



# Emulateur d'imprimante pour SLM 804™

Emulation de l'imprimante  
Diablo<sup>(R)</sup> 630

Pour ordinateurs ATARI MEGA ST™  
avec l'imprimante laser ATARI SLM 804

Manuel d'utilisation



## IMPORTANT

Les informations du présent manuel ont fait l'objet d'une vérification minutieuse. Néanmoins, Atari Corporation, procédant à des améliorations constantes de ses matériels et logiciels, ne peut garantir l'exactitude de cette documentation au delà de la date de publication, et décline toute responsabilité quant aux modifications, erreurs ou omissions qui pourraient en résulter.

ATARI, le logo ATARI, MEGA, SH, MEGAFILE, SLM 804, ST et 520 ST sont des marques déposées d'ATARI Corporation. GEM et GEM Desktop sont des marques déposées de Digital Research Inc. 1st Word est une marque déposée de GST Holding Ltd. Diablo est une marque déposée de Xerox Corporation.

Le programme SLM 804 Printer Emulator est de Dave Staugas, le programme Setup630 est de Dave Staugas et de Craig Suko.

La reproduction partielle ou totale de ce document ne peut se faire sans l'autorisation écrite expresse d'Atari Corporation.



Copyright© 1987, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94086  
Tous droits réservés



# TABLE DES MATIERES

<b>INTRODUCTION</b> .....	5
Présentation de l'émulateur pour ATARI SLM 804.....	5
Composition du système.....	6
Utilisation du manuel.....	6
<b>CHAPITRE 1 : DEMARRAGE</b> .....	8
Faire une copie de travail de la disquette programme.....	8
Contenu de la disquette programme.....	8
Le dossier AUTO.....	9
SETUP630.PRG.....	9
SETUP630.RSC.....	9
SETUP630.ACC.....	10
TYPE10LS.FNT.....	10
RAZR10LS.FNT.....	10
LIST06LS.FNT.....	11
TEST.PRG.....	11
SDUMP.PRG.....	11
1ST_PRINT.DOT.....	11
SLM804.HEX.....	11
README.DOC.....	12
Exécuter le programme de test.....	12
Chargement de l'émulateur.....	13
Utilisation de votre traitement de texte.....	14
Styles de caractères et mise en page.....	14
Polices de caractères et fichiers de fontes.....	14
CPI.....	14
Styles de caractères.....	15
Marges.....	15
Impression graphique de l'écran.....	16

<b>CHAPITRE 2 : PERSONNALISER L'EMULATEUR</b> .....	17
Le programme SETUP630 .....	17
Desk (Bureau).....	18
A propos de Setup630 .....	18
L'accessoire SETUP630 .....	19
Options.....	20
PRINTER SETTINGS (Réglages de l'imprimante) .....	21
INSTALL FONTS (Installation des fontes).....	25
EXAMINE FONT (Examiner une fonte) .....	29
ERROR REPORT (Affichage de l'état) .....	30
OUTPUT (Sortie).....	32
SAVE EMULATOR (Sauvegarde de l'émulateur).....	32
QUIT (Quitter) .....	33
Style (Style).....	34
Chargement de l'émulateur personnalisé .....	35
 <b>Annexe : CODES DE CONTROLE, SEQUENCES D'ECHAPPEMENT ET SYNONYMES DES SEQUENCES D'ECHAPPEMENT</b> .....	 36
 <b>INDEX</b> .....	 51
 <b>SERVICE INFORMATIONS CLIENTS</b> .....	 57

# INTRODUCTION

## PRESENTATION DE L'EMULATEUR D'IMPRIMANTE POUR ATARI SLM 804

L'émulateur <sup>1</sup> est un programme qui pilote votre imprimante laser ATARI SLM 804. Il sert d'intermédiaire intelligent entre votre ordinateur MEGA ST ST et l'imprimante laser SLM 804 munie de son contrôleur SLMC 804™.

Ce programme permet donc d'émuler le fonctionnement d'une imprimante à marguerite Diablo 630. Il en accepte toutes les commandes (codes ASCII de contrôle et séquences d'échappement <sup>2</sup>). Cela autorise tout programme possédant un driver pour Diablo 630 à piloter l'imprimante laser ATARI SLM 804. Les qualités et la souplesse de cette dernière permettent, de plus, d'offrir un jeu de commandes étendu par rapport à celui de la Diablo 630.

On peut utiliser l'émulateur sur tous les ordinateurs ATARI MEGA ST avec les programmes de traitement de texte (ou autres) pouvant commander une imprimante Diablo 630 ou compatible. Lorsque vous chargez (en cours de session ou au démarrage de l'ordinateur) l'émulateur, il reste résident en mémoire vive et co-existe avec l'application principale, n'intervenant que lors de l'impression sur l'imprimante laser.

1 - "Emuler" et "émulateur" sont deux néologismes signifiant "travailler comme". Un émulateur est donc un dispositif matériel ou logiciel permettant à un ordinateur ou un périphérique de se comporter *comme* une autre machine.

2 - Une séquence d'échappement est une séquence de caractères de contrôle commençant par l'envoi du code 27 (décimal) qui correspondent au caractère ESCAPE. Voir l'Annexe.

## COMPOSITION DU SYSTEME

Afin de vous servir de l'émulateur d'imprimante pour SLM 804, vous devez mettre en place votre système informatique et l'imprimante laser. Cet ensemble se compose des éléments suivants :

- Un ordinateur ATARI MEGA
- Un lecteur de disquettes et des disquettes formatées
- Un disque dur MEGAFILE ou SH ATARI (optionnel)
- Un moniteur ATARI (ou une télévision couleur connectée via le câble Peritel)
- Une imprimante laser SLM 804 et son contrôleur SLMC 804

Installez votre système informatique et votre imprimante laser comme l'indiquent leurs manuels respectifs. Avant de commencer à vous servir de l'émulateur, nous vous recommandons la lecture de ces ouvrages. Il est, de plus, souhaitable de posséder une certaine expérience de l'utilisation de ces matériels.

## UTILISATION DE CE MANUEL

Les informations, exemples et illustrations de ce manuel vous permettront de tirer le meilleur parti de l'imprimante SLM 804 et de son émulateur. Afin d'obtenir d'excellents résultats, nous vous conseillons de suivre réellement chacune des étapes décrites ici depuis le chargement de l'émulateur jusqu'à l'essai de ses options les plus avancées. Quand le programme vous sera familier, ce manuel vous servira d'ouvrage de référence et vous permettra de retrouver un procédé ou une information particulière.

Voici le sommaire de ce manuel :

Le **Chapitre 1 : "Démarrage"** explique comment effectuer une copie de travail de la disquette de l'émulateur, charger l'émulateur, lancer le programme de test, mettre en place et utiliser votre système d'impression. Ce chapitre comprend de courtes explications à propos de tous les éléments de la disquette programme de l'émulateur.



Le **Chapitre 2** : “**Personnaliser l’émulateur**” traite de l’utilisation du programme, de la manière dont vous pouvez l’adapter à vos besoins particuliers en matière d’impression ainsi que de l’installation de polices de caractères supplémentaires.

L’**Annexe** : “**Codes de contrôle, séquences d’échappement et synonymes des séquences d’échappement**” donne la liste des codes de contrôle ASCII standard et les séquences d’échappement propres, ou non, à la Diablo 630 acceptés par l’émulateur.

L’**Index** vous permet de retrouver les passages concernant les termes et procédés figurant dans le manuel.

Le **Service Informations Client** vous indique comment découvrir des informations supplémentaires à propos de l’émulateur pour ATARI SLM 804 et tous les produits informatiques ATARI.

Tout au long de ce manuel, vous remarquerez certains paragraphes marqués **NOTE** ou **AVERTISSEMENT**. Les premiers complèteront votre information sur le sujet traité, quant aux seconds, ils vous mettront en garde contre d’éventuelles difficultés et vous expliqueront comment les éviter.

# CHAPITRE 1

## DEMARRAGE

### **Faire une copie de travail de la disquette programme**

Il est indispensable de faire une copie de travail de la disquette du programme d'émulation pour imprimante SLM 804 avant de commencer à l'utiliser. Cela vous prémunit contre la destruction accidentelle de la disquette originale. Vous la réserverez à la production de nouvelles copies de travail qui, seules, serviront au lancement du programme.

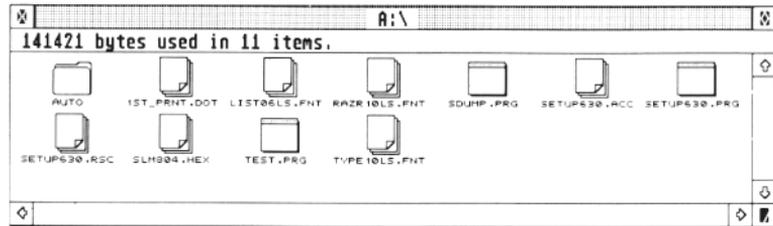
Protégez contre l'écriture la disquette originale en faisant glisser la languette de protection de manière à ce que vous puissiez voir à travers l'encoche située dans le coin supérieur droit de la disquette. Puis effectuez la copie de la disquette à partir du bureau GEM™ (desktop) comme l'explique le manuel de votre ordinateur ATARI. Vous pouvez aussi copier tous les fichiers sur une disquette formatée ou sur le disque dur. Dans ce dernier cas, vous devez les faire figurer dans le répertoire principal de l'unité C.

Pour travailler, ne vous servez que de la copie. Rangez la disquette originale en lieu sûr, à l'abri de la poussière, de l'humidité, des rayons directs du soleil et des sources électriques ou magnétiques.

### **Contenu de la disquette programme**

La disquette de l'émulateur pour imprimante SLM 804 renferme les programmes et autres données que votre ordinateur utilise pour émuler une imprimante Diablo 630 et envoyer les ordres graphiques à votre imprimante laser SLM 804. Vous obtenez une impression de qualité courrier proche de celle d'une machine à écrire à marguerite.

Grâce au bureau GEM, affichez le catalogue de votre disquette de travail. Vous obtenez ceci :



## Le dossier AUTO

Le dossier (sous-répertoire) AUTO contient le programme d'émulation de l'imprimante Diablo 630 (DIAB630.PRQ). A la mise en route de l'ordinateur, ce programme se lance automatiquement puis charge les fontes<sup>3</sup> de caractères désignées ; elles se trouvent dans le répertoire racine de votre disquette de lancement. Le paragraphe **Chargement de l'émulateur**, de ce même chapitre, explique en détail ce processus.

## SETUP630.PRQ

SETUP630.PRQ est le programme d'installation qui vous permet de personnaliser l'émulateur, de choisir vos jeux de caractères et de sauvegarder cette configuration sur disque. Si vous voulez que l'émulateur se charge automatiquement à la mise en route de la machine, il faut que ce fichier se trouve dans le répertoire principal de la disquette de lancement. Sinon, il doit se trouver dans le même répertoire (dossier) que les fichiers de polices de caractères. Pour plus d'informations à ce sujet, voir le **Chapitre 2**.

## SETUP630.RSC

SETUP630.RSC est le fichier des ressources GEM du programme SETUP630.PRQ. Comme toujours, le programme et ses ressources doivent se trouver dans le même répertoire lors du lancement.

## SETUP630.ACC

SETUP630.ACC est l'accessoire de bureau qui vous permet de changer certaines caractéristiques de l'émulateur, de lire les messages d'erreur de l'imprimante laser et de lancer certaines opérations de l'imprimante sans avoir à exécuter le programme SETUP630. Afin de disposer de cet accessoire, le fichier SETUP630.ACC doit se trouver, lors de la mise en route de l'ordinateur, dans le répertoire principal de la disquette de lancement. Pour plus d'informations à ce sujet, voir le **Chapitre 2**.

## TYPE10LS.FNT

Le fichier TYPE10LS.FNT est le fichier de fonte qui produit des caractères d'une taille de 10 cpi (caractères par inch<sup>4</sup>) constituant le jeu de caractères principal par défaut. C'est la version abrégée de la police ATTP10LS.FNT fournie sur la disquette n° 1 de polices de la SLM 804. TYPE10LS.FNT comprend les mêmes caractères que les MEGA jusqu'au premier caractère hébreu (193 en décimal ou C1 en hexadécimal).

**Note** : Si vous voulez charger automatiquement l'émulateur à la mise en route, il faut que les fichiers des fontes de caractères dont il se servira se trouvent dans le répertoire principal de la disquette de lancement de l'ordinateur. Sinon, ils doivent être dans le même répertoire que le programme DIAB630.PRG. Reportez-vous au **Chapitre 2** pour plus de détails.

## RAZR10LS.FNT

RAZR10LS.FNT est le fichier de la fonte RAZOR10 produisant des caractères d'une taille de 12 cpi. La note du paragraphe précédent s'applique ici aussi.

3 - Une fonte est l'ensemble des caractères de même taille dans une police donnée.

4 - Un inch - un pouce - 2,54 centimètres.

## **LIST06LS.FNT**

LIST06LS.FNT est le fichier d'une fonte correspondant aux caractères de l'écran monochrome des MEGA. Elle fournit des petits caractères (18.75 caractères par pouce), très lisibles, qui permettent d'écrire 150 colonnes par 99 lignes sur une page 8,5x11 pouces. LIST06 est une police bien adaptée à l'édition de listings et à l'impression des notes de bas de page (voir la note du paragraphe consacré à TYPE10LS.FNT).

## **TEST.PRG**

TEST.PRG est un programme qui permet de tester l'imprimante laser SLM 804. Lorsque vous le lancez, elle imprime une page d'essai. Voir le paragraphe **Exécuter le programme de test**.

## **SDUMP.PRG**

Ce programme sert à imprimer un écran graphique. Voir **Impression graphique de l'écran**.

## **1ST\_PRINT.DOT**

1ST\_PRINT.DOT est le driver <sup>5</sup> d'imprimante du traitement de texte 1st Word™ spécialement conçu pour l'imprimante SLM 804. Si vous vous en servez, ce fichier doit se trouver dans le même répertoire que 1ST\_WORD.PRG. (Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel du programme 1st Word).

## **SLM804.HEX**

SLM804.HEX est le fichier texte qui a servi à générer 1ST\_PRINT.DOT. (Voyez votre manuel 1st Word sur le rôle des fichiers .HEX de driver d'imprimante).

<sup>5</sup> – Un "driver" d'imprimante est un fichier ou un programme qui permet de convertir les codes de contrôle propres à un programme ou à un ordinateur en codes adaptés à une imprimante donnée.

## README.DOC

Il peut arriver que des changements soient apportés aux fichiers ou aux noms de fichiers de la disquette programme de l'émulateur pour imprimante SLM 804 et que ceux-ci n'aient pas été décrits dans ce manuel. Le fichier README.DOC (LISEZMOI.DOC) contient les explications relatives à ces modifications. Si vous trouvez un fichier README.DOC sur votre disquette, il faut donc le lire avant d'utiliser l'émulateur.

## EXECUTER LE PROGRAMME DE TEST

L'exécution du programme de test vous donne l'occasion de vérifier le bon ordre de marche de l'imprimante laser avant d'utiliser l'émulateur pour SLM 804. Il est donc intéressant de le lancer au début de toute session de travail avec l'imprimante laser.

Pour lancer TEST.PRG :

1. Assurez-vous que l'imprimante laser SLM 804 et son contrôleur SLMC 804 soient correctement connectés et qu'il y ait du papier dans le bac de l'imprimante.
2. Allumez tous les éléments du système en commençant par les périphériques, imprimante comprise, et en finissant avec l'ordinateur.
3. Affichez le catalogue de la disquette programme de l'émulateur et double-cliquez TEST.PRG. Au bout de quelques instants, l'imprimante laser s'active et produit la page de test.

Vérifiez la qualité d'impression de celle-ci ainsi que l'espacement des caractères et des lignes. Si l'impression manque de densité ou si elle est irrégulière, assurez-vous que la cartouche de toner et le tambour soient installés correctement dans l'imprimante et vérifiez le bon chargement du papier (voir l'**Annexe A du Manuel Utilisateur de la SLM 804** pour d'autres solutions à d'éventuels problèmes).

Après correction, relancez TEST.PRG. Si les problèmes persistent, contactez votre revendeur ATARI ou un centre de maintenance agréé.

## **CHARGEMENT DE L'EMULATEUR**

Le dossier AUTO de votre disquette programme contient le fichier DIAB630.PRG qui est la version standard de l'émulateur d'imprimante pour SLM 804. Cette version devrait convenir à vos besoins initiaux en matière d'impression. Il est donc avantageux d'essayer DIAB630.PRG avec votre traitement de texte avant de commencer à personnaliser l'émulateur.

Pour lancer automatiquement DIAB630.PRG à la mise sous tension de votre ordinateur, vous pouvez vous servir du disque programme de l'émulateur comme disquette de mise en route.

Lorsque vous allumerez le système avec la disquette émulateur dans le lecteur A, DIAB630.PRG se chargera automatiquement. Durant l'initialisation du système, vous verrez s'afficher un message vous signalant le chargement de l'émulateur et de la police de caractères par défaut TYPE10LS.FNT. Puis le bureau GEM apparaît. L'émulateur est désormais résident dans la mémoire vive de votre ordinateur (RAM).

**Note :** L'émulateur ne se chargera que si l'imprimante laser est connectée et allumée.

Durant une session de travail, vous n'avez besoin de charger l'émulateur qu'une seule fois. Si vous ne procédez pas à un chargement automatique, vous pouvez appeler DIAB630.PRG depuis le bureau GEM.

## UTILISATION DE VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE

L'émulateur étant résident en mémoire vive, vous pouvez lancer votre traitement de texte (ou tout autre application imprimant du texte) et éditer vos documents sur la SLM 804. Un seul impératif : votre application doit être conçue pour pouvoir utiliser une imprimante Diablo 630 ou compatible.

Mettez en page votre document destiné à l'imprimante laser comme vous le feriez pour une Diablo 630 ou compatible. Avant d'imprimer, vous devez configurer votre application pour qu'elle pilote une Diablo 630 via le port imprimante (port parallèle) de l'ordinateur. Si l'application ne possède pas de driver d'imprimante pour Diablo 630, reportez-vous à sa documentation afin d'y trouver la manière de créer le driver personnalisé approprié. Le disque programme de l'émulateur pour SLM 804 comprend un driver destiné au traitement de texte 1st Word (c'est le fichier 1ST\_PRINT.DOT).

## STYLES DE CARACTERES ET MISE EN PAGE

### POLICES DE CARACTERES ET FICHIERS DE FONTES

Dans une police, l'ensemble des caractères de même taille et de même style forment une fonte. Les fontes Type10 et Razor10 fournies avec le programme émulateur sont conçues pour ressembler à celles d'une machine à écrire. Type10 a une taille de 10 cpi (caractères par inch ; on parle aussi de cpp : caractères par pouce) et Razor10 a une taille de 12 cpi. Les fichiers de fontes (TYPE10LS.FNT et RAZR10LS.FNT) renferment les données qui permettent à l'émulateur de dessiner les caractères Type10 et Razor10.

### CPI (ou CPP)

Cette abréviation est une unité de mesure. Elle désigne le nombre de caractères imprimés horizontalement par pouce (1 inch ou pouce = 2,54 centimètres). Traditionnellement, les machines à écrire offrent 10 cpi (ce qui correspond à la taille Pica) ou 12 cpi (ce qui

correspond à la taille Elite). Type10 est une fonte permettant l'impression de 10 caractères par pouce et Razor10 est une fonte imprimant 12 caractères par pouce. Lorsque vous utilisez l'une ou l'autre, faites attention, dans votre traitement de texte, à bien mettre en forme les documents avec la taille de caractères voulue. Par exemple, si vous vous servez de Type10, indiquez une taille de caractères de 10 cpi.

## STYLES DE CARACTERES

L'émulateur pour imprimante SLM 804 peut imprimer une police en différents styles (gras, italique, contour et léger) et toute combinaison de ces styles. Cependant, l'émulateur est configuré initialement pour n'utiliser que la fonte principale par défaut : Type10 en caractères normaux (sans style particulier). Vous pouvez installer les fontes "stylées" grâce au programme SETUP630 (voir **Chapitre 2**).

## LES MARGES

Le procédé d'impression de la SLM 804 oblige à prévoir une marge de un quart de pouce (6 mm environ) sur chaque bord de la feuille. Cela signifie que, pour l'imprimante laser, chaque marge que vous aurez définie avec votre traitement de texte commencera à 1/4 de pouce du bord physique de la feuille.

Il vous faudra donc tenir compte de cette marge supplémentaire lors de l'établissement de votre mise en page. Si, par exemple, vous voulez avoir une marge gauche réelle de 30 millimètres, il faut définir une marge gauche de 24 mm à l'intérieur de votre traitement de texte. Cela correspond donc à 1 pouce environ. Vous remarquerez qu'il est souvent plus commode de penser en pouces plutôt qu'en millimètres puisque le rapport entre le nombre de caractères et l'unité de mesure est plus évident. Un pouce correspond à 10 ou 12 caractères selon la police choisie.

**Note** : Les pages test imprimées par TEST.PRG et la fonction Self Test (Auto-test) de l'accessoire de bureau montrent les marges inaccessibles à l'impression laser.

## IMPRESSION GRAPHIQUE DE L'ECRAN

Le programme SDUMP.PRГ figurant sur votre disquette émulateur vous permet d'imprimer l'écran de l'ordinateur grâce à votre SLM 804. Pour un affichage monochrome, un pixel d'écran est représenté par quatre pixels de l'imprimante laser. Avec un écran couleur, les différentes luminances des couleurs affichées sont représentées par une échelle de gris sur le papier.

**Note** : Les applications qui n'utilisent pas les appels standard au système GEM pour l'impression graphique de l'écran peuvent empêcher SDUMP.PRГ de fonctionner correctement.

Pour pouvoir imprimer l'écran, ouvrez une fenêtre pour la disquette programme de l'émulateur et double-cliquez sur SDUMP.PRГ. Le programme se charge et reste en mémoire jusqu'à un reset ou la mise hors tension de la machine. Une fois le programme résident, vous pouvez appuyer sur les touches **[Alternate]** et **[Help]** simultanément (ou cliquer **Impression de l'écran** dans le menu Options). Vous pouvez placer SDUMP.PRГ dans le dossier AUTO pour que le programme s'installe automatiquement en mémoire à chaque remise en marche du système.

**ATTENTION** : Ne lancez pas une impression d'écran durant un accès disque (lecture ou écriture) de l'ordinateur. SDUMP.PRГ ne fonctionne correctement qu'à la condition qu'aucun lecteur ne soit actif.

## CHAPITRE 2

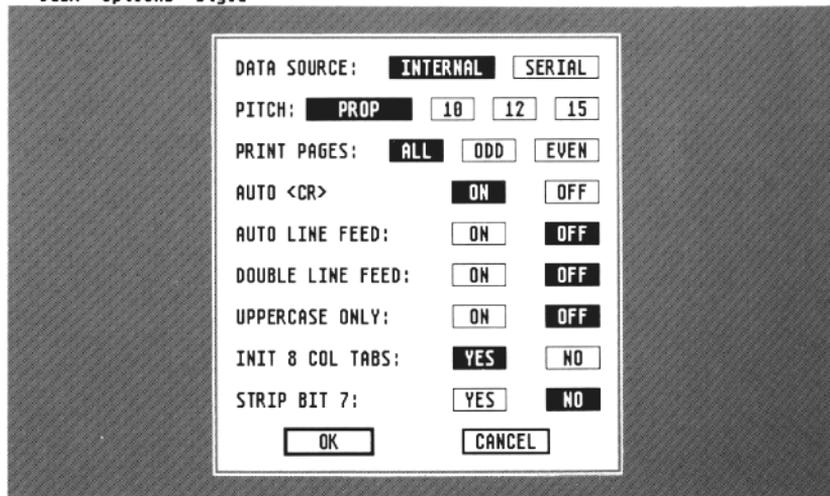
### PERSONNALISER L'EMULATEUR

Ce chapitre explique l'utilisation du programme Setup630 (en français Configuration 630) qui vous sert à personnaliser le fonctionnement de l'émulateur afin qu'il réponde à vos besoins particuliers. Le programme Setup630 permet de reconfigurer certains paramètres d'impression (normalement définis par les micro-switches de la Diablo 630) et d'installer des styles et des fontes de caractères (ce que l'on réalise en changeant la marguerite d'une Diablo).

### Le programme SETUP630

Pour lancer le programme de configuration, double-cliquez le fichier SETUP630.PRG qui doit se trouver dans le répertoire (disquette ou dossier du disque dur) réservé à l'émulateur. Peu après, la barre des menus et la boîte de dialogue de Setup630 apparaît. Pour l'instant, cliquez sur **Cancel** (Annuler). La boîte de dialogue sera expliquée plus loin dans ce chapitre sous le titre **Configuration de l'imprimante**.

Desk Options Style



La barre des menus : Desk (Bureau), Options (Options) et Style (Style) permet d'accéder aux menus déroulants grâce auxquels on appelle les fonctions du programme. Il suffit d'amener le pointeur de la souris sur l'un des intitulés de menu pour ouvrir celui-ci.

### **Desk (Bureau)**

Le menu Desk comprend en première position l'option About Setup630 (A propos de Setup630) puis, au dessous, les accessoires de bureau qui ont été implantés lors de la mise en route de l'ordinateur.



### **ABOUT SETUP630 (A PROPOS DE SETUP630)**

Lorsque vous cliquez sur cette option, vous faites apparaître la boîte d'alerte ci-dessous :



Il s'agit de la signature des auteurs. Cliquez OK pour revenir au programme.

## L'ACCESSOIRE SETUP630

L'accessoire de bureau Setup630 vous permet de modifier les réglages de l'imprimante, de lancer certaines opérations et d'obtenir les messages d'état de l'imprimante sans sortir de votre application. Pour utiliser l'accessoire Setup630, il faut que l'émulateur soit résident en mémoire (voir **Charger l'émulateur** dans le **Chapitre 1**). Comme tous les accessoires, SETUP630.ACC doit figurer sur la disquette présente dans le lecteur A lorsque vous allumez l'ordinateur (c'est la disquette de lancement).

Sélectionnez Setup630 pour afficher la boîte de dialogue suivante :

<input type="button" value="FORM FEED"/>	<input type="button" value="SELF TEST"/>	<input type="button" value="RESET"/>	
STATUS:	PRINTER READY		
PAPER FEED:	<input checked="" type="button" value="TRAY"/>	<input type="button" value="MANUAL"/>	
PRINT PAGES:	<input checked="" type="button" value="ALL"/>	<input type="button" value="ODD"/>	<input type="button" value="EVEN"/>
AUTO <CR>	<input checked="" type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
UPPER CASE ONLY:	<input type="button" value="ON"/>	<input checked="" type="button" value="OFF"/>	
INIT 8 COL TABS	<input checked="" type="button" value="YES"/>	<input type="button" value="NO"/>	
<input type="button" value="DONE"/>			

où : FORM FEED = Saut de page

SELF TEST = Autotest

RESET = Remise à zéro

STATUS = Etat

PRINTER READY = Imprimante prête

PAPER FEED : TRAY, MANUAL = Alimentation papier : Bac, Manuelle

PRINT PAGES : ALL, ODD, EVEN = Imprimer pages : Toutes, Impaires, Paires

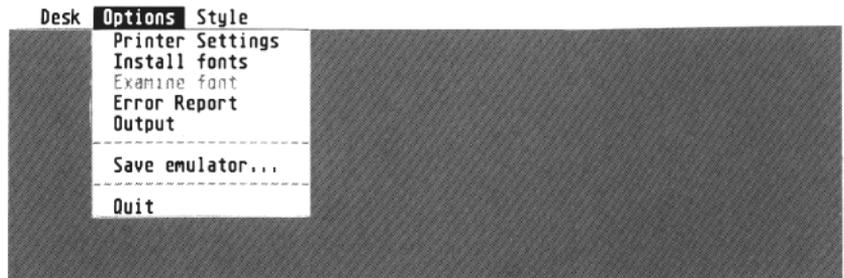
AUTO <CR> = Retour chariot automatique  
UPPER CASES ONLY : Capitales seulement  
INIT 8 COL TABS = Initialisation taquets de tabulation 8 colonnes  
DONE = Terminé

La rubrique PAPER FEED sert à indiquer si l'alimentation en papier se fait à partir du bac de l'imprimante ou manuellement. Quand vous choisissez l'option TRAY, le papier provient automatiquement du bac de la SLM 804. Pour alimenter l'imprimante feuille par feuille, choisissez MANUAL et introduisez le papier par l'ouverture d'alimentation manuelle. L'impression se fera sur la face supérieure de la feuille et le haut de la page doit être inséré en premier. Sortez de la boîte de dialogue en cliquant DONE, puis imprimez votre document à partir de l'application.

**Note** : Lorsque vous demandez l'option alimentation manuelle (PAPER FEED MANUAL), vous n'êtes pas obligé de forcer l'état "PAPER OUT" (Fin de papier) comme l'indique le manuel de la SLM 804. Cependant, les logiciels autres que l'émulateur effectuant une impression laser peuvent obliger au passage en condition PAPER OUT. Les autres options de cette boîte de dialogue, y compris les réglages de l'imprimante, les opérations lancées par l'accessoire et l'affichage de l'état de l'imprimante seront détaillées plus tard dans ce manuel.

## Options

Le menu Options a trait aux fonctions permettant de reconfigurer l'émulateur, d'installer et d'attribuer un style aux fontes de caractères.



## PRINTER SETTINGS (Réglages de l'imprimante)

Cette option du menu vous permet de modifier certains réglages de l'imprimante grâce à la boîte de dialogue suivante (identique à celle qui apparaît quand vous lancez Setup630) :

DATA SOURCE:	<input checked="" type="checkbox"/> INTERNAL	<input type="checkbox"/> SERIAL
PITCH:	<input checked="" type="checkbox"/> PROP	<input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 15
PRINT PAGES:	<input checked="" type="checkbox"/> ALL	<input type="checkbox"/> ODD <input type="checkbox"/> EVEN
AUTO <CR>	<input checked="" type="checkbox"/> ON	<input type="checkbox"/> OFF
AUTO LINE FEED:	<input type="checkbox"/> ON	<input checked="" type="checkbox"/> OFF
DOUBLE LINE FEED:	<input type="checkbox"/> ON	<input checked="" type="checkbox"/> OFF
UPPERCASE ONLY:	<input type="checkbox"/> ON	<input checked="" type="checkbox"/> OFF
INIT 8 COL TABS:	<input checked="" type="checkbox"/> YES	<input type="checkbox"/> NO
STRIP BIT 7:	<input type="checkbox"/> YES	<input checked="" type="checkbox"/> NO
	<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="CANCEL"/>

La signification de ces termes sera donnée dans les paragraphes suivants. Après que vous ayez choisi vos options, sortez de la boîte de dialogue en cliquant OK.

### DATA SOURCE (Source des données)

Sélectionnez Internal (Interne) pour envoyer à l'imprimante des données provenant de votre ordinateur. Avec l'option Serial (Série), vous pouvez imprimer sur la SLM 804 des données provenant d'un autre ordinateur relié à votre ATARI par le port série. L'option Serial utilise un protocole Xon/Xoff que vous pouvez activer grâce à l'accessoire "Instal. RS232" (fichier EMULATOR.ACC).

## **PITCH (Espacement des caractères)**

Vous avez le choix entre 4 possibilités d'espacement des caractères. En temps normal, vous sélectionnez PROP (proportionnel) de sorte que l'espacement des caractères imprimés correspondra à l'espacement de la police quelle que soit celle-ci. Les options 10, 12 ou 16 cpi (caractères par pouce) forcent un espacement fixe des caractères. Vous les choisirez lorsque vous aurez besoin d'un espacement déterminé et constant ou lorsque vous voudrez modifier l'espacement normal d'une fonte.

**Note** : Si votre document comporte des caractères gras, vous pourrez préférer établir un espacement de 10 avec la fonte Type10 et de 12 avec Razor10 afin de conserver un espacement constant. En effet, les caractères gras sont un peu plus larges que les caractères normaux de la même police, ce qui peut entraîner un mauvais alignement des colonnes ou espaces de tabulation dans le document imprimé. Vous évitez ce désagrément en forçant l'espacement.

## **PRINT PAGES (Imprimer pages)**

L'imprimante laser ATARI SLM 804 peut imprimer des documents recto-verso comme des documents recto. Lorsque l'alimentation en papier se fait par le bac, la face des feuilles (qui sera) imprimée est tournée vers le bas et le haut de la page est à l'avant du bac. Avec une alimentation manuelle, la face imprimée est dirigée vers le haut et le haut de la page est introduit en premier dans l'imprimante. Sélectionnez ALL (Toutes) si vous voulez imprimer les pages de votre document sur le recto seulement (c'est l'option par défaut).

Si vous voulez produire un document recto-verso, vous disposez des options ODD/EVEN (Impaires/Paires) qui permettent d'imprimer d'abord les pages paires du document et ensuite les pages impaires. Dans un premier temps, choisissez l'option EVEN (Paires) et imprimez le document. Les pages paires étant imprimées, sélectionnez ODD (Impaires), puis reprenez les mêmes feuilles et placez-les dans le bac face imprimée vers le haut ; imprimez de nouveau le document (selon



le nombre de pages de celui-ci, l'émulateur peut aussi imprimer la dernière page paire).

**ATTENTION : Vous devez sélectionner ODD avant de remettre le papier dans le bac. Si vous sortez ce dernier de l'imprimante, veillez à le remettre en place correctement et fermement.**

La vitesse d'impression est un peu réduite lorsque l'on utilise l'option Paires/Impaires.

**Note :** Depuis une application, vous pouvez aussi accéder aux options PRINT PAGES grâce à l'accessoire de bureau Diablo 630.

**AUTO <CR>** (Retour chariot automatique)

Lorsque ON (activation) est sélectionné, les caractères supplémentaires d'une ligne excédant la taille de ligne maximum acceptée par l'imprimante sont reportés à la ligne suivante (si, par exemple, vous avez mal défini le nombre de colonnes par lignes dans votre traitement de texte). ON est l'option par défaut. Si OFF est choisi, les caractères qui dépassent la marge droite sont ignorés par l'imprimante.

**AUTO LINE FEED** (Saut de ligne automatique)

Quand cette option est activée (ON), l'imprimante adjoint un saut de ligne aux retours chariots qu'elle reçoit. En général, vous sélectionnez OFF puisque la plupart des traitements de textes envoient à la fois un retour chariot et un saut de ligne à chaque fin de ligne imprimée. OFF est l'option par défaut.

**DOUBLE LINE FEED** (Saut de ligne double)

Lorsque ON est sélectionné, l'imprimante effectue deux sauts de ligne à chaque saut de ligne qu'elle reçoit. En général, cette option sera sur OFF (par défaut) puisque la plupart des traitements de textes vous



permettent de prévoir un double saut de ligne depuis le programme lui-même.

### **UPPERCASE ONLY** (Capitales seulement)

Lorsque ON est activé, le système imprime toutes les lettres en majuscules quel que soit leur aspect à l'écran. Si OFF est sélectionné, les lettres sont imprimées telles qu'elles apparaissent à l'écran. OFF est l'option par défaut.

### **INIT 8 COL TABS** (Initialisation de tabulations de 8 colonnes)

Si l'option YES est choisie, l'émulateur pose un taquet de tabulation tous les 8 caractères. Cette option sert à imprimer des listings de programmes ou autres documents comprenant des caractères ASCII HT (signe de tabulation, HT = Horizontal Tab). Vous préférerez l'option NO (par défaut) avec les traitements de textes qui remplacent les tabulations par un nombre d'espaces équivalent lorsqu'ils envoient les données à l'imprimante. D'autres traitements de textes définissent eux-mêmes les emplacements des taquets de tabulation.

### **STRIP BIT 7** (Passage à 7 bits)

Cette option permet d'inhiber (mettre à 0) le huitième bit<sup>6</sup> des caractères transmis à l'imprimante. Si votre système fonctionne correctement avec des caractères de 8 bits, choisissez l'option NO (par défaut). Cette solution est d'ailleurs préférable pour pouvoir imprimer les caractères accentués en même temps que les caractères graphiques et étrangers.

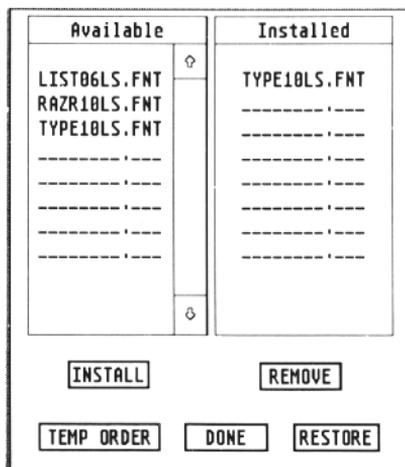
<sup>6</sup> - Le premier bit d'un octet (ensemble de 8 bits) étant numéroté "bit 0", le huitième bit est bien le bit 7.

## INSTALL FONTS (Installation des fontes)

L'émulateur Diablo 630 pour SLM 804 est configuré à l'origine pour exploiter la fonte Type10 (TYPE10LS.FNT) en caractères normaux, c'est-à-dire sans style attaché aux caractères. Grâce à l'option INSTALL FONT (installation de fontes), vous pouvez changer la police par défaut, en ajouter d'autres ou attribuer un style à la fonte courante.

**Note :** L'émulateur est compatible avec tous les formats GEM de fontes jusqu'à des caractères de 128 pixels de haut (0,4 pouce). Par exemple, les fontes figurant sur les disquettes de polices de caractères de la SLM 804 sont utilisables avec l'émulateur. Cependant, l'utilisation des polices proportionnelles implique que les logiciels ou drivers d'imprimante soient adaptés à ce mode.

En cliquant sur l'option Install Fonts, vous ouvrez la boîte de dialogue ci-dessous :



où :

Available = Disponibles

Installed = Installées

Install = Installer

Remove = Enlever

Temp Order = Ordre temporaire

Done = Terminé

Restore = Restaurer

La liste "Available" (Disponibles) indique les fontes présentes dans le répertoire courant (tous les fichiers portant l'extension .FNT). La liste "Installed" recense les fontes que l'émulateur utilisera pour imprimer vos documents. Cette liste se compose de 8 lignes numérotées de 1 à 8 à partir du haut.

### **Ligne 1**

Sur cette ligne 1 figure la fonte principale que l'émulateur utilise dès que l'on n'attribue pas de style particulier à un caractère. Habituellement, on installe ici une fonte de caractères "normaux" puisqu'il va s'agir d'imprimer avec eux la plus grande part de vos documents. Si vous mettiez ici une fonte de caractères gras, tous les textes seraient imprimés en gras sauf aux endroits où vous auriez explicitement attribué un autre style.

**Note** : On peut remplacer ou affecter un style à la fonte de la ligne 1, mais on ne peut la supprimer.

### **Ligne 2**

Normalement, vous devriez installer une fonte de caractères gras sur la ligne 2 puisque cet emplacement est lié au code d'échappement de la Diablo 630 qui appelle l'impression en gras. Cela veut dire que lorsque votre document comporte des caractères gras, ils seront imprimés avec cette fonte—ci quel que puisse être son style réel. Ainsi le driver d'imprimante pour 1st Word fourni avec l'émulateur (fichier 1ST\_PRINT.DOT) fait appel à la fonte installée sur la ligne 2 lorsque,

à l'écran, vous avez des caractères gras.

### Ligne 3

Normalement, vous devriez installer une fonte de caractères italiques sur la ligne 3. Cet emplacement correspond au code d'échappement de la Diablo 630 qui appelle l'impression des caractères évidés. Pour utiliser cette fonte, vous devez modifier le driver d'imprimante de votre traitement de texte de façon à ce qu'il envoie la séquence ESC W pour l'impression de caractères italiques (reportez-vous à l'annexe pour plus de précisions). Le driver d'imprimante pour 1st Word fourni sur la disquette de l'émulateur (1ST\_PRINT.DOT) a déjà été modifié.

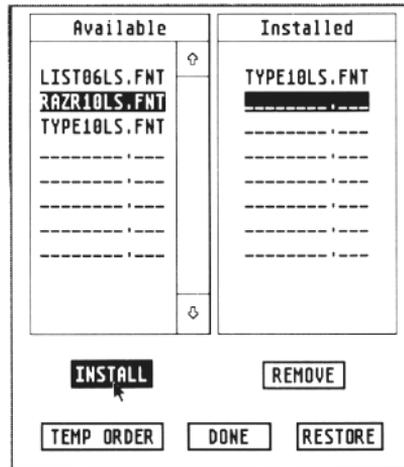
### Lignes 4 à 8

Les lignes 4 à 8 sont vides et correspondent à des codes d'échappement que ne connaît pas la Diablo 630 mais qui ont été ajoutés à l'émulateur pour accroître ses performances en matière d'universalité et de puissance. Pour vous servir des fontes installées sur ces lignes, vous devez modifier le driver d'imprimante de votre traitement de texte afin qu'il envoie les codes d'échappement appropriés. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'**Annexe**. Le driver pour 1st Word, 1ST\_PRINT.DOT, qui figure sur la disquette de l'émulateur a été modifié pour appeler la fonte de la ligne 4 lorsque des caractères en indice ou exposant figurent dans le document. C'est pourquoi il est avantageux d'installer LIST06LS.FNT (particulièrement bien adapté aux notes de bas de page, par exemple) sur la ligne 4.

### INSTALL/REMOVE (Installer/Enlever)

Pour installer une fonte, sélectionnez (cliquez) son nom dans la liste "Available" (Disponibles), puis sélectionnez la ligne de la liste "Installed" (Installées) sur laquelle vous voulez placer la fonte.

Enfin, cliquez INSTALL (Installer).



Pour ôter une fonte installée, sélectionnez son nom dans la liste "Installed" puis cliquez REMOVE (Enlever).

### **TEMP ORDER** (Ordre temporaire)

Cette option TEMP ORDER vous permet de changer en mémoire l'ordre de la liste des fontes installées sans pour autant sauvegarder définitivement cette configuration sur disque. Vous choisissez donc les fontes à installer temporairement, puis vous cliquez sur TEMP ORDER. La nouvelle disposition des fontes est immédiatement active. La liste temporaire de fontes est évidemment perdue après un reset ou une mise hors tension de l'ordinateur.

### **DONE** (Terminé)

Quand vous avez fini votre travail avec la boîte de dialogue, c'est-à-dire lorsque les fontes sont installées à votre convenance, refermez la boîte avec DONE (Terminé).

## RESTORE (Restaurer)

En cliquant ce bouton, vous rendez à la liste des fontes la disposition qu'elle avait au moment du lancement du programme Setup630.

## EXAMINE FONT (Examiner une fonte)

Cette option vous permet d'afficher un extrait de la police de caractères. Pour vous servir de EXAMINE FONT, il faut que l'émulateur ait été chargé.

Tout d'abord, sélectionnez l'option INSTALL FONT, choisissez une fonte soit dans la liste Installed, soit dans la liste Available (respectivement Installées et Disponibles), puis cliquez EXAMINE FONT. La boîte de dialogue suivante apparaît :



où :

Chars = Caractères

Size = Taille lines/page = lignes/pages

Looks MARVELOUS ! = Ça a l'air merveilleux !

Cette boîte de dialogue montre le style et l'aspect des caractères, elle indique le nombre de lignes par page que l'on peut imprimer avec cette fonte et la taille en octets de la fonte. Ces informations vous aideront à optimiser la mise en page de votre document avec un traitement de texte.

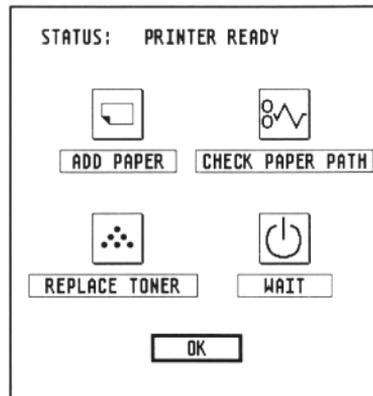
A l'appel de cette fonction EXAMINE FONT, le programme interroge l'imprimante laser afin d'obtenir la taille du papier dans le bac à feuilles. Il utilise cette information pour calculer le nombre de lignes imprimées par page. Une page peut être au format lettre ou légal (américain) ou encore B4 ou B5 (international). Par exemple, avec du papier au format lettre américain (format du papier listing 11 pouces courant), vous obtenez 66 lignes par page avec la police Type10 (11 pouces de hauteur à raison de 6 lignes par pouce).

Sur une feuille ayant une hauteur physique de 11 pouces, souvenez-vous que l'imprimante ne peut utiliser que 10,6 pouces compte-tenu des marges haute et basse inaccessibles à l'impression (voir Marges dans le **Chapitre 1**). Afin de respecter le standard de 66 lignes par page, l'émulateur imprimera 6,25 lignes par pouce. Si vous avez des problèmes pour obtenir le nombre de lignes par page voulu, essayez de changer soit le nombre de lignes imprimées par pages, soit la valeur de la hauteur de la feuille dans votre traitement de textes.

### **ERROR REPORT** (Affichage de l'état)

L'option ERROR REPORT vous permet de connaître l'état courant de l'imprimante. Elle reprend les quatre indicateurs d'erreurs du panneau de contrôle de la SLM 804 : WAIT (Attendre), ADD PAPER (Ajouter du papier), REPLACE TONER (Remplacer le toner) et CHECK PAPER PATH (Vérifier le circuit de passage du papier).

En cliquant cette option, vous ouvrez la boîte suivante :



où :

STATUS = Etat

PRINTER

READY = Imprimante prête

Lorsqu'une condition d'erreur se produit, l'icône correspondante passe en vidéo inversée (blanc sur noir). Vous sortez de la boîte en cliquant OK.

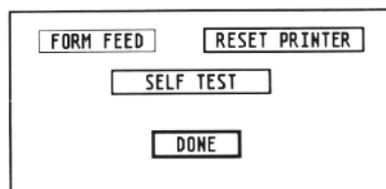
Si le bac à papier vient à se vider en cours d'impression, l'indicateur ADD PAPER (Ajouter du papier) du panneau de contrôle de l'imprimante s'allume, le voyant BUSY (Imprimante non prête) clignote et l'icône ADD PAPER de cette boîte d'alerte passe en vidéo inversée. Pour reprendre l'impression, il faut remettre du papier dans le bac (veillez à pousser ce dernier à fond dans son logement).

Si le papier bourre ou se déchire durant l'impression, l'indicateur CHECK PAPER PATH (Vérifier le passage du papier) du panneau de contrôle de l'imprimante s'allume, le voyant BUSY (Imprimante non prête) clignote et l'icône CHECK PAPER PATH de cette boîte d'alerte passe en vidéo inversée (blanc sur noir). Pour reprendre l'impression, dégagez le passage du papier comme l'indique le manuel de votre

SLM 804. Après que vous ayez supprimé le bourrage, l'émulateur recommence l'impression à partir de la page sur laquelle il travaillait lorsque l'erreur s'est produite.

## **OUTPUT** (Sortie)

L'option OUTPUT vous permet d'effectuer un saut de page (FORM FEED), la réinitialisation de l'imprimante (RESET PRINTER) ou un auto-test (SELF TEST). La sélection de OUTPUT ouvre la boîte de dialogue suivante :



L'exécution de FORM FEED permet d'imprimer une page avec les données restées dans le tampon d'imprimante <sup>7</sup>. RESET PRINTER vide le tampon d'imprimante et redonne à la SLM 804 ses paramètres par défaut. SELF TEST imprime une page de test. On sort de la boîte en cliquant DONE (Terminé).

**Note** : Pour utiliser OUTPUT, il faut que l'émulateur ait été chargé.

## **SAVE EMULATOR** (Sauvegarde de l'émulateur)

Lorsque vous avez mis au point une version personnalisée de l'émulateur grâce au programme Setup630, il faut la sauvegarder sur disque pour pouvoir la retrouver par la suite. C'est ce que l'option SAVE EMULATOR vous permet de faire. Quand vous cliquez cette option,

<sup>7</sup> - Il faut savoir, qu'en temps normal, les caractères stockés dans le tampon ne sont envoyés à l'imprimante que lorsque celui-ci est plein.

vous faites apparaître la boîte de dialogue suivante :

Save DIAB630.PRG to ...

<CURRENT> \\AUTO\\

Save front panel changes also?

YES NO

OK CANCEL

où :

Save DIAB630.PRG to ... = Sauvegarder

DIAB630.PRG dans ... CURRENT = Courant \\AUTO\\ = \\AUTO\\

Save front panel changes also ? = Sauvegarder aussi les modifications sur le panneau de contrôle ?

CANCEL = Annuler

Pour sauvegarder votre version de l'émulateur dans le répertoire courant (celui à partir duquel vous avez lancé DIAB630.PRG), sélectionnez CURRENT. Si vous voulez que la version aille s'inscrire dans un dossier AUTO dans le répertoire principal du disque de lancement (Disquette du lecteur A ou disque dur C), cliquez sur \\AUTO\\. Choisissez YES si vous voulez aussi sauvegarder la configuration de l'imprimante avec le nouvel émulateur. Enfin, lancez la sauvegarde par OK.

**Note** : Pour utiliser la version personnalisée de l'émulateur, vous devez relancer (booter) l'ordinateur.

**QUIT** (Quitter)

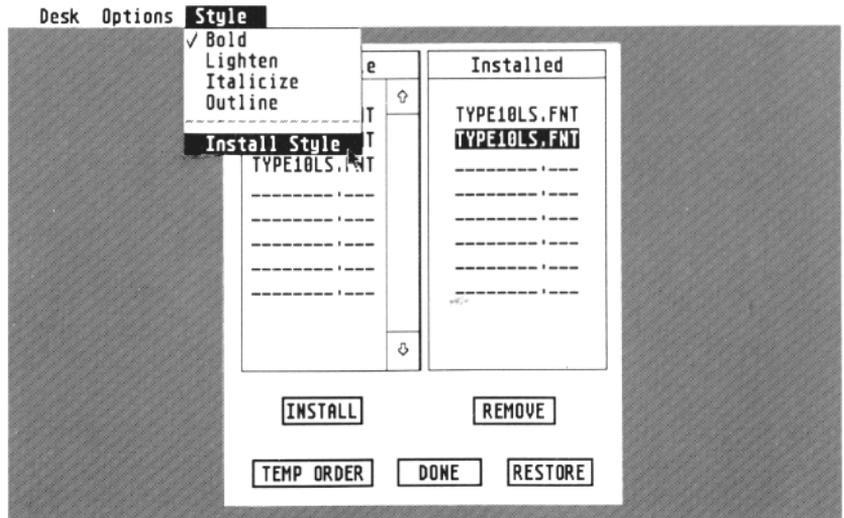
Cette option vous permet de sortir du programme Setup630 et de revenir au bureau GEM.

## Style (Style)

Ce menu vous permet d'affecter un style à une fonte installée. Dans un premier temps, il faut appeler INSTALL FONT dans le menu OPTIONS. Puis sélectionnez la fonte concernée ; amenez le pointeur de la souris sur Style et choisissez le style voulu :

Bold = Gras, Light = Léger (grisé), Outline = Evidé.

Vous pouvez, de plus, combiner différents styles sur la même fonte.



Faites dérouler le menu Style de nouveau et cliquez INSTALL STYLE (Installer le style). Le nom de la fonte correspondant à ce style s'inscrit dans la liste "Installed".

Etant donné que l'émulateur construit une version distincte de la fonte pour chacun des styles (ou combinaisons), il peut arriver que vous vous trouviez à court de mémoire si vous installez de nombreuses fontes. Cela vous empêcherait de charger à la fois l'émulateur et votre traitement de texte. La seule solution est de supprimer certaines des fontes installées.



## **CHARGEMENT DE L'EMULATEUR PERSONNALISE**

Vous devez relancer le système avant de pouvoir utiliser la version personnalisée de l'émulateur que vous venez de sauvegarder avec Save Emulator (Sauvegarder l'émulateur). La version chargée lors de la mise en route reste en service jusqu'à ce que vous fassiez un reset ou que vous arrêtiez l'ordinateur.

# ANNEXE

## CODES DE CONTROLE, SEQUENCES D'ECHAPPEMENT & SYNONYMES DES SEQUENCES D'ECHAPPEMENT

Cette annexe recense les codes de contrôle d'imprimante ASCII standard, les séquences d'échappement de la Diablo 630, et les extensions aux séquences d'échappement standard de la Diablo propres à la SLM 804 avec l'émulateur (c'est à dire n'existant pas sur la véritable Diablo).

**Note** : Les séquences d'échappement Diablo ne présentant pas un intérêt essentiel ne sont pas acceptées.

Certaines séquences d'échappement équivalentes (synonymes) sont aussi présentées. Ces synonymes vous permettent d'inscrire des séquences d'échappement directement dans le document. Pour cela, vous insérez le caractère ESCAPE et vous le faites suivre du caractère de contrôle voulu. Avec le driver d'imprimante de 1st Word, ESCAPE se représente à l'aide d'une flèche vers le haut

(↑).

Par exemple, vous feriez figurer le synonyme "ESC a" dans votre document sous la forme

"↑a"

Dans la liste des séquences d'échappement qui va suivre, nous utiliserons la notation suivante :

La variable *b* représente une valeur binaire.

La variable *c* représente un caractère ASCII.

La variable *d* figure la représentation ASCII d'un chiffre décimal.

La variable *h* figure la représentation ASCII d'un chiffre hexadécimal.

Le symbole (x) à la suite du nom d'une séquence d'échappement indique que cette séquence est une extension au jeu de commandes standard de la Diablo 630.



## **CODES DE CONTROLE D'IMPRIMANTE STANDARD ASCII**

### **ESPACE (SPACE)**

ASCII : SP  
Décimal : 32  
Hexa : 20

Espacement d'une largeur correspondant à un caractère.

### **RETOUR ARRIERE (BACKSPACE)**

ASCII : S  
Décimal : 8  
Hexa : 08

Retour arrière de la largeur d'un caractère.

### **RETOUR CHARIOT (CARRIAGE RETURN)**

ASCII : CR  
Décimal : 13  
Hexa : 0D

Revoie la prochaine position d'impression à la marge gauche.

### **TABULATION HORIZONTALE (HORIZONTAL TAB)**

ASCII : HT  
Décimal : 9  
Hexa : 09

La prochaine impression se fera sur la position du taquet de tabulation horizontale suivant.

## **TABULATION VERTICALE (VERTICAL TAB)**

ASCII : VT  
Décimal : 11  
Hexa : 0B

La prochaine impression se fera sur la position du taquet de tabulation verticale suivant.

## **SAUT DE LIGNE (LINE FEED)**

ASCII : LF  
Décimal : 10  
Hexa : 0A

Avance le papier d'une ligne.

## **SAUT DE PAGE (FORM FEED)**

ASCII : FF  
Décimal : 12  
Hexa : 0C

Avance le papier jusqu'à la prochaine marge haute.

## **SEQUENCES D'ÉCHAPPEMENT DIABLO IMPLEMENTÉES ET EXTENSIONS DE LA SLM 804**

Commandes relatives aux marges, à la pose des tabulations et au papier.

## **POSITIONNE LA MARGE HAUTE (TOP MARGIN)**

ASCII : ESC T (pour Top)  
Décimal : 27, 84  
Hexa : 1B, 54

Place la marge haute à la position d'impression courante (actuelle).

## **POSITIONNE LA MARGE BASSE (BOTTOM MARGIN)**

ASCII : ESC L (pour Low)

Décimal : 27, 76

Hexa : 1B, 4C

Place la marge basse à la position d'impression courante (actuelle).

## **ANNULE LES MARGES HAUTE ET BASSE (BOTTOM & TOP MARGIN)**

ASCII : ESC C (pour Clear)

Décimal : 27, 67

Hexa : 1B, 43

Annule les marges haute et basse.

## **POSITIONNE LA MARGE GAUCHE (LEFT MARGIN)**

ASCII : ESC 9

Décimal : 27, 57

Hexa : 1B, 39

Place la marge gauche à la position d'impression courante (actuelle).

## **POSITIONNE LA MARGE DROITE (RIGHT MARGIN)**

ASCII : ESC 0

Décimal : 27, 48

Hexa : 1B, 30

Place la marge droite à la position d'impression courante (actuelle).

## **POSITIONNE UN TAQUET DE TABULATION HORIZONTALE (SET HORIZONTAL TABS)**

ASCII : ESC 1  
Décimal : 27, 49  
Hexa : 1B, 31

Place un taquet de tabulation horizontale à la position d'impression courante (actuelle). On peut placer un maximum de 16 taquets.

## **ENLEVE UN TAQUET DE TABULATION HORIZONTALE (CLEAR HORIZONTAL TAB)**

ASCII : ESC 8  
Décimal : 27, 56  
Hexa : 1B, 38

Enlève le taquet de tabulation horizontale situé à la position d'impression courante (actuelle).

## **POSITIONNE UN TAQUET DE TABULATION VERTICALE (SET VERTICAL TAB)**

ASCII : ESC –  
Décimal : 27, 45  
Hexa : 1B, 2D

Place un taquet de tabulation verticale à la position d'impression courante (actuelle). On peut placer un maximum de 16 taquets.

## **EFFACE TOUS LES TAQUETS DE TABULATION (CLEAR ALL TABS)**

ASCII : ESC 2  
Décimal : 27, 50  
Hexa : 1B, 32

Efface tous les taquets de tabulation verticale et horizontale.

## **DEFINIT LE NOMBRE DE LIGNES PAR PAGE**

ASCII : ESC FF *b*  
Décimal : 27, 12, *b*  
Hexa : 1B, 0C, *b*  
Synonyme : ESC *e b*

Fixe à *b* le nombre de lignes par page égal ; *b* est une valeur de 1 à 126. La commande est ignorée si la taille de page est incompatible avec la taille de la police courante.

## **Mouvements du chariot**

### **DEFINIT LE PAS DU MOUVEMENT HORIZONTAL (SET HORIZONTAL MOTION INDEX)**

ASCII : ESC US *b*  
Décimal : 27, 31, *b*  
Hexa : 1B, 1F, *b*  
Synonyme : ESC *h b*

Fixe l'indice de mouvement horizontal (HMI pour Horizontal Motion Index) à  $b - 1$ , où *b* est une valeur comprise entre 1 et 126 et représente le nombre d'unités de 1/120 de pouce.

### **ANNULE LE PAS DU MOUVEMENT HORIZONTAL (CLEAR HORIZONTAL MOTION TAB)**

ASCII : ESC S  
Décimal : 27, 83  
Hexa : 1B, 53

Redonne au pas de mouvement horizontal (HMI) la valeur définie par le commutateur d'espacement.



**POSITIONNE UN TAQUET DE TABULATION HORIZONTALE  
ABSOLU  
(ABSOLUTE HORIZONTAL TAB)**

ASCII : ESC HT *b*  
Décimal : 27, 9 *b*  
Hexa : 1B, 09 *b*  
Synonyme : ESC b *b*

Place un taquet de tabulation horizontale à la position d'impression *b*.

**RETOUR CHARIOT AUTOMATIQUE  
(AUTO CARRIAGE RETURN)**

ASCII : ESC ?  
Décimal : 27, 63  
Hexa : 1B, 3F

Active le mode retour chariot automatique.

**ANNULATION DU RETOUR CHARIOT AUTOMATIQUE**

ASCII : ESC !  
Décimal : 27, 33  
Hexa : 1B, 21

Inhibe le mode retour chariot automatique.

**IMPRESSION EN ARRIERE  
(BACKWARD PRINTING)**

ASCII : ESC 6  
Décimal : 27, 54  
Hexa : 1B, 36

Démarre l'impression vers l'arrière. Annulée avec un retour chariot.



## **IMPRESSION EN AVANT (FORWARD PRINTING)**

ASCII : ESC 5 Décimal : 27, 53 Hexa : 1B, 35  
Démarre l'impression vers l'avant.

## **Mouvement de la platine papier**

### **DEFINIT LE PAS DU MOUVEMENT VERTICAL (SET VERTICAL MOTION INDEX)**

ASCII : ESC RS *b*  
Décimal : 27, 30, *b*  
Hexa : 1B, 1E, *b*  
Synonyme : ESC j *b*

Fixe l'indice de mouvement vertical (VMI pour Vertical Motion Index) à *b* - 1, où *b* est une valeur comprise entre 1 et 126 et représente le nombre d'unités de 1/48 de pouce.

### **POSITIONNE UN TAQUET DE TABULATION VERTICALE ABSOLU (ABSOLUTE VERTICAL TAB)**

ASCII : ESC VT *b*  
Décimal : 27, 11 *b*  
Hexa : 1B, 0B *b*  
Synonyme : ESC d *b*

Place un taquet de tabulation verticale à la ligne *b*.



**DEMI SAUT DE LIGNE  
(HALF LINE FEED)**

ASCII : ESC U  
Décimal : 27, 85  
Hexa : 1B, 55

Avance le papier d'une demi-ligne.

**DEMI SAUT DE LIGNE ARRIERE  
(HALF BACKWARD LINE FEED)**

ASCII : ESC D  
Décimal : 27, 68  
Hexa : 1B, 44

Recule le papier d'une demi-ligne.

**SAUT DE LIGNE ARRIERE  
(REVERSE LINE FEED)**

ASCII : ESC LF  
Décimal : 27, 10  
Hexa : 1B, 0A  
Synonyme : ESC c

Recule le papier d'une ligne entière.

## **Commandes traitement de textes**

### **DEFINIT LE DEPLACEMENT (SET OFFSET)**

ASCII : ESC DC1 *b*  
Décimal : 27, 17 *b*  
Hexa : 1B, 11 *b*  
Synonyme : ESC i *b*

Ajoute *b* 1/120 de pouces à chaque espacement normal de caractère.  
Annulé par un retour chariot.

### **SOULIGNE (UNDERLINE)**

ASCII : ESC E  
Décimal : 27, 69  
Hexa : 1B, 45

Active le mode souligné automatique.

### **ANNULATION DU SOULIGNE (CANCEL UNDERLINE)**

ASCII : ESC R  
Décimal : 27, 82  
Hexa : 1B, 45

Annule le mode souligné automatique.

### **ENGAGE LA FONTE 2 (Impression en gras)**

ASCII : ESC O  
Décimal : 27, 79  
Hexa : 1B, 4F

On parle d'engager une fonte par analogie avec une imprimante à

marguerite. Active la fonte numéro 2 (qui figure sur la ligne 2 de Installed dans la boîte de dialogue d'installation des fontes). Annulé par un retour chariot.

### **ENGAGE LA FONTE 3 (Impression en évité)**

ASCII : ESC W  
Décimal : 27, 87  
Hexa : 1B, 57

On parle d'engager une fonte par analogie avec une imprimante à marguerite. Active la fonte numéro 3 (qui figure sur la ligne 3 de Installed dans la boîte de dialogue d'installation des fontes). Annulé par un retour chariot.

### **ENGAGE LA FONTE PRINCIPALE (Annule l'impression en gras et en ombré)**

ASCII : ESC &  
Décimal : 27, 38  
Hexa : 1B, 26

On parle d'engager une fonte par analogie avec une imprimante à marguerite. Active la fonte principale (habituellement celle qui figure sur la ligne 1 de Installed dans la boîte de dialogue d'installation des fontes). Cette opération inhibe les autres fontes.

### **DESIGNE LA FONTE *d* COMME PRINCIPALE (x)**

ASCII : ESC SO *d*  
Décimal : 27, 14 *d*  
Hexa : 1B, 0E *d*  
Synonyme : ESC f *d*

Désigne la fonte *d* comme fonte principale. *d* est le numéro de ligne des fontes installées (donc entre 1 et 8) dans la boîte de dialogue d'installation des fontes.

## **JUSTIFICATION A DROITE**

ASCII : ESC M  
Décimal : 27, 77  
Hexa : 1B, 4D

Active le mode de justification automatique.

## **CENTRER LE TEXTE**

ASCII : ESC =  
Décimal : 27, 61  
Hexa : 1B, 3D

Active le mode de centrage automatique du texte. Inhibé par un retour chariot.

## **RETOUR ARRIERE DE 1/120 DE POUCE**

ASCII : ESC BS  
Décimal : 27, 8  
Hexa : 1B, 08  
Synonyme : ESC a

Revient en arrière de 1/120 pouce.

## **IMPRESSION DES PAGES (Toutes, paires, impaires) (x)**

ASCII : ESC # *c*  
Décimal : 27, 35 *c*  
Hexa : 1B, 23 *c*

Active le mode de pagination *c* où *c* est A (pour All), E (pour Even) ou O (pour Odd).

## **ANNULATION DE TOUS LES MODES TRAITEMENT DE TEXTE**

ASCII : ESC X  
Décimal : 27, 88  
Hexa : 1B, 58

Désactive tous les modes traitement de textes sauf l'espacement proportionnel et reprend la fonte principale (habituellement celle qui figure sur la ligne 1 de Installed dans la boîte de dialogue d'installation des fontes).

### **Graphisme**

#### **DEBUT DU MODE GRAPHIQUE**

ASCII : ESC 3  
Décimal : 27, 51  
Hexa : 1B, 33

Fait entrer l'imprimante en mode graphique. Inhibé par un retour chariot.

#### **FIN DU MODE GRAPHIQUE**

ASCII : ESC 4  
Décimal : 27, 52  
Hexa : 1B, 34  
Sort du mode graphique.

#### **IMPRESSION D'UN CARACTERE GRAPHIQUE (x)**

ASCII : ESC " *ddd* SP  
Décimal : 27, 34 *ddd* 32  
Hexa : 1B, 22 *ddd* 20

Imprime le caractère à *ddd* où *ddd* est la représentation ASCII de chiffres décimaux.

## DESSIN D'UN CADRE OU BOITE (x)

ASCII : ESC DC2 B *dddd, dddy, dddl, dddh, dddc* SP  
Décimal : 27, 18, 66 *dddd, dddy, dddl, dddh, dddc* 32  
Hexa : 1B, 12, 42 *dddd, dddy, dddl, dddh, dddc* 20  
Synonyme : ESC g B *dddd, dddy, dddl, dddh, dddc*

Crée un cadre en fonction des paramètres donnés.

Où : x est la coordonnée horizontale du coin supérieur gauche  
y est la coordonnée verticale du coin supérieur gauche, l est la largeur  
du cadre, h en est la hauteur et e l'épaisseur du trait. Les paramètres l,  
h et e sont mesurés en pixels de la laser (1/300 pouce).

Si l'épaisseur du trait dépasse la moitié de la largeur ou de la hauteur,  
le cadre sera rempli (boîte). Si une partie de la boîte ou du cadre  
dépasse le bord droit ou bas de la page, la boîte ou le cadre sera  
coupé (il n'y a pas report de la partie restante).

Le dessin d'une boîte ou cadre est indépendant des marges Diablo, de  
l'espacement, de la position d'impression courante, etc...

## IMPRIME UNE IMAGE A PARTIR D'UNE FORME (x)

ASCII : ESC DC2 G \$*hhhhhhhh* SP  
Décimal : 27, 18, 71 \$*hhhhhhhh* 32  
Hexa : 1B, 12, 47 \$*hhhhhhhh* 20  
Synonyme : ESC g G \$*hhhhhhhh*

Pointe vers une structure en mémoire définie comme l'indique le  
tableau suivant. Le \$ est facultatif. Les 8 chiffres hexadécimaux servent  
généralement à représenter un pointeur 32 bits.

## **Nom Taille Explication**

s\_form long Adresse paire de base de la forme  
s\_xmin mot Coord. x de la source en pixels  
s\_ymin mot Coord. y de la source en lignes (de pixels)  
s\_nxin mot Largeur de la source en octets  
b\_width mot Largeur de la source en pixels  
b\_height mot Hauteur de la source en lignes (de pixels)  
d\_xmin mot Coord. x de destination en pixels  
d\_ymin mot Coord. y de destination en lignes (de pixels) échelle mot  
Facteur d'échelle de l'image

## **Divers**

### **RESET TELECOMMANDE**

ASCII : ESC CR P

Décimal : 27, 13, 80

Hexa : 1B, 0D, 50 Synonyme : ESC k P

Télécommande un reset.

# INDEX

1st\_print 11, 14, 26, 27  
1st\_word 1, 1 1, 5, 7, 8, 9, 14, 17, 23, 25, 26, 27, 36  
accessoire 4, 10, 15, 19, 20, 21, 23, 18, 19  
ascii 5, 7, 24, 36, 37,38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50  
atp10ls 10  
b\_height 50  
b\_width 50  
bac 12, 19, 20, 22, 23, 30, 31  
bit 24, 49  
blanc 31  
bourrage 32  
busy 31  
cadre 49  
check 30, 31  
colonnes 11, 20, 22, 23, 24  
commandes 5, 36, 38, 45,  
composition 3, 6  
contrôle 4, 5, 7, 11, 30, 31, 33, 36, 37,  
couleur 6, 16  
d\_xmin 50  
d\_ymin 50  
desk 4, 18  
diab630 9, 10, 13, 33,  
diablo 1, 2, 5, 7, 8, 9, 14, 17, 23, 25, 26, 27, 36, 38, 49,  
documents 14, 15, 22, 24, 26  
dossier 3, 9, 13, 16, 17, 33  
driver 5, 11, 14, 26, 27, 36  
échappement 4, 5, 7, 26, 27, 36, 38  
échelle 16, 50  
émulateur 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17,19, 20, 23,  
25, 26, 27, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36  
emulation 1, 8, 9  
emulator 2, 4, 21, 32, 35

escape 5, 36  
espacement 12, 22, 37, 41, 45, 48, 49  
feed 19, 20, 23, 32,  
fontes 3, 4, 10, 14, 15, 17, 20, 25, 26, 27, 28, 29, 34, 46, 48  
gauche 15, 37, 39, 49,  
gem 2, 9, 13, 16, 25, 33  
graphique 3, 11, 16, 48,  
gras 15, 22, 26, 27, 34, 45, 46  
grisé 34  
hauteur 30, 49, 50  
hex 3, 11  
horizontale 37, 40, 42, 49,  
icône 31  
impaires 19, 22, 23, 47,  
impression 3, 05, 06, 07, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 20, 23, 26, 27, 30, 31,  
32, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 49,  
imprimante 1, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22,  
23, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 36, 37, 45, 46, 48  
inch 10, 14  
informations 2, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 27, 30,  
installation 4, 7, 9, 25, 46, 48  
installed 26, 27, 28, 29, 34, 46, 48  
italique 15, i7  
laser 1, 5, 6, 08, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 22, 30, 49  
light 34  
lisezmoi 12  
list06 11  
list06ls 3, 11, 27  
listings 11, 24  
marge 15, 23, 37, 38, 39  
marges 3, 15, 30, 38, 39, 49  
marguerite 5, 8, 17, 46,  
mega 2, 5, 6, 10, 11  
megafile 2, 6  
monochrome 11, 16  
noir 31  
note 7, 10, 11, 13, 15, 16, 20, 22, 23, 25, 26, 32, 33, 36,

odd 19, 22, 23, 47  
options 4, 6, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 34  
outline 34  
output 4, 32  
paragraphes 07, 21  
path 30, 31  
pitch 22  
pixels 16, 25, 49, 50  
printer 2, 4, 19, 21, 31, 32  
programmes 5, 8, 24  
razor10 10, 14, 15, 22  
razr10ls 3, 10, 14  
readme 3, 12  
reconfigurer 17, 20  
répertoire 8, 9, 10, 11, 17, 26, 33  
research 2  
reset 16, 19, 28, 32, 35, 50  
rs232 21  
s\_form 50  
s\_nxin 50  
s\_xmin 50  
s\_ymin 50  
sdump 3, 11, 16  
séquence 5, 27, 36  
settings 4, 21  
setup630 2, 3, 4, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 21, 29, 32, 33  
slm 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 21, 22, 25, 30, 32,  
36, 38  
slm804 3, 11  
slmc 5, 6, 12  
souligné 45  
souris 18, 34  
standard 7, 13, 16, 30, 36, 37  
status 19, 31  
styles 3, 14, 15, 17, 34  
système 3, 06, 12, 13, 16, 24, 35  
tabs 20, 24



tabulations 24, 38  
tambour 12  
taquets 20, 24, 40  
tray 19, 20  
type10 14, 15, 22, 25, 30  
type10ls 03, 10, 11, 13, 14, 25  
version 10, 13, 32, 33, 34, 35  
verso 22  
word 2, 11, 14, 26, 27, 36



## SERVICE INFORMATIONS CLIENTS

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes vos questions concernant l'imprimante laser ATARI SLM 804. N'hésitez pas à nous écrire à :

ATARI Service Informations Clients 9, rue Sentou 92150 SURESNES

Avez-vous pensé à contacter un des clubs d'Utilisateurs d'ATARI ?

Ces lieux d'échange stimulants sont de véritables mines d'informations.

Vous y apprendrez à exploiter toutes les ressources de votre ordinateur ATARI. Pour en obtenir la liste, écrivez-nous en joignant une enveloppe timbrée, libellée à votre adresse.

N'oubliez pas de nous préciser sur l'enveloppe l'objet de votre lettre !





Copyright© 1987, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94086  
Tous droits réservés  
Imprimé à Japon

 **ATARI FRANCE**  
9 rue Sentou  
92150 SURESNES

**C300123-003 Rev. A**

