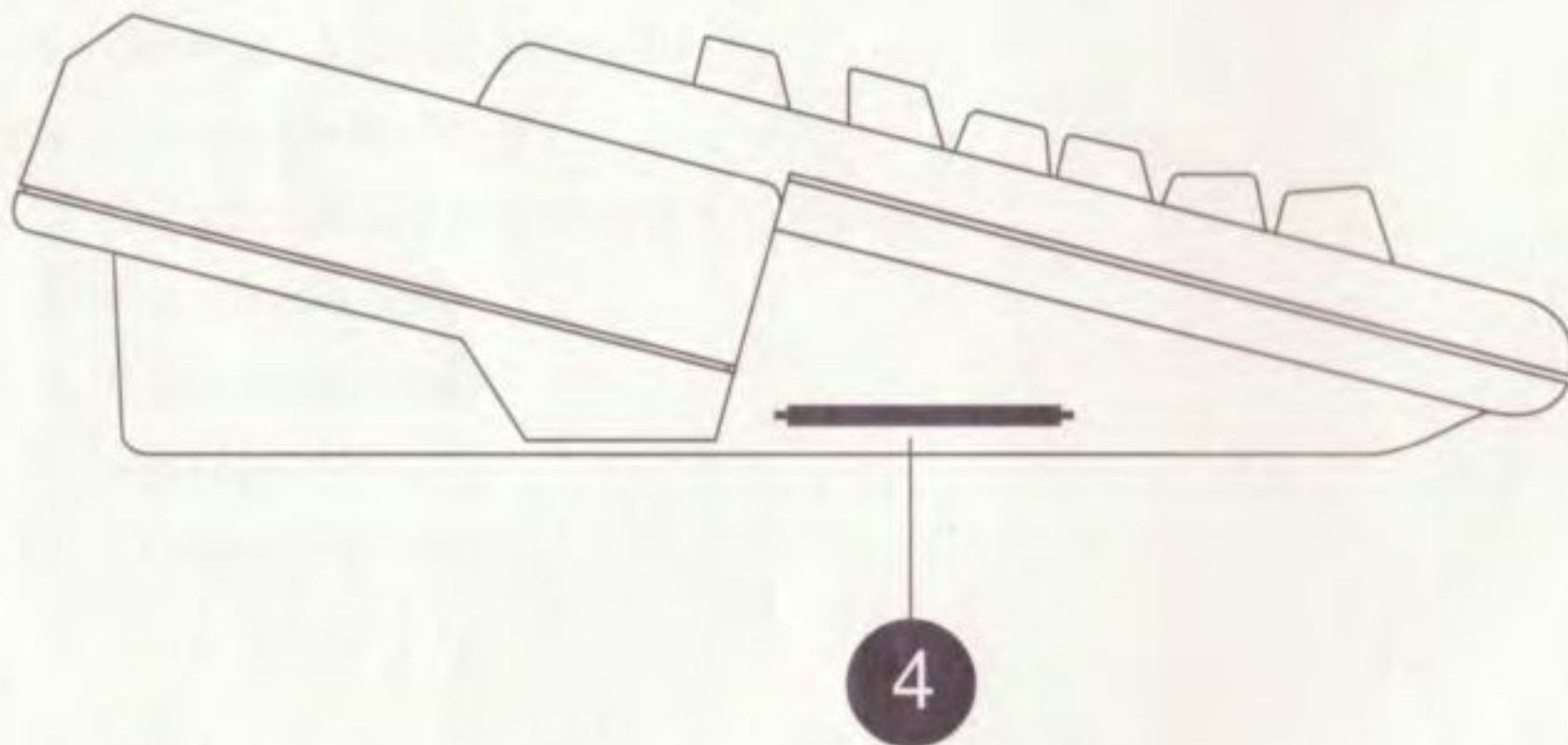
1. Indicador de serviço (equipamento sob tensão)
2. Indicador de unidade de disquete
3. Indicador de disco rígido opcional
4. Teclado

## 1.6 Lado direito do computador



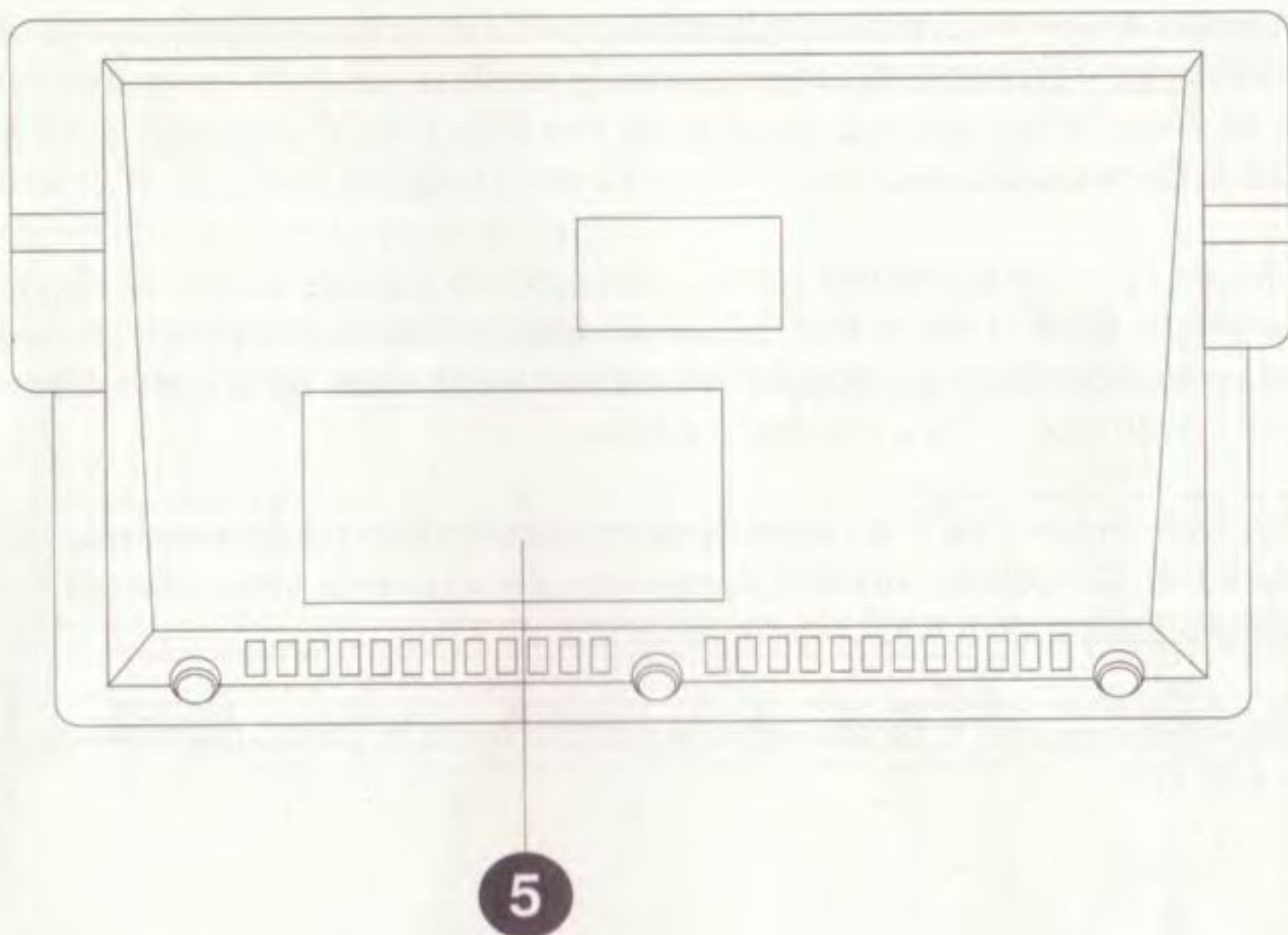
1. Porta Mouse (1 Mouse)
2. Porta Game (2 Game)
3. Unidade de disquete de 3.5 polegadas

## 1.7 Lado esquerdo do computador



4. Conector "credit card" (PCMCIA)

1.8 Parte posterior do computador



5. Slot de ampliação

## 1.9 Conexão de equipamento básico

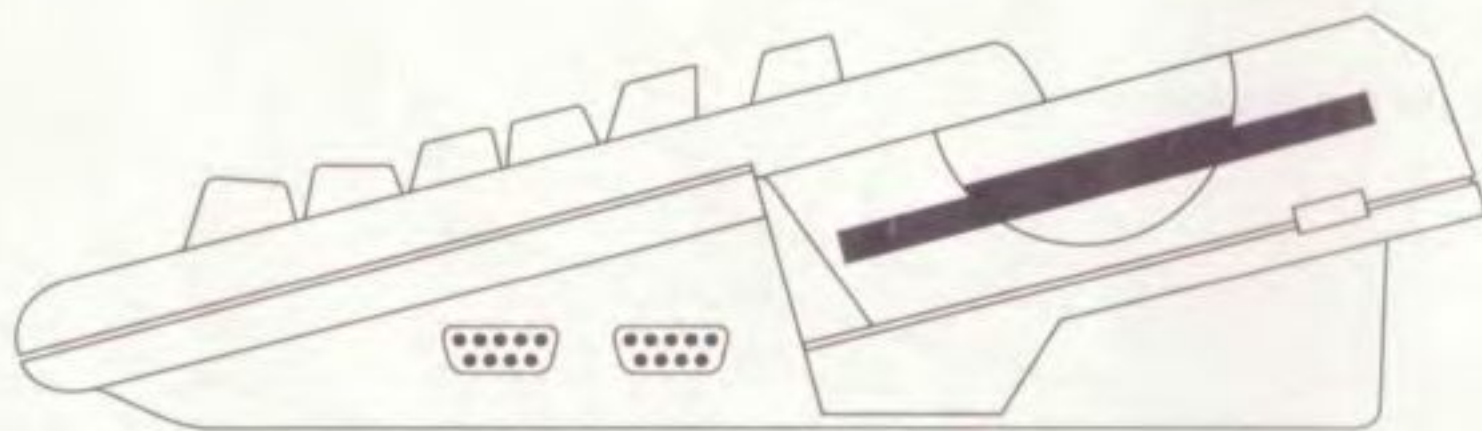
**Atenção:** Antes de conectar qualquer dispositivo (monitor, impressora, etc.) ao computador, é preciso desligar sempre a corrente!

### 1.9.1 Conexão do rato

Antes de ligar o rato, deve-se voltá-lo, retirando em seguida a peça de espuma que mantém fixa a bola do rato. Se surgir algum problema, consultar o parágrafo Limpeza do rato, no Apêndice B deste manual, para saber como abrir a tampa da bola do rato e como limpar a bola.

Para ligar o rato, inserir a extremidade do cabo do rato no conector marcado 1 MOUSE. O conector encaixa firmemente para garantir uma conexão fixa. Deve-se apertar com firmeza mas não forçar.

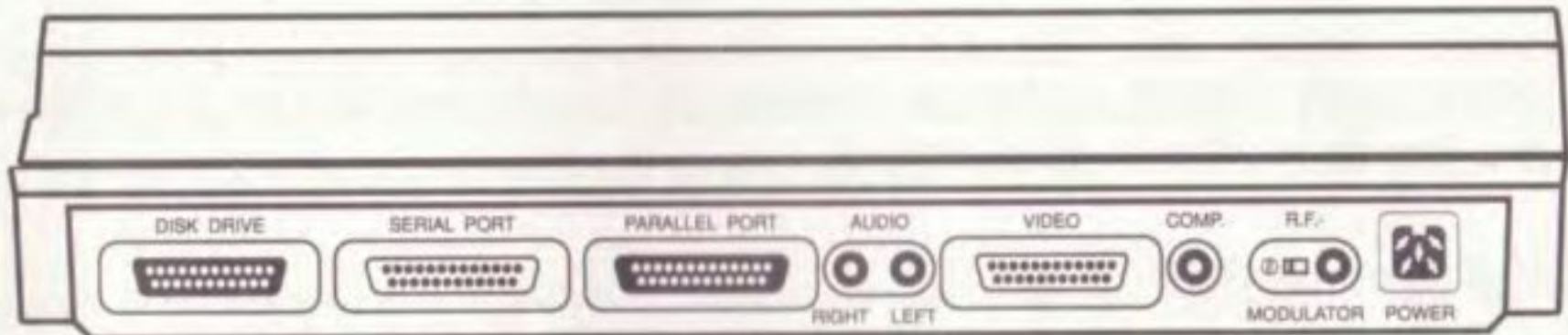
Para utilizar o rato, é preciso uma superfície limpa e plana, pelo menos de 30 x 30 cm.



### 1.9.2 Conexão da unidade de alimentação

A unidade de alimentação tem dois cabos de ligação fixa. Um dos cabos tem na extremidade um conector especial quadrado, que está inserido na parte posterior do computador. O outro cabo tem um conector de rede, ligado à tomada de corrente. O tipo deste conector deverá corresponder aos requisitos eléctricos do país em que for adquirido o computador.

Inserir o cabo com o conector quadrado no conector marcado POWER, situado na parte posterior do computador. Introduzir o outro cabo na tomada de corrente.



**Atenção:** O interruptor ON/OFF está situado na unidade de alimentação, devendo estar desligado (na posição OFF) antes de fazer quaisquer conexões.

### 1.10 Conexão de um dispositivo de visualização

O Amiga 600 precisa de um dispositivo de visualização. Recomenda-se geralmente para este fim um monitor vídeo. Conforme o país em que for adquirido, este monitor pode estar incluído no equipamento ou pode ser um dispositivo opcional. Também se pode ligar o computador a um aparelho de televisão, utilizando o modulador RF incorporado na parte posterior do computador.

### 1.10.1 Tipos de monitores que podem ser utilizados

Pode-se utilizar os seguintes monitores:

- Monitor analógico RGB
- Monitor monocromático de vídeo composto
- Monitor de multifrequência
- Monitor digital RGBI

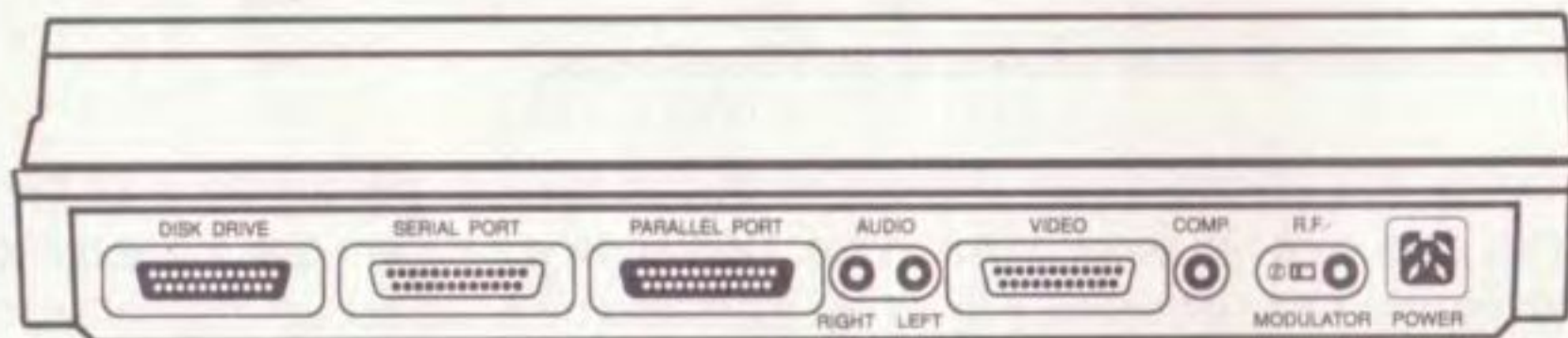
Para mais pormenores sobre o tipo de monitores, consulte o concessionário.

### 1.10.2 Conexão de um monitor

A conexão do monitor ao Amiga depende do tipo de monitor que for utilizado (ver a lista de monitores apresentada).

### 1.10.3 Monitor RGB

Para um monitor RGB é preciso um cabo com um conector fêmeo D de 23 pinos numa das extremidades. Este conector deve ser inserido na saída do monitor marcada RGB VÍDEO situada na parte posterior do Amiga. Fixar o conector fêmeo D de 23 pinos mediante dois parafusos. Inserir a outra extremidade do cabo vídeo no conector situado na parte posterior do monitor RGB.





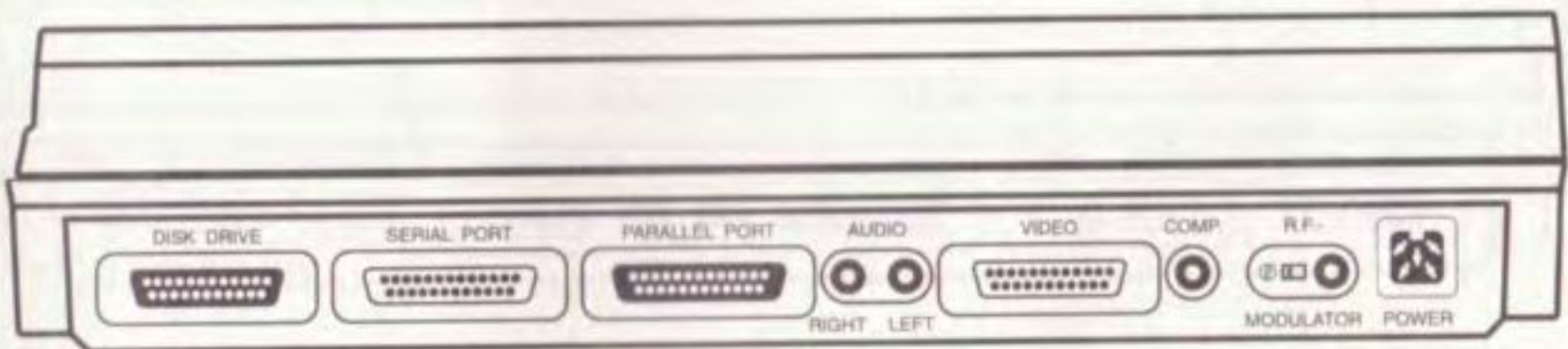
#### 1.10.4 Monitor de multifrequência

Se for utilizado um monitor de multifrequência, é preciso ligar um adaptador fêmeo de 23 pinos ao conector de 15 pinos situado na extremidade do cabo de entrada do monitor. Introduzir o adaptador fêmeo de 23 pinos no conector VÍDEO situado na parte posterior do computador. Fixar o conector por meio de dois parafusos. A outra extremidade do cabo vídeo deve ser conectada ao monitor.

#### 1.10.5 Monitor monocromático de vídeo composto

Se se utilizar um monitor monocromático de vídeo composto, deve-se conectar o monitor ao jaque do tipo RCA marcado COMP, localizado na parte posterior do computador, junto do conector RGB VÍDEO.

Quando se conectar um monitor, devem-se observar as instruções que se encontram no Manual do monitor.

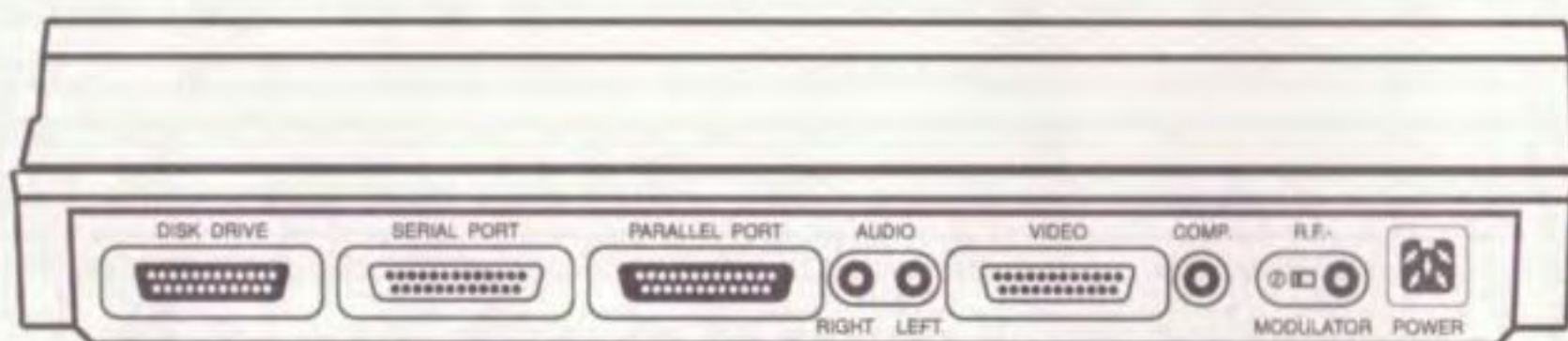


### 1.10.6 Ligação de um televisor PAL

#### Ligação pela entrada da antena:

Partindo do princípio que o seu televisor está dotado de linhas de 75 Ohm:

1. Ligue uma das pontas do fio ao casquilho UHF do seu televisor.
2. O outro extremo do fio vai ligado ao casquilho assinalado por **RF Modulator** instalado no dorso do seu computador.
3. Ajuste o televisor no canal correcto (canal 36) (veja página 15).
4. Ajuste o interruptor de saída do som de modo a obter a melhor qualidade sonora possível. (O interruptor encontra-se à esquerda do casquilho assinalado por RF Modulator).
5. A imagem pode ser ajustada por intermédio do afinador de canais, mediante uma chave de fendas adequada (o botão respectivo encontra-se à esquerda do interruptor de saída do som).



#### Ligação pelo casquilho SCART:

Como alternativa para ligação a televisores com terminal de entrada SCART encontram-se à venda, no mercado de acessórios, cabos especiais para conexão do monitor Amiga RGB. Para este caso, ligue a extremidade da linha de 23 pólos ao terminal RGB que se encontra no dorso do seu computador. Regra geral, obtém-se assim uma óptima qualidade de imagem (veja parágrafo 1.10.3 "Monitor RGB").

## **1.11 Conexões áudio**

Na parte traseira do computador existem, à esquerda e à direita, conectores áudio que servem para conectar a saída áudio a um monitor, a uma televisão monitorizada ou a um equipamento áudio.

### **1.11.1 Conexões áudio para monitores e aparelhos de TV monitorizados**

Se o equipamento tiver um monitor estéreo Amiga, este será fornecido com um jogo de cabos estéreo para os canais áudio esquerdo e direito. Para conectar o som do Amiga ao monitor, inserir as extremidades dos cabos nas saídas áudio esquerda e direita, situadas na parte posterior do Amiga. Em seguida, inserir as outras extremidades nas entradas áudio correspondentes do monitor.

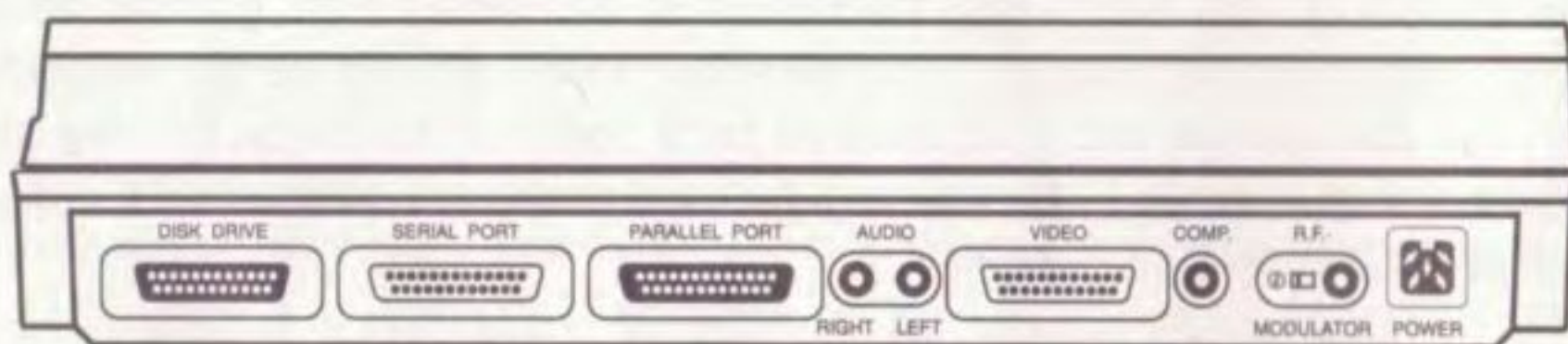
Se o monitor tiver somente um alto-falante de som mono, pode-se converter os dois canais estéreo do Amiga num canal simples utilizando um cabo opcional chamado adaptador "Y". Este adaptador pode ser adquirido em lojas de artigos electrónicos ou nas secções de electrónica ou de hardware em grandes armazéns. Inserir os dois plugues fono, situados numa extremidade do adaptador "Y", nas duas saídas áudio, situadas na parte posterior do Amiga. Em seguida, inserir o plugue simples, situado na outra extremidade do adaptador "Y", no jack de entrada áudio do monitor.

### 1.11.2 Conexões áudio para um equipamento estéreo

Se o equipamento estéreo tiver um jogo de conectores de entrada áudio do tipo RCA (Auxiliary, Aux, CD, Tape, VCR Audio, TV/Aux, etc.), pode-se conectar o Amiga ao equipamento com esses conectores, ligando-os a cabos de saída áudio de tipo RCA. Estes cabos podem ser adquiridos em lojas de artigos electrónicos ou nas secções de electrónica e hardware em grandes armazéns.

Para conectar o Amiga ao equipamento estéreo, inserir os cabos nos conectores de saída áudio direito e esquerdo do Amiga. Inserir depois as outras extremidades dos cabos nos jaques de entrada áudio correspondentes do sistema estéreo.

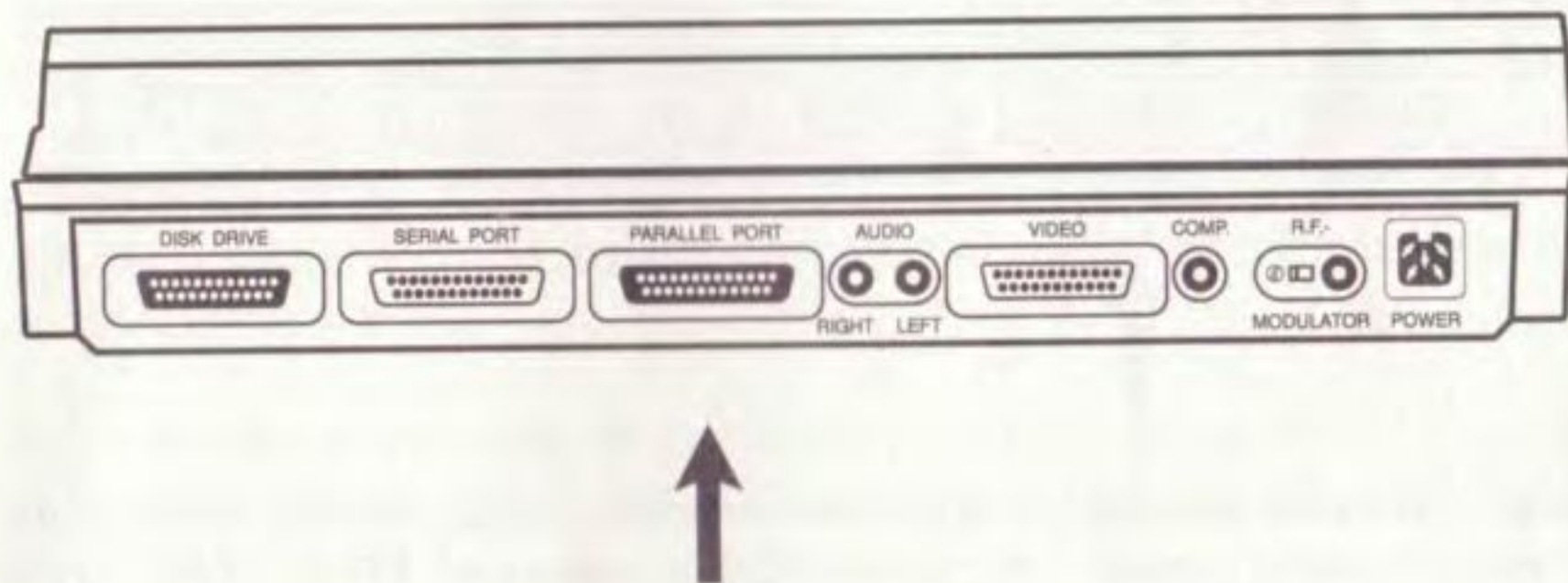
Se o equipamento estéreo tiver um tipo de conector não normalizado (p. ex., não do tipo RCA), pode-se empregar um adaptador que permitirá realizar a conexão áudio. Se for necessário, consulte o concessionário.



## 1.12 Conexão de equipamentos periféricos

### 1.12.1 Conexão de um dispositivo paralelo

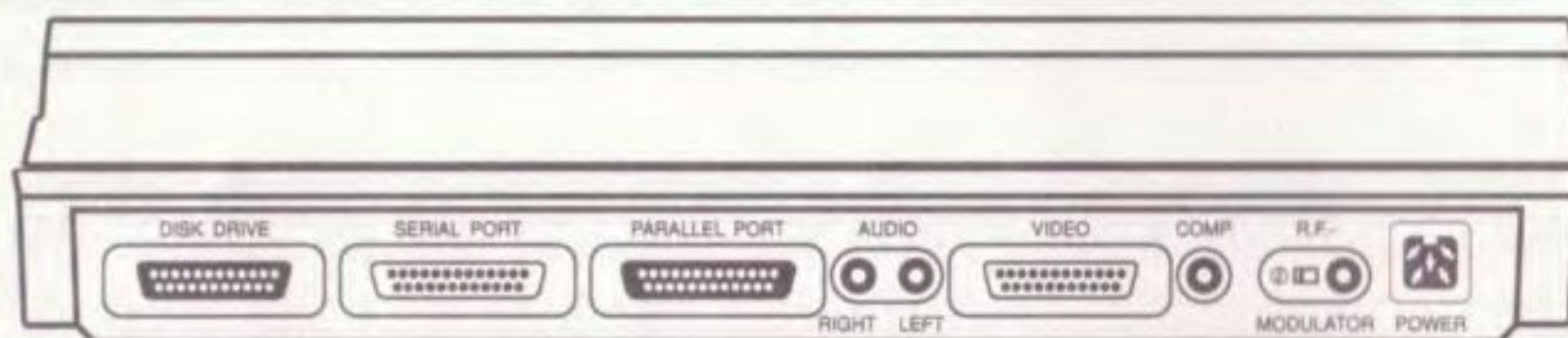
Para conectar um dispositivo paralelo (compatível Centronics), como por exemplo, uma impressora, utiliza-se o PARALLEL PORT (um conector fêmeo do tipo D de 25 polos), situado na parte posterior do computador.



**Importante:** Se se acrescentar um dispositivo ao computador, é absolutamente necessário observar as instruções específicas fornecidas com esse dispositivo e/ou consultar o concessionário.

### 1.12.2 Conexão de um dispositivo série

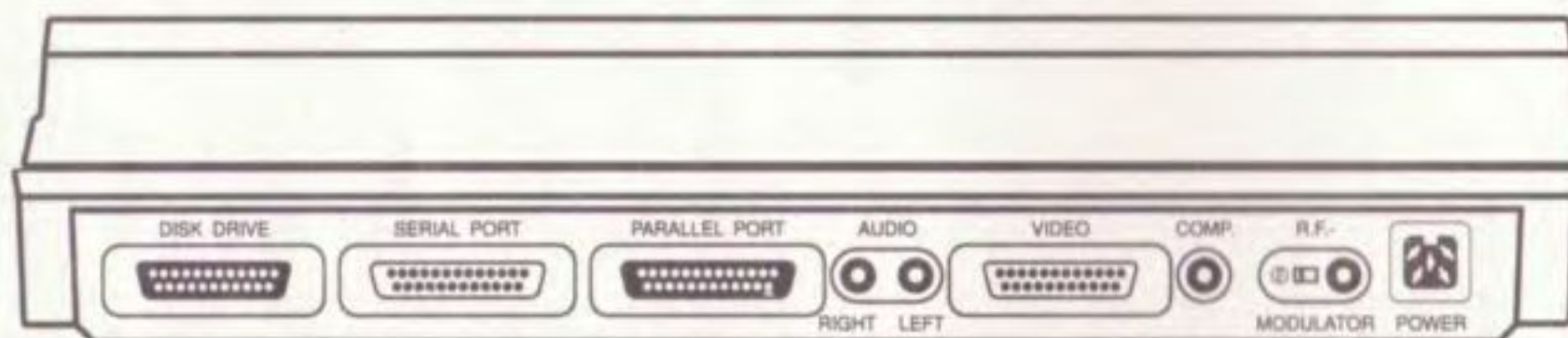
Para se conectar um dispositivo série (RS232C) como, por exemplo, uma impressora ou um modem, utiliza-se o SERIAL PORT, um conector macho do tipo D de 25 pinos, situado na parte traseira do computador.



**Nota:** É possível conectar uma grande variedade de dispositivos série (p. ex., impressora série, modem, adaptador MIDI) ao conector SERIAL PORT. Só se pode, no entanto, conectar um dispositivo de cada vez.

### 1.12.3 Conexão de uma unidade de disquete exteriora

Para conectar uma unidade de disquete exteriora compatível com o Amiga, utiliza-se o conector DISK DRIVE, situado na parte traseira do computador.



## 1.13 Ligação do sistema

### 1.13.1 Ligação do monitor/TV a outros dispositivos

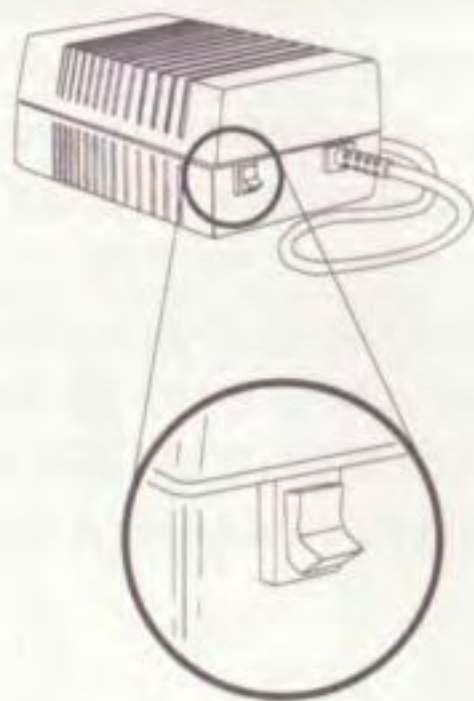
Juntamente com a maior parte dos monitores/televisões e do equipamento periférico (como impressoras), é fornecido um cabo de alimentação. Estes cabos podem estar permanentemente ligados ao equipamento ou podem ser cabos livres, quer dizer, cabos que estão inteiramente separados do equipamento.

**Nota:** *O tipo dos cabos de alimentação pode variar conforme os países. Não esquecer que o computador, bem como qualquer equipamento periférico deverá satisfazer os requisitos eléctricos do país em que for utilizado o computador. Se surgirem dúvidas sobre os requisitos relativos à conexão eléctrica, deve-se consultar o concessionário.*

Se ainda não se tiver ligado os cabos de alimentação ao monitor/TV e ao equipamento periférico, deve-se fazê-lo agora. Acender, em seguida, o monitor e o equipamento periférico.

### 1.13.2 Ligação do computador

Para acender o computador, pressionar o interruptor ON/OFF na unidade de alimentação. O sistema está então pronto a ser utilizado.



**Atenção:** Para apagar o computador deve-se utilizar sempre o interruptor ON/OFF, situado na unidade de alimentação. Nunca se deve apagar o computador extraindo o fio ligado à tomada de corrente visto que isso poderia danificar a unidade de alimentação.



## 2. Generalidades

O Amiga 600 é um computador pessoal compacto, progressivo e potente. Incorporando as características, únicas no seu género, da família de computadores Amiga, o modelo A600 oferece um microprocessador Motorola, além de custom chips de som e gráficos sofisticados para uma melhor velocidade de processo e aperfeiçoada versatilidade. O computador A600 é de tão fácil utilização que mesmo uma pessoa sem experiência pode aprender a servir-se dele com um mínimo de esforço.

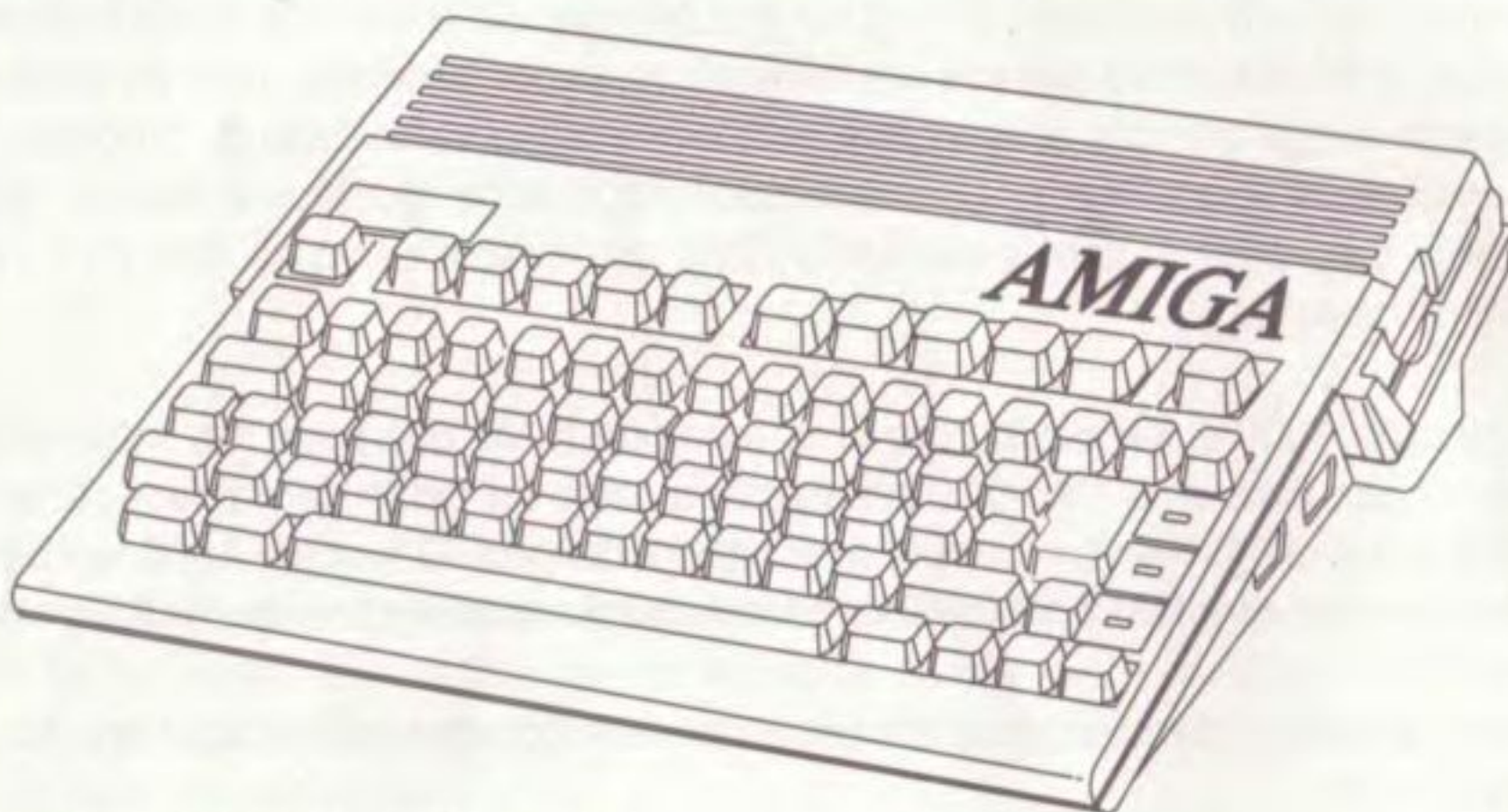
O modelo A600 é fornecido com uma memória RAM que pode ser facilmente amplificada com uma memória instalada na parte de baixo da unidade, a qual contém um relógio em tempo real com bateria tampão. O modelo A600 também inclui um conector PCMCIA (também denominado conector "credit card").

O modelo A600 caracteriza-se por um novo e melhorado sistema operacional, o AmigaDOS.

## 2.1 Componentes do modelo A600

O computador é constituído pelos seguintes componentes:

- **Unidade principal** - Este componente contém a CPU 68000 (unidade central de processo), o "cérebro" do computador.



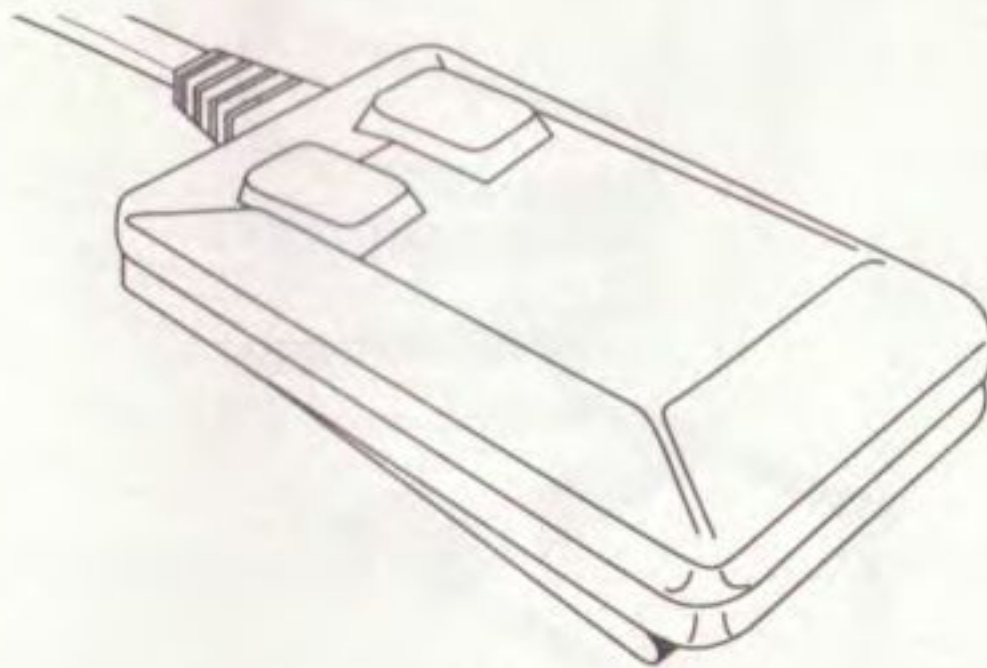
A unidade principal contém ainda:

- sistema RAM
- chips de som e gráficos
- unidade de disquete
- conector "credit card" PCMCIA incorporado
- conectores para equipamento periférico opcional, tais como impressoras, modems, unidade de disquete, equipamento vídeo e equipamento áudio.

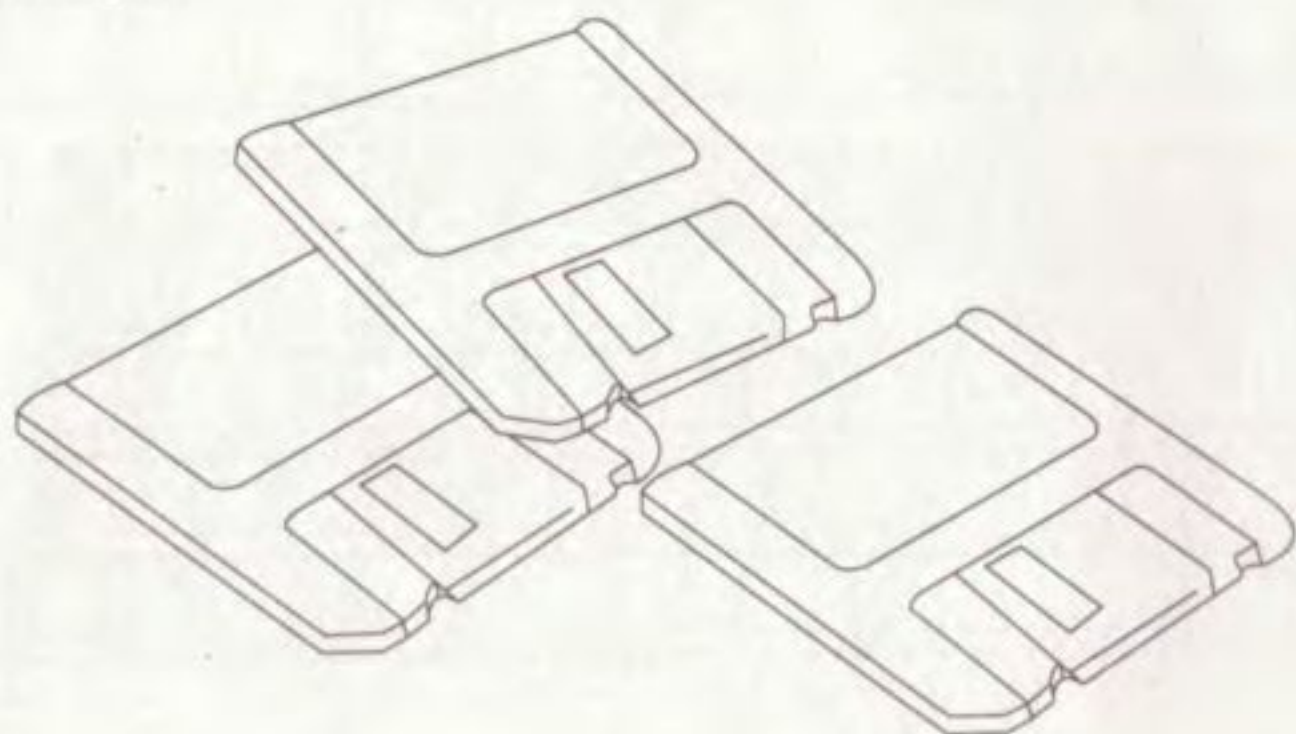
- **Teclado** - Este componente oferece o desenho do teclado completo de uma máquina de escrever, teclas de cursor e um jogo de teclas de função activadas por programa. O teclado emprega-se para comunicar informações e instruções ao computador e para responder a mensagens do computador. O teclado está incorporado na parte superior do computador.



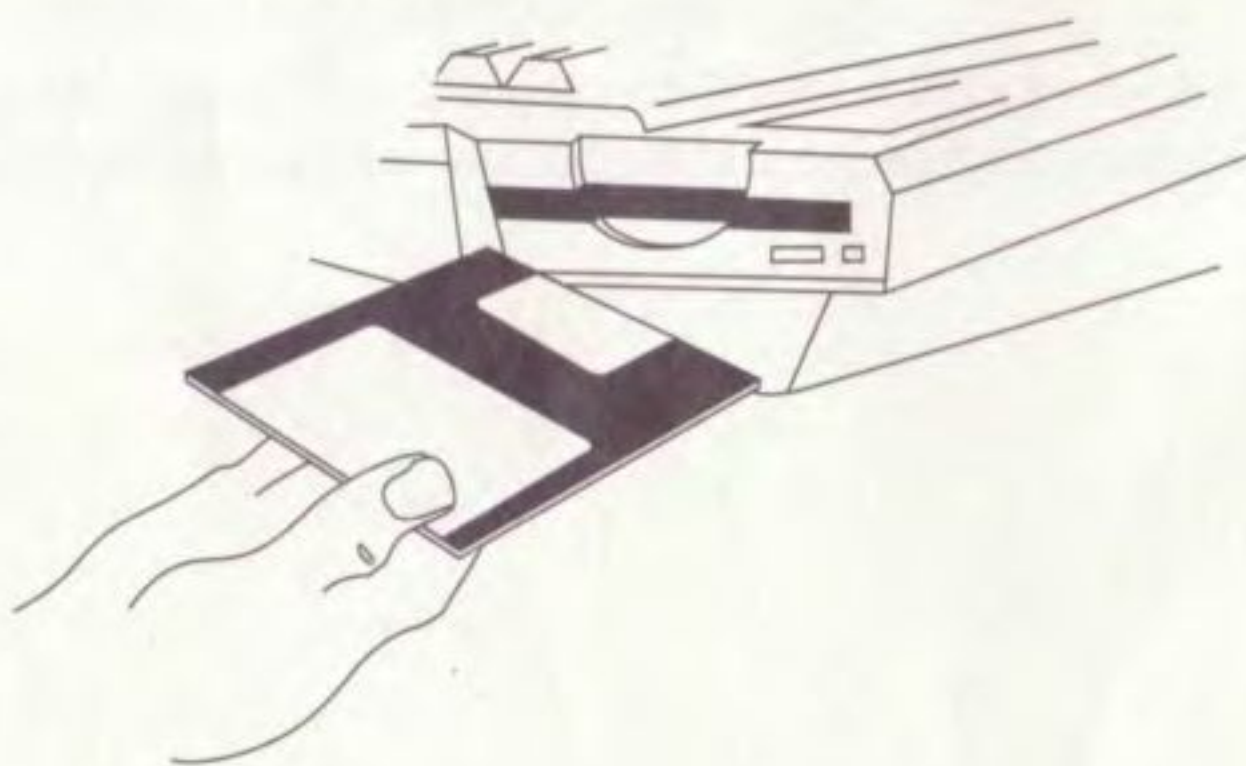
- **Rato** - Este componente controla o movimento de um pequeno ponteiro, em forma de seta, sobre o ecrã. Quando se faz mover o rato sobre uma superfície plana, como uma mesa, o ponteiro executa os mesmos movimentos no ecrã. As instruções são transmitidas ao Amiga pressionando os botões correspondentes do rato. O rato é conectado a porta Mouse (marcada 1 Mouse), situado no lado direito do computador.



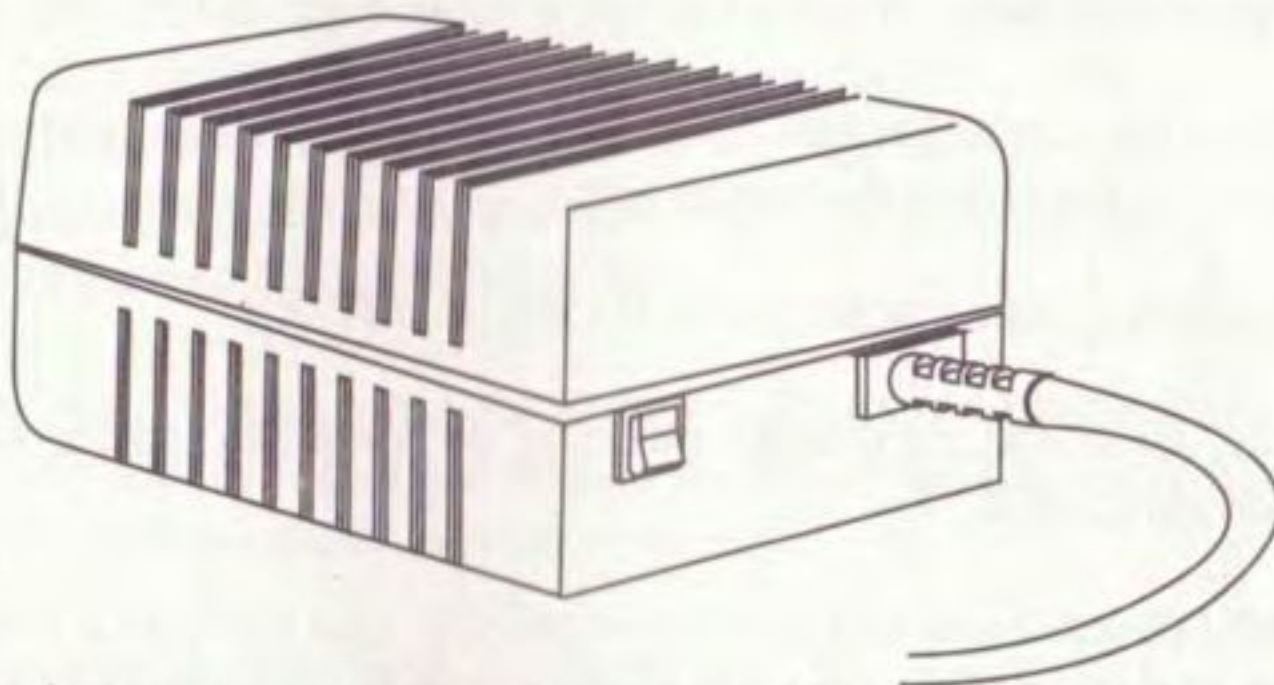
- **Disquetes** - Estes componentes são finos, quadrados, de plástico duro, contendo uma peça circular de material de recobrimento magnético. As disquetes são utilizadas para armazenar informações e programas que indicam ao computador o que deve fazer. As disquetes do Amiga têm as dimensões de 3.5 polegadas de lado, podendo armazenar cerca de 880,000 caracteres de informação.



- **Unidade(s) de disquete** - Depois de introduzir uma disquete na unidade de disquete, pode-se instruir o computador para obter (ler) informações da disquete ou enviar (escrever) informações à disquete. O modelo A600 inclui uma unidade de disquete de 3.5 polegadas no lado direito do computador. Na parte posterior do computador encontra-se um conector para uma unidade de disquete exteriora.



- **Unidade de alimentação** - A este componente estão ligados dois cabos. O cabo com o conector quadrado na extremidade é inserido na parte posterior do computador, sendo o outro cabo conectado à tomada de corrente. A unidade de alimentação contém ainda o interruptor ON/OFF para o computador.



- **Monitor** - Este componente visualiza a informação gerada pelo sistema operacional do computador e os programas. O monitor pode ser de vários tipos, podendo ou não estar incluído no pacote de fornecimento do Amiga 600, conforme o país em que tiver sido adquirido o computador. Conforme o seu tipo, o monitor é ligado ao porto RGB ou Mono, situados na parte traseira do computador.



**Nota:** Também se pode conectar um aparelho de TV utilizando o porto Modulador RF.

- **Periféricos** - Como já foi mencionado no Guia de instalação, no começo deste manual, é possível conectar periféricos externos ao computador, como por exemplo, impressoras, modems, unidades de disquete.

## 2.2 Software

Por Software entende-se uma série de instruções (também designadas por programas) que indicam ao computador o que deve fazer. Há muitas espécies de software, entre as quais:

- programas de aplicação, tais como tratamento de textos, jogos, programas de desenho, programas de música, etc.
- linguagens de programação, como BASIC, C, AREXX.
- utilitários, tais como, programas gestores de ficheiros ou editores de ajustamento de caracteres.
- sistemas operacionais, tais como AmigaDOS, que controla a maneira como o Amiga intercomunica com o usuário e com o equipamento no sistema.

O software está contido num dispositivo de armazenamento, por ex. numa disquete.

## 2.3 Características do modelo Amiga 600

### 2.3.1 Microprocessador 68000

A unidade central de processo do Amiga 600 é constituída por um microprocessador Motorola 68000 com uma frequência de relógio de 7 megahertz (Mhz). A frequência de relógio indicada em Mhz é um valor que determina a velocidade de processamento do microprocessador de um computador.

### 2.3.2 Interface cartão PCMCIA

O modelo Amiga 600 contém também um interface PCMCIA que aceita cartões de expansão opcionais do tipo "credit card". Para mais informações, consultar o concessionário.

### **2.3.3 Processamento com interface gráfico do usuário (GUI)**

Um interface gráfico do usuário (GUI) permite ao usuário comunicar ao computador o que deve fazer, seleccionando símbolos em vez de escrever no teclado palavras ou comandos. Os símbolos têm a forma de pequenas imagens ou íconos. Os íconos são visualizados automaticamente pelo computador, de forma que não se torna necessário memorizar uma longa lista de comandos ou combinações de teclas para que o computador responda correctamente às instruções recebidas. Isto torna o GUI fácil de utilizar.

Os computadores Amiga proporcionam um GUI versátil, conhecido como Amiga Workbench. Para uma introdução à características básicas do Workbench, consultar os dois próximos capítulos deste manual.

### **2.3.4 Processamento por linha de comando**

No processamento por linha de comando deve-se escrever no teclado cada comando ou instrução dirigida ao computador. Os computadores Amiga oferecem um sistema de processamento de linha de comando sofisticado e fácil de utilizar, conhecido por Shell. Para aumentar a versatilidade, Workbench e Shell trabalham em conjunto. Pode-se carregar o Workbench utilizando o Shell; e o Shell pode ser chamado a partir do Workbench.

### **2.3.5 Multitarefa**

Multitarefa é a capacidade de um computador poder executar várias tarefas ou programas simultaneamente. Com o Amiga, esta actividade paralela não depende de software acrescentado opcionalmente nem de técnicas de programação especiais. A multitarefa do Amiga permite abrir programas a partir do Workbench e a partir de um ou mais Shells simultaneamente.

### **.3.6 Conversão texto-voz**

) Amiga tem a possibilidade de converter textos directamente em voz. Mediante elementos de controlo, é possível ajustar a velocidade, tonalidade, intensidade, modulação e mesmo o tipo de voz (masculina, feminina, computador).

### **.3.7 Som estéreo**

) Amiga dispõe de quatro canais de som, constituídos normalmente por dois canais estéreo. Para se obter som de alta qualidade, o Amiga pode ser conectado a um monitor estéreo ou aparelho de TV ou a um sistema estéreo.



## 3. Teclado

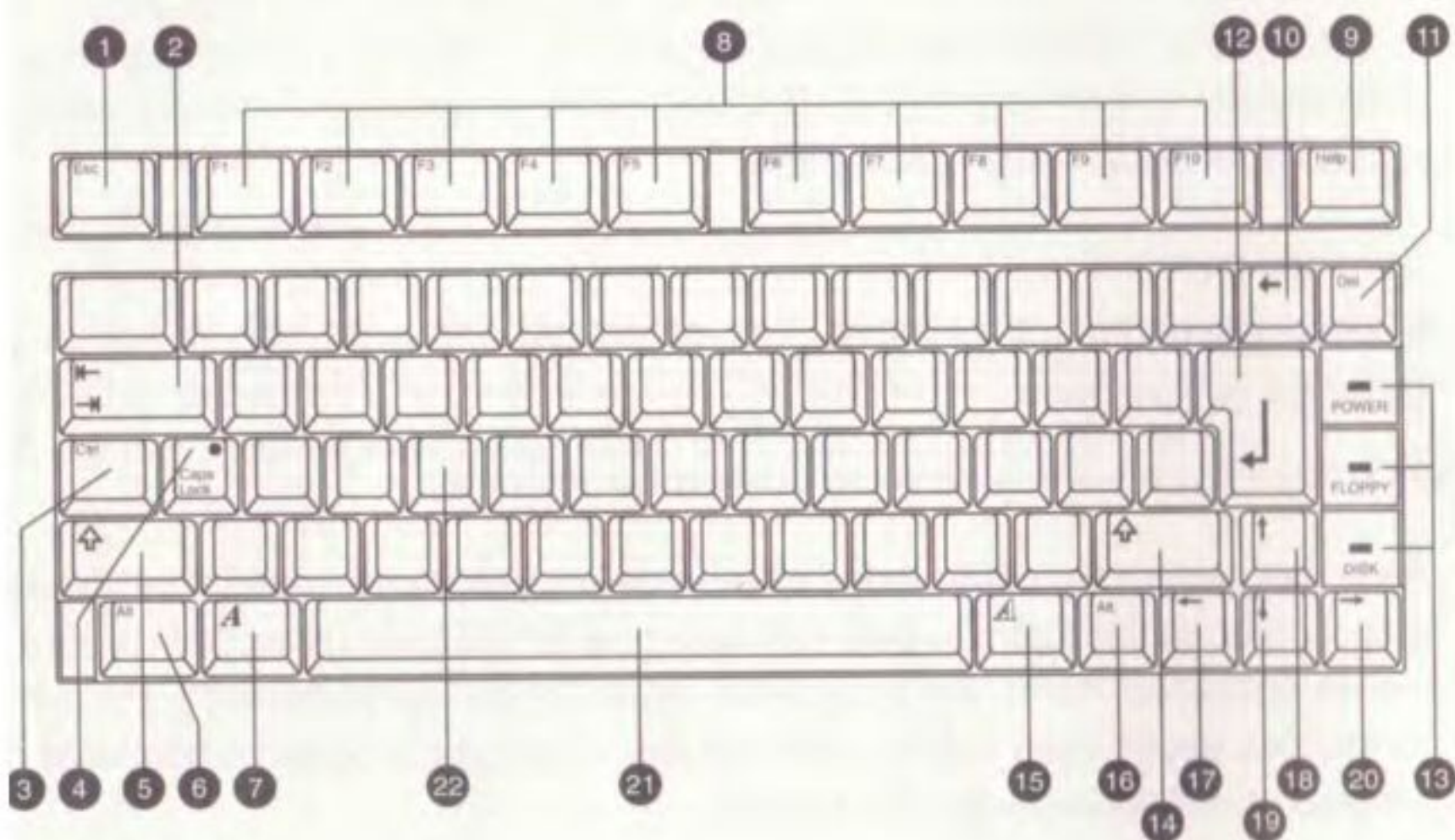
Do teclado do modelo A600 fazem parte:

- o teclado principal
- o cursor Keypad
- as teclas de funções

Quando se utiliza o teclado, deve-se observar o seguinte:

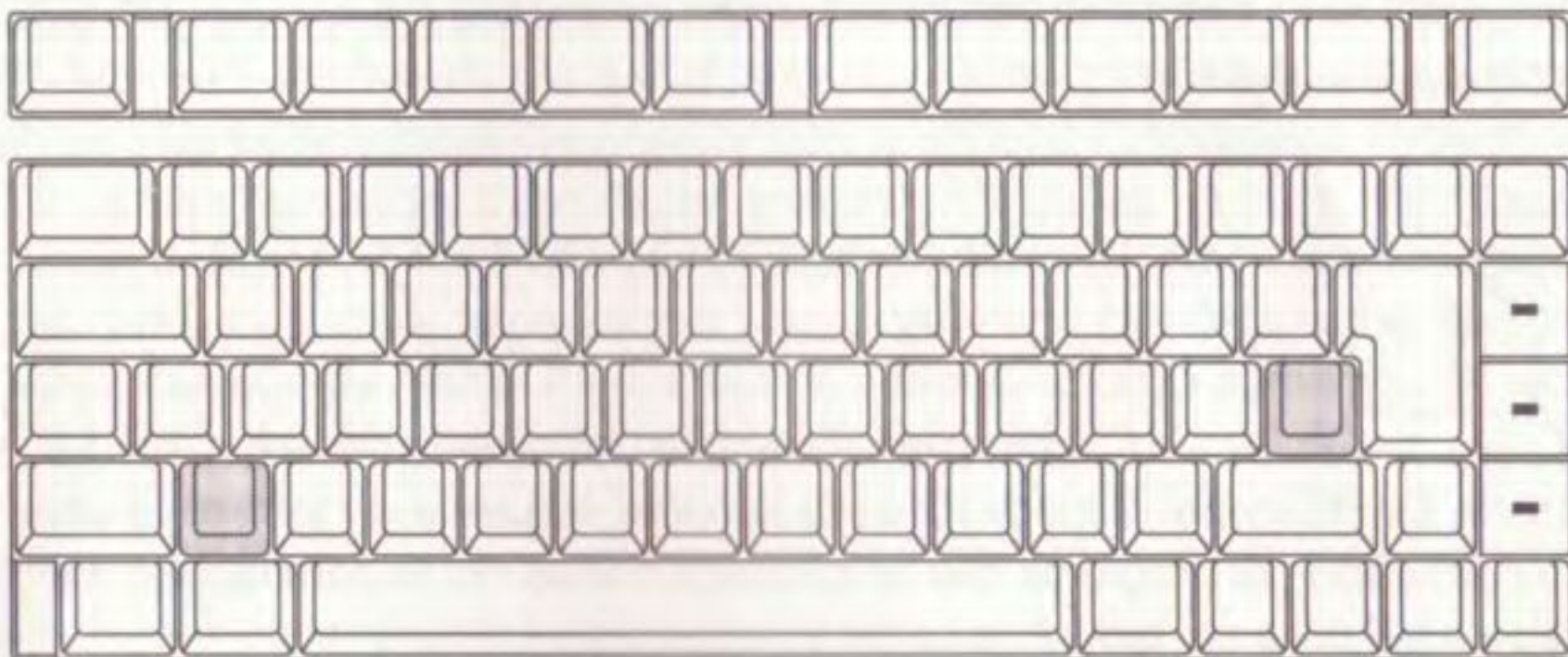
- As teclas podem ser controladas através de um programa - quer dizer, o seu emprego pode ser definido pelo software que for utilizado (p. ex., um programa de aplicação, como um tratamento de textos ou "spreadsheet"). Para informações específicas sobre o controlo das teclas por programa, consultar o Manual do software particular utilizado.
- As teclas repetem o processo em curso enquanto se mantiverem pressionadas.
- Não se pode intercambiar o numeral 0 com a letra maiúscula O, nem o número 1 com a letra minúscula l.
- Em alguns casos, é possível utilizar várias teclas em conjunto, quer simultaneamente quer segundo uma ordem determinada.

O teclado pode ser utilizado, do mesmo modo que o rato, para se proceder a deslocações no ecran e para seleccionar ícones, gadgets, etc. Em muitos programas, o teclado é utilizado para introduzir informações. Pode-se empregar as teclas para indicar ao computador o que deve fazer e para responder a mensagens ou perguntas que o computador faz surgir no ecran. Estas mensagens e perguntas também podem ser designadas por "requesters" do sistema ou simplesmente por "requesters".



- |    |                              |    |                        |
|----|------------------------------|----|------------------------|
| 1  | Tecla Esc                    | 12 | Tecla Enter            |
| 2  | Tecla Tab                    | 13 | Indicadores luminosos  |
| 3  | Tecla Ctrl                   | 14 | Tecla Shift direita    |
| 4  | Tecla Caps Lock              | 15 | Tecla Amiga direita    |
| 5  | Tecla Shift esquerda         | 16 | Tecla Alt direita      |
| 6  | Tecla Alt esquerda           | 17 | Cursor, lado esquerdo  |
| 7  | Tecla Amiga esquerda         | 18 | Cursor, parte de cima  |
| 8  | Teclas de funções (F1 - F10) | 19 | Cursor, parte de baixo |
| 9  | Tecla Help                   | 20 | Cursor, lado direito   |
| 10 | Tecla Backspace              | 21 | Barra espaçadora       |
| 11 | Tecla Del                    | 22 | Teclas alfanuméricas   |

Nota: Como mostra a ilustração abaixo apresentada, há duas teclas no teclado principal, situadas junto das posições de tecla Shift que não são utilizadas nos E. U. A. ou teclado UK. Os caracteres específicos associados com estas chaves dependem do teclado nacional utilizado.



### 3.1 Teclado principal

O teclado principal (ver ilustração do teclado) proporciona um teclado alfanumérico standardizado de máquina de escrever com várias teclas adicionais de usos e capacidades especiais.

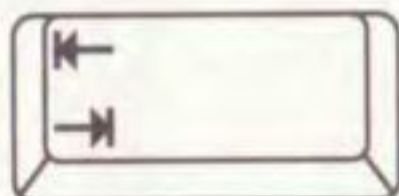
### 3.2 Teclas especiais

#### Esc



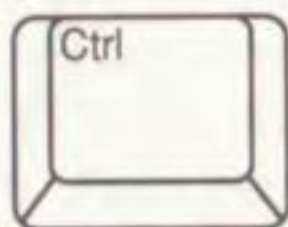
A tecla Esc (Escape), situada na parte superior esquerda do teclado, é uma tecla controlada por programa que se emprega muitas vezes para facilitar a entrada ou a saída de um programa ou de uma função de programa.

#### Tab



A tecla Tab, situada duas filas abaixo da tecla Esc, pode ser controlada por programa para desempenhar funções de tabulação. Esta tecla é frequentemente utilizada em tratamentos de textos e programas de desktop publishing.

#### Ctrl



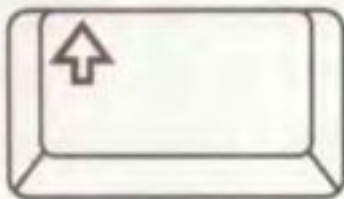
A tecla Ctrl (controlo), situada no lado esquerdo do teclado, por cima da tecla Shift esquerda, é uma tecla controlada por programa que pode ser utilizada com outras teclas para realizar funções especiais. A tecla Ctrl modifica outras teclas de forma semelhante ao que realiza a tecla Shift.

### Caps Lock



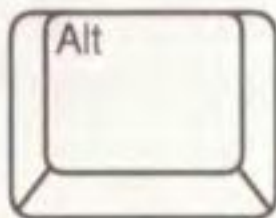
A tecla Caps Lock está situada ao lado da tecla Ctrl. Quando a tecla Caps Lock está activada, acende-se um piloto luminoso incorporado na tecla. As teclas com os caracteres alfabéticos (A a Z) produzem letras maiúsculas enquanto o piloto estiver iluminado. Contudo, os caracteres situados na parte superior do teclado principal (!, ", # a /) não são afectados pela tecla Caps Lock. Para obter estes caracteres, deve-se pressionar simultaneamente uma das teclas Shift e a tecla do carácter desejado. Para apagar o piloto luminoso incorporado na tecla Caps Lock, é preciso pressionar novamente essa tecla.

### Shift



Há duas teclas Shift, marcadas por uma seta que aponta para cima, situadas nos dois lados da fila inferior de letras. Estas teclas podem executar as mesmas funções que as teclas de maiúsculas numa máquina de escrever; quer dizer, pressionando uma das duas teclas Shift simultaneamente com qualquer tecla alfabética ou com qualquer tecla da fila superior do teclado principal, obtém-se uma letra maiúscula ou o símbolo da parte superior da tecla. Além disso, as teclas Shift são utilizadas com outras teclas para realizar funções controladas por programa.

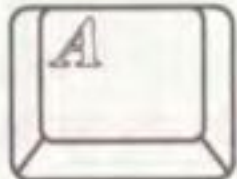
### Alt



Há duas teclas Alt (Alternato), situadas à esquerda e à direita da barra espaçadora, na fila inferior do teclado. Estas teclas podem ser utilizadas com outras teclas para realizar funções controladas por programa. As teclas Alt podem modificar outras teclas, de forma semelhante ao que realiza a tecla Shift.



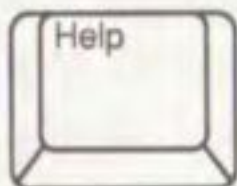
Esta tecla, designada por tecla Amiga esquerda, está situada na fila inferior do teclado, à esquerda da barra espaçadora. A tecla Amiga esquerda também é utilizada com outras teclas para efectuar funções especiais. Esta tecla pode modificar outras teclas de forma semelhante à efectuada pela tecla Shift.



Esta tecla, denominada tecla Amiga direita, está situada na fila inferior do teclado, à direita da barra espaçadora. A tecla Amiga direita pode ser utilizada com outras chaves para desempenhar funções especiais. Esta tecla pode modificar outras teclas de forma semelhante à efectuada pela tecla Shift.

**Nota:** Se se pressionar simultaneamente a tecla Ctrl e as duas teclas Amiga esquerda e direita, verifica-se a reinicialização (reset) do computador.

### Help



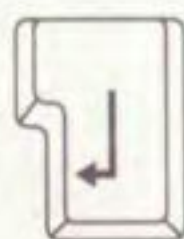
A tecla Help, situada à direita das teclas de funções, é uma tecla controlada por programa que pode ser utilizada para dar informações adicionais ou para ajudar o usuário.

**Backspace**

A tecla Backspace (retrocesso) é a segunda tecla da direita, situada na fila superior do teclado principal. Quando se pressiona esta tecla apagam-se todos os caracteres que se encontram à esquerda do cursor; o cursor e os caracteres à direita do cursor deslocam-se então para a esquerda.

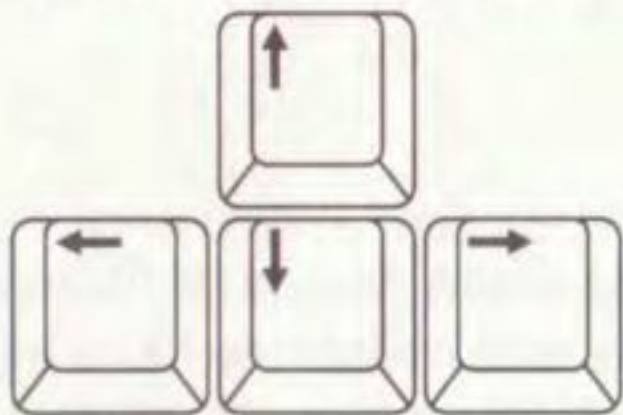
**Del**

A chave Del (Delete) é a primeira tecla situada à direita na fila superior do teclado principal. Pressionando a tecla Del, apaga-se o carácter que se encontra na posição do cursor. Os caracteres à direita do cursor deslocam-se para a esquerda.

**Enter**

A tecla Enter está situada no lado direito do teclado principal, na terceira e quarta filas a partir do fundo. Esta tecla serve para transmitir um comando ou uma informação ao computador. Em manuais esta tecla pode ser representada pelo símbolo da seta ou pela palavra Return.

### 3.3 Bloco de teclas do cursor



As quatro teclas do cursor estão agrupadas num pequeno bloco situado na parte direita inferior do teclado. Estas teclas controlam o movimento do cursor (para cima, para baixo, à esquerda, à direita) no ecrã. Cada tecla está marcada com uma seta que indica a direcção do movimento do cursor. Estas teclas também podem ter funções especiais, conforme o software de aplicação.

### 3.4 Teclas de funções



As teclas de funções, situadas na parte superior do teclado e numeradas de F1 a F10, são teclas controladas por programa. Estas teclas podem ter funções especiais, conforme o software de aplicação.



## Apêndice A: Especificações

	<b>Modelo A600</b>
<b>CPU</b>	Motorola 68000, 16 bites
<b>Frequência de relógio</b>	7.16 MHz NTSC, 7.09 MHz PAL
<b>Coprocessadores</b>	Sistema coprocessador multichip para DMA, vídeo, gráficos e som
<b>Memória</b>	1024 KB RAM standardizado; amplifi-cável internamente.
<b>ROM</b>	512 KB
<b>Interfaces</b>	<p><i>Interiores:</i> Unidade da disquete</p> <p><i>Exteriores:</i> Unidade de disquete Rato/controlador de jogos (2) Série (RS232, PC compatível) Paralelo (Centronics, PC compatível) Vídeo RGB analógico: DB23 15 KHz Monocromático composto: conector tipo RCA Modulador RF Conector PCMCIA compatível Estéreo áudio</p>
<b>Alimentação</b>	Comutação, 23 watts

<b>Teclado</b>	Integrado, 78 teclas
<b>Unidade(s) de disquete</b>	Estandarizado: unidade de disquete de 3.5 polegadas incorporada (capacidade: 880 KB formateada)
<b>Unidades de disquete exteriores</b>	Uma unidade de disquete opcional compatível com o Amiga
<b>Visualização vídeo</b>	Compatível com: América do Norte: RGB NTSC Internacional: RGB PAL 4096 cores
<b>Condições ambientais</b>	Operação: 0-45 °C (32 a 113 °F) Armazenamento/transporte: 0-60 °C (32 a 140 °F)
<b>Som</b>	Quatro canais de som independentes sob forma de dois canais estéreo
<b>Conversão texto - voz</b>	Incorporado
<b>Relógio/Calendário</b>	Opcional com bateria tampão
<b>Software do sistema</b>	Multitarefa; inclui AmigaDOS, Workbench e várias utilidades.

## Apêndice B: Conservação do computador

O Amiga 600 precisa de poucos cuidados para funcionar correctamente. Para obter o máximo rendimento do computador, devem-se observar as seguintes precauções:

- O computador deve sempre ser limpo a seco, não se devendo colocar líquidos perto dele. Um derrame ocasional pode causar graves danos às disquetes e ao próprio computador.
- Não expôr o computador a temperaturas extremas. Temperatura de operação: 0 a 45 °C. Temperatura de armazenamento: 0 a 60 °C. Temperaturas superiores ou inferiores às indicadas podem prejudicar o funcionamento correcto do computador.
- Conservar limpos os conectores e os terminais de cabos. Qualquer substância que adira aos conectores ou aos terminais dos cabos pode impedir uma boa conexão eléctrica ou causar danos ao conector.
- Não colocar ímans perto dos componentes do computador. Embora os ímans não danifiquem os componentes, podem causar distorções na visualização de vídeo e danificar as disquetes. Não esquecer que os telefones, equipamentos electrónicos (especialmente alto-falantes) e motores eléctricos contêm elementos magnéticos.
- Não se deve tentar reparar o Amiga. Se for preciso proceder a uma reparação, deve-se levá-lo a um centro de serviço Amiga autorizado. Qualquer tentativa do usuário de reparar o computador pelos seus próprios meios anularia a garantia do Amiga.

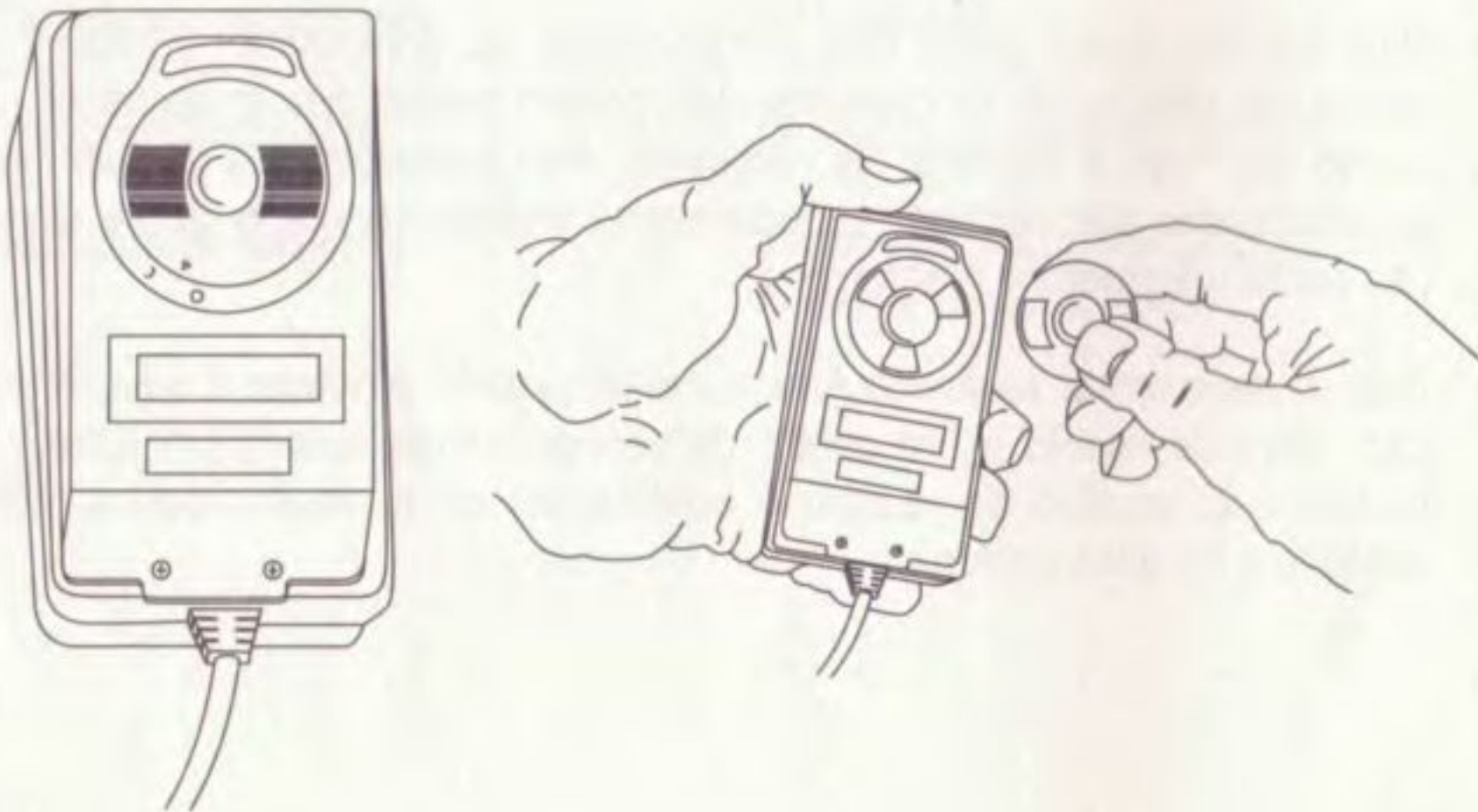
### B.1 Limpeza do rato

Deve-se utilizar o rato numa superfície limpa. A bola no fundo do rato deve estar limpa para proporcionar um funcionamento correcto. Se o rato trabalhar de forma errada, isso significa que talvez seja preciso limpá-lo. Para limpar o rato, precisa-se do seguinte:

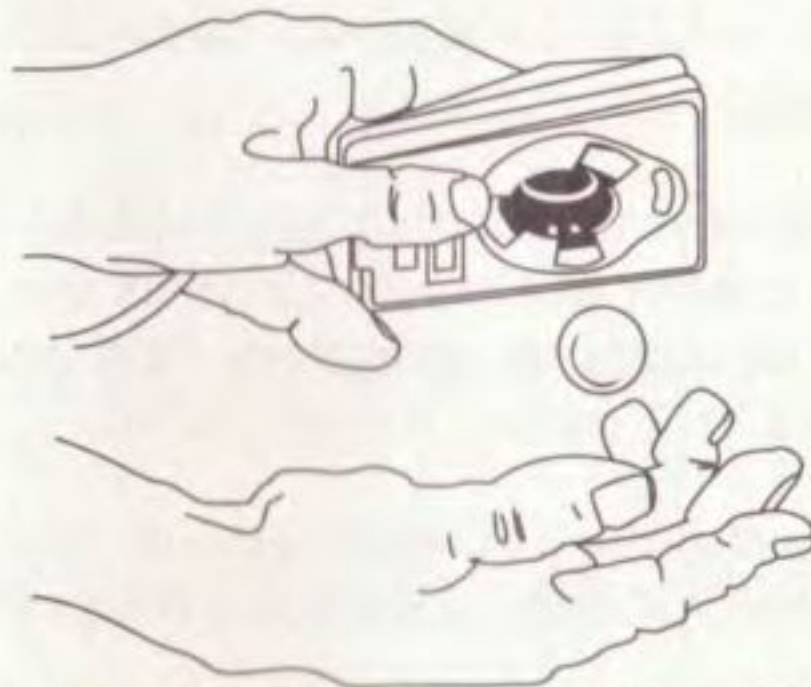
- um pano suave, seco e que não desfie
- álcool isopropílico ou um líquido de limpeza para gravadores de fita magnética
- varinhas de algodão

Para limpar o rato, proceder da maneira seguinte:

- Virar o rato ficando o cabo respectivo virado na direcção da pessoa que estiver a fazer a limpeza. Segurar o rato com as duas mãos e apoiar os polegares nos painéis estriados situados de cada lado da bola.
- Girar com firmeza a tampa da bola para a posição de abertura (open) e retirar a tampa.



- Cobrir a abertura com uma mão, voltar o rato e retirar a bola.



- Na abertura encontram-se três pequenos rolos. Molhar um bocado de algodão com álcool isopropílico ou líquido para limpeza de gravadores e limpar com cuidado a superfície de cada rolo, fazendo-o girar em todos os sentidos.



- Limpar a bola do rato com um pano (nunca utilizar líquidos para limpar a bola). Depois da limpeza, soprar levemente na abertura para retirar todo o pó. Recolocar a bola e a respectiva tampa.

## B.2 Cuidados a tomar com as disquetes

Para proteger as informações contidas nas disquetes, devem-se observar as precauções seguintes:

- Fazer cópias (disquetes de trabalho) das disquetes importantes. Trabalhar com as cópias e guardar as disquetes originais num lugar seguro para poder utilizá-las se as cópias se estragarem. Para mais pormenores sobre a cópia de disquetes, ver o capítulo 3 deste manual.
- Nunca retirar uma disquete da unidade estando iluminado o piloto luminoso da unidade. O piloto iluminado indica que o Amiga está utilizando uma disquete.
- Não tocar na superfície da disquete. A tampa metálica (shutter) da disquete fecha-se automaticamente quando uma disquete é retirada da unidade. Não tocar na superfície da disquete que se encontra por baixo desta tampa.
- Manter as disquetes afastadas dos ímans. As disquetes memorizam as informações magneticamente. Os ímans podem destruir as informações da disquete.
- Não expor as disquetes a temperaturas extremas, altas ou baixas. Não expor as disquetes à luz directa do sol, nem deixá-las perto de fontes de calor ou dentro de carros expostos ao sol.

## **Certificate of the manufacturer**

Herewith we certify that our device Personal Computer

A 600

is eliminated of radio interference corresponding to the regulations

Amtsblattverfügung Nr. 1046/1984.

The German Bundespost has been informed that this unit is on the market and has got the right to check on the mass production if the limits are kept.

COMMODORE BUSINESS MACHINES LIMITED

## **Bescheinigung des Herstellers**

Hiermit wird bestätigt, daß der Personal-Computer

A 600

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Amtsblattverfügung Nr. 1046/1984

funk-entstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

COMMODORE BÜROMASCHINEN GMBH



10